

ARKHANE ASYLUM



TOM CLANCY'S

THE DIVISION

LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

MODULE D'ENTRAÎNEMENT



Bonjour, Agents, et bienvenue dans *The Division*.

Vous tenez entre vos mains un nouveau projet particulièrement important pour Arkhane Asylum. Depuis plus de dix ans, nous accompagnons les joueuses et les joueurs francophones en publiant des jeux de rôle qui nous passionnent, et en donnant vie à des univers forts, singuliers et mémorables.

Aujourd'hui, nous vous invitons à nous suivre sur un nouveau terrain d'opérations.

Avec le jeu de rôle officiel **Tom Clancy's The Division**, nous vous proposons d'entrer avec nous dans un univers aussi brutal que fascinant.

Joueurs de longue date et passionnés du jeu vidéo, nous travaillons sur ce projet depuis maintenant trois ans. Ce que vous allez découvrir n'est pas seulement un kit de découverte : c'est notre premier déploiement. Notre premier test sur le terrain.

Ce jeu m'est profondément personnel. Car, en son cœur, se trouve une question qui ne m'a jamais quitté :

Que faut-il pour reconstruire une civilisation ?

Pas seulement des lieux, des lois ou des institutions.
Mais quelque chose de plus profond.

Est-ce une affaire d'êtres humains ?
De confiance ?
De mémoire partagée... ou d'espoir commun ?

Et quand tout s'est effondré, qu'est-ce qui nous pousse à choisir de nous rassembler à nouveau ?

Dans ce jeu, il y aura de l'action – intense, brutale, sans concession. Mais au-delà des affrontements, nous avons voulu explorer toute la portée du monde imaginé par Ubisoft et Massive Entertainment. Aller plus loin. Nous demander ce qui vient après la survie.

En tant qu'Agents, vous vous battez pour reprendre votre ville. Mais surtout, vous croiserez celles et ceux qui y vivent encore.

Vous les aiderez.
Vous les écouterez.
Vous les rassemblerez.

Vous retrouverez des fragments du monde d'avant – reliques, récits, symboles – et, peut-être, à travers eux, redonnerez un sens à ce qui mérite encore d'être sauvé.

Sauver ce qui demeure.

Car reconstruire, ce n'est pas seulement réparer ce que nous avons perdu. C'est aussi choisir ce que nous voulons préserver, et transmettre.

En ces temps obscurs, vous ne serez pas seuls. Vos compagnons Agents seront à vos côtés, et la confiance que vous bâtirez ensemble sera votre plus grande force.

Une unité n'est jamais plus solide que son maillon le plus faible. Mais unis, vous pouvez devenir davantage.

Vous êtes une lueur d'espoir dans les ténèbres.
Vous protégez ceux qui ne peuvent plus se défendre.
Vous rassemblez les survivants.
Vous rebâissez ce qui a été perdu.

Vous êtes la Division.

À présent, cette histoire est la vôtre. Alors prenez vos Go-Bags et rejoignez-nous. Nous avons une ville à sauver.

Mathieu Saintout
Directeur éditorial, Arkhane Asylum



TOM CLANCY'S

THE DIVISION

AAP-QUICKSTART

MODULE D'ENTRAÎNEMENT

V1.0



Une publication

ARKHANE ASYLUM

Concept original

Mathieu Saintout

Auteur & Game Designer

Robin Schulz

Directeur de publication

Mathieu Saintout

Relecteur

Fabien Marteau

Directeur Artistique

Christopher Guénard

Secrétaire d'édition

Fabien Marteau

Illustrations complémentaires

Krzysztof Bieniawski

Graphisme & Maquette

Christopher Guénard

Moyens généraux

Raphaël Crouzat

Office Manager

Sabrina Beaufiles

Mascotte

Chani, le Berger Australien

Remerciements

À Caroline Lamache et Etienne Bouvier pour leur aide et pour avoir cru en notre projet.
Aux formidables équipes d'Ubisoft et Massive Entertainment pour avoir créé des jeux vidéo incroyables.
À Tom Clancy, dont la vision et l'imagination sont une véritable inspiration.

© 2026 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Tom Clancy's The Division, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis d'Amérique et dans les autres pays.

Le système GRIS et le logo Arkhane Asylum Publishing sont © Arkhane Asylum Publishing, 2026. Les textes du système GRIS sont © Arkhane Asylum Publishing. Toute utilisation non autorisée de contenus protégés par le droit d'auteur est illégale. Les noms de marques déposées sont utilisés à des fins fictives ; aucune violation n'est intentionnelle. Il s'agit d'une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes ou des événements réels, passés ou présents, est purement fortuite et involontaire, à l'exception des personnes et des événements décrits dans un contexte historique.



PRÉSENTATION

Bienvenue dans ce Module d'entraînement pour *The Division : le jeu de rôle officiel*. Ce livret d'introduction propose une présentation succincte de l'univers, une version condensée des règles et un scénario prêt à jouer **Les Cendres de Murray Hill**.

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Dans les prochaines heures, vous serez amené à effectuer votre première opération en tant qu'Agent de la Division. Afin de préparer au mieux cette affectation, vous êtes invité à prendre connaissance de ce Module d'entraînement, qui rassemble tout ce que vous devez savoir pour mener votre mission à bien.

Conçu par les analystes de la Division, ce guide vous permet de vous familiariser avec l'univers foisonnant de *The Division* et les principales mécaniques intervenant lors d'une partie de jeu de rôle. En quelques pages, vous apprendrez à maîtriser les principes généraux du système GRIS, un ensemble de règles créé spécialement pour vous permettre d'endosser le rôle d'un opérateur de la prestigieuse Division.

Une fois ces éléments intégrés, vous et vos coéquipiers serez prêts à lancer votre première mission. **Les Cendres de Murray Hill** est un scénario introductif haletant qui vous demandera de remonter la trace d'une équipe médicale disparue, tout en déjouant une menace d'attentat fomentée par un groupe de Rikers récemment établi dans le quartier de Murray Hill. Soyez prêt Agent, la Division compte sur vous !

CONTENU

Ce Module d'entraînement contient tout le nécessaire pour découvrir l'univers de *The Division* et s'initier au jeu de rôle avec vos amis. Ce livret d'introduction vous propose :

- **Abrégé de l'univers.** Découvrez en quelques pages l'univers de *The Division*, les principes de cette organisation top secrète et les nombreuses menaces auxquelles elle fait face.
- **Abrégé des règles.** Initiez-vous au GRIS, un système de résolution rapide et intuitif, qui vous permet d'interpréter un agent d'élite de la légendaire Division.
- **Les Cendres de Murray Hill.** Embarquez, vous et vos coéquipiers, pour votre première mission à New York, à la recherche d'un convoi médical disparu aux abords du quartier de Murray Hill.
- **Agents prêtirés.** Endossez le rôle d'un des cinq Agents disponibles, grâce à des profils prégénérés.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER ?

Une fois familiarisé avec les règles présentées au deuxième chapitre, vous pourrez lancer votre première mission, **Les Cendres de Murray Hill**, présentée au chapitre 3. Pour ce faire, vous devrez au préalable vous munir d'un crayon et d'une des Fiches d'Agent disponibles en fin de livret, ainsi que de cinq dés à dix faces. Ces dés, abrégés en « D10 »,

sont utilisés lors de la résolution des différents jets susceptibles d'intervenir lors de la partie. *The Division : le jeu de rôle officiel* s'appuie sur un système de jeu original qui utilise exclusivement des D10 ; lorsque vous jouez, vous n'aurez donc pas besoin d'autres types de dés. Vous êtes libre d'utiliser le

set de dés Agent (figurant le symbole de la Division) ou Coordinateur (figurant le symbole du Poison Vert) présents dans la *Boîte de démarrage*, un set de dés générique ou de recourir à une application dédiée.

Pour aller plus loin

Vous trouverez ci-dessous la liste des ouvrages composant la première vague de sorties de la gamme *The Division : le jeu de rôle officiel* :

Boîte de démarrage. Une boîte d'initiation composée de trois livrets – Univers, Règles et Mission – et de nombreux accessoires, idéale pour découvrir l'univers et lancer votre première partie.

Manuel de l'Agent. Un guide dédié aux joueurs, présentant l'univers de *The Division*, la menace du Poison Vert et des différents groupes armés qui menacent les États-Unis. En plus de ces éléments narratifs, vous y trouverez l'intégralité des règles du GRIS, dont les règles de combat avancées, l'Intégrité, les spécialisations ou encore la gestion de votre Escouade.

Manuel du Coordinateur. Un ouvrage exclusif au meneur de jeu, détaillant les grands principes qui sous-tendent la préparation et l'encadrement d'une partie, les différents types de missions et leurs spécificités, ainsi que la gestion des nombreux personnages non joueurs – alliés et ennemis – qui composent l'univers de *The Division*.

Pack d'opérations I - New York City. Un recueil de scénarios haletants se déroulant à New York et à Washington D.C.

Accessoires. Une foule d'accessoires conçus pour approfondir l'expérience de jeu, à l'image du plateau d'Escouade, des cartes Agent et Coordinateur, des sets de dés exclusifs ou des plateaux tactiques, qui vous permettent de simuler et vivre intensément chaque affrontement.

Retrouvez tous ces produits et davantage encore sur le site d'Arkhané Asylum Publishing.



| Boîte de démarrage |



LE MONDE DE *THE DIVISION*

Dans *The Division*, les États-Unis se retrouvent aux prises avec un dangereux virus surnommé le « Poison Vert », libéré en plein cœur de New York à l'occasion du Black Friday. Confrontée à une épidémie sans précédent et à la dangereuse instabilité politique qui se profile dans son sillage, la société américaine se retrouve au bord du chaos. En l'espace de quelques semaines, la côte Est, exposée la première au virus, cède à la panique et à la fièvre insurrectionnelle, alors que le virus n'en finit pas de se propager et menace de s'étendre à l'ensemble du pays. Conscient de l'ampleur de la menace, le gouvernement choisit d'initier la **Directive 51**, une mesure exceptionnelle vouée à préserver l'ordre, notamment en autorisant l'activation de la Division, une unité d'élite composée d'agents dormants implantés au sein de la population. Les sacrifices et faits d'armes de la Division constituent le fil rouge de l'univers de *The Division*, qui s'incarne au travers de nombreux jeux vidéo et œuvres connexes, à l'image de romans et de comics. Le jeu de rôle que vous tenez entre les mains vous propose d'investir une nouvelle fois ce monde foisonnant et d'y vivre vos propres aventures, en compagnie de vos amis et coéquipiers de terrain. Le monde a plus que jamais besoin de vous !

► CHRONIQUES DE LA CHUTE

► L'épidémie du Poison Vert

Au matin du Black Friday, des dizaines de milliers de billets de banque porteurs d'une souche de variole hautement contagieuse sont mis en circulation à New York. En l'espace de quelques heures, des millions d'Américains et de touristes se retrouvent exposés à ce virus inconnu, qui s'inocule par simple contact. Une semaine plus tard, les premiers signes de la contamination sont détectés en ville : plusieurs rapports font état d'une explosion de cas et d'une mortalité extrême, avoisinant les quatre-vingt-dix pour cent. Bien que rapidement alertées et déployées sur le terrain, les autorités fédérales et sanitaires peinent à identifier et contenir l'infection. Le virus, désormais appelé le « Poison Vert », se propage à un rythme alarmant et se répand peu à peu sur la côte Est des États-Unis, menaçant directement Washington D.C. et le pouvoir en place.

En plus de sa haute contagiosité et de sa résistance aux antiviraux traditionnels, le Poison Vert charrie un autre mal, qui ne tarde pas à se déclarer et embraser la quasi-totalité des États-Unis : soumise à des

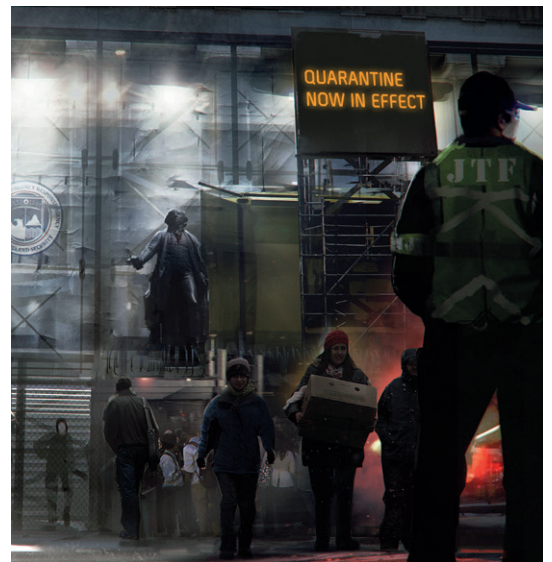
mesures drastiques et de rapides pénuries, confrontée à l'impuissance du gouvernement, une partie du peuple américain s'abandonne à la fièvre insurrectionnelle. De part et d'autre du pays, des foyers contestataires font leur apparition et profitent du tumulte généralisé pour faire sécession ou, pire encore, revendiquer et imposer leur autorité aux communautés civiles. En l'espace de quelques semaines, le tissu politique, social et humain se délite, menaçant de plonger la nation dans la guerre civile. Au plus fort de la crise, le président Waller - conscient de l'ampleur du péril et du risque pesant sur la nation - invoque la Directive 51, une mesure exceptionnelle permettant l'activation d'une cellule d'élite top-secrète, appelée à rétablir l'ordre et protéger le peuple américain en ces temps exceptionnels.

Variola chimera

La souche de variole libérée dans les rues de New York le lendemain de Thanksgiving se distingue par bien des aspects de sa forme classique, Variola major. Le Poison Vert semble avoir été créé en laboratoire et altéré pour devenir une arme biochimique dévastatrice, capable de se répandre et de déjouer aisément la plupart des traitements et mesures en vigueur. Les modes de transmission de Variola chimera sont proches de ceux de la grippe, et une exposition - même brève - à un individu ou une surface contaminée peut suffire à contracter le virus. Une fois la période d'incubation de sept jours atteinte, le patient est pris de fortes fièvres, de maux de tête et d'une gêne respiratoire, en plus d'un épuisement généralisé. En l'espace d'une semaine, l'état du malade empire et s'accompagne de symptômes nouveaux, à l'image d'éruptions cutanées et de cloques caractéristiques. S'il peut exister des cas asymptomatiques, on estime la létalité du virus à près de quatre-vingt-dix pour cent. Pour l'heure, l'ensemble des traitements et antiviraux - dont ceux employés traditionnellement pour la variole - se sont révélés inefficaces, laissant craindre une aggravation de la situation et une épidémie incontrôlée.

► CHRONOLOGIE

- **Le virus est libéré.** À l'occasion du Black Friday, des billets de banque recouverts par le Variola chimera, une souche de variole modifiée et particulièrement contagieuse, sont introduits à New York. La concentration humaine, la frénésie consumériste et la haute transmissibilité du virus participent à sa large propagation au sein de la population. En l'espace de quelques heures, des centaines de milliers de New-Yorkais, touristes et voyageurs en transit entrent en contact avec les billets de banque et sont infectés par ce virus d'un genre nouveau.



- **Le Poison Vert se révèle.** Au terme d'une période d'incubation de sept jours, les premiers symptômes de cette forme inédite de variole font leur apparition. Rapidement, les urgences et les différents lieux de prise en charge sont saturés et envahis par des centaines de malades, souffrant de fortes fièvres, d'une fatigue constante et de lourdes difficultés respiratoires. La **DCD** (« **Disease Control Division** »), l'autorité fédérale de référence en la matière, et d'autres acteurs sanitaires sont rapidement alertés et tentent d'instaurer des mesures efficaces : les premiers protocoles de lutte et d'endiguement de l'épidémie sont mis en place, mais ils se révèlent bien vite inefficaces. Face à la propagation galopante, l'état d'urgence est décrété et la garde nationale déployée, afin de contenir l'expansion du virus et de maintenir l'ordre. En dépit de ces mesures, le Poison Vert

se répand à un rythme effréné, contraignant les autorités à imposer un confinement drastique : les principaux axes de communication sont verrouillés, tout comme le réseau de transport public et les échanges extérieurs. De part et d'autre de la ville, on installe des barrages pour prévenir les arrivées et départs, et ainsi limiter la circulation du virus. En l'espace de quelques jours, la ville de New York se replie sur elle-même et oblige ses citoyens à se calfeutrer chez eux et éviter tout contact.

- **La pandémie est déclarée.** L'échec de la vaccination, la méconnaissance et la circulation incontrôlée du virus, contraignent l'Organisation mondiale de la Santé à décréter la pandémie et instaurer des mesures pour lutter efficacement contre la propagation du Poison Vert. Le président Waller fait le choix de placer le pays sous la loi martiale et de renforcer les règles - déjà contraignantes, mais qui se révèlent bien vite insuffisantes - en place. Cet emballement généralisé marque une nouvelle étape dans la guerre contre le virus et s'accompagne de lourdes conséquences, notamment pour les villes exposées précocement à l'infection.

À New York, la situation vire peu à peu au chaos : les premières pénuries se font ressentir, et de nombreux commerces et entrepôts sont vandalisés ou mis à sac par des locaux inquiets de leur sort. Les difficultés de ravitaillement, conjuguées au rationnement et aux constantes déprédations, jettent la population dans le dénuement. Bien vite, le mécontentement se fait entendre et menace la relative concorde dans laquelle New York était parvenu à se maintenir jusqu'alors. Des heurts avec l'armée, qui bloque les voies d'accès et empêche quiconque de quitter la ville, ne tardent pas à éclater et conduisent à l'instauration d'un climat de défiance perpétuel. Certains quartiers de l'île vont même jusqu'à se barricader et rompre tout contact avec les autorités présentes, parfois boutées hors de ces secteurs par la force des armes. L'éruption de violence qui s'ensuit prend tout le monde de court, à commencer par les forces de l'ordre new-yorkaises : constamment prises à partie et accueillies aux quatre coins de la ville, elles sont

rapidement confrontées à des vagues de défections massives, et au délitement de leur organisation. Dans une tentative désespérée de maintenir l'ordre, des groupes disparates de policiers, de pompiers et d'urgentistes font le choix de s'unir sous une même bannière, la **JTF (« Joint Task Force »)**. En l'espace de quelques jours, ce corps hétéroclite se structure et permet de maintenir une force de régulation, dédiée à la protection des civils et susceptible d'épauler les autorités militaires et sanitaires dans leur mission.

Dans le même temps, le virus, que l'on pensait circonscrit à New York et qui profite de l'affaiblissement du cordon sanitaire et de l'anarchie croissante, finit par atteindre d'autres villes, dont Washington D.C. Le Poison Vert est désormais hors de contrôle et les différentes autorités fédérales et locales se préparent au pire. Un vent de panique - alimenté par les spéculations et autres théories du complot - se répand brusquement sur l'ensemble du territoire, et exacerbe les tensions dans la plupart des foyers de population. De part et d'autre des États-Unis, on fait état d'affrontements armés avec les forces de l'ordre et de pillages, vidant rapidement les supermarchés et les pharmacies au profit de petits groupes sans foi ni loi.

- **Le chaos s'installe.** Confrontées à l'explosion des cas d'infection et à l'affaiblissement du dispositif médical et sanitaire, les autorités new-yorkaises font le choix de renforcer encore davantage les mesures coercitives et redéfinissent peu à peu le visage de la ville-monde. Les grandes artères se parent de postes de contrôle et de barrages renforcés, où se tiennent nuit et jour des vérifications d'identité, d'état de santé et un triage préventif des malades. La municipalité engage également de nouveaux aménagements urbains, destinés à réorienter et contenir au mieux les flux de population : les grandes avenues et anciennes zones de démarcation entre quartiers se transforment peu à peu en digues franchissables, sur lesquelles est installé un dispositif de surveillance constant. Ces mesures brutales, qui isolent des pans entiers de la société new-yorkaise et facilitent l'émergence de groupes séditionnels



- qui tentent d'imposer leur loi sur les districts verrouillés -, suscitent l'indignation de la population, qui s'abandonne peu à peu au désordre et à la violence.

En plus d'être l'épicentre de l'épidémie, Manhattan devient rapidement le cœur et le champ de bataille de la guerre menée contre le Poison Vert. L'île, autrefois bourdonnante de vie, est le théâtre d'affrontements violents entre groupes armés, notamment dans la zone de quarantaine, dans laquelle se massent des dizaines de milliers de New-Yorkais, astreints au plus strict confinement et exposés à de perpétuelles privations. L'embrassement ne tarde pas et prend de court l'ensemble des acteurs présents sur place, dont la JTF qui essuie de lourdes pertes et se voit contrainte de retirer ses troupes en hâte. Ces déchaînements de violence, orchestrés par des factions organisées ou menés spontanément par des citoyens éprouvés par ces semaines d'isolement et d'abandon, conduisent les autorités - désorganisées et en nette infériorité numérique - à rapatrier leurs opérations en dehors de ces zones de tension, et à abandonner des quartiers entiers à l'anarchie.

- **La Directive 51.** Face au chaos, le président Waller se résout à activer la Directive 51, afin d'assurer la préservation de l'ordre et d'étendre les prérogatives de la branche exécutive du gouvernement. En plus de renforcer le dispositif militaire et logistique, cet arrangement présidentiel marque également l'activation de la Division, une cellule secrète d'agents d'élite, appelés à servir le peuple en cas de crise majeure et de menace avérée pour la nation américaine.

Le recours à la Directive 51 se traduit ainsi par le lancement de la première vague d'agents sur le terrain et correspond à la « Première activation » de la **DNS** (« **Strategic Homeland Division** »), l'organisme confidentiel en charge de l'opération. Rapidement déployés sur le terrain, les membres de la Division - dont l'autorité est reconnue par l'ensemble des corps militaires et étatiques - sont lancés en pleine zone de guerre au secours des populations civiles et des résistants de la JTF, qui s'efforcent de contenir les émeutiers et groupes armés qui mettent

la ville à feu et à sang. La tension se cristallise rapidement autour et à l'intérieur de la zone de quarantaine, qui s'est transformée - au terme de deux semaines d'affrontements ininterrompus - en cimetière à ciel ouvert. Malgré la bravoure des membres de la DNS et de la JTF, décision est prise d'abandonner la zone et de préserver le plus de vies possible : vidé de toute présence policière ou militaire, le quartier, rebaptisé « **Dark Zone** », se meut en un bastion impénétrable, totalement coupé du monde et interdit d'accès aux civils.

- **Intensification du combat.** L'activation de la Division permet de soulager un temps les équipes de la JTF présentes à New York et d'établir plusieurs bases d'opérations disséminées aux quatre coins de l'île. Malheureusement, ces brèves victoires et percées ne peuvent endiguer à elles seules le déferlement de violence qui embrase la Grande Pomme et affecte unanimement ses habitants. De part et d'autre de Manhattan, des groupes armés, répondant à des chefs et des intérêts communs, font peu à peu leur apparition, avant de s'en prendre aux habitants isolés : la prison de Rikers Island connaît une émeute sans précédent, qui aboutit à la formation des **Rikers**, une bande d'anciens détenus espérant s'arroger un territoire dans l'est new-yorkais. Dans les dernières semaines de décembre, plusieurs mouvements séditieux parviennent à s'implanter dans l'île et mener une série d'attaques meurtrières contre les bases de la JTF et de la DNS. Des groupes militaires privés, à l'instar du **Last Man Battalion (ou LMB)**, ou des rassemblements fanatiques, comme les **Nettoyeurs**, d'anciens agents sanitaires qui s'appliquent à combattre le virus par les flammes, se livrent à des exactions répétées, qui ajoutent encore au chaos et réduisent les rangs, déjà amoindris, des civils. À cette époque, le **CERA** (« **Catastrophic Emergency Response Agency** ») et les autorités encore présentes parviennent à tirer les premières estimations de victimes, qui font état de plus de 200 000 morts en moins d'un mois.

L'accroissement de la menace et l'isolement mortifère dans lequel basculent nombre de quartiers contraignent la



Division à intensifier ses opérations. Espérant rétablir le contact avec l'ancienne zone de quarantaine et les dizaines de milliers de civils qui y sont toujours prisonniers, la cellule fait le choix d'envoyer plusieurs équipes d'agents sur place, afin d'y établir une tête de pont. Les opérateurs et membres de la JTF envoyés en soutien de ces équipes d'intervention perdent progressivement contact avec les agents, qui sont rapidement portés disparus.

- **Washington D.C. face au Poison Vert.** Le chaos s'étend rapidement aux autres villes des États-Unis, et s'incarne tout particulièrement à Washington, qui fait désormais office de refuge et de base arrière à la chaîne de commandement et au cabinet présidentiel. Ce dernier, alerté de la propagation du virus et de l'apparition de foyers contestataires, sollicite rapidement l'activation d'agents dans le District de Columbia. En dépit des mesures préventives et de la présence d'actifs militaires, la ville cède aux sirènes de la révolte et connaît ses premiers affrontements armés, qui font de nombreuses victimes parmi les civils. Les autorités sanitaires, secondées par des membres de la JTF locale, parviennent toutefois à sécuriser plusieurs sites d'importance, à

l'image de l'île Theodore Roosevelt et du bâtiment de la Smithsonian Institution, le légendaire « Château », qui sont promptement reconditionnés en centres de quarantaine et d'hébergement pour les cohortes de Washingtoniens qui fuient la ville.

- **Deuxième activation et percées.** Devant l'ampleur de la menace et la multiplication alarmante des foyers d'infection ou de contestation, le président Waller ordonne l'activation d'une seconde vague d'agents de la Division. Ces nouveaux supplétifs engagent une série d'opérations à New York au côté de la JTF, visant à libérer plusieurs quartiers et sites stratégiques, préalables à la reconquête de l'île. Ces forces combinées réussissent, de haute lutte, à ramener plusieurs districts dans leur giron, et notamment à lever le siège du bureau postal James Farley. Une fois les assaillants dispersés, le bâtiment devient le centre névralgique des opérations à Manhattan, et le point de départ de nombreuses missions destinées à étendre la zone d'influence de la DNS. La lutte pour l'avenir de New York – et des États-Unis dans leur ensemble – entre dans une nouvelle phase.



LA DIVISION

► LA MISSION DE LA DIVISION

Disposant de ressources et de prérogatives exceptionnelles, la Division est appelée à intervenir dans les situations les plus désespérées, quand toutes les forces et méthodes traditionnelles ont failli. En tant qu'unité top-secrète, placée sous l'autorité directe de POTUS, la DNS a pour mission de garantir la continuité du gouvernement, tout en protégeant le peuple américain des différentes menaces, indépendamment de leur nature. Si l'organisation est mue par ces principes de sauvegarde et de protection, elle se voit également confier des attributions spécifiques, principalement définies à la suite de l'opération « *Dark Winter* », qui a permis de mettre en lumière des failles dans le dispositif de réponse à ce type de catastrophes.

Conformément à ces dispositions, la Division a été formée pour opérer dans les environnements placés sous le sceau de la menace *CBRN (en lien avec des substances Chimiques, Biologiques, Radiologiques ou Nucléaires)*. À ce titre, l'ensemble des agents suivent un entraînement destiné à leur inculquer les connaissances et pratiques leur permettant d'apporter une réponse efficace, en plus d'épauler tout représentant de l'autorité ou groupe civil exposés à ces menaces. En plus de ces missions, les opérateurs de la DNS doivent intervenir et faciliter la mise en place des mesures de « continuité du gouvernement » prévues par la Directive 51 : cet impératif implique notamment la préservation d'infrastructures clés, le maintien de l'ordre, la collecte d'informations sur le terrain, l'aide humanitaire et les actions en faveur des populations, ou encore l'exfiltration et la protection d'actifs. Ce large éventail d'affectations, impliquant l'ensemble des services de la Division, doit permettre de fournir un soutien salubre aux forces en présence, tout en permettant de s'adapter aux besoins et réalités de terrain.

Si la DNS est en mesure d'intervenir sur l'ensemble des théâtres d'opérations, elle n'agit toutefois pas selon son envie. Bien que la structure mène une activité de veille constante, notamment pour ses départements R&D et de support, elle reste tributaire de son protocole d'activation, qui ne peut être déclenché

qu'à l'initiative du président. Seul ce dernier dispose de l'autorité suffisante pour autoriser les agents sur le terrain et intégrer la Division au dispositif national de continuité du gouvernement. Dans le cas du Poison Vert, c'est au travers de la Directive 51 que le président Waller a acté la mobilisation de la DNS : l'activation a ainsi révélé l'existence de la Division au public et au reste des forces armées, en plus de lui octroyer une autorité exceptionnelle, lui permettant notamment de superviser les forces de police ou des unités militaires, dans le strict périmètre de sa mission. Depuis lors, l'ensemble des maillons de la chaîne mettent à profiter leurs forces et compétences pour contenir la menace du Poison Vert et rétablir l'ordre au sein des villes contaminées.

► Fonctionnement et organisation

La DNS jouit d'un statut spécial au sein des forces armées américaines. Même à l'intérieur du dispositif militaire et gouvernemental, elle se dissimule derrière des écrans de fumée, des alias et de fausses dénominations destinés à garantir sa clandestinité. Chaque année, des ressources et des actifs sont subtilement détournés ou effacés des registres, pendant que des opérateurs sont mystérieusement réaffectés à des bases et des unités n'existant que de nom. L'organigramme militaire exclut toute mention pouvant suggérer l'existence d'une telle initiative, connue uniquement du président et d'une poignée d'élus et de proches conseillers. Depuis sa fondation, la Division a ainsi pris soin de dissimuler sa présence au reste du monde, drapant continuellement l'organisation et ses membres dans une toile de mystères et d'artifices. Au quotidien, le service du renseignement de la DNS mène toute une série d'opérations visant à renforcer la sécurité et prévenir toute fuite d'informations : proxies dédaillés, serveurs et infrastructures fantômes, prête-noms et autres subterfuges, tout est bon pour travestir la vérité et préserver le secret de cette organisation.

Si, au sein de la chaîne de commandement, la DNS ne répond qu'au président des États-Unis, elle se fonde toutefois sur une hiérarchie interne, articulée autour de trois « cœurs opérationnels ». La Division repose sur un fonctionnement décentralisé, qui s'incarne au travers de trois quartiers généraux absolument identiques,

respectivement implantés au Texas, dans le Kansas et le Dakota du Sud. Conçus pour assurer la continuité des opérations en cas d'attaque ou d'indisponibilité des autres cœurs, ces centres de commandement sont placés sous la supervision d'un directeur qui administre l'ensemble des opérations. Ces responsables forment ensemble le triumvirat de la Division, qui communiquent constamment et gèrent la politique et la stratégie du groupe à l'échelle de la nation. L'éclatement et l'exacte similitude des cœurs doivent permettre aux agents d'évoluer librement entre ces Q.G. et d'y prendre rapidement leurs marques, même si certains opérateurs évoluent parfois en dehors du réseau et fréquentent peu les centres d'opérations.

Au quotidien, la Division s'appuie sur quatre départements distincts, dédiés chacun à une branche d'opérations spécifique. Le groupe Recherche & Développement s'applique à développer et perfectionner l'arsenal technologique de la DNS, que la structure rassemble généralement sous l'appellation de *Shade Tech* (« *Techno de l'ombre* »). En plus de ces attributions, la R&D travaille activement à l'étude et à la prévention des différentes menaces biochimiques pouvant menacer les États-Unis : dès l'apparition du Poison Vert, une part conséquente du bureau a ainsi été mobilisée pour percer les secrets de Variola chimera. Le fonctionnement général de la structure, la planification des routines et activités quotidiennes, et le soutien logistique sont assurés par l'équipe Support, qui forme la deuxième entité de la DNS. En gérant le réseau de communication, de financement et de recrutement de la Division, ses membres forment la colonne vertébrale du groupe, en plus d'intégrer une cellule dédiée au renseignement et au contre-espionnage. Le dernier bureau s'attache aux Opérations et rassemble tous les coordinateurs, analystes et tacticiens impliqués dans les missions de terrain. Afin de répondre plus précisément aux différents besoins, le groupe a été subdivisé en trois sous-ensembles, traitant respectivement des *Affaires internes*, de l'*Organisation stratégique* et du *Groupe tactique*. Continuellement raccordés par le biais du réseau de la DNS, ces trois bureaux travaillent de concert et permettent l'organisation et l'exécution des différentes missions qui incombent à la Division.



AGENTS DE LA DIVISION

► PRÉROGATIVES DE LA DIVISION

En tant qu'unité d'élite polyvalente, la Division est appelée à couvrir un large éventail de missions, pouvant aller de la simple reconnaissance à l'exfiltration d'actifs, en passant par le sabotage d'installations ou d'équipements ennemis, voire la confrontation armée et la neutralisation de cibles clés. Au-delà de ces strictes attributions, la Division doit avant tout s'adapter et répondre aux besoins de ses partenaires engagés sur le terrain : bien que disposant d'une autorité sur l'ensemble des agences et corps militaires auxiliaires, la Division n'en reste pas moins pensée comme une force d'appui, mobilisée dans des situations extrêmes et appelée à servir la nation américaine et ses représentants. À ce titre, la DNS défend une collaboration de tous les instants avec l'ensemble des acteurs gouvernementaux, institutionnels et civils impliqués dans l'opération, sans distinctions de rang ou de qualité. Bien qu'il dispose des moyens et de la formation nécessaire, le groupe entend limiter au maximum les opérations solitaires, menées à la marge ou au détriment de ses partenaires : les efforts de tous doivent converger vers un but commun, et la Division s'emploie, autant que

faire se peut, à entretenir ces dynamiques de coopération dans le conflit l'opposant au Poison Vert et aux forces insurrectionnelles.

Lors de leurs déploiements, les agents suivent généralement des protocoles établis, visant à optimiser leur intervention et limiter au maximum les risques. Une opération se fonde ainsi sur plusieurs phases, articulées autour du **protocole A.N.S.W.E.R.** et qui doivent permettre de répondre à la plupart des situations rencontrées sur le terrain. Malgré l'efficacité de ces méthodes, la Division a toutefois dû mettre en place de nouvelles mesures pour s'adapter au Poison Vert et au chaos qui en résulte. Ainsi, à New York et Washington D.C., des agents ont été déployés à titre préventif, en périphérie des quartiers les plus contestés ou de la Dark Zone, afin d'épauler les différents groupes de la JTF et du CERA présents sur place. L'ampleur de la catastrophe et l'escalade progressive du conflit poussent aujourd'hui l'ensemble des acteurs gouvernementaux dans leurs retranchements, révélant la fragilité du dispositif de réponse traditionnel, et la Division doit plus que jamais rivaliser de bravoure et d'audace pour protéger le peuple américain.



▶ LE PROTOCOLE A.N.S.W.E.R.

Au fil des ans, la Division a mis en place une procédure spécifique, conçue pour favoriser la mobilisation et le déploiement de ses forces en cas de crise majeure, baptisée le protocole « A.N.S.W.E.R. ». Commun à l'ensemble des agents, ce dispositif sous-tend les opérations de terrain et permet aux opérateurs de la DNS de s'adapter à la majorité des situations rencontrées.

▶ ACTIVATION

L'activation marque l'étape préalable à toute opération, quels que soient son échelle et ses enjeux. Émanant directement du président et du haut commandement de la Division, cette phase préliminaire permet - au moyen de la SmartWatch de l'agent - de signaler l'urgence et de pousser un nombre défini de cellules à se préparer, en prévision d'un déploiement prochain. À cette occasion, les opérateurs - qui doivent immédiatement répondre à l'appel et se libérer de toute obligation - sont invités à se diriger vers l'une des caches d'équipement proches et récupérer leur nécessaire de mission, qui se compose généralement de leur Go-Bag et d'une arme à feu.

▶ NETWORK (Réseau)

Une fois leur équipement récupéré, les agents doivent se relier au réseau de données et de communication de la DNS. Pour ce faire, ils peuvent être contraints de se raccorder ou de pirater un réseau préexistant, voire d'installer des relais aux environs de la future zone d'opération. Le rattachement au réseau tient un rôle crucial, puisqu'il permet aux opérateurs de terrain de se synchroniser puis d'entrer en contact avec le commandement, et également d'obtenir des informations en temps réel et un accès à des canaux de communication sécurisés. En de rares occasions, ce réseau ultra-performant peut être ouvert à des corps auxiliaires - à l'image de la JTF - et des représentants de l'autorité, tels que le président, des membres du haut commandement ou le maire de la ville prise pour cible.

▶ SECURE (Sécurisation)

Désormais en lien avec leurs coéquipiers et le réseau d'analystes, de tacticiens et de coordinateurs de la Division, les agents sont en mesure d'investir la zone de mission et d'établir une base d'opérations temporaire, voire de prendre contact avec des supplétifs et les relais présents sur place. L'établissement d'un abri sûr sert deux objectifs : offrir un lieu d'ancrage, de concertation et de rendez-vous aux combattants, mais également une solution de repli en cas de difficulté. Dans certains grands centres urbains, la DNS profite déjà de *safe zones* clandestines, qui peuvent servir de refuge à ses membres ; toutefois, les événements récents et le verrouillage de quartiers entiers, tombés aux mains de

l'ennemi ou partiellement détruits, contraignent bien généralement les opérateurs de la DNS à l'improvisation et l'implantation d'abris temporaires, rapidement abandonnés une fois la mission terminée. En d'autres lieux, le travail de sécurisation peut également imposer la prise ou la protection d'infrastructures critiques, en prévision d'une opération plus large.

▶ WATCH & EXPLORE (Observation et reconnaissance)

Ce n'est qu'une fois ces dispositions prises et leurs alliés contactés ou hors de danger que les agents s'autorisent à investir la zone de conflit et à se hasarder plus avant. Cette phase d'étude et de reconnaissance, qui peut parfois s'étirer sur plusieurs heures, est destinée à fournir le plus d'informations possible aux équipes d'analystes reliées à l'escouade et au réseau de la DNS. La présence et les ressources de l'ennemi, la topographie, mais également le climat général et l'attitude des civils, sont autant d'indications utiles permettant aux opérateurs et à leurs conseillers tactiques de jauger la situation et de déterminer la meilleure approche possible. Un examen précipité, une mauvaise interprétation ou des informations vérolées peuvent sceller le sort d'une escouade, faisant du « Watch & Explore » une étape incontournable et cruciale de chaque opération.

▶ ENGAGE (Engagement)

Si les mots et les actes ne parviennent pas à résoudre la situation, ou que l'escouade est menacée de mort, les agents de la Division ont autorisation de recourir à la force. Une intervention armée de la Division n'a cependant jamais pour objectif d'abattre l'ennemi, mais uniquement de le neutraliser : même en ces temps troublés, la capture et le démantèlement des factions armées n'autorisent jamais un agent à abuser de ses prérogatives, et encore moins à se placer en dehors de la loi. Dans la plupart des cas, la Division s'emploie donc à éviter les confrontations et à systématiquement privilégier une approche diplomatique ou furtive.

▶ RECOVERY (Relèvement)

Après avoir sécurisé la zone et neutralisé l'ennemi, les agents de la Division ont pour mission de coordonner et de préparer l'arrivée des nouveaux occupants sur place. En tant que médiateurs et agents de liaison, ils doivent favoriser la collaboration entre les différents acteurs impliqués dans la réhabilitation ou l'exploitation du secteur fraîchement libéré : civils, équipes médicales et sanitaires, ou encore auxiliaires de la JTF ou de l'armée. Une fois la coopération et les fondations posées, les agents peuvent passer le relais et regagner une base d'opérations proche, en vue d'un debriefing et d'une nouvelle affectation.



► L'ARSENAL DE LA DIVISION

► Un équipement adapté

Une fois activés, les agents de la Division forment des cellules de combat autonomes, appelées à intervenir sur tout type de mission et de terrain. Cet impératif d'adaptabilité s'incarne notamment au travers de leur équipement, qui doit leur permettre de répondre efficacement aux différentes situations rencontrées sur le terrain. Une fois confirmé, un agent se voit donc confier un paquetage léger contenant tout le nécessaire et lui permettant d'opérer, en toute autonomie, pendant soixante-douze heures. Le sac de mission, surnommé le « Go-Bag », est l'outil de travail incontournable de chaque agent, qui ne doit s'en séparer sous aucun prétexte. Récupéré au moment de l'activation, ce barda contient l'essentiel de l'équipement d'un opérateur, ainsi que des ressources utiles, destinées à l'équipe, mais également aux soutiens et éventuels civils rencontrés lors de l'opération. Le Go-Bag, qui profite d'une armature et d'un revêtement renforcés, abrite ainsi des biens de première nécessité – tels que de l'eau et des rations de secours –, et des médicaments, dont le fameux « cocktail », un ensemble de vaccins et d'antiviraux universels. À l'heure du Poison Vert et des pénuries, ces traitements jouent un rôle crucial dans la protection des populations, bien souvent isolées en zone de guerre et privées de soins.

En plus du Go-Bag, les agents partent sur le terrain équipés d'une tenue augmentée, accueillant plusieurs accessoires et gadgets conçus pour faciliter leur progression. Leurs vêtements, en plus d'être doublés d'une combinaison thermique, sont ainsi systématiquement réhaussés d'un équipement défensif pouvant se borner à un simple gilet pare-balles ou s'étendre à un ensemble

complet, lourdement armuré et comprenant un harnais, des genouillères et des protections faciales, qu'il s'agisse de respirateurs ou de casques renforcés. Selon les besoins de la mission, ces combinaisons peuvent également accueillir des accessoires spécifiques, à l'image d'ordinateurs miniaturisés montés au poignet ou d'un équipement de rappel, intégrant des cordes et des outils d'ancrage. En fonction de ses affinités et ses compétences, un agent pourra faire évoluer son paquetage pour correspondre davantage à son profil et à celui de ses coéquipiers.

Au-delà de son utilité pratique, le Go-Bag doit également garantir la subsistance et l'autonomie d'une escouade d'agents, dans le cas où cette dernière se verrait engagée derrière les lignes ennemies et coupées de tout relais d'approvisionnement. Chaque paquetage intègre donc une foule d'instruments servant à l'entretien et à la réparation d'armes à feu, ainsi que des composants électroniques destinés aux nombreux gadgets qui composent l'arsenal de la Division. Plus encore, cet outillage doit permettre aux agents de prélever et d'exploiter des ressources sur le terrain, qui pourront par la suite être retraitées et mises au bénéfice des civils. En ces temps de troubles, ces précautions et expédients se révèlent bien souvent salutaires, et ont d'ores et déjà permis à plusieurs escouades de mener leurs missions à bien, malgré les carences et les difficultés rencontrées sur le terrain.

► Arsenal technologique

Au quotidien, la Division s'appuie sur un ensemble d'outils et d'accessoires high-tech, conçus par son département R&D et mis à disposition de l'ensemble des agents. Ces technologies de pointe, qui vont de l'assistant numérique aux projecteurs holographiques, en passant par des outils de communication miniaturisés et des gadgets d'amplification sensorielle, font la fierté de la DNS, en plus de conférer un avantage décisif aux équipes de terrain. Si cet arsenal technologique évolue au fil des missions et des besoins, s'enrichissant continuellement des avancées des ingénieurs et scientifiques de la Division, il s'articule autour d'éléments communs, interconnectés et exploités unanimement par les agents lors de leurs opérations.

- **Réseau de la DNS.** La quasi-totalité des technologies et solutions utilisées par la DNS s'appuie sur un vaste dispositif satellitaire, fonctionnant nuit et jour et garantissant le bon fonctionnement et la coordination des différents outils connectés entre eux. C'est ce réseau central qui relie les agents et permet de maintenir une communication en temps réel entre les équipes de terrain et le commandement de la DNS, ainsi qu'avec l'ensemble des coordinateurs et stratèges attachés à la supervision des escouades lors d'une opération. Bien qu'il se fonde principalement sur l'utilisation de satellites, le réseau de la DNS forme un ensemble composite, implanté dans la plupart des structures de communication existantes, qu'elles soient civiles, privées ou militaires. Ces dispositions doivent permettre de garantir le maintien du réseau en cas d'interruption ou de sabotage d'une partie de ses actifs. Ce puits de données et d'applications s'impose donc comme la clé de voûte du dispositif d'action et de réponse de la DNS : au cours d'une activation et avant chaque déploiement, un agent est ainsi tenu de se raccorder, par tous les moyens nécessaires, à ce hub central, garant de l'efficacité et de la coordination des différentes équipes.

- **ISAC.** Une fois les agents connectés au réseau central, ils profitent d'une connexion permanente à ISAC, un assistant virtuel dévolu au soutien et à l'information de l'équipe en temps réel. Cette intelligence artificielle sophistiquée est la dernière incarnation du projet **CALO** (« *Cognitive Assistant that Leans and Organizes* »), développé par le Pentagone et conçu pour épauler des opérateurs sur le terrain. L'ensemble des activités et opérations de la Division sont soutenues par ISAC qui, en plus d'un suivi personnalisé pour chaque agent, veille à la planification et l'optimisation de chaque opération, en fournissant constamment des informations aux agents lancés en mission : analyses en temps réel, bases de données et informations ciblées, facteurs environnementaux et météorologiques, présence et position de l'ennemi, itinéraire optimisé, etc. Pour toutes ces raisons et fonctionnalités utiles, ISAC s'est imposé comme le compagnon indispensable de chaque agent : en tant que centre névralgique du réseau

et assistant personnalisé, l'intelligence artificielle permet et favorise le travail des différents corps de la DNS entre eux, en plus de synchroniser les équipes et les différents accessoires technologiques qui forment la phalange armée de la Division.



- **SmartWatch.** Chaque agent porte au poignet une « SmartWatch », fleuron technologique de la DNS. Une fois relié au réseau, notamment grâce à un émetteur sécurisé présent dans le Go-Bag, ce terminal mobile garantit l'accès à la plupart des fonctionnalités et gadgets utilisés lors d'une mission. La SmartWatch, reconnaissable à son design sobre et son halo orangé, communique en permanence à l'escouade des informations sur la mission et les objectifs en cours, en plus d'ouvrir un canal sécurisé entre les agents et les auxiliaires de la Division, dont le commandement et les analystes tactiques. Cette montre sert également d'interface intelligente pour la collecte de données et les analyses de terrain, notamment grâce au chapelet de senseurs installés sur son pourtour, capables d'effectuer des relevés chimiques et biologiques d'une grande précision. Pour certains, la SmartWatch peut également faire office de console de commande pour les drones et les autres gadgets intelligents de la DNS, voire servir d'outil de piratage des différents terminaux informatiques et systèmes de sécurité rencontrés au cours de la mission.

- **Lentilles ScanTek.** En mission, la plupart des agents s'équipent de lentilles optiques ScanTek, qui se présentent sous la forme de protections souples et transparentes continuellement raccordées à



ISAC. La surface des lentilles est innervée de récepteurs permettant la réception et la diffusion d'informations en temps réel, notamment sur les conditions et circonstances de mission, ainsi que des alertes émises par le réseau, le commandement ou une escouade en détresse. Grâce à elles, le regard de l'agent est constamment inondé d'indications utiles, pouvant révéler ou mettre en surbrillance certains éléments invisibles à l'œil nu, ou encore indiquer un itinéraire insoupçonné dans les décombres d'un bâtiment. Enfin, les optiques permettent d'augmenter la vision d'un agent au moyen du « système FoF » (pour « Friend or Foe »), un dispositif intelligent qui enveloppe les forces en présence de halos lumineux, permettant d'identifier rapidement les alliés et menaces proches au moyen d'un code couleur simple.

- **Paire d'écouteurs augmentés.** En complément des lentilles ScanTek, un agent peut se doter d'écouteurs en silicone dernier cri qui lui permettront de maintenir le contact avec ses coéquipiers et ISAC. En plus de garantir la sécurité des communications, ces bouchons – qui sont calibrés pour s'adapter à l'ouïe de chaque agent – servent également de protections pour étouffer les sons trop violents, à l'image d'explosions, de détonations et d'alarmes, qui risqueraient de perturber la concentration du combattant.
- **Dispositif ECHO.** Récemment, le département R&D de la Division est parvenu à mettre au point un dispositif d'analyse révolutionnaire, baptisé *ECHO* (pour « *Evidence Correlation Holographic Overlay* »). Utilisé conjointement avec ISAC, cet outil permet de collecter et de

croiser tout un ensemble de données prélevées sur le terrain, afin d'interpréter et de recomposer une scène qui s'y est précédemment déroulée. L'ECHO puise aussi bien ses informations dans les systèmes de captation alentour – à l'image de caméras de surveillance, de smartphones, d'ordinateurs ou de drones –, que sur les lieux eux-mêmes, notamment au moyen des instruments d'analyse intégrés à la SmartWatch et aux relevés effectués par les agents. Une fois ce corpus d'informations rassemblé, ECHO compulse les données jusqu'à fournir une interprétation fiable : les événements sont ensuite remontés, puis projetés sur les lieux par imagerie holographique en trois dimensions, avant d'être diffusés dans les lentilles ScanTek de chaque agent. Les opérateurs peuvent dès lors revivre et analyser méticuleusement ce spectacle rejoué, évoluant à loisir dans ce ballet holographique aux tons orangés. Fierté de la DNS, le dispositif ECHO est l'outil rêvé de tout bon enquêteur : en seulement quelques minutes, il peut livrer le secret d'une scène de crime, en plus de révéler des preuves et l'itinéraire emprunté par ces « spectres » holographiques.

- **Gadgets intelligents.** En plus de ces différents outils et assistants personnalisés, la Division a conçu une panoplie de gadgets destinés à épauler les agents sur le terrain. Ces accessoires, bien souvent miniaturisés et contrôlés depuis une SmartWatch, couvrent une large palette de fonctionnalités, allant de la reconnaissance au piratage informatique, en passant par la neutralisation et la désorganisation des rangs adverses. Véritables extensions de la volonté et des compétences d'un agent, ces gadgets intelligents prennent de nombreuses formes : drones, tourelles autonomes, luciole aveuglante ou encore l'exotique « ruche », un dispositif composé de micro-drones pouvant administrer des soins ou des stimulants de combat. Ces outils intuitifs et originaux viennent compléter l'arsenal technologique de la Division, en accroissant encore davantage la puissance de feu et l'efficacité des escouades au combat. Utilisés au bon moment, ces gadgets high-tech peuvent renverser le cours de la bataille et garantir la réussite d'une opération.



UNE AMÉRIQUE DIVISÉE

► ÉTAT DES LIEUX

Le Poison Vert a pris tout le monde de court : du gouvernement aux agences fédérales, en passant par les autorités sanitaires et militaires, jusqu'à la Division et les civils eux-mêmes, tous ont été désarçonnés par la soudaineté et l'ampleur de la catastrophe. En l'espace de quelques semaines, le pays et la plupart de ces centres urbains se sont embrasés et ont cédé à la panique. L'entropie généralisée, avivée par la désorganisation flagrante des pouvoirs publics et l'apparition de mouvements contestataires, a laissé le pays au bord de la guerre civile et contraint le gouvernement et ses alliés – dont la DNS et la JTF – à engager une lutte désespérée pour sa sauvegarde.

► Les États-Unis

L'éruption localisée du virus sur la côte Est des États-Unis, notamment autour de l'arc New York – Washington D.C., a permis aux autorités de mettre en place une rapide série de mesures sanitaires et préventives afin de contenir l'infection et de limiter – sans toutefois l'empêcher tout à fait – l'apparition de nouveaux foyers. Si les efforts et la promptitude du gouvernement sont, pour l'heure, parvenus à entraver la circulation du Poison Vert, ils ne peuvent toutefois pas garantir éternellement le statu quo : l'érosion de son autorité, les difficultés intérieures

et l'animosité grandissante de la population, font peser une pression constante qui menace le pays tout entier. Des rapports récents ont notamment fait état de cas de Variola chimera au-delà du cordon sanitaire déployé tout le long de la côte Est, ce qui laisse craindre un affaiblissement du dispositif et la reprise imminente de la propagation. Une seconde ligne de défense, composée de zones de quarantaine temporaires et de centres de soins, mais également de barricades lourdement défendues, a été installée en urgence, afin de prévenir d'éventuels débordements.

► New York

Épicentre de la contamination, New York porte aujourd'hui, plus que toute autre ville des États-Unis, les stigmates de la catastrophe. Autrefois bourdonnante de vie, la ville-monde résonne désormais de l'écho des combats et des suppliques des millions d'habitants prisonniers de cette gigantesque zone de guerre. Des bandes armées se disputent nuit et jour son contrôle, espérant submerger les derniers défenseurs et asseoir leur hégémonie sur les différents quartiers. En l'espace de quelques semaines, New York a ainsi été dépossédé de son éclat et coupé du reste du monde : les routes, ponts et voies fluviales sont désormais entièrement verrouillés et les rares habitants

assez fous ou hardis pour s'y aventurer s'exposent à la mitraille de leurs sentinelles.

Le choix de cette ville en tant que point zéro du Poison Vert n'est en rien dû au hasard : la forte concentration et la densité de sa population, qui frôlait avant l'épidémie les quelque huit millions et demi d'habitants, l'ont désignée comme cible évidente d'une attaque vouée à fragiliser et désunir la nation entière. Plus encore, New York s'est imposé comme le symbole et l'incarnation la plus vibrante de la société américaine, qui tire sa force et célèbre au quotidien son héritage et ses identités pluriels. Au-delà de sa population, c'est bien son image et son aura qui ont été prises pour cibles : le spectacle de ce New York défigurés, vidé de son énergie et devenu le théâtre d'affrontements sanglants, est une vision insoutenable pour ses habitants, mais également pour le reste de la nation.

Sous la menace du Poison Vert et d'ennemis intérieurs, la Grande Pomme s'est peu à peu transformée en champ de bataille. Les rues de ses différents quartiers - Manhattan, Brooklyn, le Queens, le Bronx et Staten Island -, jonchés de centaines de dépouilles, sont désormais le lieu de fusillades incessantes, opposant la JTF aux innombrables factions qui revendiquent le contrôle de la ville. Exposée aux pénuries et à l'anarchie, la ville n'est plus que l'ombre d'elle-même : sans l'intervention de la Division et de ses valeureux agents, elle ne tardera pas à basculer définitivement dans le chaos.

► Washington D.C.

Si Washington, centre du pouvoir et lieu d'établissement du président Waller, n'a pas connu un déclin aussi brutal et soudain que sa parèdre new-yorkaise, la ville est depuis plusieurs semaines en proie à une agitation grandissante, qui laisse craindre le pire. En dépit des mesures préventives imposées par la municipalité et l'installation rapide de plusieurs zones de quarantaine et de soins, la ville enregistre une flambée du nombre de cas d'infection, alimentée par l'instabilité locale et l'émergence de groupes séditieux, particulièrement bien équipés et organisés. Le durcissement progressif des mesures, le rationnement strict et la défaillance de la plupart des infrastructures, ainsi que le traitement inhumain infligé aux locaux dans certaines zones de quarantaine, ont attisé le feu de la révolte, et plusieurs quartiers de

la ville et de son agglomération menacent aujourd'hui de s'embraser.

Rien ne semble désormais en mesure d'enrayer le déclin de la capitale fédérale : l'agglomération, jusqu'alors forte de près d'un million d'habitants, se dépeuple à un rythme alarmant, alors que des milliers de locaux tentent d'échapper à la dictature sanitaire, aux exactions des gangs et à la guerre sans merci que se livrent la JTF locale et plusieurs groupes armés. À la différence de New York, devenu le symbole de l'horreur du Poison Vert et le lieu d'une remise en question de l'autorité nationale, Washington est le théâtre d'attaques directes contre le pouvoir et ses représentants : l'un après l'autre, les lieux historiques et politiques - à l'image de la Maison-Blanche, du Capitole ou encore du Lincoln Memorial - sont pris pour cible par les factieux, qui espèrent renverser le gouvernement et imposer un nouvel ordre.

Si elle est parvenue à échapper au raz-de-marée initial, la capitale fédérale américaine est aujourd'hui sur le pied de guerre : le président a appelé toutes les forces disponibles - dont la Division et la JTF - à s'unir et former un front commun, pour assurer le salut de la nation tout entière. Si la capitale fédérale tombe, le reste du pays ne tardera pas à s'engager dans son sillage. Plus que jamais, Washington se tient au bord du précipice et attend ses héros.

► FORCES EN PRÉSENCE

► Civils

La libération du Poison Vert au cœur de New York a surpris la nation entière : malgré les moyens colossaux et les efforts engagés, le gouvernement, les agences fédérales et sanitaires, ou encore les opérateurs de terrain et représentants des forces de l'ordre, se sont rapidement trouvés dépassés par les événements. Bien qu'ils occupent le devant de la scène, ces groupes, impliqués corps et âme dans la lutte contre le virus, ne sont pas ses principales victimes. Les hommes et les femmes qui composent la majorité de la population américaine ont été les premiers touchés par la catastrophe, et ils paient aujourd'hui un prix terrible dans la guerre menée contre le Variola chimera.

En quelques semaines, le Poison Vert et l'instabilité politique, économique et sociale ont ravagé les principaux foyers de population de la côte Est, jetant des centaines de milliers de citoyens dans les rues ou sur les routes, en quête d'une zone sûre. Ces cohortes nomades ont rapidement été éprouvées par la faim, le froid et la maladie, mais également les raids de pillards et de bandes rivales prêtes à tout pour s'arroger des ressources et un semblant de pouvoir. Parvenus à destination, ces convois ont finalement été entassés dans des centres de quarantaine et de traitement, puis soumis à des conditions de détention inhumaines. D'autres, par choix ou par nécessité, on fait le choix de l'immobilisme : isolés et privés de tout soutien, contraints par une faction armée ayant pris le contrôle du quartier, ou tout simplement attachés à leur ancienne vie, leur foyer et leurs proches, nombre de civils résident aujourd'hui encore dans des zones d'affrontements permanents, et s'efforcent de survivre parmi les ruines.

Le peuple américain n'a toutefois rien de la masse indolente dépeinte par ses détracteurs : s'ils ont prélevé un lourd tribut parmi la population, le virus et les événements survenus à la suite du Black Friday ont infusé la société d'une ardeur et d'un courage insoupçonnés, poussant nombre de citoyens à s'engager dans une lutte active au nom de la liberté et de leurs idéaux. Dès les premières semaines, des groupes d'entraide et d'importants réseaux de résistance ont vu le jour, et mis de côté leurs différends et divergences d'opinions afin d'œuvrer, ensemble, à la défense et à la réhabilitation de la nation. Depuis lors, des femmes et des hommes du commun rivalisent d'héroïsme et bravent chaque jour l'impossible pour garantir la survie des plus faibles, et préserver ce qui reste de civilisation et d'espoir. Si la JTF et la Division forment l'avant-garde du mouvement de reconquête des États-Unis, il n'est pas usurpé d'affirmer que la population civile, impliquée depuis le premier jour dans le conflit et investie à tous les niveaux de la lutte, en compose le cœur battant.

Ces réalités sont bien connues de la DNS, qui met un point d'honneur à seconder les citoyens dans leurs initiatives et garantir leur sécurité, quel qu'en soit le prix. Le redressement de la civilisation ne sera pas le fait d'une poignée d'élus, mais bien l'aboutissement d'un effort et d'un élan collectifs.

► La JTF

L'apparition brutale et incontrôlée du Poison Vert, emportant des dizaines de milliers de victimes en moins de deux semaines, a précipité le délitement du dispositif étatique et de ses représentants. Dès les premiers instants de l'épidémie, les forces de l'ordre ont été confrontées à des défections massives, réduisant leurs rangs à peau de chagrin et exposant, davantage encore, les populations civiles au danger. La plupart des corps armés – à l'image de la garde nationale ou du NYPD – se sont ainsi vus privés de leurs effectifs, mais également d'une chaîne de commandement efficace et d'un soutien logistique impératifs à la conduite d'une mission de cette ampleur. Les survivants de ces différents groupes, restés fidèles à leur serment en dépit des pertes et du chaos grandissant, se sont rassemblés sous une même bannière, la JTF (pour « Joint Task Force »), afin d'unir leurs forces et de mettre en commun leurs rares ressources.

La JTF, actuellement placée sous la direction du capitaine Roy Benitez, un vétéran de la lutte contre le narcotrafic, représente la principale ligne de défense entre le peuple américain et le chaos. Chaque jour, ces femmes et ces hommes aux parcours et compétences variés rivalisent de bravoure pour honorer leur mission, en dépit des pertes et des dangers qui les guettent : factions armées, bandes en maraude, civils en colère ou encore groupes terroristes, forment les rangs – en perpétuelle expansion – des ennemis de la JTF et de la société américaine. Mais malgré la violence, les risques constants et l'âpreté de la lutte, ces héros du quotidien tiennent bon.

Si la JTF a vu le jour à New York, l'initiative a été déclinée et s'est rapidement étendue aux grands centres urbains des États-Unis. Washington D.C. et d'autres villes en proie au chaos disposent à ce titre de leurs propres incarnations de la JTF qui, bien que résolument différentes les unes des autres, servent toutes un but commun : protéger le peuple américain et mettre un terme à l'anarchie. Dans cette mission, les opérateurs de la JTF peuvent compter sur le secours de la Division, qui met un point d'honneur à soutenir et collaborer avec ses représentants. Les deux groupes entretiennent ainsi une relation quasi symbiotique et œuvrent en bonne intelligence au rétablissement

de l'ordre et à la sauvegarde de la nation : échanges de ressources et d'actifs, opérations conjointes, réseau d'informateurs commun ou encore mise à disposition d'équipement et de renforts armés, sont autant d'initiatives et de services mutuels venant renforcer cette collaboration. Aujourd'hui, le tandem JTF - Division représente la principale force de défense et de protection des États-Unis, et la réponse la plus appropriée aux innombrables périls, actuels et à venir, qui menacent la société.

► Factions hostiles

Le déferlement du Poison Vert et l'étiollement de l'autorité ont profondément redéfini les rapports de force aux États-Unis. Tirant parti du désordre, de nombreux groupes armés, animés par des convictions et des ambitions propres, ont récemment fait leur apparition et menacent quiconque ose s'opposer à leurs desseins, en plus de mettre en péril la nation tout entière.

La plupart de ces organisations se sont implantées dans les grands foyers de population et à proximité des anciens centres de pouvoir. Parfois forts de plusieurs milliers de sympathisants, ces groupes séditieux s'opposent ouvertement aux initiatives de la Division et de la JTF et n'hésitent pas à prendre pour cible leurs opérations et infrastructures, voire les agents déployés sur le terrain.

► NEW YORK

En tant que zone de concentration démographique et point zéro du Poison Vert, New York a été très tôt exposé à l'anarchie et aux querelles intestines entre bandes armées, luttant féroce pour asseoir leur emprise sur la ville. Aujourd'hui, New York - et plus particulièrement Manhattan - est devenu le théâtre d'une guerre sanglante qui oppose plusieurs factions rivales, portées par des objectifs radicalement différents.

► Les Nettoyeurs

Les Nettoyeurs rassemblent d'anciens employés de la municipalité, attachés aux services sanitaires et de propreté de la ville. Nombre d'entre eux ont été déployés sur le terrain dans les premiers temps de l'épidémie, afin de soutenir les équipes



Les Nettoyeurs

médicales et scientifiques du DCD, et ont pu constater de leurs yeux l'horreur et l'ampleur de la catastrophe. Cette exposition soutenue et insoutenable au Poison Vert a durablement éprouvé les effectifs municipaux, qui ont rapidement montré des signes de défiance à l'égard des autorités, jugées impuissantes à lutter efficacement contre le virus.

Animés d'un zèle fanatique, les Nettoyeurs ont pris de combattre le mal par d'autres moyens, et notamment par le feu. Armés d'imposants lance-flammes, ces dangereux incendiaires se sont déversés dans les rues de New York, mais également dans ses niveaux inférieurs et le réseau de métro, afin de purger toute trace de la corruption. Quiconque présente des symptômes, a été en contact avec un malade ou suscite les soupçons des Nettoyeurs s'expose à leur infernal brasier, qui menace d'engloutir New York tout entier.

► Les Rikers

L'irruption du Poison Vert et les premières vagues de victimes conduisirent à l'interruption temporaire et, pour certains, permanente, des services publics. À intervalles réguliers, New York fut ainsi exposé aux pannes en cascade d'infrastructures essentielles, dont le réseau électrique de la ville. En plus de plonger la cité dans l'obscurité, les coupures répétées entraînent des défaillances sur la plupart de l'équipement urbain et du parc électrique, ce qui ne manqua pas d'affecter le dispositif de sécurité du centre pénitentiaire de Rikers Island.



Les Rikers

Des cohortes de détenus sont ainsi parvenues à quitter la prison et à s'implanter dans les quartiers périphériques, où ils exercent désormais leur loi. Profitant du soutien et de liens privilégiés avec le monde criminel, les rangs des Rikers s'étoffent chaque jour davantage, et menacent de submerger les lignes de défense de la JTF. Les membres du gang vouent une haine farouche aux uniformes, et ont fait de leur traque – qui se conclut toujours dans la violence et le sang – une priorité. Pas un quartier n'est aujourd'hui préservé de leurs exactions, et les New-Yorkais ont appris à craindre ces bandes furieuses, qui comptent bien prendre leur revanche sur la société, tenue pour responsable de leur incarcération.

► Le Last Man Battalion (LMB)

Officiant jusqu'alors en tant que compagnie militaire privée, le LMB fut recruté en hâte par des huiles du Financial District inquiètes de leur sécurité. Bien que servant des intérêts privés, le groupe, fondé et dirigé par Charles Bliss, un vétéran multidécoré des Forces spéciales, collabora dans les premiers instants de l'épidémie avec les forces de l'ordre, et notamment la JTF. Malheureusement, le retrait soudain de la Task Force et l'abandon d'une part des effectifs du LMB en pleine zone de guerre, ainsi que l'insubordination de Bliss et l'exécution sommaire d'un officier de la JTF, ont précipité la rupture du groupe avec ses anciens alliés, et également son basculement dans l'illégalité.

S'il s'appuie sur des effectifs réduits, Le Last Man Battalion rassemble des profils triés sur le volet, entraînés à la guerre et profitant



Le Last Man Battalion

d'un arsenal guerrier inégalé. Ses membres sont habitués à travailler de concert et combattre sur différents théâtres d'opération, ce qui leur confère un avantage tactique certain sur leurs rivaux – dont la Division. Plus encore, l'engagement armé du LMB – qui s'est rapidement affranchi de ses commanditaires – se double désormais de revendications politiques : Bliss voit dans le Poison Vert et l'effondrement new-yorkais les symboles de la fragilité des États-Unis, et il aspire à bâtir, dans les ruines encore fumantes de Manhattan, les fondations d'un monde nouveau, dirigé et modelé par sa seule vision.

► WASHINGTON D.C.

En dépit des mesures sanitaires et de la réactivité des autorités – médicales, politiques et militaires – présentes sur place, le Poison Vert est parvenu à atteindre la capitale américaine et à s'y implanter durablement. En tant que siège du pouvoir et base arrière des forces gouvernementales, Washington revêt une importance stratégique capitale, ce qui justifie la présence et la pression croissantes de groupes factieux dans le secteur, voués à sa chute et à l'instauration de pouvoirs nouveaux.

► Les Hyènes

L'instabilité locale, précipitée par les défections au sein de l'armée et de la garde nationale, a favorisé l'apparition de gangs criminels, qui se sont empressés de tirer parti du chaos et de l'absence de représailles pour amasser de considérables ressources. Pendant plusieurs semaines, ces bandes



Les Hyènes

rivales se sont livré une guerre sans merci, embrasant Washington et son agglomération, et provoquant la mort de milliers de civils et d'agents des forces de l'ordre, alors privées de leur hiérarchie et de tout soutien.

Au terme de ces affrontements, les représentants des six gangs majeurs ont convenu d'une trêve qui s'est prolongée par la tenue d'un « conseil de la liberté », et le décret de « libertés fondamentales » – toutes menées au détriment des populations civiles – pour l'ensemble des factions représentées. Depuis ce jour, les gangs locaux sont unis sous une même bannière et se font appeler les « Hyènes » : bien que désorganisée, l'organisation est mue par le seul appât du gain et un goût prononcé pour la violence.

► Les True Sons

Rassemblant d'anciens membres de la JTF et des déserteurs issus des quatre coins de la région, les True Sons représentent la principale menace armée sévissant actuellement à Washington. Ces combattants, qui se désignent comme les « Véritables enfants de la liberté », sont unis par un but commun et guidés dans leurs opérations par le colonel Antwon Ridgeway, qui fut brièvement nommé commandant de la JTF et imposa son règne de terreur sur la zone de quarantaine de Roosevelt Island, avant d'être finalement mis aux arrêts.

Son évasion spectaculaire, rendue possible par l'intervention de soldats loyaux à sa cause et ses idéaux, a permis à Ridgeway de fédérer des centaines d'hommes et de femmes déçus ou indignés des mesures prises par le gouvernement. Les True Sons tiennent le président et ses sbires responsables du déclin précipité des États-Unis,



Les True Sons

et aspirent désormais à former leur propre nation, tenue d'une main de fer et soumise à leur gouvernance « éclairée ». Leur entraînement et leur arsenal militaires, ainsi que l'afflux constant de nouvelles recrues, leur ont permis d'asseoir leur hégémonie sur la ville et ses environs, faisant d'eux l'une des principales menaces à la sûreté nationale.

► Les Parias

L'empressement et la brutalité avec lesquels a été menée la politique sanitaire visant à contenir et endiguer l'épidémie à Washington ont eu de lourdes conséquences. Pendant des jours, des habitants – infectés ou suspectés de l'être – ont été parqués comme du bétail dans les zones de quarantaine établies à Roosevelt Island et le long de la rivière Potomac, et ce malgré les objections et les dérives constatées de nombreux chefs de camp, à l'image du colonel Antwon Ridgeway. L'abandon précipité et le démantèlement de ces geôles sanitaires, qui ont activement participé à la propagation du virus, n'ont pas mis fin au ressentiment, bien au contraire.

Les anciens captifs et rares survivants de ces zones de quarantaine redoutées – qui se font appeler les « Parias » – parcourent désormais librement les rues de Washington, et comptent bien prendre leur revanche sur la société. Ces femmes et ces hommes, pour la plupart asymptomatiques, sont aujourd'hui portés par un insatiable désir de vengeance et un sinistre dessein : répandre le virus à l'ensemble de la ville et de ses habitants, et ainsi infliger à ceux qui les ont condamnés le traitement inhumain qu'ils ont autrefois subi. Leur zèle, qui confine au fanatisme aveugle, en fait des ennemis redoutables, prêts à tout pour corrompre la société américaine.

LES RÈGLES

► SYSTÈME DE RÉOLUTION

The Division : le jeu de rôle officiel s'appuie sur un système de résolution simple, commun à l'ensemble des participants et conçu pour favoriser l'immersion et la narration. Ce chapitre détaille les principes et mécaniques fondateurs de ce système, ainsi que l'ensemble des règles pouvant intervenir lors de la partie.

► PRINCIPE GÉNÉRAL

The Division : le jeu de rôle officiel utilise le système « **GRIS** », un système inédit qui propose des mécanismes de résolution rapides et intuitifs. Indépendamment de la situation et des valeurs utilisées, le système s'articule autour d'un principe fondateur, résumé ci-dessous.

- Le joueur rassemble puis lance un nombre variable de D10, de 1 à 5, puis choisit l'un d'entre eux pour devenir le « **dé de résolution** ». Si le résultat indiqué sur le dé de résolution est égal ou supérieur à la valeur de **difficulté** annoncée par le Coordinateur, le jet est un succès.

► UN SEUL TYPE DE DÉ

The Division : le jeu de rôle officiel n'utilise qu'un seul type de dé pour l'ensemble des jets intervenant lors de la partie, le dé à dix faces. Abrégé en « D10 », ce dé polyédrique compte dix côtés, correspondant chacun à un chiffre de 1 à 10. Les D10 confiés aux Agents disposent d'un symbole de la Division à la place du 10, représentant le plus haut résultat possible, là où ceux du Coordinateur figurent l'emblème du Poison Vert.

En jeu, joueurs et Coordinateur devront fréquemment lancer un nombre variable de D10, toujours de 1 à 5 : afin de faciliter la compréhension et de fluidifier la lecture, on parle alors de 1D10, 2D10, 3D10, etc., le chiffre indiqué devant la mention « D10 » signifiant le nombre de dés à lancer.

Sauf en de rares exceptions, on n'additionne jamais les résultats des dés : ces derniers sont pris individuellement et transformés, pour un seul d'entre eux, en « dé de résolution ». Seul ce dé compte pour déterminer l'issue du jet (cf. *Résultats*, page 29).

Séquence de résolution classique

Durant la partie, l'ensemble des jets de résolution se fondent sur un même séquençement, commun à l'ensemble des situations et détaillé ci-dessous.

1. Une situation qui présente un intérêt dramatique ou dont l'issue est incertaine survient.
2. Le ou les Agents qui souhaitent résoudre cette situation annoncent leurs intentions, décrivent la manière et les moyens engagés pour y parvenir, puis choisissent une compétence appropriée.
3. En fonction de la compétence et de la configuration de la scène, le Coordinateur annonce une difficulté au jet. **La difficulté standard est de 7.**
4. Les Agents composent, puis lancent leur groupement de dés, avant de désigner un unique dé de résolution.
5. En fonction du résultat, le Coordinateur décrit aux joueurs et intègre les conséquences du jet à la partie, faisant ainsi progresser le récit.

Le système GRIS

The Division : le jeu de rôle officiel s'appuie sur le GRIS, un système de résolution simple conçu pour faciliter la prise en main et préserver le rythme des parties. L'acronyme renvoie aux principes fondateurs sur lesquels se fondent les jets de résolution :

Gather (Rassemblez) :

tout jet vous impose de lancer un nombre variable de dés à dix faces (D10), toujours de 1 à 5. Lorsqu'un jet vous est demandé, vous devez rassembler vos dés.

Roll (Lancez) : une fois votre groupement de dés en main, lancez-les et prenez connaissance des résultats obtenus.

Indicate (Désignez) :

parmi ces dés, indiquez le résultat de votre choix et convertissez-le en « dé de résolution », qui servira à déterminer la réussite ou l'échec de l'action entreprise.

Succeed (Réussissez) :

si le dé de résolution indique un résultat égal ou supérieur à la valeur de difficulté annoncée, le jet est réussi. Un résultat supérieur entraîne également des effets bonus.

► Un outil au service de la narration

Le système utilisé dans *The Division : le jeu de rôle officiel* est conçu pour soutenir et favoriser la narration, en confiant aux joueurs et au Coordinateur des outils simples d'utilisation, garants du rythme de la partie. L'ensemble des jets intervenant au cours de la partie se fondent sur un principe commun, qui garantit une résolution rapide pour l'ensemble des situations.

Si les jets de dés ponctuent la partie et permettent de déterminer l'issue d'une action, ils n'ont pas vocation à sous-tendre chaque action ou prise de parole. À ce titre, un jet de dés doit systématiquement présenter un intérêt et contribuer à l'élaboration d'un récit. Si l'issue d'une action est assurée ou que le jet ne présente pas un enjeu narratif fort, dispensez-vous de lancer les dés. Dans de telles situations et afin de préserver le rythme de la partie, il est préférable de privilégier la narration pure et de résoudre l'action en annonçant simplement ce qu'il se produit.

Selon leurs envies et sensibilités, joueurs et coordinateurs peuvent librement s'entendre sur l'issue à donner à certaines scènes. Gardez toujours à l'esprit que les dés servent uniquement à arbitrer et lever une incertitude ou déterminer le degré de réussite lors de certaines actions ; ils sont des suppléments à la narration et à l'imagination des joueurs, et ne doivent en aucune façon devenir des entraves au récit.

► JETS

Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, la résolution de la plupart des actions entreprises passe par des jets de dés. Le jet représente le moment où un joueur saisit et lance un nombre variable de dés, afin de surmonter un obstacle ou d'interagir avec le monde qui l'entoure pour faire progresser le récit.

En jeu, les jets peuvent être de deux types : « de compétence » ou « de caractéristique ». Les premiers s'attachent aux connaissances et savoirs utilisés par les Agents au quotidien dans l'exécution de leur mission, rassemblés en douze compétences, décrites plus loin. Les compétences figurent au centre de la Fiche d'Agent, dans le « réseau de compétences » utilisé pour déterminer le groupement de dés employé lors d'un jet. Si elles sont communes à l'ensemble des individus, leur valeur et le degré de maîtrise respectifs varient d'un Agent à l'autre. Chaque membre de la Division est ainsi invité à se spécialiser et à développer des domaines d'expertise particuliers.

Les jets de caractéristique s'attachent quant à eux à trois valeurs spécifiques qui figurent également sur la Fiche d'Agent mais ne sont pas intégrées au réseau de compétences : **Résilience**, **Vigueur** et **Rapidité**. Leur fonctionnement reste toutefois similaire : chaque valeur dispose d'un niveau spécifique, utilisé pour déterminer le nombre de dés à lancer lors du jet.

Probabilités aux dés

La table suivante indique les probabilités de réussir un jet en fonction du niveau de difficulté et du nombre de D10 composant le groupement de dés.

		Nombre de dés lancés				
		1D10	2D10	3D10	4D10	5D10
Difficulté à atteindre	5	60%	84%	94%	97%	99%
	6	50%	75%	87%	94%	97%
	7	40%	64%	78%	87%	92%
	8	30%	51%	66%	76%	83%
	9	20%	36%	49%	59%	67%
	10	10%	19%	27%	34%	41%

► Jets de compétence

Lorsqu'un Agent fait un jet de compétence, il choisit parmi l'une des douze compétences disponibles, figurant sur le « réseau de compétences » de sa Fiche. Le personnage à l'origine de l'action n'est pas tenu de disposer d'un niveau de maîtrise dans la compétence sollicitée : par défaut, tous les Agents sont en mesure de solliciter ces techniques et savoir-faire, sans pour autant y exceller ou avoir suivi un entraînement dédié.

L'Agent détermine ensuite son groupement de dés en se référant au réseau de compétences. Pour ce faire, il lui suffit de localiser la compétence employée et de retracer le parcours qui y mène en partant du centre de la carte : pour chaque point, correspondant à un niveau de maîtrise, il ajoute 1D à son groupement de dés. Une fois le groupement complété, il ne lui reste plus qu'à lancer les dés et à atteindre, avec au moins l'un d'entre eux, la valeur de difficulté annoncée par le Coordinateur.

► Jets de caractéristique

Au cours de la partie, les Agents peuvent être amenés à effectuer des « jets de caractéristique ». Les caractéristiques s'attachent à trois valeurs secondaires, qui ne sont pas intégrées au réseau de compétences, mais jouent tout de même un rôle déterminant sur le terrain. Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, il existe trois caractéristiques : **Résilience**, **Vigueur** et **Rapidité**.

À la différence des jets de compétence, les jets de caractéristique se basent sur une valeur brute, renseignée sur la Fiche d'Agent. Lorsque l'une des trois caractéristiques est sollicitée, l'Agent compose uniquement son groupement de dés en se basant sur le niveau de la caractéristique indiqué sur sa Fiche. La valeur d'une caractéristique est représentée par des croix, indiquant le nombre de dés à lancer.

En jeu, les jets de caractéristique interviennent dans les situations suivantes :

- **Rapidité.** Au combat, la **Rapidité** sert à déterminer l'initiative et l'ordre d'action des différents participants.
- **Résilience.** La **Résilience** représente le sang-froid et l'aplomb dont font preuve les Agents. Les jets de **Résilience** servent à déterminer la réaction d'un Agent face au stress, dans le feu des combats ou lorsqu'il est confronté au pire.
- **Vigueur.** La **Vigueur** s'attache à l'endurance et à la résistance naturelle d'un Agent. Les jets de **Vigueur** servent à résister aux effets de certains toxiques et à déterminer les lésions subies au combat.



► GROUPEMENT DE DÉS

Lorsque votre Agent entreprend un jet, vous devez au préalable déterminer le « groupement de dés » nécessaire à la résolution de l'action. Un groupement de dés se compose d'un nombre variable de dés à dix faces, abrégés en « D10 », déterminé par les valeurs renseignées sur la Fiche d'Agent, mais qui peut être également affecté par les circonstances (cf. *Modificateurs*, page 29). Notez également qu'un groupement de dés, qu'il s'attache à une compétence, une caractéristique ou tout autre type de jet, ne peut jamais excéder cinq dés (5D) et être inférieur à un dé (1D).

Pour déterminer le groupement de dés, il vous suffit de choisir la compétence ou la caractéristique utilisée et de comptabiliser le nombre de points qui s'y rapportent. Ce résultat détermine le nombre de dés qui composeront le groupement de dés de votre Agent, et donc le nombre de D10 que vous devrez lancer lors de la résolution du jet.

Dé garanti

Il peut arriver qu'à la suite de blessures, d'un handicap ou de la perte de son équipement, un Agent voit son groupement de dés diminuer et passer sous le seuil réglementaire de 1D. Lorsque cela se produit, on considère que l'Agent s'en remet au hasard, à la chance ou à des connaissances élémentaires pour réussir l'action entreprise, profitant ainsi de la règle du « dé garanti ». Cette règle fait passer tout groupement de dés équivalent à 0D ou inférieur à un unique D10.

Ce principe s'applique à l'ensemble des protagonistes, qu'il s'agisse d'un Agent ou d'un PNJ, allié comme ennemi. Dans la pratique, un groupement de dés, même diminué, garantit toujours 1D au personnage à l'initiative du jet : il n'est donc jamais possible de se retrouver avec une main vide, qui dispenserait d'un lancer et aboutirait à un échec automatique.

Le principe du dé garanti n'accorde toutefois pas les mêmes chances à un Agent qu'un lancer de dés standard : tout jet entrepris au moyen de cette règle voit sa difficulté augmenter de 1, jusqu'à un maximum de 10. Par exemple, un personnage confronté à un jet de compétence d'une difficulté de 7 devra, s'il s'en remet au dé garanti, obtenir un résultat de 8 ou plus pour réussir son action.

► DIFFICULTÉ

En jeu, l'ensemble des jets de résolution s'effectuent contre un **seuil de difficulté** déterminé par le Coordinateur. Cette valeur, de 5 à 10, représente la complexité de l'action, ainsi que les paramètres logistiques, techniques et humains pouvant affecter les chances de réussite. Pour l'Agent à l'initiative du jet, la difficulté représente le résultat à atteindre, avec au moins l'un des dés, pour réussir l'action entreprise. Lorsqu'un jet est demandé, le Coordinateur est toujours tenu d'annoncer aux joueurs la difficulté à atteindre.

Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, on considère que la difficulté de base d'une action est fixée à 7. La grande majorité des jets s'effectuent ainsi contre ce seuil de difficulté, mais il peut arriver que, selon la configuration et les enjeux de la scène, ce dernier augmente ou, au contraire, diminue. Gardez toutefois à l'esprit que la difficulté d'un jet ne peut jamais être inférieure à 5 : lorsque la difficulté passe sous ce seuil, on se dispense de lancer les dés, l'action réussissant automatiquement (même si elle se solde par une réussite standard et n'octroie donc aucun avantage lié à un tour de force ou une action d'éclat).

À l'inverse, un jet dont le seuil de difficulté dépasse 10 (en raison de modificateurs liés à l'environnement, des blessures, des malus spécifiques, etc.) ne peut jamais être entrepris : dans ce cas, on estime que la complexité de l'entreprise rend l'action irréalisable, et que les Agents ne sont tout simplement pas en mesure de l'accomplir. Ces derniers sont ainsi contraints d'opter pour une nouvelle approche ou de recourir à des moyens originaux (équipement dédié, intervention d'un spécialiste, nouvelle fenêtre d'action, etc.) afin de diminuer la difficulté sous le seuil réglementaire.

Dans les règles et les scénarios qui accompagnent le jeu, la difficulté d'un jet est systématiquement spécifiée entre parenthèses.



► MODIFICATEURS

Chaque situation présente ses propres défis et spécificités : les conditions de résolution, la présence ou l'absence d'ennemis aux alentours, le recours à un équipement perfectionné sont autant de facteurs qui ne manqueront pas d'affecter les chances de réussite d'une action. Lorsque le Coordinateur détermine la difficulté d'un jet, il doit prendre en compte l'ensemble de ces paramètres avant d'annoncer la valeur à atteindre. Ces différents modificateurs – qu'ils soient positifs ou négatifs – sont cumulatifs et peuvent s'additionner, faisant ainsi grimper ou chuter la difficulté de plusieurs paliers.

En jeu, les modificateurs affectent uniquement la difficulté d'un jet. Ils n'influent jamais sur le groupement de dés.

► DÉ DE RÉOLUTION

Après avoir lancé son groupement de dés et pris connaissance des résultats, l'Agent doit obligatoirement désigner l'un des dés pour le convertir en « dé de résolution ». Seul le résultat figurant sur ce dé est utilisé pour déterminer l'issue de l'action, les autres dés étant immédiatement défaussés. Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, l'ensemble des jets se fonde sur ce principe : quelles que soient les circonstances, un Agent est toujours tenu de choisir un dé de résolution et d'annoncer son résultat au Coordinateur.

Le dé de résolution ne se résume pas systématiquement au résultat le plus élevé. Dans certaines situations, notamment les jets de **Vigueur** servant à déterminer les blessures, il

peut être plus intéressant de privilégier un résultat inférieur, afin de préserver le combattant et de lui permettre de sélectionner un autre résultat plus tard lors de la partie. Les Agents sont toujours libres de choisir le dé de leur choix.

► RÉSULTATS

Une fois choisi, le résultat du dé de résolution est confronté au seuil de difficulté du jet. Dans le cas d'un jet de compétence et selon le résultat obtenu, plusieurs issues sont possibles :

- **le dé de résolution est inférieur à la difficulté et donne 1**, le jet se solde par un *fiasco* ;
- **le dé de résolution est inférieur à la difficulté**, le jet se solde par un *échec* ;
- **le dé de résolution est égal à la difficulté**, le jet se solde par une *réussite* ;
- **le dé de résolution est supérieur à la difficulté**, le jet se solde par une réussite et déclenche un *tour de force* ;
- **le dé de résolution est supérieur à la difficulté et donne 10** le jet se solde par une réussite et déclenche une *action d'éclat*.

Les résultats détaillés ci-dessus s'attachent uniquement aux jets de compétence. Les jets de caractéristique ne permettent jamais d'obtenir de fiascos, de tours de force et d'actions d'éclat, et ne peuvent se solder que par de simples échecs ou réussites.

De l'art de s'abstenir

Statistiquement, les fiascos ont plus de chances de survenir sur des groupements de dés faibles, se réduisant à un ou deux dés. Lorsque vous tentez un tel jet, interrogez-vous sur la pertinence de l'action et les risques éventuels. Plus encore, prenez le temps d'étudier et de privilégier d'autres approches, moins risquées ou tirant parti de vos forces respectives, voire de confier la tâche à un autre Agent, plus susceptible de s'en acquitter avec brio. Sur le terrain, vous devez tout mettre en œuvre pour éviter des fiascos qui peuvent entraîner la fin précipitée de l'opération ou entraîner la mort d'un ou plusieurs Agents.

► FIASCOS

L'action vire au désastre et s'accompagne de retombées inattendues, qui ne manqueront pas de se retourner tôt ou tard contre l'Agent ou son escouade. Les fiascos, bien que rares, représentent la pire issue possible à un jet de compétence : leurs conséquences peuvent compromettre la réussite d'une opération et ne doivent jamais être prises à la légère.

► ÉCHECS

En raison d'un manque de moyens, de réussite ou à la suite d'une mauvaise décision, l'Agent ne parvient pas à atteindre son objectif. Le jet est considéré comme raté, sans pour autant s'accompagner de revers et de contrariétés supplémentaires.

Un échec, même s'il peut apparaître frustrant aux yeux des joueurs, ne doit jamais interrompre le récit ou conduire à une impasse. Cette déconvenue doit au contraire inviter l'Agent à revoir sa stratégie ou à investir davantage de moyens pour parvenir à ses fins.

Une fois les conséquences de l'échec définies par le Coordinateur, elles sont intégrées au récit et la partie se poursuit.

► RÉUSSITES

Les intentions du joueur, telles qu'explicitées en préambule du jet, se concrétisent. L'Agent atteint l'objectif visé, sans toutefois dépasser ses attentes, et les conséquences de cette réussite sont intégrées au récit.

► Tours de force

Lors d'un jet de compétence, si le dé de résolution dépasse le seuil de difficulté annoncé, l'Agent réalise un « tour de force ». Le jet compte pour un succès, mais s'accompagne également d'un ou plusieurs avantages définis par le Coordinateur. L'obtention d'un tour de force souligne la réussite et le brio dont un Agent a fait preuve dans l'exécution de son action.

Les bénéfices d'un tour de force sont purement narratifs et ne s'accompagnent d'aucun effet mécanique. L'avantage ainsi obtenu peut bénéficier à l'Agent

responsable de l'action ou à l'ensemble du groupe : il peut s'agir d'une information nouvelle, d'un ascendant sur l'ennemi ou d'un atout temporaire qui offre de nouveaux moyens ou perspectives au groupe dans la conduite de sa mission.

Lorsqu'un tour de force survient, le joueur à l'initiative de l'action suggère les conséquences exceptionnelles de la réussite de l'Agent, en laissant libre cours à son imagination. Il peut également solliciter l'avis du Coordinateur pour s'entendre sur une issue cohérente et profitable à la narration.

► ACTIONS D'ÉCLAT

Lors d'un jet de compétence, si le dé de résolution donne « 10 » (en surpassant également la difficulté), vous réalisez une « action d'éclat ». En tirant parti de son entraînement ou de l'environnement, l'Agent est parvenu à triompher de l'adversité et arracher une victoire qui restera dans les mémoires. L'action d'éclat est la plus haute forme de réussite qu'il est possible d'obtenir lors d'un jet de compétence.

En jeu, l'action d'éclat s'apparente à un tour de force et produit les mêmes effets. Elle s'accompagne cependant d'un bénéfice mécanique, qui dépend de la situation et doit être choisi par l'Agent parmi une liste de trois propositions. Le choix de l'action d'éclat est intimement lié au cadre narratif et à la configuration de la scène : si la réussite intervient en dehors d'un combat, le joueur doit se référer à la section dédiée. À l'inverse, si l'action d'éclat a lieu lors d'un affrontement, le joueur devra se reporter à la section spécifique (cf. page suivante).

► Déterminer son action d'éclat

Lorsque vous obtenez une action d'éclat, vous êtes invité à choisir l'une d'entre elles parmi la liste proposée. Chaque liste s'attache à des situations narratives différentes. Lorsque vous choisissez votre action d'éclat, vous devez annoncer clairement votre décision au groupe et au Coordinateur.

► Hors combat

Lorsque vous déclenchez une action d'éclat hors combat, vous devez choisir l'une des propositions suivantes :

- **Apprentissage.** Pour toute la durée de la mission, la difficulté des jets pour cette compétence diminue de 1 (cumulatif, jusqu'à un maximum de -3).
- **Exemple inspirant.** Désignez un allié visible : ce dernier obtient +1D à son prochain jet de compétence ou de Résilience.
- **Focalisation.** Vous générez immédiatement 1 PS (cf. page 39)

► En combat

Lorsque vous déclenchez une action d'éclat en combat, vous devez choisir l'une des propositions suivantes :

- **Coup au but.** Les dégâts infligés par votre attaque augmentent de 3.
- **Focalisation.** Vous générez immédiatement 1 PS.
- **Exemple inspirant.** Désignez un allié visible : ce dernier obtient +1D à son prochain jet de compétence ou de Résilience.



▶ AUTRES TYPES DE JET

La plupart des jets sont résolus en opposant la valeur d'un dé de résolution au seuil de difficulté annoncé par le Coordinateur. Dans certaines situations toutefois, les joueurs peuvent avoir recours à d'autres types de jet, servant à restituer les oppositions ou les éventuels soutiens impliqués lors d'une action.

▶ Jets en opposition

Dans le cas d'une opposition directe, certains jets de compétence sont effectués contre un adversaire ou plusieurs adversaires. Lorsque cela se produit, on parle de « jets en opposition ». La plupart des jets en opposition sont effectués avec la même compétence (*Dialogue*, *Mêlée*, *Sécurité*, etc.), mais il peut arriver que le jet implique des compétences différentes, par exemple lorsqu'un Agent essaie d'échapper à la vigilance d'un ennemi (*Furtivité* contre *Observation*).

Lors d'un jet en opposition, le Coordinateur détermine la difficulté du jet pour chaque participant. Ce seuil peut varier d'un participant à l'autre et doit prendre en compte les éventuels modificateurs qui s'appliquent à chacun. Lorsque les difficultés respectives ont été annoncées, chaque personne impliquée effectue son jet de compétence en suivant les règles de base.

- Si aucun des participants ne réussit son jet, la situation n'évolue pas ou aboutit à un statu quo.
- Si l'un des participants réussit son jet et que son adversaire échoue, il remporte l'opposition et prend l'ascendant.
- Si les participants réussissent leur jet, le résultat le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste, l'Agent est systématiquement considéré comme vainqueur. Dans le cadre d'une égalité entre PNJ, le Coordinateur décide de l'issue de la confrontation.

▶ Jets de soutien

Bien que les membres de la DNS aient été formés pour œuvrer en parfaite autonomie, les agents tirent leur force de leur capacité à collaborer. Le travail en équipe est au cœur des dynamiques de la Division, qui s'applique à tirer parti des talents et des prédispositions de ses membres.

La règle de soutien permet à un ou plusieurs individus de prêter main-forte à un personnage lors d'un jet de compétence. Lorsqu'un Agent souhaite apporter son soutien à un allié visible, il sacrifie sa propre action du tour et dédie ses efforts à la réussite de son coéquipier, lui conférant 1D supplémentaire à son jet.

Autant d'agents que souhaité peuvent apporter leur soutien à un jet de compétence. Chaque participant ajoutant 1D supplémentaire au groupement de dés. Gardez toutefois à l'esprit qu'un groupement de dés ne peut jamais inclure plus de cinq dés.

- Si le jet se solde par une action d'éclat, seul l'Agent à l'initiative du jet détermine ses effets.
- Si le jet se solde par un fiasco, l'ensemble des participants en subit les effets.

Les PNJ peuvent également apporter leur soutien à un Agent et sont soumis aux mêmes règles et restrictions que précédemment.

▶ EXEMPLE

Compétences offensives

La règle de soutien joue un rôle fondamental dans *The Division : le jeu de rôle officiel*. En plus de favoriser la coopération entre les Agents, elle octroie de précieux dés supplémentaires aux jets de compétence, augmentant considérablement les chances de réussite. S'il peut s'appliquer à la majorité des jets, ce principe d'entraide ne s'applique toutefois pas aux compétences dites « offensives », qui regroupent Armes légères, Armes lourdes et Mêlée. Ces trois compétences, dédiées à la neutralisation de l'ennemi, sont toujours effectuées en autonomie et ne peuvent jamais bénéficier de la règle de soutien.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

En jeu, les Agents sont définis au travers de plusieurs valeurs qui servent à apprécier leur degré de qualification dans certains domaines et qui interviennent dans la résolution de la majorité des jets. Ces indicateurs, qui sont rassemblés en attributs et compétences, sont présentés en détail dans ce chapitre.

▶ ATTRIBUTS

Dans *The Division: le jeu de rôle officiel*, les attributs sont au nombre de trois : **Conscience**, **Dextérité** et **Technique**. Ces groupes servent à restituer les prédispositions et capacités innées d'un individu, ainsi que les affinités naturelles qu'il peut entretenir pour certains domaines.

Sur la Fiche d'Agent, les attributs sont rassemblés dans le premier cercle, au centre du réseau de compétences. Par défaut, elles disposent toutes d'un point de maîtrise, qui représente l'équilibre et les compétences fondamentales dont profite chaque individu. L'une d'entre elles peut toutefois être améliorée au cours de la création de personnage, lorsqu'un Agent est invité à déterminer son Orientation, qui représente ses inclinations naturelles et centres d'intérêt. Le choix de l'Orientation se traduit par l'attribution d'un second point de maîtrise dans l'un des trois attributs.

▶ DOMAINES DE COMPÉTENCES

En jeu, les capacités d'un Agent se matérialisent au travers d'une palette de savoirs et de techniques. Elles sont rassemblées au sein de six grandes familles désignées sous le terme de « domaine de compétences ». Ces sous-ensembles, qui occupent le second cercle du réseau, représentent un socle commun de connaissances et savoir-faire, utilisés dans les grilles d'évaluation de la DNS et par les agents sur le terrain. À l'instar des attributs, les domaines de compétences se subdivisent en un sous-niveau, celui des « compétences », qui sont utilisées lors de la partie pour résoudre la majorité des actions entreprises par les Agents.

Lorsqu'un Agent débloque un nouveau domaine de compétences, il s'ouvre l'accès aux deux compétences qui y sont liées.

▶ Environnement (Conscience)

Le domaine Environnement représente la capacité d'un Agent à étudier, comprendre et interagir avec le monde qui l'entoure. Il permet d'évaluer aussi bien ses capacités d'analyse que son intuition et sa facilité à tirer parti du milieu dans lequel il évolue. Le domaine Environnement comprend les compétences *Furtivité* et *Observation*.

▶ Lien (Conscience)

Le domaine Lien s'attache à définir les rapports intellectuels, sociaux et humains que l'Agent entretient avec le monde. Il évoque les capacités de compréhension et d'échange d'un individu, ainsi que sa faculté à entrevoir et adopter des perspectives nouvelles. Le domaine Lien comprend les compétences *Connaissances* et *Dialogue*.

▶ Physique (Dextérité)

Le domaine Physique retranscrit les prouesses, l'entraînement et les qualités physiques d'un Agent. Il englobe les différentes disciplines sportives, ainsi que les techniques de combat au contact inculquées par la Division. Le domaine Physique comprend les compétences *Athlétisme* et *Mêlée*.

▶ Précision (Dextérité)

Le domaine Précision se rapporte au maniement des armes à feu utilisées par la DNS. Il définit autant l'adresse au tir d'un Agent que sa capacité à reconnaître, entretenir et exploiter des armes en tous genres. Le domaine Précision comprend les compétences *Armes légères* et *Armes lourdes*.

▶ Habileté (Technique)

Le domaine Habileté rassemble la plupart des techniques manuelles qui exigent un haut niveau d'adresse et de savoir-faire. Il permet aussi bien d'apprécier la précision

technique que l'ingéniosité et la créativité déployées à l'ouvrage par un Agent. Le domaine *Habilitété* comprend les compétences *Artisanat* et *Médecine*.

► Tech (Technique)

Le domaine Tech englobe toutes les sciences de l'informatique et de l'ingénierie. Il représente la faculté d'un Agent à développer, contourner et pirater un système informatique, ainsi qu'à concevoir et utiliser les gadgets intelligents mis au point par la Division. Le domaine Tech comprend les compétences *Gadgets* et *Sécurité*.

► COMPÉTENCES

Au quotidien, les agents de la Division s'appuient sur un éventail de techniques et de disciplines rassemblées sous le terme de « compétences ». Au nombre de douze, elles sont rattachées à six domaines de compétence (cf. plus haut) et occupent le dernier cercle du réseau, en plus de servir à la résolution de la majorité des situations en jeu. Sur le terrain, les compétences sont l'outil principal des Agents pour atteindre leurs objectifs et venir à bout de leurs adversaires : lorsqu'une situation survient et qu'elle présente une issue incertaine, elle est résolue au travers d'un jet de compétence, qui s'appuie sur l'une des douze valeurs présentées ci-après.

Chaque section détaille la compétence et les spécialités (cf. page 37) qui lui sont généralement associée.

► Présentation des compétences

Les compétences présentées dans cette section et utilisées par les Agents sur le terrain suivent un mode de présentation commun, qui permet une lecture et une utilisation simplifiées. Chacune des douze entrées se fonde ainsi sur les éléments suivants :

- **Présentation.** Une courte description de la compétence et de ses usages.
- **Utilisations.** Des exemples d'actions pouvant solliciter la compétence.

- **Application.** Des spécificités ou règles particulières intervenant dans l'utilisation de la compétence.

- **Spécialités possibles.** Des techniques spécialisées, en lien avec la compétence, et qui sont autant de voies de spécialisation pour les Agents.

■ FURTIVITÉ (ENVIRONNEMENT)

Bien que les agents de la Division soient formés au combat, l'entraînement leur inculque la prudence et les invite à éviter l'ennemi, plutôt que de foncer tête baissée et de prendre des risques inconsidérés. La *Furtivité* permet aux agents de se mouvoir et de neutraliser leurs ennemis sans être repérés.

Utilisations : se déplacer discrètement, neutraliser un adversaire depuis les ombres, atteindre une zone sans déclencher des alarmes ou des capteurs de mouvement, épier une conversation, etc.

Application : les jets de *Furtivité* sont généralement effectués en opposition avec l'*Observation* des ennemis présents.

Spécialités possibles : infiltration, filature, crochetage, sabotage.

■ OBSERVATION (ENVIRONNEMENT)

Les attributions de la Division ne se réduisent pas aux interventions armées : la DNS mène également des opérations de reconnaissance afin de recueillir des informations ou détache ses agents en soutien de la JTF, dans le cadre d'enquêtes criminelles ou d'analyses de terrain. L'*Observation* retranscrit les capacités d'étude et la vigilance dont font preuve les Agents.

Utilisations : localiser et identifier l'ennemi, déjouer une embuscade, chercher et collecter des preuves, étudier son environnement avec ou sans ECHO, etc.

Application : lorsqu'un Agent souhaite localiser ou mettre à jour quelque chose (un indice, un objet ou la présence de l'ennemi), il doit annoncer son intention et les méthodes et outils employés pour y parvenir. L'*Observation* n'est pas une compétence passive qui permet de révéler automatiquement des informations ou des éléments cachés.

Spécialités possibles : reconnaissance, pistage, étude d'une scène de crime, analyse.

■ CONNAISSANCES (LIEN)

La Division rassemble des profils variés et met un point d'honneur à recruter des spécialistes dans de nombreux domaines de savoirs et de compétences. Les **Connaissances** et capacités de réflexion d'un Agent sont autant d'outils mis au service de la DNS et de la population, notamment dans la compréhension et la gestion des conflits sociaux, politiques et humains qui embrasent les États-Unis.

Utilisations: interpréter et mettre en perspective des informations, mener un examen scientifique, identifier un objet (origine, appartenance, fonction ou encore valeur), décrypter et s'immerger dans un contexte (social, culturel, politique ou humain) différent, etc.

Application: lorsqu'un Agent a recours à la compétence **Connaissances**, il doit annoncer clairement ses intentions et/ou les informations qu'il souhaite obtenir.

Spécialités possibles: chimie, histoire, mathématiques, sociologie.

■ DIALOGUE (LIEN)

Certains agents de la DNS bénéficient d'une formation spéciale à l'art du discours et de la négociation. Un discours percutant ou des pourparlers maîtrisés peuvent résoudre le plus meurtrier des conflits et préserver un nombre incalculable de vies. Au sein de l'arsenal de la Division, les mots et le **Dialogue** s'avèrent tout aussi efficaces que les armes, si ce n'est davantage.

Utilisations: persuader un interlocuteur, mener des négociations, apaiser ou galvaniser un auditoire, prêter une oreille attentive et soulager par la parole, etc.

Application: lorsque la compétence est utilisée pour convaincre ou intimider un PNJ, elle est employée en opposition avec le **Dialogue** de l'interlocuteur.

Spécialités possibles: discours, marchandage, persuasion, soutien psychologique.

■ ATHLÉTISME (PHYSIQUE)

L'entraînement et les capacités physiques jouent un rôle crucial dans la conduite des missions de la DNS. La rudesse de l'environnement urbain, les sollicitations constantes et la violence des combats imposent une excellente condition physique, prérequis aux longues opérations de terrain.

Utilisations: courir, nager, escalader, déplacer ou renverser des objets lourds, etc.

Application: en jeu, l'ensemble des disciplines sportives et des prouesses physiques sont résolues au moyen de la compétence **Athlétisme**.

Spécialités possibles: plongée, descente en rappel, parkour, course de vitesse.

■ MÊLÉE (PHYSIQUE)

Au cours de leur formation, les agents de la DNS sont invités à maîtriser une ou plusieurs formes de combat au contact. Cet éventail de pratiques, empruntant autant aux arts martiaux qu'aux techniques d'autodéfense, vise avant tout à maîtriser et désarmer les adversaires, afin d'éviter un bain de sang et des pertes inutiles sur le terrain. La compétence **Mêlée** permet de contraindre et de neutraliser ses adversaires au contact.

Utilisations: frapper, assommer un adversaire, saisir et contraindre, se servir d'une arme de contact.

Application: dans le cas d'un affrontement physique, la compétence **Mêlée** s'utilise généralement en opposition avec celle de l'ennemi.

Spécialités possibles: art martial ou sport de combat, poignards, matraques, arme improvisée.

■ ARMES LÉGÈRES (PRÉCISION)

Contraints d'intervenir en zone de guerre, les agents de la DNS sont formés au maniement de la plupart des armes à feu en circulation. Ces **Armes légères** composent l'essentiel de l'arsenal de la Division et accompagnent ses agents en toutes circonstances.

Utilisations: tirer avec une arme à feu, entretenir et réparer son arme, identifier un calibre ou mener une analyse balistique, connaître la valeur ou marchander une arme au marché noir, etc.

Application: pour toucher sa cible, un Agent doit effectuer un jet d'**Armes légères** et égaler ou surpasser la difficulté annoncée par le Coordinateur.

Spécialités possibles: pistolets, fusils mitrailleurs, fusils d'assaut, fusils à pompe.

■ ARMES LOURDES (PRÉCISION)

Si la DNS privilégie les frappes rapides et ciblées, il autorise toutefois l'utilisation d'armes lourdes qui – bien qu'encombrantes – confèrent à l'escouade une force de frappe non négligeable. La compétence **Armes lourdes** permet à un Agent d'utiliser cet arsenal de guerre meurtrier, capable de renverser le cours d'une bataille.

Utilisations : tirer avec une arme lourde, entretenir et réparer une arme, installer, utiliser ou désamorcer un explosif, identifier une arme et ses éventuelles faiblesses (arc de tir limité, rechargement lent, capacité en munitions réduite, etc.), etc.

Application : pour toucher sa cible, un Agent doit effectuer un jet d'**Armes lourdes** et égaler ou surpasser la difficulté annoncée par le Coordinateur.

Spécialités possibles : fusil de précision, lance-grenades, lance-flammes, mines.

■ ARTISANAT (HABILETÉ)

Les rangs de la Division ne se limitent pas à des forces armées et intègrent également des ingénieurs, concepteurs et artisans susceptibles d'exploiter les ressources présentes ou récupérées sur le terrain, et qui servent à soutenir l'effort de guerre et renforcer l'arsenal de la DNS. Lorsqu'un Agent souhaite concevoir, perfectionner ou entretenir ces équipements, il se dédie à l'**Artisanat**.

Utilisations : déterminer la fonction et la valeur d'un équipement perfectionné, localiser et prélever des ressources valorisables, procéder à des réparations (équipements, véhicules, campements, etc.), fabriquer un objet, etc.

Application : le recours à la compétence **Artisanat** impose généralement la dépense d'un nombre variable de ressources, utilisées comme composants ou pièces détachées d'un ouvrage, en plus de nécessiter un temps de travail dédié, pouvant aller de quelques minutes (dans le cas de réparations de fortune) à plusieurs jours (pour renforcer un abri ou déployer des mesures de défense pérennes autour d'un bâtiment, par exemple).

Spécialités possibles : bricolage, réparations, récupération, recyclage.

■ MÉDECINE (HABILETÉ)

La Division met un point d'honneur à former des auxiliaires médicaux et à inculquer les bases des premiers secours à ses opérateurs, afin de prévenir les pertes en cas d'attaque et de soigner les éventuels blessés. Au quotidien, ces soignants s'appuient sur des techniques de **Médecine** poussées pour traiter leurs coéquipiers et venir au secours des populations civiles.

Utilisations : soigner des blessés, mener ou piloter une opération chirurgicale complexe, procéder à des analyses médicales ou une autopsie, étudier un agent toxique ou un virus et élaborer son traitement, etc.

Application : la compétence **Médecine** ne nécessite pas de ressources ou d'équipement particuliers. Le recours à un

medkit, des instruments et des technologies perfectionnés, un bloc opératoire ou encore la présence d'auxiliaires médicaux, permettent toutefois de diminuer la difficulté du jet.

Spécialités possibles : premiers secours, chirurgie, médecine légale, psychiatrie.

■ GADGETS (TECH)

La DNS a mis au point un arsenal inédit de gadgets et d'outils intelligents qui accompagnent les agents sur le terrain. Ces dispositifs high-tech, perfectionnés par le département R&D de la Division, couvrent toute une palette d'attributions, allant de la reconnaissance au sabotage, en passant par la disruption des forces ennemies. Ces outils de pointe étendent et renforcent considérablement les capacités d'intervention d'une escouade.

Utilisations : initialiser un drone, installer une tourelle, réparer un gadget, pirater ou saboter un dispositif ennemi, etc.

Application : la compétence **Gadgets** permet de déployer efficacement et de réparer les outils intelligents utilisés par la DNS. Elle peut également servir à identifier et déterminer les points faibles des appareils exploités par l'ennemi.

Spécialités possibles : drones, lucioles, ruches, tourelles.

■ SÉCURITÉ (TECH)

Le délitement de la civilisation et la perte des anciens systèmes d'information n'ont pas mis fin au besoin d'appareils technologiques. De vastes réseaux informatiques et de données, en passant par des outils autonomes ou gérés par l'intelligence artificielle, la DNS entretient une panoplie d'outils technologiques et numériques conçus pour soutenir les agents au quotidien.

Utilisations : comprendre et exploiter un appareil complexe, pirater un terminal informatique, saboter un dispositif de sécurité, déverrouiller une porte magnétique, etc.

Application : la compétence **Sécurité** peut permettre de désactiver et de prendre le contrôle des terminaux et équipements ennemis. Le recours à des outils de pointe et à la Shade Tech de la Division octroie un avantage non négligeable.

Spécialités possibles : informatique, piratage, brouillage, intrusion.

▸ SPÉCIALITÉS

La Division s'applique à tirer le meilleur et révéler les forces de ses agents. Au cours de leur formation, chaque membre de la DNS est ainsi invité à se spécialiser et à parfaire ses compétences, à force d'étude et d'entraînement. Ces acquis et domaines d'expertise sont rassemblés en jeu sous le terme de « **spécialités** ».

Chaque spécialité est nécessairement rattachée à l'une des douze compétences disponibles et permet de spécialiser davantage encore chaque Agent. Les spécialités s'attachent à des techniques, des savoir-faire et des apprentissages ciblés, qui permettent de restituer les domaines de prédilection de chaque Agent. Une même compétence peut accueillir jusqu'à deux spécialités, mais jamais davantage. Il n'est jamais possible d'associer une spécialité à une compétence tant que le domaine de compétences rattaché à cette dernière n'a pas été débloqué.

En jeu, une spécialité octroie un dé supplémentaire lors d'un jet de compétence en lien avec cette dernière.

Les spécialités s'attachent à des techniques et des savoirs précis, qui sont l'apanage d'une minorité et ont été développés à force d'entraînement et d'étude, parfois pendant plusieurs années. Ces domaines d'expertise interviennent à des moments clés du récit : ils sont utilisés pour répondre à des besoins et des situations spécifiques, et peuvent se révéler parfaitement inutiles en dehors de ces applications. Lorsqu'une spécialité ne s'applique pas à l'action en cours, l'Agent se réfère uniquement à sa compétence mère, sans appliquer de dé supplémentaire.





LE COMBAT

▼ Séquence type d'un combat

Bien que la guerre puisse adopter de nombreux visages, la majorité des combats dans *The Division : le jeu de rôle officiel* se fonde sur la structure et le déroulement suivants :

1. Une opposition se manifeste : le Coordinateur annonce aux participants l'Intensité du combat.
2. Les Agents se concertent et choisissent ou non de recourir à des cartes Tactique.
3. Les participants déterminent l'ordre d'action.
4. Le combat débute et se poursuit, manche après manche, jusqu'à ce que l'un des camps l'emporte.

► PRINCIPES DU COMBAT

En jeu, un combat se déclenche généralement lorsqu'un personnage – qu'il s'agisse d'un Agent ou d'un PNJ – a recours à une compétence offensive telle que *Mêlée*, *Armes légères* ou *Armes lourdes*. Ces oppositions violentes, qui se soldent bien souvent par la mort de combattants, peuvent rassembler un nombre variable d'individus, allant du duel au conflit à grande échelle, en passant par l'escarmouche et la bataille rangée, et se concluent lorsqu'un belligérant ou son groupe est mis en défaut.

Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, le combat repose sur un ensemble de règles spécifiques, qui permettent de simuler fidèlement les différents types d'affrontements et de leur offrir une dimension tactique. En tant qu'éléments de la DNS et membres d'une unité d'élite, les Agents disposent d'un arsenal d'outils, de techniques et de connaissances susceptibles de leur conférer l'avantage, détaillés tout au long de ce chapitre. Employées intelligemment, ces ressources sauront leur garantir la victoire, tout en limitant les pertes et préservant les chances de réussite de mission. Les joueuses et les joueurs désireux de s'initier aux rudiments du combat et de maîtriser ses spécificités sont invités à lire le chapitre suivant, qui présente l'ensemble des règles et subtilités du combat.

► PATEAU TACTIQUE

The Division : le jeu de rôle officiel entend proposer des affrontements réalistes et passionnants, soutenus par un ensemble de règles dédié. Au quotidien, les assauts menés par la DNS revêtent une importance capitale dans la réussite de sa mission, et le jeu propose des outils spécifiques pour restituer l'intensité et la portée stratégique de ces luttes.

En jeu, les combats se déroulent sur des cartes quadrillées, qui permettent aux participants de visualiser et de vivre en temps réel chaque affrontement. Les cartes disponibles sont appelées des « plateaux tactiques » et se décomposent en un nombre variable d'hexagones. Ces hexagones permettent d'apprécier les distances et d'utiliser des figurines, en plus de proposer une numérotation permettant de visualiser clairement la position de chaque protagoniste.

Les règles détaillées dans ce chapitre se fondent sur l'utilisation des plateaux tactiques, qui permettent de restituer les réalités et les principes tactiques qui sous-tendent ces affrontements.

► UTILISATION DU PLATEAU

Les plateaux tactiques, qui se composent d'hexagones représentant l'espace et la position des joueurs, figurent plusieurs lieux et théâtres d'opération. Vous en trouverez 4 dans la Boîte de démarrage de *The Division : le jeu de rôle officiel*, servant notamment dans le cadre du scénario d'introduction **Baptême du feu**, ainsi que d'autres à venir au fil des parutions et des Saisons.

Chaque carte se compose d'un nombre variable d'hexagones, qui se répartissent sur toute la longueur et la largeur du terrain. Ces hexagones peuvent être occupés par des combattants ou des éléments de décor et servent à évaluer les distances et la portée des armes. Au cours d'un combat, la carte tactique permet ainsi de gérer les éléments suivants :

► Distance

Au combat, les distances sont appréhendées en hexagones d'un mètre de côté. Les hexagones permettent d'apprécier la distance qui sépare une cible de son assaillant et entrent en compte dans l'utilisation des armes à feu. Viser une cible située en dehors de la portée de son arme impose des modificateurs (cf. ci-dessous).

Catégories de portée

Chaque arme dispose d'une portée indicative, qui intervient lors des jets de compétence et peut imposer des modificateurs à son utilisateur. Ces valeurs renvoient à des distances exprimées en hexagones/mètres, détaillées ci-dessous. Les distances sont systématiquement évaluées à partir d'un hexagone de référence, généralement celui du tireur :

Portée	Distance (en hexagones/mètres)
Contact	1
Courte	2-10
Moyenne	11-100
Longue	101 ou plus

► Mouvement

Les hexagones représentent la zone d'affrontement et le terrain sur lesquels les Agents peuvent se mouvoir. En jeu, la distance de mouvement d'un combattant est exprimée en hexagones/mètres et est généralement fixée à 4. Lorsqu'un Agent progresse sur le champ de bataille, il peut se déplacer d'autant d'hexagones que sa valeur de mouvement. À chaque manche, un combattant peut également effectuer un second mouvement au prix d'une action.

► DÉTERMINER L'INITIATIVE

Au début d'un combat, l'ensemble des participants doivent déterminer l'ordre dans lequel ils vont jouer au moyen d'un jet de **Rapidité**. Chaque combattant lance ainsi un nombre variable de D10, défini par sa valeur de **Rapidité**, puis il choisit son dé de résolution. Le résultat du dé indique l'initiative du combattant, les valeurs les plus élevées jouant en premier.

- Dans le cas d'une égalité entre plusieurs Agents, ces derniers peuvent s'entendre sur l'ordre d'action à observer.
- Dans le cas d'une égalité entre adversaires, les participants sont invités à lancer un unique D10 afin de les départager. La valeur la plus haute l'emporte et permet d'agir avant son adversaire, tout en respectant l'ordre d'action global.

Une fois l'ordre d'action déterminé, il doit être annoncé à l'ensemble des participants présents par le Coordinateur. L'ordre d'action s'applique pour toute la durée du combat : il n'est jamais possible de le modifier d'une quelconque manière.

► SÉQUENCÉMENT ET MANCHES

Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, le combat est appréhendé en « manches », qui permettent de découper et de résoudre les actions des différents protagonistes. Une manche ne renvoie pas à une unité chronologique précise : certaines d'entre elles peuvent s'étirer sur plusieurs minutes, là où d'autres se réduisent à quelques secondes. Dans les faits, la manche représente une séquence au cours de laquelle chaque

► Points de Stratégie (PS)

Les Manœuvres de la Division se fondent sur la dépense de points de Stratégie, abrégés en « PS » et communs à l'ensemble de l'escouade. Si elles permettent d'activer les capacités les plus dévastatrices de l'escouade, ces ressources restent rares, en plus de s'amenuiser au fil des combats et de la mission. Lors de la partie, les Agents disposent toutefois de moyens de restaurer leur jauge de PS, au moyen des actions suivantes :

Paramètres de mission.

La pioche de cartes Paramètres de mission octroie 4 PC par carte tirée (cf. *Manuel du Coordinateur*).

Actions d'éclat.

Lorsqu'un Agent obtient une action d'éclat, il peut choisir d'obtenir 1 PS.

Talents. Certains talents, particulièrement rares et convoités, permettent de regagner un nombre variable de PC.

participant peut agir et effectuer son tour de jeu. Une fois que tous les combattants ont résolu leur action selon l'ordre défini (cf. *Déterminer l'initiative*), la manche se termine et une nouvelle débute.

Les combats se composent d'un nombre variable de manches. Lorsque l'une des factions ou un protagoniste prend l'ascendant sur son adversaire, le combat se termine.



▶ ACTIONS AU COMBAT

Durant leur tour de jeu, les participants peuvent effectuer un nombre limité d'actions. Lors de cette phase, on considère qu'un combattant peut effectuer un mouvement et une action, à choisir parmi un panel de propositions détaillées ci-après.

À chaque nouvelle manche, un combattant peut :

- effectuer un mouvement standard

ET

- soit effectuer une course, faire un jet de compétence, recourir à une Manœuvre (générique ou de spécialiste) ou effectuer une action automatique.

Après avoir mené son action, le tour du joueur se termine, et le combattant suivant dans l'ordre d'action prend son tour. On procède ainsi jusqu'à ce que l'ensemble des participants aient pu jouer. Lorsque tous les combattants ont agi, la manche se termine.

▶ JETS DE COMPÉTENCE

Un Agent peut choisir de dépenser son action de la manche pour effectuer un jet de compétence, selon les règles détaillées pages 34 et suivantes. Au combat et conformément à ces principes, les compétences *d'Armes légères*, *d'Armes lourdes* et de *Mêlée* ne peuvent jamais profiter de la règle de soutien.

▶ MANŒUVRES

Les Manœuvres représentent un ensemble de techniques développées et perfectionnées par la Division, utilisées au combat pour prendre l'ascendant sur l'ennemi. En jeu, les Manœuvres peuvent être de deux types : génériques ou spécialistes. Les premières, au nombre de trois, sont connues et maîtrisées par tous les Agents : elles peuvent être disposées à la table, notamment grâce aux cartes Manœuvre disponibles à l'achat séparément. Les secondes sont exclusives à chaque spécialisation et doivent être débloquées grâce aux points d'expérience. Chaque Agent dispose d'un arsenal de Manœuvres unique, qu'il peut étoffer au fil des missions.

Un Agent peut choisir de dépenser son action pour réaliser une Manœuvre. Chaque Manœuvre se fonde sur les principes suivants :

- le recours à une Manœuvre nécessite la dépense d'un nombre variable de PS ;
- une fois leur coût en PS acquitté, les effets des Manœuvres – qu'elles soient génériques ou spécialistes – s'appliquent immédiatement et ne requièrent aucun jet ;
- certaines Manœuvres s'accompagnent de restrictions et peuvent consommer des ressources. Ces spécificités sont détaillées sur chaque carte Manœuvre.

► Manœuvres génériques

Quelles que soient sa spécialisation et son expérience, chaque Agent a accès aux trois Manœuvres génériques détaillées ci-dessous.

■ TIR DE PRÉCISION 1 PS

Malgré la fureur ambiante, vous prenez quelques instants pour ajuster votre tir.

Désignez une cible ennemie visible et à portée de tir. Vous lui infligez les dégâts de votre arme +2.

Restrictions : ne fonctionne qu'avec une arme légère ou un fusil de précision.

Coût : 1 munition

■ TIR DE SUPPRESSION 1 PS

Vous arrosez les positions ennemies, contraignant l'adversaire à se mettre à couvert et offrant une fenêtre d'action à vos alliés.

Désignez jusqu'à 2 cibles alliées visibles. Elles peuvent immédiatement effectuer un mouvement standard, ne comptant pas dans leur limite de la manche. Votre attaque n'inflige aucun dégât.

Restrictions : ne fonctionne qu'avec une arme légère.

Coût : 1 munition

■ TIR DE BARRAGE 1 PS

Vous écrasez votre adversaire sous la mitraille et un déluge de tirs ininterrompu, l'empêchant temporairement d'agir.

Désignez une cible ennemie visible et à portée de tir. Elle ne peut pas se déplacer ni agir cette manche. Votre attaque n'inflige aucun dégât.

Restrictions : ne fonctionne qu'avec une arme légère ou une mitrailleuse lourde.

Coût : 2 munitions

► ACTIONS AUTOMATIQUES

Au combat, certains gestes relèvent de l'automatisme et sont regroupés sous le terme d'« actions automatiques ». Ces actions ne présentent pas une complexité ou un enjeu narratif assez marqué pour justifier de jet et réussissent automatiquement, une fois que l'Agent a annoncé y recourir. Le recours à une action automatique compte toutefois pour une action.

De nombreuses actions entrent dans cette catégorie et couvrent la plupart des situations pouvant survenir lors d'un combat. Vous trouverez ci-dessous une liste d'actions automatiques courantes, mais vous êtes libre d'en proposer de nouvelles lors de la partie :

- dégainer, ramasser ou changer d'arme ;
- recharger une arme ;
- saisir ou lancer un objet ;
- lancer une grenade (cf. *Manuel de l'Agent*) ;
- utiliser un medkit ;
- contacter un allié par radio ;
- saisir et soulever un corps inanimé ;
- grimper ou se laisser tomber d'une échelle.

► MODIFICATEURS AU COMBAT

La configuration du champ de bataille, la présence et la disposition d'éléments bloquants, la visibilité ou les distances sont autant de facteurs qui risquent d'affecter les chances de réussite d'une attaque. Chacun d'entre eux s'accompagne de modificateurs qui font évoluer le seuil de difficulté du jet visant à atteindre une cible.

► Couverts

Le terrain, son agencement et les éventuels débris qui le jonchent jouent un rôle essentiel lors des combats. La plupart des zones de guerre accueillent de nombreux aménagements, décombres ou terrains qui peuvent servir de couverts aux combattants. En jeu, les couverts peuvent être de deux types : légers et lourds. La difficulté des jets ciblant un Agent abrité derrière un couvert léger augmente de 1, et de 2 pour les couverts lourds.

On estime qu'un Agent est à couvert lorsqu'il est physiquement en contact avec le décor et qu'il se situe en dehors de la ligne de tir de l'ennemi.

► Position

La position du tireur et une différence notable de niveau sont susceptibles d'influencer les chances de toucher, selon le principe suivant :

- un tireur surélevé par rapport à sa cible voit la difficulté de son jet d'*Armes légères* ou d'*Armes lourdes* diminuer de -1 ;
- un tireur situé en contrebas de sa cible voit la difficulté de son jet d'*Armes légères* ou d'*Armes lourdes* augmenter de +1.

► Visibilité

Un tireur doit s'assurer de profiter d'une bonne visibilité au moment de tirer. La présence de fumée, l'obscurité ou de mauvaises conditions météorologiques (une pluie battante, le fracas de l'orage, etc.) compliquent considérablement la tâche.

Lorsque le tireur souffre d'une mauvaise visibilité, la difficulté de son jet d'*Armes légères* ou d'*Armes lourdes* augmente de +1.

► Distance

En jeu, la plupart des armes peuvent atteindre leur cible, quelle que soit la distance à laquelle elle est située. Cependant, les armes à feu disposent toutes d'une indication de « portée », représentant la portée effective et optimale de l'arme. Lorsque la cible se situe en dehors de cette zone, le tireur souffre d'un malus à la difficulté et aux dégâts :

- lorsqu'une arme est utilisée pour toucher une cible située en dehors de sa catégorie de portée, le jet pour toucher voit sa difficulté augmenter de +1, par niveau d'écart. Par exemple, une arme de portée courte tirant à moyenne distance imposera un malus de +1 et de +2 à portée longue ;
- les dégâts sont également diminués de 1 par palier de portée d'écart. Par exemple, un pistolet (portée courte) touchant sa cible à portée longue verra ses dégâts diminuer de 2.

► Ligne de vue

Pour atteindre sa cible avec une arme à distance, un tireur doit systématiquement disposer d'une ligne de vue dégagée. Ce prérequis s'accompagne également des principes suivants :

- si l'ennemi est dissimulé derrière un couvert dense, invisible aux yeux de ses ennemis (ces derniers n'étant pas parvenus à le détecter au moyen d'un jet d'*Observation*) ou se tient dans le dos du tireur, l'attaque est impossible. Le tireur doit au préalable se repositionner pour avoir une ligne de tir dégagée ;
- tout obstacle ou individu présent dans la ligne de mire fait augmenter la difficulté du jet pour toucher de +1 (cumulatif).

Résumé des modificateurs :

Combat à distance

Facteur environnemental	Modificateur sur la difficulté
La cible est située au-dessus du tireur	+1
La cible est située en dehors de la zone de portée de l'arme	+1/+2
La cible est abritée derrière un couvert léger	+1
La cible est abritée derrière un couvert lourd	+2
Un élément de décor ou un individu est présent sur la trajectoire	+1
La visibilité est mauvaise (obscurité, mauvais temps, fumée, etc.)	+1
Le tireur est situé au-dessus de sa cible	-1

SANTÉ ET RÉSILIENCE

Tôt ou tard, les Agents seront exposés au feu et à la fureur des combats. Les revers, les risques inhérents à la mission ou la morsure des balles finiront par atteindre même le plus vaillant des opérateurs de la DNS, qui s'expose à de sérieuses blessures et complications, voire à la mort. Ce chapitre traite de la santé et des lésions que peuvent subir les Agents sur le terrain, ainsi que les moyens d'y remédier et de s'en prémunir.

▶ JAUGE ET POINTS DE SANTÉ

En jeu, chaque Agent dispose d'une jauge graduée qui restitue et permet de suivre l'évolution de son état de santé tout au long de la mission. Cette jauge se compose de dix cases, s'échelonnant de 0 à 10, qui représente les **points de santé** actuels d'un Agent.

▶ GESTION DES DÉGÂTS

Dans *The Division : le jeu de rôle officiel*, les sources de dégâts sont multiples. On ne compte plus le nombre d'agents tombés au combat, des suites de blessures par balles, d'explosions, de chutes ou encore d'empoisonnements. En jeu, les Agents doivent s'appliquer à éviter les dégâts autant que faire se peut : toute blessure, même mineure, affecte l'efficacité des combattants, en plus de mettre en péril les chances de survie de l'escouade entière.

Lorsqu'un Agent subit des dégâts, il coche autant de cases sur sa jauge de santé, en partant de la dernière case (à droite), afin de rendre compte des blessures encaissées et de son état d'épuisement.

▶ PROTECTIONS

Lorsqu'ils sont déployés sur le terrain, la plupart des membres de la Division prennent soin de s'équiper de gilets pare-balles et d'équipements de pointe, garants de leur survie. Cet arsenal défensif, particulièrement recherché et détaillé au chapitre *Équipement* (cf. page 49), dispose d'une **valeur de Protection** qui permet d'absorber une partie des dégâts reçus.

La valeur de Protection attachée à chaque combinaison de défense détermine le nombre de points de dégâts ignorés dans le cas d'une attaque réussie.

▶ SEUIL DE BLESSURE

Chaque Agent dispose d'un seuil de blessure, matérialisé par une encoche présente sous la quatrième case de sa jauge de santé. Ce repère symbolise le seuil de tolérance à l'épuisement et à la douleur de chaque Agent ; lorsqu'il est coché, ce dernier perd peu à peu ses moyens et sa concentration, ce qui limite sa capacité à agir et à combattre efficacement.

Lorsqu'à la suite de dégâts, un Agent atteint ou franchit son seuil de blessure, il est considéré comme « blessé ». Tant que les points de santé restants d'un Agent sont inférieurs ou égaux à son seuil de blessure, ses groupements de dés sont systématiquement réduits de -1.

▶ MISE À TERRE

Si, d'une manière ou d'une autre, la jauge de santé d'un Agent est réduite à 0, il s'effondre, épuisé ou terrassé par la douleur : ses capacités de mouvement et d'action sont fortement diminuées, ce qui l'expose à de sérieuses complications. Selon l'Intensité du combat, un Agent dont la jauge de santé atteint 0 peut même succomber à ses blessures.

La gravité de son état est déterminée par l'Intensité du combat (cf. *Manuel de l'Agent*). Selon la violence de l'assaut, un Agent est ainsi plus susceptible d'encaisser une blessure grave : si la Mise à terre survient lors d'une escarmouche, on estime que les lésions sont mineures et ont peu de chances d'entraîner la mort. À l'inverse, une Mise à terre survenant lors d'un affrontement présente davantage de risques et de complications éventuels, contraignant les agents à une extrême prudence lors de ce type d'assaut.

Lorsqu'un Agent est **Mis à terre**, il subit les effets suivants :

- **Mis à terre.** L'Agent s'effondre, à bout de forces ou éprouvé par la douleur. Il peut encore se mouvoir, mais voit sa mobilité réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur) et ne peut plus courir. L'ensemble de ses groupements de dés, à l'exception de ses jets de **Vigueur** et de **Résilience** (qui peuvent être affectés par le seuil de blessure), se réduisent désormais à un unique dé, et il ne peut plus utiliser de Manœuvre.

► DÉTERMINER LES LÉSIONS

Tout Agent ayant été Mis à terre doit immédiatement déterminer les lésions subies. Comme précédemment, le type de lésions, contrecoups et altérations occasionnés dépend de l'Intensité du combat : plus cette dernière est élevée, plus les séquelles seront graves. À ce titre, chaque type de combat dispose d'une table de lésions dédiée : les lésions mineures ne peuvent être obtenues que lors d'une escarmouche, là où les

lésions graves sont uniquement infligées au cours d'un affrontement.

Lorsqu'un Agent détermine les lésions subies, il lance un groupement de dés égal à sa valeur de **Vigueur**, puis choisit son dé de résolution. Le résultat de ce dé désigne la séquelle subie. Ses effets s'appliquent immédiatement et doivent être reportés sur sa Fiche d'Agent, dans l'encart dédié sous sa jauge de santé.

► Table des lésions mineures

Résultat	Séquelle mineure	Effets	Durée
1	Blessure handicapante	L'Agent souffre d'une vilaine blessure qui entrave ses gestes et ses mouvements. Tout groupement de dés attaché aux attributs Dextérité et Technique est réduit de 1D.	Jusqu'à la fin de la mission
2	Inconscient	À la suite d'un choc, l'Agent s'évanouit, laissant le reste de l'escouade vulnérable. Il souffre de l'État Inconscient et doit être transporté en lieu sûr, le temps de reprendre ses esprits. Sans intervention, il se réveille au bout de 5D10 minutes.	Durée variable
3	Blessure à la jambe	L'Agent souffre d'une blessure qui limite ses mouvements. Jusqu'à la fin de la mission, il ne peut plus courir et voit la difficulté de ses jets d' Athlétisme augmenter de +2.	Jusqu'à la fin de la mission
4	Choc	L'âpreté et la brutalité du combat ont ébranlé la détermination de l'Agent. Ce dernier souffre de l'État Secoué pendant 1D10 heures. L'État peut être supprimé au moyen d'un jet de Dialogue (8) effectué par un autre Agent.	1D10 heures
5	Fracture	Pressé de toutes parts, l'Agent se brise un ou plusieurs os. Les groupements de dés liés à l'attribut Dextérité sont systématiquement réduits de 1D.	Jusqu'à la fin de la mission
6	Équipement endommagé	Dans le feu de l'action, une pièce de l'équipement de l'Agent a été endommagée et est désormais inutilisable. Il peut s'agir d'une radio, de son dispositif ECHO, ou de tout autre objet présent dans son inventaire. Le Coordinateur choisit l'équipement endommagé. Ce dernier peut être réparé, à condition de disposer des ressources et composants nécessaires, au moyen d'un jet d' Artisanat (7) .	—
7	Confusion	À la suite d'un choc, l'Agent est pris de vertiges ou sujet à des bourdonnements intempestifs. La difficulté des jets de compétence se basant sur l'ouïe (Dialogue , Observation) et l'équilibre (Athlétisme , Mêlée et Furtivité) augmente de +1	Récurrent
8	Entraves	Des éclats de mitraille, l'épuisement ou une mauvaise chute limitent considérablement les capacités de mouvement de l'Agent. En combat, la distance parcourue (mouvement normal et course) est divisée par deux (arrondie à l'entier supérieur).	Jusqu'à la fin de la mission
9	Protection dégradée	Une pièce d'équipement de l'Agent a été endommagée lors du combat et voit sa valeur de protection diminuer de 1. La valeur de protection peut être ramenée à son niveau initial au moyen d'un jet d' Artisanat (7) , nécessitant un environnement sûr et une demi-heure de travail). Si l'Agent ne portait pas d'équipement de protection, relancez.	—
10	Égratignure	Par chance, la blessure est superficielle et le combattant hors de danger. Il regagne immédiatement 1 point de santé.	—

► Table des lésions graves

Résultat	Séquelle grave	Effets	Durée
1	Mort	En dépit de son héroïsme, l'Agent tombe au champ d'honneur, emporté par ses blessures.	Permanent
2	Handicap	L'Agent souffre d'une blessure permanente. Le joueur détermine l'un des attributs de son personnage : les groupements de dés de tous les domaines de compétence qui s'y rapportent diminuent définitivement de 1D.	Permanent
3	Blessure critique	L'Agent est affublé d'une sérieuse blessure, qui nécessite une intervention rapide : l'escouade doit trouver un médecin dans la zone ou procéder elle-même à l'opération au moyen d'un jet de Médecine (8) . Si la blessure n'est pas traitée et l'Agent stabilisé dans la prochaine heure, il mourra (cf. résultat 1).	—
4	Effondrement	Éprouvé par le combat, l'Agent peine à se remobiliser et à reprendre les armes : il ne peut plus déclencher d'action d'éclat (un « 10 » comptant uniquement pour un tour de force).	Jusqu'à la fin de la mission
5	Traumatisme	Le dernier combat a passablement ébranlé l'Agent, laissant ce dernier hagard et vulnérable. Il ne peut plus déclencher ou profiter des effets d'un Exploit (cf. <i>Manuel de l'Agent</i>).	Jusqu'à la fin de la mission.
6	Tremblements	L'Agent est pris de tremblements et ne parvient plus à se concentrer. Le coût des Manœuvres (génériques et spécialistes) augmente de +1.	Jusqu'à la fin de la mission
7	Écorchures	L'Agent souffre de multiples blessures qui, bien que n'engageant pas sa survie, perturbent sa concentration et son efficacité au combat. La difficulté des jets de compétence augmente de +1.	Jusqu'à la fin de la mission
8	Épuisement	La frénésie du combat et les douleurs lancinantes sapent la détermination de l'Agent. Sa jauge de santé diminue de 2 (passant de 10 à 8) ; les cases déjà cochées ne se déplacent pas en raison de l'Épuisement.	Récurrent
9	Protection ruinée	L'équipement de protection de l'Agent lui a sauvé la vie, mais il est désormais trop endommagé pour servir. La valeur de protection chute à 0 : il n'est pas possible de réparer l'équipement d'une quelconque manière. Si l'Agent ne portait pas d'équipement de protection, il obtient immédiatement la lésion « Blessure critique » (cf. résultat 3).	-
10	Miraculé	Les vêtements et l'équipement de l'Agent sont roussis par le feu des combats, mais ce dernier s'en tire indemne.	—

► À l'agonie

Lorsqu'un Agent est **À l'agonie**, il est privé de ses forces et son pronostic vital est engagé. Ses coéquipiers disposent de 1D10 + 2 minutes/manches pour se porter à son secours et le stabiliser, au moyen d'un unique jet de **Médecine (9)**. S'ils n'y parviennent pas, l'Agent meurt des suites de ses blessures.

► Stabilisation

Lorsque la santé d'un Agent atteint 0, il est temporairement neutralisé. Ainsi diminué, l'Agent devient un fardeau pour son équipe, compromettant grandement les chances de réussite de la mission. Pour se remettre d'aplomb, l'Agent doit être « stabilisé ».

Dès que la santé d'un Agent **Mis à terre** remonte à 1 point de santé ou davantage, il est considéré comme stabilisé. Un Agent stabilisé recouvre ses esprits et sa capacité d'action et peut de nouveau agir normalement, mais il conserve cependant les éventuels États et lésions tirés des précédents combats.

► RÉCUPÉRATION

Les Agents, formés aux premiers secours, ne sont pas impuissants devant l'adversité et les souffrances de leurs pairs. En s'appuyant sur des techniques et des ressources éprouvées, ils peuvent regagner ou rendre des points de santé, notamment grâce aux actions suivantes :

- **Soins médicaux :** un jet de *Médecine* réussi permet de regagner 2 points de santé, puis 1 point supplémentaire par dépassement du seuil de difficulté. Un jet de *Médecine (6)* se soldant par un résultat de 10 permettra donc de regagner 6 points de santé au total. Attention toutefois : il n'est pas possible de profiter des bienfaits d'un jet de *Médecine* plus d'une fois par jour, à l'exception des jets visant à sauver la vie d'un Agent (cf. la lésion grave « *blessure critique* » et *À l'agonie*).
- **Medkit :** l'utilisation d'un medkit ne nécessite aucun jet de compétence et permet de regagner 5 points de santé. Utilisé en soutien lors d'un jet de *Médecine*, le medkit permet de diminuer la difficulté du jet de 2, en plus d'accorder les points de santé attendus.
- **Traitement médical :** un blessé conduit dans un centre médical (hospitalier, militaire ou civil) et confié aux bons soins des soignants récupère la totalité de ses points de santé. La durée des soins s'étend à 3 jours.
- **Repos :** un sommeil réparateur, d'au moins 8 heures et effectué dans un lieu calme, permet de regagner 1 point de santé. Il n'est possible de profiter des bienfaits du repos qu'une fois par jour.

► Guérir des lésions

La DNS dispose d'un matériel et d'un personnel médical de premier plan, répartis dans les centres de commandement et bases d'opérations des États-Unis. Si les Agents parviennent à rejoindre l'un de ces refuges, ils peuvent bénéficier de traitements leur permettant de guérir de leurs blessures – qu'il s'agisse de lésions mineures ou graves. Lorsqu'un combattant est suivi dans l'un des centres, il bénéficie des effets suivants :

- **Opération.** L'Agent peut être traité pour une lésion de son choix, tant que cette dernière n'est pas « permanente ». À la suite de l'intervention, l'Agent effectue un jet de **Vigueur (7)** : si le jet est réussi, la séquelle est supprimée. Dans le cas contraire, elle persiste et ne pourra être traitée à nouveau qu'au terme de la prochaine mission.
- **Rétablissement.** Au terme de son séjour (3 jours), l'Agent regagne l'ensemble de ses points de santé.

La guérison d'un Agent blessé implique un dispositif et un suivi médical spécifiques, qui ne peuvent être assurés que dans des lieux sécurisés, équipés en conséquence. Un Agent ne peut jamais guérir d'une séquelle en pleine zone de guerre, même depuis une *safe zone*.

► RÉSILIENCE

Les atrocités de la guerre et les longues opérations de terrain éprouvent autant l'esprit que le corps et peuvent, à terme, peser sur le moral d'un Agent. En plus des analystes et stratèges affectés à l'encadrement, la Division s'emploie donc à doter chaque escouade de spécialistes et de services de soutien psychologique, dédiés à l'intégrité morale et psychique des opérateurs. En jeu, la capacité d'un individu à supporter et gérer ces bouleversements émotionnels est appréhendée au travers de sa **Résilience**.

► Valeur de Résilience

Chaque membre de la DNS dispose d'une valeur de **Résilience**, figurant sur sa Fiche d'Agent. Cette valeur désigne le nombre de D10 composant son groupement dans le cas d'un jet de **Résilience**. La valeur moyenne de **Résilience** est de 3D, mais elle peut être améliorée à l'aide de talents ou grâce au soutien de l'escouade.

► Jets de Résilience

Différentes situations, subies ou présentant une charge émotionnelle forte, sont susceptibles d'affecter un individu, en fonction de ses convictions et de ses sensibilités. Il revient au Coordinateur de déterminer si la scène justifie la tenue d'un jet de **Résilience** et, lorsque cela se produit, de fixer le seuil

de difficulté correspondant. La plupart du temps, les jets de **Résilience** sont opposés à une difficulté de 7.

► Résultats

Un Agent qui obtient une réussite à son jet de **Résilience** parvient à encaisser ou dépasser le choc, et à poursuivre sa mission, malgré ce qu'il a vu et éprouvé. À l'inverse, un échec au jet porte un coup sérieux à la détermination de l'Agent, qui perd peu à peu sa contenance :

lorsqu'un Agent échoue au jet de **Résilience**, il obtient l'État **Secoué**;

lorsqu'un Agent souffrant déjà de l'État **Secoué** échoue à un nouveau jet de **Résilience**, il subit l'État **Paniqué**.

► ÉTATS

Un Agent est constamment exposé à d'innombrables périls, dont les effets engendrent des « **États** ». Les États sont utilisés pour restituer ces afflictions et handicaps qui peuvent frapper un Agent au cours d'une mission. Les malus et entraves infligés par les États sont cumulatifs : sur le terrain, les Agents devraient tout mettre en œuvre pour éviter et limiter les États. Lorsqu'ils se superposent, les États peuvent se révéler autrement plus dangereux et meurtriers pour un combattant qu'une simple blessure ouverte.

► Résoudre un État

En jeu, les États et la plupart de leurs effets sont temporaires. Chaque État s'accompagne d'une durée, qui représente le laps de temps au cours duquel ses effets s'appliquent. Une fois cette période écoulée, l'État disparaît et ses effets prennent immédiatement fin.

Certains États peuvent être résolus au moyen d'actions ou de jets spécifiques, détaillés ci-après.

► États

■ À L'AGONIE

L'ennemi et la guerre ont eu raison de vous, et vos dernières forces vous abandonnent. Votre vie ne tient désormais plus qu'à un fil.

Effets : vous êtes aux portes de la mort et ne pouvez plus agir d'une quelconque manière.

Durée : 1D10 +2 minutes/manches.

Résolution : unique jet de **Médecine (9)**. En cas d'échec, vous mourez.

■ AVEUGLÉ

Un violent flash de lumière voile vos yeux d'un millier d'étoiles et vous aveugle temporairement.

Effets : tant que vous êtes aveuglé, la difficulté des jets de compétence se basant sur la vue augmente de +2.

Durée : 4 manches.

Résolution : –

■ ENFLAMMÉ

Face à un brasier ou une puissante déflagration, votre combinaison prend subitement feu, exposant vos chairs à la morsure des flammes.

Effets : vous subissez 2 points de dégâts chaque manche, au début de votre tour. Si votre santé atteint 0, vous tombez immédiatement **À l'agonie**. Tant que vous brûlez, vous ne pouvez effectuer ni Manœuvre ni action, à l'exception d'un jet d'**Athlétisme** destiné à étouffer les flammes.

Durée : 5 manches.

Résolution : un jet d'**Athlétisme (7)** réussi ou l'intervention d'un allié (comptant pour une action) permet d'éteindre les flammes et de résoudre l'État.

■ ÉTOURDI

Un choc assourdissant perturbe temporairement vos sens, en plus de vous vriller les tympans.

Effets : tant que vous êtes étourdi, vous ne pouvez plus utiliser de Manœuvres et vos jets de compétence se réduisent à 1D.

Durée : 2 manches.

Résolution : –

■ INCONSCIENT

Votre vision se trouble quelques instants, puis vous vous effondrez d'un bloc, inconscient.

Effets : vous ne pouvez plus vous déplacer, agir, vous défendre ou effectuer de Manœuvre.

Durée : 5D10 minutes.

Résolution : un coéquipier au contact peut vous réveiller au moyen d'une action automatique.

■ MIS À TERRE

À bout de forces, vous vous effondrez soudain sur le sol, vulnérable et manquant de perdre connaissance à chaque instant.

Effets : votre mobilité est réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur) et vous ne pouvez plus courir. L'ensemble de vos groupements de dés, à l'exception des jets de **Vigueur** et de **Résilience**, se réduisent désormais à un unique dé, et vous ne pouvez plus utiliser de Manœuvre.

Résolution : un jet de **Médecine (6)**, un medkit ou tout gain de santé vous remet sur pieds.

■ SECOUÉ

L'horreur, la vacuité ou l'injustice de la guerre vous prend aux tripes. Comment on est-on arrivé là ?

Effets : vos groupements de dés pour les jets de compétence diminuent de 1D.

Durée : 1D10 heures.

Résolution : un jet de **Dialogue (7)** réussi permet d'apaiser un individu secoué et de résoudre l'État.

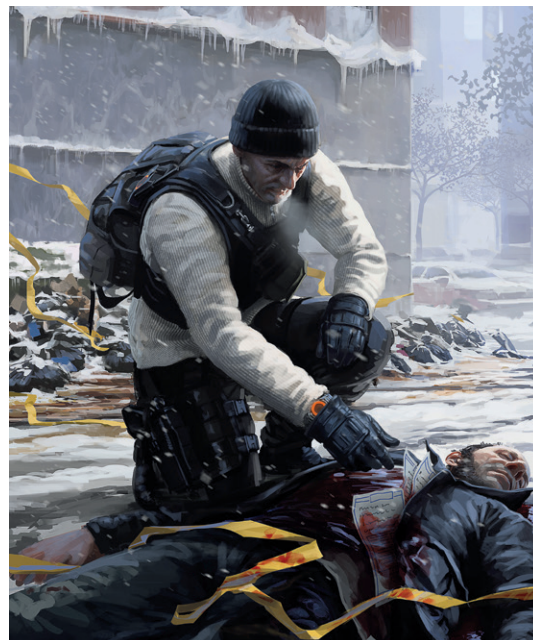
■ PANIQUÉ

Vous n'en pouvez plus et prenez vos jambes à votre cou. Au diable la mission, seule votre survie importe !

Effets : vous tentez de fuir le combat et de trouver un abri sûr par tous les moyens, quitte à abandonner vos coéquipiers et vous exposer aux attaques ennemies.

Durée : 1D10 + 5 manches ou jusqu'à ce que l'État soit résolu.

Résolution : un jet de **Dialogue (9)** réussi permet d'apaiser un individu paniqué et de résoudre l'État.



■ EMPOISONNÉ

Vous êtes victime d'un puissant poison ou d'une toxine, dont les effets ne tardent pas à se manifester et pourraient bien s'avérer fatals. Le temps vous est compté !

Effets : la cible subit 1 point de dégâts toutes les heures. Si sa santé atteint 0, elle tombe **À l'agonie**.

Durée : jusqu'à ce que l'État soit résolu.

Résolution : un jet de **Médecine (7)** réussi ou l'utilisation d'un medkit permet d'annuler les effets du poison et de résoudre l'État.

ÉQUIPEMENT

▶ ARMES À FEU

▶ Armes légères

■ PISTOLETS

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
PF45, Glock 17...	Courte	4	4	Améliorable, Compact

■ FUSILS MITRAILLEURS

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
MP5, UMP-45...	Moyenne	5	5	Améliorable

■ FUSILS

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
ACR, Mk17...	Moyenne	6	3	Améliorable

■ FUSILS D'ASSAULT

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
AK-47, Mk16...	Moyenne	6	4	Améliorable

■ FUSILS À POMPE

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
SASG-12, Super 9...	Courte	7	2	Améliorable, Perforant (1)

▶ Armes lourdes

■ FUSILS DE PRÉCISION

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
SOCOM 16, SRS A...	Longue	8	1	Améliorable, Perforant (1)

■ MITRAILLEUSES LÉGÈRES

Catégorie	Portée	Dégâts	Chargeur	Traits
M60E6, L86A2...	Moyenne	7	3	Améliorable, Lourd



▶ ARME DE MÊLÉE

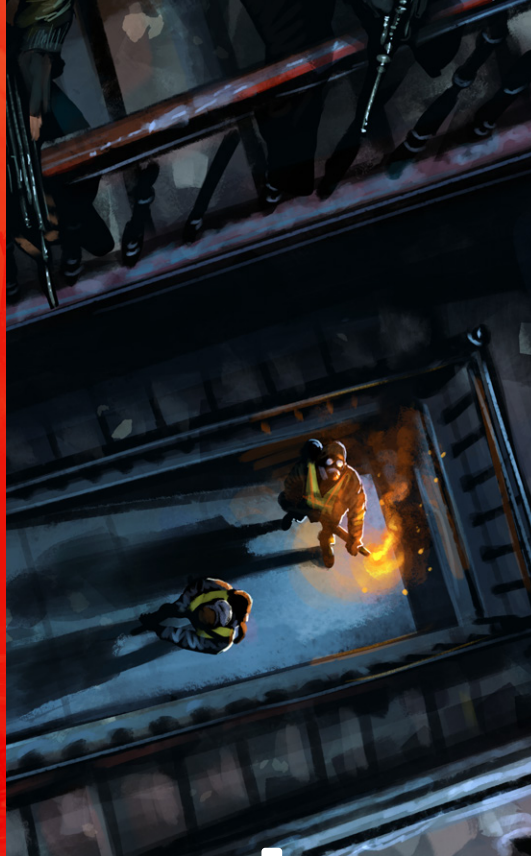
À la différence des armes à feu, les armes de corps à corps ne peuvent généralement être utilisées qu'au contact.

Arme	Catégorie	Portée	Dégâts	Traits
Arme improvisée	–	Contact	3	Se brise au bout de 3 manches
Couteau	Lames	Contact	4	Compact
Couteau de lancer	Lames, Projectiles	Courte	3	Peut également être utilisé au Contact
Crosse d'une arme	–	Contact	1	–
Hache	–	Contact	6	–
Mains nues	–	Contact	2	
Masse	–	Contact	5	Inflige l'état Étourdi
Matraque télescopique	–	Contact	2	Compact
Matraque	–	Contact	2	–

▶ MEDKIT

Un medkit permet de récupérer 5 points de santé, en plus de diminuer la difficulté des jets de *Médecine* de 2. L'utilisation simple d'un medkit ne requiert aucun jet de compétence.





LES CENDRES DE MURRAY HILL

► PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Les Cendres de Murray Hill est un court scénario, conçu pour une escouade de 2 à 5 membres, fraîchement formée et tout juste déployée sur le terrain. Ce scénario s'adresse avant tout aux joueurs désireux de découvrir le jeu de rôle *The Division : le jeu de rôle officiel* et de se lancer dans une mission rapide qui donne la part belle à l'action.

En tant que mission introductive, **Les Cendres de Murray Hill** offre un défi modéré, destiné à familiariser les joueurs au système GRIS et leur permettre de vivre leurs premières aventures. Elle écarte de fait certains modules de règles optionnels, à l'instar des Paramètres de mission et Objectifs secondaires, qui ne sont pas nécessaires à sa résolution. Ces règles, détaillées dans le *Manuel de l'Agent* et le *Manuel du Coordinateur*, peuvent toutefois être intégrées si vous souhaitez réutiliser et proposer ce scénario à un groupe plus expérimenté.

► STRUCTURE

Ce scénario adopte une structure linéaire et chronologique, divisée en trois actes qui conduiront les Agents dans l'est de Manhattan, soumis depuis peu à la présence et aux volontés de conquête de plusieurs groupes armés. L'opération, qui s'étend sur une nuit et s'achève à l'aube, peut être jouée en une session de moins de trois heures, ou être intégrée à un ensemble narratif plus vaste, notamment dans le cadre du *Pack d'opérations I : New York City*.

À certains moments clés, le scénario propose au Coordinateur des « Événements alternatifs », susceptibles de modifier la trame scénaristique et d'offrir une certaine rejouabilité. Vous êtes libre d'y recourir ou de vous en tenir à l'intrigue établie, selon vos sensibilités et la tonalité que vous souhaitez donner à la partie. Ces suggestions n'affectent en rien l'issue de la partie et vous permettront simplement d'explorer de nouvelles pistes, tout en soumettant des défis originaux et inattendus à vos joueurs.

▼ Se répartir les rôles

Les Cendres de Murray Hill permet aux participants d'interpréter des Agents de leur composition ou d'utiliser des personnages pré-générés, disponibles en fin de livret. Ces Agents disposent de fiches prêtes à l'emploi et forment ensemble les membres de l'escouade Procella, dont la formation et les premières aventures sont décrites dans le scénario introductif présent dans la *Boîte de démarrage* de *The Division : le jeu de rôle officiel*.

► DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER ?

Afin de préparer la partie au mieux, il est vivement recommandé au Coordinateur de lire ce scénario jusqu'à sa conclusion, pour saisir tous les enjeux et éléments qui interviendront au cours de la mission. En tant que narrateur et organisateur de la partie, vous disposez d'informations et de clés de compréhension inédites, rassemblées dans les différents encarts, et plus particulièrement *Les coulisses*, en page suivante.

Pour jouer ce scénario, le reste des participants, une fois les rôles et Agents attribués, doivent se munir d'un set de 5 dés à dix faces, des Fiches d'Agents respectives et de quoi noter.

Points de Conflit

En tant que scénario introductif, **Les Cendres de Murray Hill** propose une expérience simplifiée, qui se focalise avant tout sur les décisions et les actions des joueurs. À ce titre, le scénario se dispense de points de Conflit, généralement utilisés pour accroître la difficulté des combats et déclencher les aptitudes de certains adversaires, absents de cette mission. Les antagonistes qui s'opposent ici aux Agents se réduisent à de simples combattants occupant le bas de leur hiérarchie respective et qui n'ont de fait pas accès aux points de Conflit.

► LES CENDRES DE MURRAY HILL

Chaque jour, des convois médicaux sous bonne escorte quittent la base d'opérations des Agents, située au cœur de Kips Bay, pour se porter au secours des civils. Les volontaires de la JTF qui composent ces convois jouent un rôle crucial dans la lutte contre le Poison Vert et la sauvegarde des populations civiles, mais sont confrontés à l'arrivée récente des Rikers, qui cherchent par tous les moyens à asseoir leur emprise sur l'est de Manhattan. Les heurts se multiplient, alors que les anciens détenus fomentent une attaque vouée à priver définitivement la population de ses protecteurs.

Résumé du scénario

Acte I. Peu avant la nuit, les Agents sont informés de la disparition d'un convoi médical, envoyé au secours de civils dans la zone de Murray Hill. Ils doivent remonter sa trace au plus vite et déterminer ce qu'il est advenu de ses membres.

Acte II. Parvenus sur le lieu de l'embuscade, les Agents, désormais conscients de la présence de survivants, n'ont d'autre choix que de pousser vers Murray Hill, un quartier proche, pour libérer les captifs des griffes des Rikers responsables de l'attaque.

Acte III. Informés de l'imminence d'un attentat prenant pour cible un centre de distribution alimentaire, les Agents doivent regagner en urgence Kips Bay et déjouer l'attaque fomentée par les terroristes.

Forces en présence

Les PNJ rassemblés ci-dessous composent les rangs des différentes factions que les Agents seront amenés à rencontrer tout au long du scénario. Vous trouverez, pour chacune de ces mentions, une description et un profil dédiés en fin de livret, à la page 68.

Forces alliées

- **Dr Evelyn Boyer et ses assistants** : une équipe de trois médecins opérant à bord des convois humanitaires qui sillonnent l'est newyorkais pour porter secours à ses habitants.
- **Personnel de la caserne** : un groupe hétéroclite d'une trentaine d'individus, qui rassemble aussi bien des membres de la JTF que du personnel médical, des volontaires et d'anciens pompiers de Kips Bay. Le groupe est placé sous la supervision de Moishe Carson, un ancien pompier décoré.

Factions rivales

- **Nettoyeurs** : une légion fanatique d'incendiaires qui s'applique à purger l'île du Poison Vert par les flammes et qui traque sans relâche tous ceux qu'elle suspecte de propager la maladie.
- **Rikers** : d'anciens détenus, récemment évadés de la prison de haute sécurité de Rikers Island, qui se sont ligués pour briguer le contrôle de New York par la force.

Les coulisses

Depuis quelques semaines, l'est de Manhattan est devenu le théâtre d'affrontements incessants, qui voient plusieurs bandes rivales s'affronter pour son contrôle. Récemment, un groupe de Rikers, issus de l'ancien centre de détention, est parvenu à s'implanter dans le quartier de Murray Hill. Les détenus ont profité de l'agitation et du retrait des forces de l'ordre, affectées à d'autres quartiers et zones de guerre, pour soumettre les populations civiles et établir une base d'opérations dans le secteur. Depuis cette tête de pont, les Rikers sont parvenus à structurer leurs opérations et à enrôler de nouvelles recrues, qui doivent leur permettre d'étendre leur emprise sur l'île.

Si les Rikers sont parvenus à s'implanter à Murray Hill, ils n'ont toutefois pas réussi à s'assurer la docilité de ses habitants, qui opposent une farouche résistance et s'accrochent à l'espoir d'une libération prochaine. La JTF s'efforce de préserver le lien avec les résidents de Murray Hill et de leur porter assistance grâce à l'instauration de centres de distribution alimentaire proches et de convois médicaux qui sillonnent le secteur. Ces processions exceptionnelles, maintenues en dépit des dangers et des attaques croissantes des Rikers, se composent d'une ambulance et d'une escorte motorisée, et incarnent le fragile lien qui unit encore les habitants de Murray Hill à leurs protecteurs.

Les Rikers ont bien saisi l'importance de ces convois pour les civils, et ont compris que leur interruption leur permettrait de s'assurer l'obéissance de résidents démunis et privés de toute alternative. Les anciens détenus ont donc monté une opération visant à capturer une équipe médicale pour lui arracher le mot de passe et les uniformes donnant accès à l'une des zones de distribution de Kips Bay, afin d'y commettre un attentat et semer la peur parmi la population.

L'opération présente un double avantage pour les Rikers : en plus de rompre les derniers liens unissant les civils à la JTF, elle leur épargne un investissement conséquent de ressources. La capture de l'équipe médicale et l'attaque du centre de distribution peuvent être confiées à un petit groupe d'individus, ce qui séduit des effectifs passablement diminués : les dernières semaines de lutte, qui ont conduit à la capture de Murray Hill, ont prélevé un lourd tribut parmi les Rikers, qui se réduisent pour tout le quartier à une quarantaine d'individus. Cette fragilité, exacerbée par l'opposition courageuse des résidents, n'est pas passée inaperçue et les factions rivales, dont les Nettoyeurs, comptent bien en tirer parti. Le quartier est sur le point de s'embraser une nouvelle fois, à moins que la Division n'intervienne.

Quelques heures avant le début de la mission, le convoi du Dr Boyer, de retour de maraude, est tombé dans une embuscade, au cours de laquelle son escorte et plusieurs membres de la JTF ont été tués. Les deux survivants ont été traînés au cœur de Murray Hill pour y être interrogés et permettre la mise en branle d'un plan fomenté par les Rikers.

ACTE I. BREBIS ÉGARÉE

► INTRODUCTION

Depuis l'éruption du Poison Vert, New York est placé sous quarantaine et ses différents quartiers soumis à un strict protocole visant à endiguer la propagation du virus et préserver un semblant d'ordre. Ces mesures se sont toutefois révélées insuffisantes et plusieurs sections de Manhattan ont rapidement sombré dans l'anarchie. Malgré leur prompt réaction, les forces de l'ordre, déployées en première ligne, ont essuyé de lourdes pertes, avant d'être balayées par le souffle de la désunion et l'effondrement des pouvoirs en place.

Dans l'espoir de restaurer l'ordre et se substituer aux forces de médiation traditionnelles, la jeune JTF a mis sur pied un important réseau de défense, articulé autour de bases d'opérations disséminées aux quatre coins de Manhattan. Ces centres, établis le long des zones de guerre, rassemblent des dizaines de volontaires déterminés et permettent de coordonner les différents efforts et initiatives mis en place pour protéger les populations civiles.

Les Agents ont été appelés en renforts et se sont vus confier la protection d'une de ces bases d'opérations, installée à la lisière de Kips Bay, dans une caserne de pompiers. Le site, qui grouille de monde de jour comme de nuit, tient un rôle stratégique : il sert de lieu de rassemblement et de dépôt à une flottille d'unités médicales qui sillonnent continuellement l'est de Manhattan au secours des habitants exposés au Poison Vert et aux déprédations des différents groupes armés qui se disputent le contrôle de l'île. Ces convois, qui se composent tous d'une ambulance et de deux voitures de la police, permettent de garantir l'accès aux soins et d'entretenir le lien entre les forces de l'ordre et les populations civiles.

Chaque matin, les quatre véhicules médicaux et leur escorte quittent la caserne et débutent leur maraude dans le secteur. Une fois leur ronde terminée et avant la tombée de la nuit, les convois regagnent la caserne pour se réapprovisionner, faire leur rapport

et planifier les opérations du lendemain. Depuis plusieurs jours, leurs opérations sont toutefois menacées par les attaques des Rikers, qui se sont répandus dans l'est de Manhattan et cherchent à s'en arroger le contrôle. L'un après l'autre, des blocs résidentiels – et parfois des quartiers entiers – tombent sous leur coupe ; leurs habitants, exposés aux pénuries et privés de l'appui des forces de l'ordre, n'ont d'autre choix que de courber l'échine et d'accepter leur règne tyrannique, avant de couper tout lien avec le reste de l'île. Enhardis par leurs récentes victoires, les Rikers redoublent d'ardeur dans leur tentative de conquête : des groupes armés prennent désormais d'assaut les convois et tentent, par tous les moyens, d'isoler les locaux et de saper le lien qui les unit à la JTF.

Temps de chien

Les Cendres de Murray Hill se déroule peu de temps après l'apparition du Poison Vert, à un moment où l'hiver n'a pas encore enseveli New York sous la neige. L'intégralité du scénario est ainsi jouée sous une pluie battante, qui affecte le déroulement des opérations. Les intempéries, en plus de contribuer à l'atmosphère, ont des effets concrets en jeu que le Coordinateur peut exploiter comme bon lui semble :

- les trombes d'eau qui balayent l'est de Manhattan réduisent considérablement la visibilité et affectant la plupart des jets se basant sur la vue. Les tirs à longue portée voient leur difficulté augmenter de 1 ;
- le mauvais temps et la pluie constante étouffent les sons, ce qui permet aux Agents de progresser en silence et dissimuler leur présence. Les jets visant à les détecter voient leur difficulté augmenter de 1 ;
- la pluie rend les chaussées glissantes et diminue de 1D la Manœuvrabilité des véhicules. Les Agents, ainsi que les ennemis qui souhaiteraient les prendre en charge, vont devoir se montrer vigilants s'ils roulent à vive allure.

► SCÈNE 1. FIN DE TOURNÉE

Le scénario débute aux premières lueurs du crépuscule, alors que les occupants de la caserne se rassemblent aux abords du large portail renforcé qui garde l'entrée du lieu. De part et d'autre, deux imposants miradors ont été récemment installés et servent de poste d'observation à la dizaine de factionnaires chargés de la sécurité. Ce soir-là, la tension est palpable parmi le personnel de la station, éprouvé par les derniers jours et l'intensification des attaques contre les convois, notamment celles des Rikers, qui conquièrent peu à peu l'est de Manhattan.

Peu avant 17h, le premier convoi franchit le portail et s'empresse de faire son rapport aux équipes, ainsi qu'aux Agents. Les équipes de patrouille font état de nouvelles attaques le long de la 2^e avenue, et rapportent que plusieurs blocs résidentiels ont cessé d'émettre au cours de la nuit : les Rikers semblent profiter du chaos ambiant et intensifier leurs assauts dans le secteur. Ces déclarations sont corroborées par les membres des deux autres convois, qui ont également recueilli les témoignages et l'inquiétude des riverains, qui craignent pour leur sécurité.

Ces discussions avec le personnel de la station sont rapidement interrompues par l'un des factionnaires inquiet du retard du dernier convoi. La fenêtre de retour diminue peu à peu, et l'inquiétude va croissant à mesure que les minutes s'égrènent et que l'obscurité s'installe. Pis, toute tentative de contact par radio reste sans réponse. Au bout d'une dizaine de minutes à scruter les environs et alors que la nuit s'invite, les Agents doivent se rendre à l'évidence : le dernier convoi a été détourné.

► Retrouver le convoi

La disparition du convoi est une tragédie, tant pour la JTF que pour les locaux, qui sont désormais privés d'un accès aux soins et risquent de s'enfoncer davantage dans l'isolement. Pire encore, la disparition du convoi fait planer une autre menace : les médecins présents à son bord participent aux distributions alimentaires et médicales qui se tiennent chaque semaine à Kips Bay. L'accès à ces sites suit un protocole strict : les civils qui s'y rendent pour s'approvisionner sont minutieusement fouillés et auscultés avant

de se voir autoriser à pénétrer l'enceinte grillagée. Le personnel affecté à la distribution dispose pour sa part de cartes d'identification et d'un mot de passe, qui change à intervalles réguliers et leur permet de franchir les bornes de sécurité postées aux quatre coins du lieu. La capture des membres du convoi risque donc de compromettre la sécurité de ces sites, voire de menacer l'ensemble des distributions, et impose donc aux Agents de réagir rapidement.

Le manifeste de la caserne contient toutes les informations relatives aux membres qui composaient le convoi, ainsi que son itinéraire. L'équipe médicale était formée du docteur Boyer et de deux internes détachés de l'hôpital Bellevue, montés à bord de l'ambulance. Cette dernière profitait de la protection de deux voitures de police et de quatre officiers, familiers du quartier et de ses habitants. Le planning indique également que le cortège s'est élancé en direction de Murray Hill, au nord, et devait livrer des médicaments et des biens de première nécessité dans plusieurs blocs résidentiels proches.

Ces informations obtenues, les Agents peuvent dès lors prendre la direction de Murray Hill et retracer l'itinéraire de l'équipe disparue. Le personnel de la base prend ses dispositions pour permettre à l'escouade de la Division de partir au plus vite, avant de renforcer la sécurité et organiser les patrouilles pour la nuit.

► Destination Murray Hill

L'itinéraire emprunté par l'ambulance suit les grandes artères newyorkaises en direction du nord. À l'époque où se déroule le scénario, les artères de l'est de Manhattan ne se sont pas encore hérissées de barrages de fortune et de carcasses calcinées de voitures. Certaines voies – notamment celles sillonnées par les convois médicaux – restent praticables, permettant ainsi aux Agents de remonter leur piste sans difficulté, et au moyen d'un véhicule s'ils l'estiment nécessaire.

- **Emprunter un véhicule de police.** Moishe Carson, le chef des opérations à la caserne, se montre réticent à l'idée de confier une voiture de patrouille aux Agents. La perte éventuelle d'un autre véhicule menace la conduite des opérations, en privant un autre convoi d'une

part de son escorte. S'ils persistent dans leurs vues, les Agents peuvent toutefois tenter de le persuader au moyen d'un jet de *Dialogue (7)*; en tant que membres de la Division, ils disposent de l'autorité nécessaire pour réquisitionner un moyen de transport. Cette démonstration d'autorité reste cependant mal perçue par les occupants de la caserne, qui ont désespérément besoin de sécurité et espèrent poursuivre les opérations malgré ce revers.

- **Se rendre à pied.** Les convois médicaux s'efforcent de circuler dans un périmètre restreint, afin de permettre une intervention rapide des forces proches en cas d'attaque. La zone de maraude est ainsi accessible à pied, même si un tel trajet expose les Agents aux dangers d'une attaque au sol.

▶ SCÈNE 2. LE LIEU DE L'ATTAQUE

Les Agents peuvent désormais quitter la caserne et suivre l'itinéraire emprunté par le convoi : à ce moment du scénario, Kips Bay est encore une zone sûre et la progression se fait sans difficulté, en dépit de la pluie battante. L'ambulance a vraisemblablement suivi la route attendue, comme pourront le confirmer des membres de la JTF présents le long du chemin et chargés de réceptionner les fournitures médicales déposées par le convoi.

Au bout d'une vingtaine de minutes, les Agents atteignent finalement le dernier point de passage prévu, sis à la lisière du quartier de Murray Hill, au nord. Leur attention est immédiatement retenue par les lumières dansantes et l'épaisse colonne de fumée noire, trahissant un incendie proche, qui se dessinent dans le ciel du soir.

Arrivés sur les lieux, les Agents découvrent avec horreur le sort du convoi : l'ambulance



a été incendiée et une dizaine de corps jonchent la route. À quelques mètres de là, l'un des véhicules de police, dont la carrosserie est mouchetée d'impacts de balles, est encastré dans une glissière de sécurité. Les Agents peuvent se livrer à un examen approfondi de la zone, afin de déterminer les circonstances de l'attaque et le sort d'éventuels survivants. Plusieurs indices peuvent être collectés sur les lieux, au moyen de jets de compétence (de difficulté 7) :

- **Inspecter les véhicules** (*Observation*). Au moment où les Agents arrivent, l'ambulance est toujours dévorée par les flammes. La pluie ne suffit pas à éteindre l'incendie, qui empêche tout examen approfondi. Le flanc du véhicule de police est criblé, sur toute sa longueur, d'impacts de balles. L'une des salves a atteint l'habitacle et son conducteur, qui a perdu le contrôle du véhicule et fait une embardée, jusqu'à percuter une glissière proche.
- **Étudier les corps** (*Médecine*). La carcasse du véhicule de patrouille abrite deux corps calcinés et désormais impossibles à identifier ; les éclats de verre qui jonchent le sol, l'embrassement soudain et la présence d'un comburant rapide, révélé au moyen des lentilles ScanTek des Agents, désignent un projectile explosif, vraisemblablement un cocktail Molotov.
- **Analyser l'environnement** (*Observation, Armes légères* et/ou *Connaissances*). Examiner le site de l'attaque permet de recomposer le déroulé des événements, notamment en étudiant la configuration des lieux et en relevant les nombreuses douilles qui couvrent le sol en certains points. Le convoi est tombé dans une embuscade et sous le feu nourri de plusieurs tireurs, répartis sur trois zones. La position des tireurs, abrités derrière la glissière et deux couverts en béton, suggère un assaut savamment orchestré. La soudaineté de l'attaque a vraisemblablement surpris le cortège, même si les membres de la JTF sont parvenus à abattre plusieurs tireurs, avant de tomber à leur tour.
- **Utiliser leur ECHO**. Les Agents peuvent utiliser la technologie de recomposition holographique de la Division dans l'espoir d'accéder à des bribes d'informations

rejouées en temps réel. Les conditions météorologiques défavorables, l'embrassement d'un véhicule et la propagation rapide des flammes perturbent toutefois les instruments, qui ne livrent que des images saccadées et ne permettent d'obtenir qu'une reconstitution parcelle à parcelle de la scène. Les Agents peuvent néanmoins assister aux derniers instants du convoi, alors que deux officiers de la JTF, arme au poing, s'arrachent péniblement de leur voiture avant d'être fauchés par une salve. La scène suivante révèle deux silhouettes, en uniforme médical et à peine conscientes, hissées à bord d'un des véhicules de la JTF par plusieurs Rikers, avant que l'image ne s'évanouisse tout à fait.

Les différents indices collectés sur le lieu de l'attaque révèlent l'implication des Rikers et la capture, a minima, de deux rescapés. Si la destination des ravisseurs reste pour l'heure inconnue, la disparition du dernier véhicule de patrouille et les informations aperçues grâce à l'ECHO doivent orienter les Agents vers le seul itinéraire empruntable en voiture, qui s'enfonce vers le nord et mène au cœur du quartier de Murray Hill.

Vision d'horreur

La découverte de cette scène macabre ne manquera pas d'affecter les Agents. Bien que leur activation et leur affectation à la caserne soient récentes, ils ont pu nouer des liens, parfois forts, avec les membres de la JTF, dont ceux qui escortaient l'équipe médicale. En tant que Coordinateur, vous pouvez faire le choix d'accentuer cet aspect dramatique et d'interroger les joueurs sur les éventuelles relations que leurs personnages entretenaient avec les victimes. En jeu, il vous est également possible de solliciter des jets de **Résilience** pour restituer l'horreur et la violence de ce crime, ainsi que ses répercussions sur le moral des Agents.

ACTE II. EN TERRITOIRE ENNEMI

En analysant le lieu de l'embuscade, les Agents sont parvenus à déterminer l'identité et le mode opératoire des responsables. Un groupe de Rikers est ainsi parvenu à intercepter le convoi et capturer une partie de ses occupants, dont le docteur Boyer. Tous les éléments convergent vers le quartier de Murray Hill qui, en l'absence des forces de l'ordre et face aux volontés de conquête de factions rivales, s'est peu à peu transformé en zone de guerre.

► SCÈNE 1. FRANCHIR LE BARRAGE

L'entrée du quartier de Murray Hill a été renforcée il y a quelques jours d'une imposante barricade de bric et de broc, édifiée par des Rikers désireux d'enclorre et de verrouiller le quartier. La palissade, qui accueille par endroits des barbelés et des postes de tir, n'est toutefois pas achevée, et plusieurs sections restent fragiles ou béantes. S'ils souhaitent progresser dans Murray Hill, les Agents doivent franchir le cordon d'une manière ou d'une autre :

- **Enfoncer la clôture.** S'ils ont réquisitionné un véhicule de patrouille, les Agents peuvent s'élancer à l'assaut de la barricade. Une manœuvre aussi impétueuse ne manquera pas d'alerter les sentinelles présentes, qui ouvriront le feu à la première occasion. Les Agents doivent donc atteindre la grille, située à une centaine de mètres, au terme d'une route envahie de débris et de carcasses de voitures, et sous le feu des Rikers. L'escouade doit réussir à naviguer entre les décombres (cf. encart « Conduite ») avant que son véhicule ne soit cloué sur place (lorsque sa santé est réduite à 0). Pour ce faire, le pilote doit s'acquitter de trois jets de Conduite ; les Agents présents à bord peuvent quant à eux ouvrir leur feu pour limiter les tirs adverses. Toute réussite octroie 1D supplémentaire au jet de pilotage et neutralise une sentinelle.
- **Neutraliser les veilleurs.** La palissade est placée sous la surveillance constante de quatre sentinelles patrouillant sur toute sa longueur. Un dernier

factionnaire campe une plateforme surélevée, située au centre de l'aménagement et rehaussée d'un projecteur, qui balaye continuellement la route en contrebas. Les Agents peuvent tenter de les neutraliser pour ouvrir un chemin : le cas échéant, référez-vous aux règles de Combat, avec un niveau d'Intensité fixé à « Escarmouche ».

- **S'infiltrer sans déclencher l'alerte.** L'obscurité et la pluie ininterrompue peuvent favoriser une approche furtive et permettre aux Agents de se faufiler sans être vus. Plusieurs pans de la palissade sont encore béants et constituent de parfaites brèches pour une infiltration. Une fois de l'autre côté, les Agents peuvent directement poursuivre leur chemin ou neutraliser discrètement les sentinelles, afin de sécuriser une voie de sortie.

Le quartier de Murray Hill

Depuis quelques semaines, l'est de Manhattan est devenu le terrain de lutte de plusieurs factions rivales qui s'efforcent d'en prendre le contrôle. Les fréquents accrochages entre groupes armés ont déjà prélevé un important tribut chez une population civile privée de protecteurs et d'échappatoires ; les riverains ont donc appris à s'accommoder de ces dangers et s'appliquent à limiter au maximum tout contact avec l'extérieur. Dans ce scénario, les habitants de Murray Hill, pourtant nombreux, se réduisent donc à de furtives silhouettes entraperçues au détour d'une ruelle ou d'un bâtiment marqué par les récents combats. À la vue des Agents, tous prennent la fuite et s'empressent de rejoindre un abri proche, conscients des risques encourus par quiconque oserait prêter main-forte à des représentants de l'ordre. À la nuit tombée, les rares lumières de Murray Hill s'éteignent l'une après l'autre, plongeant le quartier dans les ténèbres. Durant cette scène et jusqu'au petit jour, la progression des Agents s'effectue dans une obscurité opaque, qui affecte la visibilité et contribue à instaurer une atmosphère oppressante.

Conduite

En jeu, la conduite ne se fonde sur aucune compétence particulière, mais sur la valeur de Manœuvrabilité du véhicule. Lorsqu'un Agent souhaite rouler à tombeau ouvert, éviter des obstacles ou percuter quelque chose (ou quelqu'un), il effectue un jet avec autant de dés que la valeur de Manœuvrabilité. Pour ce scénario, les voitures de police disponibles disposent d'une valeur de 3D.

SCÈNE 2. LOCALISER LA PLANQUE DES RIKERS

Si les Agents sont parvenus à pénétrer le territoire ennemi, ils doivent désormais remonter la trace des ravisseurs. La progression de l'escouade est toutefois rendue difficile par l'omniprésence des Rikers et les patrouilles incessantes dans la zone. Cette activité et le renforcement visible des défenses ne sont toutefois pas anodins : les anciens détenus sont sur le pied de guerre, et redoutent notamment les incursions d'une autre faction proche, les Nettoyeurs. Ces derniers ont étendu leurs activités dans le secteur et tiennent Murray Hill pour un bastion de corruption, tout entier livré au Poison Vert. Si les Agents parviennent à interroger l'un des Rikers ou à épier une conversation, ils peuvent découvrir l'inquiétude croissante des évadés.

Une fois le poste de guet franchi, les Agents doivent réussir à remonter la trace du docteur Boyer et de ses ravisseurs. De nombreux indices sont disséminés dans la zone et peuvent être obtenus en fonction des décisions et initiatives prises par les joueurs :

- **Interroger les patrouilleurs.** Des estafettes parcourent continuellement les rues de Murray Hill. Envoyées en prévision d'un assaut des Nettoyeurs, elles ne se doutent pas de la présence des Agents et peuvent être neutralisées en silence. Les Rikers ainsi appréhendés peuvent révéler l'emplacement de leur planque, située dans un ancien immeuble désaffecté à une centaine de mètres de là.
- **Sonder les civils.** Un ancien gymnase, planté à l'entrée du quartier, sert de lieu d'accueil aux déplacés ayant fui les combats qui embrasent la partie est de Murray Hill. Une cinquantaine de civils, d'âge et d'horizons différents, s'entasse dans le vaste bâtiment et s'efforce de survivre au milieu de ce chaos. Les Agents peuvent se faufiler discrètement à l'intérieur et prendre contact avec les locaux. Un jet de *Dialogue (7)* réussi pousse l'un des représentants de la communauté à mentionner l'immeuble de la 39^e rue, qui fait office de lieu de rassemblement au Rikers.

- **Suivre la piste.** Les auteurs de l'embuscade ont saisi le dernier véhicule fonctionnel de l'équipe médicale pour convoyer rapidement le docteur Boyer et son assistant à leur planque. Lors de l'attaque, le véhicule a toutefois essuyé des tirs, qui ont crevé l'un des pneus avant. S'ils prennent le risque d'emprunter les routes de Murray Hill, les Agents peuvent suivre les marques visibles laissées par le véhicule sur l'asphalte. Les traces de pneu peuvent conduire l'escouade jusqu'au refuge des Rikers, mais les exposent aux nombreuses patrouilles qui parcourent actuellement les rues.

Ce faisceau d'indices permet d'orienter les Agents vers l'immeuble délabré de la 39^e rue, au pied duquel stationne le véhicule de police utilisé par les ravisseurs. Le lieu, haut de plusieurs étages et qui abrite d'ordinaire le gros des forces des Rikers, a été vidé d'une part conséquente de ses occupants, envoyés aux quatre coins du quartier pour prévenir une attaque des Nettoyeurs.

ÉVÉNEMENTS ALTERNATIFS

L'origine de la fuite

Si vous souhaitez ajouter une note dramatique et confronter les Agents à un dilemme moral, vous pouvez profiter de cette scène pour révéler la complicité des locaux dans l'attaque du convoi. Devant la progression incontestée des Rikers et la débâcle des forces de l'ordre, les habitants de Murray Hill n'ont eu d'autre choix que de se soumettre aux envahisseurs. Afin de témoigner de leur allégeance, et dans l'espoir de préserver leurs vies et celles de leurs proches, les riverains ont informé les Rikers du passage du convoi et des fréquentes distributions médicales. Cette dénonciation a suffi à témoigner de leur loyauté et à mettre fin aux persécutions orchestrées par les anciens détenus. Les Agents peuvent le découvrir en réussissant un jet de *Dialogue (7)* ou en interrogeant certains locaux présents dans le gymnase, qui éprouvent une profonde culpabilité depuis qu'ils ont été informés du tour pris par les événements. Les suites données à cette affaire sont laissées au choix des joueurs.

À pas de loup

L'expédition des Agents en territoire ennemi les expose aux attaques des Rikers, présents en nombre dans le quartier. Si vous souhaitez accroître la tension et la difficulté de la scène, vous pouvez demander aux Agents d'effectuer des jets de *Furtivité* à intervalles réguliers, ou d'opter pour une autre approche (en passant par les toits ou un itinéraire alternatif, ou encore en tentant de se faire passer pour des membres des Rikers, etc.). En cas d'échec, l'escouade attire l'attention d'un petit groupe de Rikers (composé du même nombre de joueurs, moins un) et doit s'empresser de les neutraliser pour éviter de donner l'alerte. Si les Agents ne prennent pas garde, le sauvetage peut rapidement tourner au bain de sang et donner à la mission une tout autre tonalité : l'incursion se transforme en opposition armée, au cours de laquelle l'escouade doit atteindre la planque des Rikers en urgence, tout en se défaisant de vagues successives d'ennemis (1D10 fantassins).

► SCÈNE 3. SAUVETAGE

Le Q.G. des Rikers a été installé dans un vieil immeuble des années 60, planté au centre de la 39^e rue. L'ensemble, qui se déploie sur six étages, est vétuste et offre plusieurs points d'entrée aux Agents. Ils peuvent remonter les différents niveaux au moyen de l'imposant escalier en bois, au centre du bâtiment, ou emprunter l'escalier de secours qui s'étire sur toute la façade arrière. Quelle que soit leur approche, les Agents doivent neutraliser en silence les deux factionnaires affectés à la surveillance du lieu, jusqu'à atteindre le cinquième étage, qui abrite la salle des opérations du gang. Un assaut frontal ou tout échange de tirs alerte les occupants qui se barricadent prestement ; en revanche, une approche furtive permet à l'escouade d'atteindre l'étage sans heurt et de surprendre les trois tortionnaires chargés du docteur Boyer.

L'appartement du cinquième étage fait office de lieu de rassemblement aux Rikers : il se décompose en plusieurs pièces articulées autour d'un vaste séjour, dans lequel s'entassent plusieurs caisses d'armes et des postes informatiques, ainsi que les captifs recherchés par la Division. Le centre de la pièce, plongé dans une semi-obscurité, est actuellement occupé par deux chaises, sur lesquelles sont attachés le docteur Boyer et son assistant. Ce dernier a le visage grêlé de coups et le corps couvert de lacérations : il a été soumis à la torture, et est mort il y a moins d'une heure de cela, sous le regard impuissant du médecin.

Les Agents doivent libérer le docteur Boyer et venir à bout de ses geôliers : une fois ces derniers mis hors d'état de nuire, l'équipe peut porter assistance au blessé et explorer les lieux. Ce répit est cependant de courte durée : dans les minutes qui suivent, des coups de feu retentissent au-dehors et trois fourgons se profilent à l'angle de la rue. Des Rikers émergent des bâtiments proches et forment une ligne de défense face aux intrus : les Nettoyeurs sont arrivés et comptent bien passer ce quartier – et ses occupants – au feu.

Les Agents disposent donc d'un temps limité pour étudier, puis vider les lieux. Lors

de cette scène, chaque Agent n'a droit qu'à un unique jet de compétence pour obtenir des informations. Une fois que tous ont agi, les Nettoyeurs, qui ont rapidement balayé les rangs des défenseurs, se pressent au pied de l'immeuble et lancent l'assaut.

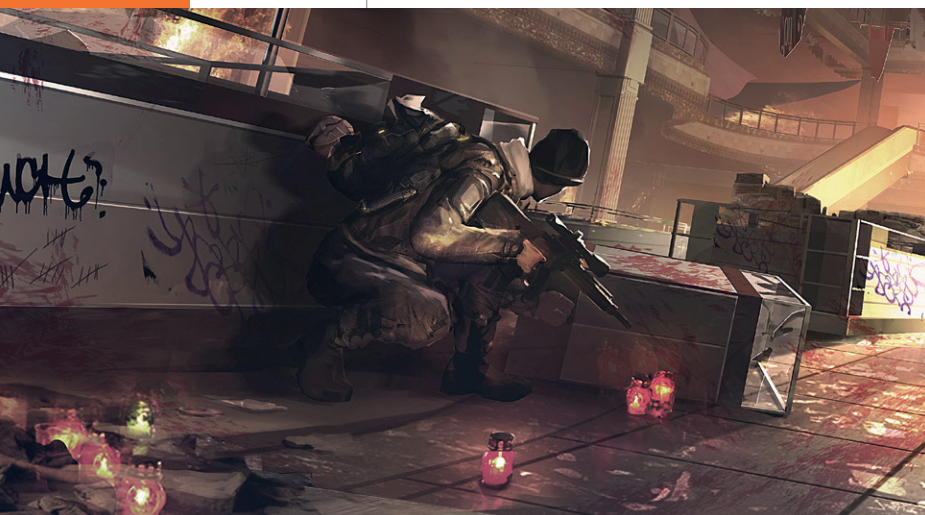
- **Secourir le docteur Boyer.** À la différence de son assistant, Evelyn n'a pas été brutalisée, mais elle est en état de choc. Une fois le calme revenu, il est possible de l'arracher brièvement à sa sidération et de lui poser quelques questions. Elle livre un témoignage confus de l'attaque et de sa capture, mais fait part de son étonnement devant le choix des Rikers d'emporter les uniformes et les badges du personnel médical. Elle s'attarde ensuite sur le sort tragique de son partenaire : les ravisseurs l'ont longuement torturé et sont parvenus à lui arracher le mot de passe retenu pour la prochaine grande distribution, qui se tiendra au petit matin.
- **Étudier les caisses d'armes.** Si les Agents prêtent attention au matériel entreposé dans l'appartement, ils peuvent mettre à jour une importante cargaison militaire. Les Rikers ont fait main basse sur un arsenal dangereux, comptant son lot d'explosifs et d'armes lourdes, ainsi que de l'équipement de pointe : plusieurs dispositifs de brouillage des communications, ainsi que des kits d'oreillettes sont présents. Des housses vides laissent supposer qu'un groupe de trois Rikers s'est récemment équipé de ce matériel high-tech.
- **Pirater le terminal informatique.** L'ordinateur qui trône sur l'une des tables proches peut être piraté au moyen d'un jet de *Tech* (7). Une fois déverrouillé, le terminal révèle une carte de Manhattan et des environs : le document se focalise sur une section précise de Kips Bay, qui compte plusieurs blocs résidentiels et sert de lieu de distribution de matériel médical à la JTF. Un jet réussi permet également d'obtenir des informations complémentaires sur les opérations des Rikers à Manhattan, notamment leurs liens avec le marché noir, ainsi que le numéro d'une fréquence cryptée utilisée par le groupe pour communiquer.



ACTE III. ÉTOUFFER LES BRAISES

Les Agents sont parvenus à retrouver le docteur Boyer et neutraliser ses ravisseurs. Ce faisant, ils ont mis au jour un plan plus large, visant les opérations de soutien à la population menées par la JTF à Kips Bay, prochaine cible des Rikers. Pris entre deux feux, les Agents doivent désormais réussir à regagner le lieu de la distribution et empêcher l'attentat fomenté par leurs ennemis.

► SCÈNE 1. PRISONNIERS DES FLAMMES



En dépit des mesures prises par les Rikers, les Nettoyeurs sont parvenus à créer une brèche et se déversent à présent dans les rues de Murray Hill. Un groupe de quatre incendiaires, débarqué de l'un des fourgons, fait rapidement irruption dans le hall de l'immeuble, avant de mettre le feu au mobilier proche.

- **Abattre les Nettoyeurs.** Si les joueurs décident d'opter pour une confrontation directe, ils doivent réussir à défaire les Nettoyeurs et regagner la rue avant que le bâtiment ne s'embrase tout à fait. Chaque manche, ils peuvent dédier leur mouvement pour descendre d'un niveau et tirer sur les Nettoyeurs en contrebas, qui ne manqueront pas de répliquer. L'escouade dispose de 7 manches pour atteindre à minima le deuxième étage et tenter un saut - jet d'*Athlétisme* (7) ; 3 points de dommages en cas d'échec.

Si l'un des personnages ou le docteur Boyer n'y est pas parvenu, il doit trouver une autre issue (cf. plus bas) ou périr dans les flammes.

- **Trouver une issue.** La propagation rapide des flammes, qui gagnent déjà les premières sections de l'escalier central, peut pousser les Agents à chercher une autre issue. L'escalier de secours, situé à l'arrière du bâtiment, est une option possible, mais il mène à une ruelle dans laquelle s'affrontent deux groupes d'ennemis. Si les Agents s'y hasardent, ils devront réussir à se faufiler discrètement - au moyen d'un jet de *Furtivité* (7) - pour ne pas attirer l'attention et devoir affronter 1D10 Rikers. Il est également possible de gagner le sommet de l'immeuble et les toits proches, que l'on peut atteindre en sautant au moyen d'un jet d'*Athlétisme* (7) ; toute chute s'avère cependant mortelle, d'autant que le docteur Boyer, en piteux état, aura besoin du secours d'au moins un Agent pour franchir le vide. En derniers recours, les membres de la Division disposent du matériel nécessaire à une descente en rappel, réalisée au moyen d'un jet d'*Athlétisme* (6), pour gagner la ruelle en contrebas.

› ÉVÉNEMENTS ALTERNATIFS

Attention, travaux !

Si vous craignez qu'un affrontement direct avec des Rikers ou des Nettoyeurs compromette la survie de l'escouade et la réussite de la mission, vous pouvez choisir d'ignorer les affrontements entre bandes rivales, réduits à de simples évocations et des échos lointains. Si vous retenez cette option, les Agents doivent simplement permettre au docteur Boyer de quitter le lieu en empruntant un itinéraire sûr, qui court le long de plusieurs façades d'immeubles en travaux et mène à un échafaudage, proche du gymnase mentionné précédemment. La progression se résume alors à quelques jets d'*Athlétisme* et de *Furtivité*, et n'expose jamais les Agents à la menace d'une arme.

▶ SCÈNE 2. FORCER LA VOIE

Lorsque les Agents s'arrachent aux flammes de l'immeuble, les premières lueurs de l'aube se posent sur le faite des immeubles de Manhattan. Le matin est proche, et avec lui, la distribution alimentaire de la JTF qui doit se tenir à Kips Bay. L'escouade n'a plus de temps à perdre, d'autant que toutes les tentatives de communication par radio se heurtent aux brouilleurs des Rikers.

La voiture de patrouille, bien qu'endommagée, et le fourgon des Nettoyeurs peuvent permettre à l'équipe d'atteindre le lieu rapidement et empêcher un massacre. L'itinéraire le plus direct les ramène sur leurs pas, et notamment vers la palissade qui garde l'entrée du quartier.

- **Si les Agents n'ont pas détruit la clôture.** Les forces armées présentes dans le quartier se livrent une lutte féroce et prêtent peu d'attention au véhicule des Agents. Toutefois, lorsque ces derniers approchent de la barricade, ils sont accueillis par les tirs des sentinelles. L'escouade n'a d'autre choix que de passer en force en enfonçant la clôture (cf. *Acte II, Scène 1, Franchir le barrage*).
- **Si les Agents ont neutralisé les sentinelles.** Le démantèlement de la barricade permet aux Agents de progresser sans heurt. Cette option permet de préserver la santé des Agents et du docteur Boyer, en plus de leur permettre d'atteindre Kips Bay quelques minutes plus tôt. Si tel est le cas, les Agents voient la difficulté du jet d'*Observation* de « *Prendre de la hauteur* » et « *Traquer les médecins* » (cf. *Scène 3*) diminuer de 2.

Roulant à tombeau ouvert vers Kips Bay, les Agents sont témoins du chaos qui s'abat sur Murray Hill : des groupes d'incendiaires fondent sur les positions des Rikers et s'emparent progressivement du quartier. D'ici quelques heures, les Nettoyeurs auront pris le contrôle total de la zone, et les civils seront exposés à une nouvelle menace.

Balle perdue

Les Agents, s'ils sont repérés, s'exposent au feu croisé des Rikers et des Nettoyeurs. Les combats qui embrasent le quartier s'accompagnent de dommages collatéraux et soumettent l'escouade au risque d'une balle perdue. À ce titre, le docteur Boyer dispose de sa propre jauge de santé, gérée par le Coordinateur, et peut connaître une fin rapide si elle n'est pas protégée.

La mort du docteur Boyer peut également servir de ressort scénaristique pour éviter le décès prématuré d'un Agent : alors que la situation dégénère, la chirurgienne est malencontreusement fauchée par une balle destinée à l'un des personnages, ce qui lui offre un sursis inespéré et permet de poursuivre l'opération.

La disparition d'Evelyn ne marque toutefois pas la fin du scénario, puisque les Agents disposent de toutes les informations nécessaires pour mettre au jour et déjouer l'attentat planifié par les Rikers. Sa mort doit cependant s'accompagner de répercussions et marquer l'escouade d'une manière ou d'une autre : l'un des Agents pourrait ainsi se sentir responsable de cet échec, tenter de racheter sa faute ou se lancer dans une vendetta contre les Rikers. Rappelez-vous que chaque mort compte et doit servir à enrichir le récit, tout en favorisant l'interprétation et l'expression des sentiments des personnages.

► SCÈNE 3. LA DISTRIBUTION

La distribution alimentaire organisée par la JTF et une partie du personnel médical de Bellevue se tient à l'angle de la 32^e rue et de la 3^e avenue. Un important cordon de sécurité, composé de plusieurs postes de contrôle, a été déployé autour de la place, sur laquelle se presse déjà une centaine de personnes. Comme chaque semaine, des Newyorkais issus des quartiers proches sont venus en nombre pour obtenir des vivres et des biens de première nécessité ; la distribution se fait dans le calme, et impose aux civils et professionnels présents d'observer un protocole rigoureux, en plus de porter masques et gants pour éviter toute contamination.

Les postes de contrôle disséminés autour du lieu sont tenus par des membres de la JTF, épaulés par des infirmiers chargés d'autoriser ou non le passage des civils, au terme d'un rapide examen médical. Seul le personnel accrédité est autorisé à franchir ces sas : pour ce faire, il est nécessaire de

présenter son badge et de communiquer un mot de passe, qui change chaque semaine et en fonction des quartiers.

Lorsque les Agents arrivent sur place, la distribution a déjà commencé, et près d'une cinquantaine de civils ont déjà franchi le cordon de sécurité. Ils n'ont que peu de temps avant que les Rikers, qui se sont présentés sous l'uniforme et l'identité de l'équipe médicale de Boyer, ne passent à l'action.

► Identifier les intrus

Dès leur arrivée, les Agents peuvent alerter les autorités sur place et solliciter le secours des supplétifs de la JTF. L'un des factionnaires confirme avoir laissé passer l'équipe médicale, une fois les formalités d'usage accomplies ; le cadet avoue ne pas avoir procédé à la fouille de leurs effets, rassuré par leur uniforme et la conformité du mot de passe donné. Une fois le portique franchi, l'équipe s'est apparemment fondue dans la foule. Les Agents vont devoir faire preuve



d'inventivité pour débusquer les infiltrés et protéger les citoyens qui se pressent aux points de ravitaillement. D'ici quelques minutes, les bénévoles et médecins débiteront la distribution, et les Rikers choisiront cet instant pour frapper.

- **Prendre de la hauteur.** Le lieu de la distribution est ceinturé d'immeubles d'habitation, hauts de quelques étages et pour la plupart accessibles. Leurs toits offrent une vue dégagée sur la place et constituent des postes d'observation idéaux : un Agent peut y effectuer un jet d'**Observation (7)** pour tenter de localiser les intrus. Toute réussite permet d'identifier l'un des Rikers et de signaler sa position à un allié proche.
- **Utiliser la fréquence cryptée des Rikers.** Si les Agents sont parvenus à pirater le terminal présent dans le repaire des Rikers, ils peuvent accéder à la fréquence radio des Rikers et s'en servir pour les traquer. Les trois individus communiquent et détaillent leurs mouvements, à mesure qu'ils s'approchent des points de distribution. Plus encore, il est possible de détourner la fréquence, soit pour communiquer directement avec les infiltrés et tenter de les dissuader (cf. plus bas) ou émettre un son strident qui ne manquera pas d'hébéter et de révéler la présence du trio.
- **Traquer les médecins.** Les infiltrés, qui ont quitté Murray Hill avant l'irruption de la Division et l'assaut des Nettoyeurs, ne sont pas au fait des derniers événements et ne se doutent pas que leur plan a été éventé. De plus, les trois hommes n'ont pas encore eu maille à partir avec les Agents de la Division et ne font pas preuve d'une vigilance excessive, notamment à l'endroit de militaires habillés en civil. Si les Agents optent pour cette approche, ils peuvent se joindre à la foule et tenter d'identifier (jet d'**Observation** ou de **Furtivité**, difficulté 7) discrètement les Rikers avant qu'ils ne mettent leur plan à exécution.

Quelle que soit l'approche retenue, les Agents doivent impérativement débusquer et neutraliser les trois infiltrés. S'ils n'y parviennent pas dans le laps de temps imparti ou qu'ils déclenchent un fiasco, la situation dégénère.

► Neutraliser les intrus

Si les Agents se révèlent trop tôt ou ne parviennent pas à identifier leurs cibles, les Rikers s'efforcent d'accomplir leur mission et de semer le chaos à Kips Bay. Désormais compromis, ils n'hésitent pas à se saisir d'otages et menacer la foule présente, au moyen d'une grenade.

- **Abattre les forcenés.** La présence et la mise au jour des infiltrés font peser un risque sérieux aux dizaines de civils présents sur les lieux, ce qui contraint les Agents à agir vite. L'escouade, une fois ses cibles identifiées, peut décider d'ouvrir le feu, mais elle doit veiller à ne pas mettre en danger des innocents, qui pourraient également être pris en otage. Le cas échéant, atteindre l'un des infiltrés sans blesser son otage nécessite de réussir un jet d'**Armes légères** ou d'**Armes lourdes**, dont la difficulté est de 9, à moins de bénéficier d'un angle de tir avantageux (dans le dos ou en hauteur, cf. **Prendre de la hauteur**, plus haut).
- **Tenter de les raisonner.** Les Rikers, une fois leur plan mis à exécution, espèrent profiter du chaos ambiant et de la présence de civils pour vider les lieux sans encombre. S'ils se retrouvent acculés et mis sous la menace conjointe des Agents et de la JTF, ils peuvent se résoudre à déposer les armes. Les persuader n'est toutefois pas aisé et nécessite des arguments convaincants, assortis d'un jet de **Dialogue (8)** réussi. En cas de succès, les infiltrés se résignent et jettent leurs armes au sol, avant de se rendre aux officiers présents. En cas d'échec, ils tentent un baroud d'honneur et ouvrent le feu sur les Agents ; il n'est dès lors plus possible de les raisonner et l'escouade se retrouve contrainte de les neutraliser par les armes.

La mise en défaut des Rikers met fin à la menace qui pesait sur les civils rassemblés dans le secteur. Dans les minutes qui suivent, des renforts de la JTF, secondés par deux équipes médicales, investissent les lieux et se portent au secours des éventuels blessés. Tous les civils présents sont pris en charge, avant d'être orientés vers un autre site de distribution, dont on renforce rapidement les effectifs et mesures de sécurité.

▼ Et s'invite alors le chaos

Si les Agents ne parviennent pas à neutraliser les Rikers ou que la situation dégénère d'une manière ou d'une autre, le lieu de distribution devient le lieu d'un drame sans précédent : les infiltrés tirent dans la foule, avant de dégoupiller une grenade qui fauche indistinctement civils, médecins et policiers. Cette attaque soudaine provoque un mouvement de foule, au cours duquel des dizaines de Newyorkais sont piétinés et perdent la vie. En plus du lourd bilan humain, l'attentat de Kips Bay marque un point de rupture brutal : la tragédie, qui est promptement exploitée par les détracteurs de la JTF, symbolise l'effacement de l'ordre à Manhattan et l'étiollement du lien entre la population civile et ses protecteurs. Les locaux rompent tout lien avec les autorités, et certains d'entre eux – affligés par le deuil ou le poison de la désinformation – n'hésitent pas à propager de fausses rumeurs sur le compte de la Division et de la JTF, présentées comme des « pantins impuissants de Washington », responsables du chaos qui s'est abattu sur l'île.



CONCLUSION

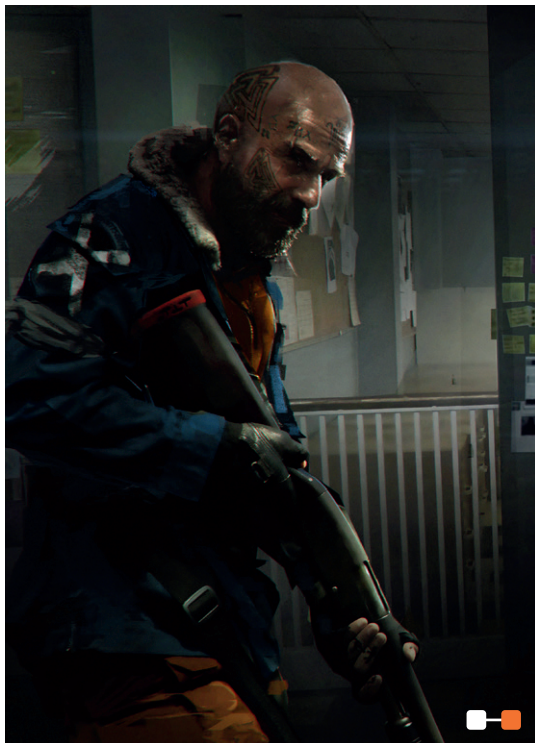
La résolution de ce scénario marque une victoire importante pour la JTF et la Division : en déjouant le complot des Rikers, elles ont réaffirmé leur engagement sans faille au service des populations civiles, en plus de préserver l'espoir et la confiance qui les lient.

La mise en échec des terroristes ne signe toutefois pas la fin du péril pour le quartier de Murray Hill : l'assaut des Nettoyeurs augure de jours sombres pour ses habitants, qui troquent un géôlier pour un autre. Sans une intervention rapide de la Division, les résidents sont voués à se soumettre aux incendiaires, qui ne tarderont pas à déloger les derniers Rikers et faire main basse sur le quartier.

L'irruption des Nettoyeurs fait également planer une autre menace, puisqu'elle expose le quartier aux représailles des détenus fraîchement délogés. La perte de leur bastion ne saurait rester sans conséquences, et il ne faudra pas longtemps aux Rikers pour rassembler leurs forces et lancer un assaut d'envergure sur le secteur. **Les Cendres de Murray Hill** peut ainsi servir de point de départ à une série de missions filées imposant aux Agents de contrer cette double menace, tout en garantissant le rétablissement de l'ordre sous l'égide de la JTF, qui a plus que jamais besoin de soutien dans cette partie de l'île.

ANNEXE

► GESTION DES PNJ



► Attributs et compétences des PNJ

Chaque PNJ - allié comme ennemi - dispose d'un profil spécifique qui rassemble les valeurs nécessaires à son utilisation et à la résolution des différents jets durant la partie. Toutefois, afin de simplifier leur prise en main et la lecture des informations, les PNJ s'appuient sur un profil simplifié, qui ne repose pas sur le réseau et la ramification des compétences utilisés par les Agents. Ainsi, seules les valeurs de compétence finales et supérieures à 1 sont indiquées sur le profil du PNJ : les niveaux d'attributs et de domaines de compétences respectifs n'apparaissent jamais et n'entrent pas en compte dans la résolution des jets. Lorsque vous utilisez un jet, qu'il s'agisse d'un jet de compétence, de **Vigueur**, de **Résilience** ou de **Rapidité**, vous utilisez uniquement la valeur finale apparaissant sur le profil du PNJ ; si cette dernière ne figure pas sur le profil, on estime qu'elle est nulle, et qu'elle octroie donc un unique dé de résolution, comptant pour un dé garanti. En conséquence, la difficulté du jet augmente de 1.

► Intégrité et Résilience des PNJ

Les PNJ disposent tous d'une valeur de **Résilience**, servant à représenter leur sang-froid et leur résistance au stress. Lorsqu'un PNJ échoue à un jet de **Résilience**, vous déterminez sa réaction et les conséquences de cet échec : il peut aussi bien fuir que déposer les armes, voire s'abandonner à la panique et se retourner contre ses camarades. Ces comportements sont laissés à votre seule imagination et permettront d'apporter de la crédibilité et de l'intensité à vos PNJ, en plus de préserver le rythme de la partie.

► Lésions et blessures

À la différence des Agents, les PNJ - alliés comme ennemis - ne subissent jamais de lésions. Lorsque leur jauge de santé atteint 0, ils sont considérés comme **Neutralisés** (cf. encart) et mis hors de combat : leur sort est laissé à votre bon vouloir, à moins que les Agents n'aient au préalable annoncé une intention contraire (par exemple en évoquant leur volonté de capturer l'ennemi pour un interrogatoire, ou le traduire en justice).

Si les PNJ ne peuvent jamais souffrir de lésions, ils disposent toutefois d'un seuil de blessure, fixé pour ce scénario à 7. À l'instar des Agents, les blessures infligées aux PNJ imposent le même modificateur de -1D aux jets.

PNJ et actions d'éclat

À la différence des Agents - qui occupent le devant de la scène -, les PNJ ne peuvent jamais déclencher d'actions d'éclat et générer de PS ou de PC. Un « 10 » naturel sur un jet de compétence se traduit simplement par un tour de force, qui s'accompagne uniquement d'effets narratifs.

État : Neutralisé

En jeu, lorsque la santé d'un PNJ atteint 0, vous ne tirez pas sur la table des lésions comme le ferait un Agent, mais vous contentez d'attribuer l'État **Neutralisé** au blessé. Ce statut, aux implications et incidences volontairement vagues, permet d'écarter les PNJ de l'action, sans pour autant les vouer à la mort. Lorsqu'un PNJ obtient cet État, considérez qu'il s'effondre, se rend ou s'évanouit à la suite du choc ou de ses blessures : il ne peut dès lors plus effectuer de mouvement ou d'action, et remet son sort entre les mains des Agents à la fin du combat. Ces derniers sont libres de leur prodiguer des soins, de les mettre aux arrêts, voire de les exfiltrer ou de les confier à des membres de la JTF. À défaut, lorsqu'un PNJ est **Neutralisé** et que les Agents ne précisent pas ce qu'il en advient, on estime qu'il est simplement mis hors d'état de nuire pour toute la durée de la mission. Il pourra, selon les besoins du scénario, l'attachement des joueurs ou vos envies, revenir lors d'une prochaine opération et croiser à nouveau la route des Agents.

► PROFIL DES PNJ

► Forces alliées

■ EVELYN BOYER ET SON ÉQUIPE

Jusqu'à tout récemment, le docteur Boyer officiait dans l'une des cliniques huppées de Manhattan. L'irruption du Poison Vert, l'afflux soudain de malades et de blessés et l'engorgement des derniers hôpitaux en activité ont rapidement poussé cette chirurgienne de talent à mettre ses compétences au service de la JTF et à intégrer les convois médicaux de l'île. Depuis plusieurs semaines, Evelyn, épaulée de deux jeunes internes originaires de l'hôpital Bellevue, écume les rues autrefois bourdonnantes de Manhattan pour prodiguer des soins aux plus démunis. Elle a côtoyé la mort à plusieurs reprises.

Profil

	Athlé.	Furtivité	Médecine	Obs.	Rapidité	Vigueur	Résilience
Valeur	2D10	2D10	5D10	2D10	2D10	1D10	2D10

Équipement : -

Note : une fois secourue et tirée de son hébétude, le docteur Boyer peut prodiguer des soins, par l'intermédiaire d'un jet de **Médecine (6)**, à un Agent du groupe.

► Factions rivales

■ MEMBRE DES RIKERS

L'interruption des communications et les coupures d'électricité répétées ont permis aux centaines de détenus de Rikers de submerger les derniers surveillants pénitentiaires présents et de prendre le contrôle de la prison. Désormais, d'anciens criminels et membres de gangs arpentent librement les rues de New York, sévissant en toute impunité. Rassemblés sous une bannière commune, ils espèrent tirer profit du chaos généralisé et obtenir, comme le proclame leur devise, « le pouvoir par le nombre ».

Profil

	Armes légères	Athlé.	Mêlée	Furtivité	Obs.	Rapidité	Vigueur	Résilience
Valeur	3D10	3D10	3D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10

Équipement : arme improvisée (dégâts 3), pistolet (dégâts 4)

■ MEMBRE DES NETTOYEURS

Les incendiaires connus sous le nom de « Nettoyeurs » rassemblent d'anciens employés de la municipalité et des services sanitaires, convaincus que le Poison Vert et la faillite de l'ordre – public et moral – sont le fait des autorités locales et gouvernementales. Ces pyromanes, qui disposent d'une puissance de feu considérable, aspirent à purifier la ville par les flammes et n'hésitent pas à incinérer tout foyer suspecté d'abriter la contamination. Profitant d'accès insoupçonnés, notamment au métro et aux égouts, et d'une connaissance intime de la ville, les Nettoyeurs ne laissent dans leur sillage qu'un champ de ruines fumantes.

Profil

	Armes légères	Athlé.	Mêlée	Furtivité	Obs.	Rapidité	Vigueur	Résilience
Valeur	3D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10	2D10

Équipement : pistolet (dégâts 4)

TOM CLANCY'S
THE DIVISION

QUARANTINE
NEAREST EV

SUR

KICKSTARTER

LE 28 AVRIL 2026

WWW.THEDIVISION-RPG-AAP.COM
SITE EN VERSION ANGLAISE

