

# ULTIMA NECAT

24H D'UN COMBAT IMPOSSIBLE



lejibe@gmail.com

## 👤 LA MORT EST UNE TRACASSERIE BIOLOGIQUE

Depuis 1950, la médecine est déjà suffisamment avancée pour tromper la mort dans certaines circonstances : en cas d'accident, de mort cérébrale, l'on peut réanimer un corps, recoudre les membres, purger les poumons, réenclencher le battement du cœur, irriguer à nouveau le corps, la mécanique de la vie reprenant ainsi ses droits. Néanmoins, pour trois raisons, cette possibilité purement technique a été passée sous silence. La première étant que le corpus médical niait cette possibilité qu'il estimait « contre nature », la deuxième était que malheureusement, tout le monde ne serait plus égal à la mort : en effet, les interventions opératoires devant avoir lieu dans les heures suivant le décès, et une équipe ultra compétente devant être mobilisée, seule une élite pouvait en bénéficier. Par conséquent, sont dans la confiance uniquement quelques dizaines de personnes au monde, intervenants disposant d'un pouvoir financier ou politique considérable, marquées d'un code spécifique tatoué sous leur langue qui déclenche en cas d'alerte la procédure de résurrection.

La troisième raison sort du champ rationnel et conditionne les deux autres. En effet, au terme de la procédure médicale, une incarnation de la mort venait reprendre la vie qui lui avait été ainsi dérobée et rétablir le cours normal de la réalité.

Afin de combattre la mort et de mener la procédure de résurrection à son terme, une équipe de combattants d'élite a été formée : les *Ultima Necat*.

## 👤 ALERTE POURPRE

Lorsqu'un Élu protégé par la procédure de résurrection a été identifié comme tel et retrouvé sans vie, l'alerte pourpre est déclenchée. Une extraction, confortée par les pleins pouvoirs conférés par le gouvernement afférent, doit être réalisée par tous les moyens possibles (hélicoptère, avion...) dans les 5 heures suivant le décès.

## 👤 LE LABYRINTHE

L'opération se déroule avec 5 experts médicaux spécialisés au cœur d'un labyrinthe de pièges mortels, d'illusions optiques et électromagnétiques se trouvant sous l'Opéra Bastille, à Paris.

## 👤 LA MORT ARRIVE

Dès le début de l'intervention, la mort incarnée se matérialise à 500 mètres de celle-ci. Il s'agit d'un homme vêtu complètement de noir, un masque noir uniforme couvrant son visage. Sur simple contact, cette entité peut ôter définitivement la vie. Mais, à l'image des hommes qu'elle emporte, elle est également vulnérable. Il est possible de la tuer : une balle bien placée, une électrocution, un gaz toxique...suffit. Mais une fois qu'elle a été ainsi tuée, sa prochaine incarnation et les suivantes (elle reviendra à la prochaine intervention), elle sera invulnérable à cette attaque. Inutile de dire qu'à ce jour, les *Ultima Necat* commencent à manquer d'idées créatives et la fuite reste encore la meilleure solution. Car au bout de 24h après son incarnation, la mort repart, non sans avoir lancé un lugubre avertissement. Durant cette poursuite, elle se montre terriblement coriace et pleine de ressources, autant que le meilleur des hommes le peut-être. Mais les *Ultima Necat* sont destinés à être les meilleurs des meilleurs.

## 👤 CRÉATION DE L'ÉQUIPE ET SYSTÈME

Les joueurs interprètent des membres de l'*Ultima Necat*. Ils ne disposent pas du Tatouage, mais

donneront leur vie pour protéger les Elus. Ils sont les meilleurs en tout point et peuvent réussir sans problème des performances que l'on considérerait surhumaines autant sur le plan physique que mental. À cet effet ils disposent de 2 caractéristiques : **Physique** et **Mental**, dans lesquelles le joueur devra répartir 10 points, avec un minimum de 3 dans chaque. Sauf cas exceptionnel mettant en jeu une circonstance dépassant les limites humaines (six minutes sans respirer, soulever 200 Kgs, survivre à une chute importante...) aucun test ne sera requis dans des circonstances normales. En revanche, quand vous êtes poursuivi par la mort, un test a systématiquement lieu en cas de mise en place d'une stratégie (course poursuite en voiture, à pied dans l'obscurité totale d'un sous-sol...). Ce test consiste à lancer un dé à six faces. Si le résultat est inférieur à la caractéristique adaptée (physique ou mentale), alors le test est réussi, mais la caractéristique diminue définitivement de 1 point. Si le dé donne un 6, la caractéristique augmente d'un point. Il n'y a pas de système de santé ou de blessures. Soit vous êtes au top de votre forme, soit vous êtes inutile...ou déjà mort.

### FICHE DE PERSONNAGE

NOM : .....

SPÉCIALITÉ : .....

PHYSIQUE : .....

MENTAL : .....

MISSIONS RÉUSSIES : 🧛🧛🧛🧛🧛🧛🧛🧛🧛🧛

## 👤 CONSTRUIRE UN SCÉNARIO

Un bon scénario se constitue de 3 phases au rythme différent :

1. **L'EXTRACTION** : souvent intense, la deadline de 5 heures obligeant parfois à aller chercher la personne (parfois inconnue), dans les décombres d'une catastrophe ferroviaire en Sibérie, d'un avion coulant au fond des eaux, ou tout simplement

franchir une horde de journalistes et diplomates vous compliquant la mission.

2. **LA LIVRAISON** : phase « calme » avant la tempête, alors que l'équipe médicale se met en place et les Ultima qui préparent l'attaque. L'Opéra résonne parfois d'augustes et prémonitoires musiques d'un grave augure ; c'est le moment de se poser des questions « Pourquoi ne sauver que cette personne ? Nos vies valent-elles plus que la sienne ? Qu'est ce que la mort ? » Elles peuvent être sarcastiquement suggérées par les membres de l'équipe médicale, qui risquent aussi leur peau.

3. **LA COURSE-POURSUITE AVEC LA MORT**, qui reste le sommet d'action du JDR. La mort surgit à tout instant comme un diable de sa boîte et déploie des moyens ingénieux, bien qu'il lui faille toujours un « temps » d'adaptation (par exemple : comment fonctionne une voiture) donnant un répit à l'équipe, même si tout savoir est acquis définitivement pour elle. Faites ressentir aux PJ qu'il se crée un lien entre les *Ultima Necat* et la mort, même si son objectif reste le réanimé qu'ils transportent.



## 👤 PAR DELÀ LE VOILE

Une équipe ayant mené à bien plusieurs alertes pourpres pourrait se voir confier une mission d'une tout autre nature. Lorsque la mort vient et repart, il reste pendant quelques minutes une distorsion de la réalité menant à son domaine.

Là, au cœur d'un jardin silencieux voilé d'un éternel automne, une grande bâtisse se dresse ; au cœur de celle-ci, un abîme d'où se dresse la toile des Parques, plus immense que l'univers, et que la Mort consulte pensivement. Comment celle-ci réagira à son inattendue visite et quelles en seront les conséquences, nous en laissons toute latitude aux MJ éclairés que vous êtes.