



RENEGADE IV

A NEW BEGINNING...



Scénario & Graphismes : Eric Cubizolle (TITAN)

Musiques : Pulsophonic

Programmation : ?

Scénario

2

Rico pensait en avoir fini avec ces histoires de baston à travers le temps. Mais non...

A la fin de **Renegade III**, lui et **Jodie** se retrouvent coincés dans un futur pourri, une ville froide et étouffante, où des gratte-ciels en métal dégueulent des néons et où les rues aseptisées sont sous la coupe de **NeoChronos**, une méga corporation qui contrôle tout, et surtout le temps.

Les flics d'aujourd'hui, c'est des robots armés jusqu'aux dents. Les rues sont mortes, surveillées 24h sur 24. Pas moyen de lever le poing sans se faire repérer. **Rico** et **Jodie** essaient de survivre comme ils peuvent... jusqu'à ce que tout bascule.

Viktor Drayke, le big boss de **NeoChronos**, a encore la haine. Sa tentative de garder Jodie en otage a foiré, et il compte bien se venger. Plutôt que de les laisser crever ici, il enclenche un portail temporel et balance **Rico** et sa nana direct dans les années 80 !

Retour à la case départ : **Paris**, une ville crasseuse, pleine de types louches et de ruelles où vaut mieux pas traîner seul. C'est ici que **Rico** a fait ses armes. Ici que tout a commencé.

Scénario

3

Mais cette fois, c'est pas le destin qui joue avec lui.
Drayke a un plan : réécrire l'histoire, corriger ses erreurs, et écraser Rico avant même qu'il devienne une menace.
Et comme prévu, l'engrenage infernal se met en marche : des types débarquent, cognent sans poser de questions et embarquent **Jodie**.

Rico sait ce qu'il lui reste à faire, il l'a déjà vécu.
Traverser la ville, éclater des gangs, foutre une raclée à leurs chefs et faire parler les poings jusqu'à ce qu'il trouve **Drayke**.

Du Quartier Latin à la Gare de l'Est, en passant par les docks, le square et les salles d'arcade enfumées, ça va castagner sec !

Le futur peut bien attendre.
Ce soir, Paris appartient à **Rico**.

RICO & COLT



Rico et **Colt**, c'est pas juste deux frangins qui partagent la même tronche. Ces deux-là, ils ont grandi dans les ruelles sombres, à se forger les poings sur les p'tits caïds du quartier.

Après avoir traversé le temps, éclaté des mutants préhistoriques, des chevaliers en armure et des cyborgs mal lunés, **Rico** et **Jodie** croyaient pouvoir souffler. Manque de bol, **Viktor Drayke** avait encore une dent contre eux. Résultat : Colt débarque de nulle part, et les voilà catapultés en plein **Paris**, époque 80's, avec une seule mission : casser des mâchoires jusqu'à retrouver **Jodie**.

Rico, c'est le leader, le cogneur de service, un dur à cuire avec une coupe qui ferait pleurer tous les coiffeurs. **Colt**, lui, c'est le petit frère (de 3 minutes, mais faut pas lui dire), plus vif, plus malin, et surtout plus grande gueule. Ensemble, ils vont devoir faire parler les poings dans les rues pleines de néons et de types pas commodes.

JODIE



Jodie, c'est la petite copine idéale des années 80 : toujours lookée comme dans un clip de **Madonna**, fan de rollers et de comédies romantiques. Entre ses vestes flashy et ses jupes en jean, elle pourrait passer pour une starlette de lycée. Mais faut pas croire, derrière son joli minois angélique, elle a un caractère bien trempé.

Les bastons de rue, c'est pas son truc à **Jodie**. Elle préfère les aprêms à la patinoire et les virées shopping. Mais quand **Rico** est dans le coin, elle sait que les ennuis ne sont jamais loin... mais elle l'aime pour ce qu'il est.

Quand **Viktor** la kidnappe, il pense avoir mis la main sur une pauvre fille sans défense. Erreur. **Jodie** n'a peut-être pas de poings d'acier, mais elle sait user de son charme et d'un bon coup de talon pour donner du fil à retordre à ses ravisseurs !

SPIKE



Avec son regard de chien enrage, **Spike** tire toujours une gueule de six pieds de long...

Sa trogne ? Parlons-en, tiens ! Bouffie par un égo tellement énorme que même sa tignasse épaisse n'arrive pas à planquer la misère.

Ce type traine sa sale caboche dans tous les mauvais coins de la ville. Toujours de mauvais poil, il cogne d'abord et réfléchit (parfois) ensuite. Son melon est aussi gonflé que ses poings. Bref, Spike, il a la grosse tête, au sens propre comme au figuré !

Un vrai poison sur pattes, **Spike** !

YOUSSEF



Accro à la fonte et mordu de **L'Agence Tous Risques**, **Youssef** rêve d'avoir les biscotos de **Barracuda** et la tchatche de **Futé**.

Dans la baston, il balance les beignes par paires, et a une vitesse qui te laisse juste le temps de bouffer le bitume...

Youssef est ce qu'on peut appeler "un mauvais bougre", un gars qu'on ne croise pas sans frissonner. Son gang est sa famille, et il n'hésite jamais à jouer des poings pour régler ses comptes.

Mais quand la rue se calme, **Youssef** s'évade dans les accords de jazz, un autre côté de lui que peu connaissent, un instant de paix au milieu du chaos.

ROLF



En véritable caïd du coin, **Rolf** n'a pas un cerveau bien rempli, mais il a des muscles à revendre et une tête aussi lisse qu'un œuf !

Le genre de type qui te regarde à peine avant de t'envoyer une mandale en pleine face, suivi d'un coup de boule bien senti. Ce n'est pas la finesse qui le caractérise, mais la puissance brute.

Rolf est un bulldozer : quand il prend les choses en main, mieux vaut ne pas se trouver dans son champ de vision...

Passionné de bécane depuis qu'il sait marcher, grâce à un père garagiste qui maquillait et revendait des mobylettes volées, **Rolf** passe autant de temps à rouler qu'à cogner.

Il traîne avec sa bande entre les docks sombres et les garages clandestins, toujours prêt à en découdre pour protéger son turf.

RAOUL



Raoul, c'est le keupon pas très cool, celui qui cherche la bagarre dès qu'il sent l'odeur du dérapage.

Sa crête verte, c'est son sésame pour foutre le bordel partout où il passe, mais faut pas trop lui parler de son look, sinon il pète un câble ! Parce qu'avec sa tête de militaire pas futé, il fait un peu tache dans le mouvement punk... et ça, ça le rend dingue, **Raoul**.

Son truc à lui, c'est de foutre des gnons dès qu'il peut, et si tu lui dis qu'il a pas le physique d'un punk, t'as intérêt à courir vite, parce que son Pogo à lui, c'est pas celui de la scène, mais celui des poings !

Il faut dire qu'il a découvert son amour pour le mouvement punk le jour où il a pris une claque dans un Pogo, et depuis, il s'est dit : "Si ça cogne, je cogne aussi !".

GERMAINE



Germaine, c'est la reine du **Bois de Boulogne**, la petite pépée bien roulée en mini-jupe de cuir et talons de 12. Mais attention, ne te fies pas à son regard de mamie sympa, tu risques de finir avec un œil au beurre noir !

Germaine, c'est pas la douceur incarnée, c'est plutôt la reine du coup de pied au derrière et des répliques bien salées.

Avant de bosser sous les réverbères, elle était caissière dans une épicerie, mais après un petit "incident" avec un client un peu trop lourd, elle a quitté le rayon pour la rue, et c'est là qu'elle a trouvé sa vraie vocation.

Son truc, c'est d'attraper les gogos et leur faire comprendre que si tu veux une "affaire", faut pas t'attendre à du service trois étoiles. Si tu veux la bousculer ou la draguer, t'as qu'à voir si t'es prêt à déguerpir parce qu'avec **Germaine**, la première claque arrive plus vite que ton portefeuille !

LEE



Lee, c'est l'ex-yakuza raté qui a troqué les couteaux pour les coups de pied volants.

Ancien membre déchû d'une des familles les plus redoutées du Japon, il a quitté les affaires louches pour se réinventer dans le Bois de Boulogne. Son nouveau terrain de jeu ? Les papys et mamies qui viennent se mettre au vert pour leur faire goûter à l'art du karaté. Mais pas le genre tranquille, non. Lee, il leur balance plutôt des uppercuts dignes des plus grands films d'action, histoire de leur montrer que le Tai Chi, c'est bien gentil, mais un bon coup de genou dans les côtes, c'est bien plus efficace.

Avec son regard d'acier, il fait pas dans la douceur : ceux qui croisent son chemin repartent souvent avec un bandage, ou au moins une grosse claque sur le crane. Si tu veux t'en sortir vivant, mieux vaut pas t'aviser de lui parler de la guerre de 14. Lee, lui, il préfère l'action !

TONY



Tony, c'est le sale gamin en pattes d'eph du quartier, le genre à te chiper ta pièce de 10 francs pendant que tu te concentres sur **Street Fighter**.

Il traîne dans les salles d'arcade, mais pas pour jouer, oh non... Il est là pour racketter les pauvres écoliers qui veulent juste s'adonner à un peu d'**After Burner** ou d'**Out Run**. Il faut dire qu'il a grandi dans un coin paumé où les jeux vidéo, c'était pas juste pour s'amuser, c'était une manière de dominer.

Fils d'un petit escroc local qui passait plus de temps à jouer aux cartes qu'à nourrir la famille, Tony a vite appris à se débrouiller tout seul. À 12 ans, il faisait déjà plus de deals que de devoirs.

Dans sa tête, la vie, c'est un jeu où il faut tout voler pour arriver au top. Pas question de laisser les autres kiffer tranquille... si t'as une pièce en poche, **Tony** va t'en delester !

FREDDY



Freddy, c'est le bidasse qui n'a jamais vu un seul bout de guerre mais qui s'habille comme si les Viets l'attendaient à chaque coin de rue.

Avant d'adopter ce prénom de "légende", il s'appelait "**Grégoire**", un prénom qui cloche comme un sac à dos de touriste dans un régiment de la légion d'honneur. Mais un jour, en écoutant "**We Are the Champions**" sur son vieux walkman, il a eu une révélation : si **Freddy** c'est bon pour **Mercury**, alors **Freddy**, ça le ferait grave pour lui aussi !

Freddy, c'est pas du genre à fuir une embrouille, mais plutôt à la provoquer... Il passe ses journées à raconter des histoires épiques de guerre qu'il a jamais vécues et à s'imaginer en train de dégommer tout ce qui bouge, le tout sur fond de **Bohemian Rhapsody**. Mais attention, si tu lui dis que **Rambo**, c'est juste un film, tu risques de finir avec une claque en mode **Commando**.

ARTHUR



Arthur, c'est le king du peigne, le maestro de la gômina, le prince de la banane bien laquée. Il s'habille en veste longue en cuir, balance des "Heyyy !" à tout bout de champ et claqué des doigts en pensant que le monde va s'arrêter pour l'admirer. Faut dire qu'il a maté **Happy Days** en boucle, et depuis, il se prend pour **Fonzie**. Sauf que **Fonzie**, lui, il était cool. **Arthur**, lui, c'est une cocotte-minute sous pression.

Un regard de travers ? Il explose. Un cheveu qui dépasse ? Il devient rouge comme un feu stop. Sous ses airs de dur à cuire, c'est surtout un nerveux qui passe son temps à astiquer sa bécane imaginaire.

Arthur, c'est aussi le genre à se laisser embarquer dans n'importe quelle embrouille. Un pote lui dit "Viens, on va filer une leçon à ces types-là", et hop, il est déjà en train de retrousser ses manches...

VIKTOR

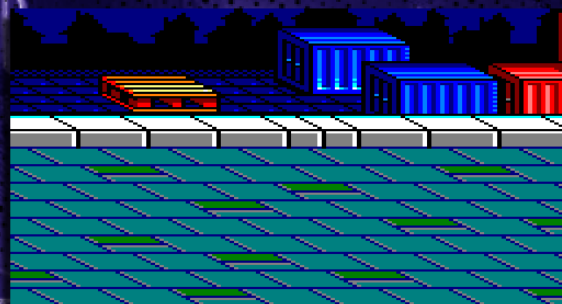
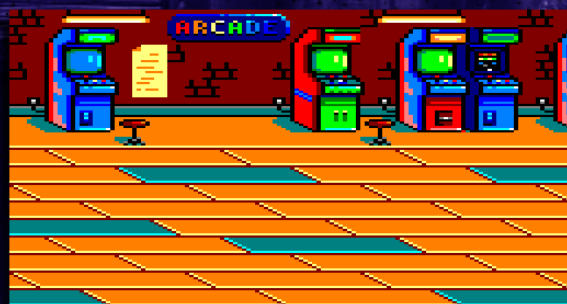
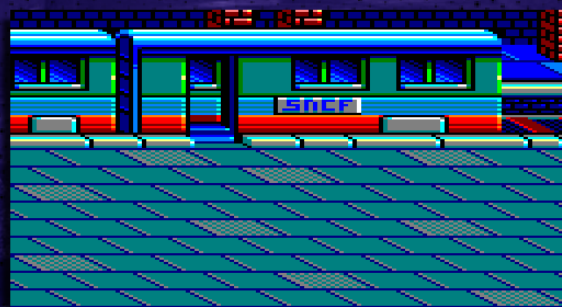
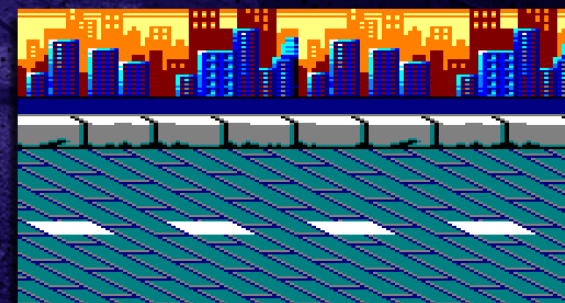


Né dans les bas-fonds d'une ville ravagée par les guerres des corporations, **Viktor Drayke** a grandi dans l'ombre des rues crades, apprenant à se battre et à manipuler tout ce qui pouvait lui donner du pouvoir.

Orphelin, il a été récupéré par un gang qui lui a appris comment survivre. Il a alors plongé tête la première dans le hacking, le trafic et l'étude du temps, jusqu'à ce qu'il crée **NeoChronos**, une corporation qui contrôle tout, et surtout le futur.

Mais **Viktor** a une haine tenace qui lui bouffe les tripes depuis que **Rico** et sa nana, lui ont fait une sale fourberie. Après sa tentative de garder Jodie en otage qui a foire lamentablement, **Drayke** se dit qu'il est temps de corriger la timeline.

Désormais, il n'a qu'une idée en tête : réécrire l'histoire, effacer ceux qui osent menacer son empire et éviter que le passe ne le rattrape et se répète...

Level 1 : La ville**Level 2 : Les docks****Level 3 : Le parc****Level 4 : La salle d'arcade****Level 5 : La gare****Level 6 : La route**

Remerciements

Tero Heikkinen pour **Multipaint**

Julien Nevo (Targhan) pour **Arkos Traker 2**

Mark K. Jones, John Brandwood, Fred Gray, Bob Wakelin, Dawn Drake, Mike Lamb, Gary Biasillo pour nous avoir donné **Renegade** et **Target Renegade** sur Amstrad CPC.

Barjack, les membres du groupe Facebook "**100% Amstrad CPC**", toute la communauté **Amstrad CPC** qui a suivi et supporté le projet et nos familles pour leur soutien et leurs conseils.



**Les pavés ont une mémoire en béton...
et ta tronche va la rafraîchir.**