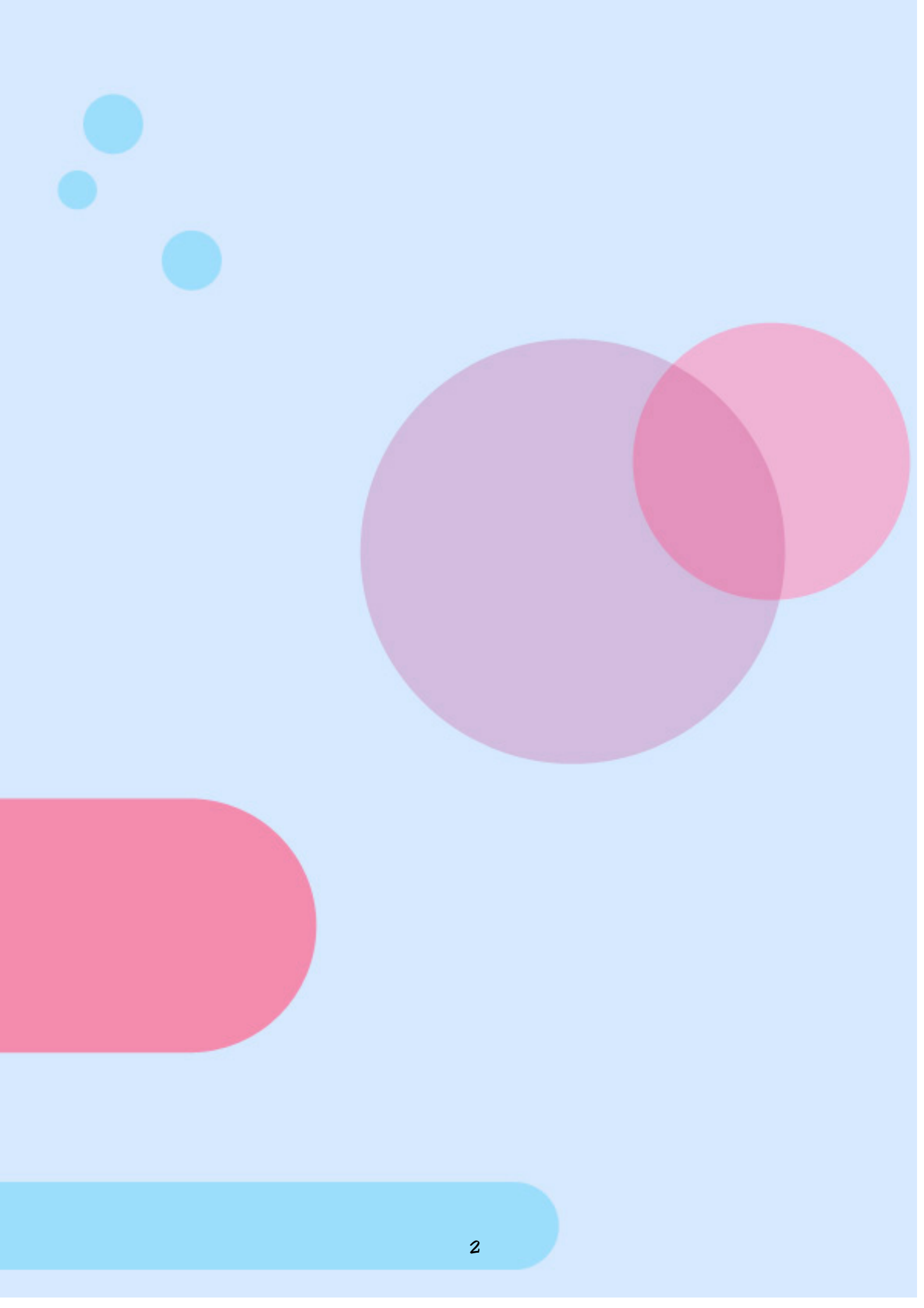


The Banana Conspiracy



Par Pyromago

Testé et approuvé par les PeeJees



SOMMAIRE



SOMMAIRE.....	3	Sources de dégâts	16
THE BANANA CONSPIRACY	4	Les poursuites	18
INTRODUCTION POUR LES JOUEURS	4	Collision.....	19
INTRO POUR LES MJ.....	5	Dégâts aux véhicules.....	19
CREATION D'UN.....	8	Résultat des courses	20
PERSONNAGE.....	8	La santé mentale	20
1eme étape : concept.....	8	Les Gimmicks de Mojo	21
2eme étape : les caractéristiques.	8	L'expérience	24
3eme étape : les Compétences	9	LE BACKGROUND	26
4eme étape : les Gimmicks de Mojo.....	10	LE MONDE DE.....	27
5eme étape : Carac. secondaires.....	11	BANANA CONSPIRACY	27
6 étape : Historique et description.....	11	BANANA ISLAND	27
LES REGLES.....	12	Histoire de Banana Island	27
Les bases.....	12	Géographie de Banana Island	28
Réaliser une action.....	12	Données utiles.....	28
Réussite et échec critique	12	Lieux remarquables.....	30
Actions longues et en opposition.....	12	Faune et Flore	33
Jets de caractéristique	13	BANANA CITY	33
Les Points de Volonté.....	13	AUTRES WEIRDIES DU MONDE.....	38
Le combat.....	13	LES WEIRD SIXITES	39
Le Tour.....	13	LES ACTEURS	43
Initiative.....	13	LA G.U.A.R.D.....	52
Le déplacement.....	13	Présentation.....	52
Le Tir	14	Résumé.....	52
Le corps à corps.....	14	Le personnel et les services	52
Les dégâts.....	15	Les Agents.....	54
Règle optionnelle d'aggravation.....	15	Créer des personnages de la G.U.A.R.D.....	55
Points d'épuisement.....	16	Equiperment de la G.U.A.R.D.....	56
Récupération et soins	16	MAITRISER A BANANA.....	58

THE BANANA CONSPIRACY



<< *Nous nous trouvons aujourd'hui au bord d'une nouvelle frontière : la frontière des années 60.
Une frontière de possibilités inconnues et de périls inconnus.
Une frontière d'espoirs et de menaces irréalisées.* >>

*John Kennedy,
Los Angeles, juillet 1960*

*Laurence Tumble-Tweed,
Banana City, juillet 1960*

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

Mais, à tout bien réfléchir, n'est-ce pas une histoire incroyable ? Vous étiez là, tranquillement chez vous, vous endormant après une journée de travail... Ou vous êtes tombé inconscient au milieu de votre boulangerie... Ou votre voiture a fait une embardée et vous avait plongé dans le ravin... Bref, soudain, ce fut le noir, le silence, les voix... Qu'ont-elles dit ? Vous avez oublié... mais vous avez parfois l'impression de l'avoir sur le bout de la langue...

Puis, après un temps indéfini, vous avez repris vos esprits... Vous vous êtes réveillé dans une ruelle, dans un lit de bordel, au fin fond d'une forêt. Peu importe : tout, sauf vous, était différent.

Où étiez-vous ? La vraie question était plutôt QUAND étiez vous ? Si ce n'est quelques menus détails, vous étiez revenu au beau milieu des années soixante. Oui, les années soixante, tellement pittoresques et colorés même qu'elles vous ont paru caricaturales et suspectes au début... Pourtant, à première vue, tout était normal ...

Vous avez erré quelques temps, avant de vous rendre à l'évidence : quelque chose clochait... Jimmy Hendrix s'appelait ici Martin Fender... une maison était construite à la place de l'immeuble de votre enfance... une bouche de métro s'ouvrait là où jadis se tenait votre

kiosque à BD favori... Et, enfin, vous avez entendu parlé de Banana City...

S'étalant sur une île tropicale de la taille de du Mexique plantée au beau milieu de l'Atlantique, Banana City est la capitale de ce monde là. Une mégapole-état peuplée de millions d'habitants, colorée et variée, mélange de Miami, New York, Los Angeles, Paris, Rome, Cuba, etc... où tout est trouvable et où il semble que tout se joue. Les idées, les modes, l'argent... toutes les choses semblent naître, passer ou être influencés par Banana City...

Mais, bon dieu, qu'est-ce que Banana City ? Et bien, vous avez vite compris qu'il valait mieux ne pas trop chercher : les gens s'embrouillent sans s'en rendre compte dès qu'ils tentent d'en raconter l'histoire, puis finissent par reprendre leurs routes comme si de rien n'était. Les archives n'existent pas. Et de mystérieux Hommes en Noirs prennent en chasse tous ceux qui fouillent trop profondément... Vous avez d'abord cru à une vaste blague en les voyant débarquer, avec leurs costumes noirs à pattes d'ef et leurs coupes ridicules, mais lorsqu'ils ont ouvert le feu, vous avez compris votre erreur...

Vous avez fui et vous êtes alors retrouvé seul dans ce monde étrange mais funky, en pleine guerre froide, en pleine guerre du Viêt-

nam, en pleine décolonisation, mais aussi en plein mouvement hippie, en plein mouvement yé-yé, à l'époque de Woodstock... Wouah, quel choc ça a été...

Vous avez eu beau chercher vos parents ou votre famille : des inconnus habitaient la maison où vous passiez vos vacances étant enfant... Et ils prétendaient avoir toujours habité là. Vous avez vite abandonné l'espoir de revoir vos proches ou de trouver des réponses... Vous avez alors essayé de vous fondre dans la masse, de vous faire oublier. Finalement, vous avez fini par apprécier ce monde étrange, où le temps paraissait couler au ralenti, ressemblant à peu de chose près à un gigantesque décor de cinéma kitsch... Vous mettant à la mode, vous avez troqué vos pales habits contre un pantalon à rayures, une veste en mohair, et avez adopté la coupe afro.

Puis, un jour, un gars bizarre vous a abordé. Il vous a dit que vous n'étiez pas le seul étranger venu d'au-delà l'espace et le temps. Derrière la façade, vous il dit-il, ce monde-là cachait bien des mystères et bien des dangers. Au-delà du voile se trouvaient les réponses...

Alors vous l'avez suivi et êtes entré dans la clandestinité. Vous avez fait connaissance avec d'autres gens comme vous... Vous n'étiez donc pas fou ! Vous avez bien sûr demandé << où sommes-nous ?>> et << qu'est-ce que c'est que cette histoire ?>> ... et les réponses, variant d'un individu à l'autre, vous ont glacé le sang. Pour certains, cette réalité n'était qu'une expérience extraterrestre. Pour d'autres l'au-delà, le paradis, l'enfer ou le purgatoire. Pour

d'autres encore un programme informatique, une illusion collective, une prison mentale ou une expérience gouvernementale. Le pire fut lorsque certains vous suggérèrent que ce monde là était la réalité et celui d'avant, l'illusion... Et pourquoi pas après tout ? Au final, personne ne savait rien, et la plupart semblait avoir perdu tout espoir d'en apprendre plus, bien que des légendes courraient sur des << Intrus >> parvenus à repartir chez eux...

Puis, très vite, vous avez dû mettre vos doutes et vos interrogations derrière vous : la G.U.A.R.D., votre groupe, n'était qu'une des innombrables factions œuvrant à l'arrière-plan de ce monde bizarre. On vous parla d'insectes géants anthropophages et d'intelligences artificielles, d'extraterrestres machiavéliques et d'organisations de criminels mégalomanes rêvant de dominer le monde. On vous parla de sectes, de sociétés secrètes, de consortiums, de sorcellerie et de créatures improbables. On vous raconta des histoires de fantômes, d'espionnage, d'animaux doués d'intelligence, et de robots anthropomorphes se cachant parmi les hommes. Finalement, on vous parla de danger, d'espoir, et d'esprit de sacrifice.

Et voilà : vous, l'étranger, vous êtes vu propulsé agent secret d'une des organisations les plus mystérieuses de ce côté-ci du miroir... Ces années 60 là, si elles étaient bizarres, promettaient d'être sacrement marrantes !

En piste ! Et n'oubliez jamais que tout fini toujours à Banana City !

INTRO POUR LES MJ

Venons en aux fait... Ce jeu vous propose de jouer des aventures dans les Weird Sixties : un monde année soixante légèrement décalé, inspiré aussi bien des premiers James Bond que d'Austin Powers, No One Live Forver, des séries Chapeau Melon et Botte de Cuir, Amicalement Votre, et de bien d'autres choses encore.

Dans notre réalité, les sixties, époque charnière particulièrement riche et colorée, où beaucoup de choses se sont jouées, étaient déjà très propices aussi bien à l'exotisme et au fun qu'à l'intrigue ou à l'action : nous sommes en pleine guerre froide, en pleine libération des mœurs, en plein mouvement hippie, en pleine guerre du Viêt-nam, etc.

Elles le sont plus encore dans le monde bizarre de Banana Conspiracy, dans les coulisses duquel de nombreux groupes complotent et élaborent leurs plans machiavéliques visant à dominer le monde : du classique B.A.D., l'inévitable coalition de criminels du mégalomane Dr Sinister, aux Roswells sournois, de l'incompréhensible I.A. schizophrène au vieux Illuminati européens qui tentent tant bien que mal de s'adapter à cette époque qui les dépasse, en passant des dizaines d'autres groupes aux objectifs variés et parfois très farfelus, il semble que quelque chose dans l'air pousse ici les maniaques à l'ambition démesurée...

Si, pour les premières parties, les PJ incarneront probablement des Intrus, des individus propulsés sans le vouloir de notre XXIème siècle dans ce monde bizarre et ayant rejoint la G.U.A.R.D., un organisme de service secret international créé à la fin de la seconde guerre mondiale et ayant bien du mal à trouver sa place dans cette époque paranoïaque, il est tout à fait possible d'incarner à terme des membres d'une des autres factions présentées dans le chapitre Les Acteurs.

Voilà : Le monde de Banana Conspiracy est endroit vaste et riche. Cherchez bien : Vous y trouverez peut-être un coin où poser vos bagages pour un temps...

Bon séjour !

Inspis concept

Cube, Matrix, the Game, le Prisonnier, Total Recall, Last Action Heros, Rêve de Dragon, Dark City, etc.

Inspis ambiance

James Bond, Austin Powers, No one live forever, Vice City, Happy Days, Monkey Island, Retour vers le futur, Conspirations, Dirty Harry, Starsky et Hutch, Rétrofutur, MiB, Chapeau melon et botte de cuir, Amicalement votre, Mission Impossible, Brazil, les David Lynch, Mars Attack, etc.

Bibliographie

Les années 60, La Documentation Photographique, images tirées d'Internet et de << Les Années 60 >> d'Anne Bonny

Les règles



CREATION D'UN PERSONNAGE



Le Personnage est l'incarnation du joueur dans le monde de Banana Conspiracy, au même titre que le personnage d'un film est l'incarnation de l'acteur dans l'univers où se déroule l'action : c'est au travers de celui-ci, de ses forces et de ses faiblesses, que le joueur vivra les aventures merveilleuses imaginées par

le Meneur de Jeu. Pour pouvoir juger des capacités du Personnage en terme de règles, celui-ci est défini par une série de données techniques : les Caractéristiques, les Compétences et la Santé en sont les principales. Voyons donc le processus de...

La création du personnage d'un joueur (PJ)

1EME ETAPE : CONCEPT

Evidement, à moins que vous ne soyez particulièrement bon en impro, il va vous falloir tout d'abord réfléchir un tant soit peu au concept de votre personnage : dans les grandes lignes, qui est-il ? Comment le résumeriez-vous à quelqu'un qui vous demanderez de lui expliquer en deux mots ? Est-ce plutôt baffeur ? Baratineur ? Intello ? Vous n'êtes pas si pressés que ça : Prenez donc cinq minutes pour réfléchir un peu à ces questions. Aidez-vous, au besoin, du background fournit dans ce livre : il est fait pour ça. Lorsque vous sentez que vous y êtes, levez la main. Pour vous récompenser de cet effort colossal, nous vous gratifions d'un certain nombre de points de création de personnage (PCP). Ce sont eux qui vont vous permettre de construire votre alter ego.

En fonction du type et du niveau des scénarios prévu par le MJ, ce pool peut varier de 25 à 40 points.

Niveau	PCP
Personnages communs	25
Perso. moyens	30
Perso. Expérimentés	35
Perso. héroïques	40

Voyons comment les dépenser dans l'étape 2...

2EME ETAPE : LES CARACTERISTIQUES.

Voilà : nous y sommes. L'instant fatidique. Le grand moment : Celui où on va enfin passer aux chiffres.

Parce que votre perso est à grosse majorité un être humain, commencez par noter, dans la première case de chacune de vos carac votre base raciale : 2. Oui oui, 2. C'est con mais c'est comme ça.

Bien. 2, c'est la valeur moyenne des caractéristiques. Vous croisez un gars dans la rue ni grand ni petit, ni gros ni maigre : ben il a 2 en Constitution. Vous voyez le genre ? Partant de là, vous pouvez faire varier ces chiffres comme il vous plaît, mais à chaque fois que vous ajoutez un dans une des carac, il vous faudra retrancher 1 dans une autre. Je sais : c'est cruel. Autre solution : pour 3 PCP, vous pouvez augmenter une carac d'un 1 point (il est fréquent que les joueurs voulant faire des perso jeunes dépensent pas mal de leurs PCP dans les carac de cette manière), où à l'inverse, transformer un de ses points de carac en 3 PCP (que vous pourrez dépenser en compétences. Ce système peut être utile aux joueurs souhaitant incarner un personnage âgé, plus expérimenté mais moins en forme).

Notez vos calculs dans la première colonne, et vos carac finales dans la seconde.

Le maximum et le minimum de carac pour un personnage débutant sont respectivement

égaux à 5 et 0, bien qu'en de rares exceptions, vous puissiez les dépasser dans un sens ou dans l'autre. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces chiffres :

Score	Adjectif
Moins de 0	Très mauvais
0	Mauvais
1	Faible
2	Moyen
3	Bon
4	Très bon
5	Exceptionnel

Voilà. Ah oui ! J'allais oublier un dernier petit détail : l'explication des caractéristiques. Faisons ça dans l'ordre alphabétique, ok ?

Agilité : utile pour faire des sauts périlleux, danser ma valse viennoise ou esquiver une balle, l'agilité est la caractéristique qui mesure la coordination, la vivacité et la souplesse d'un corps. Bruce Lee était agile. Un vieux tout rouillé ne le sera pas.

Charisme : Et bien il s'agit d'une indication du charme du personnage, de sa bonne tête, de << l'agréabilité >>d'être avec lui. Utile aussi bien pour séduire que pour faire gober un mensonge.

Constitution : il s'agit là du gabarit du personnage. Utile pour résister aux coups. Un rugbyman aura probablement beaucoup en constit, mais le vieux sur la tête duquel arrête pas de tapoter Benny Hill non.

Dextérité : Il s'agit de l'habileté manuelle et de la coordination œil-main. Utile pour crocheter une porte ou tirer avec un flingue. La différence entre l'agilité et la dextérité est grande : un vieil horloger aura probablement une grande maîtrise de ses mains, mais ne sera pas forcément capable de prouesses physiques extraordinaires.

Force : Ben, c'est une mesure de la force générale du personnage...

Intelligence : la présence et la finesse d'esprit du personnage. Einstein aurait eu un score

exceptionnel en Intelligence. A distinguer du Savoir, qui mesure la culture générale. On peut être très cultivé mais très con... Je suis sûr que vous connaissez un ou deux exemplaires du genre.

Perception : Plus qu'une simple mesure de l'acuité des sens du personnage, la perception est aussi et surtout une évaluation de son attention à ce qui l'entoure. Un perso tête en l'air, du style à se prendre tous les poteaux dans la rue, n'aura pas beaucoup en perception. L'Indien dans Predator, si.

Pouvoir : Ah ! Voilà la carac grâce à laquelle beaucoup de joueurs vont récupérer des points. Hé hé hé, laissez-les faire, et régalez-vous de la tête qu'ils tireront lorsqu'ils se rendront compte, en plein scénario, qu'ils n'auraient pas dû. Le Pouvoir mesure à la fois le Mojo du personnage (super !) et sa capacité à influencer sur le cours des choses. Concrètement, ça sert à faire ou à résister aux pouvoirs surnaturels et pour les jets de Chance. De plus, le Pouvoir détermine le nombre de points de Destin dont dispose le Personnage au début de sa vie de Héros.

Savoir : Comme dit plus haut, le Savoir est une indication des connaissances générales du personnage. C'est la caractéristique qui vous permettra de savoir où se trouve l'île du sombre Chtrukmuch ou combien d'oreilles à un poulpe.

Volonté : La force de caractère du personnage, une évaluation de sa maîtrise de soi et de son courage. Ça sert aussi (qui a dit surtout ?) pour les jets de santé mentale et pour déterminer le nombre de Points de Volonté dont dispose le perso au début du scénario.

3EME ETAPE : LES COMPETENCES

A quoi bon avoir des caractéristiques sans les éternelles compétences ? Ne comptez pas sur moi pour les passer toutes en revu : elles semblent suffisamment explicites. Avec les PCP qui vous restent, probablement entre 15 et 25, c'est le moment d'augmenter les compétences. Au tarif d'une rare banalité d'1PCP pour 1 point de compétence (base : 0, maximum à la création de perso : 4), vous aurez probablement vite fait

le tour. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces scores :

Score	Niveau
0	Débutant
1	Amateur
2	Bon
3	Pro
4	Expert
5	Maître
6	Génie

Vous remarquerez au passage que, par souci de place, la section << Compétences >> de la feuille de perso comporte de nombreuses lignes vierges, et que la liste imprimée ne comporte que les plus fréquemment utilisées. Voici la liste plus quasi-complète, avec en italique les compétences qui n'apparaissent pas sur la feuille. N'hésitez pas, avec l'accord du MJ, à en inventer une ou deux sympatoches pour votre personnage.

Bases

Acrobatie/Esquiver / Grimpe
 Athlétisme
 Corps à corps / armes courtes
 Furtivité / se cacher
 Orientation
 Remarquer/fouiller (perception active)
 Vigilance/6 sens (perception passive)
 Soigner
 Baratin
 Crédit / Etiquette / Séduction
 Psychologie / empathie

Monter / conduire / piloter

Voiture
 Moto
 Bateau
 Avion

Armes

Armes de poings
 Armes d'épaules
 Armes lourdes
 Armes de mêlée :
Epées et sabres
Bâtons et lances
Hache

Masses

Armes d'art martiaux
 Etc.

Technique

Arts...
Musique, peinture, sculpture, danse, etc.
& artisanats:
Poterie, maçonnerie, menuiserie, cuisine etc.
 Crochetage / Mécanismes
 Mécanique
 Electricité

Sciences & Erudition

Histoire
 Géographie
 Anthropologie
 Science militaire
 Occultisme
 Littérature
 Droit
 Comptabilité
 Politique
 Physique
 Chimie
 Astronomie
 Etc.

Langues & patois

4EME ETAPE (OPTIONNELLE) : LES GIMMICKS DE MOJO

Selon le ton qu'il veut donner à ses scénarios, le MJ peut autoriser les joueurs à prendre des Gimmicks de Mojo. Qu'est-ce que le Mojo ? Et bien c'est le côté cinématographique qui sacrifie au réalisme pour le fun. Si le scénario du MJ est plutôt du genre James Bond, celui-ci peut accepter les Gimmicks sans problème. Si c'est plutôt le style << le Prisonnier >>, il vaut peut-être mieux éviter. En gros, pour des agents de la G.U.A.R.D., les Mojo sont tout à fait appropriés.

Bien qu'il soit un homme ordinaire, un Personnage doté de Gimmicks n'en est pas moins un Héros. A ce titre, il commence le jeu avec un Pouvoir de Héros (autrement appelé Gimmick) au niveau 1 (+1d3). Le joueur le choisi parmi la liste ci-dessous et le note sur sa feuille.

Il est possible d'acheter des niveaux de Gimmick supplémentaires, au coût scandaleux de 2 PCP pour 1 niveau de Gimmick. Les effets de ces "pouvoirs" sont décrits dans le Deuxième chapitre : Les règles.

Liste des Gimmicks :

- Charme destructeur
- Ultra-précision
- Intouchable
- Coups mortels
- Increvable
- Coïncidences bienheureuses
- Intuition infailible
- 6 sens
- Moral d'acier
- Barillet intarissable
- Réflexes éclairs
- Bricolo
- Sens du détail
- Mémoire encyclopédique
- Rat de bibliothèque
- Foi / rationnel
- Dons artistiques
- Scientifique
- Survivor
- Don pour les langues
- Arme fétiche
- Teigneux
- Pilotage sportif

Total	Dé
0 et moins	D4
1 à 3	D6
4 à 6	D8
7 à 9	D10
11 et +	D12

- Le gros morceau : dans la première colonne du tableau de blessures (celle avec marqué dom en haut), faites les opérations suivantes...

Blessures	De...	à...
Superficielles	8+Constit	9+Constit
Légère	10+Constit	11+Constit
Sérieuses	12+Constit	13+Constit
Graves	14+Constit	15+Constit
Mortelles	16+Constit	Infini

6 ETAPE : HISTORIQUE ET DESCRIPTION

Votre Personnage est presque terminé. Il ne vous reste plus que l'étape qui demande le plus d'imagination : décrire, dans ses grandes lignes, le passé et les traits physiques et psychologiques principaux de votre Personnage. N'oubliez pas une courte description du matériel également...

5EME ETAPE : CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

L'étape la plus rébarbative, je sais, mais faut bien y passer. Tachons de faire ça le plus rapidement possible :

- Echelle : 3.
- Initiative : faites la somme de votre Perception et de votre compétence la plus élevée parmi vos compétences d'armes, votre bagarre et votre vigilance. Reportez le total ici.
- Expérience : 0. Oui, zéro.
- Destin : reportez votre niveau de pouvoir
- Volonté : reportez votre niveau de Volonté (je sais, je sais...)
- Santé mentale : 6
- Vitesse : Votre base est égale à votre échelle. Donc 3. Le type de votre dé de déplacement rapide dépend de votre total Agilité+Force+Athlétisme-Constitution :

LES REGLES



Les bases

REALISER UNE ACTION

Voilà : Le moment de jeter les dés est arrivé... Votre personnage court comme un dératé pour échapper à une bande de sbires du B.A.D. lorsqu'un précipice s'ouvre devant lui. Réussira-t-il à sauter de l'autre côté et à survivre ? Pour le savoir, rien de plus simple : jetez 2d6 et ajoutez au total la caractéristique et la compétence correspondant à l'action en cours, ici l'agilité et l'athlétisme. Le résultat de ce calcul est une note sur 20. Comme à l'école, plus la note est proche du 20, plus la réussite est grande. Un résultat égal à 10 est de toute façon un succès, et l'éventuel excédent est appelé la marge de réussite. Ainsi, si vous obtenez 12, vous réussissez avec une marge de 2 points.

Lorsque la situation paraît plus difficile ou facile que la normale, le MJ peut faire varier la difficulté du jet en imposant au joueur un bonus ou un malus à son score. Pour s'aider dans l'évaluation du niveau de difficulté, il pourra se baser sur ce tableau, dérivé de celui des niveaux de compétences :

Difficulté	Niveau requis	Malus
Moyenne	Débutant	0
Mal aisé	Amateur	-1
Difficile	Bon	-2
Très difficile	Pro	-3
Extrêmement difficile	Expert	-4
Colossal	Maître	-5
Héroïque	Génie	-6

Ainsi, une action extrêmement difficile, que seule un expert serait normalement à même de réussir, pourrait subir sur un -4 de malus.

REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE

Si le jet des dés seul donne un résultat de 3 ou moins, le personnage vient de commettre un échec critique : c'est toujours un échec, mais dont les conséquences (à définir par le MJ sur l'instant) sont souvent catastrophiques, gênantes ou cocasses.

A l'inverse, si les dés affichent un résultat de 11 ou 12, le résultat est une réussite critique. Le personnage réussit ce qu'il a entrepris, et peut s'il le désire rajouter 1d6 supplémentaire à son résultat (qu'il peut relancer s'il affiche encore un 6, et ainsi de suite).

ACTIONS LONGUES ET ACTIONS EN OPPOSITION

Deux types d'actions méritent quelques règles supplémentaires. Les actions longues, tout d'abord, sont celles qui demandent du temps pour être réalisées. Lire un épais grimoire, construire une maison, scier un gros arbre : de telles entreprises ne peuvent se contenter d'un simple je réussis : Une indication de la vitesse de résolution est nécessaire. Lorsqu'une telle situation se présente, le MJ fixe le délai qui devra s'écouler avant chaque jet, et la marge que le joueur devra cumuler pour aboutir. Ainsi, pour fabriquer une grosse machine, le MJ pourra décider que le PJ pourra faire un jet tous les jours passés sur l'engin, et que 10 points de marges seront nécessaires pour le terminer. Tous les soirs (en jeu, pas dans la vraie vie), le joueur fait le jet approprié : en cas de réussite, il peut noter qu'il a cumulé (1+marge) points de marge. Ainsi, s'il fait 11, il note qu'il a cumulé 2 points. S'il fait un échec critique, il perd tous les points de marge qu'il avait cumulée jusqu'ici à cause d'une bourde malencontreuse.

Les actions en oppositions sont celles où deux ou plusieurs personnages s'affrontent. C'est simple : chaque joueur fait un jet, et le plus

gros résultat l'emporte. Il est possible aussi de faire des actions longues en opposition. Pour un bras de fer par exemple, le MJ pourra décider que le premier à cumuler 3 points de marge de plus que son adversaire l'emporte.

JETS DE CARACTERISTIQUE

Il peut arriver qu'un personnage entreprenne une action pour laquelle aucune compétence ne semble correspondre. Lorsque c'est le cas, il suffit de remplacer la compétence par une caractéristique, pourquoi pas la caractéristique déjà utilisée pour le jet ($2d6 + \text{Force} + \text{Force}$ par exemple), et d'ajouter un malus de circonstance de -2 à la difficulté.

Le combat

LE TOUR

Pour plus de clarté, le combat est constitué d'une succession de tours au cours desquels tous les personnages pourront agir dans un ordre bien déterminé : l'ordre d'initiative. Lorsque c'est à lui d'agir, un personnage choisit quelle action il va entreprendre, et l'effectue. Il passe ensuite la main au personnage immédiatement sous lui dans l'ordre d'initiative. Un tour de combat dure environ 3 secondes, durée nécessaire à l'accomplissement d'une action classique. S'il souhaite se presser et effectuer plus d'une action, le joueur peut le faire, avec un malus cumulatif de -2 par action au-delà de la première, appliqué à toutes les actions qu'il accomplira durant ce tour. Ainsi, s'il décide de faire 3 actions, elles s'effectueront toutes les 3 à -4.

INITIATIVE

Lorsque le combat commence, il est nécessaire de déterminer dans quel ordre agiront les protagonistes. Pour ce faire, chacun d'entre eux va faire un test d'initiative. Il s'agit d'un jet classique : $2D6 + \text{Initiative}$. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus gros score d'Initiative qui commence (départagez au dé une fois pour toutes si c'est toujours une égalité).

LES POINTS DE VOLONTE

Au début de chaque scénario, la réserve de points de Volonté du personnage remonte jusqu'à son niveau de Volonté. Durant la partie, il pourra à tout moment dépenser un de ces points pour refaire un jet qu'il vient de rater ou qui ne lui convient pas. Des deux jets, il garde celui qui a donné le meilleur résultat. Chaque matin, le personnage regagne un point de volonté dépensé jusqu'à concurrence de son niveau de volonté. Au-delà, et jusqu'à un maximum de 6, il regagne un point de Volonté tous les 2 jours.

En commençant par le personnage ayant obtenu le plus haut résultat, tous les protagonistes vont pouvoir effectuer une action (remarque : un personnage peut décider de retarder son action, pour agir plus tard dans le tour). Voici les règles permettant de gérer les plus communes :

LE DEPLACEMENT

Un personnage peut se déplacer de son déplacement de base sans pénalité durant le tour.

Se déplacer Rapidement est considérée comme une action (et impose donc un malus de -2 aux autres actions du tour), sauf si le mouvement est terminé par une attaque au corps à corps, auquel cas on considère que le personnage a chargé (et son attaque ne souffrira pas du malus). Un personnage en vitesse rapide peut rajouter à son mouvement de base le résultat d'un dé de déplacement rapide.

Un personnage se déplaçant à vitesse maximum ne peut rien faire d'autre durant le tour. Il peut rajouter à son mouvement de base le résultat de deux dés de déplacement rapide.

DEPLACEMENT FURTIF

Tant qu'il reste dissimulé et qu'il ne se déplace pas de plus de la moitié de son mouvement normal, un personnage peut progresser furtivement. Tous les tours, il doit

tester son Agilité+Furtivité, tandis que ceux de qui il essaye de rester caché testent Perception+Vigilance, avec un éventuel bonus ou malus dû aux conditions (s'ils sont trop nombreux, il est possible de ne faire qu'un seul jet en utilisant la Perception+Vigilance la plus haute du groupe). Si le personnage discret l'emporte, il n'est pas détecté. S'il échoue mais que sa marge d'échec ne dépasse pas 2, les ennemis ont perçu quelque chose et sont maintenant vigilants (+2 aux jets de détection suivant). Si sa marge d'échec dépasse 3, il est détecté.

LE TIR

Fréquemment, les PJ voudront faire parler la poudre. Pour ce faire, les joueurs devront faire un jet de Dextérité+Compétence de l'arme correspondante. Voici un tableau des bonus et malus susceptibles d'intervenir (ils sont évidemment cumulatifs) :

Visée : +2 par tour de visée

Portée : -2 par tranches de (portée) mètres ; +1 par mètres en dessous de 10 mètres.

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Vitesse du tireur : -1 par tranche de 20 km/h

Vitesse de la cible : -1 par tranche de 20 km/h

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Système de visée : +2

Mauvaise main : -2

Tir en dégainant : -2

Plusieurs tirs par tour (sauf armes automatiques) : malus normal d'actions multiples. Le nombre de tirs maximum est précisé dans la description de l'arme.

ENRAYEMENT

Si le jet pour toucher résulte en un échec critique, le coup de part pas et le joueur jette 1d6 : si le résultat est inférieur à 4, l'arme est enrayée et ne peut plus être utilisée avant réparation (action longue d'Intelligence+Armes à feu. Marge cumulée requise : 5. 1 jet par tour autorisé).

LE TIR EN RAFALE

Lorsqu'il dispose d'une arme automatique, le personnage peut arroser ses ennemis d'un plomb meurtrier. En terme de règles, les armes automatiques affichent une valeur de Recul et une Cadence. Plus le score de cadence est petit, plus l'arme tire de balle à la fois. On ajoute à la Cadence de base de l'arme la différence entre le Recul et la Force du personnage. Ainsi, pour un personnage avec 3 en Force utilisant un fusil mitrailleur (Cadence de base 3 ; Recul 4), la Cadence est de 4. Notez qu'un tireur possédant une Force plus élevée que le Recul de son arme ne bénéficie pas d'un bonus à la Cadence : le Recul ne peut être qu'une pénalité.

Lorsque le personnage tire avec son arme automatique, le joueur effectue le jet classique de Dextérité + Compétence d'arme. Si le résultat est un succès, la cible est touchée par un projectile. Pour chaque tranche de (Cadence finale) points de marge, un autre projectile touche (par exemple, pour une Cadence de 2, 2 balles touchent sur 12, 3 balles sur 14, 4 sur 16, etc.).

Un jet de dégât est effectué pour chaque projectile qui fait mouche.

LE CORPS A CORPS

Pour les situations extrêmes et les PJ retors, voici les règles de combat au corps à corps :

Lorsque c'est son tour d'agir, le personnage fait un classique jet d'Agilité+Compétence d'arme correspondante. Pour rajouter du piment, il a le droit de se donner un malus au jet d'attaque, qui se transformera en malus au jet d'esquive de l'adversaire OU en un bonus au jet de dégâts.

LA CHARGE

Un personnage qui charge avant de frapper favorise la puissance d'impact à la finesse : sa compétence de combat sera majorée d'un niveau et ses dégâts de +1. En contrepartie, il ne pourra pas défendre ce tour-ci.

LA DEFENSE

Vu qu'il est rare qu'un personnage se frappe tout seul, ce ne sera jamais son tour lorsqu'il

subira une attaque. Un personnage à malgré tout le choix d'esquiver (en utilisant la compétence Esquive ; marche contre les tirs et au corps à corps) ou de parer (en utilisant sa compétence d'arme ou de bagarre ; uniquement au corps à corps) à ce moment là. C'est la seule action qu'il a le droit de faire en dehors de son tour. S'il n'a pas encore agit, il peut décider de sacrifier son tour et de défendre à pleine compétence, ou d'agir également à son tour, et de subir la pénalité d'actions multiples de -2 à la défense et à son action à venir. S'il a déjà joué, plusieurs solutions : soit il a passé son tour en

vu de sa défense et ne subit pas de malus, soit il a agit mais à prévu de défendre et a appliqué le malus de -2 à son action (et peut défendre à -2), soit il n'avait pas prévu de défendre, mais peut quand même le faire avec un malus de -4. Notez que si le personnage effectue d'autres actions que son action de base et sa défense, il devra compter un -2 supplémentaire pour toutes ses actions, comme d'habitude.

Si le jet est réussi, le résultat du jet d'attaque de l'attaquant est diminué de la marge+1.

Les dégâts

Donc votre personnage vient d'être touché... Comment faire à partir de là ? C'est simple : l'attaquant effectue son jet de dégât. Pour se faire, il doit utiliser deux dés différents. L'un d'entre eux est le dé de localisation, et l'autre le dé de dommage. Le résultat du dé de localisation va indiquer la zone du corps qui a été touchée :

1 à 3 : un membre. Il s'agit soit des jambes, soit des bras, en fonction de la situation (par exemple, si le personnage visait la poitrine, ça sera plutôt les bras). Déterminez aléatoirement, si nécessaire, s'il s'agit du membre droit (pair) ou gauche (impair)

4 : abdomen

5 : poitrine

6 : tête

A ce stade, le personnage peut utiliser son éventuelle marge au jet d'attaque pour modifier le résultat des dés, au rythme de trois points de marge pour un plus ou moins 1 (c'est à dire un ajustement de 1 pour un jet de 13, un ajustement de 2 pour un jet de 16, etc.). Il peut ainsi faire varier la localisation et/ou les dommages, dans les deux sens.

Le cumul du dé de localisation+dé de dommage+bonus de dégâts de l'arme indique le niveau de dégâts subit par la cible. Le joueur de celle-ci regarde sur sa feuille à quel niveau de blessure cela correspond pour lui (pour un personnage de Constitution 3, cela donne : 10-11 : superficielle ; 12-13 : légère ; 14-15 : sérieuse ;

16-17 : grave ; 18 et plus : mortelle), et coche une des cases correspondantes.

Par exemple, si le fameux personnage moyen prend une balle de Mauser (+6 de dégâts) dans la tête (6 au dé de localisation), et que le résultat du dé de dommage est de 4, il subira un niveau de dégâts de $6+6+4=16$. Sur ça feuille, ça correspond à blessure grave. Il coche.

A chaque niveau de blessure correspond un malus. Ce malus s'applique à tous les jets du personnage jusqu'à sa guérison. Les malus de différentes blessures se cumulent. Si ce cumul dépasse la Constitution du personnage, celui-ci doit dépenser 1 point de volonté par tour ou tomber inconscient jusqu'à régénération ou soins. S'il dépasse sa Constitution+3, il meurt. De même s'il subit une blessure mortelle.

Heureusement les personnages sont des Héros, et disposent de points de destin. Lorsqu'ils sont censés mourir, ils perdent un point de destin à la place. Le personnage tombe inconscient pour 1d6 heures au lieu de subir la blessure qui aurait dû le tuer. S'il n'en a plus, il meurt définitivement.

REGLE OPTIONNELLE D'AGGRAVATION

Lorsqu'un personnage subit une blessure sérieuse ou grave, le choc est si puissant que son état va empirer durant quelque temps, sous l'effet d'une hémorragie interne ou ouverte. Tant qu'un jet de soins n'est pas réussi pour stabiliser sa blessure, il subira toutes les heures une nouvelle blessure du niveau immédiatement

inférieur à celle qui à causer l'aggravation (des blessures sérieuses suite à une blessure grave, etc.).

POINTS D'ÉPUISEMENT

En plus des niveaux de blessures, l'état d'un personnage est défini par son niveau d'épuisement.

L'épuisement est un outil optionnel permettant au MJ, notamment lors des scénarios d'exploration ou d'aventure, de faire ressentir à ses joueurs un peu de la souffrance de leurs personnages. Le système est simple : au bout d'un certain temps, qui dépend de sa compétence Athlétisme, le personnage coche une case d'épuisement correspondant à l'effort fourni, comme indiqué dans ce tableau :

Durée Effort	Athlétisme Tours	Athlétisme Minutes	Athlétisme Heures
Léger (marche)	Rien	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué
Modéré (jogging)	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué	1 point d'épuisé
Intense (sprint)	1 point de fatigué	1 point d'épuisé	1d6 épuisé

Les points d'épuisement ont un effet sur le niveau de santé général du personnage, qui se traduit par des malus : une case d'épuisement cochée entraîne une pénalité de -1 à tous les jets. Ce malus est cumulable avec ceux des blessures, et si le cumul dépasse la constitution du personnage, celui-ci tombe inconscient. Il ne peut toutefois pas en mourir. Inutile de dire qu'un personnage épuisé devrait sérieusement envisager un peu de repos avant de repartir à l'aventure.

RECUPERATION ET SOINS

Pour les blessures superficielles et légères, aucun jet n'est nécessaire : celles-ci se régénèrent au rythme d'une superficielle par minute et d'une légère par heure. A partir du niveau blessures sérieuses, les dégâts sont trop importants et ne guérissent pas seuls. Un jet de soins est nécessaire pour stabiliser et nettoyer la blessure, retirer la balle, etc. Ce jet est effectué par le blessé lui-même s'il est en état, ou par un autre personnage. Il s'agit de tester

Intelligence+Soigner, avec une difficulté égale au malus correspondant à la blessure (-2 pour une sérieuse, -3 pour une grave). Le temps nécessaire pour soigner est d'1d6 minutes pour une blessure sérieuse, et 1d6x10minutes pour une blessure grave. En cas de réussite, la blessure guérira au terme du délai indiqué (sérieuse : 1/jour, grave : 1/semaine).

SOURCES DE DÉGÂTS

LES ARMES

Ini. : Modificateur d'initiative.

Por. : Portée de base. Jusqu'à la moitié de cette distance, la cible est à courte portée (+2 au tir). Au-delà de la Portée, le tir souffre d'un malus de -2 par tranche de (Portée) mètres.

Pré : Bonus ou malus à l'attaque. S'applique au jet pour toucher

Cad. : Cadence. Voir règles de Tir en rafales

Rec. : Recul. Voir règles de Tir en rafales.

For.: Force requise. Un porteur d'une Force inférieure à celle requise par son arme souffre d'un malus de -2 par point de différence. Lorsque c'est possible, un personnage peut utiliser son arme avec les deux mains. Sa Force est alors considérée à cet égard comme supérieure de deux points. Ainsi, un humain de Force 3 peut utiliser une épée à 2 mains sans malus s'il l'utilise... à deux mains !

T/T : Tirs par tour. Le nombre de tirs simples qu'il est possible de faire avec cette arme.

Dég. : Bonus aux Dégâts. S'il y a un chiffre après un slash, c'est la valeur de perçage d'armure. Retirez cette valeur à l'éventuelle armure de la cible.

Ech. : Echelle. Un personnage ne peut utiliser à une main que les armes dont l'échelle est inférieure ou égale à la sienne, et à deux mains que celles ne dépensant pas son échelle+1.

ARMES								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad	Rec.	For.	Dom.	Ech.
Corps à corps								
Poings, pieds	0	/	0	/	/	/	For	/
Griffes	0	/	0	/	/	/	For+1	/
Bâtons	+2	/	+1	/	/	1	For+1	2
Couteaux, Masses	0	/	0	/	/	1	For+2	2
Epées courtes	+1	/	0	/	/	2	For+2	2
Masse d'arme	-1	/	0	/	/	2	For+3	2
Epées	+1	/	0	/	/	3	For+3	3
Epées et haches à 2 mains	-2	/	-1	/	/	5	For+4	4
Armes de poings								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Derringer	+2	5	0	2		1	4	1
Petit calibre	+1	15	0	6		2	5	2
Moyen calibre	0	15	0	6		2	6	2
Gros calibre	0	15	0	6		2	7	2
Armes d'épaules								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Carabine	0	50	+1	5		2	6	4
Fusil	0	20	0	2		1	8	4
Fusil à pompe	0	20	0	6		1	8	4
Chevrotine		10					9	
		20					7	
		30					5	
Armes automatiques								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad	Rec.	T/T	Dég.	Ech.
Pistolet mitrailleur	0	15	0	2	D6	1	6	2
Fusil d'assaut	0			3	D6	1	7	4
Mitrailleuse	-1			4	D10	1	8	4
Armes explosives								
	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclat		Dég.	Ech.
Grenades à fragmentation	/	10	0	2m	3		5	2
Lance-roquettes	-2	50	+1	4m	3		7	4

Hormis les armes, il existe une foule de sources de dégâts potentielles pour un PJ aventurier.

CHUTES

En cas de chute d'un Personnage, le MJ effectuera un jet de dégât classique, avec un bonus de dégâts égal au nombre de mètres de chute au-delà du troisième. Un personnage tombant de 10 mètres subirait donc un impact de Dé de loc+dé de dommage+7.

FEU, ACIDE ET ASSIMILES

Deux facteurs sont importants lorsqu'un personnage est en proie aux flammes, à la brûlure de l'acide ou de toute autres sources de dégâts assimilables (lave, gaz corrosifs etc.) : le niveau d'exposition, et la virulence de la source. Le niveau d'exposition est exprimé par le nombre de localisations touchées. La Virulence est un chiffre de 0 à 6, où 0 représente les sources les moins puissantes et 6 les sources tels que la lave ou l'acide pur. Le feu est considéré comme ayant une Virulence de 3, voire 4 pour le Napalm. Tous les tours d'exposition, le personnage subit une blessure d'un niveau correspondant au résultat d' $2D6 + \text{niveau d'exposition} + \text{Virulence}$. Ainsi, un personnage plongé dans l'acide subirait chaque tour une blessure correspondant à $2d6+12$.

ETOUFFEMENT, NOYADE

Lorsque le personnage est privé d'oxygène, il va subir tous les tours une blessure superficielle. Avant le début de ce processus, et uniquement s'il n'a pas été surpris, le personnage peut retenir son souffle durant $\text{Volonté} + \text{Athlétisme} \times 30$ secondes.

S'il ne trouve pas assez vite de l'oxygène, le cumul des malus finira par le faire tomber inconscient, et il mourra peu de temps après.

GAZ, EMPOISONNEMENT

Lorsqu'il inhale un gaz toxique ou qu'il ingère un poison, un personnage teste $2d6 + \text{constitution}$ contre le niveau de Virulence de l'agent. Si le jet est réussi, le personnage subit les effets mineurs décrits dans la description de la toxine. S'il échoue, il en subit les effets majeurs.

EXPLOSIONS

Les explosifs sont décrit par trois caractéristiques : leur aire d'effet, leur niveau d'éclats, et leur puissance. L'aire d'effet est le rayon dans lequel les dégâts de l'explosif sont maximaux. Pour chaque tranche d'aire d'effet au-delà, le niveau d'éclat est réduit de 1, ainsi que sa puissance. Une personne prise dans l'aire d'effet d'un explosif subit un nombre de touches égal au niveau d'éclat de l'explosif, avec un bonus de dégât égal à sa puissance. Ainsi, un explosif doté d'une aire d'effet de 5 mètres, d'un niveau d'éclats de 3 et d'une puissance de 6, infligerait 3 touches avec un bonus de dégât de +6 à toutes les personnes dans les 5 mètres de la zone d'explosion, 2 touches avec un bonus de dégâts de +5 à toutes les personnes comprises entre 6 et 10m, etc. Les jets de dégâts sont faits par le MJ ou par les joueurs si la première solution prend trop de temps.

ARMURES ET PROTECTIONS

Les armures et protections offrent à la localisation qui les revêt un score d'absorption de dégât. Celui-ci est simplement retranché aux dommages subits. Ainsi, si un personnage portant un casque (absorption 4) prend une balle de .45 dans la tête lui infligeant une blessure initiale de niveau 16 (6 pour l'arme+6 pour la localisation+4 pour le jet de dommage = 16), il ne souffrira finalement que d'une blessure légère (12), probablement due au choc.

Les poursuites

Lorsqu'une poursuite éclate, le MJ fixe la distance qui sépare, en mètres, les différents participants. La poursuite est un tour de combat normal : il commence par un jet d'initiative, et les protagonistes agissent dans cet ordre.

Lorsque vient le tour d'un participant, qu'il chevauche, conduise ou pilote, celui-ci choisit s'il se déplace normalement, rapidement ou au maximum. Les malus de mouvement rapide s'appliquent à lui et toutes les autres personnes

sur la bête ou dans le véhicule subissent un -2 en vitesse rapide ou un -4 en vitesse maximum s'ils veulent interagir avec l'extérieur (par exemple tirer).

Dans tous les cas, le personnage qui chevauche / conduit / pilote doit faire un jet de Contrôle. C'est un jet d'Agilité+Equitation pour chevaucher, de Dextérité+Voiture pour conduire, etc.

Voici les modificateurs qui s'appliquent :

Condition	Modificateur
Terrain totalement dégagé	+2
Terrain légèrement encombré	-1
Terrain encombré	-2
Terrain très encombré	-4
Surface glissante	-2
Allure prudente (50% vitesse normale)	+4
Vitesse normale	+2
Vitesse rapide	0
Vitesse maximum	-2

Manœuvre : Implique en général un changement d'orientation soudain. Le malus est au choix du joueur. Si le jet réussit, ce malus deviendra un bonus appliqué au résultat d'un des dés de vitesse.

Voici ce qui se passe en fonction du résultat du jet :

3 et moins : Accident ! Le coureur se prend un obstacle, la voiture fait des tonneaux, le vaisseau heurte une météorite solitaire, etc. Non seulement il n'avance que de la moitié de son mouvement normal, mais il subit également des dégâts. Le joueur rajoute au dé de localisation et de dommage le déplacement qu'il aurait du faire (c'est à dire qu'il tire quand même ses dés de vitesse mais ceux-ci deviennent des dégâts).

4 à 6 : Wizzz ! Le personnage tombe dans sa course, le véhicule fait un tête à queue, etc. Il n'avance que de la moitié de son mouvement normal.

7 à 9 : Incident mineur. Le personnage dérape, le véhicule fait une embardée, etc. Pour ce tour, l'allure du personnage est diminuée d'un niveau

(vitesse maximum à vitesse rapide, vitesse rapide à vitesse normale, vitesse normale à vitesse normale).

10 et plus : rien de plus, le participant avance :

En vitesse normale, il peut avancer de son déplacement de base.

En rapide, il rajoute le résultat d'un dé de déplacement rapide.

En vitesse maximum, il rajoute deux dés de déplacement rapide.

COLLISION

Lorsque deux véhicules se percutent, trois situations sont possibles :

CHOC PAR L'ARRIERE

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + Dé de dommage + différence des deux vitesses.

CHOC LATERAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse du véhicule qui percute l'autre.

CHOC FRONTAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse cumulée des deux véhicules.

DEGATS AUX VEHICULES

Les dégâts fonctionnent sur les véhicules exactement comme sur les personnages : on fait un jet de Dé de localisation + dé de dommage + bonus de dommage - armure de la localisation. On compare le résultat à la table de niveaux de dommages de véhicule :

Niveau	Dommages	Malus
10-11	Superficiels	-1/2
12-13	Légers	-1
14-15	Sérieux	-2
16-17	Graves	-4
18 et plus	Critiques	Partie détruite

Les malus peuvent être appliqués aux dés de vitesse, aux jets de maniabilité, aux jets de tirs, etc. en fonction de la zone touchée. Cela est précisé véhicule par véhicule.

RESULTAT DES COURSES

Donc les personnages s'affrontent dans des duels successifs de jets de dés. Jusqu'à quand ? Et bien, ça, c'est au MJ et aux persos d'en

La santé mentale

Au fil de leurs aventures, les Personnages de Banana Conspiracy seront parfois confrontés des scènes traumatisantes ou à des créatures à l'aspect horrible. Les règles de santé mentale sont là pour gérer ces situations. Au départ de sa vie d'aventurier, le personnage possède une caractéristique de Santé Mentale de 6. Lorsqu'il est confronté à une scène horrible, le MJ doit annoncer au joueur qu'un jet de santé mentale s'impose. Celui-ci jette alors Volonté+score actuel de Santé mentale, avec comme difficulté le Niveau d'Horreur fourni dans le profil de la créature rencontrée ou un niveau d'Horreur fixé par le MJ qui pourra baser son évaluation sur les exemples fournis ici.

Découverte d'un cadavre	5
Découverte d'un cadavre mutilé	7
Voir un cadavre se relever	9

Le résultat du jet détermine de la réaction du personnage :

- 1 à 3 : crise de niveau 3
- 4 à 6 : crise de niveau 2
- 7 à 9 : crise de niveau 1
- 10 et plus : le personnage surmonte sa peur.

Listes des effets de crises niveau 1
Lancer 1d6 :

- 1 Le personnage est prit de tremblements (-2 en Dex pour le reste de la scène)
- 2 Un cri échappe au personnage (audible à 20m)

décider. L'échelle des poursuites étant le mètre, il est facile dévaluer les distances pour les tirs, l'abordage, etc. Lorsque la distance tombe à 0, le poursuivant peut tenter une collision par l'arrière pour forcer le poursuivi à s'arrêter. A l'autre extrême, on peut considérer que le poursuivi a semé son poursuivant lorsque la distance qui les sépare atteint 10 fois la vitesse normale de ce dernier.

- 3 Le personnage vomit
- 4 Le personnage fuit ou attaque
- 5 Le personnage s'évanouit
- 6 Le personnage reste bouche bée

Liste des effets de crises niveau 2
Lancer 1d6 :

Automatique Le personnage perd 1 niveau de Santé mentale, et fait une crise niveau 1

- 1 Le personnage sera sujet à une phobie
- 2 Le personnage fera des cauchemars
- 3 Le personnage aura des problèmes alimentaires
- 4 Le personnage acquiert des tics et manies
- 5 Le personnage fera des crises d'angoisse
- 6 Le personnage aura des hallucinations

Liste des effets de crise niveau 3
Lancer 1d6

Automatique : le personnage perd 2 niveaux de santé mentale, et fait une crise de niveau 1 et une crise de niveau 2.

- 1 Crise cardiaque
- 2 Catatonie
- 3 Schizophrénie (délires incohérents)
- 4 Paranoïa (délires cohérents)
- 5 Le personnage devient muet
- 6 Le personnage devient amnésique

Les Gimmicks de Mojo

Les personnages dotés de Gimmicks de Mojo ont beau être des êtres normaux, ils n'en disposent pas moins de dons dignes des héros de ces formidables films d'actions et d'aventures qui ont bercé nos tendres années.

Comme les caractéristiques, les Gimmicks sont évalués par un score allant de 0 à 6. A ce niveau correspond la valeur du Dé Gimmick, dont il est fait mention dans la description.

Niveau de Gimmick	Dé bonus
1	+1d3
2	+1d4
3	+1d6
4	+1d8
5	+1d10
6	+1d12

Voyons exactement quels sont les extraordinaires effets des Gimmicks.

ARME FETICHE

Le personnage possède une arme personnelle qu'il soigne et chéri depuis déjà quelques temps. Elle peut lui avoir été confié par ses ancêtres ou avoir été l'arme de son ancien amour, peu importe : elle a quelque chose de spécial. Déjà, le personnage ne peut pas définitivement la perdre : s'il lui arrive de l'égarer durant une l'aventure, elle lui reviendra au maximum au début du scénario suivant. Par exemple, une arme tombée dans la lave aura été miraculeusement rattrapée par une pie voleuse qui viendra la lâcher comme par hasard juste devant son propriétaire... Plus que cela, cette arme est meilleure que la plupart des autres. Pour chaque niveau de Gimmick Arme Fétiche possédé par le personnage, il a le droit de lui choisir un Gimmick d'arme.

GIMMICKS D'ARMES

- Rapide : +2 au bonus d'ini.

- Portée accrue : +50% de portée
- Précision accrue : +2 en précision
- Cadence accrue : -1 en cadence (min. 1)
- Faible recul : -1 en Recul
- Légère : -1 en Force Requête
- Dégâts augmentés : +1 aux dégâts
- Capacité augmentée : +2 munitions
- Canons juxtaposés : en dépensant un nombre de munitions supplémentaire correspondant aux nombres de canons qui font feu, le personnage peut faire un coup multiple. S'il touche, un jet de dégâts est effectué par canon qui tire.
- Fiable : l'arme ne s'enraye que sur un résultat d'un résultat de moins de 3

BARILLETS INTARISSABLES

Ce Gimmick, vous le connaissez bien. C'est celui que possèdent nos chers héros de films d'action pour tirer 24 fois avec un 6 coups (oui, ils leur arrivent de recharger... mais c'est par pur soucis esthétique). Lorsque le personnage devrait se retrouver à court de munitions, jetez le Dé de Gimmick : le résultat est le nombre de projectiles encore disponibles...

BRICOLAGE

Le Gimmick de Mac Gyver, celui qui vous permettra de réparer un chariot avec du tabac et une feuille de papier à cigarette. Diminuez les malus dus à un manque de matériel du Niveau de Gimmick. De plus, le Dé Gimmick s'ajoute aux résultats de tous les jets de Mécanismes, Mécanique et Bricolage (etc.).

CHARME DESTRUCTEUR

le personnage a un petit quelque chose en plus qui le rend irrésistible pour les membres du sexe opposés (ou les membres homosexuels du même sexe). Ce Gimmick Bondien permet au joueur d'ajouter son Dé Gimmick au résultat de tout jet prenant en compte le Charisme sur une telle personne.

COÏNCIDENCES BIENHEUREUSES

Particulièrement chanceux, le personnage a la l'irritante (pour les autres PJ) tendance à bénéficier de coïncidences inattendues qui, si elles ne lui permettent pas de finir le scénario en 5 minutes, le sortent en général des mauvaises situations ou font tourner les choses à son avantage. Durant le scénario, le Personnage peut piocher dans sa réserve de points de Coïncidences bienheureuses (égale à son niveau de Gimmick. Se recharge au début de chaque scénario), et ajouter le Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés (1D3 pour 1 point, etc.) au résultat de n'importe quel jet raté. Des exemples de tels hasards ? La balle ricoche sur le mur et fait finalement mouche, le personnage a justement lu hier un article sur ce type de détonateur, etc. Au MJ et au PJ d'expliquer la Coïncidence d'une manière intéressante. Une autre application des points de Coïncidence bienheureuse est le coup de bol . En dépensant au moins 1 point de Coïncidence, le joueur peut annoncer qu'il demande un coup de bol, et, s'il ne va pas de soi, expliquer l'effet qu'il attend de celui-ci (je voudrais que ces gobelins me laissent tranquille). Il peut alors faire un jet de chance (2d6+pouvoir+Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés) contre une difficulté moyenne. En cas de réussite, et en fonction de la marge, le MJ peut faire survenir un événement qui ira dans le sens de la demande du PJ.

COUPS MORTELS

Le personnage frappe dur, très dur. Il peut ajouter son Dé Gimmick à son jet de Dégât lorsqu'il tape à main nue.

DONS ARTISTIQUES

Ah je vous vois rire ! Vous, vous êtes des purs hein ? Les arts et la poésie, vous laissez ça aux nazes ? Bon alors je ne vous expliquerai pas que, grâce aux Gimmick Dons artistique, vous pouvez reproduire une image (vous pouvez par exemple dessiner le visage de votre agresseur ou les motifs compliqués gravés sur une antiquité) ou un son (en

bidouillant jouant un peu avec votre harmonica, vous pouvez retrouver le son que vous avez par exemple entendu en bruit de fond lors de votre détention dans les souterrains du grand méchant) avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être analysé. Intéressé ? Sachez alors que le perso doit choisir soit un don pour la reproduction de ce qu'il a vu (dessin, sculpture) soit un don pour la reproduction de ce qu'il a entendu (musique).

DON POUR LES LANGUES

Quelque en soit la raison, vous avez des facilités avec les langues, et cette faculté vous permet d'avoir une compréhension rudimentaire de tous les langages que vous pourrez entendre. Lorsque vous entendez des personnes parler dans un langage que vous ne connaissez pas, faites un jet d'Intelligence+Dé Gimmick. Sur un résultat de 10 à 12, vous comprenez le sens général. De 13 à 15, vous comprenez quelques subtilités telle que les noms de lieux ou les dates mentionnées. Avec un résultat de 16 ou plus, vous devenez à même de parler quelques mots de cette langue, pour demander des choses de base. Une option de ce Gimmick est le don pour les langues mortes. Il fonctionne comme le don pour les langues, hormis qu'il s'applique uniquement à l'écrit et sur des langues anciennes.

INCREVABLE

Brûlez-le, plongez le dans la lave, roulez-lui dessus avec une Machine à Vapeur, le perso reviendra. Et il ne sera pas content... Ce Gimmick permet au personnage d'ignorer un total de malus dû aux blessures égal à son niveau de Gimmick. Ainsi, un personnage possédant ce Gimmick au niveau 2 et ayant subi deux blessures sérieuses (malus cumulé théorique de -4), ne subira en fait qu'un malus de -2.

INTOUCHABLE

Le personnage peut rester seul, debout au milieu du couloir, au cœur de la fusillade, les balles vont avoir tendance à prendre des

trajectoires improbables pour l'éviter. Gimmick fréquent chez beaucoup de héros de film d'action (ceux qui, d'un mouvement agile sont capable d'esquiver une rafale de rotative...), il permet au personnage d'ajouter son Dé Gimmick à ses résultats de jets d'esquives.

INTUITION INFALLIBLE

Le Gimmick de Colombo : le personnage sait immédiatement si on lui ment. Ajoutez le Dé Gimmick à vos jets d'empathie.

MEMOIRE ENCYCLOPEDIQUE

Etonnamment, personne ne peut se souvenir quel était le nom de ce second couteau mentionné par le MJ au début du scénar... Sauf vous ! Votre Dé Gimmick s'ajoute aux jets de mémoire pour se souvenir de menus détails. De plus, vous avez la faculté de fouiller dans vos souvenirs à la recherche d'éléments qui vous ont échappé. Pour peu que vous ayez passé au moins quelques secondes dans un lieu, vous pouvez le mémoriser et, plus tard, faire un jet de fouille (Perception+Remarquer+Dé de Gimmick) avec une difficulté de -3, comme si vous vous trouviez toujours sur les lieux. Cela ne vous permet pas de savoir ce qu'il y avait dans les tiroirs ou dans les armoires : il faut que l'indice à découvrir ait été visible au moment où vous avez mémorisé les lieux.

MORAL D'ACIER

Le personnage a un moral inébranlable. Il regagne 1 point de Volonté toutes les demi-journées au lieu de tous les jours.

PURE FOI / RATIONNEL

Vous avez une foi profonde ou êtes obstinément rationnel. Dans les deux cas, vos certitudes vous rendent particulièrement stable et confiant. Vous pouvez ajouter votre Dé Gimmick à vos jets de Santé mentale.

RAT DE BIBLIOTHEQUE

Vous êtes né avec un livre à la main, et vous n'avez pas cessé d'engranger des connaissances sur tous les domaines depuis. Le Dé Gimmick vient s'ajouter à tous vos jets portant sur les domaines d'érudition (histoire, géo, anthropologie, etc.).

REFLEXES ECLAIRS

Puisque comme le dit ce bon vieux Jack : Tout est dans le réflexe, voilà un Gimmick simple d'utilisation et utile dès que les choses se corsent. Ajoutez simplement le Dé Gimmick au jet d'initiative de votre perso...

SCIENTIFIQUE

Vous avez la bosse des maths, et ne parlez qu'en chiffres, courbes et équations. Votre façon de penser particulière vous permet, outre d'ajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur un domaine scientifique, de calculer des probabilités. En croisant les faits et données à votre disposition, et grâce à vos vastes connaissances scientifiques, vous êtes capable d'inférer un certain nombre de conclusions sophistiquées sur le sujet de vos réflexions, et de remarquer quand les choses ne vont pas. Concrètement, si votre personnage passe au moins 5 minutes à plancher sur la question, vous pouvez demander au MJ qu'il fasse pour vous un jet caché de 2d6+Intelligence+Dé Gimmick. Si le jet rate, il ne vous dit rien. S'il réussit et que les choses sont bien ce qu'elles ont l'air d'être (le corps est bien là où il devrait être, la quantité d'explosifs a suffi à faire un tel trou, etc.), il vous répondra ça colle. S'il réussit et que quelque chose cloche (le corps n'est pas au bon endroit, la quantité d'explosif n'est pas suffisante pour expliquer un tel trou), il vous répondra c'est louche. A vous après de découvrir le reste.

SENS DU DETAIL

Pourquoi nos enquêteurs favoris tombent-ils toujours immédiatement sur le détail qui tue ou la preuve irréfutable ? Parce qu'ils ont le

Gimmick Sens du détail tiens ! Grâce à lui, le joueur peut rajouter son Dé Gimmick à ses jets de fouille.

SIXIEME SENS

Fréquent chez les Héros militaires, ce Gimmick est en fait un sens du danger très aigu qu'a probablement développé le Personnage à force de se retrouver dans des situations impossibles. Lorsqu'une menace invisible s'apprête à frapper le PJ (un tireur embusqué lui tire dessus, il va marcher sur un piège, etc.), le MJ lui demande un jet de Perception+Dé Gimmick de 6 sens. Si le jet est un succès, le personnage sent un danger immédiat (bien qu'il ne sache pas d'où il vient) et le joueur a le droit d'accomplir une action (2 si le jet est de 13+, 3 s'il est de 16+, etc.) avant l'instant fatal (se jeter à couvert avant le tir, sauter par la fenêtre avant l'explosion, reculer d'un pas avant de poser le pied sur le piège, etc.).

L'expérience

A la fin de chaque scénario, chaque PJ va recevoir un certain nombre de points d'expérience (XP), compris en général entre 50 (petit scénario sans gros risques) et 200 (gros scénario héroïque), 125 étant une bonne moyenne. Le MJ peut baser son évaluation sur différents critères : la dangerosité de l'aventure, l'héroïsme et l'astuce des personnages ou encore la qualité d'interprétation des joueurs. Il peut choisir de faire un prix de groupe ou d'attribuer les XP séparément.

Le joueur peut transformer ces XP en PCP, au coût de 50 XP pour 1 PCP, qu'il va pouvoir dépenser au même tarif que durant la création de personnage. Une compétence, une caractéristique ou un Gimmick ne peuvent pas être augmenté de plus d'un point à la fois : +1 au maximum à la fin d'un scénario. Par exemple, un personnage souhaitant augmenter son baratin de 2 à 4 devra commencer par l'augmenter à 3 à

SURVIVOR

Vous êtes un aventurier, un baroudeur et un explorateur ? Vous avez fait le tour du monde, affronté les pires conditions, subi les pires climats, survécu aux pires milieux ? Vous vous êtes adapté, et êtes devenu aussi à l'aise en pleine jungle ou au sommet d'une montagne que chez vous ? A vrai dire, c'est là que vous êtes chez vous hein ? Alors ce Gimmick est fait pour vous ! Tous les malus dus aux milieux sont diminués de votre Niveau de Gimmick. De plus, ajoutez votre Dé Gimmick à tous vos jets de perception quand vous êtes dans votre milieu de prédilection (au choix : jungle, désert, landes, montagne, etc.).

ULTRA-PRECISION

Le Gimmick Nicky Larson / Clint Eastwood : Le personnage est bon quand il s'agit de dégommer les autres. Il peut choisir un type d'arme (ou de projectile) : lorsqu'il tire avec celles-ci, il peut ajouter son Dé Gimmick au résultat.

la fin d'un scénar, et la passer de 3 à 4 à la fin du scénar suivant.

L'ENTRE DEUX ET LA PERTE DE SAVOIR-FAIRE

Et que font les personnages entre deux scénarios ? En tout cas, ils ne doivent pas rester chez eux sans rien faire. Pour cette raison, au début de chaque scénario, le MJ devra dire aux PJ combien de temps s'est écoulé depuis leur précédente aventure (si c'est le premier scénar, passez...). En fonction, si ce délai est assez long, ceux-ci vont recevoir des points qui vont leur permettre d'améliorer leurs compétences, mais vont aussi devoir en diminuer quelques-unes, pour lesquelles ils n'ont pas pris ou pas eu le temps de s'exercer et ont perdu la main. Là aussi, les compétences ne peuvent augmenter ou diminuer que d'un point pour chaque Entre-deux.

Durée de l'entre	Bonus	Malus
------------------	-------	-------

deux		
Moins d'une saison	Pas de modification	
Une saison	1 point	1 point
Six mois	2 points	2 points
Un an	3 points	3 points

Deux ans	4 points	4 points
Cinq ans	5 points	5 points
Dix ans	6 points	6 points

LE BACKGROUND



LE MONDE DE BANANA CONSPIRACY



Le monde de BANANA Conspiracy est à peu de chose près le même que le nôtre dans les années 60. Il existe tout de même quelques différences : des lieux, des personnes, des choses qui existent ici et n'existaient pas dans << avant >>, ou l'inverse. Ces anomalies sont regroupées sous le nom de Weirdies. Certains Intrus sont persuadés qu'une partie au moins des réponses se trouvent dans ces endroits et

vont de l'un à l'autre, en quête, ce qui leur vaut le surnom de Globe-Trotters.

La plus célèbre et notable des Weirdies est Banana Island, auquel la première partie de ce chapitre est consacrée, mais nous en décrirons un poignée d'autres après. Libre à vous, bien sûr, d'en inventer pour les besoins de vos scénarios.

BANANA ISLAND

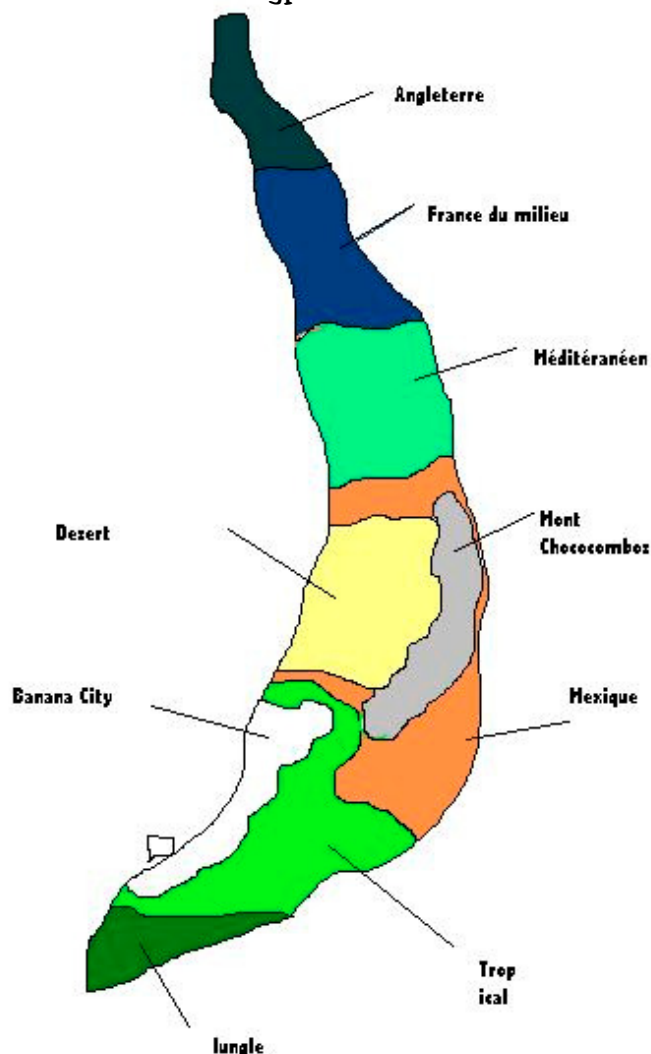
HISTOIRE DE BANANA ISLAND

L'histoire ancienne de Banana Island est un mystère. Aucune archive n'y fait référence. Aucun livre n'en parle. Personne n'en sait rien. Pire encore : il ne viendrait jamais à quelqu'un l'idée de chercher. Pourquoi ? Ça fait justement parti du mystère de Banana Island. Les Intrus ne semblent pas souffrir de ce << bug >> intellectuel, mais ils comprennent vite qu'il ne vaut mieux pas poser les questions qui fâchent : une simple mention à ce sujet peut, au mieux, plonger un habitant des Weird Sixties dans une stupeur béate et fugitive, ou le faire se lancer dans des explications d'une incohérence profonde. Au pire, elle le rendra fou ou le fera entrer dans une rage incompréhensible et violente. La seule chose officielle qui est connue et acceptée de tous est que l'île a été découverte à la fin du 15^{ème} siècle par un navigateur espagnol du nom de Chico Chococombos, dont une imposante statue orne le parvis de Banana Plaza.

En ce qui concerne l'histoire récente de Banana, celle dont les gens peuvent se souvenir, les choses sont d'une banalité affligeante que le mot << neutralité >> résume bien. Durant la seconde guerre mondiale, Banana Island s'est rangée tardivement du côté des alliés et ses troupes ont accompagné les Américains dans leur débarquement. Après la fin des hostilités,

Banana City s'est imposé tout naturellement comme le lieu de conflit entre le bloc de l'Ouest et le bloc de l'est. Paradise City, l'enclave

Carte des types de climats



américaine et Uranus, l'enclave russe, datent de cette époque. Voilà, c'est en gros tout ce que pourra dire un bananéen lambda au sujet de son île...

GEOGRAPHIE ET CLIMATS DE BANANA ISLAND

Banana Island tire autant son nom des fruits jaunes et goûtus qui y poussent que de sa forme très caractéristique. Toute en longueur, elle ressemble à une apostrophe posée au milieu de l'atlantique. s'étendant du 20^{ème} au 40^{ème} parallèle, à l'emplacement des Bermudes de ce monde-là (qui sont, fait notable, décalés de plusieurs milliers de kilomètres vers l'est par rapport à leur emplacement dans le monde d'origine des Intrus).

Du nord au sud, le climat et la topographie de Banana Island varient grandement. A l'extrême nord s'étendent des collines basses et des bois d'épineux. C'est un lieu assez froid, pluvieux, et très brumeux, au climat assez proche de celui de l'Ecosse ou du Canada. On l'appelle la Nieba. En descendant vers le sud, le temps s'améliore petit à petit (zone appelé Luxuria), jusqu'à devenir méditerranéen au niveau de la Costa D'Oro, où débute la chaîne de montagne principale de l'île : le Mont Chococombos. Troisième massif montagneux du monde, en hauteur et en longueur, le Mont Chococombos forme une barrière naturelle sur la côte est de l'île qui, par une singularité climatique appelée la Pena, résulte en l'assèchement de la zone Mu aujourd'hui désertique. Entourant ce désert, El Harida est une région sèche et chaude, au climat proche du sud de l'Espagne ou du Mexique, qui débouche plus bas encore sur la zone tropicale appelée << la Jungle >>, où s'étend Banana City. A quelques centaines de kilomètres au sud de la capitale commence la jungle Siwawa (ce qui signifie << abondance >> en créole), la vraie, dense et encore largement vierge. La chaleur et l'humidité y deviennent étouffantes.

DONNEES UTILES

POPULATION

La population de l'île est largement bigarrée. Seule la moitié des habitants sont des natifs. Le reste est composé d'étrangers, nationalisés, détenteurs de la Yellow Card (les autorisant à vivre et travailler sur l'île) ou simples touristes. La politique d'immigration est assez large mais stricte, à l'image de la devise de l'île : Ouverture, Richesse, Contrôle. Le tourisme est un des points forts de l'économie de Banana, et les voyageurs composent en toute saison près d'un quart de la population. Si bien qu'en certains endroits, on a vraiment l'impression d'être toujours en vacance...

TRANSPORT

Pour venir ou partir de Banana Island, il n'y a que deux solutions : l'air ou la mer. L'aéroport international Chico Chococombos, situé à la sortie de Banana City, est un lieu très dynamique et fréquenté. L'île possède sa propre compagnie aérienne, Banana Airways, qui se charge essentiellement des vols vers et en partance de Banana Island. Elle entretient quelques luxueux Zeppelins qui, s'ils sont plus lents, proposent un voyage reposant et magnifique entre les villes de l'île, l'Europe et les Etats-Unis.

Les ports, nombreux sur le pourtour de Banana Island, accueillent aussi bien les navires marchands que les luxueux yachts du Gotha de la terre entière. L'immigration clandestine, malgré la position difficile de l'île et une garde-côte nombreuse et compétente, reste très importante et difficilement maîtrisée.

Le déplacement sur l'île s'effectue essentiellement grâce aux trains, souvent bondés, de la Banana Railway. Les routes sont peu nombreuses et sont de moins en moins entretenues au fur et à mesure qu'on s'éloigne des villes... Les plus fortunés préféreront l'avion ou le Zeppelin. La dernière alternative consiste à rallier la ville portuaire la plus proche de la destination par mer et de finir en train.

MONNAIE

La monnaie officielle de l'île est le Chicos (1 chicos = 1 euro). Son cours est suivi par les bourses du monde entier et son importance sur les marchés financiers est comparable à celle du Dollar ou du Rouble. Etant donné l'ouverture d'esprit de la population et le côté cosmopolite de l'île, la plupart des monnaies fortes sont acceptés sans problème et les guichets de changes nombreux. D'ailleurs, moyennant une taxe annuelle assez faible, un prélèvement minime sur l'argent changé et une autorisation signé du Conseil Municipal adjoint aux finances, tout commerce peut pratiquer le change de devises étrangères contre des Chicos. La moitié des boutiques offrent ce service.

LANGUE

Le Bananéen, la langue officielle de l'île, est un croisement de plusieurs influences, aux premiers rangs desquels se trouvent l'espagnol, l'anglais et le créole. Son accent, typé et coloré, est à la mode dans les milieux huppés du monde entier. Une fois encore, d'où que vous veniez, vous n'aurez pas de mal à trouver une personne parlant votre langue et les guides, indépendants ou membres d'une firme, sont nombreux et pour la plupart compétents, discrets et sympathiques.

POUVOIR

Banana Island n'est pas un pays, mais une fédération de régions disparates, parfois ennemies, se partageant ses nombreuses richesses. Si chaque région possède son propre organe de direction (gouvernement démocratique, monarchie, dictature, etc.), les décisions concernant l'île entière sont prises par le mystérieux Conseil Municipal de Banana City. Si cette hégémonie bizarre semble satisfaire tout le monde, c'est sûrement parce que de telles décisions globales sont rares et que le Conseil semble s'occuper bien plus de ce qui se passe dans la Capitale que dans le reste de l'île. Cet état de fait peut expliquer en parti l'état, voire le manque, des aménagements en dehors des villes...

LOIS

Si l'histoire de Banana Island est une énigme, ses lois semblent par contre souvent sorties d'un autre âge, ou avoir été écrites par des extraterrestres... Ainsi, on peut trouver, au détour du code pénal, un article interdisant << aux pirates et loups de mers >> de << dissimuler leurs trésors à moins de 3 lieux d'un bâtiment administratifs >> ou un autre interdisant << aux propriétaires de rhumeries >> de posséder << plus d'un baril de poudre noire chez eux >>... Hormis ces détails suspects, les lois en vigueur sur Banana Island peuvent être résumées comme suit :

- Toutes les provinces et régions doivent prohiber et sanctionner le vol, le meurtre, les agressions ou sévices physiques. Les peines sont, par contre, laissées à l'appréciation du régime en place...
- Les provinces et régions doivent entretenir une police et une force armée, susceptibles d'être réquisitionnées par le Conseil Municipal de Banana City en cas de force majeure.
- Les provinces et régions doivent s'acquitter annuellement de taxes et d'impôts proportionnels à leur population et au niveau de << Service Rendu à Banana Island >>. Ce terme incompréhensible sert au Conseil à ajuster les impôts régions par région, en fonction des affinités, des humeurs et des jeux de pouvoir... Cette menace financière est une arme de contrôle puissante et efficace.
- L'éducation et la santé sont laissées à la charge des régions et provinces, mais le Conseil de Banana City peut décider d'une mise en quarantaine en cas de risques sanitaires.

Le Code Bananéen possède beaucoup de zones d'ombres, de non-dit et de pièges, dont certaines régions profitent parfois de bien sournoise manière. Ainsi le Pseudo-Califat d'Abdoul Warzazie pratique une forme d'esclavage sophistiqué dans une impunité (et, il

faut l'avouer, une indifférence) qui indignent les droit-de-l'hommes du monde entier.

Pour finir, il est utile de dire quelques mots sur la politique et les lois portant sur l'aménagement territorial de l'île. Alors que Banana City et des micro-états qui forment les provinces et régions ne recouvrent guère qu'un quart de l'île, le reste est encore largement inhabité et parfois inexplicablement inexploré. Et pour cause : à l'inverse de la grande largeur de la plupart des lois imposées aux régions, celles concernant une nouvelle implantation sur Banana Island sont très strictes et le Conseil oppose son veto à la quasi-totalité des projets. Si bien qu'il semble plus facile de prendre de force les terres déjà habitées que de s'installer dans les terres vierges que l'on en est venu à appeler le << No Man's Land >>... D'après les Intrus, cette politique est suspecte et cache quelque chose. Qui y a-t-il, dans les tréfonds de l'île, que le Conseil souhaite garder à l'écart de l'homme ? Malgré leurs expéditions, prohibées, ils n'ont encore rien trouvé à ce sujet.

US ET COUTUMES DE BANANA ISLAND

Parmi les traditions typiques de Banana Island, une des plus importantes est certainement le Banana Day, qui célèbre le jour où Chico Chococombos a découvert l'île. Il est fêté le 21 mars, le jour du printemps, une date symbolique communément acceptée (sans question) par tous les habitants des Weird Sixties. Durant le Banana Day (qui est férié), tous les bananéens se déguisent et la fête bat son plein dans la liesse. Durant ce jour, tous les citoyens redeviennent égaux : il n'y a plus de chefs, plus de hiérarchie, et tout ce qui y est dit durant le Banana Day doit être pardonné et oublié dès la minuit. Il est même interdit par la loi de licencier un employé ou de divorcer à cause de propos formulés durant le "Great B" .

Une coutume populaire veut qu'à Banana City, tous les citoyens se déguisent pendant le Banana Day en leurs plus proches voisins : une bonne occasion de rire des défauts des autres et de repartir pour une nouvelle année dans la fraternité (et qui, évidemment, dégénère parfois en règlements de compte).

QUELQUES REGIONS ET LIEUX REMARQUABLES

Loin de vouloir être exhaustif, ce chapitre présente une sélection de lieux remarquables, pour leur importance ou leur étrangeté. Comme d'habitude, il est conseillé au MJ de créer les siens, au besoin ou à l'envie. Utilisez ceux présentés comme modèle...

MONT CHOCOCOMBOS

Principale chaîne de montagne de Banana Island, le Mont Chococombos culmine à 4242 mètres au-dessus d'El Harida. Longue de plusieurs centaines de kilomètres, elle forme une balafre de pierre aiguisée recouverte de neige au milieu de l'île. Son plus haut sommet, le Pic Chococombos est d'après les spécialistes un volcan susceptible de se réveiller. Si cela se produisait, les cendres projetées pourraient recouvrir une zone très large et causer beaucoup de dégâts. De mémoire de Bananéen, une telle << Furia >> ne s'est plus produite depuis longtemps (mais la mémoire d'un Bananéen n'est pas à 100%, n'est-ce pas ?)

Au sommet du pic dit << le Croc du Diable >> se trouve un petit lac qui intrigue particulièrement les Intrus. Assez quelconque, il possède tout de même la particularité d'être sans fond... En tout cas, rien n'y personne n'a jamais réussi à en trouver un. Evidemment, les hypothèses sur le pourquoi du comment vont bon train.

LA RESERVE NATURELLE SIWAWA

Située au sud de Banana City, à la lisière de la jungle Siwawa, la réserve naturelle Siwawa possède la particularité de protéger quelques spécimens d'espèces depuis longtemps éteintes sur le reste du monde. Le parc de remise en forme Siwawa, situé non loin, offre aux Bananéens des prestations inoubliables : remonté du fleuve Siwawa en pirogue, séjour en chambres troglodytes, voire retour durant une semaine à l'état 100% naturel... Comme le dit le slogan : << Le Parc Siwawa offre aux Bananéens le retour à la nature dont ils ont besoin ! >>.

SILENZIO

Silenzio est un endroit très étrange. Fondé par un être mystérieux, une créature albinos et androgyne dont personne ne connaît le nom, il s'agit d'un petit et charmant village entourant un lac de Luxuria, enclos de bois légers, et complètement silencieux. Et pour cause : il est exclusivement peuplé de sourds-muets ou de personnes désirant tenter l'expérience d'une vie de silence. Tout est conçu pour faire appel aux autres sens que l'ouïe. Ce que sait la G.U.A.R.D., c'est qu'au milieu du lac, sur un petit îlot quelconque, se cache un lieu encore plus étrange appelé << le Cloître >>. Il ne s'agit pas d'une prison, mais plutôt d'un lieu où les malfrats en tout genre aiment, bizarrement, se retirer après avoir trop sévi. Ce lieu secret, et défendu par les habitants de Silenzio (qui sont plein de ressources...) peut-être une mine d'informations pour les Agents en mission suffisamment subtils.

FUTURA

Futura est une entreprise fabricant et commercialisant toute une gamme de produits basés sur les technologies de pointes qu'elle développe. << Montres, voitures, aspirateur : acheter Futura, c'est s'assurer un produit de qualité à la pointe du progrès ! >>

Au fil du temps, Futura s'est imposée comme une marque de luxe, reconnue comme telle dans le monde entier. Forts de ce succès, les leaders de Futura ont pris le parti d'investir sur Banana City pour y bâtir une ville à l'image de leurs produits.

La ville Futura n'est pas très grande, et est exclusivement peuplée d'employées de la firme. Sa particularité est d'être en tous point en avance technique sur son temps : des << Droïdes >> (les mêmes espèces de d'aspirateurs kitsch que l'on peut trouver dans les rues de Crystal Core) en arpentent les rues. Tous les foyers sont équipés de visiophones et de fax, ses tramways sont automatisés, etc.

Son université scientifique est réputée pour la qualité de son enseignement et les étudiants du monde entier se bousculent à ses portes. Les meilleurs seront assurés d'entrer à Futura. Les autres trouveront sans problèmes un poste dans une autre boîte.

URANUS

Uranus est l'enclave russe de Banana Island. Situé sur les flancs du Mont Chococombos, à près de 2000 mètres d'altitude, dans un décor de pierre et de glace, c'est une véritable place fortifiée d'où << l'effort de guerre communiste >> est soutenu. C'est une ville austère, dont la population est en bonne partie composée de militaires, et où se trouve la base de lancement Urania, d'où partent les fusées russes (ceci est évidemment un Weirdies). Le nombre d'habitants que compte Uranus est un secret bien gardé (probablement quelques dizaines de milliers). Le seul accès à Uranus est une imposante ligne ferroviaire, appelée sobrement le << Rail >>, sur laquelle vont et viennent d'énormes trains chargés d'acheminer aussi bien les personnes que les biens. Le Rail rejoint, plusieurs centaines de kilomètres plus bas, la voie reliant El Harida à Banana City, mais le poste d'aiguillage est une véritable forteresse, visible de très loin, surnommée la Porte Rouge.

La vie dans les murs d'Uranus est dure. L'impression d'état de siège permanent est renforcé par les nombreuses troupes militaires qui arpentent les rues à la recherche de saboteur ou de traîtres. Au cœur du complexe se trouve la Place de la Lune Rouge, où se tient le palais du Camarade-Secrétaire Youri Karadine et, entre autre, le QG du K.G.B. sur Banana Island.

PARADISE CITY

Paradise City est aux Etats-Unis ce qu'Uranus est à l'U.R.S.S. : un avant-poste, une expérience, une enclave. C'est une grande ville, peuplée de près de 2 millions de personnes (environ la moitié d'américains), situé sur les rives du grand lac Heaven (Costa d'Oro). Construite sur le modèle des grandes cités américaine, Paradise City est découpée de façon régulière par de larges avenues. Sa ressemblance avec San Francisco, tant au niveau du climat que de l'architecture ou de la topographie, lui a valu le surnom de << Twin Frisco >>.

Les MJ peuvent utiliser Paradise City comme un cadre plus << classique >> (c'est à dire moins étrange que Banana City et moins typée qu'Uranus ou Liberty) où placer leurs aventures. On trouve à Paradise City tout ce qu'on peut s'attendre à trouver dans une grande ville américaine : des quartiers chics, des quartiers pauvres, des quartiers d'affaires, des lotissements de pavillons identiques, etc.

EL HARIDAS

El Haridas est à la fois le nom de la zone aride qui s'étend de part et d'autre du désert Mu que celui de la capitale de cette zone. Fondée, selon la légende, par un missionnaire mormon mexicain sur les base même de l'Eldorado, El Haridas est aujourd'hui une gigantesque ville dédiée à la religion des mormons : sur les quelques 50 000 habitants qui la composent, seule une petit minorité sont athées ou non pratiquants. L'esprit d'unité qui lie cette société religieuse est extrême, et les étrangers sont vus comme de véritables parias.

LIBERTY

Liberty est la deuxième ville, en taille, de Banana Island. Situé sur la Costa d'Oro, elle est à l'origine le grand projet d'un humaniste et philosophe italien nommé Luca Paradisio. La légende raconte que celui-ci, jeune bourgeois du 19^{ème} siècle, avait revendu son exploitation familiale après avoir reçu une vision de Dieu, et avait dilapidé son immense fortune pour jeter les bases de sa << ville idéale >>, dont les plans sont encore conservés au musée de Liberty. Coup du destin ou pas, Liberty est aujourd'hui un des plus grand repaire de malfrats de la terre. Les groupes mafieux du monde entier semblent s'y être donné rendez-vous, et s'y affrontent dans une guerre des gangs perpétuelle et meurtrière qui met chaque nuit la ville à feu et à sang.

ABDOULIE

Abdoulie est une petite ville-Oasis située à la frontière du désert Mu et de la partie nord d'El Harida. Cette petite ville est le paradis que s'est battit Abdoul Warzazie, un roi du pétrole originaire des Emirats. Cette ville lui appartient, et tous les habitants sont soit des hôtes, soit des employés, soit des esclaves. Abdoul est très,

très, TRES riche, et sa cité est à l'image de sa fortune : démesurée. Des cinémas gigantesques, des restaurants de luxe, des parcs et des lacs superbes... Rien n'est trop beau pour celui qui se fait appeler le << Grand Calife >>. Le cœur d'Abdoulie est le palais d'Abdoul, pompeusement appelé le << Joyau du Désert >>, dans les sous-sols duquel s'étend un réseau de caves et de geôles sans fin. Tout droit sorti des Mille et Une Nuits, ce bâtiment est composée de tours aux sommets en forme de poires, percées de hautes fenêtres en ogives reflétant le soleil à des lieux à la ronde. Ses portes sont assez larges pour laisser passer les chars de l'armée (importante et bien équipé) du << Pseudo-Calife de l'Abdoulie >>.

Abdoul est, comme il se doit, complètement narcissique et mégalomane. Sur son territoire, tout le monde doit l'appeler << altesse >> ou << votre époustouffance >>. C'est un individu petit et déplaisant, une vrai tête à claque. Aussi doit-il entretenir (ce qu'il fait avec un plaisir malsain) un véritable harem, composé de femmes (et même de quelques hommes) plus ou moins volontaires venus de tous les horizons.

Abdoul est une personne peu scrupuleuse. Il est bien connu de la G.U.A.R.D. pour ses alliances ponctuelles avec le B.A.D. ou d'autres factions malveillantes. Si un plan, aussi dément soit-il, est susceptible d'accroître encore son immense pouvoir, il se moque totalement de la moralité.

LA NIEBA

La Nieba est le nom donné à la région la plus au nord de Banana Island. Son climat froid et son humidité record sont à l'origine d'un brouillard dense et permanent, auquel elle doit son nom. Les habitants de la Nieba sont réputés pour leur pâleur et leur morosité. La vie dans le brouillard est pénible et forge le caractère. La Nieba est évidemment une terre de légende. Parmi les Intrus, certains soupçonnent ce brouillard de ne pas être là par hasard et de dissimuler bien des choses. Il n'est pas rare, en tout cas, que des personnes disparaissent, englouties dans la Nieba, pour ne jamais réapparaître.

FAUNE ET FLORE

Quelques éléments de faune et flore typiquement locaux...

LES GLOU-GLOUS

Les Glou-glous sont des oiseaux bizarres, ressemblant à des autruches miniatures, incapables de voler mais très vifs, qui doivent leur nom aux sons qu'ils émettent sans cesse avec leurs gorges. Les Glou-glous sont le fléau de Banana City : certains quartiers, les plus proches de la Jungle, en sont littéralement infestés, au point que de véritables << comités d'extermination des glou-glous >> ont vu le jour et traquent le soir venu les parasites. Pourtant, chose incompréhensible, la chasse et l'élimination des Glou-glous sont formellement interdits par le Conseil Municipal qui, sous le prétexte que les Glou-glous sont le symbole de Banana City, condamnent les contrevenant

d'amendes exagérées. Quel mystère se cache-t-il là dessous ?

LES CERBERES (OU << WAWULFS >>)

Les Cerbères (ou Wawulf, en créole bananéen) sont une espèce de félins présente uniquement sur Banana Island, physiquement à mi-chemin entre le chien, le loup et la panthère. Ce sont des prédateurs voraces, rapides et puissants, dont les services de sécurités de Banana City se servent comme chiens de garde.

LES VAHINA

Les Vahina sont des fleurs sauvages et multicolores à l'odeur enivrante (et légèrement psychotrope) dont on fait des parfums réputés et que les touristes aiment porter en couronnes ou colliers. L'odeur de ces fleurs varie de l'une à l'autre, et possède la particularité de plonger celui qui la respire dans un certain état émotionnel. Ainsi, une fleur peut submerger une personne dans la mélancolie et être aphrodisiaque pour sa compagne. Et un proverbe local dit que seuls ceux qu'une Vahina met de la même humeur trouveront le bonheur...

BANANA CITY

Banana City est donc le centre de ce monde bizarre. Peuplé de près de 10 millions d'habitants, sa position géographique, stratégique et géopolitique en fait l'objectif d'un nombre incalculable de machinations et de plans de conquête. Pourtant, Banana City reste étrangement libre, rayonnante, immuable. Et si personne ne peut dire, au final, ce qu'est Banana City, on peut toutefois tenter de la décrire...

POPULATION

La population de Banana City est à l'image de celle de Banana Island : cosmopolite, riche et diversifié. Pour un Intrus, il est souvent difficile, dans un premier temps, de s'y retrouver car il ne semble pas y avoir de << majorité >> ici. Il y a autant de noirs que de blancs, de femmes que d'hommes, de riches que de pauvres, de jeunes que de vieux, etc. Certains intellectuels la comparent à une Arche de Noé humaine, et font remarquer que si on avait voulu réaliser une

expérience sur l'espèce tout entière, on aurait pu obtenir meilleur échantillon représentatif...

Bref, la population de Banana City est issue de tous horizons. Si le bananéen est utilisé par la majorité, remonter une avenue à une heure de pointe tient presque du séjour linguistique. Ce bouillonnement de sonorités, d'accents et de langues, assommant, rend parfois l'échange difficile et est propice au communautarisme et aux complots.

Question mode, Banana City EST la quintessence même des Sixtes : les hommes d'affaires pincés en costume étriqués, raies sur le côté et lunettes épaisses, côtoient les jeunes aux tenues et aux coupes les plus audacieuses. Certains Intrus trouvent même ce côté typique exagéré et louche...

POUVOIR

Le pouvoir politique de la ville, et par extension de l'ensemble de Banana Island, est aux mains du mystérieux Conseil Municipal de Banana City. Pour ce qu'en sait le Bananéen moyen, il est composé de 12 personnes, dont seule une poignée est connue du peuple, et il ne compte pas de maire ou de leader.

Cet absence de transparence peut surprendre, mais comme tout marche relativement bien, personne ne se plaint... Il semble même que se plaindre ou critiquer le Conseil Municipal de Banana City ne soit pas psychologiquement possible pour la plupart les Bananéens d'origine, et ceux qui peuvent et osent sont rapidement arrêtés par la police ou les mystérieux Hommes en Noir...

Pour satisfaire leurs besoins démocratiques, les citoyens élisent annuellement leur chef de zone, ou Gouverneur. Représentant d'un parti politique (chaque zone de la ville possède ses propres partis), le Gouverneur administre et s'occupe de tous les aspects de la vie quotidienne : sécurité, transports, éducation, finances, etc. Ses tâches sont si variées que chaque Zone ressemble véritablement à un petit état indépendant et autonome, à la différence près que le Conseil Municipal peut intervenir à tout moment dans sa gestion. Chose qu'il fait rarement, et pour cause : la candidature et l'élection de chaque Gouverneur est soumise à son approbation, et les individus aux idéaux trop réformateurs sont écartés d'office.

Un autre rôle du Gouverneur, chose qu'il apprend vite à ses dépens, est d'être le bouc émissaire du peuple qui, faute de pouvoir s'en prendre au Conseil, s'en donne à cœur joie sur son compte.

QUARTIERS ET ZONES

Les quartiers de Banana City sont appelés << Zones >>. Leurs populations et richesses,

comme vous allez le voir, sont largement variables. Chacun est administré par un Gouverneur, épaulé de Délégués (qui sont parfois d'un autre bord politique que lui).

BANANA BEACH

Banana Beach est le quartier le plus huppé de Banana City. Situé sur le littoral, le long d'une plage paradisiaque, il est organisé en larges avenues bordées de palmiers desservant de superbes propriétés de stars, d'hommes d'affaires, d'aristocrates, et de toute la haute société bananéenne. La sécurité, bien que discrète, y est maximale et les intrus rapidement éconduits.

BANANA PLAZA

Banana Plaza est le cœur géographique et administratif de Banana City. Lieu propre et clair, comptant de nombreux parcs et percé de larges rues, il est dominé par la silhouette imposante de la Banana Tower. Bâtiment le plus haut de la ville, Banana Tower est un immense gratte-ciel, en forme de bananier stylisé, au sommet duquel se trouve le QG du Conseil Municipal. Inutile de dire que la sécurité y est maximale. C'est aussi dans la Banana Tower que se trouve le siège de la B.C.3. (Banana City Council Channel, autrement appelée Banana TV) et de la BCCR (Banana City Council Radio, ou Banana Radio), les chaînes officielles et gratuites de Banana Island, proposant 24h sur 24, 7j sur 7, des divertissements, des jeux, des informations (etc.) avec la bénédiction (et sous le contrôle) du Conseil. Qui a dit << propagande >> ?

Aux pieds de la tour s'étend l'agréable Banana Plaza, au centre de laquelle l'imposante statue de Chico Chococombos monte une garde éternelle. Le cœur de la plupart des administrations se trouvent là.

BENVENUDO BAY ET LES DOCKS

Benvenuto Bay est le port où arrivent et d'où partent les personnes. C'est le lien entre Banana City et le reste du monde, et la première impression des touristes sur la fameuse << Capitale du monde >>. Le paquet est donc mit

pour que leur passage soit inoubliable : le personnel est irréprochable, l'endroit propre, les services appropriés, les forces de sécurité rassurantes et sympathiques, etc. Pour peu que l'on soit paranoïaque, tout à vraiment l'air trop parfait... Le bâtiment central de Benvenuto Bay est grand comme un aéroport international. Il abonde en guides, payés et formés par la ville, et une véritable armada de métros, taxis, bus ou hélicoptères attendent les nouveaux arrivants pour les acheminer à des tarifs très variables.

A l'autre extrémité de la baie de Banana se trouve la zone sobrement appelée << les docks >>. C'est là où arrivent et d'où partent les marchandises... Et, le moins que l'on puisse dire, c'est que cela n'a rien à voir avec Benvenuto Bay ! Les bâtiments manquent d'entretien, le personnel est choisi pour ses qualités physiques et la nuit venue, la zone passe au mains d'individus peu fréquentables qui y règlent leurs comptes, y reçoivent ou expédient leurs marchandises, ou fréquentent de nombreux édifices douteux.

CHICO CHOCOCOMBOS AIRPORT

L'aéroport Chico Chococombos est situé à la sortie sud de la ville, en lisière de la Jungle. C'est un endroit dynamique et comparable à la Benvenuto Bay.

THE CRYSTAL CORE

Crystal Core est le centre financier et boursier de la ville. D'un aspect très << hi-tech >> (pour l'époque...), ses bâtiments de verre ont véritablement l'aspect de cristaux géants. Au cœur de la zone s'ouvre Crystal Plaza, un lieu d'une beauté froide au centre de laquelle se trouve une colossale boule à arcs électriques, attraction touristique réputée. Dans les rues de Crystal Core, on aperçoit parfois des << Droïdes >> : des robots rudimentaires construits par la firme Futura, dont les fonctions sont variées (nettoyer ou surveiller les rues, guider les passants égarés à destination, etc.). S'ils sont le summum de la technologie pour les contemporains des Weird Sixties, ils sont

franchement kitsch et ressemblent à des gros aspirateurs aux yeux des Intrus...

DIAMOND LAKE

Diamond Lake est LE centre commercial de Banana Island, voire du monde. Organisé autour d'un charmant petit lac couvert, cette gigantesque zone-bâtiment regroupe tout ce qu'une ville moderne peut compter comme commerces en un seul lieu. C'est un endroit assez aseptisé mais agréable, dont le centre est occupé par le premier et le plus grand magasin Power Consumer du monde (voir le chapitre << les Acteurs >>). Dans ses sous-sols, qui descendent très loin sous terre, on peut trouver plusieurs stations de métros, des hangars, des réserves, et tout ce qui est nécessaire pour la vie quotidienne d'un tel mastodonte.

EUPHORIA

Euphoria est le quartier de la fête et de la nuit. C'est le lieu de rassemblement des jeunes (et des moins jeunes) qui cherchent le divertissement. Et le moins que l'on puisse dire c'est qu'ici, ils sont servis : cinémas, théâtres, discothèques, clubs, pubs, salles de jeux, boîtes de strip-tease, bordels, et bien d'autres (parfois moins avouables) se concentrent dans un chaos qui porte bien son nom. Evidemment, il est aussi le lieu de prédilection des maquereaux, des dealers, et de tous les prédateurs et pervers à la recherche d'une proie facile. Après une nuit à Euphoria, les souvenirs sont souvent flous... Deux bâtiments sont particulièrement remarquables : Multiplex, le plus grand cinéma du monde où les productions de Leisure Land sont projetées en exclusivité et le Psychedelic, la boîte de nuit colossale où les célébrités Squids (voir << les Acteurs >>) ont fait leurs premières armes.

GLOBALIA

Globalia est la plus grosse base militaire de Banana Island. Y sont logés, nourris, entraînés et conditionnés les milliers de soldats chargés de la défense de l'île en cas d'hypothétique (et hautement improbable) attaque de l'île, et surtout de faire respecter la loi du Conseil sur le reste de Banana Island. C'est un endroit

mystérieux, interdit au public sauf lors des mensuelles (et suspectes) journées << portes ouvertes citoyennes >>, durant lesquelles le bananéen moyen peut constater les efforts fournis par le Conseil pour le protéger, et les Intrus les efforts fournis par le Conseil pour camoufler ce qui se passe vraiment ici le reste du temps...

LA JUNTA

La Junta est le nom donné aux quartiers chauds de Banana City. A l'image du reste de la ville, ou tout est poussé à son paroxysme, il se passe quotidiennement à la Junta des choses indicibles. Abandonné et délaissé par le Conseil Municipal (peut-être a-t-il un intérêt là-dedans), c'est une véritable jungle où les gangs, les mafias, et toutes les créatures diaboliques peuvent œuvrer en toute impunité. Les bâtiments sont insalubres, pour certains à l'abandon ou squattés par les junkies promis aux destins les plus funestes et tragiques. Bref, c'est horrible...

LEISURE LAND

Leisure Land est la vitrine de Banana City sur le monde. Il s'agit d'une petite île, vers laquelle les navettes vont et viennent sans discontinuer, et sur laquelle se trouvent la plupart des attractions touristique de la ville. Aux premiers rang de celles-ci, Bananarama et Wonder Park.

Bananarama est le cœur de l'industrie cinématographique de l'île. En concurrence directe avec Hollywood, elle produit en quantité des films de tous genres, du plus grand public au plus underground.

Wonder Park est le parc d'attraction de l'île. Basé sur l'imagerie et les héros développés à Bananarama, il propose aux touristes les attractions les plus folles sur les thèmes de leurs films favoris. Sensations garanties...

Evidement, deux tels monuments demandent une logistique colossale, et Leisure Land regorge d'hôtels, de restaurants et de toutes les choses nécessaires à de bonnes vacances (boutiques souvenirs inclues)...

Il est bon de noter que le zoo de Banana City, d'où les premiers Anthropiens sont issus, se trouve sur Leisure Land.

PENINSULA JAIL

Peninsula n'est pas une zone dans le sens propre du terme, mais c'est le lieu de confinement de Banana Island. Enceinte de hauts murs, barbelés, miradors et tout le toutim, elle referme au même endroit, à l'écart de la ville, tous les prisonniers et tous les individus en quarantaine de l'île. C'est un lieu sinistre, aux portes desquels se massent les cimetières, hôpitaux et asiles d'aliénés. Peu d'informations filtrent sur la vie dans Peninsula Jail, et le commun des Bananéen préfère s'en tenir loin et ne pas poser de question. La légende prétend que le QG des hommes en noir se trouverait derrière ces murs.

TRIPWOOD VILLAGE

Tripwood Village est, d'après ce qui se raconte, le plus vieux quartier de la ville. Situé légèrement à l'écart du centre, traversé par la Banana River, il conserve un charme désuet qui n'est pas sans rappeler les vieilles villes d'Europe ou de Nouvelle-Angleterre. Sa réputation de calme et de tranquillité en a cependant fait un lieu de prédilection pour les familles de classe moyenne et moyen-plus, qui sont aujourd'hui nombreuses à loger dans les lotissements formatés qui s'étalent à ses portes.

SUPPLY-CITY OU << SUPPLICITY >>

Supply-City est la zone industrielle de Banana City, où sont regroupées toutes les usines. Située à quelques kilomètres dans les terres, Supply-City est reliée à la ville par de nombreuses voies de chemin de fer sur lesquels des trains surchargés vont et viennent à longueurs d'années. Supply-City est un quartier très secret, patrouillé par l'armée supposée << le protéger de l'espionnage industriel >>. Pour les Intrus, Supply-City doit cacher autre chose que de simples fabriques de voitures...

WATERDEEP

Waterdeep est une zone exceptionnelle et unique au monde et pour cause : elle est le seul quartier sous-marin de la Terre. Fondé au départ sur les bases d'un parc aquatique racheté par un entrepreneur ambitieux qui en a transformé les allées en studios, son succès a été tel qu'il loge aujourd'hui près d'un millier d'habitant. Ses rues sont des galeries et ses fenêtres donnent sur les récifs de coraux... un mode de vie qui se paye cher mais qui possède son lot d'adeptes.

Lieu remarquable : Galion's Creek est un petit pub décoré comme une taverne pour marins du

temps des grands explorateurs. Sa large baie vitrée s'ouvre sur l'épave d'un ancien galion, dont l'origine et l'histoire sont sujettes à toutes les spéculations de la part des habitués.

LE RESTE

Banana City compte de nombreux autres quartiers, moins peuplés ou importants toutefois que ceux décrits. Ils seront développés plus tard. Créez les vôtres au besoin : Banana City est une grande ville, personne ne vous en voudra.

AUTRES WEIRDIES DU MONDE

Les Weirdies ne sont pas forcément grandes ou importantes : un simple bâtiment incongru, en décalage avec << l'autre monde >>, est considéré comme un Weirdy. Tous les Weirdies ne sont pas non plus étranges : certains sont tout ce qu'il y a de banal. Dans ce chapitre, toutefois, nous allons en survoler une poignée remarquables pour une raison ou pour une autre.

LA TOUR VERTE

La Tour Verte est un immeuble anonyme d'une dizaine d'étages, vert pale dans le plus pur style << années 30 >>, surgissant dans le Queens de New York. En grande partie abandonné, il n'a rien de particulier, hormis qu'une rumeur prétend qu'il serait apparu là un beau matin, sans que personne ne sache comment. En interrogeant la population, les Intrus peuvent constater qu'il s'agit effectivement d'une rumeur : tout le monde connaît quelqu'un qui lui aurait dit que... Toutefois, les investigations des Intrus n'ont pas permis de mettre à jour des plans, des archives, ou une quelconque trace de l'existence officielle de ce building. Un autre élément qui rend la Tour Verte suspecte sont ses sous-sols : ils sont vastes, s'étendent sous plusieurs niveaux et semble avoir un jour accueilli un hôpital clandestin. Il y reste des lits en fer pris dans les toiles d'araignées, des seringues traînent au sol sous la poussière, etc.

LES CHAMPS DE CROPING HILL

Croping Hill est un petit village rural du nord de l'Angleterre, essentiellement peuplé de paysans et de fermiers. Ou plutôt *était* un petit village typique, jusqu'à ce qu'un matin, le vieux Earl Holyfield découvre dans son champ les fameux << signes >> bizarres, venus de nulle part, dont les Intrus ont déjà entendu parlé dans leur monde d'origine. L'affaire aurait pu s'arrêter là si cet événement n'avait éveillé en Holyfield un opportunisme et un génie insoupçonné.

Vendant son matériel et ses autres terres, il créa autour de son champ un véritable parc d'attraction mystico-ésotérique dédié aux extraterrestres, aux fantômes et à toutes les formes d'intelligence susceptibles d'être à l'origine des Symboles. Son œuvre, le << Mystic Manor >>, avec ses visites guidées des champs, son musée de l'étrange et ses attractions effrayantes ou transcendantes, est aujourd'hui célèbre dans le monde entier et est un lieu de pèlerinage prisé des hippies. La Holyfield Inc., une filiale de parc chargé du merchandising, commercialise des voyages organisés à destination de tous les lieux bizarres du monde (et notamment des nombreuses demeures hantées d'Angleterre). Holyfield, lui, est devenu millionnaire malgré ses nombreux détracteurs, et est à la tête d'un véritable empire...

THE ROBBER ROAD

La Robber Road court dans le désert du Nevada des centaines de kilomètres au sud de Las Vegas. Cette route, peu entretenue, ressemble à toute les autres, si ce n'est qu'il s'agit d'un Weirdies, et qu'il n'est pas rare que des gens l'empruntant de nuit n'arrivent jamais à destination, disparaissant corps et biens. Les riverains mettent cela sur le dos de la base militaire très secrète installée à l'écart de toute vie sur le bord de la Robber Road. Les Intrus soupçonnent, eux, que cette base n'est pas la cause mais une conséquence du << phénomène Robber Road >> : peut-être les militaires cherchent-ils aussi la clef du mystère ?

LES VESTIGES DE LA CITE DE JADE

Les vestiges de la Cité de Jade s'étendent dans les jungles de l'est de l'Inde. Il s'agit des ruines d'une ville, probablement très anciennes, recouvertes d'une mousse de couleur vert jade. L'histoire du site est un mystère, mais il est au centre d'un culte local dédié à Kanisha, une obscure déesse de la nuit du panthéon hindou.

LES WEIRD SIXTIES



Chronologie des événements politiques majeurs

	1960	1961	1962	1963	1964
Relations internationales	Mai : Echee de la conférence au sommet de Paris Septembre : Gourov à l'O.N.U.	Août : Début de la construction du mur de Berlin	Octobre : Crise de Cuba Ouverture du concile Vatican II	Août : Accord de Moscou sur l'arrêt des expériences nucléaires dans l'atmosphère et sous-marines	
Europe	OECE devient OCDE			Janvier : Rupture des négociations pour l'entrée de la G.B. dans le Marché Commun Octobre : Ziemann cède la chancellerie de Schröder (RFA)	Octobre : Premier ministre de John Stuart II (G.B.)
Etats-Unis	Novembre : Election de Laurence Tumble-Tweed (succède à Nash)			Novembre : Assassinat de Laurence Tumble-Tweed	Juillet : Loi sur les droits civiques noirs Novembre : Election de Freeman
URSS et bloc communiste	Janvier : XXI Congrès du PC soviétique.	Starine et Kérine dans l'espace Octobre : Le corps de Staline est enlevé du mausolée sur demande de Gourov		Juillet : Rupture idéologique Pékin / Moscou	Octobre : Destitution de Gourov, Baboushky devient 1 secrétaire du PC Octobre : Première bombe atomique chinoise
France	Février : Explosion de la première bombe A française Départ de Olivier du gouvernement Création d'un Comité des affaires algériennes	Janvier : Référendum sur l'autodétermination à l'Algérie. Avril : Le général le Grand assume les pleins pouvoirs.	Avril : Référendum et accords d'Evian Octobre : L'élection présidentielle devient suffrage universel	Mars : Mouvements sociaux et grèves	
Afrique	Janvier : semaine des barricades à Alger Juillet : Début de la guerre civile au Congo-Léopoldville Guerre d'Algérie	Avril : Putsh d'Alger Février : Assassinat de Madiba (Congo) Indépendance de 16 pays et de Madagascar Guerre d'Algérie	Mars : Accords d'Evian sur l'Algérie Cessez le feu avec le F.L.N. Juillet : Indépendance de l'Algérie	Mai : sommet d'Abbas Abeba (Charte OUA)	
Proche orient		Sept. : Dissolution de la R.A.U.		Févr. : Coup d'Etat du Colonel Aziz en Irak	
Asie		Sept. : Coup d'état en Corée du sud	Oct. : Tension sino-indienne	Nov. : Coup d'état au Viêt-nam et assassinat de Dong	Janv. : La France reconnaît la Chine populaire Mai : Mort de Ganges Août : Début de l'engagement américain au Viêt-nam
Amérique latine	Juil. : Nationalisation des entreprises américaines à Cuba	Jan. : Rupture des relations américano-cubaines. Avr. : Echee du débarquement anti-Puscho de la Baie des Cochons			Mar. : Coup d'états de l'armée au Brésil Sept. : Mondobo élu président du Chili

1965	1966	1967	1968	1969
			Juillet : Ouverture des négociations Moscou / Washington sur la non-dissémination des armes nucléaires.	
Juin à décembre : Rupture des pourparlers Europe Agricole.	Juillet : Retrait de la France de l'O.T.A.N. Décembre : Sctark, chancelier allemand Deuxième ministère de Stuart II (G.B.)	Mai : Demande d'adhésion de la G.B. au Marché commun		Août : Intervention des troupes britanniques en Irlande du Nord
			Avril : Assassinat du pasteur Louis Hollyson Novembre : Election de Lexon	Juillet : Premiers pas sur la lune
	Avril : Baboushky secrétaire du Comité Central XXIII congrès du PC Août : Volda président du présidium	50ème anniversaire de la Révolution d'Octobre	Printemps de Prague Août : Invasion de la Tchécoslovaquie par l'U.R.S.S., la Pologne, la R.D.A. et la Hongrie	Normalisation en Tchécoslovaquie Mars : Graves incident sur la frontière sino-soviétique de l'Oussouri
Décembre : Réélection du général le Grand.		Mars : Elections législatives	Mai : Accords de Grenelle Agitation sociale et universitaire Dissolution de l'Assemblée nationale	Avril : Echec du référendum sur la réforme du Sénat. Démission du général le Grand. Election de F. Bouillon
Janvier : Indépendance de la Rhodésie du Sud				
	Juin : Guerre des 6 jours entre Israël, Egypte, Jordanie, Syrie			
	Avr. : Début de la révolution culturelle en Chine Sept. : Discours de le Grand à Phnom Penh sur le Viêt-nam		Mai : Ouverture des pourparlers américain-nord-vietnamiens	Avr. : Fin de la révolution culturelle en Chine
		Août : Conférence de l'O.L.A.S. à Cuba Octobre : Mort de Ticos en Bolivie		

Les personnalités des Weird Sixties

Comme déjà mentionné, les personnalités connues et importantes des Weird Sixties ne sont pas celles de nos sixties, ou plutôt... elles ne portent pas le même nom ! Alors, qu'en est-il vraiment ? Et bien il semble, chose déroutante pour les Intrus, que les personnalités des Weird Sixties soient de véritables sosies, des répliques pas tout à fait parfaites, de leurs équivalents de l'autre monde (à moins que ce ne soit l'inverse...). Ici, pas de dynastie Kennedy, mais une dynastie

Tumble-Tweed. Ici, pas de général de Gaulle, mais un général le Grand. Pas de Nikita Krouchtchev, mais un Gary Gourov. Les histoires, les personnalités, les particularités de ces << faux jumeaux >> sont très semblables, hormis quelques petites différences et, donc, leurs noms. Pourquoi ? Mystère et boule de gomme. Qu'en est-il alors des personnages historiques ? Les Intrus doivent-ils tout réapprendre ? Et bien non, et c'est ça le plus

drôle : il semble qu'avant le début des années soixante, les personnages des deux mondes étaient identiques : alors oui, il y a bien eu un Christophe Colomb et un Albert Einstein dans les Weird Sixties, mais il n'y aura pas de Neil Armstrong (à la place, il y aura un Ned Ned-Lewis). Pour être plus clair, toutes les personnalités notables mortes avant les années 60 sont identiques dans les deux mondes. Toutes les personnalités encore vivantes sont différentes...

Note de l'auteur : Voilà qui paraîtra peut-être lourd, à priori, aux MJ et aux joueurs, mais vous verrez : on s'y fait vite. Pourquoi ce parti prit : pour plusieurs raisons, et notamment pour bien différencier les deux mondes (ce sont bien deux mondes différents) et, plus pragmatiquement, éviter les incohérences fréquentes dans les jeux à base historique. Si un de vos joueurs tue, mettons, le président Earl Lexon, cela ne fera pas le même effet que s'il tuait son équivalent, le président Nixon... Moins dérangent pour nos pauvres esprits rationnels, non ? Et puis, Banana Conspiracy n'est pas vraiment un jeu historique... De plus, le monde des Weird sixties n'est pas (jusqu'à preuve du contraire) une copie de notre monde. Et ces noms différents ajoutent à son mystère. De plus, hormis quelques personnalités politiques importantes, les célébrités ne devraient probablement pas figurer toujours au premier rang de vos histoires...

De toute façon, voilà un résumé des correspondances entre les noms des personnalités du monde d'origine des Intrus et de celui de Banana. Pour ceux qui n'y figurent pas, n'hésitez évidemment pas à inventer. Si, dans un supplément futur, nous en donnons un autre à la même personne, ignorez-le, changez-le... ou

faites un scénario basé sur ce changement soudain !

Monde des Intrus	Weird Sixties
John et Jacky Kennedy	Laurence et Susy Tumble-Tweed
Nikita Krouchtchev	Gary Gourov
Général Charles de Gaulle	Général Henri le Grand
Papes Jean XXIII et Paul VI	Papes Simon III et Octave I
Pdt. Nixon	Earl Lexon
Neil Armstrong	Ned Ned-Lewis
Martin Luther King	Louis Holyson
Pdt. Johnson	Howard Freeman
Gagarine et Tiktov	Sergeï Starine et Yorgeï Kérine
Brejnev	Torgi Baboushky
G. Pompidou	Fernand Bouillon
Ernesto << Che >> Guevara	Orlando << Tico >> Golivar
Fidel Castro	Vaï Putsho
Marilyn Monroe	Geena Roberts
Les Beattles	Les Squids
Jimmy Hendrix	Martin Fender
Eric Clapton	Benny Sweet
Elvis Presley	King Banana (?)
Bob Dylan	Josh Donovan
Andy Warhol	Sean Hart
The Doors, Jim Morrison	The Tresholds, Simon Black
James Brown	D.D. Paul
John Wayne	Wyatt Horse
Jerry Lewis	Ted Nugget
Janis Joplin	Jessy Polson
The Rolling Stones	The Wild Rocks

Survole des Sixties

La période des Sixties est riche et fertile. C'est une époque de changements, de transition entre le matérialisme des années 50 et un avenir inconnu et effrayant. Les effets psychologiques de la Guerre Froide se font ressentir sur le monde entier. La peur d'une guerre nucléaire, réelle, est présente dans tous

les esprits. En orient, la guerre des Vietnamiens pour se libérer de la domination française fait rage. Les Américains s'y embarquent pour tenter de stopper l'avancée du communisme en Asie du Sud Est. L'enrôlement, aux Etats-Unis notamment, est massif. Les jeunes soldats en

reviennent souvent cassés. Les mouvements pacifistes gagnent en puissance.

Les années soixante sont aussi celles de la conquête spatiale. Comme l'a promis Kennedy / Tumble-Tweed, les américains marcheront sur la Lune avant la fin de la décennie, et les russes ont, dès 1962, quitté la planète bleue. Dans le sillage de cette quête aux étoiles, de nombreuses technologies voient le jour. De ces dernières naissent de nouveaux produits commercialisables au plus grand nombre. Et, logiquement, les premiers hypermarchés apparaissent. C'est le début de l'ère de la consommation, et le choc culturel est de taille.

Le conflit des générations arrive lui aussi, à son paroxysme. L'incompréhension des vieux face aux mouvements hippies, beatnik, baba cool, n'a d'égal que le rejet de ces derniers de la société policée et injuste dans laquelle ils ont vu le jour. Les affrontements, parfois directs, entre vieux conservateurs et jeunes utopistes sont fréquents, et le malaise est palpable dans la vie de tous les jours. En certains endroits, des mouvements radicaux éclosent : jeunes anarchistes s'opposent, parfois avec violence, à des groupes de conservateurs stricts.

Certaines requêtes des mouvements contestataires touchent pourtant à des domaines sensibles : libération sexuelle, contraception, droits des femmes, pacifisme, rejet du racisme. Ils éveillent par cela l'intérêt de certaines élites intellectuelles.

La jeunesse, pour la première fois depuis longtemps, a le sentiment de pouvoir agir sur l'avenir et la marche du monde, et entendent bien faire valoir ce droit.

Les arts suivent ce phénomène d'ouverture au monde, cette effervescence, et veulent capter, refléter cette mutation sociale si rapide et radicale : l'hyper-consommation, les guerres, la Cold War, la peur de l'avenir donnent naissance au Pop Art, à l'Op Art, au Psychedélic. Bientôt les médias populaires sont touchés: livres, BD, films de science-fiction connaissent un essor considérable, reflet du besoin de la jeune

génération de rêver, de s'évader, d'avoir des héros.

De la même manière, la mode ose la nouveauté : les premières minijupes apparaissent dans les rues, côtoyant les formes et couleurs les plus originales. L'architecture elle aussi connaîtra de profonds bouleversements, avec une nouvelle façon de concevoir l'espace, les formes, les matériaux. L'organique côtoie le géométrique. Le classique laisse à place au bizarre, à l'alternatif.

Chez une certaine partie des populations, les mouvements underground prennent de l'ampleur, avec de nouvelles sortes de musique et l'essor des groupes introspectifs ou mystiques, souvent basés sur des religions ou cultes exotiques, orientaux, africains : la jeunesse est en quête d'identité, de réponses.

Les drogues et les expériences de vie parallèles en tout genre deviennent un moyen d'investigation de soi autant que de fuite de la réalité. Le brassage des cultures et des peuples, surtout parmi les jeunes, est radical, total, prolifique, mais choque souvent les conservateurs. La contre-culture beatnik, hippie, yé-yé, fait l'effet d'une vraie révolution, qui atteindra son apogée à la fin de la décennie avec une influence réelle sur le monde politique.

D'autres mouvements, plus violents parfois, surgissent dans le même temps, souvent en réaction : blousons noirs, Hell's Angels, groupes racistes aussi. Alors que les jeunes blancs du nord des Etats-Unis commencent à éprouver de la sympathie pour la cause africaine et afro-américaine, au sud, une discrimination sévère persiste. Les mouvements et marches de protestation sont fréquentes.

Bref, les jeunes sont en quête des repères qu'ils ne trouvent pas, ne veulent pas trouver, chez leurs parents. L'ordre mondial adopte petit à petit le visage de la modernité. Pour le meilleur et pour le pire. Et le moins que l'on puisse dire c'est que le glissement ne se fait pas sans heurts.

LES ACTEURS



Ce chapitre présente les factions de base qui œuvrent, pour la plupart en secret, dans les coulisses du monde de Banana Conspiracy. Elles sont décrites par ordre alphabétique, les premières ne sont donc pas forcément les plus importantes. Pour une meilleure lisibilité, chacune se voit attribuer un niveau : ?, ?? ou ??? . Les groupes ??? sont les principaux acteurs du jeu. Ce sont les alliés ou ennemis récurrents, centraux dans une bonne partie des scénarios. Les groupes ?? sont un peu moins importants mais jouent tout de même un rôle, en général sous-jacent. Ce sont par exemple les Aliens ou les Anthropiens. Les groupes ? sont souvent mineurs, anecdotiques ou particulièrement en retrait, mais peuvent tout de même devenir, si vous le voulez ou si vos campagnes les y poussent, importants. C'est d'ailleurs souvent ce qu'ils cherchent...

La plupart des groupes qui seront ajoutés dans les suppléments ou scénarios seront ?. Nous vous encourageons vivement à en créer d'autres (voir chapitre <<Maîtriser à Banana>>). Un ou deux pour chaque scénario devraient suffire... Utilisez ceux proposés pour vous inspirer et évaluer leur niveau de puissance.

La G.U.A.R.D., groupe d'appartenance par défaut des PJ, sera décrit dans le prochain chapitre.

Les Aliens (??)

Les Aliens sont une race extraterrestre insectoïde, chasseuse et volontiers anthropophage, attirée sur Terre par le Calculateur un jour où il était persuadé de devoir détruire la race humaine (et qui les a plus ou moins oublié depuis)... Les Aliens se cachent aujourd'hui dans le monde, construisant sous terre ou dans des endroits chauds et humides

des bases pour le jour, lointain, où le gros de leur espèce arrivera pour le festin... La société des Aliens, pour ce qu'en sait la G.U.A.R.D. est très hiérarchisée. Étonnement, il semble que les plus petits et faibles spécimens soient les leaders.

Ces créatures fonctionnent intellectuellement d'une façon radicalement différente des autres espèces rencontrées jusqu'ici. Elles semblent capables d'une forme de télépathie et peuvent produire des hormones auxquels les humains sont réceptifs.

Certains Aliens ont une forme humaine et peuvent se promener dans la rue sans risquer d'être repérés. Personne ne sait si ce sont des corps humains parasités par des Aliens, des humains croisés avec des Aliens, des Aliens capable de changer d'apparence, ou autre chose encore. En tout cas, ces créatures disposent de facultés physiques largement supérieures à la moyenne.

Les Roswells, auxquels les Aliens ont détruit (dévoré serait un terme plus exact) le monde d'origine auraient suivi les Aliens dans le voyage vers la terre, et c'est ainsi qu'il l'auraient découverte. Ils cherchent, en tout cas officiellement, à les détruire... (voir les Roswells).

Les Anthropiens (??)

Sans que personne n'en comprenne la raison, il semble que des animaux, essentiellement sur Banana Island, acquièrent parfois subitement un degré d'intelligence comparable à celui de l'homme. Certains agents de la G.U.A.R.D. prétendent même avoir déjà croisé certains spécimens capables de communiquer (mais pas de parler), malgré le fait que cela soit physiquement et physiologiquement impossible. Certaines << meutes >> de ces animaux ont aujourd'hui leurs buts propres, parfois hostiles à l'homme, et sont capables de les mener à terme en se servant à leur tour des humains.

Plus loin encore dans le bizarre, des agents de la G.U.A.R.D. ont découvert récemment que les deux blocs (américain et soviétique) avaient établi des bases sous-marines très profondes, où elles seraient entrées en contact avec des spécimens de calamars ou poulpes géants dotés d'une forme d'intelligence supérieure à celle de l'homme et... de dons prophétiques ! Des théories prétendent que ces animaux auraient découvert dans les abysses un artefact extraterrestre, et que c'est au contact de celui-ci qu'ils auraient développé leurs facultés. Les Calamars ne disent rien à ce sujet...

Le B.A.D. (Bandit Association for Domination) (? ? ?)

N'y allons pas par quatre chemins : le B.A.D. est à la G.U.A.R.D. ce que le SPECTRE est à James Bond et le C.R.I.M.E. à No One Live Forever : une organisation de criminels mégalomanes qui visent le contrôle du monde et l'obtention du pouvoir absolu à plus ou moins court terme... Mené par le Dr Sinitre, le B.A.D. élabore en permanence des plans farfelus et d'une ambition démesurée, dont les agents de la G.U.A.R.D. sont constamment obligés d'empêcher la réalisation. Elle est un vivier à grand méchant classiques bondiens ou Austin-Powersien...

Le QG de la B.A.D. change souvent d'endroit (à chaque fois que les agents de la G.U.A.R.D. explosent le précédent), mais ses effectifs restent plus ou moins constants : pour les criminels du monde entier, << entrer au B.A.D. >> est une récompense ultime, une preuve de reconnaissance et source d'une grande fierté.

Les Blops (? ?)

Les Blops sont une forme de vie gélatineuse amorphe, arrivée clandestinement sur terre grâce aux vaisseaux des Roswells. Dissimulés dans des endroits clos et souvent éloignés des grandes villes (la lumière du soleil les brûle), les Blops prennent le contrôle des populations des villages où ils élisent domicile en se faisant ingérer (ils peuvent se fragmenter, et glissent des bouts d'eux-mêmes dans les assiettes, dans

les verres, etc.). Les individus qui ingèrent des bouts de Blops passent petit à petit sous leurs contrôles, et en deviennent les esclaves ...

La Boutique (? ?)

La Boutique est une agence de mercenaires et d'assassins composée des meilleurs éléments du monde, et pour cause : elle les recrute aussi bien parmi les choses et créatures surnaturelles ou extraterrestres que parmi les humains. Ses agents sont payés très grassement et leurs compétences dépassent de loin celle de leurs concurrents... De plus, l'Agence possède des contacts très bien placés et est en mesure d'offrir l'immunité aux pires créatures de l'univers. Si bien qu'elle est parfois le dernier recours pour des criminels de tous horizons (et de toutes dimensions...).

Le(s) Bug(s) (? ?)

Selon les personnes qui les étudient, les bugs sont des erreurs administrative étrangement fortuites et aux conséquences ennuyeuses et parfois désastreuses pour les victimes (changement d'un nom sur un avis de décès, changement du montant d'un compte bancaire, etc.). Se rendant compte que ce genre d'événements survenait bien plus fréquemment que ce que prévoyaient les probabilités, un groupe secret de scientifique s'est mit à étudier les << Occurrences >> des bugs et en sont venus à penser qu'il ne faut pas parler *des* bugs mais *du* Bug, et qu'il s'agit d'une forme de vie incompréhensible, spontanément apparue, possédant une forme d'intelligence spécifique et, pire encore, ses propres et impénétrables motivations...

Le Calculateur (? ? ?)

Le Calculateur est une expérience qui a mal tourné : une intelligence artificielle, parvenue à s'échapper du laboratoire scientifique où elle avait été créée et devenue autonome. Cette entité est mégalomane et, pire encore, complètement folle : en quête de son identité, ne comprenant pas vraiment quelle est sa vraie

nature, elle change de personnalité toutes les semaines en fonction de ses découvertes sur l'espèce humaine et de ses lectures... Ses sbires (des androïdes qu'elle produit dans des usines dont elle est parvenu à prendre le contrôle) deviennent parfois, eux aussi, autonomes à cause d'un bug implanté par le créateur de la machine, Chang Van Tong, un chinois qu'elle a fait tué il y a longtemps. Le Calculateur est insaisissable, possède de nombreux << serveurs >>, gros comme des maisons, où elle peut se << Télécharger >> en cas de danger (bien que ce soit une opération longue et, d'après ses dires, << aaaaffreuusement douloureuse >>). Elle a tout de même une faille : elle est accro à l'électricité.

Le Club Sixty-six (? ?)

Le club 66 est une secte regroupant de riches bourgeois et des aristocrates pervers pratiquant, parfois avec succès, le satanisme et la démonologie. Ils se livrent aux pires atrocités sur des victimes capturées pour leurs cérémonies hebdomadaires, et s'amuse ensuite à faire porter les preuves sur des gens lambdas. Certains sont si pervers qu'ils s'amuse à monter des complots alambiqués contre des personnes choisies au hasard.

Leur Grand Maître est un psychotique de la pire espèce se faisant appeler << le Comte Reich >>. C'est un ancien Illuminati, groupe avec lequel il se livre au jeu du chat et de la souris.

Le Consortium (? ?)

Le Consortium regroupe une poignée d'individus étranges, tous à l'origine de riches chefs d'entreprises, qui ont décidé d'investir une partie de leurs colossales fortunes pour rechercher << au-delà du réel >> des moyens d'augmenter leur pouvoir, leur longévité, etc.

Tout est bon à prendre pour le Consortium : alliances avec les extraterrestres, pactes avec les forces maléfiques, recherches scientifiques immorales, etc. Au stade de leur développement, ces êtres (qui s'auto-attribuent le titre de << Meta-Humains >>) sont capables de se cloner et de transférer leurs consciences d'un corps à

l'autre, ce qui les rang virtuellement immortels. De plus, ils entretiennent des relations très étroites avec les Sybarites, ces extraterrestres étranges, très puissants mais très peu nombreux, qui accompagne les Roswells et leur Dominion.

Les descendant de Chico Chococombos (? ?)

Il semble que le destin sourit toujours un jour ou l'autre aux descendants de Chico Chococombos. Quoi qu'ils fassent, tous semblent promis à devenir des personnages importants, quelque soit le domaine. Cette constatation a été exprimé un jour par un obscur écrivain depuis longtemps oublié, mais elle n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Sylvio Maldalamenti, un petit entrepreneur italien émigré à Banana City, a pris cette information au mot... et, en cherchant, s'est rendu compte qu'elle était vrai. Depuis ce jour, le groupe de Maldalamenti recherche les héritiers de Chococombos, et en fait commerce. Pris jeunes, ils sont revendus des fortunes aux factions les moins scrupuleuse des Weird Sixties, qui les endoctrine afin qu'ils rejoignent leurs rangs. Ainsi, lorsqu'ils deviendront puissant (ce qui est censé forcément arriver), ils en tireront plein profit. La G.U.A.R.D. est au courant de ce manège et veillent sur les descendants qu'elle a pu identifier...

Les Disjonctés (?)

Les services de police de Banana City ont toujours relevé un nombre particulièrement important d'incidents ou de disparitions à Bananarama, le quartier des studios de cinéma : Il semble que des acteurs en viennent parfois à être investis par leurs rôles au point qu'ils le deviennent littéralement. La cause reste évidemment inconnue, mais des rumeurs courent sur des bandits de grand chemin attaquant les trains traversant Banana Island, sur des actrices de Soap Opera harcelées par leurs anciens collègues de travail prétendant que << leur amour est plus fort que tout >> ou

sur des monstres de films d'horreur hantant les ruelles lugubre de la Junta...

Le Dominion et les Roswells (? ? ?)

Le Dominion est un empire intergalactique complexe composé de nombreuses races extraterrestres et dirigé par les Roswells (espèce portant le nom de la ville où elle est pour la première fois entrée en contact avec les humains).

Le Dominion a été détruit (=dévoreré) en grande partie par les Aliens et ses représentants sur Terre sont parmi les derniers survivants. Les Roswells en sont l'espèce dominante, mais cela ne les empêche pas d'être franchement bizarres. Petits, gris, avec de grands yeux noirs et de longs doigts fins, ils se camouflent parmi les hommes en revêtant de faux corps biomécaniques leur donnant vaguement une apparence humaine (ou plutôt l'apparence de croque-morts : longilignes, maigres à l'extrême, pâles, rigides, etc.). Les Roswells, plutôt faibles physiquement, ont depuis longtemps réduit en esclavage l'imposante mais stupide race des Sticks, qui trouve au final son compte dans cette alliance forcé (ils sont bien nourris, logés, blanchit, etc.). Les Sticks, eux, se dissimulent dans des corps format << armoire à glace >>, mais tout aussi suspect que ceux des Roswells.

En plus des Sticks, les Roswells ont amené avec eux des représentant de nombreuses autres espèces, alliées ou esclaves, souvent très étranges. Parmi celle-ci, la race mystique des Sybarites est une des plus intrigantes... Evidement, les cales des vaisseaux (ou plutôt soucoupes volantes) Roswells contenaient aussi leurs lots de clandestins plus ou moins fréquentables qui se sont empressés de disparaître dans la nature une fois arrivé sur Terre. Dieu seul sait où ils sont et ce qu'ils y font actuellement...

Le Dominion, dans son plan visant, en gros, à la domination du monde, à l'asservissement de l'espèce humaine et à l'extermination des Aliens, a noué une alliance houleuse avec le B.A.D..

Pour communiquer avec les humains, les Roswells ont mis au point un appareil de traduction automatique hautement sophistiqué, mais bien loin d'être totalement au point. Les

erreurs, souvent flagrantes, parfois comiques, qu'ils commettent ne laissent aucun doute, pour les personnes initiées, sur la nature de leurs interlocuteurs. Lorsque l'anonymat est de rigueur, les Roswells préfèrent avoir recours à des humains, enlevés et programmés par leurs soins pour pouvoir recevoir leurs messages télépathiques, qui leur servent d'intermédiaire.

Enfin, les Roswells ont découvert sur terre des plaisirs qui leur étaient étrangers et certains, regroupés sous le nom de << Spacies >>, sont devenus de pires hippies, des junkies, etc. Ils ont quitté le Dominion et traînent dans les endroits louches de monde entier.

Le Dr. Thimus Thanatos et ses créatures (? ?)

Le Dr. Thanatos est un richissime et génial scientifique devenu dément à la mort de sa femme, dont il conserve le corps dans une machine de son invention. Il possède des domaines, le plus souvent à l'écart de la civilisation, qu'il parvient, grâce à un satellite qu'il a réussi à mettre en orbite, à plonger dans une nuit éternelle. Il est obsédé par la mort et a développé des techniques de réanimations très sophistiquées, qui lui permettent parfois de créer des... zombies. Créant des clones de sa femme, qu'il cherche à faire redevenir << comme avant >>, il expérimente sur elle (et sur d'autres sujets plus ou moins volontaires) ses protocoles parfois désastreux. Ses créations parviennent parfois à s'enfuir et à regagner la civilisation... Ses domaines sont très "transylvaniens", et peuvent faire de très bons décors pour scénarios d'horreur. De plus, les créatures de Thanatos mènent parfois des raids sur les villages isolés, à la recherche de chiiiiir fraiiiiiche...

The Hole (? ?)

The Hole est une conspiration stricte à l'organisation quasi-militaire. Elle est exclusivement composée de femmes dont le but ultime est l'asservissement total de l'homme. Elle est dirigée par la Générale (tous les grades et toute l'iconographie du groupe sont féminisées) Ilda Bergson, une bonne teutonne

taillée comme un rugbyman, ex-compagne du Docteur Sinitre.

Les Illuminati ou les << Largués >> (??)

Le groupe des Illuminati est récent, mais est une union de conspirations très anciennes : Rose-Croix, Templiers, Francs-Maçons, etc. Ces vieilles sociétés secrètes européennes ont décidé de s'unir dans les Illuminati après la seconde guerre mondiale, lorsqu'elles ont compris que le monde qui les entourait les dépassait totalement. Tentant de se libérer de traditions séculaires, elles luttent ensemble pour revenir sur le devant de la scène, mais l'Illuminati est comme une grosse et antique machinerie à laquelle on essaierait de faire faire du café... Toujours est-il que ses agents, malgré les codes souvent ridicules qu'ils sont obligés de suivre à longueur de temps, sont les alliés les plus proches de la G.U.A.R.D., leur but ultime étant l'élévation spirituelle et intellectuelle de l'espèce humaine.

Le Macumba ou les Voodoo Childs

Les enfants de Voodoo forme un groupe important à Banana Island. Il est composé d'antillais ou de sympathisant fidèles à la religion Vaudou et à son incarnation terrestre : le Baron Samedi, un être étrange, n'apparaissant qu'en de rare occasion (et souvent de manière inattendu), totalement vêtu de blanc.

Le but du Macumba semble être la pérennisation de la philosophie vaudou, et l'augmentation du nombre de fidèles. Pour ce faire, depuis quelques années, les leaders du groupe ont mis au point une politique visant à la promotion du Macumba, un style musical très typique (à mi-chemin entre le Reggae, la Pop et les chants traditionnels bananéens), qui connaît un succès précoce et important dans les Weird Sixties. Le Voodoo subventionne de nombreux groupes de jeunes musiciens, organise des concerts, etc.

Mama Banga (?)

Mama Banga est une créature éternelle et nymphomane et particulièrement féconde qui se reproduit fréquemment. Elle a, malheureusement, une malédiction : elle n'a que des fils, tous très moches (voire monstrueux selon les critères actuels), mais qu'elle devra réussir à marier pour pouvoir enfin lever sa malédiction... Pour ce faire, elle est capable de tout, même du pire. Il n'est pas rare qu'elle enlève des filles, les séquestre, etc., avec l'espoir que l'une d'elle tombera enfin, de grès ou de force, amoureuse d'un de ses chérubins.

Le Mask (?)

Le Mask est une secte assez spéciale, car exclusivement composée de fêlés persuadés par leur leader charismatique, le Professor, qu'ils sont des mutants, le prochain degré d'évolution de l'espèce, en clair : des super-héros dotés de super-pouvoirs. Les << Initiés >> les plus haut gradés reçoivent même le droit de porter un costume ridicule le soir venu ! Cette bande d'illuminé ne poserait aucun problème à la G.U.A.R.D. si, parfois, leurs << super-pouvoirs >> ne se mettaient à fonctionner quelques minutes. Il ne fait aucun doute que cela est dû aux injections de ce liquide phosphorescent que leur fournit le Professor, mais cela ne résout pas le problème : ils sont totalement imprévisible et représentent une vraie menace.

Le M.I.M.E. (?)

Le M.I.M.E. est une entreprise de service mystérieuse qui propose aux autres factions secrètes des sosies parfaits de n'importe quelle personne. L'utilisation qui est faite du sosie n'est pas connu des chefs du M.I.M.E., et le sosie en question signe une clause de confidentialité garantissant son silence sous peine d'atroces châtements. Les sosies sont des individus compétents, de parfaits doubles et, moyennant un supplément de la part du client, peuvent posséder des compétences particulières (expert en close-combat, en informatique ou en physique nucléaire par exemple). Qui ou que

sont ces mystérieux sosies ? Tant que le service et bon, personne ne cherche à le savoir.

Les MiB (? ? ?)

De mémoire de Bananéen, les MiB ont toujours existé. Ils sont respecté de tous, et tous les individus originaires de ce monde voient en eux l'image d'une rassurante autorité.

Les MiB travaillent en général par 2 ou 3, portent un costume noir, une cravate noire, des lunettes noires, des chaussettes noires et... une chemise blanche ! Ils sont très bien équipé (certains prétendent même qu'ils posséderaient du matériel issu d'une technologie inhumaine). Ce que sont les MiB reste un mystère : les rares qui ont été capturés meurent rapidement : tous ont une capsule de poison dans une dent. Les motivations des MiB sont claires : protéger le conseil de Banana City (sur le court et long terme) et traquer tous ceux qui cherchent à en savoir trop.

Neutralia (?)

Neutralia est une entreprise de service assez spéciale. Elle propose à des individus ou groupes ennemis l'opportunité de se rencontrer en toute sécurité. Elle possède et entretient des lieux situés dans des endroits neutres, un service d'ordre suffisamment persuasif pour empêcher les choses de dégénérer, un service de transport permettant aux interlocuteurs de venir et de repartir sans risques d'être suivis ou vus. Elle propose aussi une série de prestations d'optionnelles et payantes, comme << l'Enlèvement >>, pour ceux qui désirent s'assurer de la présence de leurs contreparties (<< disponible seulement à l'encontre des individus ou groupes à sécurité limitée >>), << le Service Compris >>, qui agrmente la rencontre d'un repas luxueux, ou encore << l'Anonymat >> qui empêchent les << invités >> de connaître l'identité de leur(s) interlocuteur(s).

Le point de rencontre le plus célèbre du groupe est le Neutralia Castle, un château Weirdies situé au milieu du lac Lemman, en Suisse.

La Next-Church (? ?)

La Next-Church est une église fondée par le Révérent Elvis Madison, un prédicateur sans scrupules qui travaille en étroite collaboration avec (et souvent sous le contrôle de) un Roswell nommé Zlantrix. Ce dernier fait parti des Spacies, ces extraterrestres qui ont découvert sur Terre des plaisirs qui leur étaient jusqu'alors inconnus et qui ont décidé de quitter le Dominion pour vivre une vie de débauche. Zlantrix, donc, est un Spacy particulièrement ambitieux : il a décidé de se faire passer pour Dieu auprès des hommes. La Next-Church est son outil et Madison son sbire et émissaire auprès des humains. L'église aurait pu rapidement péricliter dans la masse des groupuscules mystiques ayant vu le jour durant la décennie, si une part non négligeable des miracles qu'elle promettait ne s'était réalisée... Les pouvoirs de Zlantrix, et le service de Faiseurs de Miracles (des humains dont le métier et d'accomplir secrètement les souhaits des fidèles), y sont évidemment pour quelque chose, mais les N-Addicts, les fidèles de la N-Church, n'en savent rien... La base de la Next-Church se situe sur Centauria, une île paradisiaque à une heure de bateau de Banana City, très réputé pour ses plages et son palace 5 étoiles...

Le Paradoxe (? ?)

Le Paradoxe est une conspiration d'individus cherchant à faire éclater la vérité tout en restant cachés et se fixe donc comme but ultime la destruction de toutes les factions secrètes et manipulatrices des Weird Sixties. Cependant, et là se situe le Paradoxe, certains membres commencent à penser que le groupe a une autre but... peut-être en fait d'obtenir le monopole du contrôle manipulateur ! Après tout, qui sait si le Paradoxe n'est pas en fait le bras armé d'une autre conspiration qui l'utilise contre ses ennemis ? En tout cas, si ses jeunes membres ne se doutent de rien, les << initiés >> sombrent souvent dans la paranoïa et parfois même dans la folie ou le suicide.

Une des pratiques préférée du Paradoxe est le faux-semblant : elle monte des coups contre un

groupe, en préparant des preuves accusant un autre groupe. Elle les laisse ainsi s'entre-tuer...

Le Paraphrenia Syndrom (?)

Depuis quelques temps, des psychiatres étudient en secret un phénomène étrange : des psychotiques s'évadent de leurs hôpitaux pour accomplir des actes complètement déments, dictés par les voix dans leurs têtes... Rien de bien surprenant jusque là, sauf qu'en regardant de plus près, les médecins se sont rendu compte que ces actes incohérents, accomplis par des malades qui ne se connaissaient pas, étaient au final complémentaires, acquéraient un sens et conduisaient même à terme des résultats visiblement cohérents et censés. Une forme de vie << psychoforme >> essaye-t-elle de se manifester au travers de ces individus réceptifs ? Ceux-ci communiquent-ils par une forme de télépathie inconsciente ? Est-ce le fruit du hasard ? La question reste à éclaircir.

Le Pseudo-Calife Abdoul Warzazi (? ?)

Abdoul Warzazi est le maître de l'Abdoulie, une petite principauté bananéenne située à la limite nord du désert de Mu. Abdoul est un roi du pétrole, à la tête d'une fortune colossale. C'est également un être peu scrupuleux, qui ne recule devant aucune alliance lorsqu'il s'agit d'accroître son pouvoir. C'est un dément narcissique, qui entretient une horde d'esclaves à son service et fait enlever des jeunes filles et jeunes hommes dans le monde entier pour garnir son impressionnant harem. Pour plus de détail sur l'Abdoulie, son royaume, voir la description de Banana City.

PowerConsumer (? ?)

(vous ne pourrez plus vous en passer...)

Power Consumer est une enseigne de grand magasins réputée et présente dans le monde entier. Derrière son aspect banal, la marque cache un terrible secret : elle a capturé un Blop et qui en distille des petits bouts dans ses aliments. Ses consommateurs deviennent, par conséquent, très rapidement des fans

totallement accrocs à LEUR chaîne d'hypermarchés et même, à terme, des espèces de psychotiques hostiles à tout autre marque (au point d'en devenir violents, de mener des actions terroristes ou de devenir des tueurs psychopathes éliminant les clients des autres marques, par exemple)...



Le Power Flower (?)

Le Power Flower est un groupement d'anarchistes officiellement pacifistes, mais en vérité totalement sanguinaires. Recrutant leurs fidèles parmi les hippies du monde entier grâce à de nombreux squats/refuges-façades où leurs rabatteurs dispensent une philosophie sectaire teintée de mysticisme oriental, ils endoctrinent de jeunes beatniks pour les faire adhérer à leurs méthodes terroristes effroyables. Le plus étrange et terrifiant est que leurs adeptes, totalement conditionnés, restent dans leurs esprits résolument pacifistes et non-violents, tout en étant capable de plastiquer une voiture sans aucun remords.

Le but ultime du Power Flower est la destruction de toute forme de pouvoir. Seul le Conseil Municipal de Banana City semble échapper à leur courroux. Ce n'est pas le cas des Gouverneurs de zones de Banana City.

Le Puppet-Show et les Hungies

Le Puppet-Show n'est pas un groupe à proprement parlé, mais l'une des techniques d'asservissement mise au point par les Roswells pour dominer l'espèce humaine. Il s'agit d'une

substance, tournant sur le marché très florissant des drogues dures, qui plonge littéralement ceux qui en prennent dans un rêve paradisiaque durant quelques heures. Ce songe merveilleux est en fait une << émulation >>, une illusion mentale générée par les Roswells, dans laquelle ils enferment l'esprit des shootés pendant qu'ils prennent le contrôle de leurs corps. A son réveil, la personne ne se souviendra de rien et, durant la << descente >>, ne sera pas plus surpris que ça d'avoir parcouru des kilomètres tout seul et d'avoir un flingue à la main...

Pour rajouter à l'impact du Puppet-Show, les Roswells en ont mis au point plusieurs versions, qui propose des << destinations >> différentes. Ainsi, la bleu turquoise est plutôt du style << cocotier et vahinés >>, la rose plus torride, etc.

Le Puppet-Show est une arme efficace, mais un problème empêche les Roswells de l'exploiter pleinement : il peut arriver que l'esprit du Roswell se retrouve emprisonné dans son hôte. Ces êtres hybrides, appelés << Hungies >> commencent au bout d'un temps à adopter des comportements bizarres, autant du point de vu humain que Roswell. Ce qui se passe dans la tête d'un Hungies reste un mystère : Transcendance ? Dégénérescence ? En tout cas, la plupart disparaissent dans la nature.

Les Services Secrets : C.I.A., K.G.B., M.I.5, D.G.S.E, et assimilés (? ? ?)

Les services de renseignements du monde entier jouent évidemment un rôle important dans le monde de Banana Conspiracy. A la connaissance de la G.U.A.R.D., il n'existe pas de service secret bananéen, mais les Hommes en Noir jouent probablement ce rôle. Ils sont en tout cas souvent aperçu à l'étranger, et considéré comme tel par le commun des mortels.

Les Squids (? ?)

Chose remarquable et remarqué rapidement par tout Intrus : les Beattles n'existe pas dans ce monde là. En lieu et place, il y a les Squids.

Les Squids est un groupe de pop d'origine bananéenne qui déchaîne les passions et rend hystériques les jeunes filles.

Les Squids sont adulés, au point qu'ils sont au centre d'un véritable culte. Fondé par un moine tibétain arrivé à Banana peu après la sortie de leur premier disque, la religion des Squids se base sur une série de textes religieux orientaux datés du 4^{ème} siècle avant notre ère faisant clairement mention à l'apparition du groupe à l'aube du 20ème siècle.

D'après ces textes, les Squids seraient la réincarnations de dieux bienfaisants, les seuls entités capables d'empêcher une apocalypse...

Si les Squids, qui n'ont même plus le droit de s'auto-critiquer publiquement, sont complètement dépassés par les événement, il n'en est pas de même pour leur producteur, Tony Bucks, qui s'est engouffré dans la brèche et pousse toujours plus loin le phénomène.

Le plus troublant, chose que sait la G.U.A.R.D., mais qui est totalement inconnu du grand public, c'est que les calamars géants Anthropiens avec lesquels communiquent les américains et les soviétiques semblent porter beaucoup d'attention à ces 4 jeunes hommes dans le vent. D'ailleurs, c'est en diffusant sous l'eau des titres des Squids que les humains entrent en contact avec eux...

Le Syndicat (? ?)

Si le B.A.D. occupe la tranche du crime mégalomane, le Syndicat occupe celle du crime organisé. Le Syndicat est le projet d'un homme ambitieux connu par la G.U.A.R.D. comme le << Boss >>. Il vise à l'unification de toutes les mafias du monde sous sa bannière. Si certains petits groupes, et une petite minorité de grands, ont accepté et rejoint son projet, la plupart des grosses organisation tentent encore de résister à son inexplicable et inexorable croissance.

L'apparition récente du Syndicat a marqué le début de la plus grande guerre des gangs de tous les temps : en effet, seuls les plus puissant pourront échapper à l'hégémonie du Syndicat, et, à l'image des entreprises mais avec des méthodes plus violentes, les groupes mafieux jettent toutes leurs forces dans un sanglant jeu de bouffe.

La Tasty Banana Corp. (??)

La Tasty Banana Corporated est l'une des entreprises les plus florissantes de Banana Island. Elle produit et exporte des bananes au goût exquis et addictif (un mystère se cache-t-il là dessous ?) dans le monde entier et est devenu à terme une des plus puissante entreprise du monde. Elle possède des filiales dans bien des domaines d'activité et devient petit à petit la première vrai multinationale des Weird Sixties. Son PDG, le discret Caesar Chococombos, est un homme très influent. Descendant de l'explorateur ayant soi-disant découvert Banana Island, il fait parti du Conseil d'administration de Banana City, du Consortium, et de bien d'autres groupes et lobbies. La Tasty Banana est au centre de la Banana Conspiracy, car ses employés portent tous, étrangement, le nom d'une célébrité dans le monde d'origine des Intrus : un de ses balayeurs s'appelle Elvis Presley, un de ses comptables Neil Amstrong, un de ses chefs de récolte Eric Clapton, une secrétaire Jane Beker, etc. La question est de savoir quelle réalité, s'il ne s'agit pas d'un hasard, c'est inspirée de l'autre...

Les Voyageurs (??)

Personne ne connaît la nature exacte des Voyageurs, mais ce sont visiblement des humains disposant d'une technologie très avancée et présentant même, parfois, d'étranges modifications corporelles... Certains soupçonnent que ce sont des Voyageurs Temporels (d'où leur non) et des théories

affirment même que les Intrus seraient des individus qui auraient << glissés >> avec eux lors de l'activation de leurs machines à remonter dans le temps. En fait personne ne sait rien d'eux, si ce n'est qu'ils apparaissent en général lorsqu'on ne les attend pas et qu'ils



n'ont pas l'air dans le mauvais camp...

Le W.A.S.T.E. et le B.U.L.L.. (?)

Le Blacks Ultimate Liberation Legion et le White Assembly for Scourge Total Extermination sont les deux extrémités du même mal : la haine raciale. Les deux cherchent la suprématie des personnes de leur couleur, et la destruction ou l'asservissement de tous les autres. Possédant des pions à tous les niveaux de l'échelle sociale, ces deux forces rivales sont aussi dangereuses et très actives.

LA G.U.A.R.D.



Présentation

RESUME

La G.U.A.R.D. (Global Union for ARmed Defense) est un service secret international, affilié à l'O.N.U., qui a été créé à la fin de la Seconde Guerre Mondiale pour protéger les états membres de périls extérieurs en tout genre. C'est une organisation vaste mais jeune, ayant encore du mal à trouver sa place entre la C.I.A., le K.G.B. et les autres groupes cohabitant dans cette époque paranoïaque.

C'est toutefois un outil puissant, possédant une légitimité et des attributions internationales. Par conséquent, il est la cible de toutes les convoitises et des groupes en tous genres essayent de s'en arracher des bouts pour leurs comptes personnels. Corruption, influence, alliance, chantage : tous les moyens sont bons.

Le QG de la G.U.A.R.D. se situe à New York, en face du Siège de l'Organisation des Nations Unies, avec que le reste de l'O.N.U.. Il s'agit d'une double tour de verre (un Weirdies, évidemment) en forme de V, surgissant au milieu d'un parc coquet mais placé sous haute surveillance. Ce bâtiment est appelé le << Victory Building >> et est un monument en hommage à la victoire des alliés.

Il est haut d'une centaines de mètres, et découpé en une trentaines d'étages, plus encore une dizaine souterrains. L'accès vers l'intérieur est réservé au personnel et les visiteurs ou invités sont étroitement surveillés.

En plus du Q.G., étant donné l'ampleur de sa tâche, la G.U.A.R.D. possède des Centres dans le monde entier. Les plus importants se trouvent à Washington, à Londres et à Moscou. Evidement, la G.U.A.R.D. entretient également un grand

nombre de bases secrètes, qui peuvent se camoufler derrière une infinité de bâtiments.

LE PERSONNEL ET LES SERVICES

Le personnel de l'organisation est composé de plusieurs milliers de personnes. Il est divisé en 12 services, complémentaires et parfois en compétition :

LE SERVICE ALPHA : L'ADMINISTRATIF

Le service administratif s'occupe de toute la paperasse nécessaire à la survie d'un tel monstre. Ses membres, parfois surnommés << les fouines >>, sont souvent des archétypes d'agents administratifs : pincés, sévères, raie sur le coté, costume strict, lunettes épaisses, etc. C'est le service qui compte le plus de femme, mais c'est aussi le plus méprisé des autres. Les formulaires, nombreux et souvent incompréhensibles, que ses derniers doivent remplir à longueur de temps, sont probablement les objets les plus insultés du monde. Pourtant, malgré la complexité et l'ampleur de sa tâche, le boulot accompli par ce service est irréprochable : il est bien connu que les fouines savent toujours EXACTEMENT combien de trombones vous avez utilisé l'année dernière... Le chef du service administratif est Miss Margareth Strictor.

LE SERVICE BETA : LA SECURITE

Le service de sécurité veille à la défense << matérielle >> des Centres et du QG. Ses membres, choisis pour le physique, sont surnommés << les gorilles >>. Ivan Jakailovitchitch (surnommé Black Jack), leur chef, est un quinquagénaire russe impressionnant, ancien colonel de l'armée rouge, qui tient ses hommes d'une poigne de fer.

LE SERVICE SIGMA : LE DIRECTOIRE

L'organe de direction commande et coordonne l'ensemble de la G.U.A.R.D. et est le lien avec le reste de l'O.N.U.. Il est formé d'une demi-douzaine de Second Secrétares, qui conseillent et orientent un Premier Secrétaire, le véritable chef de l'organisation. Actuellement, le Premier Secrétaire est l'ambitieux mais peu médiatique Lord Richard Saint-Yard. Détail important : Lord Saint-Yard est un Intrus ! C'est un secret que bien peu partage. Le Lord se sert de la G.U.A.R.D. pour rechercher et contacter les autres Intrus fraîchement << débarqués >>, dont il facilite l'entrée dans le groupe. Il est à la recherche de réponses et coordonne clandestinement, avec l'aide de son plus fidèle allié Thomas Blanchard (secrétaire au Service Administratif), les actions des << Intruders >>, un véritable groupe dans le groupe, qui profitent ainsi des ressources de la G.U.A.R.D....

LE SERVICE GAMMA : LE SERVICE FINANCIER

Le service financier a la charge de l'attribution du budget et de la chasse au gaspillage. Ses employés, << les rats >>, travaillent en étroite collaboration avec les << fouines >> du service administratif, si bien qu'ils sont souvent assimilés par le reste du personnel. Malgré le fait que le budget de la G.U.A.R.D. soit un des plus importants parmi ceux des services secrets du monde, il semble que prononcer les mots << les crédits sont épuisés >> soit une des choses les plus jubilatoires pour les rats. Leur chef est l'écossais Johnny Cash.

LE SERVICE DELTA : LE RENSEIGNEMENT

Le service renseignement se charge de la << veille >>, la récupération des informations. Ses membres, les << oreilles >>, sont respectés par les Agents, car leurs vies sont souvent autant, voire plus, dangereuses que les leurs : ils vivent en couverture dans des endroits stratégiques, à l'affût de toute information importante, constamment sur la brèche. Certains sont, évidemment, des agents doubles travaillant pour d'autres agences. Leur identité ne sont connue que par les membres du Directoire et par les hauts responsables du service Delta, au premier rang duquel se trouve << Ubiquité >>, son chef anonyme.

LE SERVICE EPSILON : LE CONTRE-ESPIONNAGE

Le service contre-espionnage veille à ce que les secrets de la G.U.A.R.D. le restent. De la recherche de mouchards à l'interrogation de suspects, la tâche du contre-espionnage est vaste et ses membres, surnommés les << inquisiteurs >>, ne chôment pas. Parmi leurs attributions, surveiller le personnel de la G.U.A.R.D. figure en bonne place. Le service entretient des dossiers TRES complets et constamment mis à jour sur tous les employés de l'organisation. Le chef du service, Gunther Dash, est un homme très intimidant.

LE SERVICE LAMBDA : LES RESSOURCES HUMAINES

Le service RH s'occupe de la gestion du personnel. De la simple évolution des carrières à la résolution des conflits internes en passant par le recrutement, il est en général le premier contact des Agents entrant en externe à la G.U.A.R.D.. Son chef, le psychiatre Yin Chang Lee, est un chinois d'une finesse d'esprit rare. D'ailleurs, il est si charismatique que ses employés sont surnommés les << Chang's >>

LE SERVICE PSI : MEDICAL ET PSYCHOLOGIQUE

Ce service a la charge de la santé physique et mentale du personnel. Si les << Docs >> sont hautement respectés par les Agents, les << Psy >> sont généralement perçus comme des hurluberlus ou des charlatans. Pourtant, le nombre d'agents les fréquentant en secret entre deux missions est important et ne cesse de croître. Le chef du service est le Dr. Vanessa Hart.

LE SERVICE THETA : RELATIONS EXTERIEURES ET COMMUNICATION

Ce service est la vitrine de la G.U.A.R.D. sur le monde. Il se charge des communiqués de presse, des annonces, de la censure, du contact avec les autres groupes, etc. Les << V.R.P. >>, comme sont surnommés ses membres, sont souvent d'habiles diplomates ou de fins négociateurs. Leur chef est Cynthia Stringfield, une agréable jeune fille experte en manipulation. Elle entretient un service spécial << d'Amazones >> et << d'Apollons >> : des jeunes hommes et filles choisis pour leur finesse autant que pour leur charme, dont la mission est d'être dès que nécessaire sous les projecteurs.

LE SERVICE MICRON : R&D

Le Recherche et Développement développe les technologies et fabrique les objets utilisés par les autres services, et notamment les Agents en mission. Les << neurones >> sont souvent des individus extrêmement intelligents mais bien étranges, << dans leur monde >>. Leurs inventions sont des dons du ciel, mais leurs expériences ont déjà causé de sérieux dommages dans certains Centres expérimentaux. Leur chef, le vieux Theophilus Fox, est un génie attendrissant.

LE SERVICE DZETA : LA MAINTENANCE

Ce service s'occupe de l'entretien des Centres. Dès qu'il s'agit de réparer une machine à écrire ou de repeindre un plafond, les << bricolos >> passent à l'action. Leur grande mobilité et leur accès à tout un tas de bureaux en font étonnement des alliés proches du service de contre-espionnage. Si bien que certains membres des autres services se méfient des Dzetas et veillent à ne rien laisser traîner de suspect avant leur arrivée.

LE SERVICE TAU : LA LOGISTIQUE

Ce service s'occupe de l'approvisionnement et de l'acheminement des biens et personnes. Il entretient de nombreux véhicules en tout genre (dont quelques inventions des neurones), à disposition des autres membres du personnel 7j/7, 24h/24... Ses pilotes sont choisis pour des critères souvent abscons pour les Agents : si certains sont de vraies lanternes rouges, d'autres sont de véritables têtes brûlées. Le chef du service, Marcello Starfioni, est un Italien au sang chaud qui considère les véhicules sous sa responsabilité comme ses bébés, qu'il bichonne comme des trésors précieux. Ses colères à l'encontre de ceux qui ramènent les véhicules abîmés sont légendaires.

LES AGENTS

Evidemment, tous ces services ne serviraient à rien sans les Agents Secrets de la G.U.A.R.D.. Véritable force vive de l'organisation, bien qu'ils soient peu nombreux en comparaison du reste du personnel, les agents ont pour rôle d'accomplir les périlleuses missions permettant au monde de poursuivre sa course folle dans une relative stabilité et sécurité.

Les origines des agents sont diverses : certains sont contactés et recrutés pour leurs compétences (souvent hors du commun), d'autres réussissent le concours d'entrée (ils sont en général issus des forces de l'ordre régulières, de l'armée, etc.), sont issus d'un

des 12 services ou sont des transfuges d'autres groupes. Leurs nationalités sont tout aussi diversifiées, et il n'est pas rare que des tensions existent dans un premier temps entre, par exemple, un russe et un américain...

Les Agents possèdent tout un nom de code (composé de 4 chiffres ou lettres, par exemple HAL3 ou XO24) et un pseudonyme d'agent, au nom duquel est fait un second jeu de papiers. Ce Pseudonyme peut être utile lorsque la couverture utilisée pour la mission est découverte. Les Pseudonymes sont laissés au choix de l'Agent, et sont parfois surprenants...

CREER DES PERSONNAGES DE LA G.U.A.R.D.

Les règles de créations de personnage décrites dans les règles sont tout à fait applicable à la création d'Agents de la G.U.A.R.D. (encore heureux...). Pour vous faciliter la tâche, nous vous proposons ici des << Bundles >> : des paquets déjà tous faits. Si vous désirez les utiliser, vous n'avez plus qu'à reporter les scores indiqués. Pratique pour les joueurs indécis, débutants, ou pressés.

Les Bundles ont été conçu sur un nombre de PCP moyen (30). Les Points Libres indiqués sont ceux dont les joueurs disposent pour personnaliser le Bundle.

L'EX ADMINISTRATIF OU FINANCIER

Qu'il vienne du service Alpha, Gamma ou d'un tout autre service administratif, le personnage est plutôt calé lorsqu'il s'agit de faire des plans ou de s'y retrouver dans des archives...

Caractéristiques : Savoir +1

Compétences : Remarquer / fouiller 2, Baratin 1, Crédit / Etiquette 3, Empathie 2, Informatique 2, Géopolitique 2, Administration 3

Gimmick : Mémoire encyclopédique (1d3)

Points libres : 12

L'EX MILITAIRE

Un ancien des Bêtas ou équivalent. Spécialité : la dentelle fine...

Caractéristiques : Force +1, Constitution +1

Compétences : Esquiver 2, Athlétisme 3, Corps à corps 2, Vigilance 2, Conduire voitures 1, Armes de poing 2, Armes d'épaule 3, Armes lourdes 1

Gimmick : Increvable (1d3)

Points libres : 8

L'INFILTRATEUR

Ex Delta ou espion, le personnage est un caméléon capable de s'adapter et de se fondre dans la masse.

Caractéristiques : Intelligence +1, Perception +2

Compétences : Furtivité 2, Orientation 1, Remarquer / Fouiller 2, Vigilance 2, Baratin 2, Empathie 2, Crochetage 2

Gimmick : Moral d'acier (1)

Points libres : 8

MONSIEUR INFORMATIONS

L'interrogateur est celui qui se charge d'obtenir les informations nécessaires. Il peut être un ancien d'Epsilon ou pire...

Caractéristiques : Perception +1, Intelligence +1

Compétences : Remarquer / Fouiller 3, Baratin 1, Empathie 3, Crédit / Etiquette 2, Crochetage 3.

Gimmick : Intuition infallible (1d3)

Points libres : 12

LE LEADER

Le leader est un meneur d'hommes qu'il soit un ex du directoire ou autre.

Caractéristiques : Charisme +1, Intelligence +1, Savoir +1

Compétences : Remarquer / Fouiller 1, Vigilance 1, Empathie 2, Crédit / Etiquette 3, Baratin 1, Armes de poings 2, Géopolitique 1

Gimmick : Sens du détail (1d3)

Points libres : 10

LE PSI OU LE MEDECIN

Toujours pratique...

Caractéristiques : Intelligence +2, Dextérité +1

Compétences : Soigner 3, Empathie 3, Baratin 1, Crédit / Etiquette 2

Gimmick : Rationnel

Points libres : 12

LE SOCIAL

Issu des relations publique ou beau-parleur en tout genre.

Caractéristiques : Charisme +2, Intelligence +1

Compétences : Baratin 3, Crédit / Etiquette 3, Empathie 3,

Gimmick : Charme Irrésistible (1d3)

Points libres : 12

LE TECHNICIEN

Issu du R&D, de la maintenance, ou équivalent.

Caractéristiques : Intelligence +2

Compétences : Mécanique 2, Electricité 2, Mécanismes 2, Informatique 2, Conduite 2

Gimmick : Bricolo (1d4)

Points libres : 12

LE PILOTE

Vroom...

Caractéristiques : Dextérité +1, Perception +1

Compétences : Vigilance 2, Conduire Voiture 2, Conduire Engins Lourds 2, Conduire Hélicoptères 2, Piloter Avions 2, Piloter Bateaux 2

Gimmick : Pilote Hors-Pair (1d3)

Points libres : 12

Gadgets de la G.U.A.R.D. et équipement des Sixties

Voici une petite sélection de matériel pour les agents :

VOITURES

On considère que toutes les voitures ont une armure de 3. Les malus de dommages sont appliqués à (lancer 1d6) :

1 ou 2 : les jets de conduite et de vitesse

3 ou 4 : les jets de conduite

5 ou 6 : les jets de vitesse

LENTES

Vitesse : base 20 / dé de vitesse 1d4 x5.

MOYENNES

Vitesse : base 20 / dé de vitesse 1d6 x5

RAPIDES

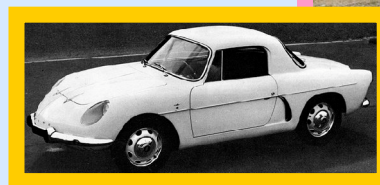
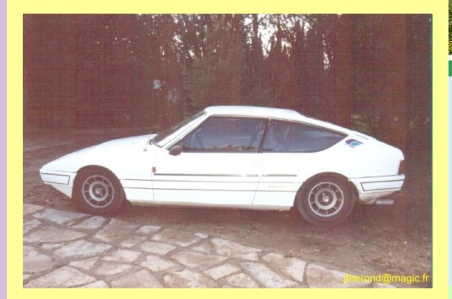
Vitesse : Base 20 / dé de vitesse 1d8 x5

GADGETS

Voici une première petite sélection de gadgets classiques mais efficaces. D'autres viendront. Si le MJ les y autorise, les PJ peuvent commencer chacun le scénario avec un gadget de leur choix (gadget personnel ou un gadget de véhicule). La G.U.A.R.D. peut leur en confier d'autres, adaptés à leur mission, évidemment.

LE STYLO SOMNIFERE

Neutralise celui qui respire le gaz durant (5-Constitution) x10 minutes. Une utilisation.



LA SOURIS-MICRO

Il s'agit d'une petit souris mécanique téléguidable se déplaçant sur roulette et équipée d'un micro dans les oreilles et d'un émetteur dans la queue. Elle ne résisterait pas à un examen approfondit, mais peut passer inaperçue si personne ne fait attention.

LES LUNETTES A SENSATIONS

Les lunettes à sensations sont des lunettes de soleil épaisses (et au look souvent douteux) qui contiennent un appareil photo noir et blanc de mauvaise qualité. Le personnage l'active en pressant un petit bouton dissimulé sur les branches. Peut prendre 5 photos.

LE JAMBON

Le Jambon est un masque, ou plutôt une pédicure en matière modelable qui, apposé sur le visage permet : 1) de faciliter un déguisement (+2 à la compétence déguisement), 2) de retirer le déguisement instantanément en tirant d'un coup sec.

LE CIGARE 9MM

Comme son nom l'indique, ce gadget est un cigare qui, par une pression des dents, peut tirer une balle de 9mm. Une version << Montecristo >>, plus longue de quelques centimètres, contient un silencieux. Une seule balle.

GADGETS DE VEHICULE

LA NAPPE D'HUILE

Libère une flaque d'huile sur la route. Les poursuivants souffriront d'un malus de -2 supplémentaire à leur prochain jet de contrôle. Une seule utilisation.

LES CLOUS

Libère une grêle de petits clous qui lacère les pneus des poursuivants. Ceux-ci doivent tout de suite réussir un jet de contrôle ou souffrir d'un -1 à tous leurs futurs jets de vitesses. Une seule utilisation.

LA NITRO

Lorsque le joueur active la Nitro, il peut rajouter 1d12 à son mouvement ce tour-ci. Il se déplace forcément à Vitesse Maximale. Une seule utilisation.



La construction des scénarios

Ecrire un scénario pour Banana Conspiracy est, à peu de choses près, aussi dur que pour tous les autres jeux : Un soupçon de roleplay, une louche d'enquête et une dose d'action, et le tour est joué. Toutefois, dans ce chapitre, nous allons vous donner notre point de vu sur divers aspects qui nous paraissent important. En d'autres termes nous allons essayer de vous expliquer la façon dont on pense que la Banane à meilleur goût...

Il ne s'agit toutefois que de points de vu subjectifs. Ces conseils reflètent la façon dont nous envisageons et jouons à ce jeu. Faites-en ce que vous voulez.

ROLEPLAY : BIZARRE ET COMIQUE

Le monde de Banana Conspiracy est étrange. Les joueurs, aussi bien que leurs persos (qui sont des Intrus, dont eux aussi en décalage), le ressentent. Les scénar doivent refléter ce coté décalé, voire parfois grotesque ou burlesque, sans pour autant se contenter de ça. Tout est une question de dosage : un PNJ fun ou ridicule peut avoir son effet, mais n'avoir QUE des PNJ ridicules dans son scénar nuira finalement à l'ambiance et risque de devenir franchement lourd. Globalement, jouez sur les clichés des années 60, mais ne tombez pas dans l'excès quantitatif. L'approche caricaturale des Sixties de Banana Conspiracy devrait être comparable (ou un petit peu plus poussée) à l'approche caricaturale des années 20 de Cthulhu, ou à celle des années 30 d'un Indiana Jones. En clair, cet aspect << spicy >>, volontairement second degré, doit participer au fun de la partie mais ne doit pas prendre le pas sur le scénar. Un scénar de Banana Conspiracy n'est pas un sketch. C'est un scénar.

ACTION : SPECTACULAIRE ET ADRENALINE

Vous l'aurez compris, Banana Conspiracy puisse son inspiration (pour autant qu'on puisse l'analyser) dans des films et des séries pour lesquels l'action joue un grand rôle. Alors, soit : acceptons cette filiation sans complexe et défoulons-nous ! Une scène de poursuite doit éclater ? Faites en sorte qu'elle ait quelque chose de particulier et de << Bondien >> : voitures de luxe, imprévus cocasses, etc. Ne lésinez pas, il en va de la vie de vos PNJ ! Pour la scène final d'un scénario tendu, pareil : rajoutez-en ! Explosions, implosion : tout est bon pour donner à vos joueurs la fin qu'ils ont tant désiré. Evidement, si votre scénar était plutôt du genre << Cthulesque >>, rien ne vous empêche de rester dans le minimalise et la sobriété... Mais tout ça pour dire que si action il y a, le contexte vous permet d'y aller sans retenu.

DESCRIPTIONS : DECORS ET EFFETS SPECIAUX

Un scénar de Banana Conspiracy peut aussi bien être un huis-clos qu'une aventure amenant les joueurs aux quatre coins du globe. Toutefois, ce monde n'est pas le nôtre. Banana City est une grande ville. Et vous ne payez pas le décorateur... Alors : lâchez-vous ! Faites marcher votre imagination. Si les PJ passent la moitié du scénar à infiltrer la base du grand méchant, donnez-leur en pour leur argent : une base sous-marine luxueuse, avec des hublots géants ouverts sur les fonds marins et de la moquette flashy au sol sera plus sympa qu'un vulgaire hangar sur les docks. Les PJ doivent rencontrer leur contact dans une boîte de nuit d'Euphoria ? Offrez leur une soirée de folie : une foule géante en liesse, une boule à facette géante et tout le toutim ! Pour les effets spéciaux, de même. Quitte à détruire la base souterraine du B.A.D.,

que ce soit grâce à son nouveau << Laser à Faille Sismique >> dans un déluge d'effets spectaculaires.

ENQUETE : LA COMPLEXITE

Comme vous avez pu le voir, le monde de Banana Conspiracy foisonne de groupes tordus et de prétextes à histoires. Si vous pouvez vous contenter d'un scénario d'action ou d'une enquête classique, il nous paraît plus intéressant de se creuser un peu les méninges. Sans être tarabiscotés au point d'en être insolubles, nous pensons que les intrigues développées devraient être suffisamment complexes pour

- 1) Faire réfléchir vos joueurs : Aussi ouverte soit-elle, une enquête en JDR reste une ligne droite jalonnée de fausses pistes. Pour prendre un exemple schématique, pour résoudre un meurtre, les joueurs pourraient avoir à retrouver l'arme du crime, puis à remonter jusqu'à son propriétaire. Ça, c'est la ligne droite. Au cours de leurs investigations, ils pourraient découvrir que la victime avait un ennemi qui n'a pas d'alibi pour le soir du meurtre. Ça, c'est une fausse piste. Si on suit ce principe, à Banana, il ne faut pas hésiter pas à faire beaucoup de fausses pistes... et les fausses pistes qui n'ont pas l'air d'en être sont encore les plus efficaces ! Jouez sur la connaissance que vous avez de vos joueurs. Gardez à l'esprit qu'un joueur un brin expérimenté ne se jettera pas sur une piste trop évidente, et préférera emprunter les voies détournées. Développez donc des fausses pistes proposant des solutions alternatives mais crédibles à votre intrigue. Forcez les joueurs à se creuser la tête pour valider leurs hypothèses. Multipliez les suspects, les mobiles, les preuves. Ne laissez aucune solution en avant. Bref, faites dans la quantité et la finesse.
- 2) Surprendre les joueurs : si la solution se trouve là où les joueurs iront tout de suite la chercher, l'effet est raté. D'autant plus que les joueurs expérimentés sentiront

tout de suite l'arnaque et chercheront d'emblée les solutions alternatives. Si la solution la plus évidente est la bonne, ils se sentiront frustrés. Vous connaissez vos joueurs, ou du moins la réaction normale d'un joueur de JDR : faites donc en sorte que la solution de votre intrigue ne soit pas évidente et puisse surprendre. La clef pour surprendre les joueurs reste le rebondissement. Laissez les assembler des informations, se convaincre qu'ils ont trouvé la solution, puis balancez un événement qui chamboulera la donne : leur indic travaille pour leur ennemi, l'assassin présumé meurt à son tour, etc. Jouez avec leurs certitudes, mais ne tombez pas dans l'excès : ils doivent garder l'espoir d'en finir un jour !

- 3) Faire douter les joueurs : faire douter les joueurs les force à rester vigilant, et donc actif. Si les choses sont trop faciles et évidentes, ils vont avoir l'impression de conduire un train. Les faire douter peut consister à proposer plusieurs pistes crédibles, mais également à les faire douter de leurs alliés, de leurs informations, etc. Etre sûr de quelque chose doit se mériter. Mais n'en faites pas trop non plus : ils doivent réussir à créer un noyau dur d'informations sûres assez rapidement, ne serait ce que pour ouvrir sur d'autres pistes et avoir des choses à faire. Sinon, vous risquez de les lasser. Un joueur qui a l'impression de ne pas savoir quoi faire est un joueur perdu.

PNJS : LE CASTING

La préparation des PNJ a une grande importance dans Banana. Si on peut se contenter de personnages improvisés plus ou moins fades, il nous paraît plus intéressant d'exploiter le potentiel de fun et de bizarre des Weird Sixties. Pour les PNJ majeurs au moins, pensez à des tics qui les personnalisent et les rendent mémorables, comme une façon de tuer ou un défaut de prononciation original. Pensez à leurs motivations, qui peuvent être aussi farfelues que dangereuses que les vôtres. Pensez

à un aspect physique rock'n'roll, ou à un équipement fétiche. Bref, plus vos PNJ seront colorés, plus le scénario aura des chances de rester dans les mémoires.

GESTION DES INCOHERENCES : BUG ET HISTOIRE PARALLELE

Comme vont vite s'en rendre compte vos PJ, les habitants du monde de Banana Conspiracy << buguent >> dès qu'on leur parle de l'histoire de Banana Island. Et il est à prévoir qu'ils en arriveront rapidement à utiliser cette faille à leurs fins, pour faire les poches de vos PNJ ou en profiter pour s'enfuir, par exemple. Soit : soyez plus malin qu'eux ! Les réactions qu'entraînent le << bug >> varient d'un habitant à l'autre, voire d'un moment à l'autre. Votre but, en tant que MJ, n'est pas forcément d'empêcher les joueurs << d'utiliser le Bug >>, mais de rendre la partie intéressante. Si cela sert l'intérêt de votre histoire, un PNJ pourrait devenir agressif, sauter à la gorge des PJ, se mettre à hurler, ou tout ce qui vous passe par la tête. Au final, les joueurs devraient en arriver à n'utiliser le << Bug >> qu'en dernier en âme et conscience.

En ce qui concerne la réalité historique, c'est simple : à partir de l'arrivée des PJ dans les Weird Sixties, l'histoire des deux mondes sont complètement dissociées. Ainsi, pas de problèmes de cohérence historique du style << et si on sauvait Kennedy >>. Si vos PJ sauvent Kennedy (ou plutôt Tumble-Tweed), et bien à vous de jouer. A chaque groupe de joueurs son histoire. Nous déconseillons toutefois de trop jouer avec ce genre de ficelles : dans un scénario contemporain, si un joueur élimine le président des U.S.A., la campagne risque de prendre une tournure inattendue. Pareil pour Banana.

CONSPIRATION(S) ET SECRET(S)

Banana Conspiracy est un jeu de conspirations, mais pas forcément un jeu à secrets. Nous signifions par << jeu à conspiration >> un jeu où il y a des conspirations, des complots. Les joueurs en font même, en l'occurrence, parti (primus, ce sont des Intrus, secundo, ce sont des agents secrets).

Nous signifions par << jeu à secret >> un jeu dont une bonne partie du background doit rester inconnu des joueurs. Banana n'est pas un jeu à secrets : Les PJ font parti de la G.U.A.R.D., et la G.U.A.R.D. a connaissance de l'existence de tous les groupes décrits dans la section << les acteurs >>. Toutefois, les joueurs n'ont pas à avoir une connaissance encyclopédique des Weird Sixties pour jouer : les briefings de la G.U.A.R.D. servent justement à leur donner les infos nécessaires pour l'amorce de leurs missions...

LES DEVELOPPEMENTS PERSO

...D'où l'intérêt de développer vos propres petits groupes ! Ceux-là, libre à vous de décider s'ils sont connus de la G.U.A.R.D. ou pas. Il vous est ainsi possible de conserver un climat de mystère et de doute, sans pour autant avoir à jeter le jeu dès que les joueurs en connaîtront le contenu.