

SSOMMBRE  
cybernoir

DARKFAM  
DARK IS CALLING YOU

# CyberNoir

Pour jouer Tech, pour jouer Futur, pour jouer Noir.

Pour jouer *Classic* BZB ou selon n'importe quelle variante, mais sans aucun Traits.

(si vous jouez en variante *DressCode Zero*, remplacez « dommages fixes » par « limités à 3 » et « dommages variables » par « faire 5 ou 6 au d6 »).

## Version 1.4.3

Écrit par Julien De Monte ( [deathambre@gmail.com](mailto:deathambre@gmail.com) )  
<http://arkhive.free.fr/>

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : [terrestranges.net](http://terrestranges.net)

Ouvrages indispensables : Sombre light ou Sombre 1 pour les règles du système Classic, Sombre 3 pour les Traits approfondis.

## Jouer Tech

De base, les personnages n'ont pas de Traits, ils sont tous interchangeables, juste des consommables...

Mais la Tech leur permet de dépasser leurs limites. À un certain prix.

Les implants bioniques et les prothèses cybernétiques fonctionnent en permanence, les greffons biotiques meurent vite hors de leur emballage cryo et n'agissent donc que sur une scène ou une seule action clé, et les drogues produisent d'intenses flashes malheureusement éphémères...

La règle des « 4D » : la Tech te rend...

... Décalé

... Dégradé

... Défiguré

... Dérangé

## #La Tech c'est

\* Un implant bionique (un dispositif incrusté dans le corps, couplé à un organe pour en amplifier ou en améliorer le fonctionnement).

\* Une prothèse cybernétique (un dispositif qui remplace totalement un organe ou une partie du corps).

\* Un greffon biotique exogène (un agent biologique semi-synthétique, augmenté de programmes informa-

tiques, qui se fixe sur le corps de manière temporaire).

\* Un patch dermique, un injectable ou une pilule qui diffusent leurs composés biochimiques dans le corps.

L'effet bénéfique de la Tech se traduit par un Avantage, qui peut être temporaire ou permanent (tant que le dispositif fonctionne).

En contrepartie, l'utilisateur subit un Désavantage, des Séquelles ou des Blessures.

"If u wanna run cool, u gotta run on heavy fuel" - DS

## #Coûts

\* Un Désavantage actif en parallèle de l'Avantage, ou en permanence.

\* Une Séquelles lors de l'installation dans ou sur le corps.

\* Une Séquelles et/ou une Blessure lors de l'utilisation dans une scène.

\* Une Blessure lors de chaque utilisation réussie (appliquée avant ou après le jet).

\* Une Séquelles et/ou une Blessure lors de la consommation.

\* Une combinaison de plusieurs désagréments...

## #Les Traits

Les Traits sont ici considérés uniquement au regard de leurs effets techniques, et non selon leur dénomination ou les éléments historiques du personnage qu'ils peuvent impliquer.

Quelques nouveaux (proto-) Traits :

\* *Vif Argent* te permet d'agir « par surprise » en dehors d'une situation d'embuscade.

\* *Hyperactif* te permet de déclarer ET de résoudre ton action après tout le monde, antagos compris, soit juste avant l'application des dommages.

\* *Hypervigilant* te permet de n'être jamais surpris, et lorsque tu n'attaques pas, on ne t'inflige que des dommages fixes.

\* *Focus* te permet de lancer 2d20 pour une action unique ou deux actions simultanées.

\* *Crash* t'impose d'appliquer les dommages d'un accident à la fois sur le Corps et sur l'Esprit.

Le Trait *Lasca* est compris inclure les sécurités électroniques & matricielles.

Le Trait *Amnésique* équivaut à une « mémoire éditée » dont certains souvenirs sont faux, modifiés, ou même effacés.

Les Traits surnaturels peuvent s'appliquer littéralement dans un setting mystique comme dans l'univers de **Kuro** (reliques, Oni, fantômes), ou modulo une légère adaptation, dans un univers à singularité comme **Eclipse Phase** (virus exurgent, Titans, tech alien).

Ils peuvent également être basculés dans le registre naturel, comme proposé dans les exemples suivants :

\* *Artefact* désigne un dispositif hi-tech en bêta-test, sorti d'un obscur labo de R&D (associé par exemple à *Ennemi Mortel* - le propriétaire dudit dispositif qui veut le récupérer).

\* *Exorciste* s'applique dans le RêVe (cf. #La Matrice dans « Jouer Futur »).

\* *Médium* peut être utilisé tel quel grâce à un appareillage spécifique (comme le Réanimateur du catalogue Uncanny Valley).

\* *Damné* te lie à un antagoniste, un criminel ou un corpo influent (celui qui a payé ton implant ?).

\* *Dégénéré* exprime les répercussions biologiques de la Tech dans ta chair.

\* *Possédé* traduit l'impact d'un dispositif trop « envahissant » (comme l'implant Métal Hurlant du catalogue Uncanny Valley).

## Jouer Futur

Qu'il soit dystopique, crépusculaire, décadent, simplement sordide ou (post-) apocalyptique, le futur est Sombre.

Les humains sont des fourmis ou des proies, victimes du système, des gangs, des corporations, esclaves d'une société où tout se paie très cher et souvent à crédit... La sécurité est un leurre, le confort un luxe, la vie est un combat de chaque instant.

Pollution omniprésente, ressources vitales limitées, ersatz de produits de première nécessité, saturation de publicités futiles et infantilisantes, explosion des réseaux sociaux et atomisation de la sphère privée, impunité totale pour les puissants...

### #La Matrice

La matrice, la toile, le monde virtuel, le sub-réel est appelé le **RêVe** (contraction de réalité virtuelle). Les Traits *RêVe Lucide*, *Exorciste* et *Cauchemars* s'y appliquent exclusivement.

\* *RêVe Lucide* te permet un superhacking du RêVe.

\* *Cauchemars* s'applique par transposition directe ; rien à ajouter.

\* *Exorciste* demande un peu d'adaptation : les Glaces Noires sont communément appelées Démons, car elles prennent littéralement possession des netrunners qu'elles piègent (pour les « suicider »). La FOI est l'acronyme de Front Office Interface, le paysage de ton RêVe. Un jet de FOI (sous Esprit) est nécessaire pour toutes les actions qui ont une équivalence dans le réel.

### #Oui, mais moi...

...je veux jouer une IA...  
...ou un fantôme dans la matrice.

Pas d'inquiétudes Jean-Pierre, tout est prévu.

Une IA est un assemblage de simulations de consciences humaines (*Atyppique, Bipolaire, Dissocié, Possédé* qui sait ?). Un fantôme de la matrice est l'image rémanente d'un vivant qui y a été tué (*Chagrin, Trauma* ?).

Ce genre d'être ne dispose pas de la Tech, car ils sont la Tech. Ils sont donc créés comme un personnage BZB qui peut alors choisir son couple de Traits.

Leur Esprit traduit leur conscience et leur stabilité mentale, comme un vivant. Leur Corps leur permet de se maintenir comme entité cohérente au sein du flux de la matrice, et de prendre possession de n'importe quel dispositif électronique relié à la Toile. Ils endurent autant de Blessures que de dommages infligés au dispositif en

question, ou autant que de dommages infligés à l'appareil dans lequel ils sont stockés (serveur, etc.). À zéro en Corps, ils sont absorbés et se fondent dans le flux de données du bruit blanc de la matrice. Bye bye, Jean-Pierre !

### #Technoscience

En terme de jeu, la logique et le rationnel ne doivent pas prendre le pas sur l'action et l'émotion : pas de place pour l'explication scientifique ou technologique basée sur le réel.

On est dans un film d'horreur : pas le temps de tergiverser ou de décoriquer les choses. On les vit, on les subit, on y survit, si on le peut.

Ce point est important, car nombre de joueurs ont naturellement tendance à intellectualiser une situation s'ils estiment avoir prise sur le matériel technologique qui lui sert de décorum. Brisez immédiatement cet élan. Ne leur laissez pas le temps de s'asseoir dans le fauteuil de la réalité technoscientifique, ils seront impossibles à déloger ensuite. Intervenez aux prémices. Coupez court à toute tentative de rationalisation.

Vous et vous seul fixez les règles de ce qui fonctionne ou ne fonctionne pas. En cas de doutes, pas de doutes : si vous n'avez pas prévu cette utilisation particulière d'un dispositif technologique dans le scénario, refusez-la.

La pertinence n'est pas compatible avec le cinéma. Il s'en moque éperdument, et nous aussi. Dans un jeu d'aventure, les joueurs attendent du meneur qu'il prenne en compte leurs judicieuses et pertinentes remarques, puis adapte la tournure des événements en fonction. Dans un jeu d'horreur, le meneur doit imposer aux joueurs un environnement qu'ils croient connaître mais ne maîtrisent absolument pas. Si le meneur doit s'adapter aux joueurs, le meneur ne doit jamais adapter le scénario aux desideratas des joueurs.

## Jouer Noir

Difficile à qualifier, une ambiance noire se reconnaît pourtant aux premiers abords. Elle met en scène des personnages emportés par le flot des événements et la pression des structures et institutions qui les écrasent, des pions sacrifiées au cœur de machinations qui les dépassent, et qui se retrouvent contraints de choisir la pire alternative pour tenter de s'en sortir. Ils se font manipuler par des beautés carnivores ou des élites intouchables. Ils subissent la fatalité d'un monde qui ne les attend pas, ne se soucie pas d'eux. Ils vivent dans l'ombre des façades de verre, de pierre ou d'acier, traversent des ruelles sombres et des dédales de couloirs obscurs. Les grands bureaux ne sont jamais les leurs et ils s'y sentent insignifiants. Les lieux immenses sont

vides, les espaces restreints encombrés. Que l'on ne croise personne ou que la foule soit dense et compacte, on se sent toujours seul, perdu dans un monde vide où les Autres sont des étrangers. Il pleut ou il a plu, le brouillard pollué ou les vapeurs industrielles enveloppent les silhouettes indistinctes des anonymes. La nuit prédomine, le soleil ne brille jamais vraiment. La lumière naturelle est monochromatique, la lumière artificielle jaillit des lampes au sodium basse pression ou des néons froids et crus.

## Jouer Gamma

**Gamma World**, le père de nos pères du post-apo. Si vous voulez faire du post-atomique, du post-cataclysme, du post-extinction, du post-n'importe quoi, il vous suffit d'appliquer le schéma directeur de CyberNoir et de compléter ou de remplacer la Tech par des Mutations...

# Uncanny Valley #2056

Un catalogue de Tech en vente libre ou presque...

En plus des effets décrits, l'installation d'une prothèse ou d'un implant inflige (2+x) Séquelles. Où x égal le nombre de prothèses ou d'implants déjà installés.

Les greffons biotiques et les autres dispositifs ne provoquent rien de plus.

Les prothèses et les implants ont des effets permanents.

## Implants

Psychomotricité renforcée **Loaded Satellite** : un implant vertébral qui améliore le système psychomoteur, en ajoutant des grappes de motoneurons artificiels le long de la colonne (sortes de tumeurs ou de ganglions). Le sujet devient *Vif Argent*, il peut agir par surprise même face à un adversaire conscient de sa présence, au prix d'une Blessure par action ainsi déclarée (ce cochage intervient avant le jet car l'implant endommage les muscles et les tendons du sujet).

Processeur de combat **Métal Hurlant** : cet implant composé de neurones de culture couplés à des micro-processeurs est installé à la base du

cervelet et forme une protubérance nervurée. Le sujet devient *Ambidextre* et *Possédé* (chaque fois que le sujet subit une ou plusieurs Séquelles, pour un nombre de tours équivalent ; le meneur peut demander l'intervention d'un autre joueur).

Accélérateur synaptique **Ok Cowboy** : cet implant cérébral confère le Trait *Hyperactif*, qui permet de déclarer ET de résoudre son action après tous les autres protagonistes d'une scène (antagos compris), soit juste avant l'application des dommages. Le sujet endure ensuite 1 Blessure.

Traitement **Second Skin** : ce traitement est appliqué sur toute la surface de la peau. Il y ajoute un réseau de veinules noirâtres qui confère *Miraculé* et *Dégénéré* au sujet. Le réseau devient de plus en plus prononcé et boursoufflé.

## Prothèses

Cyberbras-Drone **Pitbull** : une prothèse de bras au look résolument « meccano » (architecture apparente sans habillage) qui peut se détacher de son porteur et se reconfigurer en drone rampant téléguidé. L'utilisateur le pilote avec son Esprit. Il perd temporairement trois points de Corps, alloués au drone, qu'il récupère entièrement ou partiellement lorsque le bras se refixe sur lui. Le drone encaisse en Redux et dispose de sa propre tuile format Zéro. Le drone

n'est pas autonome : à chaque tour le porteur doit déclarer soit une action pour le drone, soit une action pour lui-même. Le drone est armé et peut attaquer au contact ou à très courte distance (à portée d'allonge d'un adversaire).

Cyberbras **Vladimir**: de technologie russe, ce bras au style inimitable (traits anguleux, vérins hydrauliques et cardans apparents) est disponible en deux versions. Version Alpha : *Bagarreur* et *Panique*. Version Bêta : *Fort* et une Blessure après chaque attaque réussie (le bras force sur le reste du corps du sujet).

Cybercobra **Midnight Lady** : un câble vif épais de quelques mm, lové au fond de la gorge. Il se déploie tel un cobra pour frapper une cible à portée d'allonge (corps-à-corps). Sa pointe acérée n'inflige que des dommages fixes. Ce n'est pas un fouet, ce n'est pas un appendice préhensile, c'est une arme.

Cybergrieffes **Angel Reaper** : des griffes rétractables logées dans chaque doigt d'une main, qui se déploient au niveau des ongles (effet visible, le sujet n'a plus d'ongles). Si une attaque de cette arme provoque des dommages variables, les doigts se brisent (une Blessure) et les griffes ne peuvent plus se rétracter ; il est toujours possible d'utiliser cette arme mais le sujet devient *Inapte* [tout ce qui requiert deux mains].

## Greffons

Les greffons biotiques sont généralement conditionnés dans une boîte de cryo-stase, qui ressemble à un palet de Hockey sur glace.

**Judge Dredd** : un scolopendre d'un cm de large, qui s'enroule autour du bras et s'étend de l'œil au poignet. Il insère ses antennes sous la paupière pour aller se connecter au nerf optique, et plante ses pattes aciculaires dans les muscles pour les activer. Le sujet obtient *Tir* pendant toute la durée d'une scène, après quoi le myriapode meurt. Il faut alors l'arracher, ce qui occasionne une Blessure. Le sujet donne l'ordre de faire feu, mais c'est le greffon biotique qui agit à sa place : cet état de dépossession de son propre corps provoque une Séquelle pour toute la durée d'utilisation. En outre, une fois que le sujet s'est saisi d'une arme à feu, il ne peut plus la lâcher jusqu'à ce que le greffon soit retiré (main verrouillée).

**Naucore**: cette punaise d'eau se fixe au fond du palais et diffuse ses phéromones lorsque le sujet parle. Il devient *Irrésistible* pendant toute une scène, avant que la naucore ne meurt (le sujet dégage ensuite une violente haleine pestilentielle jusqu'à la fin de la partie). Le sujet est en outre *Infecté* pour toute la durée de la partie.

**Trez** : cette veuve noire, garnie de 13 tâches oranges, se fixe sur le dos de la main directrice. Ses pattes pénètrent

sous la peau des doigts et le sujet devient *Lasca* pendant toute la durée d'une scène, avant que l'araignée ne meure et ne se décroche d'elle-même. Du fait de sa main endommagée, il devient aussi *Maladroit* jusqu'à la fin de la partie.

**Hécatonchires** : ce poulpe violacé se fixe à l'arrière du crâne en plaquant ses tentacules de chaque côté. Une fois par partie, il confère au sujet le Trait *Focus*, soit la possibilité de réaliser deux actions en même temps (jet de 2d20, un pour chacune) ou bien de se focaliser sur une seule (jet de 2d20 et application du meilleur). Le sujet devient *Ecervelé*.

Interface **Motorrad** : cette interface équipe les véhicules récents de tous types et permet leur pilotage par des commandes mentales et non par une manipulation d'organes physiques (pas besoin de volant ou de pédales). Il s'agit d'une sangsue d'un mètre de long qui se déploie depuis le tableau de bord pour venir mordre le globe oculaire du conducteur, lui conférant *In Extremis* (pour conduire uniquement). L'esprit du pilote fusionne avec sa machine, ce qui inflige une Séquelle lors de l'interfaçage et implique qu'en cas d'accident (*Crash*) les dommages soient appliqués à la fois au Corps et à l'Esprit ! (faut pas te crasher).

## Misc.

**NovaCoke** : un patch translucide qui se colle sur l'œil et délivre une dose de NovaCoke. Le sujet devient alors *Hypervigilant* (je ne suis jamais surpris et lorsque je n'attaque pas, on ne m'inflige que des dommages fixes) pendant toute une scène, le temps que le patch se désagrège. Il subit en outre le Trait *Chagrin* jusqu'à la fin de la partie car il a du mal à rester concentré. Il a également l'impression de comprendre instinctivement l'univers et d'être au centre d'un truc super important...

**John McClane** : une petite ampoule de verre qui se brise entre les doigts pour en inhaler la poudre cristalline qu'elle contient. Le sujet devient *Endurci* pendant toute une scène, mais développe également un *Code de Conduite* [hors de question de fuir] jusqu'à la fin de la partie. Non, il n'est pas question de fuir.

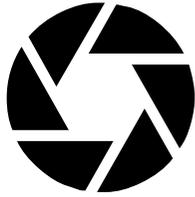
Chirurgie **Far Stucker** : une fausse identité VIP conférée par une lourde intervention chirurgicale (deux Séquelles) octroie le Trait *Notable*. Cette chirurgie ne modifie pas les propriétés biométriques du sujet, et ne trompe donc pas les dispositifs de sécurité biométrique. Le sujet acquiert *Trauma* s'il s'agit d'une chirurgie réparatrice consécutive à un grave accident, ou *Bipolaire* dans le cas d'une ex-doll (cf. série Dollhouse) ou d'une doublure de célébrité, conséquences

de la reprogrammation comportementale associée.

Extracteur de données **Réanimator** : un kit au stade expérimental qui tient dans une trousse de toilette, composé d'une pompe munie d'un réservoir de « sérum Z » et de deux tuyaux fixés à des aiguilles, l'une pour le prélèvement sanguin, l'autre pour l'injection dans le « patient ». Le donneur vivant peut ainsi injecter son sang enrichi au sérum Z dans le cerveau d'un cadavre pour bénéficier du Trait *Médium*, au prix d'une Blessure pour lui-même et d'une Séquelle pour tous les gens qui assistent à l'opération (lui compris). Si la mise en scène ou les révélations le justifient, cette Séquelle peut être doublée.

IMPRIMEZ EN RECTO-VERSO

UNCANNY



VALLEY

### PITBULL

Une prothèse de bras au look "meccano", qui peut se détacher de son porteur et se reconfigurer en drone rampant téléguidé

### **NAUCORE**

Une punaise d'eau qui se fixe au fond du palais, et diffuse ses phéromones lorsque l'on parle

### **HECATONCHIRES**

Un poulpe violacé qui se fixe à l'arrière du crâne, en plaquant ses tentacules de chaque côtés de la tête

### **JUDGE DREDD**

Un scolopendre qui s'enroule le long du bras, de l'oeil au poignet. Il plante ses pattes aciculaires dans les muscles, et insère ses antennes sous la paupière, jusqu'au nerf optique

### **TREZ**

Une Veuve Noire garnie de treize tâches orange, qui se fixe sur le dos de la main. Ses pattes pénètrent sous la peau des doigts

**JUDGE DREDD** 

Tir  
1 Séquelle  
Main verrouillée

 —

Main verrouillée  
ou 1 Blessure  
(pour le retirer)

**TREZ** 

Lascar  
Maladroit

 —

Maladroit

**NAUCORE** 

Irrésistible  
Infecté

 —

Infecté  
Violente haleine

**HECATONCHIRES**

Focus  
Ecervelé

 —

Ecervelé

 **intact**  

**ESPRIIT**  

 **mutilé** 

**blessé**  **détruit**

**PITBULL**

CyberBras

 —

Drone  
Rampant | 3 Corps | Contrôle sous Esprit  
Encaisse en Redux | Armé pour contact

## **FAR STUCKER**

Une chirurgie esthétique extrême qui te donne l'apparence d'une célébrité vivante ou morte

## **OK COWBOY**

Un accélérateur synaptique implanté au coeur du cerveau

## **VLADIMIR**

Une prothèse de bras de technologie russe, en cardans et en vérins hydrauliques, disponible en deux versions : Alpha ou Beta

## **MOTORRAD**

Une sangsue fixée au tableau de bord, qui vient mordre le globe oculaire du pilote

## **JOHN McCLANE**

Une ampoule de verre qui se brise entre les doigts pour en inhaler la poudre cristalline qu'elle contient

## **METAL HURLANT**

Un processeur de combat composé de neurones de cultures couplés à des micro-processeurs. Installé à la base du cervelet, il forme une protubérance nervurée

## **REANIMATOR**

Un kit expérimental, composé d'une petite pompe, d'un réservoir de sérum Z, et de deux tuyaux munis d'aiguilles. Le tout tient dans une trousse de toilette

## **ANGEL REAPER**

Une main équipée de griffes rétractables qui jaillissent des ongles

## **NOVACOKE**

Un patch translucide qui se colle sur l'oeil

## **LOADED SATELLITE**

Un implant vertébral qui améliore le système psychomoteur, en ajoutant des grappes de motoneurones artificielles le long de la colonne vertébrale, tels des ganglions ou des tumeurs

## **SECOND SKIN**

Un traitement général de la peau, qui y ajoute un réseau de veinules noirâtres

## **MIDNIGHT LADY**

Un cybercobra lové au fond de la gorge, qui se déploie tel un fouet doté d'une pointe acérée

<p><b>NOVACOKE</b> </p> <p>Hypervigilant Chagrin</p> <hr/> <p></p> <p>Chagrin</p>	<p><b>LOADED SATELLITE</b></p> <p>1 Blessure = Vif Argent (1 action par surprise)</p>	<p><b>SECOND SKIN</b></p> <p>Miraculé Dégénéré</p> <hr/> <p></p> <p>Dégénère</p>	<p><b>MIDNIGHT LADY</b></p> <p>CyberCobra (dommages toujours fixes)</p>
<p><b>JOHN McCLANE</b> </p> <p>Endurci Code de conduite [hors de question de fuir]</p> <hr/> <p></p> <p>Code de conduite [hors de question de fuir]</p>	<p><b>METAL HURLANT</b></p> <p>Ambidextre Possédé (Séquences = nbre de tours)</p>	<p><b>REANIMATOR</b></p> <p>Médium 1 Blessure 1+ Séquelle (pour tous les gens présents)</p>	<p><b>ANGEL REAPER</b></p> <p>CyberGriffes (doigts brisés si dommages variables)</p> <hr/> <p></p> <p>CyberGriffes Inapte [à deux mains]</p>
<p><b>FAR STUCKER</b></p> <p>Notable Trauma</p> <hr/> <p>Notable Bipolaire</p> <p><b>FAR STUCKER</b></p>	<p><b>OK COWBOY</b></p> <p>Hyperactif (déclare et résout après tout le monde) +1 Blessure (après le jet)</p>	<p><b>VLADIMIR Alpha</b></p> <p>Bagarreux Panique</p> <hr/> <p>Fort +1 Blessure/succès</p> <p><b>VLADIMIR Beta</b></p>	<p><b>MOTORRAD</b></p> <p>In Extremis 1 Séquelle Crash</p> <hr/> <p></p> <p>Crash</p>



# AZX

## INDUSTRIAL DISEASE

Un scénario pour 3 ou 4 joueurs, présenté sur un support au format jeu de cartes, permettant de disposer de toutes les informations utiles et nécessaires en cours de partie à portée de main. Chaque meneur peut organiser les cartes comme il le souhaite sur sa table, afin de maximiser la visibilité de ce qui lui semble le plus important.

Inspirations : The Signal (film), The Crazies (film), AZF (Toulouse).

### **#Pitch**

Tôt ce matin, peu avant l'aube, une explosion détruit toutes les fenêtres du quartier Sud de New Dawn City. Un hangar de l'usine AZX vient de partir en fumée, et la déflagration s'est propagée sur plusieurs centaines de mètres.

Tout le quartier est bouclé. Seuls les véhicules de secours peuvent entrer et sortir de la zone. Mais vous avez une accréditation spéciale. Vous êtes des convoyeurs de fond et le plus gros client de votre boîte vous attend pour un transfert important.

IMPRIMEZ EN RECTO-VERSO

<p><b>PREZ / CREATION</b></p> <p>Une ville américaine en 2030, dans un futur hypothétique et dystopique. Le monde est plus dur, plus pollué, plus violent, plus sale, plus déshumanisé, bref un vrai rêve de vacances.</p> <p>Vous êtes des convoyeurs de fond, vous bossez pour La Boîte depuis peu ou plusieurs années, mais au moins l'un de vous doit être un "ancien". Expliquez pourquoi avoir signé. Dites ce que vous pensez de vos collègues.</p> <p>Vous êtes implanté, ou vous portez une prothèse ou vous avez un Greffon, bref, vous posséder une Tech et une seule, parmi celles du catalogue Uncanny Valley. Expliquez pourquoi et dans quelles circonstances la Tech est devenue une partie de vous.</p> <p>Le reste est libre mais aucun Trait n'est permis. Pas d'IA ou d'esprit de la matrice.</p>	<p><b>AZX / LE SIGNAL</b></p> <p>Firme pétrochimique internationale, <b>AZX</b> dispose d'un petit complexe bureaux-labos dans le centre-ville.</p> <p>22:02, une explosion dans les labos détruit le complexe entier. L'onde de choc brise absolument toutes les vitres du centre-ville sur plusieurs centaines de mètres à la ronde. Le Signal commence sa propagation dans les appareils électriques du quartier...</p> <p><b>Le Signal</b> : phénomène électromagnétique stable, affecte tous les appareils électriques capables de le diffuser : radio, télé, wifi, téléphone. Il les allume et émet dans les fréquences audibles, diffuse des images et des sons aux motifs chaotiques qui perturbent la psyché humaine : chaque personne qui y est exposé développe une sociopathie aiguë accompagnée de très fortes pulsions meurtrières. La vitesse d'altération dépend des gens et de la volonté du meneur pour les PJ.</p>	<p><b>LA BOITE</b></p> <p>Au sous-sol d'un parking à étages. Accès par une large rampe en virage (2 véhicules se croisent). Porte de garage renforcée qui ferme l'entrée. Parking avec fourgons le long d'un quai de déchargement. Au-delà, la partie bureaux. Pas de décorations, murs blanc industriel bas de gamme, quai gris, bitume noir option sale.</p> <p>Locaux spartiates. Un vestiaire (rangées de casiers bleu, bancs en plastique), un petit réfectoire sans cuisine (un frigo, un four et une cafetière dans un coin), un micro open-space secrétariat-compta, le bureau du dispatch et du superviseur Brad, des sanitaires parfum chimique.</p> <p>La Boîte se trouve dans les extérieurs de la ville mais ses fourgons sont autorisés à emprunter les voies rapides réservées.</p>
<p><b>DOTATIONS</b></p> <p>Uniforme gris, cravate et épaulettes noires, un kevlar obsolète (inutile), un talkie à l'épaule, une ceinture avec pistolet Glock 22 et matraque électrochoc (tonfa nervuré réglé aux limites de la légalité, létal pour les gens fragiles, et qui brûle méchamment la peau). Une puce d'identification (avec traceur GPS) implantée dans la main (sans Séquelle), qui reste active tant qu'elle capte le pouls du porteur, et permet d'entrer dans les locaux ou dans les sas des clients.</p> <p><b>LE FOURGON</b></p> <p>Modèle renforcé mais non blindé (La Boîte n'en possède que deux, déjà affectés). Une porte latérale, une trappe de toit, une double porte arrière, une porte intérieure pour séparer la cabine du reste.</p> <p>1x Motorrad sous le volant.</p> <p>1x John McClane dans la boîte à gants.</p> <p>1x fusil à pompe à levier de sous-garde modèle Adler A-110 redline.</p> <p>1x Judge Dredd en cryobox à côté du fusil.</p>	<p><b>LE CENTRE-VILLE / DECOR</b></p> <p>Centre-ville bouclé, des <b>barrages</b> de police improvisés empêchent les gens d'entrer et de sortir. Electricité coupée par <b>black-out</b>, plus d'éclairage public, rues plongées dans les ténèbres, rares lumières émises par immeubles dotés de groupe de secours.</p> <p>Rues jonchées des <b>débris de verres</b> de toutes les vitres des immeubles, des vitrines, des voitures, des abri-bus, des panneaux publicitaires. La route crisse et <b>glisse</b> pour tout ce qui roule. Des écarts pour circuler entre les véhicules stationnés pêle-mêle au milieu des rues ou sur les trottoirs, parfois encastrés dans des façades ou du mobilier urbain.</p> <p>Avant la scène de la <b>ZTB</b>, les gens errent, hagards et perdus, choqués par l'explosion. Après, ils s'entre-tuent ou attaquent le fourgon. Avant et après, partout, les télé, les téléphones, les radios diffusent le <b>Signal</b> et les gens le regardent/l'écouent.</p>	<p><b>PNJ / ANTAGOS</b></p> <p><b>BRAD</b></p> <p>Taille moyenne, 50aine, sec comme du bois mort, coupe militaire grisonnante, yeux gris délavés, mâchouille en permanence le cul d'un d'un vieux cigare éteint, empeste le tabac froid, parle peu et va droit au but.</p> <p><b>CITOYEN</b> - PNJ 10 - fuite à Corps 4</p> <p>Les gens altérés par le <b>Signal</b> ne perdent rien de leurs facultés intellectuelles, mais deviennent des meurtriers psychopathes uniquement motivés par leur indomptable désir de tuer, capables de mentir, de tendre des embuscades, d'utiliser toute arme.</p> <p><b>BRAQUEUR</b> - PNJ 12 - repli à Corps 6</p> <p>Tenue black-ops, gants et cagoule noirs. Fusil d'assaut et couteau de combat. Lunettes de vision nocturne. Radio. Deux groupes de trois hommes dans des breaks Audi Allroad noirs. Victimes du Signal à la discrétion du meneur, par exemple pour que les PJ leur volent une voiture.</p>
<p><b>SEQUENCES / 1</b></p> <p><b>Prez</b> et création des PJ.</p> <p>Arrivée des PJ à <b>La Boîte</b> pour prise de service à 23h. <b>Brad</b> les accueille et annonce la course urgente pour ZTB.</p> <p>Cinématique du fourgon sur voie rapide direction centre-ville, circulation nocturne fluide. Il est <b>minuit</b>. Nuit noire et sans lune.</p> <p>Arrivée du fourgon au <b>barrage</b> de police. Journalistes, badauds. Un agent les arrête, vérifie leur accréditation, les invite à se manier car bouclage total du centre-ville à 01:00. Plus rien ne sortira après. N'en sait pas plus. <b>Compte-à-rebours</b> d'une heure enclenché : le jeu passe en temps réel.</p> <p>Le fourgon roule jusqu'à la ZTB, description du <b>décor</b>. Partout, le <b>Signal</b> qui parasite même la radio du fourgon. Ambiance.</p>	<p><b>SEQUENCES / 2</b></p> <p>Le fourgon entre dans l'avenue de la <b>ZTB</b>. Les PJ organisent le transfert. Le <b>directeur</b> déroule son embuscade, le chauffeur reçoit la visite des pompiers affectés par le Signal. Action.</p> <p>Les PJ reprennent la route, direction le bercail. Scènes d'affrontements entre citoyens. Jets de pierres et de débris divers. Un frigo jeté d'un balcon s'écrase sur la route juste à côté du fourgon.</p> <p><b>Braquage</b> : course-poursuite puis accident. Fourgon HS.</p> <p>Mort ou fuite dans la <b>galerie commerciale</b> attenante, des citoyens s'y trouvent cachés.</p> <p>Mort ou fuite en volant un véhicule (celui des braqueurs ?). Arrivée au barrage avant ou après la fin du compte-à-rebours.</p> <p>Générique.</p>	<p><b>LES AUTORITES</b></p> <p>22:02, explosion du complexe <b>AZX</b> =&gt; arrivée des premiers secours =&gt; les pompiers, ambulanciers, policiers subissent le <b>Signal</b>, la situation dégénère, des rapports émanent de tout le <b>centre-ville</b> =&gt; 23:00, les Autorités décident de boucler le centre-ville, et à 23:40 de déclencher un <b>black-out</b> pour stopper la progression du Signal.</p> <p>A 01:00, l'armée a remplacé les forces de police aux barrages et un bouclier électromagnétique a été déployé autour du centre-ville. Des militaires y entrent en tenue NBC et abattent tous les gens qu'ils croisent : il est alors impossible de sortir vivant du centre-ville. Si les PJ atteignent le barrage avant 01:00, ils peuvent sortir (générique), sinon le générique tombe alors qu'ils remontent l'avenue vers le barrage et découvrent un détachement de militaires avec un blindé qui "nettoient" tous les civils...</p>

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Braqueur.1	○	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○
Braqueur.2	○	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○
Braqueur.3	○	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○
Braqueur.4	○	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○
Braqueur.5	○	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○
Braqueur.6	○	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○
Citoyen.1	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○
Citoyen.2	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○
Citoyen.3	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○
Citoyen.4	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○
Citoyen.5	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○
Directeur	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

CyberNoir\AZX

## LA ZANDLER TRUST BANK

Banque multinationale. Une succursale en centre-ville très proche des locaux d'**AZX**.

**Brad** a prévenu : sas de sécurité inutilisable à cause du **black-out**. Il faut entrer pour trouver le directeur. Les places de stationnement réservées devant sont vides.

La banque est vide, le **directeur** est dans son bureau avec un employé et 2 valises sécurisées (jet d'encre si ouverture forcée). Il est fébrile, engueule le PJ qui se présente car ils sont en retard, parle sans arrêt en regardant sa montre. L'employé est amorphe, regarde dans le vide. **PUIS**, lorsque le PJ prend les valises, le directeur l'attaque avec son coupe-papier en titane logoté (dommages fixes). L'employé n'intervient que si plusieurs PJ : il attaque en brandissant l'extincteur caché sous le bureau. En parallèle, le PJ chauffeur du fourgon reçoit la visite des pompiers qui tentent de lui faire ouvrir, pour l'attaquer.

ESPRIT		CORPS	
1. Equilibré	<b>12</b>	Indemne	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 11 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 10 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 9 <input type="radio"/>		
2. Perturbé	<input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/>	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 6 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 5 <input type="radio"/>		
3. Désaxé	<input type="checkbox"/> <b>4</b> <input type="checkbox"/>	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/>		
Fou	<input type="radio"/>	Mort	<input type="radio"/>

SOMBRE

ESPRIT		CORPS	
1. Equilibré	<b>12</b>	Indemne	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 11 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 10 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 9 <input type="radio"/>		
2. Perturbé	<input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/>	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 6 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 5 <input type="radio"/>		
3. Désaxé	<input type="checkbox"/> <b>4</b> <input type="checkbox"/>	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/>		
Fou	<input type="radio"/>	Mort	<input type="radio"/>

SOMBRE

## LE BRAQUAGE

Tandis que le fourgon retourne au bercail, deux véhicules le prennent en chasse. Dans chaque Audi, un chauffeur, un passager et un troisième debout à l'arrière qui rafale à travers le toit panoramique dévitré. Toutes les carrosseries offrent une **protection** qui fixe les dommages.

La course-poursuite dure 2 tours, puis l'un des braqueurs tire une roquette qui arrête le fourgon. A chaque tour, un jet pour chaque tireur et un jet de pilotage du PJ chauffeur pour garder le contrôle du véhicule. En cas d'échec, accident.

Impact de la roquette => jet de pilotage, en cas d'échec, accident, sinon arrêt brutal.

**Accident** : le fourgon se retourne, 1d6 Blessures pour tous, 2d6[pire] si *Crash*.

**Arrêt brutal** : le fourgon s'immobilise, hors service, 1 Blessure pour tous, 1d6 si *Crash*.

ESPRIT		CORPS	
1. Equilibré	<b>12</b>	Indemne	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 11 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 10 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 9 <input type="radio"/>		
2. Perturbé	<input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/>	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 6 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 5 <input type="radio"/>		
3. Désaxé	<input type="checkbox"/> <b>4</b> <input type="checkbox"/>	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/>		
Fou	<input type="radio"/>	Mort	<input type="radio"/>

SOMBRE

ESPRIT		CORPS	
1. Equilibré	<b>12</b>	Indemne	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 11 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 10 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 9 <input type="radio"/>		
2. Perturbé	<input type="checkbox"/> <b>8</b> <input type="checkbox"/>	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 6 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 5 <input type="radio"/>		
3. Désaxé	<input type="checkbox"/> <b>4</b> <input type="checkbox"/>	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>		
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/>		
Fou	<input type="radio"/>	Mort	<input type="radio"/>

SOMBRE

## LA GALERIE COMMERCIALE

Un immeuble type "La Samaritaine" avec un parking souterrain. Ascenseurs et escalators à l'arrêt. Lumières éteintes, ténèbres. Quelques blocs de secours. Rayonnages, bacs, portants, mannequins, estrades, panneaux d'affichage. Etages à thèmes : parfumerie, vêtements hommes, femmes, enfants, sports, chasse, loisirs, bijoux. Un étage restauration open-space avec stands, kiosques, comptoirs, tables et chaises, cuisines, jardinières.

Un dédale de niveaux et d'espaces partiellement cloisonnés pour échapper aux braqueurs, si les PJ emportent les valises avec eux.

Des cadavres, des citoyens en chasse, des faisceaux de lampes torches, des gens qui courent, qui crient, du sang. Tout ce qu'on veut en terme de produits courants.

## RUMEURS & FAITS DIVERS

Aux infos en début de soirée : flash spécial "breaking news", images du **centre-ville** ravagé par l'explosion du site **AZX**, déclarations du chef de la police qui informe du bouclage du quartier, pas de commentaires sur les causes de l'accident, le porte-parole d'**AZX** fera une déclaration plus tard dans la nuit.

Depuis quelques mois, les fourgons de La Boîte se font régulièrement attaquer par des braqueurs aguerris qui ne laissent presque aucun témoin. Certains pensent qu'il y a une taupe qui les rencarde sur les transferts juteux. **Brad** a faillit perdre son fils, gravement blessé lors d'une attaque.

Séquence du **braquage** : dès le début de la course-poursuite, avant de réclamer le premier jet de pilotage, informer les joueurs que chacun d'eux est maintenant certain qu'il y a une taupe parmi eux, car ils sont les seuls au courant de leur destination.

## AZX

Version 2.0

Un scénario **SOMBRE** CyberNoir pour 3 ou 4 joueurs, écrit par Julien De Monte deathambre@gmail.com  
Durée approx 2h.

La rédaction est volontairement succincte pour réduire la taille des textes au maximum : à vous d'y ajouter votre touche, de donner du corps aux PNJ, d'en faire émerger votre partie. Have fun !

**Sombre** est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetranges.net

Ouvrages conseillés : Sombre light ou Sombre 1 pour les règles Classic, Sombre 3 pour les Traits approfondis.

Nom

Tagline

Tech

Nom

Tagline

Tech

CyberNoir\AZX

Nom

Tagline

Tech

Nom

Tagline

Tech

CyberNoir\AZX

AZX

*pour jouer Tech  
pour jouer Futur  
pour jouer Noir*

**SOMBRE**