

<p>PREZ / CREATION</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>AZX / LE SIGNAL</p> <p>Firme pétrochimique internationale, AZX 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>Le Signal : 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>LA BOITE</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>DOTATIONS</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>LE FOURGON</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>LE CENTRE-VILLE / DECOR</p> <p>Centre-ville bouclé, des barrages de police improvisés empêchent les gens d'entrer et de sortir. Electricité coupée par black-out, plus d'éclairage public, rues plongées dans les ténèbres, rares lumières émises par immeubles dotés de groupe de secours.</p> <p>Rues jonchées des débris de verres de toutes les vitres des immeubles, des vitrines, des voitures, des abri-bus, des panneaux publicitaires. La route crisse et glisse 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 ZTB, 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 Signal et les gens le regardent/l'écourent.</p>	<p>PNJ / ANTAGOS</p> <p>BRAD</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>CITOYEN - PNJ 10 - fuite à Corps 4</p> <p>Les gens altérés par le Signal 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>BRAQUEUR - 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>SEQUENCES / 1</p> <p>Prez et création des PJ.</p> <p>Arrivée des PJ à La Boîte pour prise de service à 23h. Brad 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 minuit. Nuit noire et sans lune.</p> <p>Arrivée du fourgon au barrage 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. Compte-à-rebours d'une heure enclenché : le jeu passe en temps réel.</p> <p>Le fourgon roule jusqu'à la ZTB, description du décor. Partout, le Signal qui parasite même la radio du fourgon. Ambiance.</p>	<p>SEQUENCES / 2</p> <p>Le fourgon entre dans l'avenue de la ZTB. Les PJ organisent le transfert. Le directeur 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>Braquage : course-poursuite puis accident. Fourgon HS.</p> <p>Mort ou fuite dans la galerie commerciale 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>LES AUTORITES</p> <p>22:02, explosion du complexe AZX => arrivée des premiers secours => les pompiers, ambulanciers, policiers subissent le Signal, la situation dégénère, des rapports émanent de tout le centre-ville => 23:00, les Autorités décident de boucler le centre-ville, et à 23:40 de déclencher un black-out 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	12	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"/> 8 <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"/> 4 <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	12	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"/> 8 <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"/> 4 <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	12	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"/> 8 <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"/> 4 <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	12	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"/> 8 <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"/> 4 <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 failli 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 / Pitbull).
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. Sombre est aussi une marque déposée par Johan Scipion, utilisée ici avec son autorisation.

Site officiel : terresetrangers.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