

# Et que la sauce modère !

... merde, j'ai chopé une banlieusémie

“ Si vous ajoutez à cela le bruit et l'odeur... ”

(Jacques C.)

Ce scénario consiste en un double hommage. D'abord, à l'excellent scénario “ Thalassauce béarnaise ”, qui accompagnait l'écran de la seconde édition de votre jeu favori. Ensuite à notre camarade le Tom Symbole, perdu loin, là-bas, dans son exil étasunien (que Georges ait pitié de son âme), et à ses joueurs – puisque c'est ledit scénario qui avait réussi à les dégoûter d'incarner des Démons.

Ainsi le double objectif de ce scénario est, à la fois, de voler en rase-mottes à la limite du plagiat et de montrer que la vie des Anges est, elle aussi, loin d'être une bluette rassurante sur l'humanité – qui aurait un bon fond après tout. Non seulement vos joueurs vont être confrontés à une situation tout ce qu'il y a de difficile, avec son lot de dilemmes moraux et autres interrogations métaphysique (dignes d'une digression sous hallucinogènes d'un fervent adorateur de quelque “ Manifeste pour le 83<sup>ème</sup> Art en changeant à *Gare du nord* ”), mais également à l'écrasante bigoterie intellectuelle qui règne dans leur hiérarchie. En outre, et parce que nous vous aimons bien, occasion vous sera donnée d'incarner des Anges Musulmans plutôt que Chrétiens, sans que cela ne soit plus rassurant sur le plan d'une possible bonté inhérente à la nature humaine, ou sur le fait qu'une religion puisse réellement prôner l'amour de son prochain.

Si vous êtes vraiment très motivés, pourquoi ne pas faire jouer cette aventure à deux équipes, une chrétienne et une musulmane ? Dans ce cas, vous allez au devant de nombreuses difficultés, mais ça peut être très amusant, surtout avec deux meneurs de jeu (et un grand appart').

Parce nous vous estimons capables de réfléchir par vous-mêmes, ce scénario adopte une forme très libre qui demandera de la part du meneur de jeu comme de celle des joueurs des capacités d'imagination, d'improvisation et de créativité que d'aucuns leurs envient quand ils redescendent de leur trip à l'acide.

Post Scriptum : INS/MV est un jeu qui présente une vision *décalée* de notre réalité. Tout ce que vous pourrez lire ci-dessous est donc de l'ordre de la fiction. Loin de nous l'idée de prétendre que les choses peuvent se passer comme ça dans la vraie vie. En outre, les opinions exprimées dans ce scénario n'engagent que leur auteur, et encore, ça dépend des jours...

## Intro

Mais dévoilons sans plus attendre le fin mot de l'histoire : nos amis les Anges vont être envoyés pour faire ce qu'ils font le mieux, du moins théoriquement – le Bien, avec un grand “ B ”.

Une banlieue difficile, un sentiment d'insécurité, des jeunes très énervés, une police zélée et pleins d'autres ingrédients dont le journal télévisé fait sa soupe amère sont à l'ordre du jour. Aux joueurs d'épicer le tout à leur goût pour que la sauce prenne un peu mieux et que le “ lien social ” soit moins indigeste. Leurs supérieurs auront-ils les mêmes références culinaires ? Ca m'étonnerait...

En gros les Anges vont être envoyés pour réaliser un “ documentaire ” sur la mission des Forces du Bien et les différentes manières d'aider les pauvres humains à trouver la Bonne Voie, la seule, l'unique, celle du Seigneur. Bien sûr, le fait que leur mission humanitaire se déroule dans une banlieue sordide, à la limite de la Seine Saint-Denis et de la deuxième couronne, ne va pas leur faciliter la tâche. Une ville sans âme, touchée de plein fouet par la “ croissance ”, à deux doigts de l'explosion, mais loin des fantasmes ministériels de politiciens qui ne connaissent de la vie en banlieue que la rubrique “ fait divers ” des journaux ou, au mieux, le trajet pinponant des voitures officielles, entre leur bureau de l'Hôtel de Ville et les palais de la République, où ils vont, à petits pas, pérorant sur les “ vrais problèmes des Français ” entre deux renvois de repas trop gras.

Les Anges vont en voir de toutes les couleurs, face à une population qu'il leur sera bien difficile d'aider et qui ne les verra sans doute pas d'un bon œil – surtout avec leur caméra. Ils se heurteront aux résistances et à l'hostilité de tous les autochtones, des élites municipales aux derniers des sauvages, en passant par la classe moyenne et la police. Au final, il se rendront sans doute compte que leurs propres alliés et leur hiérarchie ne font pas partie de la solution, mais bien plutôt du problème.

Ca donne envie, hein ?

## Intro Live

*MV “ cassoulet style ”* : Les personnages sont réveillés de bon matin (du moins ceux qui ne se lèvent pas à cinq heures pour faire des pompes ou démonter leur fusil mitrailleur les yeux bandés) par leur facteur habituel, même si celui-ci fait le malin à la télé pendant les élections. Il leur remet une lettre recommandée avec accusé de réception

en provenance de Notre Dame. C'est bien évidemment un Message Officiel qui leur intime l'ordre de se rendre à un briefing dans l'arrière-salle du " Chez Marcel ", un sympathique bar PMU au pied de la Gare du Nord, à quatorze heures. Il fait chaud, c'est le beau mois de juillet, mais le devoir n'attend pas.

Leur contact est un homme d'une trentaine d'années, un certain Jean-Robert (" mais vous pouvez m'appeler Bébert "), aux cheveux gras, aux yeux ourlés de valises bleuâtres, vêtu à la dernière mode pour peu que l'on en soit resté aux alentours des années folles. Il en est visiblement déjà à son troisième demi et son deuxième paquet de cigarettes. Il tapote distraitemment un caméscope numérique de marque japonaise posée sur la table en formica à laquelle il est assis.

" Alors, le keutru c'est que vous allez aller dans le 9-3 pour faire le Bien, OK ? Bon, j'ai là des tickets de RER pour Roissy, ensuite vous prenez un bus, c'est pas compliqué parce que vous allez au terminus, tu vois ? C'est un bled qui s'appelle Colombey-sous-Bois. Alors votre mission, elle est simple, ben c'est de faire le Bien quoi, d'être des Anges, d'aider les humains et tout et tout... Je vous confie cette caméra, parce qu'il faut que vous vous filmiez en train de faire le Bien. Il va falloir faire ça de manière créative, discrète et originale et ça ne va pas être faciles vu que, quand même, c'est une banlieue chaude, hein. Vous vous occuperez vous-même du montage aussi et puis vous me ramènerez une revue de presse, parce que si vos exploits pouvaient passer à la télé ça serait bien. Vous avez le choix des moyens pour faire le boulot, il faut juste respecter les préceptes habituels parce que le film va servir pour former les Anges fraîchement incarnés. Voilà, j'ai un contact pour vous sur place, un Ange de Laurent qui s'appelle Othon, il habite cité Babeuf, sur le boulevard Robespierre. Le curé de l'église est au courant de notre existence, il pourra vous aider aussi, c'est le Père Gérard. On se revoit dans une semaine, je vous fait confiance. Votre numéro de mission c'est le D88888888. Allez, zou..."

*MV " couscous version " :* Les personnages de vos joueurs sont réveillés par leur réveil-Muezzin (qui envoie aussi des e-mails et qui fait baromètre), fournit par la hiérarchie, par un petit matin chaud de juillet. C'est le moment que choisit le téléphone pour sonner : dring, dring, on les convie, plus ou moins poliment, à assister à un briefing (enfin, à une réunion, faut pas déconner non plus, halte à l'impérialisme linguistique américain) dans un petit troquet sympa à deux pas de la gare du nord, " Chez Ali ", à quatorze heures précises.

Leur contact est un petit algérien rondouillard d'une quarantaine d'années qui les attend devant une bonne théière d'où s'échappent de chauds effluves à l'odeur de menthe. Son crâne est dégarni et il porte l'uniforme du parfait électricien, qui détonne légèrement avec sa paire de lunettes de soleil derrière lesquelles on peut apercevoir furtivement un éclair jaune. Au pied de la table est posée une caisse à outil, sur laquelle trône un petit caméscope numérique de marque japonaise.

" Votre mission, loué soit Allah, doit permettre de guider ceux qui s'éveillent à la tâche de serviteur du Seigneur. Vous allez partir dans une banlieue oubliée de la région parisienne, en Seine Saint-Denis, qui s'appelle Colombey-sous-Bois, loué soit le nom du Divin. Vous devrez y faire votre travail d'Anges au jour le jour, montrer aux habitants la voie du Seigneur et du Bien, cela de la manière la plus discrète possible. Vous devrez aider les humains au mieux de vos possibilités et protéger la communauté musulmane de l'incompréhension des mécréants, mais vous devrez également faire entendre raison à ceux qui ne sont pas dignes de l'Islam et les ramener dans le droit chemin. Vous êtes libres d'utiliser les moyens qui vous semblent juste, du moment que vous êtes discret, que vous respectez les préceptes du Seigneur, loué soit Son Nom, les piliers de l'Islam, et que vous filmiez le tout. Vous devrez me ramener aussi les journaux ou autres apparitions télévisuelles de votre travail pour la gloire du Seigneur, qu'Il soit mille fois béni. Sur place, vous pourrez bénéficier de l'aide du Mollah Zouzi, un humain qui a connaissance de la présence d'Anges de Dieu sur Terre, ainsi que de Saïd, un Ange au service de Khalid, l'Épée de Dieu, qui habite la cité Babeuf, boulevard Robespierre. Voici votre caméra, des tickets de RER et de bus. J'attends votre film pour dans une semaine. Que Dieu soit avec vous..."

### **Seine Saint-Denis Style**

Colombey-sous-Bois est une ville moche. Une nouvelle ville qui a poussé à la fin des années 60, tel un énorme bubon bétonné à la vue duquel on se prend à rêver de ne jamais avoir à vivre dans un endroit pareil. A perte de vue, un cauchemar d'urbaniste : des pavillons ridicules qui alternent avec des maisons produites en série, le tout quadrillé d'espaces verts, comme la grotesque caricature d'une nature que les gens d'ici n'ont plus l'occasion de voir que quand sonne l'heure des congés payés et qu'ils peuvent, enfin, aller jeter leurs papiers gras dans de la vraie herbe, celle des aires de repos, avant d'aller admirer le béton de la Grande-Motte qui, lui, sent bon les vacances.

Et ce n'est pas le pire. Dans les années 70, en effet, on a rajouté à ce tableau rieur une magnifique cité : douze bâtiments de vingt étages, huit familles par paliers. Le rêve... Dix milles personnes y sont désormais parquées, pour une ville qui compte en tout et pour tout trente milles habitants. Colombey-sous-Bois c'est donc un peu deux villes en une : une banlieue résidentielle pour classes moyennes qui travaille à Paris et un ghetto dont la plupart des ouvriers sont partis à la fin des années 80 pour laisser la place à une population issue de l'immigration et touchée par un chômage endémique, comme on dit à TF1. Mais comme la vie n'est pas simple et qu'il n'y a pas d'un côté les beaufs des pavillons privilégiés et de l'autre les pauvres étrangers persécutés, le chômage touche désormais aussi le peuple des maisons phénix, tandis que la cité Babeuf a développé une véritable économie parallèle qui lui permet de survivre tant bien que mal. Si c'est pas de la justice sociale, ça...

Pendant quarante ans, la mairie a été entre les mains des communistes, qui se sont contentés d'enregistrer avec des hochements de têtes navrés le pourrissement de leur commune, saupoudrant le tout de mesures vaguement sociales qui n'ont rien empêché (ouverture de crèches et autres centres de loisirs, vacances pas chères pour les petits pauvres, emplois jeunes pour tailler les espaces verts, etc.). Enfin, on ne va pas leur demander non plus de faire la révolution à ces pauvres communistes... L'année 1998 leur a porté le coup de grâce, puisque le dernier noyau prolo de la ville leur a pété à la tête : il y avait jusqu'alors une belle usine qui fournissait des peintures industrielles à l'industrie automobile. La main invisible du marché – mais si, vous savez, celle qui assure notre bonheur quotidien et le pain de ce jour – a administré une magistrale claque au poumon économique de la ville et les ouvriers ont été mis à la porte. Ce n'était plus rentable, il a fallu délocaliser vers un endroit où la législation sur le travail n'est pas si contraignante et où les "énergies vives" sont "libres" d'aller travailler à partir de quatorze ans, douze heures par jour s'il le faut. Bien entendu, les ouvriers, qui en plus d'être sales sont des gens malpolis, n'ont rien voulu entendre. Ils ont occupé leur usine et même menacé de tout faire péter. Le gouvernement a nommé un médiateur qui s'est empressé de proposer un plan social adapté aux besoins des populations locales et qui devait assurer leur reclassement. Des mille quatre cents employés licenciés, une centaine ont d'ores et déjà retrouvé un travail... comme quoi on ne peut pas accuser la gauche de ne pas faire de social.

Résultat de courses, aux dernières municipales, la ville a basculé à droite, se donnant un nouvel élan et un maire RPR. Celui-ci a été très efficace : à l'écoute de la population et de ses vrais problèmes, il a lancé un ambitieux plan d'arrachages de platanes, taillé à la serpe dans le budget de la ville pour baisser les impôts locaux (exit les crèches surnuméraires, les emplois jeunes et les vacances pour pauvres... par contre, il a rénové les abribus) et cultivé une politique de justice sociale basée sur la police municipale et les Brigades Anti Criminalité. Il avait été élu pour ça, de toutes façons, puisque les gens en avaient vraiment marre de la gabegie budgétaire et de l'insécurité galopante (on deale du shit dans la cité). Enfin, ils en avaient surtout assez d'écarter leurs bagnoles contre les platanes les soirs où ils rentraient bourrés.

Revenons un moment sur l'insécurité : effectivement, le mouvement amorcé au 19<sup>ème</sup> siècle qui a transféré la population et le crime de la campagne à la ville touche notre belle ville elle aussi. Qu'importe que le nombre de meurtres y soit ridiculement bas : le nombre de vols de portables est terrifiant, sans compter les tags et les papiers gras dans les rues. Le peuple de Colombey-sous-Bois s'est levé comme un seul homme pour les élections présidentielle et a glissé dans l'urne, courageusement alors qu'il avait encore la gueule de bois de la veille, le bulletin de son mécontentement. Et vlan, 30% pour un borgne au premier tour. Oh, bien sûr, ils ne sont pas racistes, c'est un vote contestataire (sans compter le vote communautaire des malvoyants), on vous l'a bien expliqué à la télé pendant deux semaines. Non, rien à voir, ils ont voté pour la préférence nationale et pour que les étrangers ne volent pas les aides sociales des français. D'ailleurs c'est bien simple, hein, qui c'est qu'à des boulots à Colombey-sous-Bois? Hein ? C'est les nègres et les arabes ! Ah, ben non en fait...

Et, bizarrement, alors que les journalistes leurs ont bien expliqué que le leader charismatique à la tête propre et la main haute (ou le contraire, je confond toujours) était un ignoble raciste, antisémite et misogyne, il a fait plus de voix au deuxième tour. Comme ils ne sont pas racistes, il est des miracles qu'on ne s'explique plus. Heureusement pour eux, tout a changé : depuis les législatives, leur maire n'est plus au RPR, il est à l'UMP.

### **Pose ton gun**

Les joueurs vont assez rapidement décider d'aller voir leurs contacts pour se renseigner sur la situation et sur les problèmes les plus importants. Ils ne vont pas être déçus, puisque leurs alliés eux-mêmes se révéleront être de véritables intégristes : bornés, stupides, sectaires, avec juste ce qu'il faut de goût pour la violence. Autant dire que si vos joueurs ne sont pas une bande de bourrins intolérants, les choses risquent de se passer difficilement, surtout que leurs contacts ne manqueront pas de les entraîner dans leurs délires et que cela pourrait avoir des conséquences fâcheuses. Enfin, vous verrez bien.

La cité Babeuf est un véritable ghetto. L'architecte responsable de la conception de la chose à eu la grandiose idée de reproduire une ambiance de village, pour créer une véritable vie communautaire et faciliter la vie sociale des résidents. Au centre de la cité, donc, se trouvent quatre bâtiments espacés d'un peu moins d'une centaine de mètres et dont la disposition ressemble à s'y méprendre à un dé à six faces qui marque quatre. Tout autour, les huit autres bâtiments forment une sorte de cercle et sont reliés par des grilles, afin qu'il n'y ait qu'une seule entrée dans la cité. De plus, l'architecte susnommé à eu la grandiose idée de n'autoriser l'accès aux bâtiments que de l'intérieur de la cité, afin de pousser un peu plus les gens à vivre ensemble.

Résultat, la cité est entièrement fermée sur elle-même, coupée du monde extérieur et, surtout, elle forme un espace opaque, invisible du dit monde extérieur. Il n'y a pas un seul commerce dans la cité (même le Pizza Machin qui est juste à côté refuse de livrer), de nombreux déchets jonchent le sol, les bâtiments sont tagués, les balcons des premiers étages sont barricadés et les cages d'escalier sont dans un état lamentable. Par contre, on ne jette pas de réfrigérateur par les fenêtres, contrairement aux délires journalistiques à la mode, ou alors, rarement, sur une milice de la BAC qui en fait un peu trop.

La police n'aime d'ailleurs pas pénétrer dans la cité, où elle essuie régulièrement des jets de caillasses et de temps en temps une balle de 22. dans un véhicule motorisé réglementaire. A vrai dire, elle s'en fout un peu,

préférant laisser les pauvres s'entre-tuer et n'intervenant que quand la situation est à la limite de l'émeute (et encore). Non, le travail des forces de l'ordre consiste surtout à s'assurer que les habitants de Babeuf sortent le moins possible de leur cité et n'aillent pas faire de conneries en centre ville ou à Paris : contrôles d'identité musclés, fouilles au corps, harcèlement, répression dure des délits mineurs. Faut bien défendre la société.

*MV "Beaujolais style"* : Othon habite dans le bâtiment C de la jolie cité, au sixième étage. La porte d'entrée de la tour est ouverte mais l'ascenseur ne marche pas et les personnages devront donc se les taper à pied avant de se retrouver devant la porte blindée de l'appartement 63. "Ding, dong" fait la sonnette et une voix finit par retentir de l'autre côté de la porte : "Vous êtes qui ?". Othon insistera pour que les Anges lui donnent leur vrai nom et leur demandera de faire flasher leur aura à l'intérieur pour être sûr. Policier de son état, c'est un petit bonhomme d'une quarantaine d'années, bedonnant, presque entièrement chauve, arborant une énorme moustache et un teint cireux, mâchouillant des gitanes maïs. Il porte un marcel sale, un pantalon de velours élimé et une paire de pantoufles. Son appartement est puant, jonché de canettes de bières vides et une jolie musique mélodieuse (de la Oi) fait vibrer l'atmosphère. Sur les murs, des posters de groupe de Rock Identitaire Français ou de Rock Against Communism parachèvent l'atmosphère feutrée du lieu. Un peu partout, des armes sont posées sur les tables ou appuyées contre les murs, allant du couteau de chasse au fusil à pompe. Dans le salon, une demi-douzaine de skinheads à l'air patibulaires (mais presque) son en train qui de ronfler, qui de jouer avec un couteau, qui de regarder le foot à la télé.

Les joueurs devraient rapidement se rendre compte qu'Othon est un gros con, raciste et violent. Il commencera assez rapidement à expliquer que tout est la faute des "crouilles et des négros" même si "ces enculés de communistes" ne sont pas pour rien dans la décadence, que si on l'écoutait cela ferait longtemps que tout le monde serait rentré dans le rang et qu'il y aurait des corps pendus aux réverbères, pour l'exemple. En gros, les joueurs ne pourront pas en tirer grand chose, mais il prendra leurs coordonnées pour les prévenir si de l'action se prépare. S'ils décident de le surveiller ou de l'espionner, ils se rendront compte que sa loyauté envers les Forces du Bien se double d'une dévotion inconditionnelle à Bruno Mégret et qu'il tient de curieuses réunions dans son appartement : notre ami Othon fait partie de la Terre Creuse...

*MV "Boulaouane version"* : Saïd loge dans le bâtiment J de la merveilleuse cité, au quatorzième étage. L'interphone ne fonctionne plus et il faudra que les personnages attendent qu'un voisin sorte et l'empêchent de refermer la porte derrière lui parce qu'il est parano. Au bout d'un bon quart d'heure d'attente, les Anges pourront se présenter devant la porte blindée de l'appartement de leur contact, qui vérifiera soigneusement leurs vrais noms et leur aura sur le palier avant de les laisser entrer. Grand et très maigre, il a visiblement la vingtaine. Son crâne est rasé à blanc, il arbore une longue barbe noire et ses yeux noirs sont profondément enfoncés dans leurs orbites. Il porte une grande djellaba blanche, immaculée, et se promène pieds nus dans son appartement. Celui-ci est un modèle de propreté, de blancheur, d'ascétisme : les murs et les plafonds sont peints en blancs et vierges de toute décoration. Le sol est en parquet verni et les meubles sont plutôt rares, à part quelques tapis de prières dans la cuisine (seul endroit de l'appartement tourné vers la Mecque). Le salon a été entièrement insonorisé et les fenêtres calfeutrées afin d'en faire visiblement une salle d'entraînement qui sert aussi de dortoir à un groupe d'Assassins arborant le même genre de look que leur vénérable leader.

Saïd semble être quelqu'un de très intelligent mais au fur et à mesure de la conversation, un léger malaise devrait s'installer. Son discours est en effet truffé d'appels à la guerre sainte, de références à Oussama Ben Laden et d'allusion au jour où il faudra massacrer tous ces mécréants qui ne veulent pas adorer le Vrai Dieu. Pour un intégriste, c'est un putain d'intégriste et il ne pourra pas vraiment les aider à comprendre ce qui se passe dans la ville, puisque le seul problème est pour lui "l'oppression raciste de la communauté musulmane par les démons blancs". Il leur demandera un moyen de pouvoir les contacter si quelque chose d'intéressant lui venait aux oreilles. Si les joueurs décident de l'observer un peu à son insu, ils s'apercevront bien vite qu'il se rend souvent dans sa cave où s'amuse avec une bouteille de butagaz, quelques clous, des boulons et un manuel de fabrication de bombes artisanales trouvé sur Internet...

### **Authentik**

Ce sont les deux humains ayant connaissance de la présence des Forces du Bien sur Terre qui pourront en fait apporter un soutien efficace aux personnages de vos joueurs. Leur ouverture d'esprit et leur sympathie les changeront sans doute des deux psychopathes angéliques de la cité Babeuf.

*MV "Religieuse style"* : Le père Gérard est responsable de l'église Notre Dame de la Miséricorde, sise à quelques pas du centre ville. C'est un bâtiment moderne, très Art Déco, tout en verre, béton et acier. Le tout ressemble vaguement une église romane mais avec la touche caractéristique des années 60 et son goût pour les matériaux "futuristes". Bref, c'est moche. Selon le jour et l'heure, le curé dans l'église ou dans le petit presbytère qui lui est accolé. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, immense et très maigres, qui porte de petites lunettes sans monture et sourit en permanence. Il est très accueillant et entraînera les joueurs dans le presbytère dès qu'ils lui auront révélé leur présence. Son analyse de la situation est plutôt pessimiste et il comprend bien la révolte des jeunes de la cité sans malheureusement pouvoir y faire grand chose. Il a un peu de prise sur quelques jeunes d'origine africaine qui ont fait leur catéchisme avec lui, mais se rend bien compte que la réalité et la misère dans

laquelle ils vivent ne sont pas pour les rapprocher de Jésus... Il pourra orienter les joueurs vers quelques problèmes fondamentaux de Colombey (voir ci-après) et les aidera de son mieux au cours de leur mission.

*MV " Loukhoun version " :* le Mollah Zouzi s'occupe de la seule Mosquée de la ville. Enfin, Mosquée, c'est un bien grand mot, puisque c'est une simple cave au sous-sol de sa petite maison qui lui sert à recevoir les fidèles. C'est loin d'être l'idéal mais c'est ce que la communauté a trouvé de mieux pour l'instant, toutes leurs demandes de construction de lieu de cultes ayant été repoussées – et ce n'est pas avec la nouvelle majorité municipale que les choses vont s'arranger. Zouzi est professeur de psychologie à l'Université de Nanterre dans le civil. C'est un tout petit bonhomme d'une soixantaine d'années, mince, à la barbe et aux cheveux noirs et bouclés. Il sera très prévenant envers les personnages, leur offrant ses modestes possibilités d'aide même si cela fait longtemps qu'il n'a plus prise sur la jeunesse qui fréquente pourtant la Mosquée : les jeunes ont beau se déclarer musulmans, ils passent quand même leur temps à boire de la 8<sup>e</sup>6 et à foutre le bordel. Il saura par contre présenter aux joueurs certains problèmes essentiels de la ville (voir ci-après) et fera tout ce qui est en son pouvoir pour les soutenir.

### **Tout n'est pas si facile**

Loin de nous l'idée de vous présenter l'intégralité des problèmes de Colombey. Néanmoins, voici quelques points litigieux qui empoisonnent la vie de ses habitants. Malheureusement pour vos joueurs, il leur sera très difficile de faire bouger les choses. Vous noterez qu'ils devront improviser et se montrer créatifs pour faire quoi que ce soit (vous aussi, par la même occasion, puisque nous ne vous fournissons que des pistes de travail). Bonne chance ...

- La Mosquée : La communauté musulmane n'a nulle part où prier. La mairie ne veut rien entendre et les nombreuses pétitions au ministère sont restées sans effets. Il ne sera pas facile de changer cet état de fait à moins d'avoir des relations haut placées ou de faire directement pression sur la Mairie. Une fois l'autorisation obtenue, ça ne sera pas terminé pour autant : la simple idée d'un début d'une ébauche de projet de lieu de culte musulman déclenchera aussitôt des manifestations, organisées par les fachos du coin.

- Le chômage : Une grande partie de la population est au chômage, notamment dans la cité Babeuf où il touche 70% de la population. Là, on ne voit pas trop comment les personnages vont faire pour résoudre le problème, à part jouer les assistantes sociales et aider les gens à retrouver du taf. Ils peuvent aussi pousser une entreprise quelconque à s'implanter dans la région ou, mieux, créer leur propre activité comme de vrais petits entrepreneurs.

- Les SDF : La ville compte une centaine de sans-abri et le Maire vient récemment de décider l'interdiction des soupes populaires sur sa commune, dans le but bien évident de les chasser. Il ne sera vraiment pas facile de le faire céder, autrement que par la coercition ou en organisant une réaction populaire (ce qui ne sera pas aisé non plus).

- Les jeunes : Ils n'ont rien à faire, envie de rien, et pas d'avenir. Ils savent qu'à diplôme égal, ils ne seront pas embauchés s'ils sont d'origines étrangères. Ils savent aussi que les gens ne veulent pas d'eux ici et les considèrent comme des parasites. En plus, ils s'ennuient. Seule une minorité d'entre eux est réellement impliqué dans le "business". Par contre, ils ont tous une nette tendance à manquer de respect aux gens, à parler fort et mal et à chourrer des portables, comme ça, pour le fun... A moins de leur proposer un avenir, les personnages ne vont pas pouvoir faire grand chose pour eux et leur mission va leur forcer à jouer tantôt le l'éducateur, tantôt le flic... Beurk.

- Les sans papiers : Ils sont une douzaine et s'appêtent à occuper l'église du Père Gérard, qui se montrera ravi de les accueillir. Un bras de fer pourra alors s'engager avec la préfecture, qui n'a aucune intention de lâcher du lest. Selon la dimension médiatique de l'affaire et les modes de luttes du collectif, il sera néanmoins possible d'obtenir certaines régularisation. Les sans papiers seront toujours sous le risque d'une intervention musclée de la police pour les foutre dehors, puis d'une expulsion dans les règles de l'art.

- Les flics : La police nationale est débordée et classe la plupart des plaintes. Les BAC font du chiffre et distribuent des mandales. A moins de vouloir jouer les Charles Bronson, les personnages ne peuvent pas faire grand chose pour eux (un séminaire sur la gestion de la colère et le racisme, peut-être ?)

- La drogue : La cité fait transiter une centaine de kilos de marijuana par semaine. Ce n'est pas beaucoup, mais cela permet à une bonne partie des jeunes de gagner leur croûte. Dealer est presque un métier normal, peut-être un peu plus dangereux parfois, et ceux qui le pratique n'agressent généralement pas les petites vieilles : en bon businessmen ils savent que ce n'est pas rentable économiquement. Il ne sera pas très compliqué d'identifier et d'arrêter les responsables du trafic, même si ceux-ci n'apprécieront pas des masses et risquent de se montrer violents. Mais, surtout, ça ne servira à rien. Les dealers ils sont aisément interchangeables et il faudra trois jours pour qu'ils se voient remplacer...

- La foi en perte de vitesse : Ah, ah, ah, qu'est-ce que vous voulez y faire ? Du côté de l'Islam c'est un peu plus facile, vu que se convertir est vécu maintenant comme une résistance à la France, mais cela ne veut pas dire pour autant que cela en fera de bons musulmans... Il y a quand même quelques fidèles purs dans les deux rangs et quelques uns qui ne demandent pas mieux que d'écouter la voix du Seigneur, Alléluia !

- L'usine de déchet : Une usine d'incinération pollue la belle cité, répandant dans l'air ses gaz nocifs pour la santé. Les riverains font des pétitions mais les pouvoirs publics ne suivent pas : l'usine fait vivre 243 employés et ce serait une catastrophe économique de trop dans une ville déjà fortement touchée par le chômage... Ce qu'il faudrait, c'est que le patron accepte de mettre son usine aux normes. Du haut de sa position de force, il peut se

permettre de refuser de faire ces dépenses, menaçant de délocaliser à la première revendication. Peut-être les personnages sauront-ils trouver des arguments efficaces ?

- Le mur : Juste à côté de la cité Babeuf, il y a une copropriété habitée majoritairement par des retraités. Or, le collège se trouve juste de l'autre côté, et les jeunes traversent quotidiennement leur belle pelouse, en laissant des papiers gras et quelques tags de temps en temps. Le syndic a décidé de construire un mur, forçant les collégiens à un détour de trente minutes et créant de nouvelles tensions. Les vieux ne veulent rien savoir, et même si certains sont contre le projet ils sont loin de représenter une majorité. En plus, ils ont le soutien de la mairie...

- L'éducation : Là, ça ne va vraiment pas. Les classes sont surchargées et les professeurs loin d'être respectés. Certains élèves arrivent en sixième sans savoir lire. Il faudrait plus de personnel, plus d'argent. C'en est à un tel point que le prof de Math du collège Aragon est en dépression nerveuse. Son poste est d'ailleurs vacant, l'éducation nationale ne s'étant pas pressée de lui trouver un remplaçant. Peut-être une bonne occasion de se trouver au contact auprès des jeunes ?

### **Pour un nouveau massacre**

Nos amis les fondus du cerveau, j'ai nommé Othon et Saïd vont passer à l'acte et montrer qu'ils font leur travail avec application. La présence des joueurs leur a tourné le ciboulot et ils sont bien décidés à démontrer qu'ils sont les seuls à accomplir la volonté du Seigneur comme il se doit. Tel le Sire Lancelot Monthyphythonesque, ils ont leur style bien à eux, chacun dans leur genre, et risquent de provoquer pas mal de dégâts. Une possibilité intéressante serait d'envisager que les deux événements se déroulent quelle que soit la religion des personnages, leur donnant une possibilité de mini-enquête à l'intérieur de la mission et l'occasion d'une éventuelle baston (ou non) contre "l'ennemi"...

*MV "Jean-Marie style"* : Au bout de trois jours passés à se prendre la tête sur leur mission, les personnages reçoivent un coup de téléphone d'Othon. Il les invite à une fête un peu spéciale le soir même, dans le bois de Colombey. Si les joueurs acceptent l'invitation, ils vivront une scène hallucinante : Othon et ses petits camarades skinheads ont organisé une messe, en latin s'il vous plaît, en plein dans la forêt. Le pire c'est que, après la cérémonie, le prêtre (un Ange de Walther membre de la Terre Creuse) bénit les battes de base-ball, avant que la charmante troupe ne s'embarque pour un collage d'affiche du meilleur goût un peu partout dans la ville. A la moindre occasion, les skins s'en prendront à un jeune du coin ou à tout ce qui pourrait être un peu basané ... Bonne ambiance, non ?

*MV "Khomeyni version"* : Le troisième jour, Saïd téléphone aux personnages et leur demande s'ils seraient intéressés par une rencontre avec un "guide spirituel très éclairés". S'ils acceptent, ils assisteront à une magnifique séance d'endoctrinement collective, menée par un Ange de Khalid de grade 2 pour le moins intégriste. Ses diatribes deviendront rapidement antisémites et seront à la limite de l'appel au meurtre. Il bénira ensuite les "combattants de la foi" présents et s'en ira... Saïd invitera les joueurs à discuter et, s'ils semblent sur la même longueur d'ondes facho que lui, les invitera à l'accompagner : il projette de mettre une bombe dans la petite synagogue de la banlieue voisine. Sinon, il les priera de partir, prétextant qu'il doit se coucher tôt. Il partira quelques minutes après avec son butagaz et, dans la nuit, boum !

### **Qu'est-ce qu'on attend ?**

Quatre jours après l'arrivée des Anges, les choses vont se précipiter. Une modeste bavure va faire dégénérer la situation et une émeute va éclater. C'est la merde... Vos joueurs vont se retrouver au milieu d'un chaos sans nom, incontrôlable, avec des journalistes en plus ce qui n'arrange rien. Autant dire que leur mission risque d'être un peu compromise s'ils ne trouvent pas un moyen de faire baisser la tension...

*J+4 – 22h12* : Les BAC font une descente dans Babeuf et essuient des jets de pierre.

*22h53* : la même patrouille semble reconnaître un des lanceurs de pierre (il faisait nuit, il était noir) et l'arrête manu-militari.

*23h27* : le ton monte au commissariat et l'inspecteur Pouchard fait usage de son arme de service, en légitime défense, sur le jeune Moussa, 15 ans. Menotté à sa chaise, peut-être, mais avec barbarie.

*23h56* : le Maire est mis au courant et décide de couvrir les flics.

*J+5 – 14h10* : une bande d'une cinquantaine de jeunes se réunit devant le commissariat pour demander où est Moussa.

*14h42* : on leur apprend qu'il est mort en essayant de s'échapper.

*14h43* : plusieurs centaines de jeunes attaquent le commissariat et sont repoussés par la police.

*21h12* : une patrouille de police se fait tirer dessus au fusil à pompe dans Babeuf. Bilan : un blessé léger. Pendant toute la soirée, des incidents se multiplient entre les jeunes et la police.

*23h35* : le maire décrète le couvre-feu à 21h et fait appel à deux compagnies de CRS. L'une d'elles pénètre dans Babeuf et interpelle quelques jeunes qui traînent. Pendant toute la nuit, c'est l'émeute, les jeunes se battent contre CRS et policiers, lancent des cocktails molotov et des pavés et attaquent le commissariat à plusieurs reprises. Trente blessés dont quatre du côté de la police. 47 interpellations.

*J+6 - 14h10* : l'avocat de la famille de Moussa annonce qu'il porte plainte contre le policier pour homicide volontaire. La famille fait un appel au calme et la journée est à peu près normale mis à part quelques accidents.

*20h02* : le journal de TF1 révèle les circonstances de la mort de Moussa. Nouvelle nuit d'émeute. Les CRS essaient d'investir la cité, des barricades sont construites, certains sortent les grenades. Pendant toute la nuit, jeunes et flics se battent, le commissariat est attaqué huit fois, la mairie deux fois et les magasins du centre ville sont pillés. Les voitures brûlent et le maire décide de faire appel à deux autres compagnies de CRS pour "ramener l'ordre". 65 interpellations. 40 policiers blessés, 124 jeunes blessés dont 8 dans un état grave...

Si les joueurs ne trouvent pas un moyen de ramener le calme, la situation dégénérera encore plus et il faudra faire appel aux gardes mobiles qui rentreront dans le tas. Il risque d'y avoir des morts. Le seul moyen pour que la cité se calme serait que le maire et la hiérarchie du policier le lâchent et décident de le poursuivre eux-mêmes pour meurtre... Les personnages devront aussi empêcher que les journalistes ne disent trop de mal de leur banlieue s'ils ne veulent pas se faire taper sur les doigts par leur propre hiérarchie.

### **Qui paiera les dégâts ?**

Autant dire que les personnages vont devoir être des virtuoses du montage s'ils veulent être récompensés. Quelques choses du genre : "même dans les pires situations, les Anges font le Bien des humains". A noter que les Anges chrétiens ont tout intérêt à montrer une vision du Bien pure et dure qui plaisent aux rigoristes du Conseil. Les Anges musulmans, eux, devront tout faire pour faire plaisir à Hassan et Eli, qui sont majoritaires.

Bref, c'est à vous de voir en fonction de l'interprétation des joueurs, de leur imagination et de la façon dont ils décident de présenter leur travail, s'ils seront récompensés ou punis. Oui, vraiment, on vous fait faire tout le travail. En espérant que ce petit séjour en banlieue vous à plu, n'oubliez pas le guide...

### **Table d'événements aléatoires en milieu banlieusard**

Pour pimenter un peu votre partie et donner des occasions de faire le Bien aux joueurs, voici une petite série de tables aléatoires. La première exprime en temps de jeu la fréquence des dits événements. La seconde indique ce qui se passe et la dernière la gravité de la situation à laquelle seront confrontés les joueurs ainsi que le temps que mettent les "forces de l'ordre" à venir tirer dans le tas.

Petit exemple : un joueur se promène le soir dans la cité. Au bout d'une demi-heure passée à vaquer à ses occupations, vous lancez un d66. Résultat du dé "44" : la police interpelle des jeunes plutôt virilement. Vous lancez un d66 sur la table suivante : oups, 66. Un jeune sort un couteau et les policiers commencent à tirer au Flash Ball à bout portant. Comme c'est la police qui est impliquée, le jet de dé suivant sert à savoir quand arriveront les renforts : "43" secondes plus tard...

Bien évidemment, vous êtes librement d'improviser sur ce que nous vous proposons, de modifier les situations, d'inventer les vôtres, voire de ne pas vous servir du tout de ces tables. Merci qui ?

---

## **My People**

### **Othon**

Grade 1 au service de Laurent

FO 5 VO 2 AG 4 PE 4 PR 4 AP 1 PP 14

Talents : Arme de poing 3, Esquive 2.

Pouvoirs : Armure 2, Invisibilité 2, Eclair 2, Skinheads, Intégrisme.

Equipement : pistolet, menottes, bouteille de Ricard.

Apparence et comportement : on va pas vous la refaire quand même ?

### **Saïd**

Grade 1 au service de Khalid

FO 3 VO 4 AG 5 PE 3 PR 3 AP 2 PP 14

Talents : Arme d'épaule 2, Esquive 1, Démolition 1.

Pouvoirs : Feu 2, Armure 1, Champ de force 1, Téléportation 1, Assassins, Colère de Dieu 1, Intégrisme.

Equipement : fusil de chasse, Coran.

Apparence et comportement : qu'est-ce que je viens de dire ?

### **Flic de base**

FO 2 VO 1 AG 2 PE 2 PR 2 AP 1 PP -

Talents : Esquive 1, Arme de poing 1, Corps à Corps 1.

Equipement : uniforme, menottes, pistolet.

Apparence et comportement : si vous n'avez jamais vu un policier, je ne sais pas comment vous avez fait. Ceux-ci sont plutôt bornés, limités et sont persuadés que tout ce qui porte une casquette est dangereux pour la société.

### **BAC**

FO 3 VO 1 AG 2 PE 2 PR 3 AP 1 PP -

Talents : Esquive 2, Armes d'épaules 2, Corps à Corps 2.

Equipement : gilet pare-balles, menottes, fusil à pompe, Flash Ball.

Apparence et comportement : surnommé par tous " les cowboys ", ils portent généralement un jean et un bombers (avec le brassard " police "). Ils sont plutôt violents et pas mal racistes dans l'ensemble et multiplient contrôle au faciès et manœuvres d'intimidation envers les jeunes de la cité.

### **CRS**

FO 3 VO 2 AG 1 PE 2 PR 3 AP 1 PP -

Talents : Esquive 1, Armes d'épaules 2, Corps à Corps 2, Armes de contact 2.

Equipement : gilet pare-balles, casque, menottes, pistolet, lance-grenades lacrymogènes.

Apparence et comportement : Bon, on ne va pas vous faire un dessin. Juste vous dire qu'ils font les malins tant qu'ils contrôlent la situation mais beaucoup moins quand ils sont débordés, surtout s'ils doivent empêcher leurs collègues de la police locale de faire n'importe quoi.

### **Jeunes**

FO 2 VO 1 AG 3 PE 2 PR 2 AP 2 PP -

Talents : course 2, Esquive 2, un autre talent selon ses hobbies (Arme de contact, musique, informatique, etc) 1.

Equipement : vêtements voyants de marque, portable, boulette de shit.

Apparence et comportement : pour la plupart d'origine maghrébine ou africaine, ils sont bruyants, n'ont rien à faire de leurs journées et ont l'insulte facile. Ils ne sont pas méchants pour autant et la plupart d'entre eux ne feraient pas de mal à une mouche, même si tous trempent au moins un peu dans des affaires louches.

Vous trouverez les caractéristiques des vrais lascars, ceux qui jouent vraiment au gangster, dans le Guide de la Troisième Force...

### **Beauf**

FO 2 VO 1 AG 1 PE 2 PR 2 AP 1 PP -

Talents : Corps à corps 1, Arme d'épaule 2, un autre talent correspondant à la profession 1.

Equipement : carabine, 4X4, Gévêor.

Apparence et comportement : le teint cramoisi, l'œil vitreux, le taux d'alcoolémie à l'avenant. Toujours un mot pour rire des gonzesses ou des nègres, hein Gaston ? Enfin, des nègres pas trop : y font rien qu'à manger le pain des français, à coucher avec nos gonzesses (justement) et à faire des crimes, alors si j'en vois un Gaston, ben moi j'm l'ai fait avec ma 22. Nom de Dieu !

### **Cadre dynamique**

FO 1 VO 3 AG 2 PE 3 PR 2 AP 2 PP -

Talents : Baratin 2, Séduction 1, Savoir-vivre 1, un autre talent correspondant à la profession 2.

Equipement : attaché-case, téléphone et ordinateur portable.

Apparence et comportement : il a choisi la banlieue pour être au calme, il n'a pas été déçu. Maintenant, il ne peut plus passer une nuit sans craindre qu'on lui brûle sa bagnole qu'on cambriole son pavillon ou qu'on lui arrache son portable, avec acte de barbarie. Il ne regarde pas les gens dans la rue, garde la tête baissée, le pas rapide : en fait, il est tout petit (métaphoriquement) et sa vie n'est que peur. Il croyait qu'il faisait le bien de la société, il en découvre le revers de la médaille.



| Temps/Lieu | Centre-ville | Cité Babeuf        |
|------------|--------------|--------------------|
| Matinée    | 2 heures     | 2 heures           |
| Après-midi | 1 heure      | 1 heure            |
| Soir       | 45 minutes   | 30 minutes         |
| Nuit       | 2 heures     | 1 heure 45 minutes |

|              |  |
|--------------|--|
| <b>11-26</b> | <i>Niente</i> : il ne se passe jamais rien dans cette banlieue à la con.   |
| <b>31</b>    | <i>Ta mère elle suce des Ours</i> : une “ bande de jeune ” prend les personnages à partie. Ca dépend surtout de leur air de dangerosité puisque, s’ils sont tous balaises, ce ne sera que des mauvais regards. Par contre, un personnage isolé se fera traiter de noms d’oiseaux*.   |
| <b>32</b>    | <i>Contrôle d’identité</i> : Une voiture de la BAC fait un dérapage devant les personnages et les flics se jettent sur eux. Ils les font se mettre à genoux, les mains derrière la tête, et commencent à les fouiller en les traitant de tous les noms. Si les Anges répondent, ce sera illico réglé à grands coups de matraques. Si les personnages possèdent des armes sur eux, zou, au poste, c’est la merde**. |
| <b>33</b>    | <i>Rodéo</i> : une série de voitures “ tunées ” prennent les rues de la ville pour un terrain de course.   |
| <b>34</b>    | <i>Course-poursuite</i> : idem que ci-dessus mais avec l’intervention de la police...  |
| <b>35</b>    | <i>Rixe</i> : deux beaufs se rentrent dedans en voiture et décident de régler le problème à coup de manivelle.   |
| <b>36</b>    | <i>Agression</i> : une bande de jeune essaie de piquer son portable à un jeune cadre dynamique.  |
| <b>41</b>    | <i>Fais voir tes baskets</i> : une bande de jeune tente de dépouiller les joueurs*.  |
| <b>42</b>    | <i>Baston</i> : deux bandes de jeunes rivales se mettent sur la gueule en plein milieu de la rue.  |
| <b>43</b>    | <i>T’en veux ?</i> : un dealer propose sa marchandise aux personnages des joueurs.   |
| <b>44</b>    | <i>Police, menottes, prison</i> : Quatre bagnoles des BAC se déploient autour d’une demi-douzaine de jeunes entrain de fumer des joints. Le contrôle d’identité qui en suit est plus que “ musclé ”.   |
| <b>45</b>    | <i>Gévéor, si je te bois je m’endors</i> : un chauffard rate son virage, renverse une petite fille et va s’écraser contre un des rares platanes qui existent encore.   |
| <b>46</b>    | <i>Braquage</i> : trois individus cagoulés pénètrent dans une pharmacie dans le but évident de pratiquer une auto réduction et une réappropriation.  |
| <b>51</b>    | <i>Mauvaise came</i> : un toxico fait une overdose dans une ruelle.  |
| <b>52</b>    | <i>Je vous ai compris</i> : le maire vient visiter ses ouailles et est pris à partie par des jeunes.   |
| <b>53</b>    | <i>Votez Français</i> : une bande de fachos distribuent leurs tracts aux bons français de souche.  |
| <b>54</b>    | <i>Vol de voiture</i> : deux gamins d’une douzaine d’années mettent une trentaine de seconde à ouvrir une Merco et à la démarrer.  |
| <b>55</b>    | <i>Sous les bombes</i> : des graffeurs “ défoncent ” un mur.   |
| <b>56</b>    | <i>Tu veux un bonbon ?</i> : un exhibitionniste se promène en imperméable.   |
| <b>61</b>    | <i>Je retourne chez ma mère</i> : un couple de beauf s’embrouille à un volume sonore interdit par la loi.  |
| <b>62</b>    | <i>Voiture brûlée</i> : une bagnole est entrain de cramer sur la chaussée.   |
| <b>63</b>    | <i>Incendie</i> : on leur avait bien dit pourtant que l’installation électrique n’était pas aux normes.  |
| <b>64</b>    | <i>Pan, t’es mort</i> : une voiture ralentit devant un jeune et il essuie un tir de fusil à pompe avant que le véhicule ne reparte sur les chapeaux de roue...   |
| <b>65</b>    | <i>Privatisons la sécurité</i> : trois vigiles coursent un jeune. S’ils le rattrapent, ils lui cassent la gueule.  |
| <b>66</b>    | <i>Lynchage</i> : une demi-douzaine de bons français qui en ont marre du racket passent à tabac un jeune de la cité.   |

\* A noter que des personnages de type “ cailleras-comme-nous ” seront traités plus gentiment...

\*\* A noter que des personnages de type “ non-bougnoule ” seront traités plus gentiment...

|       |  |
|-------|--|
| 11-26 | Même si les joueurs n’interviennent pas la situation se règle toute seule. Pas d’intervention de la police.  |
| 31-46 | Un peu de bonne volonté, de persuasion ou d’intimidation devrait suffire à régler le problème. La police intervient au bout d’1d66 minutes.                            |
| 51-56 | Il va sans doute falloir distribuer quelques menaces impressionnantes ou quelques bonnes baffes pour régler le différend. La police intervient au bout de 1d6 minutes. |
| 66    | Tout dégénère et seule la violence pourra empêcher que des innocents soient blessés. La police est là en 1d66 tours.   |

### Et pour quelques gnons de plus...

On sait que vous aimez ça, alors voici quelques petites armes de plus pour vous amuser entre amis...

| Arme                 | Puiss. | Préc. | Portée | Coups   | Calibre   | Action | Talent          | Cat. | Notes |
|----------------------|--------|-------|--------|---------|-----------|--------|-----------------|------|-------|
| Matraque de CRS      | +2     | -1    | -      | -       | -         | -      | Arme de contact | 6    | a     |
| Cran d'arrêt         | -1     | -     | -      | -       | -         | -      | Arme de contact | 6    |       |
| Batte de base-ball   | +0     | -     | -      | -       | -         | -      | Arme de contact | 6    |       |
| Flash Ball           | +3     | -1    | 15     | 1       | -         | -      | Arme d'épaule   | 5    | b     |
| Grenades Lacrymogène | +2     | +2    | 20     | special | -         | -      | Arme d'épaule   | 5    | c     |
| Pavé                 | +1     | -2    | 10     | -       | -         | -      | Lancer          | 6    |       |
| Bouteille            | +0     | -1    | 10     | -       | -         | -      | Lancer          | 6    |       |
| Cocktail Molotov     | +2     | -2    | 5      | -       | -         | -      | Lancer          | 5    | d     |
| Pistolet à grenaille | +0     | -1    | 10     | 10      | grenaille | manuel | Arme de poing   | 5    |       |

a : le résultat des dommages donne le nombre de tour durant lequel la victime ne peut plus agir et est sonnée. Elle ne subit réellement que le tiers des dommages.

b : le résultat des dommages donne le nombre de tour durant lequel la victime ne peut plus agir et est sonnée. Elle ne subit réellement que le tiers des dommages.

c : le résultat des dommages donne le nombre de tour durant lequel les victimes (dans un rayon de 10 mètres autour de l'impact) sont aveuglées et subissent un malus de 5 colonnes à toutes ses actions. Il existe des Lance-grenades lacrymogènes qui peuvent envoyer plusieurs grenades à la fois : dans ce cas, le rayon d'action est de 50 mètres. Il est possible de faire un "tir tendu" en touchant directement avec la grenade : dans ce cas, les dommages sont de +0 et la précision de -1.

d : attaque toutes les cibles dans un rayon de 1 mètre.