



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > R.A.S. > Scénarios > **C'est en forgeant que l'on devient forgeron**

C'est en forgeant que l'on devient forgeron

(Scénario pour RAS)

mercredi 1er octobre 2003, par [Alexandre Clavel](#)

Ce scénario est destiné à servir d'introduction au monde de RAS. Les joueurs et le MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience. Comme pour le jeu, ce scénario est divisé en trois parties. Les deux premières parties sont indépendantes puis se lient dans la dernière. Ce scénario peut se placer avant les scénarios d'introduction humain et ular mais après celui réservé aux adhaarax (tous trois présents dans le livre de base). Vous pouvez même si l'idée vous en dit organiser une double « masterisation ».

C'est en militant que l'on devient militaire

Cette partie de l'aventure met en scène la vie d'un camp destiné à recevoir et à former de jeunes recrues pour le service militaire. Cet entraînement obligatoire peut paraître inhumain mais dans le monde de RAS, où l'on se prépare à la guerre, il est indispensable.

Les personnages viennent tout juste de débarquer du cargo les ayant transportés au camp et vont vivre leurs premiers jours de service. Plutôt que de changer vos fiches de personnages pour en tirer des inexpérimentés, considérez que tout le premier acte se fait avec des difficultés majorées de 2. De plus vos joueurs perdent tous leurs niveaux experts.

Introduction : c'est nous les gars de la marine

A peine un pied hors du cargo et vous êtes cloués au sol. La gravité sur cette planète y est deux fois plus forte que celle de la Terre. Sur place, une centaine d'hommes et de femmes sont là pour vous accompagner. Au loin, une troupe court en chantant à l'unisson (voir à la fin pour la chanson). On aurait pu trouver mieux comme camp pour votre service militaire. Un gradé muni d'une petite badine se dirige vers vous et aboie « comp...nie ! Gaaarde à vous ! ». Il inspecte d'un air méprisant l'assemblée

et toise de haut en bas quelques infortunés. Arrivé au niveau des PJ, il hurle « je suis l'adjudant instructeur Dayly et dorénavant le premier et dernier mot qui sortira de votre bouche quand vous vous adresserez à moi sera chef. Compris ? » Toisez alors un PJ, une mauvaise réponse est certainement la meilleure façon pour devenir le souffre-douleur jusqu'à la fin de la partie. Il continue son inspection et termine par un « je n'ai jamais vu un tel rassemblement de sacs à foutre... Mais c'est que c'est long tout ça ! » (dit-il en empoignant une touffe de cheveux dans l'assemblée) « Toi et tous tes petits camarades, vous allez m'faire un tour chez le coiffeur ! » ...

C'est en fantaisie que l'on devient fantassin

Le nom de la planète n'a pas vraiment d'importance. Il faut juste savoir qu'il fait chaud et humide, que les moustiques ayant l'habitude de pomper des litres de sang sont gros comme des poings et que les bâtiments en préfabriqué ne sont ni climatisés ni protégés de l'invasion de moustiques. Le camp est uniquement réservé à l'accueil des appelés du système ainsi que de quelques autres environnants. La sélection du site a été plutôt rapide : le temps est vraiment trop lourd pour travailler. De plus, les orages fréquents ont tendance à réduire à néant tout espace cultivé. Située au centre de son empire, l'union terrienne avait ainsi une place protégée de



toute menace d'invasion et dont personne ne voulait. La gravité surélevée a arrêté le choix.

Les recrues sont répertoriées par sections et sous-sections. Une sous-section est composée de 20 personnes dont une est choisie tous les mois par l'instructeur. Elle a pour rôle d'inspecter et encadrer les autres lors des exercices. Cette place de délégué est assez peu enviable. En effet, il est chargé de vérifier que tout le monde fait ses exercices, que l'on ne perd personne au cours d'une marche et que les TIG (Travaux d'Intérêt Généraux) sont correctement réalisés. Si ce n'est pas le cas, il est tenu pour responsable au même titre que le fautif ou alors il doit dénoncer ce dernier avant toute inspection. Autant vous dire qu'il ne jouit pas d'une bonne réputation au sein du groupe et ça va en empirant s'il a coutume d'être choisi régulièrement. Les locaux sont communs à toute une sous-section (chambre dortoir de 20 lits superposés, des toilettes, une armurerie). A cela s'ajoute deux grandes salles de douche servant à une section entière, ce sont les seuls endroits où la mixité est respectée.

C'est en soldant que l'on devient soldat

Le déroulement d'une journée est le suivant :

- 5 h 00 Réveil. Il faut faire son lit au carré, sa toilette et s'habiller.
- 5 h 10 Lecture du programme de la journée. Ce dernier est en général toujours le même mais, selon le bon vouloir d'un gradé (et donc du vôtre), peut changer du jour au lendemain.
- 5 h 20 Footing. Sac de pierre, course dans des pneus ou mur à escalader peuvent égayer le parcours. Parfois même, et ce dans un souci de productivité, on y additionne le cours de chant.
- 6 h 00 Douche. Petit déjeuner, puis repos ou corvée.
- 6 h 30 Inspection des T.I.G. de la veille.
- 6 h 45 Cours théoriques, travaux pratiques ou entraînement physique.
- 12 h 00 Repas, puis repos ou corvée.
- 13 h 00 Cours en salle (à cette heure il fait trop chaud pour pouvoir sortir).
- 19 h 00 Repas, puis repos ou corvée.
- 20 h 30 T.I.G.
- 21 h 30 Extinction des feux. Cela peut paraître assez tôt mais étant donné que sur cette planète un

jour ne dure que 22 h, il faut bien que les p'tits gars dorment (on n'est pas des monstres tout de même).

Voici quelques événements pour briser la monotonie :

- Parcours de tir et de survie. Les personnages sont confrontés à des pièges, leurres, cibles mouvantes et autres subtilités dans un environnement changeant et à la difficulté croissante.
- Les T.I.G : Une tempête se lève mais il faut que les PJ balaient la cour centrale. S'ils ne le font pas, il faudra s'entendre avec le délégué mais de toute façon il faudra se lever plus tôt pour balayer avant l'inspection de demain.
- Le parcours du combattant. Ramper sous les barbelés, ça allait encore, mais là, lâcher des chiens pour les faire courir plus vite, c'est beaucoup moins marrant. Les chiens sont quatre énormes molosses. Aucun n'est réellement méchant, ils ont un dressage assez proche des chiens de berger, aboyant pour accélérer les traîneurs. Le problème pour vos joueurs, c'est qu'ils ne le savent pas.
- Cours de lutte. L'instructeur n'est autre que Dayly. Vos joueurs vont pouvoir enfin vider leur sac. Enfin c'est ce qu'ils pensent, car vu le gabarit du bonhomme il devrait en être autrement.
- Tania, la magnifique infirmière suédoise, a disparu. Où est-elle ? Y a-t-il un kidnappeur ? Et, surtout, qui va bichonner les PJ maintenant ? Autant de questions qui ne trouveront de réponse lors de la troisième partie.
- Sortie et bagarre de bar. Vos joueurs, pour leur sortie, ont suivi le reste de la troupe au bar. Immanquablement, ils se sont assis à la table d'une autre sous-section, celle du gros Bob. Ceci ne porterait pas à conséquence si ce dernier n'était pas aussi con et autant éméché. Si vos joueurs restent de marbre devant insultes et petites taquineries, c'est un membre de leur sous-section qui perdra son sang-froid. Si vos joueurs partent avant que la bagarre n'éclate, ils perdront du crédit auprès de leurs camarades de sous-section. Si, au contraire, ils décident de montrer au gros Bob ce qu'il en coûte de parler comme ça à d'aussi brillantes recrues, ils seront convoqués avec Bob par Dayly pour s'expliquer. S'ils dénoncent Bob, libre à vous d'imaginer toutes les représailles possibles de la part de la sous-section adverse (vol de matériel,

cassage de vitres...). S'ils ne font rien, alors une punition leur sera donnée à eux comme à Bob et ce à titre d'exemple.

- Exercice en gravité 0. Un coéquipier perd son bras lors d'une délicate manœuvre d'arrimage. Le froid ainsi que son armure l'empêchent de complètement se vider de son sang. Si les personnages n'arrivent pas très vite à endiguer l'hémorragie avant de le faire rentrer à la base, il meurt.

Fin, première ?

Le but de cette partie est de transporter les joueurs d'un univers bon enfant (on a hésité à faire le parcours du combattant en course en sac) vers un univers où la violence et la mort sont quotidiennes. Dès que vos joueurs en ont assez, faites-les organiser le jeu suivant :

Deux sous-sections se rencontrent, on donne à chacune un bâtiment qu'ils doivent protéger en même temps qu'ils attaquent celui adverse. Les armes sont remplacées par des fusils electroballe (même mode d'utilisation mais avec des dégâts de combat non permanents). Si un participant est touché, il reçoit une forte décharge d'électricité le paralysant momentanément. Il doit immédiatement abandonner la partie. Perdre son bâtiment revient à perdre la partie, et donc le seul moyen de faire un match nul est alors de faire la même chose chez le concurrent.

A la sortie de l'exercice, ils retrouvent le camp en pleine ébullition. S'ils lèvent la tête, ils peuvent voir une navette atterrir. De cette dernière sortent alors de magnifiques ullars.

C'est en diplômant que l'on devient diplomate

Cette partie s'adresse à un groupe d'ullars de toutes catégories et de tous horizons. Ecrit à l'origine pour le clan Do, elle peut être adaptable à n'importe quel clan.

Introduction : C'est en passant le temps que l'on récolte ses missions

C'est fou comme le temps passe vite quand on a quelque chose à faire mais là, attablé dans ce bar à regarder Card et Ri se battre, vous vous ennuyez sec. Vous êtes à peine plus intéressés par la recherche de l'origine de leur dispute. L'altercation jusqu'alors réduite enflée à mesure que les deux ullars renversent les tables et grignotent peu à peu la salle. Vous n'avez même pas envie de vous y mettre. C'est l'œil morne que vous sirotez votre citronnade. Puis, d'un coup, le bruit s'arrête, toutes les têtes suivent alors le passage de Do-Norumap (qui comme son nom l'indique est colonel des forces spéciales). Il s'approche des joueurs et leur dit : « je cherche des ullars à l'esprit vif », il se retourne vers la mêlée puis ajoute : « le choix a été difficile mais il est fait, j'aimerais que vous me suiviez ». Les PJ s'éloignent donc de leur petite table et, une fois dos à la mêlée, le bruit de dispute reprend. Ça y est, vous avez retrouvé la cause : Card disait que la sœur jumelle de Ri avait un cul plus gros que les bras de son frère (insulte pour le frère évidemment).

C'est en voyageant que l'on forme la jeunesse

Les personnages ont en fait été sélectionnés pour convoyer à bon port une dizaine de diplomates vers une station humaine. Doit embarquer avec eux Advi, un ullar anorexique et exécrationnel spécialisé dans les dialectes aliens (lire qu'il est diplomate avant-gardiste). Se trouve également un petit groupe de pilotes nonchalants. L'embarquement est immédiat. Profitez de l'occasion pour leur faire vivre l'entrée dans un tunnel de gravité, les manœuvres lentes... (Inspirez-vous de la nouvelle p 123 du livre de base).

Comment pimenter le voyage ?

- Advi passe son temps à agresser les pilotes, le problème est qu'ils font trois fois sa taille. Les pilotes décident donc de répondre mais de manière un peu plus physique à ce « petit bout de poisson ».
- Les diplomates passent leur temps à aller aguicher les pilotes et les joueurs. Ce sont vraiment de très fins politiciens... et quand Advi s'interpose il faut encore lui sauver la majeure partie de ses dents.
- Une diplomate perd, au cours du vol, son jumeau ! Ceci est très traumatisant du fait de l'empathie

amplifiée liant les jumeaux ullars (p 122 du livre de base). Encore sous le choc, elle doit donc, pour supporter son désarroi, diriger sa rage vers un coupable. Ne pouvant définir la cause de la mort de son frère, elle le trouve en la personne des joueurs, qui comme par hasard passaient par là. Le vaisseau se trouve en plein tunnel de gravité et la sortie est imminente ; elle décide donc de se faire griller sur le système de commande, ce dernier étant plus que nécessaire pour pouvoir négocier la sortie. La sortie ne peut se faire sans une très forte décélération ou un pilote hors norme. En effet, l'attraction générée par le tunnel une fois ouvert est immense, d'où le besoin de rentrer et sortir lentement pour ne pas briser l'appareil sous l'accélération. Mais revenons-en à nos moutons ou plutôt notre petite amie encore en état de choc, l'intervention des personnages doit être mûrement réfléchie et s'ils ne sont pas très convaincants (lire d'un roleplay à toute épreuve), elle empoigne une pleine poignée de câbles et les arrache jusqu'à se faire griller. Avec elle, tout le système de commande part en fumée. Les PJ n'ont alors plus que 3 min (temps réel) pour réparer le vaisseau sinon la sortie risque de mal se passer. L'emploi de la force n'est pas non plus une solution car elle est trop proche des circuits pour que les joueurs puissent intervenir.

C'est en étant patient que l'on découvre la vérité (la vérité est ici)

Le voyage touche à sa fin au plus grand soulagement de tous. Le vaisseau arrive en orbite autour d'une planète qui se trouve comme par hasard être celle d'entraînement des humains. Advi est chargé de contacter les humains et de nouer avec eux des relations commerciales. La planète a en effet un taux d'humidité parfait pour des semi-amphibiens comme les ullars. La gravité n'est pas trop faible, ainsi les plafonds n'ont pas besoin d'être démesurément hauts. En un mot comme en cent, ils aimeraient faire de cette planète un centre de remise en forme pour ullars. Advi a donc été envoyé pour négocier les termes du contrat, les discussions préliminaires étant faites par des ambassadrices assermentées, tout devrait se passer au mieux. Ainsi les PJ vont donc devoir accompagner tout le petit groupe, faire organiser

des fêtes et ensuite laisser Advi à l'œuvre.

L'insoupçonnable stupidité de l'être

Dayly et les autres instructeurs chefs apprécient grandement les pourparlers en attendant la venue des gradés. Les joueurs sont même invités dans de petites compétitions amicales ou à des fêtes organisées en leur honneur. Vous pouvez égayer ces fêtes par de nombreuses manifestations de violence humaine. Si certains sont attirés par l'inconnu d'autres réagissent très mal (c'est l'avantage des humains, la diversité). Il y a assez de groupes extrémistes pour occuper les joueurs toute la soirée. Nous prendrons donc la « crème des crèmes », l'Humanité pure. Commencez doucement en intensité avec des insultes et des crachats de la part des recrues puis dès que les joueurs pensent à autre chose vous pouvez passer à un tabassage en règle. Des rixes peuvent éclater à tout moment. Par exemple, lorsque les PJ accompagnent une diplomate, une dizaine d'hommes leur tombent dessus avec des maillets. Les joueurs peuvent se défendre mais pas trop taper. Un mort serait désastreux (et leur fuite difficile) d'autant plus que c'est dans ces moments-là que le système de surveillance est en rade. En guise de conclusion de ce passage, il faut aussi que vous gardiez à l'esprit que le racisme n'est pas uniquement véhiculé par des idiots (ce serait un peu facile !). Les joueurs peuvent donc être accusés de tout un tas de crimes. Par exemple, alors qu'ils partent se coucher, ils entendent les cris d'une femme, deux hommes essaient de la violer. Qu'ils interviennent et les fauteurs s'enfuient, la femme hurlera alors de plus belle en accusant les joueurs.

Les « festivités » vont malheureusement être écourtées par la disparition de deux recrues humaines. Evidemment, les humains accusent les ullars d'en être responsables (vos joueurs devraient s'en douter). Depuis leurs altercations avec les Grisons, les humains sont devenus légèrement paranoïaques au sujet d'enlèvements et ont pris pour habitude de tout remettre sur le dos des aliens les plus proches.

Afin de sauver les négociations et accessoirement leur vie, les PJ vont donc devoir retrouver les deux

fugueurs. Car c'est bien d'une fugue qu'il s'agit. Les deux recrues ont profité des festivités pour s'éclipser. Les joueurs en retrouvent un mais pas le deuxième. De toute façon il avoue tout et ce n'est donc plus de leur ressort. Aider les humains ne devrait pas être dans leurs priorités après tout ce qu'ils ont subi.

Fin, deuxième ?

De retour au camp, ce sont les diplomates qui manquent à l'appel. Les recherches débutent donc conjointement avec les humains...

C'est en niquant que l'on panique

Au cours de cette troisième partie, le scénario perd un peu de sa linéarité. Les joueurs y incarnent des adhaarax déguisés en humains afin de récupérer un des leurs.

Il faut sauver le soldat Ryan

Les deux recrues échappées ne sont autres que deux Adhaarax en mission. L'arrivée des ullars a braqué les projecteurs sur le camp. Ce dernier est désormais surveillé jour et nuit : si ce n'est pas l'Humanité pure cherchant à faire parler d'elle, ce sont les Chevaliers de la Lumière qui viennent faire la morale (bien que ces sociétés soient dites secrètes, les sympathisants sont nombreux et le secret est de polichinelle). Enfin et surtout, le F.I.S.H. (Force de l'Indépendance du Savoir Humain) est rentré dans la partie, ne voyant pas d'un très bon œil l'activité extra-terrestre autour du camp. N'ayant pas envie de gêner, notre petit duo a donc décidé de filer à l'anglaise ou plus précisément à l'adhaarax. Mais en emportant avec eux toutes les femelles possibles (dont Tania l'infirmière, quelques recrues mais surtout les diplomates ullars). Leur problème est que ça n'est pas passé inaperçu et la flotte d'urgence (relire la nouvelle p139 si nécessaire) mettant deux jours à intervenir, il faut improviser.

L'un des deux adhaarax doit se « sacrifier » pour sauvegarder toutes ces femelles. Il se fait donc prendre et avoue avoir fui le camp. Il se fait ainsi

emprisonner et attend que l'on vienne le sauver. Son seul problème est qu'au fur et à mesure du temps, sa couverture s'amenuise et étant emprisonné dans l'attente de son jugement pour désertion, sa marge de manœuvre est relativement réduite.

La couverture (il ne faut pas trop la tirer à soi)

Cette partie débute quand le vaisseau de vos joueurs atterrit (comme dans la fameuse nouvelle) et ne recueille qu'un des leurs. Il est donc décidé dans l'urgence de débarquer les joueurs et de revenir les chercher dans 36 heures (plus si vos joueurs sont des flèches) avec le capturé.

L'adhaarax n'est pas en réel danger tant que son brouilleur d'Aura classe 1, ainsi que son distordeur sonore, sont en état de marche. Il suffit qu'on lui porte secours avant le procès et donc avant que l'on s'aperçoive qu'il n'est pas listé. Il reste un peu de temps car le climat n'étant pas au beau fixe entre humains et ullars, son procès est très secondaire.

La grande évasion

Il s'agit maintenant aux joueurs (équipés de leur brouilleur d'Aura et de leur distordeur sonore) de s'introduire dans le camp. Pour simplifier la tâche des joueurs, considérez qu'il n'y a quasiment aucune caméra en action.

Le danger pour eux est que l'un d'eux (ou l'autre) soit repéré. Une fois l'infiltration de leur camp considérée comme possible par les humains, les contrôles devraient alors pleuvoir.

Il se pose à eux trois solutions possibles :

- la force : ils tabassent le premier garde venu pour obtenir la localisation de la cellule et s'en servent ensuite comme laissez-passer pour délivrer leur ami. Les difficultés de ce plan apparaissent après lorsqu'il faut attendre le vaisseau avec une armée de légionnaires aux trousses.

- la discrétion : ils peuvent découvrir seuls la cellule et soudoyer un garde (ou une garde si vous êtes vraiment gentil). Ils peuvent par exemple mentir en disant vouloir faire un exemple de ce fugitif ayant voulu déshonorer leur sous-section...

- la « subtilité » : ils peuvent également se diviser, mettre d'un côté le bordel et de l'autre avoir le



champ libre pour agir. Cette option devrait venir assez naturellement à l'esprit des joueurs car ils peuvent, s'ils se débrouillent bien, se servir de la capacité d'échange de connaissance adhaarax. Ainsi, ils ne se "sépareraient" pas à proprement parler. Créer un peu d'agitation peut aller de libérer des phéromones en courant dans les allées du camp, à mettre le feu à un bâtiment.

L'endroit où est retenu l'adhaarax est surveillé par quatre gardes. Le problème est que l'adhaarax est enfermé depuis plus d'une journée et n'a quasiment pas accès à une source de lumière. Ceci n'est pas catastrophique mais il aura tendance à être peu actif dans un premier temps.

Si vous trouvez que vos joueurs s'en sortent trop bien, vous pouvez faire intervenir l'instructeur Dayly (ceci est aussi vrai s'ils s'en sortent trop mal). Ce dernier leur posera des questions sur les insectes, leurs relations avec eux... Que vont faire les joueurs maintenant qu'ils se savent découverts ?

Fin, troisième et dernière

La balle est dans le camp des joueurs et encore une fois le maximum de roleplay est demandé.

Conclusion : C'est en jouant que l'on s'amuse

La fin de ce scénario est totalement laissée à votre discrétion et aux actions de vos joueurs. Les Adhaarax vont-ils parvenir à s'échapper ? Un fort ressentiment humain naîtrait alors à leur rencontre (s'ils sont découverts). Peut-être mettraient-ils cela sur le dos des ullars faisant ainsi échouer les négociations. Ceci tombe bien dans les plans du FISH ou de l'Humanité pure qui ne vont pas s'empêcher de jeter de l'huile sur le feu des relations tendues ullars-humains. Si par contre les adhaarax retrouvent leur vaisseau, vous pouvez alors séparer vos joueurs en trois groupes et leur donner à chacun des vaisseaux. Il ne vous reste plus alors qu'à arbitrer la fuite ou l'interception du cuirassier adhaarax. S'il s'enfuit, accorder aux joueurs une happy end. Ils l'ont bien méritée.

Le clan Do va donc construire son parc de remise en

forme en échange de quelques manœuvres militaires favorisant les humains. De toute façon, cette entente ne va pas durer longtemps, le racisme de quelques personnes de l'Humanité pure devrait suffire à empêcher les ullars de se reposer ou de se sentir bien. Bref, ils devraient rapidement repartir...

PNJ :

Que ce soient des guerriers humains, adhaarax ou des diplomates ullares vous trouverez les fiches dans les pages 53 et suivantes du livre de base. Pour les recrues, prenez la fiche du légionnaire humain et appliquez les mêmes contraintes que pour les joueurs (pas de niveau expert et une difficulté majorée de deux. Vous pouvez rajouter 2 au physique de Bob).

Normalement vous ne devriez pas avoir besoin des caractéristiques de Dayly ou d'Advi. Au cas où vous voudriez respectivement aider ou gêner vos joueurs, nous vous les fournissons et peut-être même resservir dans de futurs scénarios, qui sait ?

Dayly :

Conseils d'interprétation : Vous êtes un vieux baroudeur, vous pensez à juste raison avoir bien mérité une retraite à gueuler sur les bleus. Dans le fond, vous êtes même mère poule mais préférez les former au mieux afin de n'avoir pas leur mort sur la conscience. La survie est pour vous le maître mot et vous espérez que vos élèves le comprendront avant leur première bataille.

Vous cachez un secret qui revient régulièrement vous hanter : mort sur un champ de bataille vous avez été sauvé par des « insectes » et depuis vous ne ressentez quasiment plus les effets du vieillissement. En contrepartie, vous êtes obsédé par vos sauveurs. Si vous découvriez un Adhaarax, peut-être même le laisseriez-vous partir puisqu'il a un lien avec les insectes (un vaisseau insecte suit leur flotte depuis près de dix ans, ça doit bien créer des liens).

Instructeur Humain



Poids : 90 kg
Taille : 1 m 85
Caractéristiques
Physique : 8
Mental : 8
Sensoriel : 6
Habilité : 7
Social : 5
Caractéristiques secondaires
Chance : 2
Volonté : 7
Courage : 7
Compétences
Armes blanches : 3
Course : 6
Armes légères : 6
Nage : 3
Armes lourdes : 8
Acrobatie : 4
Armes de véhicules : 5
Gravité 0 : 4
Corps à corps : 6 (expert)
Pilotage terrestre : 3
Esquive : 7
Armurerie : 4
Lancer : 5
Informatique : 2
Intimidation : 4
Electronique : 4
Discrétion : 5
Commandement : 6
Repérage : 4
Survie : 8 (divin)
Stratégie : 4

Avantage : Grade, enlevé par des extra-terrestres, dur à cuire.

Advi :

Conseils d'interprétation : Vous êtes aigri, méchant et amer. Vous auriez aimé être grison mais le sort en a décidé autrement. Vous méprisez tous ceux de votre race, à commencer par vous-même.

Diplomates Ullar

Poids : 70 kg

Taille : 1 m 70
Caractéristiques
Physique : 3
Mental : 4 (8 pour ce qui est des persiflages)
Sensoriel : 5
Habilité : 5
Social : 5 (2 avec ceux de sa race)
Caractéristiques secondaires
Chance : 6 (il faut bien qu'il survive)
Volonté : 5
Courage : 3
Compétences
Armes blanches : 3
Linguistique : 6
Corps à corps : 1
Aliens : 8
Esquive : 7
Us et coutumes : 8
Empathie : 2
Séduction : 0

Désavantages : pacifiste, susceptible, petit, mauviette, pessimiste, maigre et antipathie avec la race ullar (il est évidemment impossible d'avoir autant de défauts dans une même personne, même votre voisin n'en a pas autant et pourtant il les collectionne)

Avantages : Empathie avec les Grisons, les Reivax et même un peu les Humains. Il a tellement de défauts qu'il devrait paraître sympathique à vos joueurs. Finalement, être pitoyable est plutôt une qualité qu'un défaut, non ? (le débat philosophique est ouvert).

Une petite chanson pour la fin :

Une famille grison ça se met dans un fossé
Une famille grison ça se met dans un fossé (faites répéter en rythme toutes les phrases)
L'industrie chimique n'en a rien à cirer
L'industrie chimique n'en a rien à cirer (allez en cœur)
Si le napalm colle au bébé
Si le napalm colle au bébé (et on recommence avec plus d'entrain)

Cette chanson est assez con puisque tout le monde sait que les petits gris n'ont pas de bébés (pour



ceux qui n'ont pas suivi, ils se reproduisent par clonage). Vous avez aussi la possibilité de reprendre

la fameuse « ça c'est mon arme et ça c'est mon dard et à nous deux on est de bons soldats ! » de Full Metal Jacket.