

SCRIPPT

UN ZINE RÔLISTE ALTERNATIF

N°3
AVRIL 2012



gratuit



Ymaginères n°1

Le Webzine gratuit que vous pouvez lire et télécharger sur le site : <http://www.ymagineres.net>. 285 pages, en couleur, et tout ça sur le thème central de « Les Créatures de la Nuit ». Avec des nouvelles et un gros dossier jeu de rôle (et jeux de société). Ci-dessous un bout du sommaire... Un bout seulement parce qu'il est vraiment très dense.



Dossier Les Créatures de la Nuit

⇒ Jeux de rôles, de plateau et d'ambiance

- ⇒ Edito
- ⇒ Parutions
- ⇒ Zooms :
 - ⇒ Nains & Jardins
 - ⇒ Annalise
 - ⇒ Cat's
 - ⇒ Zoom croisé Maléfices / Crimes
 - ⇒ Mouse Guard
 - ⇒ Luchadores

- ⇒ Le Coin du MJ (scenarii) :
 - ⇒ Metal Adventures (officiel)
 - ⇒ Luchadores (officiel)
 - ⇒ Nains & Jardins (officiel)

⇒ Théma Les "Créatures " de la Nuit

- ⇒ Aides de jeu :
 - ⇒ Au loup !
 - ⇒ Dans la rizière la nuit- les Yokai, esprits du Japon
 - ⇒ Le Bugul-Noz, enfant de la nuit bretonne

- ⇒ Inspi musique : Les créatures de la nuit
- ⇒ Jeu de plateau : critique La Fureur de Dracula
- ⇒ Jeu d'ambiance : critique Les Loups-Garous de Thiercelieux

Le prochain numéro en Mai sera consacré à Tolkien.



Un Bugul-Noz



Et même un dossier sur les « créatures » de la Nuit signé Iso !

LE PROJET BIZON

5 court-métrages forment le projet biZon. Produit par [a304prod](#) & **Geryon Fabrica**, le film-titre racontera l'histoire, non-dénuée d'humour, de quatre loosers dans un monde post-apocalyptique infesté de méchants zombies...

Et les 4 autres court-métrages nous raconteront comment chacun des 4 personnages principaux ont vécu le jour Z, autrement dit, le fatidique jour où les zombies ont envahi leur quotidien...

Le premier court-métrage suit le personnage de "Gaëlle", une malentendante naïve et maltraitée par son entourage qui va se révéler à elle même et devenir quelqu'un d'autre face à l'horreur de la situation...

Ecrit et Réalisé par Cyril Delon, il est tourné les 12 et 13 Juin. Suivront très prochainement les 3 autres court-métrages de présentation des héros de **biZon**, respectivement écrits et réalisés par Jean-Luc Moly, Richard Corzo et Ludovic Goujon.

"Je ne sais pas comment tout a commencé, mais ce qui est sûr, c'est qu'c'est la merde..."

C'est ce que pense Michel, un *geek* onaniste et nihiliste, alors qu'il court en pleine nature poursuivie par des zombies énervés.

Dans sa fuite, il rencontrera un groupe composé de Kader, un tyran polygame récemment millionnaire, Julien, un trader gay échangiste, et Gaëlle, une malentendante belge et bruyante.

Souhaitant rallier la Corse, en bateau si possible, nos trois héros suivent Kader, qui, de manière obsessionnelle, ne pense qu'à encaisser son chèque.

Suivez le projet sur la [page facebook de BiZon](#).

L'Enfant du Cimetière

Abandonné par une nuit pluvieuse, un bébé grandit parmi les Esprits du Cimetière. Il connaîtra dans ce lieu intemporel, l'Amitié et l'Amour.

Mais par leur incompréhension et leur cruauté, les « Vivant » voudront le forcer à vivre dans le monde réel, alors qu'une terrible menace plane sur le cimetière.

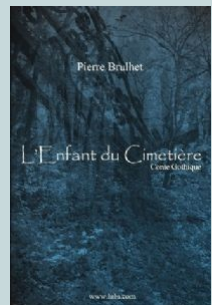
Un conte gothique écrit par Pierre Brulhet et disponible sur [www.lulu.com](#). Une histoire pour tout âge, cela vous rappellera aussi bien « Harry Potter » que les « Noces Funèbres » de Tim Burton.



Le projet **BiZon**,
5 court-métrages
Zombiesques !

« Je ne sais pas comment tout a commencé, mais ce qui est sûr, c'est qu'c'est la merde... »

Michel le geek



L'enfant du cimetière
Conte Gothique de
Pierre Brulhet



BATTLESHIP

Le 11 avril, les extra-terrestres envahissent encore la Terre ! Et ils vont se faire botter les fesses par la marine US... J'ai lu quelque part que le film s'inspire du jeu de société de la bataille-navale... touché-coulé.

Comme quoi, rien ne doit arrêter un scénariste, même pas le ridicule, il suffit de se donner les moyens. Peut-être un jour aurons-nous un film inspiré du jeu du morpion ?

Inspiration scénar : Le Morpion

« Le **Tic-Tac-Toe** est souvent appelé **Morpion**, ce qui entraîne une confusion avec le jeu de Morpion qui lui ressemble par ses mécanismes mais dont le but est de former des lignes de cinq et non de trois sur un espace quadrillé. Le Tic-tac-toe se joue sur une grille carrée de 3x3 cases. Deux joueurs s'affrontent. Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec le symbole qui leur est attribué : O ou X. Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale. »

Seulement 3 possibilité, gagné, perdu ou match nul. Alors comment s'emparer de ce jeu, finalement simpliste, pour un jeu de rôle ?

De nombreuses possibilités, certaines plus ou moins intelligentes :

- Comme dans WarGames (1984), le morpion est utilisé pour apprendre à un ordinateur pris de folie destructrice qu'il existe des jeux auxquels on ne peut pas toujours gagner.

Inspiration scénar : Le Morpion

Ou alors plus basique comme dans **Battleship** :

- Une invasion Alien... Ils ont besoin pour établir leur base durablement sur Terre de Poser 3 Vaisseaux-mère de façon à respecter un certain alignement. Des commandos, des militaires, des civils... (ou des agents de Delta-Green) doivent réussir à placer des bombes chimiques qui rendraient tout débarquement impossible à cet endroit...

Le **Tic-tac-toe** est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour et dont le but est de créer le premier un alignement.



Le jeu du morpion, photo par Thad Zajdowicz

[REC]³ GENESIS

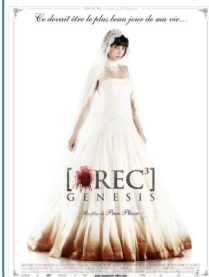
Sortie : le 4 avril 2012

Les origines du mal sont enfin révélées. Lors du mariage de Clara, les premiers effets du virus font brusquement surface. Ce qui aurait dû être le plus beau jour de sa vie, devient son pire cauchemar... Avez-vous le courage d'affronter la vérité ?

Film de Genre: Epouvante-horreur Réalisateur: Paco Plaza (qui a également réalisé REC 1 & 2)

Les Zombies s'invitent au mariage ? Bonne idée ! Cela commence à devenir difficile de faire un film de Zombie original. Avec [REC]³, l'idée est de remonter aux origines de cette peste zombie... Et voir un mariage et sa noce complètement mise en pièce par une horde de morts-vivants, c'est quand même pas tous les jours.

Une idée à retenir pour un décor dans n'importe quel jdr...



« Pendant que je rêvais, j'ai réalisé qu'il s'agissait peut-être d'un cadeau, que je pourrais en faire une histoire, peut-être même un film d'horreur. Mais ensuite un bruit à l'extérieur m'a réveillé, et je voulais replonger dans mon rêve pour trouver une fin. Mais je ne pouvais pas me rendormir et j'ai alors enregistré ce dont je me rappelais sur mon téléphone. »

Coppola se confiant au New-York Times en Novembre 2010

TWIXT



Sortie : le 11 avril 2012

Un écrivain au succès déclinant arrive dans une petite ville à l'occasion d'une tournée de promotion. Il découvre qu'un meurtre mystérieux impliquant une jeune fille s'est produit. Une nuit, en rêve, un fantôme nommé V lui raconte une étrange histoire, qui pourrait avoir un rapport avec le meurtre. Il sera surpris d'apprendre que certaines des réponses à ses questions se trouvent dans sa propre vie...

Film de Genre: Thriller, Horreur Réalisateur: Francis Ford Coppola (Le Parrain, Dracula, c'est pas mal non ?)

Le film a été présenté au festival de Gerardmer, un joli film à l'ambiance gothique, le film s'inspire d'après Coppola des contes des écrivains Nathaniel Hawthorne et Edgar Allan Poe. Que du bon donc. A noter que quelques scènes seulement sont en 3D, histoire de se faire bien peur sans avoir à porter des lunettes pénibles pendant tout le film.



Festival Place aux Jeux

Quand ? **Du 31/03 au 01/04/2012**

Où ? Halle Clémenceau à **Grenoble** (38)

Organisé par : [association la Maison des Jeux](http://association.laMaisonDesJeux.org)

Contact / en savoir plus ? contact@maisondesjeux-grenoble.org

De nombreux jeux en partie libre, des tournois (7 Wonders, Dominion, etc...), du Grandeur Nature, du Jeu de Rôles, des Jeux classique ou en bois, des animations et des dédicaces et bien sur une superbe buvette !

Week-en Jeux de plateaux

Quand ? **Du 31/03 au 01/04/2012**

Où ? Hôtel-Dieu 3 rue Saint Thibault à **Provins** (77)

Organisé par : **Le Club Pythagore**

Contact / en savoir plus ? contact@clubpythagore.fr

2èmes journées « Jeux de Plateaux » (et de JdR), manifestation ouverte au Grand public qui peut profiter de l'occasion pour (re)découvrir des jeux conviviaux, ou en tester avec la présence d'un professionnel du jeu.

Breizh Bowl IV

Quand ? **Du 07/04 au 08/04/2012**

Où ? Maison des associations, **Bruz** (35)

Organisé par : **Breizh Bowl**

Contact / en savoir plus ? <http://breizhbowl.bbactif.com/>

2012 sera donc l'occasion de vous recevoir pour la 4ème année consécutive en Bretagne afin de célébrer le **blood bowl** à l'américaine. Au programme? *Draft* de compétences, jeu du palet, foot us et bien entendu poussage de *figs* en plomb !

XIII Rencontres Ludiques du Dragon Libournais

Quand ? **Du 07/04 au 08/04/2012**

Où ? Salle des Fêtes de Fronsac, **Fronsac** (33)

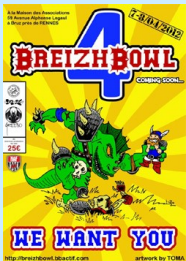
Organisé par : **Dragon Libournais**

Contact / en savoir plus ?

postmaster@ledragonlibournais.org

<http://www.ledragonlibournais.org>

Les Rencontres Ludiques du Dragon Libournais, XIIIème du nom, qui auront lieu cette année le week-end du 7 et 8 Avril 2012 sur le thème "Croyances et Superstitions" !!! Attention, pour des raisons électorales, la convention n'a pas lieu dans sa salle habituelle !! Mais à la salle des fêtes de Fronsac (33126). Soit à 10 Minutes de Libourne et 30 Minutes de Bordeaux.



Les Ombres d'Esteren à la librairie l'Antre-Monde

le 4/04/2012 (18h30 - 21h30)

Soirée de présentation de l'univers avec dédicaces et vernissage de l'exposition de l'illustrateur Chris. Au programme :

- Rencontre et séance de dédicaces avec Nelyhann, auteur, illustrateur et coordinateur du projet.
- Rencontre et séance de dédicaces avec Chris, illustrateur sur le jeu de rôle Esteren et jeu vidéo Point'n'Clink "L'Héritage des Mac Lyr".
- Exposition de 12 illustrations originales de Chris, pour le jeu de rôle et le jeu vidéo Esteren.
- Buffet participatif



Convention Eclipse

Quand ? Du 06/04 au 09/04/2012

Où ? Campus de Beaulieu, Université de Rennes

Organisé par : La Lune Rousse

Contact / en savoir plus ? <http://www.ascreb.org/clubs/jdr/convention/edito.php>

Du 6 au 9 Avril 2012 Éclipse fête son 10ème anniversaire ! Comme les deux années précédentes, la convention aura lieu à Rennes dans les locaux de l'Université de Rennes 1 (Bâtiments 1 et 2A).

Une bonne cinquantaine de parties non stop, étalées sur les créneaux du vendredi soir, samedi et dimanche après midi et soir, ainsi que lundi matin, vous seront proposés et des créneaux libre seront mis à disposition durant la nuit.

Mais ce n'est pas tout, d'autres activités tel que des jeux de plateaux, soirées enquêtes, spectacle et concours vous seront proposés pendant le week-end.



Festival du jeu de rôle de la vallée de Kaysersberg

Quand ? Du 14/04 au 15/04/2012

Où ? Kaysersberg (68)

Organisé par : L'Association Nickel et La Vallée de Kayserberg

Contact / en savoir plus ? <http://assonickel.jimdo.com/>



La Fête du Jeu 2012

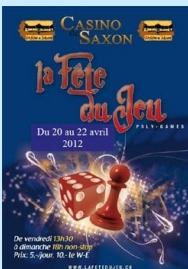
Quand ? Du 20/04 au 22/04/2012

Où ? Casino Saxon, Saxon en Suisse

Organisé par : Comité de la Fête du Jeu

Contact / en savoir plus ? <http://www.lafetedujeu.ch>

Depuis 2005, la Fête du Jeu est une des plus grandes conventions de jeux de société de Suisse. Elle a contribué par son rayonnement au développement du jeu dans le canton. Les organisateurs veulent inscrire la Fête du Jeu comme l'événement ludique incontournable en Suisse : chasse aux trésors pour les enfants, sentier ludique à la découverte de Saxon, camping avec activités nocturnes, combats en costumes d'époque et plus de 1'000 jeux de société en prêt. Tout est prévu pour faire rêver le visiteur.



Le Salon de la Mort !

12, 13 et 14 avril 2012
Paris - Carrousel du Louvre

SALON
DE LA MORT !
VIVRE & MOURIR

salondelamort.com

Cette manifestation était prévue à Paris, au carrousel du Louvre du **12 au 14 avril 2012**. Cela aurait été la deuxième édition. Et comme vous pouvez le lire dans le communiqué de presse ci-dessous, il est plus que certain que ce salon n'aura pas lieu.

Pendant les organisateurs ne désespèrent pas.

Vous pouvez continuer à suivre cette formidable aventure sur le site : <http://www.salondelamort.com>

Et également suivre le flux d'actualité sur scoop.it : <http://www.scoop.it/t/salon-de-la-mort>

Le Salon au mois d'avril 2012 n'aura pas lieu !

C'est avec tristesse...et avec le cœur lourd que nous avons pris la décision de reporter le deuxième Salon de la Mort !

Décision qui s'imposait comme la seule responsable et raisonnable !

La crise mondiale et ses répercussions économiques... La situation en Europe...
La tension sociale autour des élections... ont fait naître un climat de crainte et d'inertie...

Climat qui provoque restrictions et recentrages dans beaucoup de secteurs.

Climat où la grande aventure du Salon de la Mort, que nous avons imaginée et vécue ensemble en 2011, ne trouve pas sa place.

Climat qui est également responsable de l'échec des différents montages que nous avons essayé de mettre en place pour trouver la dynamique et l'économie essentielles à la réussite du salon.

C'est pour toutes ces raisons que nous nous voyons aujourd'hui obligés de prendre cette décision...

Et pourtant... **« Il faut parler de la Mort pour Vivre Mieux »**

L'objectif du Salon reste juste et urgent... Plus que jamais il faut porter ce message auprès du grand public.

Le Salon au mois d'avril 2012 n'aura pas lieu...

Mais nous allons chercher une nouvelle formule pour que les acquis de ce premier salon, dont vos efforts et vos investissements ont fait un étonnant et réel succès, ne soient pas perdus...

Et par respect pour nos fournisseurs, nos exposants, nos partenaires, nos amis... et pour tous ceux qui ont contribué à bâtir le 1er Salon avec nous... Nous allons trouver !

Il faut que la Mort réintègre la Vie... et pour ça il faut en parler !

N'hésitez pas à nous faire part de vos réactions... de vos idées... de vos projets et actualités...
le site du Salon de la Mort continue à vivre ... il attend vos contributions!

Jean-Pierre Jouët

Jessie Westenholz

Alban de La Fontaine

Avec nos regrets réels mais pas éternels...

Department of Advanced Research & Knowledge

Le Projet D.A.R.K.

Department of Advanced Research & Knowledge

Des initiales pour un projet ambitieux mis au point par John Adamson.

Department of Advanced Research & Knowledge



Une organisation privée bénéficiant des pouvoirs et du budget du gouvernement. Le D.A.R.K. agit dans le cadre du **projet A.R.I.** (souvent écrit : **Harry**), un super-ordinateur.

Harry fait partie des systèmes de défenses des U.S.A. et il dépend du département de la défense nationale.

Cependant, **Harry** a été financé grâce à des entreprises privées, et donc sert aussi des intérêts privés qui n'ont rien à voir avec la chose militaire. Ce point intrigue beaucoup les militaires qui ont tout de même accordé à le D.A.R.K. une grande liberté, tout en les surveillant de près (en vain) et en les protégeant de l'espionnage interne et externe.

Pour les militaires, **Harry** est un super-ordinateur qui contrôle les satellites de surveillance, donne son avis sur des conflits réels ou fictifs et sert de base de données générales. Pour le D.A.R.K., cet ordinateur est un moyen de contrôle des missions des DEADSTALKERS, **Harry** est la seule machine qui à accès à l'**Au-delà**. Même si on n'est pas certain qu'il puisse vraiment comprendre ce qu'est la mort.

Pour Harry, les fantômes et les Univers-fantômes font partie de sa réalité et ses programmes possèdent les moyens de tenir compte de paramètres «étranges».



Le projet D.A.R.K. est né de la volonté d'un petit groupe de personnes qui voulaient en savoir plus sur ce qui les attendaient au moment de la mort. Pour donner naissance au programme d'**Harry** appelé, il a fallu de nombreuses années de calculs et de recherches...

Des études à la fois sérieuses et totalement loufoques furent menées de concert, pour mettre au point un matériel performant et viable. Puis il a fallu réaliser les expériences de coma dépassé en les provoquant, avec des volontaires pour la mort. Des condamnés, des malades qui n'avaient aucune chance...etc.

Par la suite le département des DEADSTALKER s'est organisé un peu mieux quand des volontaires sains se sont prêtés aux expériences. Des scientifiques, des soldats, des médiums, des intellectuels, des para psychologues, des psychologues...

La profession de DEADSTALKER était née.

Le Projet ArI (Harry)

Les coordonnées exactes de la position de la base qui abrite **HARRY** sont classées «CONFIDENTIEL DEFENSE». **HARRY** a été construit sous l'égide de la **N.S.A.** et des militaires paranoïaques de l'ère Reaganienne.



N.S.A. = **National Security Agency**, s'occupe du renseignement et de l'écoute, la surveillance électronique. C'est avec une méfiance extrême que le site a été installé et que le personnel a été choisi. Les quantités d'informations en circulation ont été portées à la portion congrue. La défense physique du site a donc été confiée à des militaires...

Le Général de Brigade William Quayle est le responsable nommé par le Secrétaire à la Défense. Pour la protection du site et plus particulièrement de **HARRY** et du programme **D.A.R.K.**, c'est le **Colonel Esposito** qui est le chef incontesté.



Le Colonel Esposito et ses hommes ont été choisis sur dossier et une enquête préalable a été effectuée. Tous sont des américains patriotes et dignes de confiance, mais un petit détail les différencie des autres soldats travaillant habituellement pour la N.S.A..

Le petit détail, c'est que J. Adamson s'est entretenu avec le Col. Esposito, et qu'il l'a mis au courant de l'existence des **Deadstalkers**. Esposito a été convaincu de l'importance d'un tel projet et il a mis ses hommes au service de ce projet.

Les soldats d'Esposito lui seront fidèles jusqu'au bout et quoi qu'il puisse arriver. Ils font confiance à leur Colonel et ne se posent pas de questions comme de bons militaires disciplinés.

ArI

Harry et les Univers Fantômes



Les missions s'effectuent par tranches de trois sauts d'une durée maximale de trois minutes chacun. C'est Harry qui se charge du timing: lui seul peut penser et réagir suffisamment rapidement.

Harry est le résultat de l'évolution des intelligences artificielles (I.A.). Il peut se faire entendre par les Envoyés et dispose d'une interactivité matérielle très limitée dans les Univers-Fantômes. Son action n'enfreindra toutefois jamais aucune des lois de la robotique énoncées par Isaac Azimov.

Sa présence dans l'Au-Delà est en fait étroitement liée aux Envoyés eux-mêmes: Harry leur est en quelque sorte imposé par les champs électromagnétiques auxquels ils sont soumis en permanence au cours des missions. Les Univers-Fantômes (U-F) sont différents selon la Cible et tous sont rigoureusement indépendants.

L'U-F de base, correspondant à ce que certains appellent les basses sphères de la conscience, est en quelque sorte calqué sur la vie et la réalité que nous connaissons. Le Fantôme erre dans notre monde sans aucun moyen de s'en échapper ni de signaler sa présence (sauf exception).

Dans ce cas précis, le continuum espace temps est exactement similaire au nôtre. D'autre part, il y a des possibilités réduites d'intervenir, indirectement, sur la réalité. Les animaux sont l'un de ces moyens. Certains sont élevés spécialement dans ce sens par certains départements du D.A.R.K. . Des chiens essentiellement.

Les autres U-F ne répondent pas du tout aux critères que nous connaissons. Tant au niveau physique, logique que temporel. Ils sont tous dissemblables et peuvent être complètement délirants...

Les Tourmentés sont enfermés dans leur propre monde, sans pouvoir s'en échapper, refusant leur mort. Les U-F font tous partie du Vortex.

Le Vortex est une sorte de trou noir que doivent traverser les Envoyés pour entrer et repartir des UF. Il représente le lieu où convergent toutes les morts simultanées humaines et animales: un immense chaos qui engloutit tout et représente la plus désagréable sensation que puisse ressentir un mort. Certains en restent d'ailleurs prisonnier à jamais (se figurer un gigantesque hall de gare).

Tout n'est qu'un magma de tristesse, de regrets et de douleurs, duquel ne s'arrachent que ceux qui ont admis leur mort. Ceux-là partent pour on ne sait où... simplement heureux d'avoir vécu leur vie, quelle qu'elle fut (moment d'intense émotion). Si les Envoyés assistent à un tel départ (ce qui est très probable), ils en seront éternellement marqués dans leur âme et en sortiront fortifiés, sereins...

Les limbes sont un endroit inexploré, en cela que nul Envoyé n'en est jamais revenu. Là reposent les esprits des enfants morts en bas-âge qui n'ont connu ni les joies ni les peines de la vie. Ce sont des lieux étranges perpétuellement embrumés, des lacs profonds dont montent les cris et les sanglots des petits défunts. Le danger est grand de s'y désagréger et de s'y perdre à jamais.

La désagrégation ou «perte d'unité»: Les expériences et les événements vécus par les personnages les épuiseront plus vite que d'autres. Dans ce cas, la procédure d'urgence est de ramener l'envoyé (réanimation médicale).

Mais si le phénomène de déstabilisation des esprits du personnage est trop prononcé, ceux-ci ne pourront pas réintégrer son corps. Et si ce dernier est tout de même ramené à la vie, ce sera un légume cliniquement mort.

Seith.

Les Deadstalkers

Les générations de DS



La Première Génération

Les concepteurs, les pionniers... D'abord un petit groupe, des étudiants en médecine, en neurologie, en neurochirurgie, tous intéressés par les expériences sur le coma dépassé...(cf «Flatliners»). Un certain J. Adamson devient le mécène inattendu de cette équipe de scientifiques. Il offre des locaux, du matériel en provenance de ses industries et de ses propres laboratoires de recherche. C'était en 1977, à San Francisco.

La Deuxième Génération

Mr J. Adamson donne un nouveau sens aux recherches... En plus d'une étude sur l'Au-delà, les investigations s'étendent au domaine du paranormal dans notre monde . Des médiums et des parapsychologues se joignent au premier groupe. La réalité des fantômes ou «traces» est mise en évidence. On teste des animaux pour connaître leur capacité à détecter les «traces» laissées par une personne décédée. Le terme de **Deadstalker** est inventé par Akela. HARRY est entrain d'être mis au point, le programme de surveillance des évolutions des Deadstalkers y est inclus.

La Troisième Génération

Les volontaires sacrificiables... HARRY est presque terminé, il faut continuer les expériences sans risquer de perdre de précieux collaborateurs... Ce seront donc des condamnés à mort, par les hommes ou la maladie. Il y aura aussi des criminels condamnés à de très lourdes peines de prison, et qui cherchent un but à leur vie, ou peut-être à se racheter. Ces derniers n'ont (presque) jamais posé de problèmes. Cette étape permettra de sauver des vies, et de mettre au point un matériel beaucoup plus performant et sûr.

La Quatrième Génération

HARRY est terminé, tout est opérationnel. Adamson a besoin de personnel en qui il est toute confiance. Il y a une sorte de schisme, des savants disparaissent, peut-être enlevés par les services secrets, d'autres fuient pour d'obscures raisons. J. Adamson recrute une «garde prétorienne», des Deadstalkers qui savent se taire et qui lui obéissent sans poser de question. Ces hommes et ces femmes, au nombre de 13, savent fort bien se défendre et connaissent bien des méthodes pour éviter les questions embarrassantes.

La Cinquième Génération

La D.A.R.K. étend son influence et le Grand Projet commence, partout où c'est possible, des gens sont recrutés pour faire partie des DEADSTALKERS.

La Sixième Génération

Après le 11 septembre 2001, des changements sont opérés.

