

Episode 3 : La mallette de Mike

« Jusqu'à cette ligne, les rues sont aux mains des pillards, des milices auto-proclamées et des infestés errants. Au-delà.... C'est pire. »

Arnold Pratchett

Synopsis :

Quelque soit la façon dont les Pj sont sortis de "village 3", ils sont maintenant à l'extérieur des murs et sans secours. Ils vont devoir aller récupérer la mallette de Mike. Le problème c'est que seul Mike sait où elle se trouve et qu'ils l'ont laissé il y a plusieurs jours déjà dans les locaux de "Way of life assurances". Ils vont devoir traverser une grande partie de New-York contaminée, tomber sur des survivants plus ou moins chaleureux et affronter une bande suprématistes, des agents israélien et la NSA.

Introduction :

Les Pj sont donc à l'extérieur de village 3. Ce dernier va tomber dans les prochaines heures et ce n'est donc pas plus mal. Ne leur laissez pas le temps de souffler, trois ou quatre hostile vont immédiatement leur foncer dessus. Il s'agit de bien comprendre qu'ils sont de retour en enfer. S'ils sont assez stupides pour tirer, tant pis pour eux, envoyez leur une armée de morts-vivants.

Plusieurs choses sont possibles durant la première phase du voyage:

– Partout, les lieux d'habitations sont barricadés, les magasins ont été soigneusement pillés et les rues sont occupées par des gangs violents qui traquent tout ce qui se déplace, vivant ou mort. La pression est constante mais s'en prendre à une bande armée permet de récupérer armes et véhicule. Il va falloir cependant la jouer fine, les survivants équipés ne le sont pas par hasard. Ils tirent

pour tuer et ce à la première occasion.

– Tous les magasins ne sont pas vide. Seule la nourriture, les armes et le carburant (ainsi que l'alcool et les cigarettes) ont totalement disparu. Il est cependant possible de trouver toute sortes de chose dans des magasins d'équipement, d'entreprise du bâtiment, chez des artisans... Fiez vous à l'imagination des joueurs.

– Le groupe peut tomber sur Arnold Pratchett. Ce vétéran quinquagénaire se montre d'abord menaçant mais si les Pj jouent l'apaisement, il les emmènera chez lui. Il vit dans un duplexe sordide mais possède un peu de nourriture qu'il partage volontiers. Il faut cependant supporter de manger avec sa femme et sa fille contaminées enchaînées à la table. Il leur donne des restes humains est espère qu'un vaccin arrivera vite. Il peut fournir au Pj une carte (orientation 2), une échelle qui leur permettra de passer rapidement de toit en toit (athlète diff 5) et du thé chaud dans un termos (pas de prise de point de fatigue pour celui qui monte la garde et aucun risque de déshydratation. Il fait également un point sur la situation en ville : l'endroit où ils se rendent est abandonné de tous. Même les pillards n'y vont plus depuis des jours.

– Un vieux timbré de survivaliste peut également les prendre pour cible. Une occasion de prendre quelques blessures et de se retrouver cernés par les morts ameutés par les coups de feu. Le vieil est seul cinq étages plus haut, il est totalement fou est possède un fusil de bonne qualité (Me 3 Co 1 « précis 3 », « puissant 2 »).

– Dans un immeuble où ils passeront la nuit, les Pj vont entendre l'appel à l'aide d'un certain Brian Stone. Il prétend avoir tout le confort : arme, électricité, munitions... Mais regrette d'être coincé. Ils se trouve à deux étage de là et les Pj l'entendent via le conduit de ventilation. Stone est un petit génie de l'informatique qui pilote un drone à chenille de classe militaire. Il se trouve en réalité à Boston. Grâce à son matériel et à ses

compétences, il se fait payer des fortune pour ramener des survivants à leur famille en zone saine. Pour ce faire, il paie deux ex soldats afin qu'ils se rendent sur place avec l'engin, le libère et attendent son retour avec un éventuel survivant. Mais cette fois-ci, le drone s'est retrouvé coincé par une chute de meuble puis par douze hostile qui tape dessus. Si les Pj l'aident, il peut fournir un appui militaire certain sans compter les médicament et les sachet de nourriture que ses caissettes contiennent (on ne sait jamais comment sera un survivant quand on l'aura retrouvé.). Il cherche une certaine Magali Stamp. D'après ses parents et le dossier qu'ils ont présenté à Stone, elle est en vie quelque part dans le coin.

Le vieux temple protestant :

Quand les Pj auront bien vagabondé dans la ville infestée de zombies, accélérez le mouvement pour les obliger à aller trouver refuge dans une vieille église. Ils ne sont qu'à quelques mètres de leur objectif mais les voici complètement cernés.

Le cœur même de l'église contient quatorze hostiles en veille. Ils semblent mort ou endormi sur les bancs faute de stimuli. Le moindre bruit les réveille.

Quand les Pj se seront installés (barricade, nettoyage de l'endroit) où qu'ils seront vraiment en facheuse posture, faite intervenir le pasteur MacArthur. Lui et sa communauté on trouvé un refuge plus sur que l'église et le groupe qu'il mène est venu récupérer les dernière affaires laissées sur place. Malheureusement, ils sont coincé à cause de l'intervention des Pj.

Le révérend McArthur : La soixantaine vigoureuse, cet homme est le courage et la bonté même. Il utilise un double sac à dos (devant et derrière son torse) fait de deux hostiles démembrés pour ses déplacements. Cela semble le garder presque invisible pour les autres hostiles. La technique peut inspirer les Pj mais elle est loin d'être infaillible et surtout très provisoire. Les

hostiles ne se laissent pas berner plus de cent secondes (l'aspect « lourd 4 » su système peut rapidement devenir une faille !)

Jordan Parker : ce quadra asiatique est plutôt hostile. Il en veut au Pj et n'hésitera pas à s'en servir d'appât ou à les sacrifier.

Magali Stamp et Eleonore Smith : Ces deux superbes jeunes filles sont assez aventurières pour avoir participé à l'expédition de Mc Arthur mais leur courage a fondu quand la horde a encerclé l'église. Elles sont maintenant terrorisées. Elles suivront le groupe et les ordres sans dire mais risque de céder à la panique à tout moment. Magali Stamp est recherchée par Brian Stone et son drone.

Gérez la rencontre selon les actions des Pj ainsi que le moyen de quitter ce bâtiment pour rejoindre celui d'à côté. De là, il ne devrait pas être bien difficile de rejoindre le bureaux des « Way of life assurances ».

Si les Pj ont lâché Ryan Stone, ils voient son drone passer dans la rue au milieu des morts. Attirer son attention peut être un outil pour sortir de leur situation. Mais il se pourrait qu'il se montre taquin s'ils l'ont laissé tomber. Bien sûr, tout est différent s'ils arrivent à lui faire comprendre qu'ils sont avec Magali Stamp.

Profitez de cette scène pour faire entrer en scène un Pnj du scénario 1. Ce personnage pourrait venir en aide aux Pj selon comment ils se sont comportés au premier épisode. Il est peu probable qu'il leur nuise dans un premier temps (dans l'adversité on est tous frères et il faut savoir pardonner) mais les rancœurs éventuelles pourraient se réveiller plus tard.

La communauté :

Le révérend insiste pour que les Pj passent avec eux dans leur petite communauté de survivants. Il se montre insistant mais c'est

surtout pour leur sécurité (et pour l'aide qu'ils leur apportent en portant leurs sacs).
Si les Pj refusent rien ne se passe, passez directement à la suite.

La petite poche de survivants menée par McArthur réagit de façon très variée à l'arrivée des Pj. Arnold, le grand noir vigile de super marché et content de voir du monde tout comme Elisabeth, la gentille grand-mère gâteau. Zap', l'informaticien introverti est moins ravi et il bougonne déjà avec Teddy, l'éternel étudiant. Ils sont tous entassés dans un garage.

Dans la communauté, plusieurs choses sont possibles :

- La tension est palpable, n'hésitez pas à créer des conflits.
- Il est possible de voler du matériel. Ils ont de la nourriture, des munitions, du carburant, des livres et des magazines, du matériel divers (larron 3 une fusillade éclate mais ils ont pu se remplir les poches/ils ont pris le nécessaire/ils ont fait le plein).
- Ils ont un van qu'ils tentent de retaper (bricoleur 4 -> 14 succès cumulés nécessaires, un jet par jour)
- Si tout se passe bien, ils conduisent les Pj jusqu'aux assurances via des chemins sûrs qu'ils ont repérés.
- Le drone de Brian Stone est dans la communauté. Il veut partir avec Magali Stamp et elle seule. Seulement cette dernière ne veut laisser personne. Les Pj pourraient être amenés à la convaincre pour obtenir les faveurs de Stone (Langue de pute 3 ou orateur 4 elle se lance dans un laborieux chantage/elle accepte/elle accepte et passe la nuit avec le Pj.
- Le groupe parle de rejoindre le centre océanographique (poissons à manger, bâtiment solide, autonomie électrique...)

Retour au point de départ :

Dans les locaux de l'assurance, tout dépend des actions du groupe au cours du scénario

1. Appuyez-vous sur le passer pour habiller cette étape. Le poids des actions précédentes et de leurs conséquences doivent être premiers dans cette scène.

Les Pj vont tomber sur une véritable scène de guerre. Au milieu des corps des personnes qu'ils ont côtoyés il y a peu, se trouvent également le corps d'un skinhead. Le suprématisse-d'en-face devrait leur donner une indication sur ce qu'il s'est passé : les skins ont donné l'assaut pour s'emparer des ressources des survivants.

Si vous voulez pimenter la situation, les Pj peuvent même tomber sur l'un d'entre eux bien vivant !

Mike n'est pas parmi les morts. Ce qui devrait conduire les Pj à penser qu'il se trouve chez les suprématisse dans le bâtiment d'en face.

S'ils cherchent d'autres survivants de l'épisode 1, ils apprendront que les skins opèrent un racket sur les résidents de ce bâtiment. Ceux des assurances « Way of Life » se sont révoltés et ont servi d'exemple. Là aussi, l'accueil de survivants dépend des actions précédentes des joueurs.

Plusieurs solutions vont permettre aux Pj de traverser.

- ils peuvent passer par la rue en faisant diversion avec un cadavre. Les hostiles se jeteront dessus.
- Les parkings sous-terrains des deux bâtiments se rejoignent via les jonctions des câbles d'alimentation électrique. Il faut ramper et c'est étroit mais c'est possible.
- Rejoindre le parking sous-terrain et foncer avec une voiture dans les vitrines en face (ouvrir la voiture « larron 2 » ouverte mais alarme déclenchée/ouverte/ouverte avec le plein et un petit équipement dedans. démarrer « électricien 3 »). Technique violente qui va ramener les morts-vivants. Il faudra se montrer réactif pour la suite.

— La technique du révérend peut fonctionner mais avec une petite diversion toute de même compte tenu du nombre d'hostiles dans la rue.

Nos chers voisins :

A ce moment de l'histoire, des bombardements vont se faire entendre. C'est l'armée qui fait sauter les ponts qui relient Manhattan au continent.

L'approche des positions adverses est laissée au choix des joueurs mais une action subtile est préférable.

Sur place, Mike passe un sale moment. Il est ligoté sur une chaise de bureau et a visiblement reçu de nombreux coups. Un zombie est encharné face à lui et un agent le rapproche de son visage pour tenter de le faire parler.

La situation est étrange. Les Skin semblent être pris en otage par un double groupe d'agents qui sont visiblement sur une action coordonnée. La NSA et des agent du Mossad ont envoyé les skins capturer Mike. L'histoire du racket n'est visiblement qu'un prétexte. Ils veulent savoir où se trouve la mallette.

C'est le moment de placer le grand méchant (ou pas) de l'histoire : « Chat noir ». Cet homme est le chef des agents du Mossad et fume clope sur clope (des brunes sans filtres). Il est grand est maigre et a de long cheveux filasses. Il serait très préférable qu'il survive à ce scénario pour la suite de l'histoire.

Tous les hommes présents sont des soldats surentraînés et très bien équipés. Si les Pj craignaient les skinheads, ils doivent maintenant comprendre qu'ils viennent de changer de catégorie. Un affrontement serait largement en leur défaveur.

Les Pj ont plusieurs options et informations à glaner :

— Le frère du chef skinhead est

mourant dans un bureau attenant. Un médecin latino a été capturé et s'occupe de lui. Sa survie dépend de celle de son patient. Or, ce dernier est condamné. Le docteur Miguel peut être un allié.

— Les skins pensent qu'une énorme quantité d'argent se trouve dans la mallette et les agents leur en ont promis une part importante. Mais les choses dégénèrent et ils sentent la situation leur échapper. Il est possible de les retourner.

— Un hélicoptère se trouve sur le toit. Les agents sont venus avec et comptent repartir avec. Si les Pj s'en emparent, il leur permettra d'atteindre le New-Jersey avant qu'une panne technique ou un tir de roquette ne les forcent à se poser. C'est un énorme atout à condition de s'en emparer.

— L'israélien aux cigarettes malodorantes passe un coup de fil et commence par demander « Où dort l'hirondelle ? ». La réponse le satisfaisant, il ordonne le bombardement de Topeka, l'Alma et de Lincoln mais insiste pour que New-York tienne.

— Le zombie mentor de l'épisode 1 est encore là si personne ne l'a abattu.

Le déroulement des événements est libre. Les différents protagonistes se déplaçant dans les locaux saccagés, les Pj peuvent les rencontrer à tout moment. Ne lâchez pas la pression et faites en sorte qu'ils comprennent qu'ils doivent agir vite et partir vite. Une diversion via un incendie ou une entrée de zombies dans le bâtiment seraient un bon début pour atteindre Mike. Une mutinerie des skins rendrait également service.

Recupérer la mallette :

Elle se trouve chez Mike, dans sa garçonnière new-yorkaise sous les lattes du plancher. L'appartement n'est pas à son nom et ne figure sur aucun de ses papiers, il lui sert de planque quand il est sur place, en filature ou en cavale, pour un coup d'un soir ou un interrogatoire musclé.

Mike sait qu'elle contient de l'argent (30 000\$, des faux papiers, des anti stress (tension -4 Pu2) un ordinateur, une arme (Me2 Co0), un couteau suisse (« pratique 3 ») et une liste de noms sur une clé USB. Il n'a pas encore regardé, il pensait qu'il aurait le temps et s'excuse de ne pas avoir prévu la fin du monde.

Le parcours jusqu'à son immeuble est à votre discrétion. Mais il ne faut pas lâcher la pression. Ils sont dans une ville contaminée où les survivants ne sont pas tendres. Peu importe leur état, l'apocalypse ne s'adapte pas.

L'immeuble de Mike est occupé par une milice composé des anciens résidents qui ont barricadé l'endroit et attendent les secours. Il se situe en périphérie. Or, la majorité des hostiles a gagné le centre ce qui ne leur laisse que des petits groupes de contaminés à gérer. Ils sont plus inquiétés par les bandes.

Un message enregistré tourne en boucle à la radio. Il invite les gens à regagner « village 3 ». Tout le monde parle plus ou moins de partir dans les différents appartements de l'immeuble.

L'appartement de Mike est au dernier étage. Il est occupé par des producteurs cristal. Il va être compliqué de l'atteindre la cachette. Tous les trafiquants sont en slip à cause de la chaleur dégagée par leur installation et portent un masque à gaz. La pièce contient pas mal de composants inflammables et il va falloir la jouer discrètement ou en finesse.

Deux étages en dessous, un groupe de camés est en train de préparer une attaque contre les producteurs. Ils veulent la drogue et l'argent. Le plan est bien ficelé : des complices les attendent dans la rue avec une voiture. Leur attaque va non seulement déclencher une fusillade mais aussi rameuter tous les hostiles du quartier.

Les Pj vont devoir faire avec tous ces composants pour sortir la mallette de Mike du bâtiment.

Trouver André Lebeau:

L'ordinateur de Mike révèle donc la liste de noms d'André Laroche. Ces personnes sont forcément très importantes pour One World et en trouver une représente une chance significative de se faire extraire des zones contaminées par l'entreprise.

Il s'agit maintenant de retrouver sa trace.

Grâce à l'ordinateur de Mike, les Pj ont maintenant un accès internet. La batterie ne tiendra pas longtemps mais ils peuvent faire des recherches.

André Lebeau a une page Wiki et une page facebook. Si les Pj y pensent, ils ont tout ce qu'il leur faut (informaticien 0) :

– (oui mais...)L'homme est un chirurgien renommé spécialiste du cerveau. Il a 67 ans et aucune famille.

– (oui.)Il devait tenir une conférence hier dans un salon de l'armée sur le thème de « La réparation des soldats blessés ». Le document insiste sur l'aspect moral et physique des soins. Il y a l'adresse exacte de l'événement.

– (oui et...) Il a réservé une chambre dans le bâtiment où devait avoir lieu la conférence. Il s'y est rendu et a probablement été bloqué par les événements. Avec un peu de chance, il y est encore. Il a également loué quatre autres chambres pour son équipe qui devait présenter d'autres projets au cours du salon.

La conférence du « maintien de la paix »:

Quitter l'immeuble pour atteindre le lieu de la conférence doit encore une fois être une épreuve pour les Pj. Mettez sur leur route des résidents encombrants qui veulent partir avec eux, des profiteurs qui vont faire mine de les aider un temps avant de voler leurs

affaires, des pillards qui vont venir emboutir leur voiture pour les détrousser, des soldats de l'armée esseulés et pleins de zèle qui vont les mater et les forcer à se mettre à l'abri... bref, le trajet doit être une aventure.

Le lieu de la conférence est un vaste bâtiment avec un hôtel dans les étages supérieurs. Il est visiblement prévu pour accueillir ce genre de manifestation. Quand les Pj arrivent, il y a encore la toile géante qui annonce le salon : « Maintien de la paix » avec un énorme char d'assaut sur lequel est allongée une jeune femme sublime en tenue de soldat.

L'endroit est dévasté et totalement désert. Il y a des traces de combats violents avec explosion et impacts multiples. De toute évidence, les personnes présentes et leur matériel ont été évacués en premier.

Laissez les Pj fouiller et chercher des indices. Voici ce qui peut leur tomber dessus :

— A l'étage se trouve la salle de restaurant. Elle est pleine d'hostiles et menace de s'effondrer compte tenu des explosions qui ont visiblement secoué l'endroit.

— Il y a pas mal de cadavres sur place. Le traditionnel mort qui se relève au pire moment reste un classique.

— Des survivants cloîtrés depuis des jours dans le parking souterrain prennent les Pj pour des secours ou des pillards. Un quiproquo intervient surtout si les Pj souhaitent prendre la dernière voiture du parking. Celle-là même qu'ils essaient de faire démarrer depuis plusieurs jours (bricoleur 3 → 10 succès nécessaires).

En ce qui concerne Lebeau, les indices sont nombreux :

— Dans l'hôtel, un de ses assistants est mourant sur son lit. Il n'en a que pour quelques minutes. La manière forte ne

donne rien, il meurt instantanément. Avec quelques soins (médecin 4) il peut murmurer une réponse : New-Jersey/Lebeau a pris un taxi pour le New-Jersey avant que tout dégénère/Il s'est rendu dans un hôpital psychiatrique de haute sécurité (info cumulables comme d'habitude).

— Dans les registres informatiques (électricien 3 pour brancher la batterie de l'ordinateur de Mike sur un pad ou sur un ordinateur). « Informaticien 2 » : Lebeau a commandé un taxi juste après le début de la conférence/Il s'est rendu au New-Jersey/L'adresse est celle de l'institut Odyssée, un hôpital psychiatrique.

— Il est également possible de trouver l'adresse de l'institut sur une fiche plastique présentant le Dr Lebeau. Il y travaille visiblement. (jet de recherche soldat 3, citoyen 3 ou administrateur 0.)

Final :

A ce stade de l'aventure, les joueurs doivent avoir compris qu'il est temps pour eux de se mettre en route pour le New-Jersey voisin. Il y a juste un bras de mer à passer mais comme l'armée vient de faire sauter tous les ponts pour contenir la contamination, le voyage va s'annoncer plus dur que prévu.

Ils ont trois possibilités :

— S'ils se souviennent de l'histoire du centre océanographique, ils peuvent s'y rendre, ce dernier se trouve justement sur la côte. Là, des scientifiques se sont improvisés passeurs. Ils utilisent un petit sous-marin scientifique pour conduire des survivants sur la côte. Ils demandent néanmoins 10 000 \$ (somme que les Pj possèdent désormais). Il va falloir passer les personnes qui font la queue pour traverser et celles qui protestent parce qu'elles n'ont pas l'argent demandé. Le tout sans énerver les passeurs qui sont évidemment correctement armés, et sans attirer les morts qui rodent dans les

environs. Une fois sous l'eau, les Pj pourront constater que des hordes d'hostiles déambulent dans les fonds marins dont certains sont sur le point de rejoindre l'état voisin. Peut-être est-ce déjà fait. Pour pimenter le tout, les passeurs peuvent demander une rallonge au milieu du trajet, il ne faudrait pas qu'une bagarre éclate et que les Pj soient obligés de piloter l'engin (marin 4 ; pilote 7). Les morts pourraient également s'accrocher en grand nombre à la machine et quelqu'un pourrait être contraint de sortir par le minuscule sas pour les dégager. Sans matériel.

– Ils peuvent tomber par hasard sur une station d'épuration en construction. Cette dernière est habitée par un SDF et son chien Clinton. Des necro-beasts le guettent depuis des heures et l'arrivée des Pj va déclencher leur attaque. Le chantier offre tout le matériel nécessaire à la construction d'un radeau (bricoleur 0, action longue 20 succès → un jet par heure) puis marin 2 pour piloter l'engin (action longue 20 succès → un jet par demie heure)

– Voler un bateau à la marina. Cette dernière option est la plus facile mais l'endroit est occupé par un vieux vous qui se débarrassera des intrus en balançant des pétards dans leur direction. Ce qui fera rappliquer tous les hostiles du secteurs.

Vos Pj sont maintenant en vu des côtes du New-Jersey. Le scénario devrait se terminer au moment où ils atteignent la rive.

Pour piocher des idées, lire les CR 3, 4, 5 et 6 disponibles sur ce site.

Pnj

Survivant standard (peut servir pour les passeurs de l'aquarium, le clochard à la station d'épuration ou le vieux fou de la marina) 2/4

Spécialités (6) : se débrouiller, inspirer la pitié, se défendre.

Extra (8) : Survivre, s'en sortir coûte que coûte, fuir, lutter face à la mort.

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
1	0	2	1	2

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

Skinhead 3/4

Spécialités (6) : teigneux, perception, raciste, violent, coup puissant

Extra (8) : sans pitié, utiliser des armes

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
2/4	0/1	3	2	4

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

Hostile 0/2

Spécialités (6) : infatigable, perception, traquer sa proie.

Extra (8) : Attaque frénétique, athlète

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
2	0	3	2	2

Bonus de coopération +2 (malgré leur niveau de 0, ils peuvent obtenir le soutien de deux de leurs semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

Ne coche pas de points d'effort quand il utilise ses extras.

Hostile nerveux 0/2

Spécialités (6) : infatigable, perception, traquer sa proie.

Extra (10) : Attaque frénétique, athlète

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
2	1	3	2	3

Bonus de coopération +2 (malgré leur niveau de 0, ils peuvent obtenir le soutien de deux de leurs semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

Ne coche pas de points d'effort quand il utilise ses extras.

Membre de la NSA/du Mossad 6/8

Spécialité (11) : Agri en équipe, vétéran, premiers soins, se déplacer en milieu hostile.

Extras (15) : Tirer, formation aux techniques de corps à corps, discipliné, endurant

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
3	1	5	2	5

Bonus de coopération +3

Compteur : 6/9/12/15

Producteur de cristal 3/4

Spécialités (8) : se débrouiller, se défendre, mentir comme un arracheur de dents, producteur de drogue.

Extra (10) : Survivre, s'en sortir coûte que coûte, fuir, combat de rue, utiliser une arme à feu.

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
2	0	2	1	1

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

Necro beast chien 0/2

Spécialités (7) : infatigable, traquer sa proie.

Extra (12) : Attaque frénétique, athlète, perception, attaque surprise, action de meute.

Me	Co	Initiative	Act°/r nd	SR
2	0	6	2	1

Bonus de coopération +3 (malgré leur niveau de 0, ils peuvent obtenir le soutien de trois de leurs semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

Ne coche pas de points d'effort quand il utilise ses extras.