

Skin Wars

Par FaenyX, sur une idée de Tolkraft développée par Patrick Delemotte pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Illustrations (sous licence standard Pixabay) : yayangart, Gordon Johnson

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Table des matières

. Introduction.....	3
. XXI ^{ème} siècle.....	3
. Contexte/Univers.....	4
. Contexte.....	4
. Personnages.....	5
. Expérience.....	6
. Système de jeu.....	7
. Tests en opposition.....	8
. Etats.....	8
. Le terrain de jeu.....	9
. La map.....	9
. Les autres morphs.....	9
. Feuille de personnage.....	10
. Avertissement.....	10
. Livre du Meneur de Jeu.....	11
. Révélations.....	11
. Projet Eden.....	11
. Version Alpha.....	12
. Les bioïdes.....	12
. Le BioCode.....	12
. Le transfert.....	12
. Explorer Skin Wars.....	14
. Scénario d'introduction : Ghosts in the machine.....	16
. Bienvenue dans Skin Wars !.....	16
. Une alliance de fortune.....	16
. Nous ne sommes pas seuls.....	16
. La tour en ruine.....	16
. Who made who ?.....	17
. Personnages prêtirés.....	18

.Introduction

.XXI^{ème} siècle

Épuisés par la pollution, les maladies, la violence et la guerre, les hommes ont vu leur population décroître, en même temps que leur espérance de vie, pour la première fois depuis la nuit des temps.

Tout le monde, ou presque, est connecté à l'OmniNet, où l'on trouve tout ce dont on a besoin pour subsister. Les drones peuplent le ciel et livrent aux citoyens ce qui est nécessaire à leur survie. Il est inutile de quitter le bloc où l'on vit. D'ailleurs, l'extérieur est dangereux, l'atmosphère, l'eau, la terre étant saturés de polluants et de radiations.

L'humanité s'est réfugiée dans la réalité virtuelle où chacun évolue, sous les traits de l'avatar qu'il a choisi. Entre les shows sensationnels et les jeux ultraviolents, chacun peut trouver son bonheur, relié à l'OmniNet, oubliant un instant la misère et la mort qui s'approche.

Mais, aujourd'hui, la société ENTER-10, filiale du trust BioGen, propose une nouvelle expérience : le jeu médiavisé en temps réel et intégral SKIN WARS, suivi en direct par des millions de spectateurs. Connectés à des *morphs* leur obéissant au doigt et à l'œil grâce au BioCode tatoué sur leur nuque, des dizaines de joueurs s'affrontent sur un territoire criant de réalisme.

Le dernier survivant emportera le prix : 1 million d'€G, de quoi rêver à une vie meilleure.

Vous êtes candidat au jeu.

Survivrez-vous ?

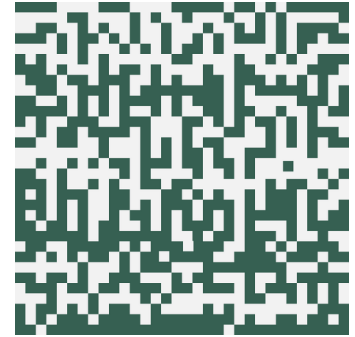
.Contexte

Au milieu du XXI^{ème} siècle, l'humanité, après avoir vécu de nombreux désastres souvent causés par elle, connut une période de repli. Partout, les hommes vivaient reclus, enfermés chez eux, se déplaçant peu. Les échanges devenaient virtuels et les drones se chargeaient du reste. L'extérieur était devenu dangereux : entre les pollutions, les virus et les gangs, on y survivait rarement.

Pour agrémenter la vie des citoyens, et pour maintenir le contrôle sur eux, les grands trusts leur offrirent le plus grand terrain de jeu qui soit. La Réalité Virtuelle (VR) autorisait tout : sous l'apparence d'un avatar, chaque citoyen pouvait vivre ses rêves, aussi fous soient-ils.

Régulièrement, de nouveaux jeux étaient proposés aux citoyens, savamment conçus pour les satisfaire et étouffer toute velléité de révolte.

Le dernier de ces jeux est Skin Wars (mis sur le marché par la société ENTER-10). Il n'a pas bénéficié d'un matraquage publicitaire massif. Non, c'est par hasard que vous avez découvert son existence. Les accès y sont limités et il a attiré votre curiosité. Dans la VR qu'il propose, vous allez pouvoir prendre le contrôle d'un bioïde, ressemblant à s'y méprendre à un humain. Sur la nuque de ce bioïde, un QR-code, extrêmement détaillé, assure la liaison complète entre le joueur et le personnage qu'il contrôle dans le jeu. Le code appliqué au bioïde contient tout votre esprit, désormais aux commandes d'un corps parfait dans un jeu révolutionnaire.



Dans Skin Wars, tout est permis. Il ne peut y avoir qu'un gagnant. Et ce gagnant empochera la somme de 1M€G, une somme colossale. De quoi rêver à des jours meilleurs...

.Personnages

Les bioïdes

Les personnages qu'incarneront les joueurs vont prendre les commandes de bioïdes (ou *morphs*, quoique cette appellation soit plus péjorative), des avatars de dernière génération, participant à l'expérience Skin Wars. Le nombre de bioïdes est limité et les personnages ont la chance d'avoir été choisis par ENTER-10 pour participer à Skin Wars.

Leur apparence physique et leurs capacités sont optimisées : à côté d'eux, les avatars qu'on croise dans chaque coin de l'OmniNet font pâle figure. Ces êtres virtuels, parfaits en apparence, ne seraient pourtant que des enveloppes vides sans un BioCode. Lorsqu'un bioïde est activé (c'est-à-dire au moment où son BioCode lui est appliqué), il prend « vie » et peut être piloté par son joueur.

En termes de jeu, cette mise en service correspond à la création de personnage. Ce dernier est la combinaison entre le bioïde et le BioCode et reçoit son nom. Il faut ensuite donner un peu d'épaisseur à ce personnage.

Derrière le BioCode

Avant d'être un BioCode tatoué sur un bioïde, chaque personnage est un être humain, désormais connecté en permanence à Skin Wars. Ces personnages sont tous des « volontaires » et, s'ils participent à l'expérience, ont une bonne raison de le faire. Pour déterminer cette motivation, choisissez ou tirez au sort (en lançant 1D10) parmi les propositions ci-dessous :

1. Besoin de fric : Les gagnants du jeu remportent 1 M€G chacun. Et vous avez besoin de cet argent : vous devez 500K€G à Yoni le caïd (ou tout autre nom, à la discrétion du joueur).

2. Innovation : Vous êtes toujours le premier sur les expériences virtuelles. Celle-là ne pouvait vous échapper...

3. Contrainte : Vous bossez pour BioGen en tant que chef-comptable et vous avez mis au point une combine avec votre supérieure, Mme Leï, pour détourner des fonds. Un soir, des agents de sécurité ont pris le contrôle de votre connexion et « convaincu » de vous inscrire à Skin Wars

4. Maladie : Vous traînez une sale maladie. Dans Skin Wars, vous oublierez que votre corps est défaillant et, avec beaucoup de chance, gagnerez de quoi vous payer un traitement.

5. Cobaye : Vous étiez condamné à mort et on vous a proposé de commuer votre peine si vous serviez de cobaye. Ce n'était pas censé être un jeu ?

6. Challenge : depuis le temps que vous attendiez un défi à la hauteur ! Ce jeu sera le vôtre. Il ne peut y avoir qu'un vainqueur ? Très bien, vous serez celui-là !

7. Mourant : Vous êtes encore jeune, mais une saloperie génétique vous condamne à tomber en morceaux dans votre lit d'hôpital. L'expérience Skin Wars est votre seul salut, vous avez signé sans hésiter.

8. La gloire : Vous comptez bien devenir célèbre, d'une façon ou d'une autre. Gagner un show médiatisé sur la planète entière semble une bonne solution.

9. Recherché : Vous êtes n° 4 sur la liste des *most wanted* d'OmniPol. Changer d'avatar est une excellente solution à ce problème, et passer le *background-check* de la production s'est avéré plus facile que d'échapper aux autorités.

10. Éveillé : Vous ne savez pas trop qui vous êtes. On vous qualifie volontiers d'illuminé, mais vous savez que vous n'êtes pas humain, même si vous donnez le change. Vous pensez être un BioCode éveillé à la conscience, vous n'êtes peut-être qu'un junkie utilisé par BioGen. Allez savoir...

Une fois déterminée la motivation du personnage, il va se voir attribuer un bioïde. Pour cela, le joueur devra lancer un dé (toujours à dix faces). Chaque type de bioïde possède deux Traits (voir plus loin)

Dé	Type de bioïde	Traits
1	Leader	Autorité, Résistance
2	Espion	Discrétion, Rapidité
3	Doc	Précision, Résistance
4	Scout	Discrétion, Précision
5	Sniper	Précision, Rapidité
6	Tank	Force, Résistance
7	Hacker	Précision, Autorité
8	Ninja	Discrétion, Rapidité
9	Mecha	Précision, Force
10	Brute	Force, Autorité

Là encore, le bioïde peut être déterminé au choix du MJ et du joueur, qui ne lancera dans ce cas aucun dé.

A sa création, le bioïde ne possède rien et devra s'équiper au fur et à mesure de ses progrès dans la map. Heureusement, les concepteurs de Skin Wars ont placé ça et là de nombreux objets utiles.

.Expérience

A chaque fin de scénario, un bioïde qui a été fortement actif peut se voir proposer d'acquérir un nouveau Trait, en fonction des initiatives qu'il aura pris durant l'aventure. Ce Trait doit être choisi en accord avec le MJ qui aura le dernier mot.

Une feuille de personnage vierge est proposée en page 10.

.Système de jeu

Chaque fois qu'un joueur fait face à une situation à l'issue incertaine, son *morph* doit vérifier qu'il l'affronte avec succès (ou non). C'est le seul moment durant lequel un jet de dé(s) à dix faces est nécessaire. La difficulté d'une action est quantifiée sur une échelle de 2 à 10.

Difficulté	Seuil
Simplissime	2
Facile	3
Aisé	4
Routine	5
Sérieux	6
Malaisé	7
Complexe	8
Très Difficile	9
Presque impossible	10

Le joueur incarnant le BioCode doit lancer un dé à dix faces, et peut en lancer un (ou plusieurs autres) si son bioïde dispose d'un trait adapté. Si l'un ou plusieurs des dés lancé(s) atteint le niveau de difficulté fixé par le MJ, l'action est réussie.

Exemple : Marco tente de forcer une porte. Cette action est Malaisée (difficulté 7) et Marco ne dispose pas du Trait « Force ». Il lancera 1D10 et réussira sur un score de 7, 8, 9 ou 0. il devrait demander à Blitz, qui dispose du Trait « Force » et lancerait 2D10.

Si aucun des dé n'atteint le niveau de difficulté, l'action se solde par un échec.

.Tests en opposition

Quand deux BioCodes (qu'il s'agisse de PJ ou de PNJ) s'affrontent, tous deux lancent le(s) dé(s) sollicité(s) par l'action en cours. Un affrontement direct fait souvent appel au même Trait pour les deux personnages qui s'affrontent, mais un joueur peut choisir d'utiliser un Trait particulier, à condition de décrire les circonstances de ce choix.

***Exemple :** Blitz, la brute du groupe, affronte Warp. Ce dernier n'a pas le Trait « Force » mais choisit de bénéficier de son Trait « Rapidité » pour esquiver le coup de Blitz, en étant **trop rapide** pour ce dernier. Il lancera donc 2D10 et choisira le meilleur des deux dés, pour répondre au meilleur des 2D10 de Blitz.*

Celui qui dépasse le meilleur dé de son adversaire l'emporte. Dans les cas où les meilleurs dés donnent un score égal, on compare les autres dés. Si tous sont égaux (ce qui signifie que les deux lancers de dés sont strictement identiques), l'action se solde par un statu-quo, à régler au cas par cas.

Un échec lors d'un affrontement peut se solder par des dégâts, notamment en combat. Sauf cas spécifique (une arme particulière, par exemple), une blessure fait perdre un niveau d'état physique.

.Etats

L'état physique des bioïdes est classé en trois niveaux :

- **Neuf**: le bioïde n'a subi aucun dégât, il dispose de toutes ses capacités physiques
- **Usé** : le bioïde n'a subi que des blessures légères. Il ne peut utiliser aucun de ses traits. En d'autres termes, le joueur ne lance dorénavant qu'1D10, quelle que soit l'épreuve affrontée. -
- **Endommagé** : le bioïde a subi au moins une blessure grave. Il doit recevoir des soins pour être opérationnel. En attendant ces soins, il ne lance plus les dés et ne peut donc réaliser aucune action décisive. La prochaine blessure le met définitivement **hors-service**.

***Exemple :** Warp a échoué à éviter le coup de Blitz et passe au niveau Usé. Il coche la case sur sa feuille et ne bénéficiera plus du dé supplémentaire dû à ses Traits, jusqu'à ce qu'il soit soigné.*

Il est possible de recevoir des soins à différents endroits de la map. Évidemment, rejoindre ces zones est souvent périlleux, tant l'enjeu est de taille.

Un morph Hors-Service est immédiatement éliminé et disparaît du jeu (abandonnant ses possessions aux joueurs restants). Le joueur peut créer un nouveau morph qui sera ensuite intégré dans une partie de Skin Wars, dès que le système l'autorisera.

.Le terrain de jeu

.La map

Les personnages de Skin Wars ont tous conscience de leur nature : ils savent qu'on leur a implanté un BioCode et que le *morph* qu'ils incarnent n'est pas leur véritable personne. Au début de la séance, ils quittent leur « vrai » corps pour un nouveau et sont plongés dans un monde virtuel. Cet univers de jeu, appelé « map » par ceux qui le parcourent, est varié et comporte des portions urbaines, des zones de jungle, des déserts, des plages, des montagnes, etc. Dans ce formidable terrain de jeu, les bioïdes, d'abord livrés à eux-mêmes, vont vite apprendre qu'il est difficile de survivre seul et qu'il faudra unir leurs forces pour ne pas tomber sous les coups des autres participants.

Les organisateurs du jeu, *ENTER-10*, ont créé une map d'un réalisme rarement atteint, disposant ça et là des pièges pour tester les capacités des joueurs. Ils ont également placé à de nombreux endroits des zones de soin, ainsi que de nombreux objets pouvant aider les bioïdes. Il est ainsi possible de mettre la main sur des armes, un équipement de communication, ou une carte détaillée (mais pas toujours exacte). Il va sans dire que pareils trésors sont convoités.

.Les autres morphs

Les personnages ne sont pas seuls sur la map. D'autres joueurs, souvent alliés, cherchent eux aussi à gagner le jeu. Certains sont dans le jeu depuis suffisamment longtemps pour en connaître quelques rouages, d'autres ne représenteront pas des adversaires redoutables.

Chaque fois que les PJ peuvent rencontrer d'autres morphs, ces derniers peuvent être seuls ou en groupe, plus ou moins dangereux, et des mêmes types que ceux proposés sur la table de création.

Vous avez choisi de participer à l'expérience Skin Wars et nous vous en remercions.

Chargement et personnalisation de votre morph en cours...

Configuration de la map...

Démarrage du jeu...

ENTER-10 vous remercie de votre confiance.

Amusez-vous bien !

.Feuille de personnage

Nom du joueur :	Nom du personnage :
Motivation :	
Type de bioïde	Possessions :
Description :	
Traits : - -	État : <input type="checkbox"/> Neuf <input type="checkbox"/> Usé <input type="checkbox"/> Endommagé

.Avertissement

Si vous comptez n'être que joueur de Skin Wars, votre lecture est terminée. Ce qui suit est réservé aux yeux du MJ.

Ne vous privez pas de quelques (belles) surprises...et bienvenue dans Skin Wars !

.Livre du Meneur de Jeu

.Révélations

Au début de leur expérience de jeu, les joueurs (et donc leurs personnages) ne doivent pas (sauf si le MJ en décide autrement) connaître la vraie teneur de Skin Wars. Ce jeu « à secrets » propose donc de découvrir ce qui se cache derrière ce qui est *a priori* un simple divertissement. Les révélations qui suivent sont donc à réserver au MJ, qui pourra les distiller à ses joueurs au fur et à mesure des séances de jeu.

Skin Wars ne se déroule pas dans le monde virtuel : la « map », comme l'appellent ses joueurs, est une grande île sécurisée et ultra-connectée, possession de BioGen, le trust qui organise le jeu. Les bioïdes sont des créatures physiques, d'apparence humaine, conçues et fabriquées dans les laboratoires de BioGen.

BioGen, se sert de Skin Wars pour tester un projet fou et sur le point d'aboutir : le projet Eden. Les personnages de Skin Wars sont les cobayes de ce projet.

.Projet Eden

Avec ce qui porte ce nom ronflant, BioGen a accompli le rêve de l'humanité. Cette société offre à ses clients rien moins que l'immortalité. Les BioCodes incarnés par les joueurs auront tôt fait de comprendre qu'ils servent de cobayes à BioGen et que Skin Wars, sous ses dehors de jeu, est la version de test d'un nouveau monde.

Cette nouvelle ère de l'humanité est-elle ce que BioGen promet ? En acquérant un BioCode, en devenant un BioCode, pour être plus exact, tous les humains auront-ils accès à la vie éternelle ? La réponse, hélas, est négative. Il n'y a pas de place pour tout le monde dans le projet mené par BioGen et ceux qui n'auront pas les moyens d'accéder à la version finale du projet Eden continueront de vivre et de mourir comme l'ont fait tous les hommes depuis la nuit des temps.

Quand sera déployée la version 1.0 de ce qui est aujourd'hui Skin Wars, l'humanité connaîtra alors sa plus grande fracture. D'un côté, il y aura les mortels, et de l'autre seront ceux qui ont pu s'offrir leur transfert dans un BioCode.

Bien sûr, il y eut des réticences, parmi ceux qui ont eu connaissance du projet Eden. Mais, pour ces décideurs, le choix fut vite fait : tous signèrent un contrat les forçant au silence, en échange de quoi ils seraient transférés, dès la version 1.0, dans un BioCode.

Tous, ou presque : quelques idéalistes tentèrent bien de protester, au nom des plus nobles valeurs humaines, de l'humanité même. Ceux-là ne font plus partie de l'effectif de BioGen, désormais.

.Version Alpha

Pour l'heure, le projet Eden n'en est qu'à sa version « bêta » et BioGen compte utiliser Skin Wars pour le finaliser. Aussi complet qu'il paraisse, ce jeu comporte encore des anomalies et des bugs, qui devront impérativement être corrigés avant la version 1.0. Les clients et les actionnaires de BioGen (qui souvent sont les mêmes individus) s'impatientent. On leur a promis la vie éternelle et ce nouvel Eden tarde à venir. Plusieurs d'entre eux sont d'ailleurs décédés sans avoir pu être *BioCodés*. Les équipes de BioGen sont sous pression et n'hésiteront pas à utiliser tout les moyens nécessaires pour arriver à leurs fins : déployer le projet Eden.

Qu'en sera-t-il de Skin Wars et de ses joueurs, à ce moment-là ? Le jeu sera-t-il maintenu en l'état ? Sera-t-il arrêté en douceur et ses participants rendus à leur vie d'avant ? Ou BioGen choisira-t-elle d'effacer toute trace de cette expérimentation ? La rumeur veut que les derniers survivants de Skin Wars, en plus de leur récompense monétaire, aient droit à un BioCode définitif et, ce faisant, à la vie éternelle. On aimerait pouvoir croire cette rumeur.

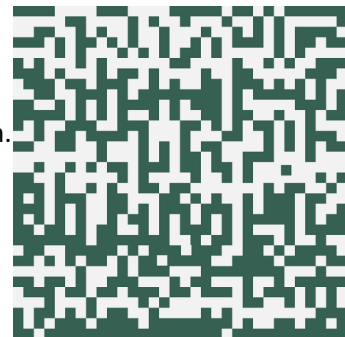
.Les bioïdes

La création des bioïdes (ou morphs, comme on les nomme dans le jeu) tient de l'accident. A l'origine, BioGen cherchait à créer des clones humains destinés à servir de réserves d'organes, à l'image de ce que rêvèrent certains auteurs des décennies passées. La quasi-perfection des corps de ces êtres vides d'esprit orienta les recherches de BioGen dans une toute autre direction. Mais ces organismes synthétiques sont-ils dépourvus d'âme, de sentiments, d'esprit ? Parce qu'ils ont été synthétisés, n'ont-ils pas droit au statut d'êtres vivants ?

.Le BioCode

C'est une sorte de QR-code extrêmement évolué, au motif ultra-détaillé et qui permet d'encoder une conscience complète. Dans une surface d'à peine 1 cm², il stocke tout ce que contient un esprit humain.

Apposé sur la nuque d'un *bioïde* — un corps dépourvu de conscience — il permet d'en prendre le contrôle et de participer ensuite à Skin Wars.



.Le transfert

Lorsque les joueurs, connectés au datacenter d'ENTER-10, attendent patiemment le chargement des données de leur partie en cours, ils ignorent que c'est leur esprit tout entier qui est codé et va être apposé sur l'un des bioïdes disponibles.

Qu'arriverait-il si un joueur se déconnectait brutalement ? Quitter la partie volontairement aurait des effets dévastateurs et ENTER-10 fait tout pour éviter que pareil drame se produise. Tout d'abord, les

concepteurs du jeu font tout pour maintenir l'attractivité et l'intérêt de celui-ci, afin que nul n'ait envie de quitter spontanément la partie. Ensuite, de nombreux messages sont régulièrement affichés dans le décor, rappelant que pareille déconnexion sauvage entraînerait l'élimination du joueur (qui pourrait donc tirer un trait sur le grand prix) et pourrait causer des dommages à la console de ce dernier.

Quand un bioïde meurt dans Skin Wars, son enveloppe corporelle cesse de fonctionner, trop endommagé pour continuer. ENTER-10 a naturellement prévu cette éventualité et engage à ce moment la procédure de transfert inverse : le contenu du BioCode est reversé dans l'esprit du joueur qui retrouve sa réalité, comme si de rien n'était...ou presque.

Le transfert est-il complet, dans un sens ou dans l'autre ?

Un bioïde détruit peut-il laisser des traces de son existence dans l'esprit du joueur qui l'utilisa ?

Ces questions n'ont pour l'heure pas de réponse et les ingénieurs de BioGen continuent de les étudier. Mais maîtrisent-ils vraiment le projet Eden ?

.Explorer Skin Wars

Dans un premier temps, une partie de Skin Wars se déroulera comme les joueurs peuvent s'y attendre : leurs morphs évoluent sur la map, découvrant le terrain, y faisant des rencontres et des découvertes, prenant des risques et parfois des coups.

Pour déterminer le terrain sur lequel la partie commence, utilisez la table ci-dessous (à la manière d'un algorithme). Les personnages vont pouvoir ensuite commencer leur exploration, en espérant survivre. Sur chaque portion de terrain découverte, se trouveront peut-être des éléments vous permettant de mieux vous équiper, de vous soigner, à moins que ne s'y cachent de nouveaux dangers. Un « terrain » représente une case hexagonale d'environ 100 mètres de large.

Quand les joueurs changent de terrain, le MJ procède à un jet d'1D10 pour déterminer si la nature du terrain change. Si le jet est supérieur au seuil de changement du terrain en cours, c'est le cas : il doit alors déterminer quel nouveau terrain se présente aux PJ. Sinon, ces derniers continuent d'évoluer dans le même type de terrain.

Dé	Terrain	Changement	Aléa
1	Plaine	6	2
2	Ruine	1	4
3	Forêt	4	3
5	Désert	4	1
6	Jungle	2	2
7	Rivage	3	3
8	Marais	3	2
9	Lande	3	4
10	Ville	4	5

Évidemment, le MJ doit enrichir les descriptions du terrain et des événements qui s'y produisent : les joueurs doivent réellement avoir l'impression d'évoluer dans un territoire immense, où le danger rôde et les ennemis guettent. Bien évidemment, le MJ peut décider arbitrairement du terrain et modifier la map à sa guise.

A chaque type de terrain est associé un score d'aléa. A l'entrée des PJ sur la « case », le MJ lance 1D10. Si ce jet est supérieur au score d'aléa, il ne se passe rien...en apparence, en tout cas. Dans les autres cas, l'aléa est déterminé avec la table suivante :

Dé	Aléa
1	Une arme est cachée quelque part sur la case.
2	Un groupe de bioïdes se dissimule dans la case.
3	Un adversaire a disposé des pièges sur la case
4	Un kit de soins est disponible sur la case
5	Rien à signaler...en apparence.
6	Un bioïde HS gît quelque part dans la case
7	Un sniper a pris la case pour cible
8	Les traces d'un groupe de bioïdes sont visibles
9	Un objet technologique est caché dans la case
10	Une aide inattendue est envoyée par ENTER-10

Tôt ou tard, quelque chose va se passer, qui va intriguer les PJ. A ce moment, ils comprendront que Skin Wars n'est pas tout à fait ce à quoi ils s'attendaient. Quand les PJ auront parcouru plusieurs cases, que la tension aura monté, qu'ils seront immergés dans Skin Wars, le programme va se dérégler. Il vont alors entrevoir ce qui se cache derrière le jeu.

Le scénario « *Ghosts in the machine* », prévu pour l'initiation, entr'ouvre la porte sur ce que cache Skin Wars. Bien entendu, libre à vous de laisser vos joueurs évoluer sur la map pour tenter d'être les derniers survivants du jeu, dans des aventures uniquement basées sur la découverte et l'affrontement avec les autres joueurs. Néanmoins, Skin Wars offre tout son sel dès que la vérité commence à percer.

.Scénario d'introduction : Ghosts in the machine

Ce scénario d'initiation peut être joué avec les trois personnages pré-tirés proposés en page 18. Il est court et fera appel à l'improvisation, mais vous permettra de découvrir ce jeu.

.Bienvenue dans Skin Wars !

Le BioCode a à peine eu le temps d'être appliqué sur leurs bioïdes que, déjà, les personnages découvrent Skin Wars. Leur rêve de joueur est devenu réalité.

Passées les premières découvertes et l'émerveillement de découvrir leur nouvelle nature, les PJ vont vite se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls et que plusieurs de leurs semblables les ont pris en chasse. Les premières cases de la map sont déjà riches de rencontres et de dangers (utiliser les tables pp14-15).

Lors de leur première rencontre avec d'autres joueurs, les PJ vont apprendre que ceux-ci recherchent un artefact caché dans une ruine, non loin. Le groupe adverse propose une alliance avec les PJ, jusqu'à ce qu'il soit découvert.

.Une alliance de fortune

Mené par Honk, un **leader** charismatique blessé, le groupe comporte autant de membres que de PJ. Parmi eux, Knopp, un **espion**, a appris l'existence d'un artefact situé dans une ruine, alors qu'il progressait seul. Lorsque Honk et ses compagnons sont tombés sur Knopp, ce dernier a monnayé sa vie contre cette information. Prudent, Honk préfère s'allier aux PJ jusqu'à ce que l'artefact soit trouvé, quitte à les liquider plus tard.

.Nous ne sommes pas seuls

L'artefact attire les convoitises et le groupe va devoir affronter plusieurs partis adverses. Ces affrontements ne les laisseront pas intacts. Plusieurs des compagnons de Honk peuvent ainsi périr. Voici quelques événements qui émailleront la progression des PJ :

- Un **scout** isolé, Roggy, qui piste le groupe et tentera de les détrousser. Pris la main dans le sac, Roggy essaiera de se faire accepter dans la troupe. Opportuniste, il peut les trahir à tout moment.

- Deux **tanks**, Herb et Hancock, attaquent la bande, sans autre stratégie que l'anéantissement.

Alors que la nuit tombe, les PJ et leurs alliés aperçoivent au loin une tour en ruine au milieu de la lande. C'est à ce moment qu'ils essuient des tirs : ils ne sont pas seuls à vouloir atteindre le bâtiment et les adversaires sont nombreux. La course s'engage., alors que les balles fusent.

.La tour en ruine

Malgré leur défense héroïque, les PJ, contraints à la fuite, se réfugient au dernier étage de la tour. Ceux qui les poursuivent ne devraient pas tarder à les rejoindre. Leur situation paraît sans issue, quand la sonnerie d'un intercom (caché dans un coffre) résonne.

Au bout du fil, une voix leur propose de les sortir de là, quitte à y « laisser leur peau ». Les ennemis sont à quelques mètres. Que vont-ils choisir ?

S'ils refusent la proposition, le combat final sera âpre et violent, mais finira par leur défaite.

S'ils acceptent, ils vont être immédiatement transférés vers d'autres bioïdes. Leurs morphs actuels s'effondrent tandis qu'ils perdent conscience...

Vous pouvez choisir d'arrêter la séance de jeu sur ce *cliffhanger* ou de passer à la scène suivante, celle de l'explication.

.Who made who ?

Reprenant conscience, les PJ découvrent qu'ils ont changé de morphs. C'est pour les joueurs l'occasion de créer de nouveaux personnages (et donc, de ne plus utiliser les pré-tirés).

A leurs côtés, l'homme qui les a contactés, vêtu d'un uniforme gris portant le logo Hobby1, se présente et leur explique que Skin Wars n'est pas un jeu virtuel, mais une expérience réelle.

Mais l'homme n'aura pas le temps d'en dire plus. Un groupe d'hommes armés surgit : ils doivent à nouveau fuir, tandis que leur interlocuteur est emmené de force.

La suite vous appartient : les PJ vont devoir fuir, se cacher, mais surtout comprendre ce qui se cache derrière Skin Wars.

Bon jeu !

.Personnages prêtirés

Les personnages ci-dessous peuvent être utilisés pour jouer le scénario d'introduction « Ghosts in the machine » (et ses suites) ou servir d'exemple à vos futurs joueurs.

Nom du joueur :	Nom du personnage :	Kyle
Motivation :	<i>Un challenge comme Skin Wars ne se présente qu'une fois dans une vie. Tous ceux qui me méprisent sauront bientôt qu'ils ont eu tort et que je vauz mieux qu'eux.</i>	
Type de bioïde	Leader	Possessions :
Description :	<i>Un grand homme chauve au regard d'acier, vêtu de noir</i>	
Traits :	- Autorité - Résistance	État : <input type="checkbox"/> Neuf <input type="checkbox"/> Usé <input type="checkbox"/> Endommagé

Défi 3FF : Skin Wars

Nom du joueur :	Nom du personnage :	Bushi
Motivation :	<i>Je n'ai pas le choix, de dois gagner le pactole. A force de jouer, j'ai perdu beaucoup d'argent et je n'ai pas vraiment envie de vendre un organe pour rembourser.</i>	
Type de bioïde	Ninja	Possessions :
Description :	<i>Un homme (ou une femme) entièrement couvert(e) d'une combinaison noire.</i>	
Traits :	- Discrétion - Rapidité	État : <input type="checkbox"/> Neuf <input type="checkbox"/> Usé <input type="checkbox"/> Endommagé

Défi 3FF : Skin Wars

Nom du joueur :	Nom du personnage : Gertie	
Motivation :	<i>Ironique que ce jeu m'ait attribué un Doc, moi qui suis en train de crever dans mon lit médicalisé.</i>	
Type de bioïde	Doc	Possessions
Description :	<i>Une femme au visage tatoué, portant un treillis urbain</i>	
Traits :	- Précision - Résistance	État : <input type="checkbox"/> Neuf <input type="checkbox"/> Usé <input type="checkbox"/> Endommagé

