

# L'ILE DU DOCTEUR MO LUO

*« Ne sommes-nous pas des hommes ? »*



Par Rappar, d'après une idée de Skrif' développée par Eclipsios, pour le Huitième Défi  
Trois Fois Forgé de PTGPTB.

## Images libres de droits

Chimère de couverture : [grumpybeere](#) de [Pixabay](#)

Police : [Malvinew](#), Muhamad Ali Hasan

- CC BY-SA 3.0 Wikipedia :

Sur la carte du monde : [Seloloving](#)

Drapeau - [domaine public](#)

Pont Singapour-Malaisie : [Lionel Lim](#)

[Ganesha](#) : domaine public

Lion : [Nizar Tristanto](#) de [Pixabay](#)

Marina Bay Sands - [Erwin Soo](#)

Texture : [Texturelib](#)

## Singapour, 2042

« Après des jours et des nuits de travail et de fatigue incroyables, j'ai réussi à découvrir la cause de la génération et de la vie ; bien plus, je suis devenu moi-même capable d'animer la matière inerte. »

Frankenstein, ou le Prométhée moderne - Mary Shelley, 1812

Depuis sept années, le Dr MO règne sur la nation insulaire.

Il y a vingt ans, ce biologiste-généticien de génie fondait à Singapour **Chimaeria Inc.** une entreprise de biotechnologies.

Il inventa des techniques de reprogrammation génétique, **évitant le rejet des greffons.**

Il vendit – très cher – ses services de clonage, de greffe de membres, d'extension de cellules nerveuses, ...

Il fit remarquer les paralytiques ; il rendit la vue aux aveugles... Celles et ceux qu'il a guéri le vénèrent comme le prophète.

Chimaeria est devenue la plus importante des multinationales dans le domaine de la Santé; elle a rendu richissime son PDG – MÓ Luó.

Le Dr MO répandit sur la population singapourienne, autant ses bienfaits médicaux que les insolents bénéfices de sa multinationale. Puis il acheta les hommes et les femmes politiques. Se présentant aux élections de 2035 au sein du Parti du Progrès, il fut facilement nommé Premier Ministre et, cumulant sa fonction avec celle de Président, s'auto-désigna en 2040.

Abrogeant ce qui restait des lois sur la bioéthique, Mo a déployé ses créatures - des **chimères**, humains et animaux transformés - « pour sécuriser la nation ». Depuis des dizaines d'années, la population est habituée aux régimes autoritaires – tant que l'économie est prospère...

Les quelques opposant.es ? Les plus chanceux furent condamnés à l'exil par une justice aux ordres, puis déportés par des **oiseaux-rocs**. D'autres furent égorgées « par erreur » par des **chiens-loups** policiers... Mais le pire sort pour ses ennemis est de se retrouver objet d'expérimentation au fond des laboratoires secrets de Chimaeria. En effet, pour aller plus vite et mieux mesurer les réponses nerveuses, les cobayes sont opérés en vivisection, avec un minimum d'anesthésie.

MO et ses savants fous ont créé trois sortes de Chimères : les *animoïdes*, les *humanoïdes*, et les *frankenstein*.

Les **animoïdes** sont des animaux menés à l'intelligence (« *uplifted* ») par des greffes de cerveau humain. Ils ont du mal à parler, n'ont pas de culture humaine, et ont tendance à retourner à l'état sauvage.

Les **humanoïdes** sont des humains à qui l'on a greffé, ou fait apparaître par manipulations génétiques, des parties animales. Les gens qui ont été soumis à de telles déformations sont fous, ou fanatiques, ou n'avaient pas le choix (kidnappés, condamnés à mort...)

Les **frankenstein** – nommés ainsi en hommage au mythique créateur du premier humain artificiel, sont créés à partir de morceaux variés. Par exemple la tête d'une personne noyée est récupérée, et greffée sur le corps d'un babouin.

Ces chimères se posent de nombreuses questions existentielles.

## République de Singapour 2042, un aperçu



Superficie : 734 km<sup>2</sup> (un petit peu moins que Paris et la petite couronne)

Climat équatorial, végétation luxuriante.

Population : 6,3 millions d'habitants dont : Chinois 75% ; Malais 12% ; Indiens 9% ; formant des communautés dans des quartiers ethniques.

L'île principale - Pulau Ujong - est très urbanisée. Elle présente la deuxième densité au monde d'habitants au km<sup>2</sup>.

Religions : bouddhisme 31% ; sans religion 20% ; christianisme 19% ; islam 16% ; taoïsme 9% ; hindouisme 5%

Langues officielles : anglais (parlé par 85% de la population), mandarin (30%), malais et tamoul.

Ressources : commerce, finance (paradis fiscal), santé, biotechnologies



Logo de Chimaeria

Singapour est le deuxième port marchand de la planète. Ses millionnaires lui donnent le *PIB par habitant* le plus élevé du monde. Mais c'est une société inégalitaire : 40% de la population active sont des immigrés sans droits.



## Les Pays voisins

Les relations ont toujours été tendues avec la **Malaisie**, et c'est pire depuis que des chimères s'échappent des laboratoires, traversent le [détroit de Johor](#) (qui n'est large que d'un kilomètre), ou traversent le pont, et se retrouvent en Malaisie. Les animoïdes retournent à l'état de nature et ravagent les cultures et écosystèmes. Les frankenstein en cavale terrorisent les populations, se terrent mais font des raids sur les supermarchés pour se nourrir. Les humanoïdes sont rejetés, abusent de leurs dons, et sont emprisonnés.

L'armée malaisienne est en état d'alerte, et les ports voisins de la Cité-État – comme Johor Bahru, reliée par un pont, sont sous la loi martiale.

**Chimériques.** D'autre part, la petite dictature est protégée de loin par **la Chine**, qui souhaite que le Président MO Luo partage ses découvertes avec elle...

## Du fond des Abyss...

Les opposants, les Singapouriens exilés, ont formé le réseau *Abyss*. Ils ont des bases secrètes dans les pays limitrophes, lesquels soutiennent discrètement le réseau.

D'anciens alchiméristes de Chimaeria, renégats, recueillent des chimères évadées, ou en créent à leur tour, pour combattre MÓ Luó (« démon malin ») à armes égales.

Vous êtes ces créatures, et le Maître des Chimères (MC) va vous faire vivre leurs aventures.



Les chimères marines menacent la pêche et la navigation dans le [détroit de Singapour](#). La marine **indonésienne** patrouille.

Mais aucune nation n'ose s'en prendre ouvertement à Singapour. Il faudrait affronter les super-soldats de ses **Brigades**

## Création de Personnage-Chimère

*“Jour odieux où j’ai reçu la vie ! Créateur maudit !  
Pourquoi avez-vous formé un monstre si hideux  
que même vous vous êtes détourné de moi avec dégoût ?”*

- Frankenstein

### I. Caractéristiques

Pour créer votre Personnage-Chimère (PC), répartissez **30** points entre les 5 caractéristiques, dont l’acronyme mnémotechnique est R.E.C.A.P. Les scores ont pour minimum 3, maximum 8.

Caractéristique	Description
<b>Ruse</b>	Mentir, résister au mensonges, tactique, perception, instinct
<b>Endurance</b>	Santé, encaisser les chocs, résistance, résilience,
<b>Contrôle</b>	Se servir de ses Altérations
<b>Agilité</b>	Vitesse, réflexes, esquiver, être discret...
<b>Puissance</b>	Force, dégâts, attaquer, intimidation, casser, crier...

*Exemple : Alyssia mise pour son perso sur la Ruse et de l’Agilité, ainsi que ses Altérations plutôt que la force brute : R 8, E 5, C 6, A 7, P 4*

### II. Types d’Altérations

- Êtes-vous un animal muté de force, regrettant la vie dans la nature ?
- Êtes-vous un humain ou une humaine déformé.e par des greffes d’appendices d’animaux, traumatisé par le rejet dont vous faites l’objet ?
- Êtes-vous un.e *frankenstein*, créé sur le modèle des monstres des légendes, souhaitant détruire les labos de MO dont vous êtes peut-être un *déchet* ?

TYPE DE CHIMÈRE	ALTÉRATIONS
<b>ANIMOÏDE</b>	2 cinétiques +2 aux choix
<b>HUMANOÏDE</b>	2 psychiques +2 au choix
<b>FRANKENSTEIN</b>	2 physiques +2 au choix

*Exemple : Alyssia choisit d’être une animoïde créée à partir d’une femelle puma du Chili. Elle tirera donc 2 Altérations cinétiques, et choisit de tirer deux altérations psychiques*

### III. Altérations

*"De quelles matières étais-je fait, pour pouvoir ainsi résister à tant de secousses, qui, comme la rotation de la roue, renouvelaient sans cesse le supplice ? Mais j'étais condamné à vivre."*

-Frankenstein

- Les alchiméristes vous ont modifié ; pour chacune de vos 4 Altérations, jetez 1d12 sur l'une des trois colonnes ci-dessous en respectant la répartition imposée par votre type de chimère.

Remarques : si vous obtenez au tirage une capacité que vous possédez déjà, vous relancez le dé. Si vous obtenez quelque chose d'absurde (ex : sabots ET griffes), relancez aussi

- Les alchiméristes ont discuté entre eux et certains ont changé leurs plans : vous pouvez échanger des Altérations entre personnages.

D12	Physique	Psychique	Cinétique
1	<b>Venin</b> de serpent	<b>Rugissement</b> de lion	<b>Adaptation</b> de rat
2	<b>Encre</b> de seiche	<b>Imitation</b> de perroquet	<b>Membres</b> de mille-pattes
3	<b>Sabots</b> de cheval	<b>Parasite</b>	<b>Esquive</b> de lapin
4	<b>Régénération</b> de lézard	<b>Mutation</b> de virus	<b>Ailes</b> d'aigle
5	<b>Carapace</b> de tortue	<b>Ronronnement</b> de chat	<b>Furtivité</b> de renard
6	<b>Griffes</b> de panthère	<b>Rage</b> de chien	<b>Peau</b> de requin
7	<b>Adrénaline</b>	<b>Concentration</b> de corbeau	<b>Écailles</b> de caméléon
8	<b>Tentacules</b> de calamar	<b>Écholocation</b> du dauphin	<b>Défenses</b> de sanglier
9	<b>Piques</b> de hérisson	<b>Prescience</b> de moustique	<b>Sens</b> de loup
10	<b>Électricité</b> de torpille	<b>Hypnose</b> de la mante	<b>Toile</b> de l'araignée
11	<b>Souffle</b> du dragon	<b>Cri</b> de coq	<b>Pattes</b> de taupe
12	<b>Queue</b> de scorpion	<b>Programmation</b>	<b>Bosses</b> du chameau
<i>Remarques : L'effet des altérations est expliqué plus loin, après le système</i>		<i>Cette liste n'est pas limitative. Si vous avez d'autres idées d'Altération, soumettez-les au Maître des Chimères !</i>	

*Exemple : tirages de 8 et 10 en Cinétique : L'animoïde est pourvu à la fois d'une toile d'araignée (défensive), une charge renversante plutôt offensive.*

*1 et 12 en psychique : elle rugit comme un lion et programme 5 jets de dés avant l'aventure.*

### IV. Historique

Nommez le PC, donnez-lui un genre, une biographie, une apparence en fonction de ses Altérations.

*Exemple : « Aissa » donc, a été capturée au Chili et amenée à Chimaeria par des trafiquants d'animaux. Endurant de terribles souffrances en laboratoire, elle rusa et se fit passer pour morte avant de charger comme un sanglier vers la sortie... Capturée par les gardes-chasse malaisiens, elle les convainquit de la remettre à Abyss.*

*Elle a l'apparence d'une femme-puma humanoïde, sauf les défenses et six [filières](#) à l'abdomen.*

# Systeme de jeu

## Combinaisons et Difficultés

	Difficulté	Combinaison minimale pour réussir
0	Inratable	-
1	Très facile	Paire
2	Facile	Double paire
3	Moyen	Brelan (3 faces identiques) ou suite de 4 chiffres
4	Difficile	Full (brelan + paire) ou suite de 5 chiffres
5	Très difficile	Carré (4 faces identiques) ou suite de 6 chiffres
6	Impossible	Poker (5 mêmes faces)

### Test simple

Quand le résultat d'une action est incertain, le MC peut demander un test de Caractéristique, et fixer une Difficulté. Lancez autant de dés à 6 faces que votre score dans la caractéristique concernée.

Vous pouvez mettre de côté autant de dés que vous voulez, et relancer une fois les autres. Tâchez de raconter ce que cette relance implique dans l'aventure : votre Chimère réessaye, corrige, tente autre chose, combine deux approches, etc.

Avec le tirage final, créez ensuite des combinaisons de chiffres identiques, ou de suites (des chiffres qui se suivent strictement). Si la combinaison obtenue est supérieure ou égale à la difficulté, le test est réussi ; sinon c'est un échec.

**Conseil :** ne limitez pas vos Altérations au combat ! Si vous devez grimper et que vous avez des griffes, argumentez auprès du MC pour qu'elles vous donnent un bonus au test d'Agilité. Utilisez votre hypnose pour baratiner la police, etc.

### Degré de réussite

Si la Combinaison obtenue est plus « réussie » que la difficulté, comptez le nombre de lignes qui vous séparent de la difficulté : c'est le Degré de réussite.

### Test en opposition

Quelqu'un s'oppose à la Chimère ? Testez la Caractéristique la plus adaptée de chaque côté ; par exemple la Ruse d'une sentinelle opposée à l'Agilité d'un intrus.

La meilleure combinaison remporte l'opposition. Le Degré de réussite est le nombre de lignes de différence entre les combinaisons.

En cas d'égalité de niveau de combinaison, les chiffres les plus élevés l'emportent ; un « brelan des 3 par les 2 » est meilleur qu'un « brelan des 2 par les 6 » par exemple. La réussite est alors marginale.



## Combat

### Initiative

Les combattants jettent autant de dés que leur Agilité, et en font la somme. Le total le plus élevé agit en premier, puis les protagonistes agissent par ordre décroissant.

### Actions

À son tour, on peut *attaquer*, *manœuvrer*, *utiliser une Altération (1x par combat)*, *Forme Titanesque (1x par scénario)*

**Attaquer** au corps à corps : Testez votre Puissance en opposition avec l'Agilité de votre adversaire.

**Degré de réussite = Nombre de points de Blessures infligées**

En cas d'égalité, le protagoniste avec la plus forte combinaison a +1 à la Puissance au prochain tour.

*Attaquer avec une arme à distance* : Testez cette fois Agilité contre Agilité. Les armes de guerre, tels que fusil d'assaut, donnent +1.

*Attaquer plusieurs adversaires* : votre puissance est diminuée de 1 par adversaire attaqué au-delà du premier.

**Manœuvrer** : tout ce qui n'est pas une attaque, change la position tactique, et peut vous apporter un bonus. Le MC décide s'il faudra tester une caractéristique.

Exemples :

- Se relever (une cible au sol a -1 à Agilité et Puissance tant qu'elle ne se relève pas)
- Viser : +2 à la Puissance au tour suivant
- Attirer les cibles sur la Chimère « Tank » pour que les alliés n'aient pas d'opposants : test de Ruse moyen
- Contourner les ennemis pour les attaquer par derrière : test d'Agilité, difficulté moyenne ou difficile selon que l'on est en supériorité numérique ou pas
- Faire tomber une colonne sur les adversaires : Test de Puissance difficile
- Etc.

**Utiliser une Altération Active (A)** : cette action ne peut être utilisée qu'une fois par combat, et prend tout votre tour. Les Altérations non-actives (pas de (A)) sont activés en permanence. Certaines Altérations demandent un test de Contrôle.

Conseil : soyez tactique, cherchez des combinaisons ! Par exemple, si vos alliés attaquent avant vos adversaires, c'est le moment de Crier comme le coq pour que, leur tour venu, vos adversaires attaquent à -2

## Forme TITANESQUE

Toute dernière avancée des recherches de Chimaeria, cette action fait grandir une chimère jusqu'à atteindre la hauteur d'un immeuble de 10 étages (30 mètres) !

Cette transformation n'est que temporaire toutefois ; les alchiméristes des deux camps cherchent à la rendre aussi durable que souhaité, et ceux qui y arriveront les premiers auront les moyens de gagner la guerre !

Une fois par scénario, vous pouvez adopter votre taille TITANESQUE en un round - Pendant ce round, les adversaires ne vous attaquent pas ; ils contemplent le Titan, bouche bée)

Sous cette forme, votre puissance est telle que vous démolissez des immeubles, écrasez des humains, et projetez au loin les camions de pompiers.

Vous vous moquez des armes individuelles, et même des mitrailleuses ; les seuls projectiles qui vous blessent sont les missiles et les obus. Envoyés en salve, un sur deux touchent le Titan - il est énorme et difficile à rater ! Leurs dégâts sont égaux au Degré de Réussite entre 5D et un test d'Endurance (minimum 1 Blessure)

- Vos Altérations sont Hors Service
- Quand vous affrontez un autre Titan, traitez-le comme si vous étiez tous deux de taille normale.
- Vous avez +1 à la Caractéristique de votre choix, si à chaque round vous poussez des cris gutturaux et colériques dignes de Godzilla ! Pour les humanoïdes, ce bonus

récompense les répliques lénifiantes du type « **Prends ça, monstre, et découvre ce que la Liberté veut dire !** »

### Durée de la forme Titanesque

Après le premier round, jetez un dé ; sur un résultat impair, le Titan reprend une taille normale. C'est le moment de se la jouer discret !

### Blessures

Chaque point de Blessure est soustrait à l'Endurance.

Lorsqu'elle tombe à 1, et donc que l'action la plus facile est impossible, la Chimère est épuisée et s'évanouit.

### Soins

- Kits d'antidouleurs . +1 en Endurance pendant 1 jour.
- Premiers soins (faits par une autre personne) : Test de Ruse diff. Moyenne. Endurance +1 en cas de succès.
- Hospitalisation dans une clinique secrète mais amie : rétablissement.

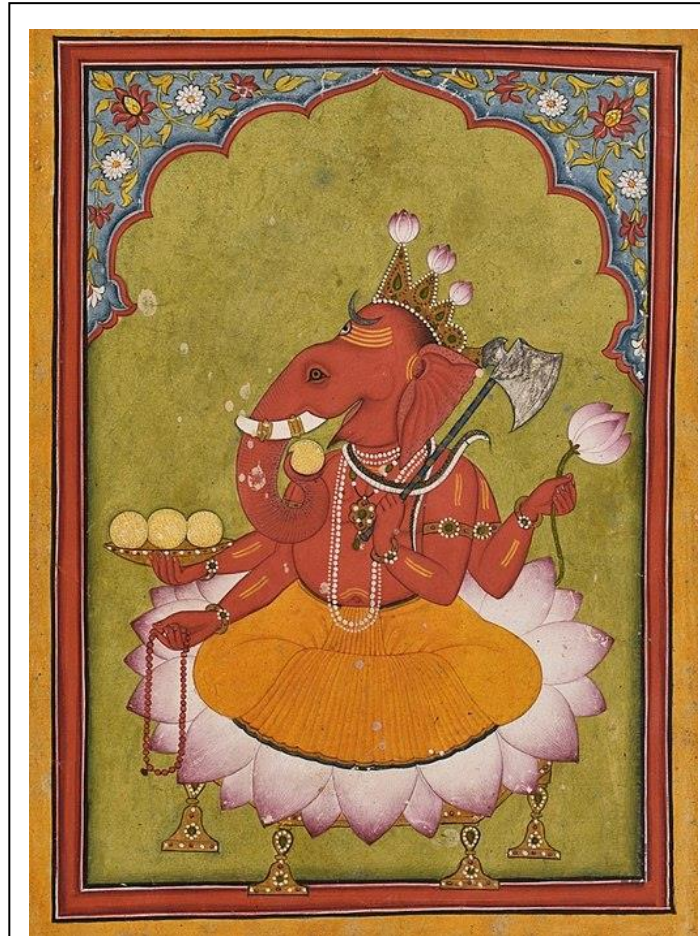
### Mort

Lorsque l'Endurance tombe à zéro ou moins, la Chimère est morte. La fin ? Non ! Cela dépend de quel camp récupère le corps :

**Si les séides du Dr MO prennent possession du corps**, il est envoyé dans leurs laboratoires. Abyss peut tenter une mission de reprise du corps ! Sinon, le cerveau est transplanté dans une nouvelle chimère *frankenstein* : la chimère garde jusqu'à 2 Altérations psychiques, mais tire au hasard 2 nouvelles Altérations physiques, et s'il en reste, cinétiques.

La chimère voit son cerveau reprogrammé par

Chimaeria et sert son nouveau maître... sauf si elle recouvre ses esprits (Test de Ruse très difficile ; moyen si elle se retrouve au contact de ses anciens alliés...)



*Certaines chimères à l'image de divinités (ici : Ganesha) sont vénérées par la communauté hindouiste de Singapour.*

**Si Abyss récupère le corps**, les alchiméristes renégats le retapent en 1d6 jours ! Une des Altérations (tirée au sort) est irrécupérable, mais les alchiméristes la remplacent avec ce qu'ils ont sous la main (tirez au sort un même type d'Altération ; oui, la PC peut récupérer la même !)

## Détails des Altérations

Maintenant que vous avez compris le système de jeu, vous pourrez comprendre les effets des Altérations...

**Adaptation.** Choisissez vos 3 autres adaptations. Ignorez vos tirages aléatoires d'Altérations.

**Adrénaline.** En état de stress, vous avez droit à une deuxième relance des dés.

**Ailes.** Vous volez comme un aigle

**Bosses.** +1 en Endurance. Et vous résistez à la faim et à la soif

**Carapace.** Annule 1 point de blessure

**Concentration.** +1 en Ruse

**Cri (A).** Amis et ennemis se protègent les oreilles et ont -2 en Puissance ce round

**Défenses (A).** Foncez en ligne droite ; les adversaires à portée de bras se retrouvent au sol

**Écailles du caméléon.** Ceux qui vous attaquent ont -1 à l'Agilité

**Écholocation.** Un 6<sup>e</sup> sens qui marche dans le noir complet y compris un « sens du toucher » à distance

**Électricité (A).** Dites « Bzzzt ! » : vos cibles testent Endurance moyen. *Échec* = Endurance -1. *Succès* = Puissance-1 pour un round

**Encre de seiche (A).** Créez un double illusoire de vous-même. C'est lui qui est attaqué pendant 2 rounds.

**Esquive (A).** Agilité +2 pour éviter des trucs qui vous foncent dessus

**Furtivité.** Agilité +2 pour toutes manœuvres discrètes

**Griffes.** Puissance+1 au combat au contact

**Hypnose (A).** Selon le Degré de réussite, vous paralysez la cible ou la contrôlez.

**Imitation (A).** Vous imitez la voix et le visage d'une autre chimère

**Membres.** Vous avez 4 bras et 4 jambes. Agilité +1

**Mutation (A).** Après avoir observé une Altération chez autrui, vous pouvez remplacer une des vôtres par celle-là.

**Parasite (A).** Testez Contrôle contre le Contrôle de votre cible. Si vous l'emportez, vous contrôlez une Altération de votre cible au hasard, tant que vous la voyez.

**Pattes de taupe (A).** Vous creusez à travers les murs et forez des tunnels à 1 m/round

**Peau.** Vous êtes aussi amphibie qu'un requin.

**Piques.** Quand vous êtes blessé, la cible au contact subit aussi 1 point de blessure.

**Prescience (A).** Vous pouvez envoyer votre 3<sup>e</sup> œil en repérage; il traverse les obstacles.

**Programmation.** Testez chaque Caractéristique en début de partie et notez les

résultats. Vous pourrez les utiliser une fois pour remplacer un autre résultat de test.

**Queue de scorpion (A)** que votre cible ne voit pas venir. Infligez +1 Blessure.

**Rage.** Ruse -1, Puissance +2 quand vous êtes fâché

**Régénération (A).** Récupérez 1 en Endurance

**Ronronnement (A).** Testez Ruse contre la Ruse de votre cible : sur au moins 2 degrés de réussite, vous la charmez.

**Rugissement (terrifiant) (A).** Testez Contrôle contre la Ruse de votre adversaire. Sur au moins deux degrés de réussite, il fuit, terrorisé.



**Sabots (A).** Vous frappez le sol en résonance, le faisant trembler. Les cibles qui ont des pieds au sol doivent réussir un test d'Agilité moyenne ou se retrouvent au sol.

**Sens.** À chaque tirage, vous pouvez tourner un dé pour lui donner +1 ou -1.

**Souffle (A).** Vous envoyez un jet de flammes sur une cible inflammable. Elle subit 1 Blessure/round tant qu'elle ne passe pas un round à s'éteindre. Et il vaut mieux pour elle qu'elle ne transporte pas de munitions...

**Tentacules.** Une cible que vous avez touchée ne peut plus vous fuir et a Agilité -1.

**Toile (A).** La cible qui vous attaque subit un point de blessure ; son attaque et son action du prochain tour échouent le temps qu'elle se dépêtre.

**Venin.** Infligez 1 blessure supplémentaire aux cibles que vous blessez.

## Scénarios

### Équipement

En début de scénario, Abyss vous propose des Équipements adaptés à la mission. A moins que vous vouliez demander un objet précis.

Vous recevez, ou vous procurez, un Équipement par mission, que vous gardez et accumulez d'une mission à l'autre.

Pour leurs effets, discutez-en avec le MC ; certains objets ont des effets similaires à des Altérations – mais moindres. Par exemple un Taser est comme une Altération Electricité, mais sur une seule cible. Un projecteur de filets gluants immobilise comme un Piège, etc.

### 1. Les Géants de la Mer

**Contexte** : c'est la nuit. Les Personnages-Chimères de Abyss se retrouvent sur une plage de l'île indonésienne de [Pulau Bintan](#), au sud-est de Singapour. 30 km de détroit les séparent de l'île singapourienne de Pulau Tekong, le terrain d'entraînement des Forces Armées, et qui abrite aussi le laboratoire de Chimaeria pour les créatures marines.

Un couple d'alchiméristes de ce labo (lui : humain, elle : sirène) veulent rejoindre Abyss. Il faut les extraire, ainsi que leurs travaux.

**Équipement** : les PC perçoivent des tenues d'hommes-grenouilles, et des lance-harpons (même effet qu'une Tentacule).

Un yacht les amène jusqu'à la limite des eaux territoriales. Ensuite ils chevauchent des dauphins *upliftés*, non-détectés comme des sous-marins au sonar.

### Intrusion

Les PC s'introduisent dans le complexe de Chimaeria. Chaque tour, ils explorent une salle. Pour refléter l'inconnu, elle est tirée au hasard (1d6, rejetez si déjà visitée).

Placez un d6 au centre de la table, visible de tous, avec la face 1 au-dessus. Quand ce **Dé d'Alarme (DdA)** atteint 5, toute l'armée sort des casernes voisines et les PC doivent fuir.

1. Couloir. Test de Discrétion (Agilité) facile, sinon DdA+1 et des grilles descendent. Test de Puissance difficile pour les tordre.
2. Cage à chimère prisonnière et agitée. La libérer serait éthique mais... DdA+2
3. Stockage de produits dangereux. On peut en voler des échantillons (DdA+1) ou tout détruire (NA+3)
4. Cuve de de [poissons fugu](#) dont Chimaeria essaye de récupérer les toxines pour une nouvelle Altération. Bon à savoir
5. Générateurs. Si les PC arrêtent tout, l'alarme est donnée, mais ils ont 2 tours d'action de plus pendant la confusion.
6. Laboratoire de vivisection. Le couple renégat a été découvert et est en cours de reconditionnement. Ils peuvent être sauvés (DdA+2) jusqu'au 3<sup>e</sup> tour.

### Poursuite

En revenant vers le yacht, le groupe de PC et leurs dauphins chimériques est attaqué par un **Kraken**, qui prend aussitôt forme Titanesque !

Kraken	
R 4	Altérations
E 8	Peau de requin
C 6	Tentacules
A 4	Encre (A)
P 6	Bouche dentue

Tactique : chaque round, 4 tentacules attaquent chacune 1 chimère. Si les attaquent réussissent : au round suivant les victimes sont mâchés dans son énorme bouche, et perdent la moitié (arrondie à l'inférieur) de leur Endurance.

Il est recommandé aux PC de devenir Titans aussi...

Au bout de 4 rounds, le calamar reprend sa taille normale et repart dans les profondeurs.

Note : les PJ non amphibies ont Agilité -1 et Puissance -1



## 2. Défense de Brunei

**Contexte :** Brunei est une monarchie pétrolière du nord de l'île de Bornéo, qui applique la charia. Son Sultan Al-Muhtadee Billah (68 ans) est un musulman rigoriste. Il déteste le Dr MO, qui pour le Sultan empiète sur la Création, domaine réservé à Allah.

Une conférence secrète au sujet des chimères se tient dans un palais dans la jungle, en présence du Sultan lui-même. Les Personnages-Chimères sont envoyés :

- plaider la cause de Abyss,
- démontrer qu'eux sont les « bonnes Chimères » civilisées et pacifistes
- et qui sait, obtenir le soutien financier du Royaume contre .

### Scène 1

Coran à l'appui, des imams dénoncent les chimères comme des créatures de Satan. Ils prêchent la fin miséricordieuse de leurs souffrances (leur exécution).

Vient le tour des PC d'argumenter. Jugez du roleplay des joueurs ou des joueuses sur le thème « nous n'avons rien voulu de ce qui nous est arrivés » et « ne sommes-nous pas des hommes ? ». Même le joueur « plante verte » pourra tester la Ruse de son PC !

La difficulté est **Très Difficile** mais, même en cas d'échec, les PC bénéficient de l'hospitalité du Sultan et passent une journée de vie de milliardaire entre deux séminaires.

### Scène 2

Des commandos de **brigades chimériques** ont été envoyées au dernier moment par le Ministre-Président Mo. Leur mission : tuer le Sultan, ou le prince héritier Abdul Muntaqim (35 ans) ou leur famille, et surtout faire accuser Abyss et aux PC!

Ils arborent des insignes et logos d'Abyss – alors que les chimères des joueurs se font au contraire des plus discrets !

Il y a autant de commandos que de PC. Ils sont créés comme les PC, mais pour plus de simplicité :

- toutes leurs Caractéristiques sont à 5
- sauf leur chef, qui a 6 partout.
- Ils agissent tous en même temps (un seul tirage d'Initiative).
- Ils prennent forme de Titan les uns après les autres, par roulement, en finissant par le chef.
- Ils tentent de s'échapper quand le combat tourne à leur désavantage – leur mission est de décrédibiliser les PC, pas de mener un coup d'État.
- Ils ne se laissent pas faire prisonniers. Acculés, ils combattent à mort.

### Ambiance

Il s'agit surtout ici de décrire les dégâts des combats de TITANS dans un palais ; p.ex. la destruction des tours, des minarets ; la collection de voitures de luxe écrabouillée, les arbres de la jungle qui volent lorsqu'un titan s'y écrase...

Si les Personnages-Chimères ont le dessous, la province malaise de Sarawak est proche ; une famille de trois orangs-outangs chimériques surgissent de la jungle malaise pour aider les PC - ils bénéficient de la vénération discrète des indigènes.

Donnez l'occasion aux PC de sauver des enfants du Sultan (les Princesses Muneerah Madhul et Faathimah, le Prince Muhammad Aiman), avec à la clé une attirance aussi incongrue qu'absolument interdite...

### Conclusion

Si les PC agissent comme des « bonnes chimères », le Sultan laissera filer quelques millions de dollars de Singapour vers Abyss.



### 3. Un ordi de Chimaeria

**McGuffin** : un des dirigeants de Abyss – ou un PC capturé dans une aventure précédente – est en prison à Singapour. Il faut l'en sortir avant qu'il ne révèle tout sous la torture !

**Plans** : une Intelligence Artificielle-hacker assiste Abyss, a pénétré le réseau de Chimeria, Inc. et produit à la chaîne faux badges, cartes d'accès piratées, brouilleurs de détecteurs et de caméras...

**Décor** : la multinationale a racheté les emblématiques hôtels et les casinos de Marina Bay Sands pour y installer son siège.

Trouvez un terminal délaissé et, à l'aide d'un Test de Ruse moyen, obtenez de vrais-faux ordres de libération de notre ami le dirigeant.

**Infiltration** : les PC doivent être discrets et dissimuler leur nature... Les PC parcourent bureaux, cafétarias, salles de réunion, dont

une où le Dr Mo révèle en visioconférence ses plans de domination régionale.

**Oui mais...** une fois les ordres de libération transmis, les PC sont repérés, poursuivis par les gardes de la sécurité, dont certains sont chimériques. Ils et elles prennent leurs formes TITANESQUES, L'un d'eux est un « Ganesha géant », et les hindous présents attaqueront les PC qui lui veulent du mal.

Décrivez alors les batailles homériques, les poses de surfeurs sur cette sorte de planche à 200 m de hauteur, la destruction de la piscine longue de 150 m ...

#### Inspirations

Jeux : *King of Tokyo*, *King of New York* - Peter Adkinson

Livre : *L'Île du Docteur Moreau* – H.G. Wells

Films : N'importe quel film de *Kaiju*; par exemple *King Kong*, ou *Pacific Rim*



# L'ILE DU DOCTEUR MO LUO

## FICHE DE PERSONNAGE-CHIMERE

Nom

Genre

Type de chimère

Ruse	Endurance	Contrôle	Agilité	Puissance

Altérations et Équipements	Effets
1.	
2.	
3.	
4.	

Notes



## Singapour, 2042

Le Dr Mó Luó est le tyran de la nation insulaire, et créé des chimères : humains et animaux modifiés, ou êtres créés de toutes pièces.

Mais les Personnages-Chimères ont rejoint un réseau d'opposants. Ensemble ils combattront le seul vrai monstre : un démiurge sans moralité !