

# **Vengeance d'un mercenaire**

# Feuille d'aventure

ENDURANCE :

FRAPPE :

HABILITÉ :

PRÉCISION :

Notes

Objets

Argent

Munitions

## Règles du jeu

### Caracteristiques du joueur

Dans cette aventure, vous allez incarner le rôle d'un mercenaire qui aura des points d'ENDURANCE, de FORCE, de PRÉCISION, et de FRAPPE.

L'ENDURANCE représente votre résistance, vos points de vie. Si vous n'en avez plus, l'aventure est terminée car cela signifie que vous êtes mort.

L'HABILETÉ est votre capacité physique, votre aptitude en combat, qui vous servira lors des combats au corps-à-corps. Plus vous avez d'HABILETÉ, plus vous aurez de chance de blesser votre adversaire.

La PRÉCISION est votre aptitude à manier des armes à distance et des armes à feu, qui vous servira lors des combats à distance. Plus vous aurez de PRÉCISION, plus il vous sera facile d'atteindre votre adversaire.

La FRAPPE est la puissance de vos coups, qui vous servira lors des combats au corps-à-corps. Plus vous en avez, plus dangereux seront les coups que vous porterez à votre adversaire.

Pour déterminer vos quatre compétences :

- lancez un dé. Votre HABILITÉ sera égale à 12 auquel vous soustrayez le résultat du dé, et votre PRÉCISION égale à 6 additionné au résultat du même dé.
- vos points d'ENDURANCE et de FRAPPE sont respectivement de 30 et de 3.

### Notes

À certains moments, au cours de l'histoire, il vous sera demandé de noter **un texte** dans votre *feuille d'aventure*. Vous aurez simplement à inscrire le texte en gras dans la case Notes de votre feuille d'aventure. Il pourra, d'ailleurs, vous être demandé si vous avez noté **un texte** dans votre *feuille d'aventure*.

### Objets

Il vous sera possible de transporter avec vous des objets, qui peuvent avoir quelque utilité. Lorsque vous acquérez un objet, il est indiqué :

- le type de l'objet (objet ou arme)
- le taux d'HABILETÉ ou de PRÉCISION que vous ajoute l'objet si c'est une arme (optionnel)
- le taux de DÉGATS que vous apporte ou vous ajoute l'objet si c'est une arme (optionnel)
- les propriétés de l'objets (arme à distance, protection, fragile, encombrant ...)
- les effets que l'objet possède (c'est-à-dire comment vous pouvez l'utiliser et ce qu'il vous apporte, quels effets l'objet a sur votre feuille d'aventure) (optionnel)

L'objet obtenu est alors noté dans la case Objets de votre feuille d'aventure, ainsi que toutes ses caractéristiques.

### **Les munitions**

Les munitions sont des objets qui sont stockés dans la case Munitions de votre *feuille d'aventure* et vous permettent d'utiliser des armes à distances. Une arme à distance est inutile sans munitions.

### **L'argent**

L'argent, qui est, dont la somme en votre possession est inscrite dans la case Argent de votre *feuille d'aventure* vous permet d'acheter certains articles qui pourraient vous être vendus lors de l'aventure.

Vous débutez l'aventure avec 6 munitions (que vous notez dans la case Munitions) et un pistolet (arme, 1 DÉGAT, propriétés : à feu, à distance).

### **Combats**

Lors de l'aventure, vous aurez à vous battre contre des ennemis. Il vous sera donc indiqué dans le texte d'engager un combat, soit au corps-à-corps, soit à distance.

#### **Combat au corps-à-corps**

Lors d'un combat au corps-à-corps, vous pouvez utiliser une arme, et une seule, ayant la propriété corps-à-corps. Vous aurez alors une valeur de DÉGATS, qui correspondra à votre puissance de FRAPPE, additionnée aux dégâts que vous procurent l'arme que vous utilisez. Votre HABILETÉ DE COMBAT, quant à elle, sera égale à la somme de vos points d'HABILETÉ et de ceux que vous obtenez grâce à votre arme. Il en est de même pour votre (ou vos) adversaire(s).

Les assauts se déroulent de la façon suivante :

1. Lancez un dé. La somme de votre HABILITÉ DE COMBAT et du résultat du dé correspondra à votre FORCE D'ATTAQUE.

2. Lancez un autre dé. La somme de l'HABILITÉ DE COMBAT de votre adversaire et du résultat du dé correspondra à la FORCE D'ATTAQUE de votre adversaire.

3. Comparez votre FORCE D'ATTAQUE à celle de votre adversaire. Si elle est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd un nombre de points D'ENDURANCE égal à votre valeur de DÉGATS.

Si elle est inférieure, alors c'est vous qui perdez un nombre de points d'ENDURANCE, égal à la valeur de DÉGATS de votre ennemi.

Si les FORCES D'ATTAQUE sont égales, alors personne ne subit de dégât.

4. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à la mort de tous vos adversaires ou de la vôtre.

Note : en dessous de 5 points D'ENDURANCE, au corps-à-corps, vous ou votre ennemi ne pourrez pas utiliser votre arme, excepté si elle possède la propriété léger.

## Combat à distance

Un combat à distance se déroule de la même manière qu'un combat au corps-à-corps, excepté quelques points :

- Les combattants ne peuvent utiliser qu'une arme ayant la propriété à distance et doivent avoir des munitions pour pouvoir les utiliser. À chaque assaut, si l'un d'entre eux n'a pas de d'arme ayant cette propriété ou n'a plus de munition, l'assaut se déroule normalement, mais le combattant désarmé ne pourra pas infliger de dégâts lors de l'attaque. Il se contente seulement d'esquiver les balles. Si les deux combattants sont désarmés, le combat se poursuit au corps-à-corps.

- À chaque assaut, chaque combattant dépense une munition, s'il lui en reste et s'il possède une arme ayant la propriété à distance.

- Les combattants utilisent leur PRÉCISION à la place de leur HABILITÉ, et ont une PRÉCISION DE COMBAT.

- Les combattants infligent des dégâts égaux à la valeur de DÉGATS de l'arme, qui ne sont pas additionnés à leur puissance de FRAPPE. De ce fait, comme expliqué plus haut, un combattant désarmé ne fait donc aucun dégât.

## Combat contre plusieurs ennemis

Il se peut que vous ayez plus d'un ennemi à combattre. Si c'est le cas, engagez le combat normalement, mais à chaque assaut, vous lancez un dé pour chaque ennemi, et avant chaque assaut, vous choisissez quel ennemi vous voulez frapper. Vous comparerez alors votre force d'attaque avec celle de chacun vos ennemis. L'adversaire que vous avez choisi sera le seul adversaire que vous pouvez blesser durant l'assaut. Quand aux autres ennemis, si vous réussissez votre attaque contre eux, il ne se passe rien, mais pour chaque attaque ratée, l'ennemi concerné vous inflige des dégats.

## Introduction

Vous vivez à une époque où la technologie a pris la place de beaucoup de tâches quotidiennes que les humains se lassaient d'effectuer. Les robots et les machines s'occupent d'à peu près tout, et les ordinateurs les aident dans les travaux que les engins ne peuvent faire en l'absence d'humain, ou bien les divertissent. Dans les guerres et les batailles, qui se font de moins en moins nombreuses mais qui demeurent tout de même, les soldats sont remplacés par des droïdes de combats qui se battent à leur place. Rares sont les personnes en bonnes condition physique, du fait que les machines font tout à la place de l'Homme.

Vous faites partie de ces peu nombreuses personnes qui ont fait l'effort d'entretenir leur corps. Beaucoup d'entre elles deviennent mercenaires, car c'est le mieux qu'elles puissent faire de leur capacité pour pouvoir bien vivre. C'est un métier risqué, étant donné que les mercenaires partent en guerre, mais quand il n'y en a pas, ils sont recrutés pour des missions bien moins dangereuses, comme assassiner quelqu'un ou détruire un bâtiment, et ils ne sont pas fréquemment engagés, seulement lorsque les missions ne peuvent pas être effectuées par des machines ou, lors d'une bataille, lorsqu'ils ont besoin d'un expert en combat dans les cas où l'ennemi est beaucoup trop fort, car les droïdes sont capables de réaliser beaucoup de choses. Un mercenaire est généralement plus puissant qu'un droïde. Voilà sept ans que vous vous faites engager pour des missions plus ou moins périlleuses, et vous récoltez assez d'argent pour vivre convenablement. Vous avez la réputation d'être très habile et extrêmement compétent dans le cadre du combat. Les gens font appel à vous pour des tâches que peu de mercenaires seraient capables de réussir ou d'y survivre. Mais depuis quelque temps déjà, les demandes de mercenaires se font rares.

Récemment, on vous a demandé pour une nouvelle mission. Le client vous donne rendez-vous à 22 heures, soit dans trois heures environs, dans un bâtiment désaffecté, où il vous expliquera les modalités. Il vous a juste indiqué que vous aurez 700 000 euros si vous réussissez ce que vous aurez à accomplir. Personne ne vous a jamais promis une somme aussi importante. C'est donc avec enthousiasme que vous acceptez sa proposition.

Vous vous rendez donc en voiture au lieu indiqué. Une fois arrivé sur place, vous poussez les lourds battants du bâtiment et y pénétrez. Vous vous retrouvez dans une salle qui semble auparavant avoir servi d'entrepôt à l'allure sinistre, et dans laquelle une odeur infecte y demeure et agresse votre nez. Quatre hommes vous y attendaient. Trois d'entre eux semblent être en réalité des droïdes, servant de

gardes du corps à la quatrième personne, qui est un homme richement vêtu, et a l'apparence d'une personne à la tête de nombreuses entreprises et qui gagne beaucoup d'argent en utilisant des moyens malhonnêtes et fort douteux. Bien que vous détestiez ce genre de personne, le fait de gagner une somme de 700 000 euros vous motive fortement.

« Je vous attendais, dit-il. Je suppose que vous êtes pressé de savoir en quoi consistera votre tâche.

- Je vous écoute.

- Ce que vous aurez à faire n'est pas bien compliqué : je veux que vous pénétriez dans cet immeuble, vous explique-t-il en vous montrant la photo d'un bâtiment dont l'adresse est marquée au dos. Au deuxième étage, vous trouverez un immense ordinateur. Vous aurez juste à insérer cette clé dans la machine. »

Il vous tend une sorte de boîtier en plastique d'un poids assez important avec un connecteur USB à l'extrémité.

« Ce n'est en effet pas bien difficile, déclarez-vous, un simple droïde pourrait le faire. Pourquoi m'avoir demandé ?

- J'ai mes raisons. Contentez-vous de remplir votre mission et vous aurez votre récompense. Vous avez trois jours pour cela. »

Vous retournez dans votre véhicule pour partir immédiatement en mission. Cependant, quelque chose vous intrigue : pourquoi avoir engagé un mercenaire réputé tel que vous pour une tâche qu'un simple droïde pourrait réussir, en plus de vous promettre une très grande récompense ? Vous êtes généralement recruté pour des tâches beaucoup plus ardues qu'une simple infiltration dans un bâtiment banal. Une hypothèse qui serait possible est que la mission est plus dangereuse que vous ne le pensez, que le bâtiment pourrait renfermer des dangers auxquels vous ne vous attendez pas, et que 700 000 euros ne représentent rien pour un homme riche comme votre client. Mais peu vous importe, du moment que vous avez votre gain. Lorsque vous arrivez à destination, vous entrez dans l'immeuble, grimpez les escaliers jusqu'au deuxième étage et pénétrez dans une salle occupée par une immense machine, composée d'interrupteurs, de diodes électroluminescentes, de quelques câbles, d'un écran et de toutes sortes de composants électroniques. Vous insérez le boîtier que l'homme qui vous a engagé vous a passé dans un port USB. Tout de suite après, les issues se ferment, vous coupant toute retraite, les lumières s'allument et clignotent bizarrement, et la machine se met à vibrer avant de voler en éclats, vous blessant de toutes parts, et vous plongeant dans l'inconscience.

Vous vous réveillez deux jours plus tard à l'hôpital, recouvert de bandages. Vous avez atrocement mal et vous peinez à bouger. Deux semaines plus tard, vous recevez la visite de votre client.

« Vous voilà dans une facheuse situation, dit-il. En fait, pas tant que ça, comparé à ce que vous m'avez fait subir. »

Vous essayez de répondre, mais vous n'arrivez pas à articuler correctement. Vous ne comprenez pas ce que l'homme veut vous faire comprendre. Qu'avez-vous bien pu lui avoir fait subir ?

« Il y a six ans, quelqu'un vous a demandé de détruire toute une ville se trouvant dans un coin perdu de la France où se trouvait un bâtiment nommé Hacken Start Building, n'est-ce pas ? Vous avez

obéi pour 50 000 euros et avec une équipe de droïdes de combats, vous y avez éliminé tous les gens, puis vous avez mis feu à de nombreux immeubles, mais moi, j'ai survécu. J'ai été hospitalisé pendant près d'un an, et suite à cela, j'ai failli être ruiné, j'ai perdu beaucoup d'argent, j'ai été poursuivi par la police, et j'ai perdu mon père et mon frère dans l'incendie. Mon nom est Bruce Hacken »

Un frisson vous parcourt le corps lorsqu'il vous dévoile son nom. Bruce Hacken, un milliardaire, qui a tant arnaqué de gens, a fait mourir tant d'hommes à la tâche, qui a ruiné la vie de tant de gens, et tout cela pour l'argent et le pouvoir.

« Je me suis donc vengé sur votre ancien client, puis sur vous. Le boîtier contenait un programme qui a fait surchauffer la machine au point de la faire exploser, qui a fermé toutes issues, et a activé les caméras de surveillance. Vous êtes inculpé pour tentative de piratage. De plus, vous ne verrez pas les 700 000 euros que vous attendiez. Adieu ! »

Une fois sorti de l'hôpital, vous êtes mis sous verrous par l'Unité Spéciale des Droïdes de Combat (USDC) pour cinq ans. Vous qui avez mené tant de batailles, remporté tant de victoires, et rempli tant de missions, vous venez d'être gravement blessé, puis mis en prison par un simple milliardaire. Une fois cette peine purgée, vous vous mettez en quête de Bruce Hacken, bien décidé à vous venger. Allez au **1**.

## 1

Bruce n'a laissé aucune trace derrière lui. Vous êtes retourné à l'endroit où il vous avait donné rendez-vous, mais n'avez pu déceler aucun indice. Néanmoins, dans la ville se trouve un centre de surveillance contrôlant toutes les caméras présentes dans la ville, mais hautement sécurisé. Les vidéos détenues par le centre ne sont communiquées qu'à l'USDC ; vous pourriez donc essayer de leur soutirer des informations, mais cette tâche n'est pas très simple, puisque ce sont des robots, surtout que vous êtes un ancien détenu. Une autre option serait de contacter Jason, un hacker qui pourrait probablement vous permettre d'accéder aux données du centre. Bien évidemment, cela ne sera pas gratuit, il va sûrement vous demander quelque chose en échange. Vous pouvez tenter de pénétrer le centre d'informations (allez au **25**), essayer d'obtenir des informations de la USDC (allez au **10**), ou demander de l'aide au pirate (allez dans ce cas au **18**).

## 2

Étant dépourvu de l'argent nécessaire pour payer un billet, et n'ayant pas l'intention de retourner chez vous pour en récupérer, ce qui vous ferait rater l'avion et vous ferait attendre deux semaines avant le départ d'un autre avion pour Londres d'après les informations affichés sur les panneaux indiquant les dates de départs, vous n'avez d'autres solutions que d'en voler. Sachant que vous n'avez pas de bons talents de pickpocket, vous entrez dans une boutique et essayez d'une façon ou d'une autre de vous approprier l'argent nécessaire en tentant de détourner l'attention de la vendeuse.

Lancez deux dés. Si le résultat est égal ou supérieur à 9, vous parvenez à obtenir l'argent en toute

discrétion. Sinon, vous vous faites prendre la main dans le sac, et les droïdes de l'USDC présents dans l'aéroport, alertés par la vendeuse, arrivent sur les lieux. Si **un droïde vous a révélé l'emplacement de Hacken**, allez au **19**. Sinon, engagez un combat au corps-à-corps.

DROÏDE 1      ENDURANCE : 11      HABILITÉ : 6      DÉGATS : 3      ARME : aucune

DROÏDE 2      ENDURANCE : 10      HABILITÉ : 7      DÉGATS : 2      ARME : aucune

À moins que vous n'ayez perdu la vie, vous filez acheter un billet. Ajoutez 2 500 euros sur votre *feuille d'aventure* et allez au **9** si **l'informateur vous a parlé d'un mercenaire** ou au **36** dans le cas contraire.

### 3

Vous êtes cinq joueurs dans la partie. Au début du jeu, vous misez une certaine somme d'argent (sans dépasser la somme en votre possession), puis à chaque tour, lancez un dé pour chaque joueur, le premier lancer correspondant au vôtre. Ensuite, chaque joueur ayant obtenu le même résultat que d'autres joueurs, ainsi que celui ayant fait le plus petit résultat, sont éliminés. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient été éliminés excepté vous, auquel cas vous remportez quatre fois votre mise, qu'il n'y ait plus personne en jeu (dans ce cas, vous gagnez ni perdez d'argent), ou que vous soyez éliminé (vous perdez dans ce cas votre mise). Vous pouvez faire jusqu'à trois parties. Une fois que vous jugerez avoir assez joué, vous ressortez de la tente et allez au **12**.

### 4

Vous lui annoncez la perte de son argent, mais le droïde vous dit qu'il transmettra l'information à Hacken. Étant donné que vous n'avez aucun prétexte pour comprendre au robot que vous tenez absolument à le voir, vous le remerciez et remontez dans votre voiture. Vous pouvez soit vous rendre au centre de surveillance en allant au **25**, soit allez voir le hacker et aller au **18**.

### 5

Vous frappez violemment l'un des robots par surprise, mais ils s'appretent à riposter. Engagez un combat au corps-à-corps. Le droïde 1, que vous avez frappé, vous infligera 1 dégats en moins par objets ayant la propriété protection en votre possession, pendant les trois premiers assauts.

DROÏDE 1      ENDURANCE : 10      HABILITÉ : 9      DÉGATS : 3      ARME : aucune

DROÏDE 2      ENDURANCE : 14      HABILITÉ : 7      DÉGATS : 2      ARME : pointe en metal (+1 HABILITÉ, + 4 DÉGATS)

DROÏDE 3      ENDURANCE : 15      HABILITÉ : 10      DÉGATS : 3      ARME : aucune

Une fois les robots détruits, vous pourrez visiter le marché noir et aller au **12**.

## 6

Vous parvenez à un écran d'ordinateur, et accédez aux vidéos prises par les caméras. Vous les visionnez une à une jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchez : vous apercevez Hacken monter dans un avion qui semble avoir pour destination Londres. Vous avez maintenant ce que vous vouliez et savez où se trouve le milliardaire. Allez au **16**.

## 7

Vous frappez à la portière de la caravane, et un homme vous salue et vous fait entrer. Vous vous installez dans un fauteuil et il vous demande le but de votre visite. Il vous dit aussi le prix que vous devez payer pour obtenir une information. Vous pouvez donc, au prix de 100 euros, lui demander :

- l'emplacement du milliardaire que vous recherchez (allez au **11**)
- où vous pouvez trouver le hacker (allez au **28**)
- si vous avez **été recruté**, lui demander ce que vous cherchez (allez au **14**)

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, vous quittez la caravane et partez chercher autre chose au marché noir et allez au **12**.

## 8

Vous débouchez dans une salle déserte. Elle se compose de rayons de boîtes en cartons, la plupart vides. L'ensemble de la salle lui donne l'apparence d'un entrepôt, mis à part la présence d'une étrange machine dans le coin de la salle. Si vous souhaitez vous en approcher, allez au **29**. Sinon, ne voyant aucune autre issue dans la pièce, vous la quittez et passez par l'entrée gardée par les robots (allez au **13**).

## 9

Vous payez la somme convenue (déduisez 1500 euros de votre *feuille d'aventure*) puis vous apercevez un homme armé et vous vous rappelez les paroles de l'informateur. Vous vous cachez rapidement et vous frayez un chemin dans la foule tout en prenant soin de ne pas vous trouver dans le champ de vision de votre poursuivant. Allez au **24**.

## 10

Vous vous mettez en route pour le quartier de l'USDC. Lorsque vous arrivez et descendez du

véhicule, vous êtes interpellé par un droïde, qui vous demande de décliner votre identité et de lui expliquer le but de votre venue. Vous pouvez lui déclarer votre vrai nom et aller au **32**, ou prendre le risque de lui mentir en allant au **21**, sachant que votre nom est enregistré dans la liste des ex-détenus.

## 11

Vous lui demandez où se trouve le milliardaire, mais malheureusement, l'informateur vous décalre ne pas être en possession de cette information, car Hacken aurait brouillé toutes les pistes après qu'il ait quitté la ville. En revanche, il vous apprend que le milliardaire s'est rendu à l'aéroport peu après votre emprisonnement et a engagé un tueur, chargé de surveiller l'aéroport et d'empêcher tout mercenaire ou de l'USDC de parvenir jusqu'à lui. Vous le remerciez de cette information et quittez la caravane, puis notez sur votre *feuille d'aventure* que **l'informateur vous a parlé d'un mercenaire** et allez au **12**.

## 12

Vous vous promenez pour voir ce qui pourrait vous être utile dans le marché noir, et votre attention se porte sur un stand d'armes, une caravane portant l'inscription « informateur » qui peut s'avérer utile dans le cas où vous cherchez des informations, et une tente qui semble être réservée aux jeux d'argent. Si vous souhaitez voir les articles du stand d'armes, allez au **26**. Si votre choix se porte sur la caravane, allez au **7**. Si vous voulez jouer dans l'espoir d'amasser de l'argent, allez au **15**. Si vous vous mettez en quête de Jason, et si vous n'avez pas encore **été recruté**, allez au **37**. Enfin, si vous préférez opter pour un autre choix que celui de demander de l'aide à Jason, vous pouvez vous rendre au quartier de l'USDC en allant au **10** ou au centre de surveillance, auquel cas vous rendez au **25**.

## 13

Lorsque vous vous approchez des droïdes et qu'ils vous repèrent, vous frappez violemment l'un d'eux sans lui laisser le temps de se défendre. Engagez un combat corps-à-corps contre les robots.

DROÏDE 1      ENDURANCE : 11      HABILETE : 9      DÉGATS : 3      ARME : aucune

DROÏDE 2      ENDURANCE : 15      HABILETE : 8      DÉGATS : 3      ARME : aucune

Si vous sortez vainqueur de ce combat, allez au **34**.

## 14

Vous lui montrez la photo que le pirate informatique vous a remis et lui demandez si il peut vous renseigner sur l'emplacement de l'homme présent sur l'image. Il vous répond qu'il se trouve à l'heure actuelle à l'endroit où sont vendue les clefs et les passe-partout. Vous le remerciez et partez à la recherche de votre proie.

Une fois arrivé, vous l'apercevez. Vous vous approchez de lui, et lorsqu'il vous voit, il vous demande ce que vous lui voulez. Quand vous lui dites que vous êtes ici sur l'ordre de Jason pour le tuer, il vous envoie un coup de poing et sort un sabre. Engagez un combat au corps-à-corps.

PROIE    ENDURANCE : 15    HABILITÉ : 9    DÉGATS : 2    ARME : sabre (+2 HABILITÉ)

Si vous êtes vainqueur, allez au **39**. Sinon, vous avez la possibilité de fuir. Dans ce cas, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et allez au **12**. Rayez de votre *feuille d'aventure* que **vous avez été recruté**. Durant le reste de l'aventure, vous ne pourrez plus **être recruté**.

## 15

Vous entrez dans la tente, et vous approchez d'une table à laquelle se trouve quatre personnes qui jouent aux dés en misant leur argent. Lorsqu'ils vous voient et tournent leur tête vers vous, vous leur demandez les règles ce jeu, qui s'avèrent être simple : tous les joueurs lancent un dé et ceux qui ont le plus petit résultat parmi tous et ceux dont le résultat du dé a été obtenu par d'autres joueurs sont éliminés. Si tous les joueurs sont éliminés, personne ne remporte la victoire et chacun récupère sa mise. Sinon, le dernier joueur qui n'a pas été retiré du jeu remporte les gains. Si vous avez envie de jouer, allez au **3**. Sinon, retournez au **12**.

## 16

Après avoir attendu le départ d'un avion pour Londres, Vous vous rendez à l'aéroport sans plus tarder dans l'espoir de trouver Hacken et regagnez 6 points d'ENDURANCE. À l'intérieur se trouvent des boutiques, et vous pouvez vous restaurer au prix de 30 euros pour regagner 3 points d'ENDURANCE. Vous partez ensuite prendre un billet d'avion, qui coûte 1 500 euros. Si vous les avez, déduisez-les de votre *feuille d'aventure*, et allez au **36** ou au **9** si **l'informateur vous a parlé d'un tueur**. Sinon, allez au **2**.

## 17

Au moment où vous enclenchez l'interrupteur et vous rendez compte que vous vous êtes trompé, vous entendez une alarme stridente et entendez des pas se rapprocher de plus en plus. Vous vous retrouvez encerclé par une trentaine de droïdes de l'USDC, sans aucun moyen de vous échapper.

Étant donné qu'ils ont l'avantage du nombre, et qu'ils sont armés, même si vous avez une grande performance au combat, vous vous voyez obligé de vous rendre. Allez au **31**.

## 18

Vous passez chez vous pour récupérer 2 000 euros que vous ajoutez à votre *feuille d'aventure* afin de pouvoir payer la somme que vous demandera le hacker, et partez le rejoindre là où il se trouve habituellement, au marché noir. Il y a là des tas d'objets, la plupart dangereux ou illicites, et des jeux d'argent. Allez au **23** si **vous êtes surveillé**, ou au **12** dans le cas contraire.

## 19

Il y a beaucoup plus de droïdes que vous ne l'imaginiez. Vous ne tardez pas à comprendre que le robot auquel vous avez demandé des informations sur Hacken et dit qu'il était en danger a dû avertir ses compagnons pour protéger le milliardaire du soi-disant danger qu'il court. Les droïdes étant trop nombreux, vous vous voyez obligé de vous rendre. Allez au **31**.

## 20

Vous avez trouvé ! La porte s'ouvre, donnant sur une grande salle dont les murs sont recouverts d'écrans, qui affichent les vidéos que les caméras de ville ont filmé, et à votre désespoir, occupée par des robots. Bien qu'ils n'aient pas été spécialement conçus pour le combat et qu'ils n'ont aucun équipement leur permettant de se battre, ayant été fabriqués pour gérer le centre de surveillance, ils savent se défendre, et ils sont onze. Vous allez devoir engager un combat contre eux. Lors des deux premiers assauts, vous pourrez attaquer à distance mais ensuite, il faudra vous battre au corps-à-corps. Ils ont tous les mêmes caractéristiques.

DROÏDE    ENDURANCE : 5    HABILITÉ : 6    DÉGATS:1    ARME : aucune

Si vous les vainquez, allez au **6**.

## 21

Vous vous présentez sous une fausse identité, et le droïde scanne votre visage, mais il vous annonce que vos traits ne correspondent pas au nom que vous lui avez fourni. En cherchant dans la base de données de la ville, il trouve rapidement votre véritable identité, et apprenant que vous êtes un ex-détenu, il vous renvoie du centre USDC. Il vous prévient aussitôt que vous êtes tenu à l'œil. Notez dans votre *fiche d'aventure* que **vous êtes surveillé**. Il ne vous reste plus qu'à aller au centre de surveillance (allez au **25**) ou retrouver le pirate informatique (allez au **18**).

## 22

Vous lui annoncez les dettes que Haken a envers vous, mais le droïde vous informe qu'il ne peut pas vous donner l'emplacement de Hacken. Lorsque vous lui demandez la raison pour laquelle cette information ne peut vous être livrée, le robot vous dit qu'il ne peut pas vous en dire plus et vous demande de repartir. Dépité, vous remontez dans votre voiture pour vous rendre au centre de surveillance (allez au **25**) ou pour trouver Jason (allez dans ce cas au **18**) en notant dans votre *feuille d'aventure* que **vous êtes surveillé**.

## 23

Vous entendez des voix métalliques dans votre dos. Vous vous retournez et apercevez trois droïdes de l'USDC, qui vous demandent de les suivre. Le droïde auquel vous avez tenté de soutirer des informations au centre USDC a dû prévenir ses congénères et vous faire suivre ! Si vous obéissez sans aucune résistance, allez au **31**. Si vous préférez vous battre, allez au **5**.

## 24

Vous montez dans l'avion. Lorsque vous arrivez à Londres, vous menez votre enquête afin de trouver Hacken. Vous cherchez partout, questionnez les gens susceptibles de détenir une information pouvant vous être utile, et restez attentif au moindre indice. Vous finissez par apprendre qu'il loge au Central Park Hotel. Vous y allez sans tarder, et arrivé au hall, vous êtes atteint par une balle de pistolet qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous sortez votre arme, et engagez un combat à distance contre ce qui semble être un autre tueur engagé par le milliardaire caché derrière un meuble.

TUEUR    ENDURANCE : 16    PRÉCISION : 11    ARME : automatique (3 DÉGATS, 8 munitions)

Si vous le vainquez, allez au **30**.

## 25

Avant de vous lancer dans cette dangereuse infiltration, vous retournez à votre domicile pour vous procurer des armes et de l'équipement pouvant s'avérer utiles.

- automatique (arme, +1 PRÉCISION, 5 DÉGATS, propriétés : à distance, à feu)
- lunettes à infrarouges (objet, propriété : aucune) : permet de voir dans le noir
- gilet de protection (objet, propriété : protection, effet : lorsqu'un ennemi vous infligera au moins 4 dégats en combat, vous pouvez atténuer ces dégats de 1)

- bombe à retardement (objet, propriété : explosif)
- lame d'obsidienne (arme, +1 HABILITÉ, +2 DÉGAT, propriété : corps-à-corps )
- boîte de munition : vous fournit 5 MUNITIONS

Vous pouvez emporter deux de ces objets, puis vous vous mettez en route pour le centre de surveillance. Lorsque vous y parvenez, vous contournez le bâtiment et y trouvez deux portes d'accès, dont l'une gardée par deux droïdes par lesquels vous avez manqué de vous faire repérer. Si vous voulez en découdre avec les robots et tenter de passer par l'issue protégée, allez au **13**. Si vous préférez rester prudent, vous entrez par l'autre porte et allez au **8**.

## 26

Vous examinez les armes de l'étal et examinez leur prix. Beaucoup d'armes sont usagées et presque inutilisables, mais certaines ont l'air neuves.

- virtù 47 (arme, -2 HABILITÉ, 6 DÉGATS, propriétés : à distance, à feu) 500€
- épée électrisée (arme, +1 HABILITÉ, +3 DÉGATS, propriété : corps-à-corps) 450€
- mitraillette cobra (arme, +5 HABILITÉ, 8 DÉGATS, propriétés : à distance, à feu) 1 400€
- armure rouillée (objet, propriété : protection, effet : l'armure rouillée ispose de 5 points d'ENDURANCE ; quand vous subissez des dégats, vous pouvez les éviter en les assignant à l'armure rouillée. Vous la perdez quand elle n'a plus de points d'ENDURANCE) 450€

Vous pouvez acheter ces article en un seul exemplaire. Les armes étants vendues sans munition, vous pouvez en acheter 12 au prix de 200€. Une fois vos achats terminés, retournez au **12**.

## 27

Lorsque vous appuyez sur ce que vous pensiez être l'interrupteur qui vous ouvrirait la porte, vos timpanes sont déchirés par une alarme stridente hurlant dans tout le bâtiment. Vous vous ruez vers la sortie, mais êtes arrêté par un faisceau laser qui a manqué de vous brûler. Mais d'autres rayons apparaissent et vous allez devoir les esquiver. Lancez le dé trois fois. Chaque fois que vous obtenez un 1, un 2 ou un 5, vous perdez un nombre de points d'ENDURANCE, équivalent au résultat du dé. Si vous faites un 6, vous êtes mortellement blessé et perdez la vie. Votre aventure est dans ce cas terminée. En revanche, si vous survivez, vous quittez les lieux et vous mettez en quête de trouver Jason. Allez au **18**.

## 28

Vous donnez l'argent à l'informateur, puis il vous dit que Jason est habituellement à côté de la vente d'objets informatiques et électroniques. Vous le remerciez et partez rencontrer le hacker. Allez au **37**.

## 29

Vous avancez pas à pas vers la machine quand tout à coup, une alarme se met à hurler, déchirant vos oreilles. Vous quittez rapidement la salle et décidez d'entrer par l'issue gardée par les robots. Allez au **13** et indiquez dans votre *feuille d'aventure* que vous avez **déclenché une alarme**.

## 30

Une fois débarrassé du mercenaire, vous vous emparez du registre dans lequel est contenu le nom de toutes les personnes logeant dans l'hôtel, qui vous apprend que Hacken a pris la chambre 49 au deuxième étage. Vous vous y rendez sans tarder avant d'avoir la déception de découvrir que la chambre est vide. Vous attendez donc son arrivée.

Après avoir attendu trois heures, pendant lesquelles vous étiez affamé pour ne pas avoir mangé votre déjeuner, la porte s'ouvre, et vous sortez votre arme après avoir aperçu Hacken passer la porte, qui est visiblement très surpris de votre intrusion, et encore plus de votre présence à Londres.

« Comment êtes-vous parvenu jusqu'à moi ? Bégaie-t-il.

- Peu importe, ce qui compte, c'est que je vais pouvoir assouvir ma vengeance.

- N'avez-vous pas assez tué de gens et fait la guerre pour venir jusqu'à moi dans le but de commettre un meurtre de plus ? Combien de gens ont souffert sous vos balles, combien de personnes ont perdu leurs proches juste pour que vous puissiez gagner de l'argent ? Vous avez tué mon père et mon frère, cela ne vous suffit pas ? J'ai perdu des proches et ai été hospitalisé, vous aussi êtes allé aux urgences et avez été enfermé par la police. Nous sommes quittes. Retournez chez vous et oubliez tout cela. »

Les paroles du milliardaire vous choquent. Vous n'avez jamais un seul instant pensé aux nombreuses personnes que vous avez assassinées et rendu tristes après leur avoir tué des proches, dans le seul but d'obtenir de l'argent. D'ailleurs, vous avez aussi arraché des membres de sa famille à Hacken. Allez-vous lui laisser la vie sauve et retourner chez vous (allez au **35**) ou malgré ses paroles, accomplir votre vengeance (allez au **33**) ?

## 31

Vous êtes embarqué par les droïdes au quartier de l'USDC, et votre quête se termine, hélas, dans, une cellule de prison, sans aucun espoir de mettre la main sur le milliardaire et d'assouvir votre

vengeance, car votre vie finira derrière les barreaux...

32

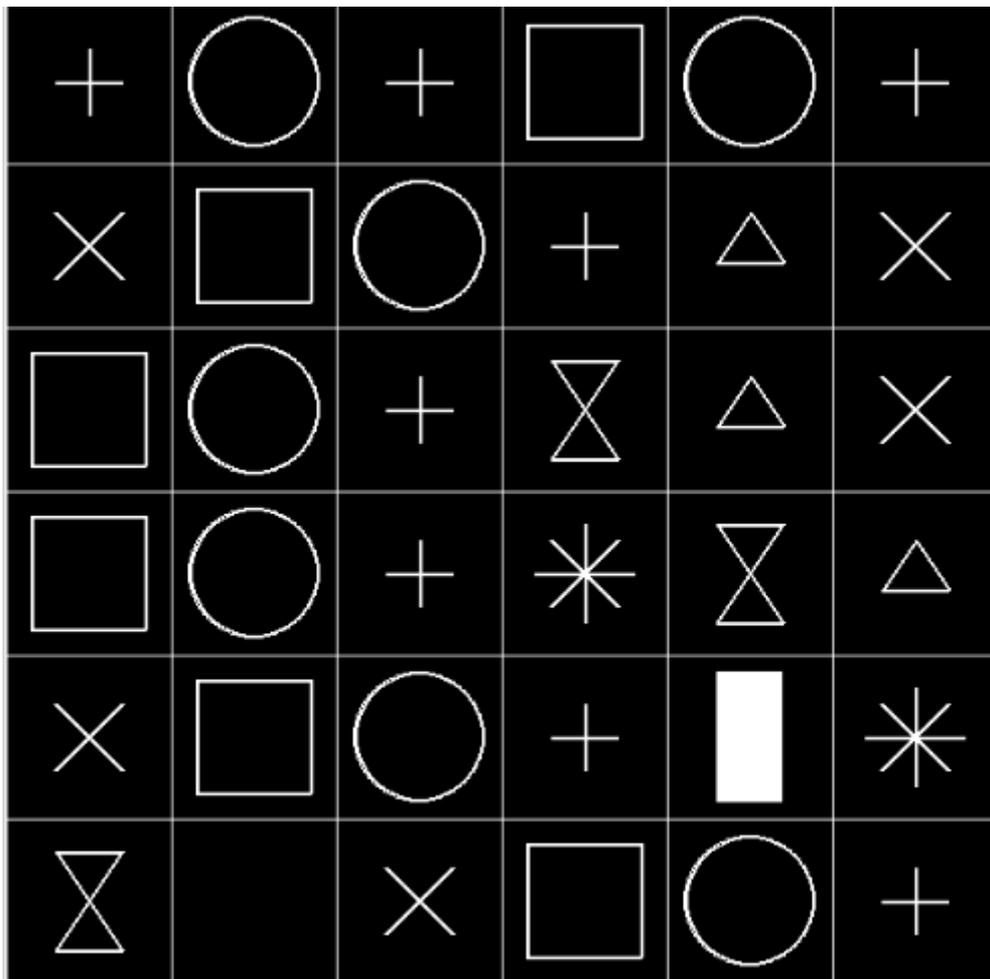
Le droïde scanne votre visage, puis vous conduit dans une salle d'entretien. Il vous demande l'objet de votre visite, tout en vous rappelant qu'étant donné que vous êtes un ex-détenu, vous n'obtiendrez probablement pas grande aide de la part de l'USDC. Vous lui répondez que vous êtes à la recherche de M. Hacken. Il vous demande ensuite le but de cette rencontre. Comme le fait de vouloir vous venger n'est pas une raison valable de le rencontrer, vous pouvez lui dire qu'il vous doit de l'argent (allez au 22), qu'il s'est fait voler (allez au 4), ou qu'il est en danger et que vous devez l'en avertir (allez 38).

33

Vous portez un coup fatal à Bruce Hacken, qui s'effondre au sol, inanimé. Vous vengez l'humiliation que vous avez subie lors de votre passage à l'hôpital et en prison. Cependant, le discours qu'il vous a tenu vous a fait réfléchir sur les vies que vous avez détruites et envoyées au ciel. Vous vous trouvez stupide de ne jamais penser un seul instant aux personnes rendues malheureuses par vos meurtres et vos batailles et voyez maintenant votre passé comme une atrocité. Vous retournez chez vous et abandonnez le métier de mercenaire, devenu cruel à vos yeux. Désormais, vous continuerez à entretenir votre corps non pour tuer, mais pour mettre votre force au service des gens.

34

Vous ouvrez la porte et retrouvez long auquel au trouve une blindée écran sur représenté image.



ouvrez la vous dans un couloir, bout se porte avec un lequel est cette

De toute évidence, il faut trouver le pictogramme manquant pour ouvrir la porte. À côté de l'écran se trouvent des boutons sur lesquels se trouvent des pictogrammes issus de l'écran. Vous pouvez appuyer sur l'interrupteur sur lequel est dessiné :

- un rond (7)
- un rectangle plein (18)
- un sablier (24)
- un carré (12)
- un symbole plus + (18)
- une croix (30)
- un triangle (20)
- une étoile \* (2)
- un hexagone (21)

Lisez le début du paragraphe correspondant au symbole que vous avez choisi. Si le texte débute par « Vous avez trouvé ! », continuez la lecture. Sinon, allez au **17** si vous avez **déclenché une alarme** ou au **27** dans le cas contraire.

Les paroles prononcées par le milliardaire vous affligent. Vous ne vous êtes jamais mis à la place de vos victimes, vous n'avez jamais pu éprouver ce qu'elles ont ressenti lorsque vous les avez jetées à la mort. Vous décidez de laisser Hacken en vie mais quand vous passez la porte, vous recevez un gros coup sur la tête. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILITÉ. Vous vous retournez et voyez le milliardaire, un bâton dans une main et un poignard dans l'autre, prêt à en finir avec vous.

Vous n'auriez jamais dû écouter ce qu'il vous a dit. Il avait raison, certes, mais il n'a jamais eu l'idée de vous épargner. Engagez un combat à distance.

HACKEN    ENDURANCE : 7    PRÉCISION : 6    HABILITÉ : 5    DÉGATS : 1

ARMES : bâton (+ 2 HABILITÉ), revolver (+1 PRÉCISION, 3 DÉGATS)

Si vous le vainquez et parvenez à assouvir votre vengeance, allez au **33**.

## 36

Vous payez la somme convenue pour acheter le billet, et lorsque vous vous apprêtez à monter dans l'avion, une détonation retentit et un projectile percute votre bras. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous vous retournez et apercevez un homme armé d'un fusil qui semble s'appreter à vous tirer dessus. Engagez un combat à distance.

TUEUR    ENDURANCE : 20    PRÉCISION : 9    ARME : fusil (+1 PRÉCISION, 3 DÉGATS, 12 munitions)

Si vous êtes vainqueur, allez au **24**.

## 37

Vous cherchez longtemps avant de trouver Jason, à côté d'un étal où sont disposées toutes sortes de machines électroniques. Vous allez le voir pour lui expliquer ce que vous attendez de lui.

« Ce que vous me demandez est bien compliqué et très risqué, car vous savez sans doute que les centres de surveillances sont hautement sécurisés, et le téléchargement de vidéos est long, ce qui laisse plus de temps à l'USDC pour me localiser et me jeter en prison. De ce fait, vous allez devoir payer très cher.

- Combien voulez-vous ?

- Vous êtes mercenaire, n'est-ce pas ? Ce que je vais vous demander sera donc dans vos cordes. Je veux que vous retrouviez cet homme, et que vous vous le tuiez, vous annonce-t-il en vous montrant la photo d'un homme à forte carrure. Je vous préviens, c'était un grand vétéran, ce qui vous rendra la tâche plus difficile. Il doit certainement se trouver dans le marché noir. En ce qui concerne le prix en argent, ce sera gratuit »

N'ayant d'autres choix, vous vous mettez en quête du vétéran. Notez dans votre *feuille d'aventure* que **vous avez été recruté**, et allez au **12**.

## 38

Vous l'avertissez du prétendu danger que court Hacken, puis le droïde, après une longue analyse de votre argument, accepte de vous donner les coordonnées du milliardaire. Il vous annonce qu'il a pris l'avion et qu'il se trouve actuellement à Londres. Vous le remerciez, bien qu'il soit un robot, et filez vers l'aéroport. Allez au **16** et notez dans votre *feuille d'aventure* qu'**un droïde vous a révélé l'emplacement de Hacken.**

## 39

Après avoir votre adversaire, vous retournez voir le hacker et l'emmenez sur les lieux du crime pour qu'il puisse le voir de ses propres yeux. Comme convenu, il allume son ordinateur portable pour accéder aux informations du centre de surveillance. Il y parvient et vous avez maintenant accès à toutes les vidéos prises par les caméras de la ville. Parmi elles, vous en trouvez une dans laquelle Hacken monte dans un avion ayant pour destination Londres. Vous savez maintenant où le chercher. Vous remerciez Jason et allez au **16**.