

**1775**

L'explorateur Juan Miguel de Ayala navigue dans ce qui sera la baie de San Francisco. Au cours de son exploration, il nomme l'une des trois îles de la baie Alcatrazes (Pelicans). Au fil du temps, le nom devient Alcatraz.

**1850**

L'U.S. Army construit une forteresse sur l'île d'Alcatraz.

**1933**

Alcatraz devient une prison fédérale.

**1963**

La prison fédérale ferme ses portes pour cause de frais d'entretien.

**1969**

9 novembre : arrivée à l'aube de 78 Natifs qui réquisitionnent l'île d'Alcatraz. Ils seront rejoints par d'autres Amérindiens et, en moins d'un mois, ils seront plus de 500.

**1970**

1<sup>er</sup> juin : Né dans le bâtiment principal, un incendie ravage une partie de l'île d'Alcatraz. Les rares personnes se trouvant dans cette aile de l'édifice échappent de peu aux flammes.

**1971**

11 juin : le F.B.I. Déloge les 15 derniers occupants amérindiens du Rocher. Les autorités font une enquête sur place.

Un vieux chaman dira aux agents du F.B.I. : « les pélicans ont quitté l'île depuis longtemps. »

Vous êtes les survivants de l'incendie ! Accusés officiellement de crime fédéral, votre véritable délit semble être votre savoir. Un savoir que le gouvernement américain veut récupérer. La traque est lancée. Avec pour seule ressource l'héritage tribal que vous avez redécouvert sur l'île, vous devrez survivre et échapper aux agents lancés sur vos traces. Mais vous apprendrez vite qu'il ne s'agit pas d'une simple chasse à l'homme.

Dans un monde où

**ROCK'N ROLL,**

**GUERRE,**

**PAIX**

**ET DROGUES** coexistent,

l'**Horreur** sera votre quotidien...



A travers une courte série de scénarii, vous découvrirez qui vous êtes véritablement, pourquoi le gouvernement vous traque et si vous êtes la fin ou l'espoir de votre peuple.

Ce jeu de rôles utilisera le système de jeu SYSTOTEM et sera publié par CDS-éditions.

