



## TIR CROISES

Tir Croisés est un scénario pour un One Shot permettant aux joueurs d'incarner des personnages le temps d'une Purge Annuelle. L'objectif est de leur rendre la tâche difficile et de les impliquer dans une histoire qui les dépasse, une lutte mortelle entre les partisans et les opposants à la Purge.

Pour ce scénario j'utilise la carte de la ville de GTA4. Pour situer les PJ en fonction de l'avancement du scénario, j'indique les coordonnées, par exemple (14). Ce scénario requiert de l'improvisation de la part du MJ. Je donne les grands axes, libre à vous d'adapter l'histoire.

## PERSONNAGES

Les Joueurs incarnent des étudiants américains de 18 ans en voyage d'études dans la ville de New Hope. Après avoir visité quelques musées, ils remontent dans leur bus pour rejoindre l'aéroport international Francis. Cependant sur la route le bus va tomber en panne et ne pas redémarrer.

L'avantage d'avoir un bus de personnages potentiels est que les Joueurs pourront facilement changer de PJ si le leur meurt. Essayez d'en faire les chefs de deux ou trois autres étudiants, ainsi vous aurez facilement des PJ de rechange. Les Joueurs lancent les dés des PNJ mais faites-les parler et agir vous-mêmes pour orienter les PJ dans le sens de l'histoire.

Au départ il y a donc une dizaine d'étudiants, le chauffeur de bus et le professeur encadrant. Le chauffeur est un personnage essentiel au départ, un Badass qui va donner des armes aux étudiants. Le professeur est quelqu'un de doux, il va servir de première victime pour lancer la Purge et placer les Joueurs dans l'ambiance.





- Liste des personnages (niveau proie)

**Le joueur de Football américain (Trevor)**

Agilité	D8	Athlétisme		D10
Âme	D6	Combat	Mains nues	D8
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D8	Connaissance	Sport	D4
Vigueur	D8	Intimidation		D6
		Lancer	Cocktails molotov	D8
Allure	8	Perception		D4
Charisme	0	Tir	Armes de poing	D6
Parade	6			
Résistance	7			

Atouts : Véloce, Vif, Costaud

Handicaps : Arrogant (majeur), Rien à perdre, Têtu

Equipement : Dans le scénario

**Le redoublant (Garrett)**

Agilité	D8	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Mains nues	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Connaissance	Art martial	D4
Vigueur	D8	Discrétion		D8
		Lancer	Couteaux	D8
Allure	6	Perception		D6
Charisme	-2	Tir	Armes de poing	D6
Parade	7			
Résistance	6			

Atouts : Arts martiaux, Blocage, Vigilant

Handicaps : Ignorant (majeur), Sale caractère, Loyal

Equipement : Dans le scénario



### Le Nerd (Anderson)

Agilité	D6	Athlétisme		D4
Âme	D8	Combat	Mains nues	D4
Intelligence	D10	Conduite	Voiture	D6
Force	D4	Connaissance	Science	D4
Vigueur	D6	Crochetage	Electro-informatique	D8
		Investigation		D8
Allure	6	Réparation		D8
Charisme	0	Tir	Armes de poing	D4
Parade	4	Sarcasmes		D6
Résistance	4	Soins		D8

Atouts : Ambidextre, Touche-à-tout, Guérison rapide

Handicaps : Frêle (majeur), Dur d'oreille, Myope

Equipement : Dans le scénario

### Le type normal (Bryan)

Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Mains nues	D6
Intelligence	D6	Conduite	Voiture	D8
Force	D6	Connaissance	Culture général	D4
Vigueur	D8	Intimidation		D6
		Jeu		D4
Allure	5	Lancer	Cocktails molotov	D6
Charisme	0	Perception		D4
Parade	5	Persuasion		D8
Résistance	7	Tir	Armes de poing	D6

Atouts : Brave, Charismatique, Courage liquide

Handicaps : Curieux (majeur, Bavard, Obèse

Equipement : Dans le scénario





### La garçonne (Eva)

Agilité	D8	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Armes blanches	D10
Intelligence	D6	Conduite	Moto	D4
Force	D6	Connaissance	Politique	D4
Vigueur	D6	Crochetage	Mécanique	D4
		Intimidation		D4
Allure	6	Lancer	Couteaux	D6
Charisme	-2	Perception		D4
Parade	7	Sarcasmes		D6
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D8

Atouts : Enragé, Arme fétiche (cran d'arrêt), Dégaine comme l'éclair

Handicaps : Rancunier (majeur), Moche, Sale caractère

Equipement : Dans le scénario

### La Bimbo (Scarlett)

Agilité	D8	Athlétisme		D10
Âme	D10	Combat	Mains nues	D4
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Connaissance	Mode	D4
Vigueur	D6	Jeu		D4
		Lancer	Cocktails molotov	D4
Allure	6	Perception		D4
Charisme	+6	Persuasion		D10
Parade	4	Sarcasmes		D6
Résistance	4	Tir	Armes de poing	D4

Atouts : Séduisante, Très séduisante, Charismatique

Handicaps : Frêle (majeur), Anémique, Cupide

Equipement : Dans le scénario





### L'artiste (Nathan)

Agilité	D8	Athlétisme		D4
Âme	D8	Combat	Mains nues	D6
Intelligence	D8	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Connaissance	Art	D4
Vigueur	D4	Investigation		D6
		Lancer	Cocktails molotov	D4
Allure	6	Perception		D10
Charisme	-2	Réparation		D8
Parade	5	Sarcasme		D8
Résistance	4	Tir	Armes de poing	D4

Atouts : Chanceux, Très chanceux, Ambidextre

Handicaps : Couard (majeur), Etranger, Mauvaise habitude

Equipement : Dans le scénario

### Le violent (Tyler)

Agilité	D6	Athlétisme		D6
Âme	D6	Combat	Mains nues	D10
Intelligence	D4	Conduite	Moto	D4
Force	D10	Connaissance	Rue	D4
Vigueur	D8	Intimidation		D8
		Lancer	Cocktails molotov	D4
Allure	6	Perception		D4
Charisme	0	Tir	Armes à deux mains	D8
Parade	7			
Résistance	6			

Atouts : Enragé, Bagarreur, Balayage

Handicaps : Sanguinaire (majeur), Sale caractère, Rancunier

Equipement : Dans le scénario





### La fille normale (Emily)

Agilité	D8	Athlétisme		D8
Âme	D6	Combat	Mains nues	D6
Intelligence	D8	Conduite	Voiture	D6
Force	D6	Connaissance	Scolaire	D4
Vigueur	D6	Investigation		D6
		Lancer	Cocktails molotov	D6
Allure	8	Persuasion		D6
Charisme	+2	Sarcasmes		D8
Parade	5	Soins		D4
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D6

Atouts : Séduisante, Riche, Véloce

Handicaps : Code d'honneur (majeur), Deux mains gauches, Pacifiste

Équipement : Des bijoux sur elle, plus ce qui est prévu dans le scénario

### Le chef Scout (John)

Agilité	D6	Athlétisme		D8
Âme	D8	Combat	Mains nues	D6
Intelligence	D6	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Connaissance	Nature	D4
Vigueur	D8	Lancer	Cocktails molotov	D6
		Perception		D6
Allure	6	Persuasion		D6
Charisme	0	Pistage		D6
Parade	5	Survie		D6
Résistance	7	Tir	Armes à deux mains	D6

Atouts : Brave, Vigilant, Commandement

Handicaps : Présomptueux (majeur), Prudent, Loyal

Équipement : Dans le scénario





### Le chauffeur de bus

Le chauffeur de bus est un mexicain, Ronaldo Sanchez. Habitué aux situations chaotiques il a pour habitude de cacher des armes dans la soute du bus. Quand l'alarme annonçant la Purge Annuelle résonne, il distribue des armes aux étudiants, une pour chaque étudiant.

### Le professeur

Le professeur, Garry King, est un homme âgé et calme, un idéaliste opposant à la Purge et à toute cette violence. Quand il va se rendre compte de la situation dans laquelle ils sont, il va prendre peur. A la première confrontation il va tenter de négocier avec les agresseurs et mourra. C'est le premier sang de l'aventure, il sert à fixer le tempo de la suite dans la tête des Joueurs.

### Relations entre les étudiants

Les Joueurs ont bien sûr accès à tous les étudiants comme PJ, mais pour vous décharger de la gestion des PNJ, vous pouvez regrouper les étudiants comme suit :

Joueur de football américain, Bimbo, Violent

Redoublant, garçonne

Nerd, artiste

Type normal, fille normal, chef scout





## INTRODUCTION

Pour les distances, il faut 10 minutes en marche normale pour traverser un carré sur la carte.

**Le Bus tombe en panne vers 18h près de Outlook Park sur l'autoroute juste après Broker Bridge (G6).**

Le groupe devait atteindre l'aéroport qui est un périmètre sécurisé et interdit à la Purge Annuelle pour prendre un avion vers 22h.

Le Professeur va essayer d'appeler les secours qui vont le rediriger vers un garage. Ce dernier va lui dire que toutes les dépanneuses sont déjà en mission. A 18h40 un pick-up armé passe à côté du bus et un type encagoulé fait le signe de l'égorgement à l'un des PJ.

Toujours sans secours, intervient à 18h55 le chauffeur de bus qui demande aux étudiants de le rejoindre à la soute. Il distribue alors les quelques armes qu'il a l'habitude de cacher. Ronaldo prend son Canon scié avec 6 cartouches de Cal12.

Faites lancer 1d10 aux Joueurs pour chaque PJ et PNJ (sauf le Professeur) : Un PJ récupère aussi une trousse de soins (5 utilisations)

1/2 – Matraque

3/4 – Bombe lacrymogène

5/6 – Machette

7/8 – Batte de Baseball

9 – Ruger 22 LR avec 1 chargeur

10 – S&W .357 Magnum avec 6 balles

Tout ce petit monde est maintenant armé, l'alarme annonçant la Purge Annuelle résonne dans toute la ville avec son message associée rappelant le règlement.







Les PJ et PNJ font un **jet de terreur normal**, ceux qui échouent vont se réfugier dans le bus, ceux qui réussissent choisissent leur action.

**Vers 19h10 revient le Pick-up avec sa mitrailleuse monté à l'arrière.** Il y a le chauffeur qui porte un Glock 17, le passager avant avec un Remington 870 chargé au Cal12 et le passager arrière (Poigne ferme) avec sa M249 sur pied. Les caractéristiques du Gangsta feront l'affaire pour ces PNJ, avec D6 en tir peu importe le type d'arme.

Celui à la M249 tire en l'air quand le véhicule est encore à 40 cases du bus (80m) et le Pick-up roule à 20 cases par tour. Les PJ et PNJ font un **jet de terreur**, ceux qui échouent se jettent en-dehors du bus pour courir sur la route dans le sens du Pick-up, les autres ont le choix de leur action.

Le professeur va dehors les mains en l'air et demande aux types du Pick-up de les épargner, qu'ils peuvent leur donner tout ce qu'ils veulent.

Au tour suivant le tireur prend pour cible le professeur (qui meurt) et ceux qui courent sur la route. Il continue au tour d'après mais le chauffeur de bus abat le mitrailleur. Il se fait lui-même tuer par le passager au Remington 870. Le chauffeur accélère et fuit avec son véhicule.

**Faite les jets de Stress & Panique**, le professeur et le chauffeur ne sont pas considérés comme faisant partie du groupe.

Les PJ sont libres de prendre la direction qu'il souhaite. Le bus est devenu inutilisable, des balles perdues de la mitrailleuse ont perforés le moteur.

**Le chauffeur fait partie de la Confrérie des Nouveaux Pères Fondateurs. Il reviendra se venger ensuite, cette organisation traque les PJ pour se venger de leurs morts.**





## DESCRIPTION DE LA CARTE

Les PJ peuvent se rendre où il souhaite, l'idée est de leur offrir une liberté totale dans la ville. Le scénario où ils se retrouveront impliqués dans la guerre entre les opposants et les partisans de la Purge peut intervenir où et quand le MJ le souhaite.

L'île centrale située sur les colonnes E et F est le cœur économique de la ville de New Hope, le Central Business District. Au croisement des lignes 5-6-7 on trouve donc exclusivement des bureaux. Ces tours d'affaires sont fermées par des panneaux blindés, et les rues du CBD sont relativement calmes du fait de l'absence d'habitations et de passage. Au croisement des lignes 2-3-4 on trouve des habitations standings de classes moyennes ou supérieures (pas d'ultra-riches). Ces immeubles sont préservés des Commandos Purgistes et assez bien protégés. On peut y trouver des membres de l'Armée des Indépendants.

L'île Ouest sur les colonnes B et C abrite les quartiers défavorisés. Les guerres de gangs y sont monnaie courante et la Purge Annuelle particulièrement violente. Au croisement des lignes 2-3-4 on trouve les immeubles des classes moyennes inférieures où l'Armée des Indépendants est très présente. Les Commandos Purgistes y font des incursions et c'est aussi un secteur où les membres de l'Ordre des Défenseurs interviennent souvent.

Au croisement des lignes 5-6-7 c'est le ghetto et le cœur industriel de la ville. Des immeubles décrépis, des commerces abandonnés, aucun parc à proximité. Les gangs y font leur loi à l'année et encore plus au moment de la Purge. C'est la nuit où ils règlent leurs conflits territoriaux et exécutent leurs plus gros trafics. Les Commandos Purgistes y viennent parfois quand des armes non autorisées sont utilisées ou pour nettoyer quelques immeubles habités par des pauvres. C'est une partie de la ville à éviter.

L'île Est sur les colonnes G, H, I, J et K est constituée d'habitations modestes et de petits commerces, avec bien sûr la présence imposante de l'aéroport qui occupe les colonnes J et K. L'aéroport est un espace fermée et interdit à la Purge. Des militaires abattront à vue tout individu



cherchant à s'approcher de son périmètre. Le reste de l'île est assez agitée le soir de la Purge, notamment par de nombreux participants individuels cherchant à purger en évitant les gangs et groupements de citoyens. Les Commandos Purgistes s'y rendent parfois pour redynamiser une Purge un peu molle.

L'île Nord au croisement des colonnes F, G, H et de la ligne 2 constitue un espace préservé pour riches et ultra-riches. Les riches vivent dans de petits immeubles de haut-standing et les ultra-riches habitent des villas en bord de falaise face à la mer. La Confrérie des Nouveaux Pères Fondateurs y règne en maître et des bénévoles surveillent lourdement armés l'accès à l'île à partir des ponts. D'autres vont au contraire nettoyer leur âme dans les quartiers plus populaires des îles voisines. Les Commandos Purgistes ne se rendent jamais sur cette île.

Happiness Island tout au Sud abrite un centre pénitentiaire de haute sécurité. Le soir de la Purge rien de change pour les taulards, excepté le fait que le maire de la ville vient se réfugier sur l'île avec sa famille et son équipe. La prison offre en effet une sécurité quasi-parfaite. Isolement par la mer et présence de nombreux gardes armés. Les forces rebelles à la Purge aimeraient bien faire sauter la tête du Maire le soir de la Purge pour lui montrer que l'on n'est à l'abri nulle part.

Colony Island est un espace presque vide seulement occupé par quelques sites pétrochimiques et par l'administration chargée de la surveillance des eaux de New Hope. C'est donc plutôt un lieu de passage.

Au Nord de Colony Island il y a une île sans nom qui abrite quelques sites chimiques et qui est un nœud routier entre les îles centrales, Est et Nord. C'est un lieu de passage très emprunté par les Purgistes qui préfèrent nettoyer leur âme au volant d'une grosse cylindrée.



## SYNOPSIS

Après une introduction costaud visant à tout de suite mettre les Joueurs dans l'ambiance et à leur faire comprendre que le jeu ne fera aucune concession, il est temps d'aborder l'histoire de ce scénario.

Le but est de faire souffrir un maximum les PJ, et un peu les Joueurs aussi mais pas physiquement bien sûr, puis de leur apporter une aide inespérée et inattendue. Cette aide provient de la Rébellion qui va alors les enrôler dans ses rangs pour mener la Révolution, faire de la Purge Annuelle le Grand Soir contre les riches. Les Joueurs seront facilement séduits par cette offre, éreintés par leurs expériences passés et tentés par l'armement dont dispose la Rébellion.

En termes de timing, les PJ sont laissés à eux-mêmes dans le chaos de la Purge jusqu'à 3h du matin, puis rejoignent la Rébellion jusqu'à 7h.

La Rébellion va constituer un encadrement et leur fournir un objectif. Mais si les combats se déroulent en leur défaveur ils peuvent retomber dans l'errance et terminer la nuit à survivre dans les rues de New Hope. Avant la Rébellion des micro-histoires peuvent apporter quelques moments intéressants. Par exemple des choix pour les PJ entre aider ou non quelqu'un dans le besoin. Voir aussi si les PJ ne vont pas devenir eux-mêmes des Purgistes, ce qui dans ce cas peut même annuler l'histoire avec la Rébellion. Ils peuvent aussi chercher à devenir des Stars de la Purge pour devenir riche, ou chercher à éliminer un compétiteur connu pour être couvert de gloire. Enfin ils peuvent aussi manquer de chances et chercher désespérément un endroit où se mettre à l'abri.

L'improvisation est donc essentielle. Le moteur du jeu est d'en faire bavé aux PJ et de stresser les Joueurs. Le reste s'adapte autour de leurs actions et de leurs choix.

L'action doit être intense, plein de blessures, le besoin d'aller trouver de quoi se soigner, le stress du sniper, du cinglé, etc. Aucun répit. Le rythme n'est pas épique, c'est un rythme horreur-survie sans concessions. Il faut donc soigner le détail, traverser une rue est déjà une quête !



## SCENE 01

Faites intervenir un PNJ du groupe d'étudiants qui leur conseillent de se rendre à Outlook Park. Pour ce PNJ Outlook Park sera plus sûr car ils y croiseront moins de monde et ils éviteront déjà les voitures (surtout qu'ils viennent de subir une attaque d'un Pick-up avec mitrailleuse). Quelques autres PNJ le soutiennent et les PJ devraient suivre.

Dans Outlook Park ils vont croiser leurs premiers cinglés, un trio (niveau chasseur) formé par un type habillé dans une tenue en latex noir et portant fouet à la main, un autre en uniforme de pompier avec une hache, puis un dernier nu avec un masque à gaz et deux bombes lacrymogènes.


L'un d'eux attend allongé par terre en faisant le mort et les autres interviennent quand les PJ s'approchent. Ou alors ils sont planqués dans des buissons et se dirigent en courant vers les PJ.

Homme en latex : Sautille sur place d'excitation

Agilité	D10	Athlétisme		D8
Âme	D6	Combat	Armes blanches	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D8	Intimidation		D8
Vigreur	D8	Lancer	Cocktails molotov	D6
		Perception		D6
Allure	8	Sarcasme		D6
Charisme	0	Tir	Armes de poing	D6
Parade	7			
Résistance	6			

Atouts : Vif, Véloce, Arme fétiche (fouet), Combattif

Fouet – 400 \$

Dégâts	Notes	
For+d4	+2 allonge, empoignade et désarmement à distance	




Faux pompier (niveau chasseur) : Veste ouverte Chip and Dale

Agilité	D8	Athlétisme		D10
Âme	D6	Combat	Armes blanches	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D10	Intimidation		D8
Vigueur	D8	Lancer	Cocktails molotov	D4
		Perception		D4
Allure	6	Sarcasme		D4
Charisme	0	Tir	Armes de poing	D4
Parade	7			
Résistance	7			

Atouts : Costaud, Combattif, Balayage, Nerfs d'Acier

Hache de pompier – 400 \$


Dégâts	Notes	
For+d6	+1 allonge, 2 mains, +2 contre le bois	

Masque à gaz (niveau chasseur) : Agressif et crache parterre

Agilité	D8	Athlétisme		D8
Âme	D6	Combat	Armes blanches	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D4
Force	D6	Intimidation		D6
Vigueur	D8	Lancer	Cocktails molotov	D4
		Perception		D4
Allure	6	Sarcasme		D10
Charisme	0	Tir	Armes de poing	D6
Parade	7			
Résistance	6			

Atouts : Ambidextre, Combat à deux armes, Combattif, Extraction

Bombe lacrymogène – 50 \$

Dégâts	Notes	
2d6	Non léthal, 10 utilisations	

Jet de combat peu importe la spécialisation





## SCENE 02

Les PJ (sont inclus les PNJ étudiants) viennent d'affronter un trio de cinglés et peuvent se reposer un peu dans le parc.

S'ouvre maintenant une phase où le libre-arbitre des Joueurs est central. Il faut qu'ils ressentent le chaos ambiant, la brutalité de cette nuit de Purge Annuelle, qu'où ils aillent ils devront arracher leur survie.

N'hésitez pas à rebondir sur leurs choix. Ils s'orientent vers du combat, alors donnez-leur de quoi prendre des coups. Ils sont perdus et cherchent un endroit sûr, amenez doucement un climat d'horreur à la manière du premier film.

Je donne donc quelques tables aléatoires d'ennemis et de mini-scénarios potentiels.

### Tableau d'ennemis sur 1d10 :

1	Quelques types (middle-class) faiblement armés. La moitié du nombre de PJ et PNJ du groupe.
2	Quelques types (middle-class) faiblement armés. La moitié du nombre de PJ et PNJ du groupe.
3	Un groupe de purgistes, la moitié du groupe de PJ et PNJ, correctement armés (armes de poings, automatique) Un groupe de purgistes, la moitié du groupe de PJ et PNJ, correctement armés (armes de poings, automatique)
4	Un groupe de purgistes, la moitié du groupe de PJ et PNJ, correctement armés (armes de poings, automatique) Un groupe de purgistes, la moitié du groupe de PJ et PNJ, correctement armés (armes de poings, automatique)
5	Un groupe de purgistes ou un gangs bien armés, toujours en nombre la moitié du nombre de PJ et PNJ Un groupe de purgistes ou un gangs bien armés, toujours en nombre la moitié du nombre de PJ et PNJ
6	Idem avec un véhicule, camionnette ou berline sans améliorations
7	Idem avec un véhicule libre et quelques améliorations



- 
- 8 Un groupe de purgistes ou un gangs bien armés, dont le nombre est égal à celui des PJ et PNJ

---

  - 9 Une star de la Purge avec ses règles associées

---

  - 10 Un Commandos purgistes avec autant de membres que de PJ et PNJ
- 

Libre à vous d'adoucir ou de durcir une rencontre en fonction des capacités de Joueurs. Les jets de dés étant transparents, vous aurez déjà l'occasion de tuer les PJ de manière froide et brutale, il est donc utile de proposer des adversaires équilibrés, ou de leur faire adopter un comportement plus effrayant que mortel.

#### Tableau des rencontres sur 1d10 :

- 
- 1 Des types tabassent quelqu'un dans la rue, la victime appelle à l'aide

---

  - 2 Les PJ croisent quelqu'un d'inoffensif qui fuit un danger

---

  - 3 Les PJ croisent un Justicier ou un membre de l'Ordre des Défenseurs. Il leur donne un conseil sur les environs

---

  - 4 Une femme est poursuivie par plusieurs hommes et cri à l'aide

---

  - 5 Des clochards courent pour échapper à un groupe de purgistes

---

  - 6 Quelques personnes s'apprêtent à se faire exécuter par un groupe de purgistes

---

  - 7 Un sniper tire surtout individu dans la rue

---

  - 8 Le véhicule d'un Commando purgiste est garé avec deux gardes à côté, l'immeuble est en train de se faire vider de ses occupants

---

  - 9 Différents véhicules sont en pleine course-poursuite

---

  - 10 Deux groupes sont en pleine fusillade, le groupe croise un tueur à gage en plein contrat
- 

Bien sûr dans le ghetto partez du principe que les PJ croiseront beaucoup de gangs. En revanche un sniper sera la menace idéale dans les quartiers standings, voire un sniper qui aurait réussi à avoir accès au toit d'un immeuble du Central Business District.

Faites attention à ne pas trop donner d'armement à vos PJ. Ils ne doivent pas devenir des super-héros de la Purge. Comptez avec fermeté les munitions, rien de pire que d'arriver au bout de son chargeur en pleine fusillade.





Pensez aussi à placer des Stars de la Purge sur leur chemin. Si leur groupe parvient à survivre, il deviendra intéressant pour une Star d'aller les éliminer pour faire encore plus grimper sa cote et ses gains.

En fonction de la réaction des PJ aux événements, orientez l'aventure vers une recherche de justice. Aider les femmes, les clochards, les enfants... Où orientez-la plutôt vers la Purge, la pure et dure, où les PJ cherchent à s'armer, acquérir un véhicule...

A propos des véhicules, les gens garent leurs voitures dans des souterrains fermés et sécurisés. Rares sont les voitures encore dehors le soir de la Purge.

#### Tableau de mini-missions sur 1d10 :

- |    |   |
|----|---|
| 1  | Se mettre en sécurité car l'endroit actuel est concerné par une fusillade ou une Star de la Purge a été annoncée dans le coin |
| 2  | Se mettre en sécurité car l'endroit actuel est concerné par une fusillade ou une Star de la Purge a été annoncée dans le coin |
| 3  | Se mettre en sécurité car l'endroit actuel est concerné par une fusillade ou une Star de la Purge a été annoncée dans le coin |
| 4  | Se mettre en sécurité car l'endroit actuel est concerné par une fusillade ou une Star de la Purge a été annoncée dans le coin |
| 5  | Ils doivent trouver une trousse de secours. Pharmacie, au domicile de quelqu'un ou un magasin de sport                        |
| 6  | Ils veulent trouver des armes, les armureries sont bien sécurisées, sinon les magasins de sport avec des fusils de chasse     |
| 7  | Quelqu'un implore leur aide, par exemple pour aller sauver son enfant, l'amener chez un ami, aller sauver un proche...        |
| 8  | Quelqu'un implore leur aide, par exemple pour aller sauver son enfant, l'amener chez un ami, aller sauver un proche...        |
| 9  | Abattre une Star de la Purge après annonce radio, un Commando purgiste dont une victime survivant est venue les voir...       |
| 10 | Echapper à un groupe (commando, gang...) qui les poursuit sur quelques blocs (carrés de la carte)                             |



## SCENE 02

Il est maintenant aux alentours de minuit, quelques PJ et PNJ sont peut-être morts, le groupe a acquis en expérience et en armement et il est temps de passer à une partie plus scénarisée.

Il faut les amener à prendre parti pour ou contre la Purge, à sentir que derrière le chaos nourrit par les paumés et les dégénérés, se cachent des forces politiques plus puissantes.

**Leur première vraie menace va être un groupe de la Death Squad** les ciblant précisément après l'annonce à la radio qu'un groupe (le leur) voit sa cote grimper


Peu importe où ils sont, 1 SUV et 6 motos noirs les traquent.

Agilité	D10	Athlétisme		D6
Âme	D8	Combat	Ar. Blanches une main	D10
Intelligence	D4	Conduite	Voiture	D6
Force	D8	Connaissance	Rue	D6
Vigueur	D6	Crochetage		D8
		Intimidation		D4
Allure	6	Jeu		D4
Charisme	0	Lancer	Cocktails Molotov	D6
Parade	6	Perception		D4
Résistance	5	Tir	Armes de poing	D8

Atouts : Bagarreur, Poigne ferme, Combat à deux armes, Combattif  
Ils ont tous un poignard et une veste pare-balles.

Le chauffeur du SUV a 2 Glock 17, les 4 passagers ont des FN P90 avec pointeurs laser (+1 pour toucher). Les motards (1 par moto) ont un Uzi 9mm chacun avec pointeur laser.


### SUV

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
20/40	13(3)	5	-	

Notes : Airbags, Quatre roues motrices, Blindage léger, Projecteur



### Moto type Tout-terrain

Acc/VMax	Rés.	Places	Prix	
15/30	8(2)	1	-	

Les 7 véhicules sont en liaison par CB. Les motards ont pour tactique de rabattre la cible vers le SUV. Les 4 passagers ouvrent alors le feu pendant que le chauffeur lance son bolide droit sur les victimes. Tous les passagers ne peuvent pas ouvrir le feu en permanence. 1 passager peut tirer si les cibles sont côté conducteur, 2 peuvent tirer sur la droite et 3 vers l'arrière ou devant. Rajoutez 1 tireur si le conducteur tire aussi.

Si les PJ gèrent facilement cette rencontre, le commentateur de la ville les félicite de leur Purge exemplaire et leur annonce la hausse de leur cote.

Ensuite la Rébellion les cherchera pour profiter de leur talent et les intégrer dans leurs rangs.

Si les PJ ne parviennent pas à vaincre ou fuir cette rencontre. Faites intervenir un ou plusieurs Justiciers de l'Ordre des Défenseurs. Ces derniers les renverront ensuite vers un contact qu'ils ont avec la Rébellion après leur avoir dit qu'ils pourraient se rendre utile pour combattre ce chaos dont ils sont victimes. Les PJ vont ensuite rencontrer le contact de la Rébellion qui les intègre dans ses rangs.



## SCENE 04

Dans la première hypothèse, un SUV avec des membres de la Rébellion trouve les PJ et vient leur parler. Si les PJ prennent peur les rebelles les suivent sans tirer ou brandir leurs armes. Quand le contact est établi deux berlines viennent les rejoindre pour escorter les PJ jusqu'à leur base.

Dans la deuxième hypothèse, les PJ rencontrent le contact de la Rébellion. Ils doivent le retrouver dans une ruelle dans la zone C3. Ils attendent, rien, puis l'individu ouvre une porte en métal et leur demande comment ils sont arrivés là. Il s'appelle Keyran, ensuite il les amène dans les sous-sols du bâtiment où est cachée la base de la Rébellion pour la nuit.

Les PJ arrivent dans une grande salle où beaucoup de gens armés sont assis par terre. Keyran les invite à faire de même et leur précise que Carmelo va bientôt venir donner les ordres de mission.

**Carmelo arrive**, AK47 à la main et sous les applaudissements. Il est noir, habillé d'un vieux manteau en cuir et porte des vieilles bottes de l'armée.

"Merci à tous d'être ici présents pour mettre un terme à cette abomination, à ce hold-up social qu'est la Purge.

Les riches nous traquent, ils laissent les fous et les criminels prendre le contrôle de nos rues, tandis qu'eux sont à l'abri dans leurs quartiers haute sécurité.

Prenons-les armes, rendons-leur les coups, faisons trembler les politiques. Le Maire s'est réfugié comme tous les ans sur Happiness Island. Allons le pendre pour faire un exemple. Allons faire trembler leur édifice.

Nous ne reviendrons pas tous, mais au moins nos morts auront un sens, le sens du combat et le sens, je l'espère, de la victoire !"

Les applaudissements fusent ainsi que les cris.





Un grand type costaud vient alors à la rencontre des PJ. Il se nomme Tyrone et doit leur donner leur mission et leur présenter l'armurerie.

L'armurerie permet aux PJ de prendre 3 nouvelles armes (toutes sauf les mitrailleuses), de refaire le plein de munitions (3 chargeurs par arme), ainsi que d'emporter 2 trousse de secours.

Leur mission consiste à se rendre tout au Sud de l'île Ouest afin de faire exploser les réservoirs d'hydrocarbure en C7. Tyrone leur donne 8 pains de plastique retardateur, ce qui leur permettra de faire exploser 2 réservoirs, et une pince coupante pour les clôtures. L'objectif est que les nuages d'hydrocarbures recouvrent l'île de Happiness Island pour perturber les miradors et les communications radios.

Ils doivent ensuite remonter en D4 où une embarcation les attendra. La suite des ordres sera donnée à ce moment-là.



## SCENE 05

Les PJ affronteront au minimum 2 groupes de gangsta aussi nombreux qu'eux et correctement armés.

Pour chaque case de la carte parcourue, lancez un 1d6 :

1	Rien
2	Un groupe de Gangsta correctement armé
3	Un groupe de Gangsta correctement armé
4	Un groupe de Gangsta correctement armé
5	Un groupe de Gangsta bien armé
6	Un groupe de Gangsta lourdement armé

Les PJ placent ensuite les explosifs et font exploser les réservoirs. Pas besoin de tests puisque Tyrone leur a montré comment s'en servir.

Au deuxième réservoir les PJ tombent sur un tueur à gages (ils ne le savent pas encore) trainant quelqu'un par terre qui à la tête dans un sac.

Sur le chemin du retour vers D4 les PJ peuvent de nouveau croiser des gangsta par case parcourue.



## SCENE 06

Assaut final sur Happiness Island.

Débarquement sur l'île avec assaut contre les gardes.

Puis combat en intérieur au sein de la prison avec les prisonniers qui frappent contre leurs barreaux et crient "Liberté". L'un des membres de la Rébellion s'est servi de l'opération pour libérer un membre de sa famille, et déverrouille toutes les portes.

Les prisonniers ont les caractéristiques des gangsta mais ne sont pas armés. Certains s'entretuent pour des histoires non réglées, d'autres aident les rebelles, et la plupart attaquent tout le monde y compris les PJ.

Le Maire Miguel est réfugié dans une partie hautement sécurisée de la prison.

Un prisonnier (Sean) prend la tête d'une bande de taulards qui a récupéré des armes sur le corps de rebelles battus à mort, et cherche lui aussi le Maire de la ville.

Au final Carmelo veut tuer le Maire pour faire un exemple et déstabiliser la Purge Annuelle, tandis que le prisonnier Sean veut négocier avec le Maire sa survie en l'échange de sa libération immédiate et de la suppression de son casier judiciaire.

Les PJ ont à faire un choix dans tout ça.

L'assaut de l'île se termine vers 6h30 du matin, le soleil commence doucement à se lever.

Sirène de la Purge pour annoncer sa fin. Les PJ et PNJ entendent ensuite les sirènes de police et des services de secours.