

SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



Avertissement : ce scénario s'inspire très largement de tous ces concours de cuisiniers amateurs dont la télévision nous gave depuis quelques années. L'univers de Subabyssse n'échappe pas à ce raz-de-marée culinaire aux effluves de friture de calmars à la sauce piquante. Même si dans un premier temps l'ambiance sera très conviviale et décontractée, il se pourrait qu'elle devienne rapidement indigeste...

SCÉNARIO :
LE TENTACULE D'OR

INTRODUCTION

Vu le cadre spécifique de cette histoire, je recommande d'utiliser les personnages prêtés disponibles à la fin de ce scénario. Ces derniers possèdent tout un panel d'aptitudes supplémentaires qui n'ont pas grand intérêt dans des aventures plus conventionnelles. Le but ici est de passer clairement un bon moment entre amis, de participer à une partie quelque peu « décalée » de Subabyse qui, je l'espère, laissera un souvenir impérissable comme les tartes aux sardines de tata Cyanure !

Depuis maintenant 20 mériums, une fois tous les deux mériums a lieu le plus grand concours de cuisiniers amateurs du monde entier, le Tentacule d'or. Pour cette 11^e édition, plus de 250 000 candidats s'inscrivent aux épreuves de sélection et seulement 250 furent retenus pour participer aux phases finales. Durant une semaine de folie, les meilleurs s'affronteront au cours de différentes épreuves tenues secrètes et seront départagés par un jury composé de trois professionnels de renom. Celui ou celle qui remportera ce 11^e Tentacule d'or gagnera :

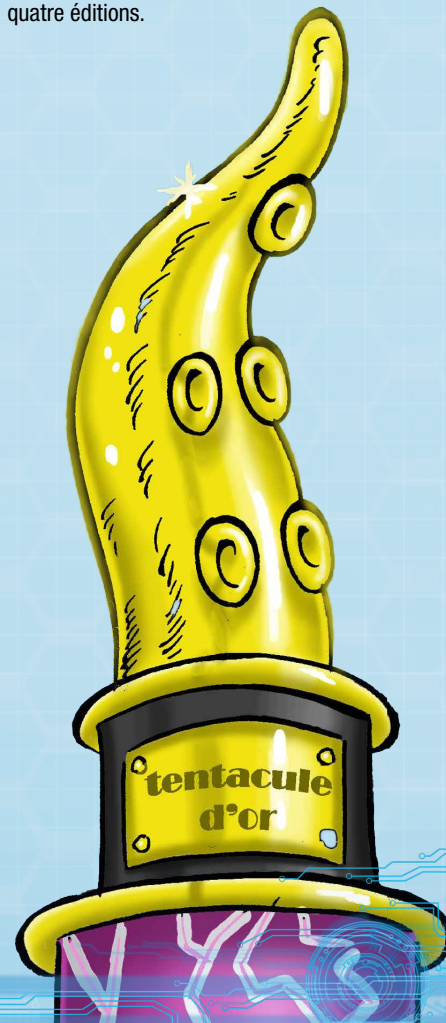
- ▶ Un chèque de 200 000€.
 - ▶ Des cours de cuisine pendant six déclinis à la prestigieuse école supérieure des arts de la table d'Oclacier de Nitlantis (l'ÉSATO).
 - ▶ L'édition d'un livre de cuisine chez le célèbre éditeur nitlante, Robert Plafond, qui a déjà sorti plusieurs best-sellers tels que « Comment ouvrir son restaurant quand on n'a aucun talent » ou l'essai philosophique « Dis-moi ce que tu manges, je te dirais qui tu es » ou bien encore « Cuisiner pour son mutant lorsque le frigo est vide ».
 - ▶ La participation comme consultant dans l'émission culinaire quotidienne « 1001 tentacules » diffusée en prime time sur la HTV1.
 - ▶ L'assurance de pouvoir ouvrir un restaurant. Être lauréat du célèbre concours culinaire le Tentacule d'or ouvre de nombreuses portes.
 - ▶ Le droit de conserver le célèbre trophée, un tentacule recouvert d'or de 3 kg, pendant deux mériums, et surtout, de pouvoir y graver son nom, en-dessous des autres prestigieux gagnants du concours.
- Les différents partenaires pour cette 11^e édition sont :
- ▶ Le Conseil Général de Nitlantis, organisateur de l'événement, capitale du pays éponyme.
 - ▶ L'ÉSATO qui fournit une bonne partie de la logistique (cuisines, accessoires, aliments...).
 - ▶ La société Gen'tek.
 - ▶ L'éditeur nitlante Robert Plafond.
 - ▶ La chambre des métiers de Nitlantis (capitale).

▶ L'émission de radio « Les Grosses Toques » présentée par le journaliste culinaire vedette, Philippe Boulard.

NITLANTIS

La capitale du pays sans terre, berceau de la génétique moderne et de la société Gen'tek, si calme en temps normal, voit sa population multipliée par quatre pendant la semaine du concours. Les hôtels affichent tous complets jusqu'à 100 km à la ronde, y compris dans toutes les petites cités en périphérie de Nitlantis. Autant dire que c'est une douce folie collective qui s'empare du pays à la réputation si austère.

Les rues et les magasins sont blindés de monde, il faut dire que pour la majorité des commerces, cette semaine représente plus de 30% de leur chiffre d'affaire annuel. Tout est donc prévu pour accueillir les touristes ainsi que les candidats. Ces derniers logent dans le plus luxueux hôtel de la cité, « L'Épervier rouge », dont le propriétaire n'est autre que le PDG de Gen'tek, **S.R. Hadden**. Il l'utilise tout au long de l'année comme résidence principale, l'endroit n'étant qu'à quelques minutes du siège social de la firme à la double hélice d'ADN. Depuis quelques mériums, l'homme s'est découvert une passion pour la haute gastronomie. Il offre gracieusement les clés de son hôtel particulier pour recevoir les 250 finalistes ainsi que les équipes de tournage depuis maintenant quatre éditions.



Les personnages, tous des spécialistes dans leur domaine (voir personnages prêtés) débarquent la veille du début du concours, un dimanche après-midi. Fatigués par le voyage et le décalage horaire, la plupart n'aspirent qu'à se coucher pour être en forme le lendemain. Nitlantis est saturée de monde, les forces de police, omniprésentes, s'affairent tant bien que mal à fluidifier le trafic urbain et à éviter tout débordement d'enthousiasme d'une population plutôt introvertie le reste l'année mais qui « se lâche » pendant cette semaine de festivités !

Ayant réussi à passer les sélections dans leur pays respectif (1/1000), les personnages ne viennent pas ici pour profiter des attractions de la cité mais pour gagner ! L'Épervier rouge propose de nombreuses prestations gratuites aux finalistes : saunas, hammams, sentos (bains japonais/subabyssien), piscines, jacuzzis, massages, cours de squash... mais aussi l'accès aux cuisines pour ceux qui souhaiteraient peaufiner leur entraînement. Moyennant quelques centaines d'équidollars, le garçon d'étage peut inviter deux professionnelles de la relaxation, Lydia et Sonia, surnommées « les jumelles écarlates », de grandes spécialistes, tout comme les personnages, des plaisirs de la chair... Ces deux panthères, aux crinières noires, tout comme leur tempérament, ne permettent pas vraiment un bon repos réparateur. À défaut, le moral sera au beau fixe (+10% à toutes les aptitudes de la Force Mentale pendant la durée de la première épreuve). Pour la petite histoire, ces deux callgirls travaillent pour le numéro deux de Gen'tek, **Conrad Mc Hallister**, et ont pour mission d'espionner ou de faire parler sur l'oreiller les personnes influentes du monde entier venues assister au concours (grâce à l'aptitude *Pratiques sexuelles*, voir supplément Plug & play N°1). En effet, bon nombre de contrats seront négociés et signés durant cette semaine de festivités. Espionner ses concurrents ou ceux des autres, peut s'avérer très lucratif... Si les personnages ne font pas appel aux services tarifés des jumelles écarlates, il ne fait aucun doute qu'ils remarqueront leur présence et surtout leur châssis hors normes ! De plus, vous verrez plus tard que leur rôle dans cette histoire ne se limitera pas exclusivement à quelques prouesses physiques...

Les favoris

Chacun a ses chances dans ce concours d'amateurs mais il est vrai que parmi les 250 finalistes, il y a plusieurs « grosses pointures » qui ont déjà fait parler d'eux. Il paraît impossible que les personnages ne remarquent pas :

LYDIA & SONIA

(KATE et JUUANNE CURTIS)

(ELENA et GRUSHA NORIEGOV)

Profession : habitantes des rues* tendance prostituées nitlantes, 21 mériums.**FORCE MENTALE : 37**

Charisme intérieur	50	87%
Commerce	37	74%
Connaissance faune/flore	21	58%
Cuisine	43	80%
Spé. cuisine Dressage	30	67%
Spé. cuisine Fruits de mer	25	62%
Spé. cuisine Soupes	40	77%
Connaissance de l'anatomie	23	60%
Perception	36	73%
Résistance	21	58%

PHYSIQUE : 15

BD	+1	
Capacité pulmonaire	25	40%
Charisme extérieur	50	65%
Combat (Doke)	15	30%
Discretion	50	65%
Esquive	22	37%
Nager/Plongée	40	55%
Pratiques sexuelles*	42	57%
Résistance	25	40%

HABILITÉ : 24

Armes à feu terrestres	25	49%
Armes aquatiques	25	49%
Armes tranchantes	41	65%
Déguisement	50	74%
Précision/Lancer	20	44%
Spé. cuisine Sushis	50	74%

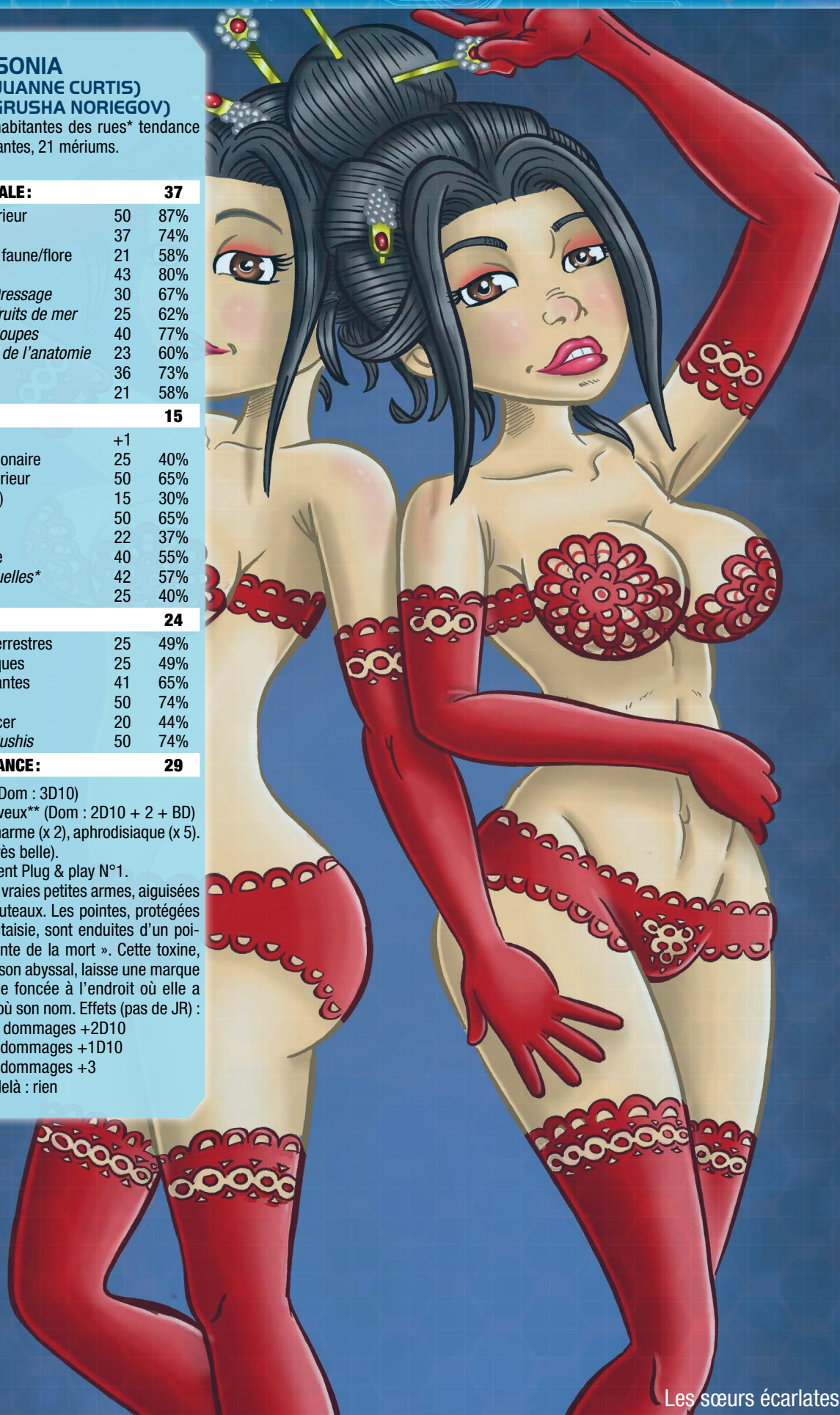
FACTEUR CHANCE : 29**Armes :** PP4* (Dom : 3D10)

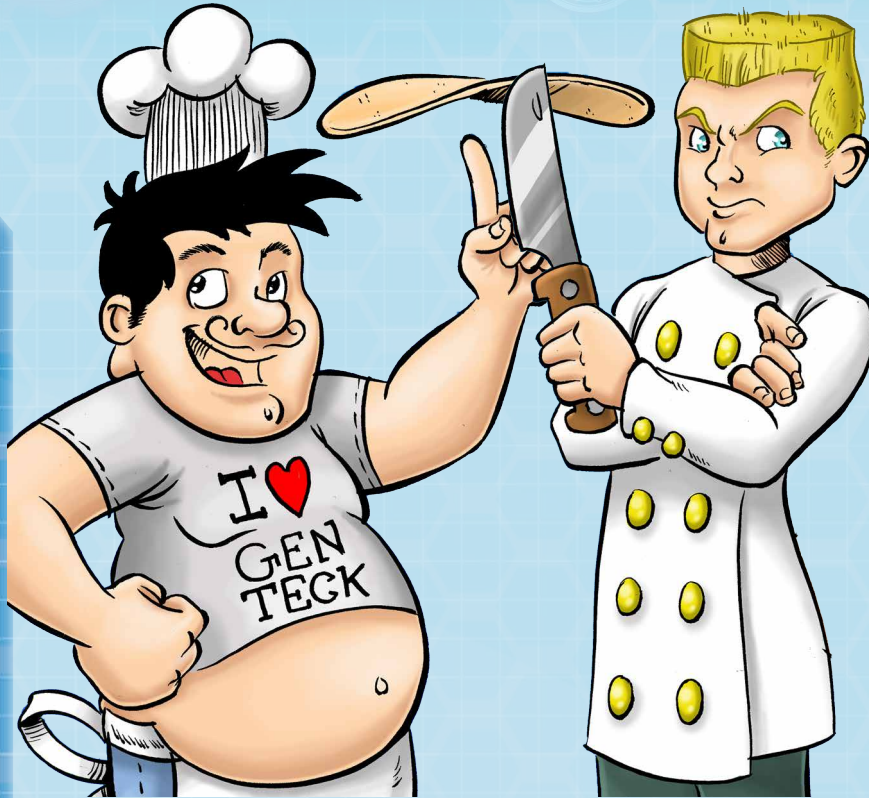
2 piques à cheveux** (Dom : 2D10 + 2 + BD)

Généétique : charme (x 2), aphrodisiaque (x 5).**Beauté :** 17 (très belle).

* Voir supplément Plug & play N°1.

** Il s'agit là de vraies petites armes, aiguisées comme des couteaux. Les pointes, protégées par un étui fantaisie, sont enduites d'un poison, « l'empreinte de la mort ». Cette toxine, issue d'un poisson abyssal, laisse une marque indélébile bleue foncée à l'endroit où elle a été injectée, d'où son nom. Effets (pas de JR) :

1^{er} coup porté : dommages +2D102^e coup porté : dommages +1D103^e coup porté : dommages +34^e coup et au-delà : rien



► **Enzo Pepperoni**, un cuistot nitlante spécialiste des pizzas. L'animal est aussi bavard, avec un débit de parole ridiculisant les meilleurs rappeurs, que dragueur. Il aime les femmes et ne manquera pas d'aller présenter ses hommages aux personnages féminins du groupe... et plus si affinités.

ENZO PEPPERONI

Profession : commerçant nitlante dans le secteur tertiaire, 38 mériums.

FORCE MENTALE: 37

Commerce	50	87%
Connaissance faune/flore	21	58%
Cuisine	40	77%
Spé. cuisine Dressage	40	77%
Spé. cuisine Fruits de mer	30	67%
Spé. cuisine Pizzas	50	87%
Spé. cuisine Soupes	25	62%
Perception	23	60%
Résistance	20	57%

PHYSIQUE: 15

BD	+1	
Capacité pulmonaire	45	60%
Combat (Doke)	15	30%
Discrétion	22	47%
Esquive	12	27%
Nager/Plongée	40	55%
Résistance	25	40%

HABILETÉ: 24

Armes à feu terrestres	25	49%
Armes aquatiques	25	49%
Armes tranchantes	41	65%
Précision/Lancer	43	67%

FACTEUR CHANCE: 24

Matériel : une toque de pizzaiolo ridicule et une roulette pour découper les pizzas.

Perles : 2 bleues et 1 verte.

► **Hans Schtoffler**, grand, blond, raide et discipliné. La cuisine est une activité sérieuse et le mot « amateur » prononcé en sa présence résonne comme une insulte. Spécialiste des plats riches en charcuterie, l'homme se targue d'être le digne héritier d'une longue lignée de cuisiniers de renom. Il vient ici pour faire ses preuves, le concours servant en quelque sorte de rite initiatique familial. L'échec est inenvisageable !

HANS SCHTOFFLER

Profession : scientifique médecin du GMN, 35 mériums.

FORCE MENTALE: 39

Commerce	10	49%
Connaissance faune/flore	32	71%
Cuisine	50	89%
Spé. cuisine Dressage	40	79%
Spé. cuisine Fruits de mer	40	79%
Spé. cuisine Sauces	25	64%
Spé. cuisine Pâtisseries	30	69%
Perception	40	79%
Résistance	50	89%

PHYSIQUE: 19

BD	+2	
Capacité pulmonaire	41	60%
Combat (Cogne)	25	44%
Discrétion	10	29%
Esquive	25	44%
Nager/Plongée	43	62%
Résistance	35	54%

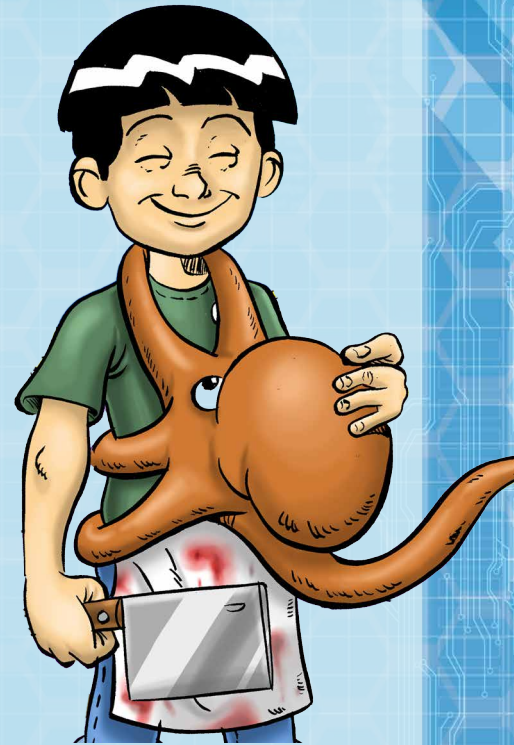
HABILETÉ: 27

Armes à feu terrestres	23	50%
Armes aquatiques	23	50%
Armes tranchantes	43	70%
Précision/Lancer	43	70%

FACTEUR CHANCE: 34

Arme : un couteau (Dom : 3D10 + 1 + BD)

Perles : 2 bleues et 1 verte.



► **Hikaru Namaté** plus connu sous le nom de « Maître Sushi », dont il est inutile de préciser la spécialité. Virtuose dans l'art martial subtil du « Kung-fu cooking » dont il est le seul à pouvoir maîtriser toutes les subtilités, il excelle dans la découpe du poisson mais aussi dans le pétage de plombs ! Ce type est complètement allumé, petit, nerveux, toujours en train de jongler avec un hachoir aiguisé comme une lame de rasoir, un vrai psychopathe du sushi.

HIKARU NAMATÉ

Profession : archéologue de terrain subabyssien, 41 mériums.

FORCE MENTALE: 37

Commerce	20	57%
Connaissance faune/flore	33	70%
Cuisine	40	77%
Spé. cuisine Dressage	30	67%
Spé. cuisine Fruits de mer	25	62%
Spé. cuisine Soupes	40	77%
Perception	33	70%
Résistance	23	60%

PHYSIQUE: 27

BD	+1D10	
Capacité pulmonaire	33	60%
Combat (Cogne)	40	67%
Discrétion	25	52%
Esquive	30	57%
Nager/Plongée	33	60%
Résistance	25	52%

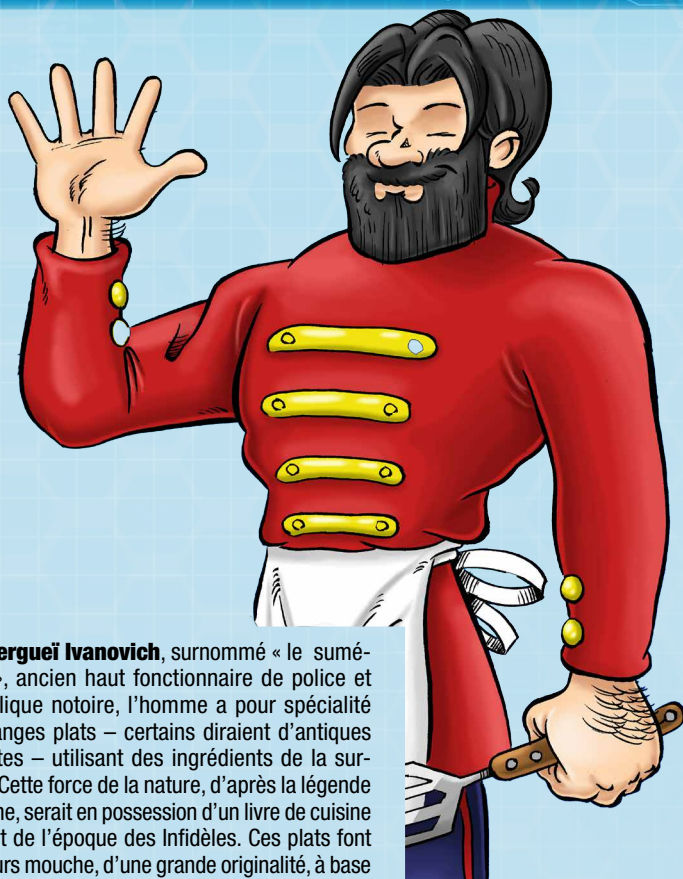
HABILETÉ: 30

Armes à feu terrestres	40	70%
Armes aquatiques	30	60%
Armes tranchantes	40	70%
Précision/Lancer	40	70%
Spé. cuisine Sushis	50	80%

FACTEUR CHANCE: 31

Arme : un hachoir à viande (Dom : 4D10 + BD)

Perles : 2 bleues et 1 verte.



► **Sergueï Ivanovitch**, surnommé « le sumérien », ancien haut fonctionnaire de police et alcoolique notoire, l'homme a pour spécialité d'étranges plats – certains diraient d'antiques recettes – utilisant des ingrédients de la surface. Cette force de la nature, d'après la légende urbaine, serait en possession d'un livre de cuisine datant de l'époque des Infidèles. Ces plats font toujours mouche, d'une grande originalité, à base de viandes en sauce ou rôties, saveurs oubliées d'un monde disparu.

SERGUEÏ IVANOVICH

Profession : policier sumérien des Renseignements généraux, 43 mériums.

FORCE MENTALE : 31

Commerce	00	31%
Connaissance faune/flore	29	60%
Cuisine	40	71%
Spé. cuisine Dressage	40	71%
Spé. cuisine Fruits de mer	25	56%
Spé. cuisine Plats terrestres	30	61%
Spé. cuisine Sauces	50	81%
Perception	50	81%
Résistance	46	77%

PHYSIQUE : 27

BD	+2	
Capacité pulmonaire	33	60%
Combat (Abygrass)	30	57%
Discrétion	43	70%
Esquive	33	60%
Nager/Plongée	33	60%
Résistance	25	52%

HABILITÉ : 32

Armes à feu terrestres	50	82%
Armes aquatiques	35	67%
Armes tranchantes	35	67%
Précision/Lancer	25	57%

FACTEUR CHANCE : 23

Matériel : Traqueur (Dom : 4D10 + 1), recueil de recettes anciennes.

Perles : 2 bleues et 1 verte.

Vous pouvez sans mal inventer d'autres candidats tout aussi loufoques que ces quatre-là. Pour beaucoup, ce concours représente bien plus que l'improbable victoire face à des participants au niveau de plus en plus élevé d'une édition à l'autre. Non, il s'agit en fait d'un moment privilégié pour faire la fête, se dépasser, en un mot, se faire plaisir. C'est pour cette raison que cet événement est retransmis mondialement et suivi par des millions d'holospectateurs.

En dehors de cet aspect, inutile de préciser que les paris vont bon train, chaque candidat bénéficiant d'une cote plus ou moins élevée suivant les cas. Nos quatre favoris jouissent d'une excellente cote, à 1,44 pour Enzo et Hans, et à 1,40 pour Hikaru et Sergueï. La plupart des autres candidats ont une cote moyenne de 3,25 et les plus mauvais plafonnent à 8,00. Celle des personnages oscille autour de 2,00.

Explication des cotes

Plus un événement a de chances de se produire, moins la cote attribuée sera élevée. Moins l'événement a de probabilité de se réaliser, plus la cote sera haute. Pour mieux comprendre les cotes, voici un exemple de principe : l'équipe de roquetball de Subabyse, les All-reds sharks, dispute un match contre celle des Barracudas en division verte (ligue 6). Quelles sont les chances des All-reds ? Et quelles sont celles des Barracudas ? Pas besoin d'être un connaisseur du roquetball pour émettre l'avis que l'équipe des All-reds possède au moins 90% de chances de l'emporter, ce qui correspond à une cote de 1,10. À l'opposé, les chances de gagner des Barracudas

étant minimales, la cote sera très élevée. Il arrive également que les cotes varient. Ce phénomène est lié au comportement des parieurs. Si des sommes importantes sont mises, le bookmaker aura alors tendance à diminuer la cote.

Comment calculer ses gains à partir d'une cote ?

Pour déterminer ses gains, il suffit de multiplier la mise par la cote :

$$\text{Gains} = \text{Mise} \times \text{Cote}$$

$$\text{Bénéfices} = \text{Mise} \times (\text{Cote} - 1)$$

Exemple ► Vous pariez 50€ sur une victoire des all-reds face aux Barracudas. La cote est de 2,30, combien allez-vous gagner ?

$$\text{Gains} = 50 \times 2,30 = 115€$$

$$\text{Bénéfices} = 50 \times 1,30 = 65€$$

Durant toute la semaine, des fortes sommes d'argent seront jouées, les bookmakers et sites de paris en ligne ne manquent pas. Aux joueurs de voir s'ils veulent s'y risquer...

LUNDI

La cérémonie de lancement du concours débute à 11 h pour se terminer une heure plus tard. Tous les sponsors sont présents : le maire de Nitlantis, le préfet, l'arkling, quelques acteurs et actrices connus... Même le président **Incom**, accompagné du premier ministre **Dargos**, assiste au spectacle du haut de sa tribune. Des myriades de journalistes venus de tous les horizons couvrent l'événement à grand renfort de pronostics hasardeux et de commentaires bidons.

Cette formidable aventure culinaire reste indissociable de son créateur, **Dorian Dray**, un homme d'affaire nitlante talentueux et ambitieux de 40 mériums diplômé de l'école supérieure de commerce d'Oclack. Il y a une vingtaine de mériums, avec l'aide d'un associé, **Jonathan Curtis**, décédé il y a dix mériums à présent, les deux hommes eurent la géniale idée de créer un concours culinaire d'un autre genre. Plus dynamique, plus jeune, réservé aux amateurs et non à des professionnels confirmés comme la majorité des compétitions de ce genre à cette époque, plus fun, avec des prix conséquents et une couverture médiatique digne des plus grands événements sportifs mondiaux. L'idée du Tentacule d'or était née. L'homme a la réputation d'être intraitable en affaires et s'est fait de nombreux ennemis au cours des différentes éditions.

Après un discours de bienvenue et une présentation des différents partenaires de cette 11^e édition, le président du concours, Dorian Dray, fait venir les trois juges sous des tonnerres d'applaudissements. Le premier d'entre eux, **Tazuya Maki**, est le chef étoilé du prestigieux restaurant l'Empire palace*** de Mercadis, probablement le meilleur chef sushi au monde. Le second, **Arvin Stone**, exerce son art dans le splendide hôtel le Tartinez**** de Bétune, sans rival dans l'art subtil de la

cuisine moléculaire. Et pour finir, le troisième chef, seule femme du groupe, **Hermione Lancaster**, officie dans le restaurant de son père, L'arrêt ô port*** à Nitlantis, sans aucun doute la meilleure cuisine traditionnelle de cet immense univers aquatique.

Lieu

Le **Mosquito stadium**, vaste espace couvert de plus de 30 000 m² entièrement aménagé pour accueillir l'événement. Les gradins ont été partiellement fermés pour permettre aux visiteurs de déambuler dans les nombreuses travées. Ainsi, ils peuvent assister aux différentes épreuves du concours en direct mais aussi profiter des nombreux stands présents. Plus de 200 chalets proposent une variété impressionnante de produits comme de la vaisselle, du mobilier, des livres de cuisine mais aussi des industriels avec les dernières innovations en matière d'art de la table... On trouve également des spécialités culinaires provenant de tous les pays, aussi bien de la mer que de la surface.

Quelques chiffres : la dernière édition a accueilli 34 500 visiteurs uniques représentant 45 000 entrées (avec les revisites), soit une progression de 20% par rapport à la précédente. 1200 journalistes accrédités, 200 chalets représentant 8500 m² de surface couverte, 15 000 m² de stands, 100% des surfaces vendues, 205 contrats signés pour un montant de 15 millions d'équidollars.

Première épreuve : la boîte surprise !

Un grand classique dans ce type de concours et d'autant plus redouté par les candidats. La boîte surprise consiste à préparer une entrée ou un plat principal à partir d'ingrédients imposés que les participants découvrent au dernier moment. Pour cette édition, il faudra réussir à marier la sole avec quelques variétés d'algues anciennes, des épices, des violets, de l'ascidie (alcool à 45°) et du caramel.

La difficulté ici consiste à employer tous ces aliments et à réaliser un plat goûteux, équilibré et au dressage parfait. Le problème va se poser au moment d'intégrer les violets à la recette. En effet, ce fruit de mer comestible possède une chair jaune vif très iodée, de l'amertume à l'état pur ! On le cultive exclusivement dans des fermes situées en Atlantide et peu de candidats savent ce que c'est. Deux heures non-stop leur sont allouées afin de présenter trois assiettes aux juges. À la fin de cette première épreuve, la moitié des participants seront éliminés.

En termes de jeu...

Deux jets pour cette première épreuve : un de Cuisine Normal et un de Spécialisation cuisine Dressage Normal aussi. Suivant le nombre de succès obtenus sur les deux jets, cela donne une idée du classement provisoire de chaque personnage après ce premier challenge.

Note Ne pas oublier qu'une spécialité rajoute +2 succès automatiquement dès qu'un jet est réussi.

L'avis des juges

Lors de chaque épreuve, les trois juges devront déterminer la qualité générale (gustative + dressage) du plat. Vous devrez donc, uniquement par rapport au roleplay du joueur décrivant son plat (intitulé + réalisation + présentation), donner une note de 0 à 3 succès qui viendront s'additionner à ceux des jets.

NOMBRE DE SUCCÈS	CLASSEMENT
18+	1 ^{er}
16-17	2 ^e à 3 ^e
14-15	4 ^e à 10 ^e
11-13	11 ^e à 50 ^e
8-10	51 ^e à 125 ^e
0-7	Éliminé

Note En cas d'égalité en nombre de succès, la différence se fera par rapport à la durée de préparation. Le plus rapide à finir gagnera une place au classement par rapport au plus lent. Si le cas se présente entre PJ/PJ ou PJ/PNJ, départagez-les avec un jet d'opposition de Facteur Chance + Habileté.

Classement provisoire

À la grande surprise de tous, le gagnant de cette épreuve se nomme **Martin Landfield**. Il s'agit d'un cuisinier amateur de 35 mériums originaire de Nitlante qui participe pour la première fois au concours. Totalisant 18 succès, il finit premier devant Hans Schtoffler (17 succès) et Enzo Peperoni (16 succès). Les autres favoris, Sergueï Ivanovich et Hikaru Namaté finissent à la 10^e place ex æquo avec 14 succès.

Deux autres challengers font parler d'eux : les sœurs **Noriegov, Elena et Grusha**. Deux vieilles sumériennes d'une soixantaine de mériums, inconnues elles aussi du grand public, à l'humour ravageur et ne pratiquant pas la langue de bois. Pour cette première épreuve, elles se classent juste derrière les favoris avec 13 succès chacune (11^e ex æquo).

Les médias brodent toute la journée sur ce premier challenge et proposent des reportages de quelques minutes sur les favoris et sur les nouveaux s'étant distingués. Les personnages feront sans doute partie du lot, ce qui ne manquera pas d'attirer la jalousie d'autres candidats. Les journalistes sont en duplex avec de prestigieux chefs étoilés qui ne manquent pas de conseils/critiques envers tels ou tels candidats. En quelque sorte, ils « refont le match » à leur sauce.



Elena et Grusha Noriegov, les « sœurs tambouille »

Note ▶ Il faut bien sûr inclure dans le classement provisoire le résultat obtenu par chaque personnage. À vous de voir si vous voulez ou non les amener jusqu'à la finale du vendredi, quitte à recalibrer l'échelle de valeurs sur ces tableaux. Cela faciliterait grandement l'implication des joueurs dans cette histoire.

Le soir à l'hôtel

Il y a pas mal d'agitation, l'hôtel fourmille de journalistes à la recherche d'un scoop. Suivant les résultats obtenus par les personnages, il se pourrait qu'ils viennent frapper à leur porte pour obtenir une interview et éventuellement un pronostic pour la suite du concours. Certains bruits de couloirs suggèrent que demain les candidats auraient droit à une épreuve hors normes, du jamais vu !

Durant la soirée, quelques événements notables sont à signaler :

▶ Les deux jumelles croisées la veille, Lydia et Sonia, donnent de leur temps et de leur fougue à quelques candidats. Elles se feront en outre refouler sans grand ménagement par Ivanovich et Schtoffler, visiblement trop occupés à se préparer pour l'épreuve du lendemain.

▶ Vers 23 h, il y aura un peu de raffut vers la chambre de Namaté. En effet, Maître Sushi cherche Bernard, son poulpe domestique, hachoir à la main. Quelques instants plus tôt, les personnages ont effectivement croisé l'octopode au milieu du couloir, apeuré. Peut-être lui ont-ils ouvert leur porte ? Bref, la chasse au poulpe est ouverte dans l'hôtel... avec un Maître Sushi complètement déjanté ! Un bon moment de détente en vue (musique conseillée : le thème de Benny Hill).

▶ Les personnages croiseront Dorian Dray qui se rend visiblement dans les suites réservées aux trois juges du concours. Il salut les personnages et ne se prive pas de les féliciter pour leurs bons résultats. Après quoi, d'un pas léger et joyeux, il frappe à la porte du chef du restaurant « L'arrêt ô port*** », Hermione Lancaster. Plus tard dans la soirée, Dray envoie l'un de ses assistants chercher les personnages. Le genre d'invitation qu'on ne refuse pas.

L'assistant, qui répond au nom de **Kelvin**, conduit tout le monde dans une suite où il y a plutôt une bonne ambiance. Une dizaine d'invités de marque fêtent le début du concours en compagnie de Dray. Ce dernier, légèrement éméché, explique aux personnages avoir fait un pari avec ses amis mais que pour cela, il aurait besoin de vrais cuisiniers. D'après ses dires, il y en a au maximum pour deux heures, ensuite, les personnages seront libres de retourner à leur piaule ou de rester faire la fête avec eux.

Le pari des dix invités consiste à engloutir le plus de nourriture possible en 15 minutes. Pour cela, les personnages ont le choix de préparer 200 mini-hamburgers ou hotdogs. Dans ces deux plats, la viande est remplacée par une recette

à base de tofu. Rien de compliqué en soit, un simple jet de Cuisine Normal par personnage suffit amplement, sauf s'ils désirent se faire bien voir par Dray en réalisant des mises en bouche haut de gamme.

Bref, la soirée se passe bien, tout le monde plaisante et le pari se transforme rapidement en jeu épique franchement sympathique.

Note ▶ Notez bien l'heure à laquelle tout se déroule, cela va bientôt servir.

MARDI

Beaucoup de monde pour cette seconde journée. Une impressionnante file d'attente de plusieurs centaines de mètres donne sur le hall d'entrée du Mosquito stadium. Les candidats arrivent par une porte de service et commencent à se préparer. Pour cette seconde épreuve, les organisateurs ont voulu frapper fort, innover ! Un immense bassin de plusieurs centaines de mètres cubes a été monté dans la nuit par les services techniques à côté des tribunes. L'intérieur a été aménagé dans l'esprit de reproduire un bord de mer avec sa faune et sa flore.

Deuxième épreuve : la pêche miraculeuse !

Le concours commence, les candidats ont deux heures pour préparer trois entrées et trois plats principaux à partir des ingrédients pêchés dans le bassin. Tout le matériel est mis à la disposition des cuisiniers, à savoir : des combinaisons en néoprène pour se protéger du froid, des masques, des tubas, des palmes ainsi que des fusils harpons.

En termes de jeu...

Pour la pêche : plusieurs jets peuvent être nécessaires suivant ce que veulent les joueurs. Connaissance de la flore/faune Normal pour identifier les plantes ou les animaux disponibles. Vient ensuite la capture avec un jet de Capacité pulmonaire Normal pour atteindre le fond du bassin et un jet d'Armes aquatiques à -20% pour tuer une proie. Pas besoin de jet pour ramasser des algues ou des fruits de mer.

La difficulté ici, en dehors de la chasse, vient du fait qu'il y a un nombre limité d'animaux, exception faite des coquillages, algues et autres crevettes présents à profusion. On dénombre donc : 10 langoustes, 10 cigales de mer, 5 bonites, 2 barracudas, 10 bars, 2 saumons, 10 tourteaux, 1 homard, 10 mérous et 10 soles. Pas de quoi contenter tout le monde. La compétition démarre donc rapidement car les premiers à l'eau seront les premiers servis. Vos personnages ont droit à un jet de Plongée Normal pour revêtir leur combinaison et le reste du matériel. Celui qui réalisera au moins quatre succès se met à l'eau à temps pour chasser l'animal de son choix. Par tranche de deux succès supplémentaires, le personnage aura le temps de chasser un animal de plus. En-dessous de deux succès, il faudra réussir un jet de Facteur Chance + Force Mentale

à -20% pour avoir l'occasion de tirer sur un seul animal (au choix du MJ). Un échec indique qu'il ne reste plus que les fruits de mer et les algues les plus classiques.

Pour la cuisine : deux jets pour commencer, un de Cuisine à -10% et un de Spécialité cuisine Dressage à -10%. Le premier jet de Cuisine peut être remplacé par la Spécialisation cuisine Sushis ou Soupes ou Fruits de mer ou Sauces à -10%, de façon à augmenter le nombre de succès. S'il faut lever des filets de poisson, un jet de Précision/Lancer à -10% est crucial. Un échec retire 3 succès au total (5 pour un échec critique), alors qu'une réussite en rajoute 2 (3 pour une réussite critique).

NOMBRE DE SUCCÈS	CLASSEMENT
30+	1 ^{er}
27-29	2 ^e à 3 ^e
24-26	4 ^e à 10 ^e
20-23	11 ^e à 25 ^e
16-19	26 ^e à 64 ^e
7-15	Éliminé

Classement provisoire

Hans Schtoffler (30 succès), 1 ^{er} .
Enzo Pepperoni (29 succès), 2 ^e .
Hikaru Namaté (27 succès), 3 ^e .
Sergueï Ivanovich (25 succès), 8 ^e .
Elena & Grusha Noriegov (22 succès chacune), 18 ^e .
Martin Landfield (18 succès), ne s'est pas présenté, disqualifié.

Le challenger de la veille, Martin Landfield, ne s'est pas présenté ce matin. Les organisateurs sont allés frapper à sa porte sans succès. Les juges ont donc décidé de le disqualifier. Les « sœurs tambouille », comme les journalistes les ont baptisées, assurent sur cette seconde épreuve, même si elles perdent sept places. D'ailleurs, au cours d'une interview donnée la veille, les deux vieilles ont affirmé haut et fort à qui voulait l'entendre qu'elles remporteraient ce concours coûte que coûte et que tous les autres candidats sont, je cite « des gougnaflers tout juste sortis des jupons de leurs mères ». Ça promet !

La tourte surprise...

Épuisés par deux heures d'épreuve harassante, les personnages déambulent tranquillement dans les allées et profitent des différents stands. Entre deux autographes, tribut de leur toute nouvelle célébrité, une charmante hôtesse leur propose de goûter une spécialité sumérienne, la tourte à la viande. Il s'agit d'un petit en-cas à base de viandes épicées et de légumes provenant de la surface, un met savoureux qui éveille les papilles. Un goût de reviens-y !

Quelques minutes plus tard, les personnages remarquent un étrange ballet au niveau du stand des « spécialités du terroir » sumérien. Plusieurs vigiles passent dans les couloirs, derrière le stand et en ressortent assez rapidement, tous

très blancs, comme livides. L'un d'eux dépose une énorme gerbe sur les chaussures de l'hôtesse précédemment rencontrée. Cinq minutes s'écoulent avant de voir arriver Dray accompagné d'une nuée d'assistants. Le même manège se produit à nouveau, après quoi, si les personnages ne se sont pas déjà intéressés à cette curieuse affaire, Kelvin vient à leur rencontre quémander leur aide.

La scène

La porte au fond du stand s'ouvre à peine, que les personnages peuvent sentir une épouvantable odeur de dégueuli mélangé à des volutes de sauces poivrées qui rappelle étrangement aux personnages les tourtes sumériennes consommées il y a une vingtaine de minutes. Là, face à eux, dans une immense marmite, mijote la recette si goûteuse de la tourte à la viande, subtil mélange d'épices rares et d'ingrédients de la surface... Sauf qu'il y a une paire de pieds qui dépassent du hachoir à viande juste à côté !

La vision de cette scène surréaliste demande un jet de Résistance Mentale à -40%. Une réussite indique une profonde nausée alors qu'un échec offre une seconde couche de vomi aux chaussures de l'hôtesse (+ État Mental 1).

Devant cet insoutenable spectacle, tout le monde ressort des coulisses. Dray, secondé par Kelvin, prend à part les personnages, le ton grave, et leur tient le discours suivant : « *Si les autorités ou les médias découvrent ça, on est morts ! Le concours s'arrêtera net et ce sera la ruine. Je sais qu'on ne se connaît pas beaucoup, mais vous m'avez fait bonne impression à la petite soirée d'hier soir. Qui plus est, vous êtes comme qui dirait insoupçonnables. L'un des vigiles a retrouvé la montre de la victime en-dessous de la machine à broyer. Elle s'est brisée en tombant et indique l'heure à laquelle nous étions tous en train de festoyer, hier soir, dans ma suite. Si vous pouvez découvrir qui est le responsable de cette boucherie, je vous en serai éternellement reconnaissant* ».

Les indices

Une dizaine de personnes ont allègrement piétiné la scène de crime avant l'arrivée des personnages. Il est néanmoins possible de découvrir, grâce à un jet de Fouille à -10%, les indices suivants :

► Les vêtements de la victime ont été déposés et pliés sur une table voisine.

► Natasha, la splendide hôtesse du stand sumérien, est la seule personne à être entrée dans les coulisses. Tout était disposé sur une longue table, soit une trentaine de tourtes, qu'elle a distribuées toute la matinée aux visiteurs. Vers les 11 heures, n'ayant plus rien, elle passa derrière le paravent où se trouvaient les marmites, histoire de voir s'il n'en restait pas quelques unes. C'est à ce moment-là qu'elle vu les pieds de la victime dépasser du hachoir à viande.

► Aucune caméra dans ce secteur-là.

► Au vue de la qualité gustative des tourtes, seul un cuisinier talentueux peut l'avoir confectionné. Une trentaine de plats contenant chacun une dizaine de tourtes, soit environ 300 unités, prend au minimum quatre à six heures de préparation.

► L'enquête de voisinage ne donne rien. Les exposants des stands voisins n'ont rien remarqué d'inhabituel. Il faut dire qu'avec tout le monde qui circule dans les travées, il n'est pas facile de rester vigilant.

Le soir à l'hôtel

L'ambiance festive règne dans les couloirs de l'Épervier rouge : les sœurs Elena & Grusha Noriegov se pavanent, fières de leur récent succès, les favoris s'entraînent dans leur chambre, certains rejoignant l'épreuve de l'après-midi, quelques journalistes officiels ne ratent pas une occasion pour en apprendre plus sur les candidats, Maître Sushi galope toujours après Bernard le poulpe...

Dans la soirée, alors que les « jumelles écarlates » donnent de leur personne (un jet de Perception à -20% met en évidence la présence de cernes habilement maquillés, ce qui laisse penser que les affaires vont bon train...) dans une chambre voisine, Kelvin vient frapper aux portes des personnages. À sa tête, il paraît clair qu'un drame s'est produit. Enfin presque ! Il vient de trouver une lettre destinée à son patron, glissée sous la porte. Il l'a ouverte et l'a lue. Voici ce qu'elle dit :

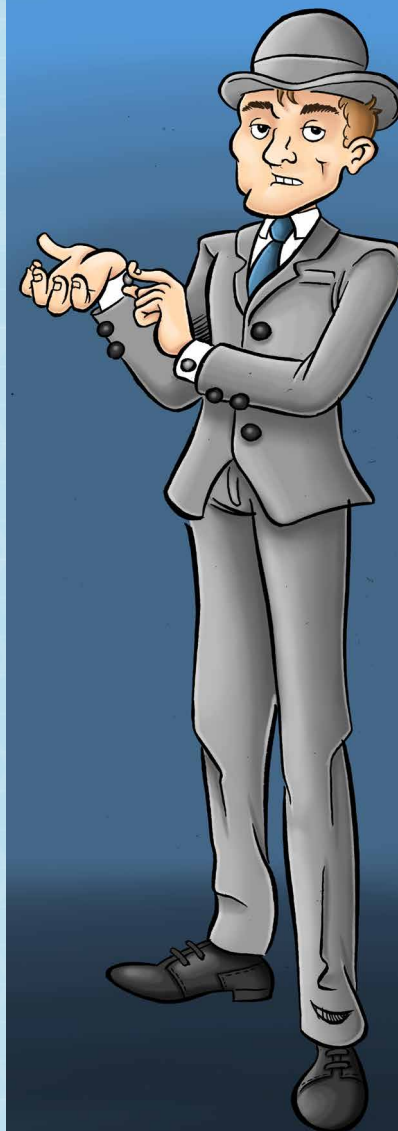
« Dorian, enfoiré de traître, ceci n'est que le commencement, d'autres personnes mourront si tu ne stoppe pas ton concours merdique. Il est encore temps pour toi d'arrêter ce massacre. Fais de beaux rêves, fils de pute ! »

Il s'agit d'une lettre manuscrite rédigée à l'encre bleue, sans trace ADN, ni empreinte. Même un expert en graphologie ne peut affirmer si le document a été écrit par un homme ou par une femme.

Impossible de cacher la lettre à Dray, qui change de couleur à sa lecture. Si les personnages l'interrogent sur le sujet, il reste évasif, ne sachant pas qui peut lui en vouloir au point de commettre des meurtres. Sans être médium, il paraît clair que l'homme s'est fait de nombreux ennemis au cours des mériums, sans doute la rançon du succès. Un jet de Perception à -30% laisse comprendre qu'il en sait peut-être plus qu'il n'en dit. De toute façon, Dray congédie tout le monde, y compris Kelvin, prétextant un effroyable mal de tête.

Dorian Dray

Face au comportement suspect de Dray, les personnages voudront sans doute enquêter discrètement sur lui. Sur internet, les articles et les sites traitant de l'homme ou de son concours sont légion. Un jet d'Informatique à -20% laisse rapidement comprendre que dans ce milieu, pour réussir, il faut être impitoyable. De ce constat, il apparaît que Dray s'est fait de nombreux ennemis au cours de sa carrière. Principalement d'autres organisateurs de concours culinaires mais aussi quelques critiques gastronomiques ainsi que des journalistes célèbres.



DORIAN DRAY

Profession : commerçant nitlante, 40 mériums.

FORCE MENTALE :	42	
Charisme intérieur	50	92%
Commerce	50	92%
Cuisine	41	83%
Perception	50	92%
Résistance	50	92%
PHYSIQUE :	12	
BD	+2	
Combat (Cogne)	20	32%
Discrétion	31	43%
Esquive	40	52%
Résistance	38	50%
HABILETÉ :	35	
Armes à feu terrestres	30	65%
Armes tranchantes	40	75%
Précision/Lancer	21	56%
FACTEUR CHANCE :	35	

Matériel : 2 Traqueurs (Dom : 4D10 + 1)

Génétique : charme (x 1), perception assidue et ambidextrie.

Perles : 3 bleues.

Après trois heures de recherches, si on devait retenir deux noms, ce serait sans hésitation celui de Christopher Davis et celui de Francis Garret. Le premier organise « le Trophée de la toque », l'un des plus importants concours culinaires réservés aux professionnels du monde entier. Il y a quelques mérimus, il l'a publiquement menacé de mort pour l'avoir plagié devant un parterre de journalistes durant une conférence de presse. Le second est un célèbre critique travaillant pour le « Nitlantis Express Cooking » qui a rédigé un article peu élogieux sur le Tentacule d'or. Il disait, je cite : « Cette diarrhée audiovisuelle a le mérite de hisser le mauvais goût et la médiocrité au rang de sport national pendant une semaine entière. Si au moins ils tuaient les perdants, ce programme aurait un vrai intérêt ! ».

Si par hasard les personnages enquêtent sur Martin Landfield, ils découvrent qu'il est le fils de l'ex-femme de Dray issu d'un premier mariage, Samantha Landfield. Si l'on interroge Dray à ce sujet, il affirme qu'il n'a pas pensé l'information pertinente.

Une autre information, plus difficile à trouver, concerne la disparition de l'ancien associé de Dray, **Jonathan Curtis**. Un ancien article de presse du Geopolis News, écrit par un certain Douglas Grant, prétend que l'homme d'affaires ne serait pas mort dans un accident d'aquajet, comme l'enquête réalisée à l'époque l'affirmait. En réalité, il aurait été assassiné. Malheureusement, le journaliste n'appuie pas sa thèse de preuves mais simplement de fortes suspicions, surtout envers Dorian Dray, à présent actionnaire majoritaire de l'empire culinaire que représente le concours du Tentacule d'or. Curtis laisse derrière lui une veuve, **Gabrielle Curtis**, et deux fillettes âgées de 10 mérimus, **Kate et Julianne**. Une photo montre la famille Curtis aux obsèques de Jonathan, accompagnée par Dray. Un jet de Perception Normal fait apparaître le détail que les fillettes sont des jumelles.

Note Tous les renseignements contenus dans ce dernier paragraphe vont très clairement orienter l'enquête des personnages vers les bonnes personnes, du moins il faut l'espérer. Faites donc attention au moment de les leur donner. Que cela ne soit pas trop tôt dans le scénario, histoire de ménager le suspense. L'idéal serait qu'ils les découvrent après le second meurtre.

Second meurtre

Durant la nuit, l'assassin frappe à nouveau : la victime s'avère être l'un des personnages que nous nommerons pour les besoins de ce scénario, Aaron. Le fait que cela soit un homme ou une femme importe peu, cependant, il est préférable que la victime soit encore dans le concours avant son homicide.

Prenez le joueur à part et expliquez-lui que dans la soirée il reçoit la visite de quelqu'un, dont vous devez taire l'identité, qui endort sa méfiance et qui en profite pour lâchement l'assassiner. La découverte de ce second meurtre ne se fera que le lendemain, en fin de matinée, après l'épreuve de la journée.



KELVIN SANTINI

Profession : commerçant nitlante, 26 mérimus.

FORCE MENTALE :		37
Charisme intérieur	50	87%
Commerce	37	74%
Cuisine	23	60%
Perception	36	73%
Résistance	21	58%
PHYSIQUE :		15
BD	+2	
Combat (Doke)	15	30%
Discrétion	22	37%
Esquive	22	37%
Nager/Plongée	40	55%
Résistance	25	40%
HABILITÉ :		24
Armes à feu terrestres	25	49%
Armes tranchantes	21	45%
Précision/Lancer	40	64%
FACTEUR CHANCE :		24

Matériel : tablette PC, téléphone portable, lunettes et fringues fashion.

Génétique : charme (x 2).

Beauté : très beau (17)

Qualités : fashion victime, Perles du destin.

Défauts : curieux, minorité (gay), douillet.

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

Sa participation au scénario ne s'arrête pas pour autant ici, proposez-lui de jouer Kelvin, l'assistant très glamour de Dray ou bien un autre personnage pré-tiré encore en lice. Ce dernier, bien connu du groupe de personnages, à pour ordre de ne pas les quitter durant l'enquête et de faciliter leurs investigations dans la mesure de ses moyens. L'homme, plutôt sensible et droit, fera tout pour découvrir la vérité, quel qu'elle soit.

MERCREDI

Une foule renouvelée se presse à l'entrée du Mosquito stadium. Cependant, pour cette troisième épreuve, les 64 candidats encore en lice embarquent dans des vans noirs pour une destination inconnue. Suivie par une nuée de journalistes et par les équipes officielles du concours, la caravane traverse la ville à grand renfort de klaxon. Des milliers de fans les acclament dans les rues, les personnages peuvent juger de l'étendue de leur toute nouvelle notoriété. Un bon moment.

Troisième épreuve : l'or dure pour toujours

Au bout d'une heure, un barrage de police empêche les journalistes et les autres badauds d'accéder au lieu de l'épreuve. Le convoi passe lentement, sous les clameurs de la foule. Cinq minutes après, les véhicules stoppent devant L'arrêt ô port***, le prestigieux restaurant de l'un des trois juges, Hermione Lancaster. La réputation de l'établissement n'est plus à faire et les candidats trépignent d'impatience à l'idée d'entrer dans les cuisines de ce monument de la gastronomie nitlante. C'est chose faite quelques minutes plus tard. Reçus par la chef en personne, elle s'improvise présentatrice et explique les règles pour cette troisième manche.

« Cuisiner n'est pas donné à tout le monde, il s'agit d'une discipline qui demande beaucoup de travail et d'inspiration. Avoir à sa disposition les meilleurs produits dans des lieux prestigieux, comme c'est la tradition dans ce type de concours, facilite grandement les choses. Mais si cela n'était pas le cas ? »

Et les candidats, surpris par la teneur du discours, suivent d'un pas hésitant la juge à l'extérieur du restaurant. Là, ils constatent avec stupeur que la rue adjacente à L'arrêt ô port*** a été entièrement aménagée. Chaque candidat dispose d'une petite table de camping sur laquelle se trouve une double plaque de cuisson, quelques ustensiles de cuisine et des condiments bon marché. Des conditions plus que précaires pour faire de la grande cuisine. Cerise sur le gâteau, les candidats devront réaliser une entrée, un plat et un dessert uniquement avec les restes du restaurant disponibles dans... les containers à ordures ! Un vrai défi que de sublimer les déchets des autres.

En termes de jeu...

Pas de jet de dés pour cette troisième épreuve : le roleplay, l'imagination des joueurs et ce que

maîtrisent leurs personnages serviront de critère. Chaque juge va donc, après l'énoncé, la réalisation et la consommation des trois plats, donner une note de 0 à 10 à chaque candidat. Considérez cette note comme des succès.

À vous à présent d'être pertinent sur la qualité des idées proposées par les joueurs et sur les chances raisonnables que cela soit possible. Pas d'homard entier dans une poubelle par exemple. Par contre, les restes de l'animal décortiqué peuvent parfaitement servir à la réalisation d'une petite bisque ou d'une sauce pour accompagner des fruits de mer un peu défraîchis.

NOMBRE DE SUCCÈS	CLASSEMENT
58+	1 ^{er}
54-57	2 ^e à 3 ^e
50-53	4 ^e à 10 ^e
41-49	11 ^e à 20 ^e
31-40	21 ^e à 32 ^e
- de 30	Éliminé

Classement provisoire

Hans Schtoffler (58 succès), 1^e.

Hikaru Namaté (57 succès), 2^e.

Elena & Grusha Noriegov (54 et 55 succès), 3^e et 4^e.

Sergueï Ivanovich (53 succès), 5^e.

Enzo Pepperoni (50 succès), 10^e.

Aaron (PJ), ne s'est pas présenté, disqualifié.

Second meurtre bis

Alors que les candidats encore en lice savourent leur victoire en répondant aux questions des journalistes annonçant une autre journée de festivités, Kelvin isole les personnages. Son teint grave n'annonce rien de bon : un second meurtre a eu lieu hier soir. Aaron a été assassiné dans sa chambre, son corps vient d'être découvert par la femme de ménage. Dray souhaiterait que l'enquête se poursuive discrètement.

Notre petit groupe s'éloigne de la lumière des projecteurs, laissant les autres finalistes démarrer une série d'exhibitions, d'interviews, de reportages... autour de l'univers culinaire.

Arrivés à l'hôtel, quatre agents de sécurité accompagnent notre groupe sur la scène du crime. Ce coup-ci, le spectacle est quelque peu différent de la dernière fois. Le corps de la victime, allongé sur son lit, baigne dans une marre de sang, le torse ouvert comme le ventre d'un poisson. Une telle atrocité demande beaucoup de tripes afin de ne pas vomir son petit déjeuner (jet de Résistance Mentale à -30%). Un échec provoque un État Mental 1 et un échec total, un État Mental 2.

Les indices

Cette seconde scène n'a pas été allègrement piétinée comme la fois précédente avant l'arrivée des personnages. Un jet de Fouille Normal révèle les indices suivants :

▶ La victime présente des traces de liens au niveau des poignets et des chevilles ainsi que des résidus de colle au niveau de la bouche. Par contre, les bouts de corde et le ruban ayant servi à ligoter la victime restent introuvables.

▶ Présence d'une trace de piqûre assez profonde au niveau du cou nécrosé d'une couleur anormalement bleue. Une analyse toxicologique révèle qu'il s'agit d'un puissant neurotoxique paralysant la victime tout en la gardant consciente. Une étude plus approfondie indique que la toxine en question provient d'un poisson abyssal très rare, le pentra-trus scoliavi surnommé « l'empreinte de la mort ». L'espèce est protégée et endémique à la Fosse de l'araignée, sur la côte Ouest ambremérienne.

▶ La victime a eu une relation sexuelle antemortem non-forcée avec utilisation de préservatif (présence de lubrifiant). Pas de présence de sécrétion sexuelle n'appartenant pas à la victime.

▶ Le torse de la victime a été ouvert avec un objet très tranchant, type bistouri. Le foie ainsi que le cœur et les reins ont été prélevés délicatement. Le tueur n'en est visiblement pas à son coup d'essai ou à l'habitude de travailler la viande... De là à penser qu'il s'agit d'un cuisinier, il n'y a qu'un pas !

▶ Un second jet de Fouille à -20% met en évidence la présence d'un objet au fond de la gorge de la victime. Il s'agit d'un bout de papier synthétique plié en quatre. Rédigé à l'encre bleue, voici de que le message dit :

Mardi – L'homme de main

Mercredi – Le comptable

Jeudi – La maîtresse

Vendredi – L'assassin

Attention à ce dernier indice, il va être déterminant pour la suite de cette histoire. D'ailleurs, vous pouvez le rédiger sur un bout de papier froissé et le tendre au joueur qui le découvre. Il n'y a aucune empreinte ou trace d'ADN sur le document en dehors d'un peu de salive de la victime.

Reste à savoir la réaction du joueur interprétant Kelvin en présence de ces informations. Va-t-il les garder pour lui ou va-t-il les transmettre à son patron ? Libre au joueur d'apprécier son niveau de loyauté et d'en supporter les conséquences... S'il décide d'avertir Dray, les choses risquent de se gêner pour notre groupe de personnages surtout s'ils décident d'aller à l'entrepôt le jeudi soir (après la découverte du corps de la maîtresse).

Aaron

En fouillant dans le passé d'Aaron grâce à son aqua-ordinateur portable caché dans ses affaires, les personnages découvrent d'anciens bulletins de paie arborant l'intitulé « Octocook SA », société organisatrice du concours « le Tentacule d'or », appartenant à l'époque à Dorian Dray et Jonathan Curtis. La victime aurait travaillé comme comptable pendant une période de trois mérimus et aurait quitté subitement la société

avec une importante prime de licenciement (plus de 50 000€). Étrangement et au déclin près, la date de départ correspond au décès accidentel de l'associé de Dray.

Dray vient rapidement aux nouvelles suite à ce second meurtre. Il veut savoir si les personnages ont une piste sérieuse. Il paraît clair que dans cette affaire l'homme en sait plus qu'il ne veut en dire. Aux personnages à présent de jouer fin en ne révélant pas toutes les informations tant qu'ils n'en savent pas plus sur ce qui lie les meurtres entre eux. Quant à trouver qui est « la maîtresse », ils le sauront bien assez tôt...

LE JEUDI

Pour cette avant-dernière journée du concours, les candidats vont devoir se surpasser. En effet, cette troisième épreuve se déroule entièrement au Mosquito stadium et va confronter nos 32 finalistes à une situation hors normes. À la fin de cette matinée, 16 candidats seront éliminés. Les 16 autres participeront à la finale le vendredi.

Sens culinaires !

Après avoir sublimé le contenu des poubelles d'un prestigieux restaurant, les candidats vont devoir cuisiner les yeux bandés et avec un casque sur les oreilles. Pour couronner le tout, ils devront réaliser un plat imposé, la « pesca » (« la pesca de bajura » pouvant se traduire par « la pêche côtière ») pour 32 personnes ! Il s'agit d'une version moderne de la bouillabaisse, une soupe locale de poissons typique de la région.

En termes de jeu...

Les personnages ne peuvent choisir qu'une seule aptitude pour cette épreuve : Spécialisation cuisine Soupes. Du fait d'être aveugle et sourd, le jet souffre d'un malus de -30%.

L'avis des juges

Comme pour la première épreuve, les plats seront notés sur leur qualité gustative et uniquement par rapport au roleplay du joueur décrivant son plat (intitulé + réalisation + présentation), donner une note de 0 à 5 succès qui viendront s'additionner à ceux du jet. Là où cela devient amusant, en dehors de fait de préparer un plat dans ces conditions, ce qui ne manque pas d'amuser le public, c'est que les candidats vont devoir juger la soupe du voisin ! Pour ce faire, je vous conseille de laisser les joueurs entre eux, histoire de bien rigoler.

NOMBRE DE SUCCÈS	CLASSEMENT
64+	1 ^{er}
59-63	2 ^e à 3 ^e
55-58	4 ^e à 5 ^e
45-54	6 ^e à 8 ^e
35-44	9 ^e à 16 ^e
- de 34	Éliminé

Classement provisoire

Hans Schtoffler (64 succès), 1°.
Elena & Grusha Noriegov (61 et 60 succès), 2° et 3°.
Hikaru Namaté (58 succès), 4°.
Sergueï Ivanovich (55 succès), 5°.
Enzo Pepperoni (54 succès), 6°.

Durant toute l'épreuve, les personnages ne peuvent pas remarquer l'absence de l'un des juges, Hermione Lancaster. Ils s'en apercevront lors de la dégustation face à leur « juge d'un jour ». Un jet de Perception Normal indique que Dray tente de faire bonne figure mais que visiblement, quelque chose d'important le tracasse.

Troisième meurtre

La troisième scène de crime est connue des personnages puisqu'il s'agit des cuisines de L'arrêt ô port***, le restaurant de la victime. Ce coup-ci par contre, la police a été prévenue par un employé qui a découvert le corps ce matin aux environs de 8 h. De nombreux véhicules-rails de police, des barrières ainsi qu'une vingtaine d'agents empêchent les curieux d'approcher. La rue devant le restaurant est entièrement bloquée et une déviation a été mise en place par les autorités. Les personnages vont devoir jouer fin pour s'approcher de la scène du crime... ou bien peut-être ont-ils des révélations à donner à la police concernant d'autres meurtres ? Si tel est le cas, ils seront rapidement conduits devant l'alfakar (lieutenant) Miller. Suivant ce que les personnages lui révéleront, il agira en conséquence. Quoi qu'il en soit, Dray ne doit pas être arrêté pour le moment. Au pire, il sera questionné par Miller toute la fin de journée et ressortira libre du commissariat en début de soirée.

Les indices

Il faudra ruser pour obtenir les maigres informations suivantes, la police rendant presque inaccessible la scène du crime.

▶ La victime a été retrouvée dans la chambre froide, pendue à un crochet comme un bout de viande.

▶ Présence d'une étrange marque bleue à la base du cou. Les analyses toxicologiques sont en cours (il s'agit bien du même poison).

▶ Plusieurs organes ont été prélevés post-mortem. Il faudra attendre le rapport d'autopsie pour en savoir plus (manque le foie, le cœur et les reins).

Hermione Lancaster

Si les personnages fouillent un petit peu la vie de la victime, ils trouveront sans mal qu'elle connaissait Dray depuis au moins une douzaine de mériums. Sur le net, les photos du couple sont monnaie courante et certains articles de presse, assez anciens, affirment qu'ils se fréquentaient alors que Dray était encore marié à Samantha Landfield.

L'entrepôt

À 18 h, le téléphone du personnage ayant montré le plus de zèle durant cette enquête reçoit le message suivant :

20 h ce soir, entrepôt N°5, 24, rue des Marinas, Nitlante. Venez seuls.

S'ils appellent le numéro à l'origine du message, ils tomberont sur le répondeur du téléphone portable d'Hermione Lancaster. Il s'agit probablement de l'assassin...

20 h, dans la capitale de Nitlantis, il fait nuit. Les candélabres éclairent les boulevards, les bars bondés accueillent les fêtards qui célèbrent la fin du concours dans la bonne humeur et dans la caulerpa... L'entrepôt N°5 de la rue des Marinas se situe non loin du port de commerce, un lieu assez peu fréquenté la nuit tombée. L'endroit paraît désert, excepté au premier étage, au niveau des bureaux, où de la lumière transparait. Il y a visiblement du monde.

Quelle que soit la méthode employée par les personnages, une alarme silencieuse se déclenche et tous se feront capturer (vivants) par les gardes présents dans l'entrepôt.

GARDES DE DRAY (x 6)

Profession : hommes de main nitlantes.

FORCE MENTALE :	25
Perception	42 67%
Résistance	28 53%
Vigilance	41 66%
PHYSIQUE :	35
BD	+1D10
Combat (Cogne)	40 75%
Discrétion	21 56%
Esquive	41 76%
Résistance	36 71%
HABILETÉ :	35
Armes à feu terrestres	50 85%
Armes tranchantes	40 75%
Précision/Lancer	29 64%
FACTEUR CHANCE :	23
Armes : MAT 25 (Dom : 4D10 + 3) Python 3 (Dom : 3D10 + 2)	
Protection : gilet pare-balles (5/4).	
Note : Méthode de création alternative (110 pt).	

Conduits manu militari devant Dray, ce dernier ne semble pas surpris plus que ça de les voir ici. Mais avant d'aller plus loin, laissez-moi vous compter une petite histoire...

L'histoire

Cette histoire débute il y a une vingtaine de mériums lorsque deux bons amis, Dorian et Jonathan (Curtis), tout juste diplômés d'une prestigieuse école de commerce, décident de partir à la conquête du monde. Très vite, nos deux jeunes amis, plein d'enthousiasme et de fougue,

eurent l'idée géniale d'un concours de cuisine hors normes. L'idée, qui allait devenir quelques mériums plus tard le Tentacule d'or, était née. Ils fondèrent ensemble **Octocook SA** avec leurs dernières économies dans le garage du père à Jonathan. La réussite se fit désirer mais pointa le bout de son nez neuf mériums plus tard. La première édition du concours fut un véritable succès, un véritable tsunami culinaire sans précédent. En très peu de temps, nos deux jeunes associés devinrent riches et puissants. Voilà, l'histoire aurait pu de terminer là, remplissant quotidiennement les tabloïdes d'une certaine presse spécialisée...

Malheureusement, il n'en fut pas ainsi. Dray, devenu fou de jalousie envers Jonathan, détourna des fonds de la société pendant plusieurs déclin. Ce dernier s'en aperçut rapidement, le menaçant de tout révéler à la police s'il ne démissionnait pas et renonçait, par la même occasion, à toutes ses parts dans l'entreprise. Dray décida donc de l'éliminer afin de devenir le seul maître à bord. Il monta un plan machiavélique afin de faire passer sa mort pour un accident d'aquajet. Il reçut l'aide de trois personnes : Martin Landfield qui sabota l'aquajet, Aaron (PJ) qui fit disparaître les traces de Dray dans les livres de compte et Hermione Lancaster, sa maîtresse est à l'origine de ce plan.

Jonathan Curtis trouva la mort il y a 11 mériums dans un accident mortel d'aquajet, laissant derrière lui une veuve et deux fillettes.

Mais revenons à nos moutons... plutôt à nos poules...

Une conversation s'impose entre Dray, certain de sa supériorité, et les personnages, entravés, blessés et sous la menace d'armes à feu. De là à penser qu'il va faire l'erreur de tout leur expliquer, il n'y a qu'un pas. Suffisante vanité des êtres qui se croient au-dessus des autres.

Bref, les personnages, avec ou sans Kelvin (suivant son niveau de loyauté envers Dray), sont à présent au courant de tout, sauf peut-être du nom du tueur derrière tout cela.

Dray : « Vous comprenez bien à présent que je ne peux vous laisser partir, vous en savez beaucoup trop ! Dès demain, je rédigerai un communiqué de presse indiquant comme quoi vous avez préféré quitter le concours et rentrer chez vous. Beaucoup trop de stress pour des amateurs... Allez, conduisez-les à la chambre froide. Et ne soyez pas trop tristes, c'est un juste retour des choses. D'ici quelques lectras, vous ferez intégralement partie de votre passion... sous la forme de viande hachée dans des barquettes surgelées estampillées Octocook ! (rires) »

Les gardes conduisent alors notre groupe au rez-de-chaussée qui sert d'entrepôt à des denrées alimentaires. Une vaste chambre froide occupe tout le fond et contient essentiellement du poisson surgelé. Les personnages sont enfermés à l'intérieur sans grand ménagement. Toute tentative de fuite à ce moment-là se solde par une BN, un grand coup de crosse dans la gueule par des gardes peu enclins à la discussion.

Un froid ventilé génère une température homogène de -20°C, ce qui signifie un temps de survie très court (score total en Résistance Physique / 2 minutes).

Les minutes s'écoulent lentement, les corps se fatiguent vite, l'air est une brûlure et la mort inéluctable. Lorsque soudain, l'obscurité envahit la chambre froide. Il ne manquait plus que ça ! Et puis... un bruit à l'extérieur... quelqu'un ? La lourde porte s'entrouvre lentement laissant apparaître une silhouette féminine.

« Je vois que vous avez bien reçu mon message... (ton ironique) »

Les personnages ont sans doute en face d'eux la responsable de tous ces meurtres qui vient, par la même occasion, de leur sauver la vie. Dès leur sortie, quelle surprise de découvrir non pas une mais deux femmes. Magnifiquement pomponnées, dégageant un parfum doux et envoûtant, la chevelure noire comme la nuit et vêtues de rouge... Lydia et Sonia, les « jumelles écarlates », de leur vrai nom, Kate et Julianne Curtis !

Les filles de Jonathan Curtis, l'associé lâchement assassiné par Dray il y onze mériums, ont bien grandi. Elles ont appris la patience, la discrétion et la maîtrise des poisons, repoussant jour après jour l'heure de la vengeance. Et ce jour est enfin arrivé. Demain verra la chute de Dorian Dray et de son empire. Tout ce qu'elles désirent, c'est que les personnages attendent que le concours soit terminé avant de les livrer à la police. Il s'agit là, en quelque sorte, d'une dernière volonté qu'elles espèrent voir aboutir. Elles ne feront pas l'affront aux personnages de leur rappeler qu'à l'instant elles auraient très bien pu ne pas ouvrir la porte de la chambre froide et se débarrasser de témoins gênants. Non, seule leur vengeance compte à présent.

Aux joueurs à présent de décider, en leur âme et conscience, de ce qu'ils comptent faire : continuer ou non le concours, histoire de provoquer leur bourreau, dénoncer les sœurs Curtis et faire échouer leur vengeance ou les laisser agir. Partons du scénario le plus probable à ce moment de la partie : les joueurs décident de poursuivre et pourquoi pas, de gagner le Tentacule d'or au nez de Dray, sans interférer avec les jumelles.

VENDREDI

Pour ce dernier jour du concours, les seize finalistes sont attendus et accueillis au Mosquito stadium comme de vraies rockstars. La foule en délire les acclame, les applaudit, scande leurs noms, certaines jeunes femmes vont même jusqu'à soulever leur t-shirt et exhiber leur poitrine. Il faut que le service de sécurité joue des coudes pour que les candidats puissent sans mal rejoindre le lieu de la dernière épreuve.

Les personnages disposent d'une grosse heure pour se préparer, en attendant que tous les spectateurs à l'extérieur puissent entrer et prendre place. Dray, toujours accompagné des quelques

gardes, vient encourager les finalistes quelques minutes avant le début. Il cache assez mal sa surprise au moment où son regard croise celui des personnages. Visiblement, très mal à l'aise, il esquisse ces derniers et se retire prestement.

Au choix !

Rien de plus simple pour cette dernière manche : les candidats vont devoir réaliser un menu complet de leur choix pour trois personnes avec un budget de seulement 30€. Un vrai challenge et un grand classique à la fois.

Pour ce faire, les finalistes disposent d'une heure pour arpenter les travées du Mosquito stadium et faire en quelque sorte « leur marché ». Le vaste éventail de produits du monde entier rend tous les délires culinaires possibles. Le seul frein à leur imagination demeure le peu d'argent disponible.

En termes de jeu...

Pour pallier au manque d'argent et par conséquent, éviter des malus aux jets de Cuisine, les candidats peuvent négocier les prix. Ils lancent donc un jet d'opposition de Commerce vs Commerce du vendeur. Score à battre : 130. Un échec indique que tous les jets de Cuisine à venir souffriront d'un malus de -20%, alors qu'une réussite (ou une égalité) annulera ce malus.

Aptitudes concernées : trois maximum au choix du candidat, spécialisations ou non.

L'avis des juges

Chaque juge attribue une note de 0 à 3 succès qui viendra s'additionner à ceux des jets.

La vengeance est un plat qui se mange froid !

Cette dernière épreuve se passe finalement plutôt bien. Pas d'incident notable, aucune trace des « jumelles écarlates », et Dray tente de faire bonne figure devant les médias.

Arrive le moment fatidique de la dégustation. De leur délibération sortira le gagnant du 11^e Tentacule d'or. Plusieurs favoris sont au coude-à-coude dont les sœurs Elena & Grusha Noriegov, respectivement 2^e et 3^e à la fin de la précédente épreuve, juste derrière « la machine à cuisiner », Hans Schtoffler. Les juges, dont Dray fait partie, ne tarissent pas d'éloges concernant les qualités gustatives uniques des plats des sœurs Noriegov. Ils ne croyaient pas si bien dire !

Juste après le plat de résistance, alors que les juges se congratulent d'avoir si bien mangé, l'un d'eux demande quelle viande a été utilisée. Les sœurs répondent alors, d'une seule voix, « de la viande humaine. »

Un sourire crispé se lit alors sur les visages des juges, sauf celui de Dray qui commence à comprendre. Les sœurs, d'un calme olympien, reprennent alors : « Le cœur, le foie et des rognons d'Aaron, votre ancien comptable monsieur Dray,

ont permis de réaliser un sauté de viande aux petits légumes selon une très ancienne recette que notre collègue, Ivanovich, nous a gentiment donnée. Quant au carpaccio de viande, il s'agit des mêmes abats mais provenant de votre maîtresse, Hermione Lancaster, subtilement parfumées dans une marinade apprise auprès de Maître Sushi. Exquis, n'est-ce pas ? »

En même temps qu'elles expliquent froidement la composition de leurs plats, les sœurs commencent un étrange rituel. Elles retirent leurs fausses dents, leurs perruques de grand-mères, leurs lunettes, leurs masques en silicone... et une partie de leurs vêtements, révélant alors deux jeunes corps aux proportions exquises. En plus de ce spectacle, les spectateurs restent bouche bée, une vidéo prise par deux caméras cachées se lance sur tous les écrans du Mosquito stadium (y compris à l'extérieur et à la HTV nitlante).

Cette vidéo a été prise dans les bureaux de la société Octocook, jeudi soir. On y voit Dorian Dray, accompagné de quelques assistants (dont Kelvin ?), interroger les personnages passablement malmenés par ses gardes. Le plus intéressant dans ce petit film amateur concerne le passage où Dray avoue le meurtre de Jonathan Curtis ainsi que le rôle de Landfield, Aaron et Lancaster dans cette histoire. Des preuves servies sur un plateau d'argent pour les autorités !

Les réactions ne se font pas attendre : les deux juges, au teint blafard, ne savent pas quoi dire tant la surprise est grande. Ils regardent leur assiette vide lorsque soudain la nausée les submerge. Le premier ne peut se retenir et vomit tout son repas dans le plat : on peut être malade et rester professionnel ! Y'a plus qu'à tout réchauffer pour ce soir ! Le second, pris de malaise se lève et entre dans une « frénésie gerbatoire » unique. Tout le monde y passe : le cameraman, deux assistants et quelques candidats, avant de glisser lamentablement mettant fin à une scène surréaliste. Le public assiste médusé à ce divertissement grandiose digne d'un film à grand spectacle. Certains pensent que tout est organisé et éclatent de rire.

Un qui ne rigole pas vraiment, c'est Dray. Resté de marbre face à la démonstration des deux sœurs, il s'est juste levé et leur fait face. Il y a juste la table de dégustation qui les sépare.

Les sœurs : *Tu as tué notre père, espèce de crevure ! Il s'appelait Jonathan Curtis, le véritable créateur de ce concours, pas comme toi, pourriture. Tu ne te souviens sans doute pas de nous, nous n'avions que dix mériums à l'époque... nous, on t'a pas oublié, assassin !*

Dray : *(à demi-voix) Kate et Julianne Curtis... oh mon Dieu !*

Les sœurs : *Laisse ton Dieu en dehors de ça, Dorian, et prépare-toi au jugement dernier !*

C'est à ces mots que Dray, prit par de soudains spasmes, se met à cracher un sang noir provenant de son estomac.

Dray : *Bande de salopes, mais qu'est-ce que vous m'avez fait avaler ?*

Les sœurs : *Tu as ingurgité une dose massive de térodotoxine, un puissant poison issu d'un petit poisson à la chair délicate que tu apprécies beaucoup, le fugu ! D'ici peu, tu crèveras étouffé dans ton vomit, et notre père sera enfin vengé !*

Une nuit en enfer

Soudain, l'homme à la pupille dilatée esquisse un sourire, essuyant du revers de la main un filet de sang à l'angle de sa bouche. La mâchoire encore crispée, il éclate d'un rire à vous glacer le sang, crachant quelques gouttes de sang par la même occasion.

Dray : *Très bien mes belles, puisque je suis foutu et que mes heures sont comptées, dansons alors !*

L'homme sort alors deux traqueurs de derrière son dos, saute de côté pour se mettre à couvert derrière la table, tout en ouvrant le feu sur les jumelles. En même temps, ces dernières, ayant anticipé la manœuvre, saisissent des couteaux et se mettent à l'abri derrière leur cuisinière. S'ensuit une scène digne des films de Tarantino : les quatre gardes se mettent à canarder les jumelles ainsi que les personnages.

À vous de gérer cette dernière scène sachant que les personnages ont à leur disposition de nombreux couteaux de cuisine (Dom : 3D10 + BD), voire même quelques hachoirs à viande (Dom : 4D10 + BD) ou piques à brochettes métalliques (Dom : 2D10 + BD).

Les spectateurs paniquent et peuvent servir de boucliers involontaires aux personnages/jumelles ou à Dray/gardes. Les caméras ne manquent pas une miette de ce qui se déroule à grand renfort de commentaires de journalistes au bord de l'orgasme... À vous de voir qui survit ou non à cette fusillade sachant qu'il faudra une vingtaine de rounds pour que les forces de police n'interviennent et fassent cesser les hostilités.

CONCLUSION

À vous de décider également du sort des sœurs Curtis : les personnages vont-ils couvrir leur fuite, sachant que de toute façon, Dray est condamné, ou vont-ils laisser la police agir ? Si ce dernier est encore en vie, il sera arrêté et conduit à l'hôpital central de Nitlantis dans lequel il décèdera quelques heures plus tard. Ses proches collaborateurs, dont Kelvin, seront également placés en garde à vue jusqu'à ce que toute la lumière soit faite sur cette affaire. L'enquête de police conclura quelques temps plus tard que Jonathan Curtis a bien été victime d'un coup monté par Dray et ses associés de l'époque. Kate et Julianne Curtis, si elles ne sont pas sous les verrous, restent activement recherchées par les forces de police pour un quadruple homicide. Personne n'entendra plus jamais parler d'elles.

Cette onzième édition du Tentacule d'or, le plus prestigieux des concours culinaires, se termine ce mérim sans véritable vainqueur, les autorités nitlantes ayant suspendu la compétition (qui ne reprendra jamais) durant l'enquête. Néanmoins pour tous, Hans Schtoffler, le géant nordique et cuisinier de talent, mérite de remporter ce titre.

« Pour la première fois, j'avais goûté à la vengeance ; c'était comme un vin aromatisé ; en l'avalant, il était chaud, sentait le terroir, mais laissait un arrière-goût métallique, corrosif, donnant la sensation d'un empoisonnement. »

Jane Eyre de Charlotte Brontë

ANNEXES

- **Cuisine (FM)** : sous cette simple appellation sont regroupées tout un tas de techniques permettant de réaliser, d'accommoder, d'inventer des recettes et d'une façon générale, tout ce qui touche de près ou de loin aux arts de la table. Cuisiner pour quelqu'un et lui faire prendre du plaisir renforce le lien social et peut, par conséquent, générer un bonus de +5% par tranche de deux succès (voir supplément Plug & play n°1) pour le prochain jet de Charisme intérieur/extérieur ou Commence.

Coût à la création : 25%
Coût après la création : 60 réussites
Réussites 1^{re} col./2^e col. : 6/7

- **Spécialisation dans un type de cuisine :** c'est ici que prend tout le sens du mot spécialité. Afin d'être le meilleur, le numéro un, il faut obligatoirement se spécialiser dans un type de cuisine. Dans l'univers de Subabyse, il en existe plusieurs :

- **Dressage (FM)** : pour certains juges, cette étape a autant d'importance que la qualité gustative du plat. D'abord l'œil doit être charmé, aguiché, comme devant une toile de maître ou devant un bel objet. Dans le nombreux concours culinaires, 50% de la note finale provient du dressage.

- **Fruits de mer (FM)** : l'art de préparer les coquillages, crustacés et autres mollusques en plats, tartares, émulsions, grillades...

- **Pâtisseries (FM)** : souvent considéré par les professionnels comme un véritable métier à part, l'art du dessert se décline à l'infini. Sorbet, gâteaux, glaces et autres douceurs font le bonheur des papilles des petits comme des plus grands.

- **Plats terrestres (FM)** : sous ce terme sont regroupées toutes les spécialités à base de viande et d'ingrédients issus de la terre. Les recettes peuvent provenir de l'époque des Infidèles via d'anciens livres papier ou être plus récentes.

- **Sauces (FM)** : que serait un bon restaurant sans un saucier de talent ? Cette spécialité fait souvent la différence entre un bon plat et un qu'on

n'oubliera jamais. Dans le monde de Subabyse, la majorité des sauces sont préparées à partir de poissons, d'algues ou de fruits de mer. Mais il existe aussi tout un panel d'ingrédients provenant de la surface, rares et coûteux, qui ont propulsé cette discipline au plus haut sommet des arts de la table.

- **Soupes (FM)** : de la même manière que pour les sauces, cette spécialité a depuis longtemps ses lettres de noblesse. Difficile d'imaginer un monde aquatique influencé par le puissant pays de Subabyse, au cœur de l'Asie, se passer de soupes traditionnelles.

- **Sushis (HAB)** : l'art traditionnel subabyssien de préparer des fruits de mer et du poisson cru sur du nenjā, féculent à base de différentes algues proches du riz. Ce mode de cuisine englobe également d'autres dérivés comme les makis et autres sashimis. Les poissons les plus appréciés restent le thon rouge, le saumon, la sardine et l'espadon.

D'autres spécialités plus confidentielles comme la charcuterie, la cuisine moléculaire ou les grillades existent aussi et sont souvent l'apanage de certains grands chefs qui gardent jalousement leurs recettes.

Coût à la création : 20%
Coût après la création : 50 réussites
Réussites 1^{re} col./2^e col. : 6/6

PJ PRÉTIRÉS

Dans un souci de simplicité, tous les personnages prétirés suivants utilisent la méthode de création alternative (110 pt) décrite page 28 du Livre de Base et savent sensiblement faire les mêmes choses. Ils bénéficient aussi d'un panel d'aptitudes en lien direct avec les arts de la table : Cuisine ainsi que quatre spécialisations qu'ils devront choisir. Chaque joueur devra donc répartir les scores suivants dans les cinq aptitudes : **50, 40, 40, 30, et 25** dans la colonne de gauche. N'oubliez pas de le reporter sur la fiche et de faire les totaux.

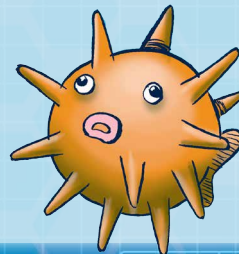
CRÉDITS

Auteur : Yan « Phéjal » BOURGET.

Dessinateur : Éric Espolio (www.jerkcorp.fr).

Graphiste/Maquette : Josselin Grange et Yan Bourget.

Relecture : Hervé Jeune.





CHARLES OTTOFRAIZE

Profession : journaliste de télévision nittlante, 21 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	35	70%
Commerce	25	60%
Connaissance faune/flore	15	50%
Cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Fouille/Perception	35	70%
Résistance	15	50%

PHYSIQUE :		30
BD	+1	
Capacité pulmonaire	25	55%
Charisme extérieur	35	65%
Combat (Doke)	10	40%
Discrétion	20	50%
Esquive	30	60%
Nager/Plongée	30	60%
Résistance	25	55%

HABILITÉ :		25
Armes à feu terrestres	30	55%
Armes aquatiques	25	50%
Armes tranchantes	10	35%
Médecine	30	55%
Précision/Lancer	30	55%

TECHNIQUE :		20
Bricolage	20	40%
Électronique	30	50%
Informatique	50	70%
Mécanique	00	20%

FACTEUR CHANCE : **4D10 + 2**

Matériel : aqua-ordinateur de bureau portable, téléphone portable, appareil photo, carte de presse, combinaison de luxe, 1500€.

Génétique : perception assidue.

Beauté : moyenne (12)

Qualités : célèbre, mémoire, Perles du destin.

Défauts : présomptueux, raciste (Océaniens).

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.



THOMAS TOKECHUP

Profession : pêcheur abyssal océanien, 38 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	20	55%
Commerce	10	45%
Connaissance faune/flore	45	80%
Cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Spé. cuisine	_____	_____%
Fouille/Perception	40	75%
Résistance	10	45%

PHYSIQUE :		30
BD	+2	
Capacité pulmonaire	30	60%
Charisme extérieur	00	30%
Combat (Cogne)	25	55%
Discrétion	20	50%
Esquive	30	60%
Nager/Plongée	45	75%
Résistance	25	55%

HABILITÉ :		25
Armes à feu terrestres	35	60%
Armes aquatiques	35	60%
Armes tranchantes	35	60%
Médecine	00	25%
Précision/Lancer	20	45%

TECHNIQUE :		20
Bricolage	30	50%
Électronique	00	20%
Informatique	50	70%
Mécanique	20	40%

FACTEUR CHANCE : **4D10**

Matériel : tablette PC, téléphone portable, combinaison de chasse, Rapace II, 1000€.

Génétique : respiration aquatique.

Beauté : moyenne (11)

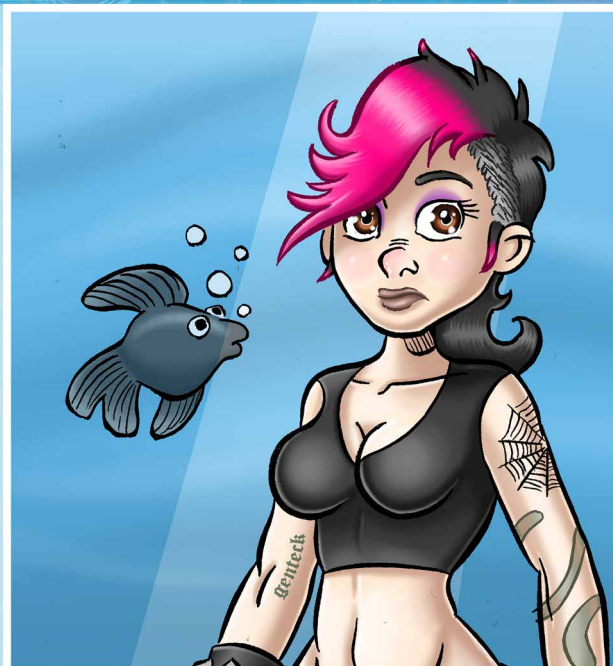
Qualités : courage (x 1), Perles du destin.

Défauts : grossier, lien affectif (un PJ femme du groupe).

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.

**BARACK AFRITT****Profession :** homme de main, garde du corps du GMS, 25 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	10	45%
Commerce	10	45%
Connaissance faune/flore	15	50%
Cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Fouille/Perception	50	85%
Résistance	40	75%
PHYSIQUE :		30
BD	+1D10	
Capacité pulmonaire	20	50%
Charisme extérieur	10	40%
Combat (Cogne)	40	70%
Discrétion	15	45%
Esquive	40	70%
Nager/Plongée	15	45%
Résistance	35	65%
HABILITÉ :		25
Armes à feu terrestres	45	70%
Armes aquatiques	30	55%
Armes tranchantes	30	55%
Médecine	00	25%
Précision/Lancer	20	45%
TECHNIQUE :		20
Bricolage	00	20%
Électronique	20	40%
Informatique	40	60%
Mécanique	40	60%
FACTEUR CHANGE :		4D10 + 2

Matériel : tablette PC, téléphone portable, costumes de soirée, combinaison de chasse, Traqueur avec silencieux, 2500€.**Génétique :** force développée.**Beauté :** moyenne (11)**Qualités :** courage (x 1), Perles du destin.**Défauts :** crade, phobie (-1, insectes), sexe faible.**Perles :** 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.**SURIMI****Profession :** aventurière ancienne plongeuse subabyssienne, 35 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	25	60%
Commerce	00	35%
Connaissance faune/flore	40	75%
Cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Fouille/Perception	35	70%
Résistance	25	60%
PHYSIQUE :		30
BD	+0	
Capacité pulmonaire	45	75%
Charisme extérieur	20	50%
Combat	-20	10%
Discrétion	20	50%
Esquive	35	65%
Nager/Plongée	45	75%
Résistance	30	60%
HABILITÉ :		25
Armes à feu terrestres	30	55%
Armes aquatiques	35	60%
Armes tranchantes	35	60%
Médecine	10	35%
Précision/Lancer	15	40%
Spécialisation cuisine Sushi	_____	_____ %
TECHNIQUE :		20
Bricolage	10	30%
Électronique	20	40%
Informatique	40	60%
Mécanique	30	50%
FACTEUR CHANGE :		4D10 + 7

Matériel : tablette PC, téléphone portable, combinaison commune, vieilles fringues, Python 3, dauphin de compagnie, 1000€.**Génétique :** vision nocturne.**Beauté :** mignonne (14)**Qualités :** fils de Mark Harris, Perles du destin.**Défauts :** impulsivité, obsédé sexuel.**Perles :** 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.



LARA TATOUILLE

Profession : vedette de cinéma sumérienne, 23 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	40	75%
Commerce	35	70%
Connaissance faune/flore	10	45%
Cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Fouille/Perception	25	60%
Résistance	15	40%
PHYSIQUE :		30
BD	+0	
Capacité pulmonaire	25	55%
Charisme extérieur	50	80%
Combat	00	30%
Discrétion	20	50%
Esquive	25	55%
Nager/Plongée	30	60%
Résistance	25	55%
HABILETÉ :		25
Armes à feu terrestres	20	45%
Armes aquatiques	15	40%
Armes tranchantes	25	50%
Médecine	35	60%
Précision/Lancer	30	55%
TECHNIQUE :		20
Bricolage	10	30%
Électronique	25	45%
Informatique	40	60%
Mécanique	25	45%
FACTEUR CHANGE :		4D10 - 5

Matériel : tablette PC, téléphone portable, lunettes et fringues fashion, combinaison de luxe, aquajet de luxe, 5000€.

Génétique : charme (x 2), contorsion.

Beauté : très belle (17)

Qualités : fashion victime, Perles du destin.

Défauts : curieux, minorité (gay), douillet.

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.



BARONNE CHRISTINA PROLLS

Profession : femme riche en audiovisuel du GMN, 26 mériums.

FORCE MENTALE :		35
Charisme intérieur	45	80%
Commerce	40	75%
Connaissance faune/flore	05	40%
Cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Spé. cuisine	_____	_____ %
Fouille/Perception	35	70%
Résistance	15	50%
PHYSIQUE :		30
BD	+1	
Capacité pulmonaire	25	55%
Charisme extérieur	40	70%
Combat (Doke)	10	40%
Discrétion	20	50%
Esquive	25	55%
Nager/Plongée	35	65%
Résistance	20	55%
HABILETÉ :		25
Armes à feu terrestres	20	45%
Armes aquatiques	15	40%
Armes tranchantes	25	50%
Médecine	35	60%
Précision/Lancer	30	55%
TECHNIQUE :		20
Bricolage	00	20%
Électronique	25	45%
Informatique	50	70%
Mécanique	25	45%
FACTEUR CHANGE :		4D10 + 10

Matériel : tablette PC, téléphone portable, lunettes et fringues fashion, combinaison de luxe, aquajet de luxe, 10 0000€.

Génétique : charme (x 2).

Beauté : belle (16)

Qualités : mémoire, nyctalopie, Perles du destin.

Défauts : fainéant, animosité, couardise (x 1).

Perles : 1 rouge, 1 bleue et 1 verte.