

# Le magazine qui en a **Plasma**

Un an après, tous les deux mois - Octobre / Novembre 1992 - ISSN 1150-1472

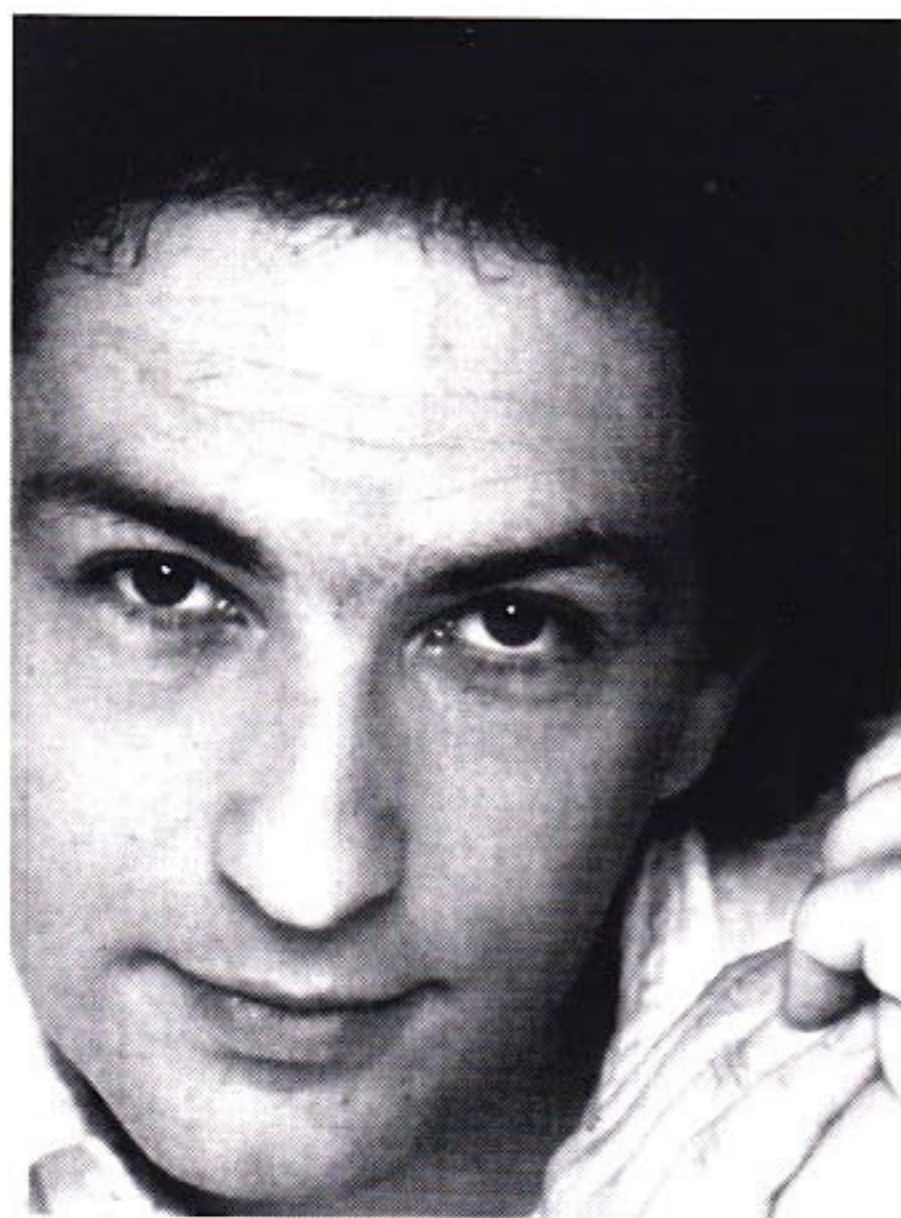
N°7 - 35 F

**Exclusif : Un jeu de rôle complet post apo !**  
**Previews : Stella Inquisitorus !**  
**Necromancia ! Scénarios : Bloodlust, Berlin XVIII, Bitume, INS/MV !**



**SIREZ**  
PRODUCTIONS





# Il avait beau jouer du piano debout, il ne lisait pas Plasma !

*Et il est mort.*

**NE FAITES PAS COMME LUI, ABONNEZ-VOUS À PLASMA,  
LE MAGAZINE QUI EN A !**

Et en plus ça ne coûte pas cher, alors pourquoi s'en priver ! L'abonnement à Plasma ne coûte que 175 Francs, alors que 6 numéros de Plasma au détail coûtent 210 Francs. C'est vraiment donné !

OUI ! DEUX FOIS OUI ! Si j'habite en France métropolitaine, je prends une feuille blanche et je recopie soigneusement et lisiblement les lignes suivent (tout bulletin incomplet ne sera pas pris en compte ; tout bulletin découpé dans ce numéro non plus, ça vous apprendra à niquer la couverture) :

*OUI ! Je m'abonne à Plasma, le magazine qui en a !*

*Ci-joint mon chèque de **175 Francs** à l'ordre de **Halloween Concept** avec la signature, la date et tout et tout. Et ma signature ou celle de mes parents si j'ai pas encore appris à écrire ou si j'ai moins de 18 ans.*

*Nom :*

*Prénom :*

*Adresse :*

*Age et signature (des parents pour les mineurs) :*

*Et j'envoie le tout à l'adresse suivante : PLASMA, 11, rue de Marseille, 75010 PARIS*

**IN NOMINE SATANIS  
CAR WARS  
HEAVY METAL  
BLOODLUST  
ANIMONDE  
BERLIN XVIII  
BITUME MK5  
PLASMA  
HURLEMENTS**

# 3615 AKELA

Retrouvez tout Siroz sur minitel !

Avant, pour communiquer, c'était l'enfer. Mais maintenant, fini les problèmes, adressez-vous directement au Staff Siroz en tapant le 3615 AKELA. Pour cela, il suffit, après avoir ouvert une B.A.L (Boîte aux lettres pour les ignares) de maltraiter d'un index vengeur le clavier en frappant vigoureusement \*siroz !

Et c'est le paradis !



**Q**ue de nouvelles à vous annoncer !  
 Plasma est passé annuel pendant un an... Siroz s'est fait racheter par TSR... Croc arrête le Jeu de Rôle et se lance dans la peinture, tendance post apo... Siroz publiera prochainement un recueil de recettes de cuisine Bloodlust, pour élargir la gamme... Le prochain film de James Cameron sera l'adaptation de la vie de Monseigneur Lefebvre, produit par Siroz, avec Arnold dans le rôle principal... Plasma ne protège pas la couche d'ozone... "Info ? Intox ?" est une marque déposée, nous ne pouvons pas l'utiliser...  
 Quoi qu'il en soit, tout ce que vous avez pu lire sur la disparition de Plasma était de l'intox ! Plasma est là et bien là !  
 Tous les deux mois, vous découvrirez en exclusivité ce que les bureaux d'étude Siroz vous préparent. Vous trouverez des scénarios pour vos jeux préférés et comme nous ne sommes pas sectaires, nous accueillerons les éditeurs les plus sympathiques pour qu'ils nous parlent de leurs chefs d'œuvre...  
 Tout cela et encore plus de surprises au fil des pages !

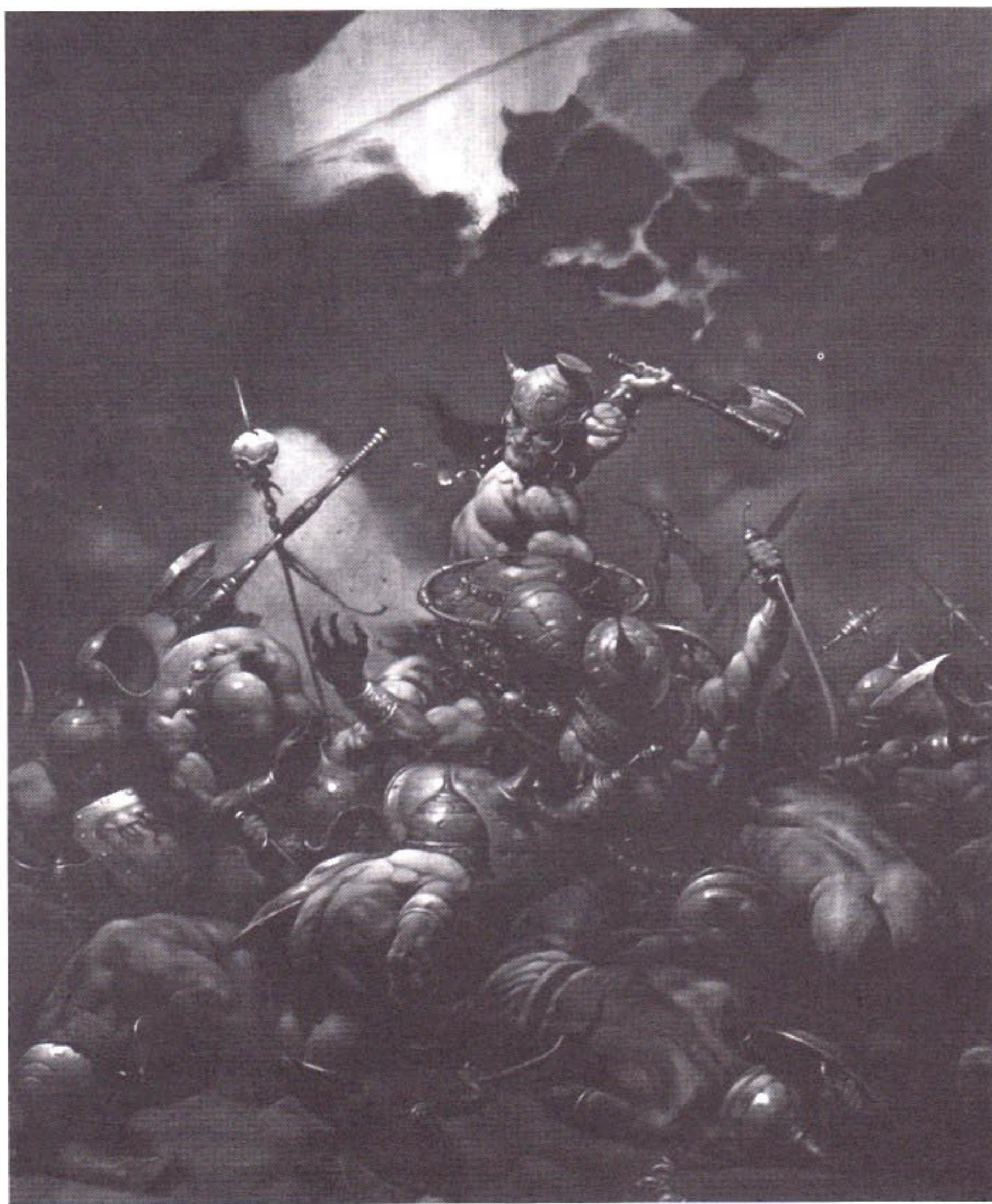


# Enjoy ! Cette sensation s'appelle Plasma !

<b>NECROMANCIA</b> ..... 2	<b>ÇA NOUS PLAÏT, ON EN PARLE !</b> ..... 16	<b>BASIK INSTINKT</b> ..... 37
Le nouveau jeu de plateau Siroz, attendu depuis plus d'un an ! et les previews des jeux à venir...	De quoi remplir une bibliothèque, une ludothèque, une discothèque ou la niche du chien...	Un scénario Berlin XVIII
<b>STELLA INQUISITORUS</b> ..... 4	<b>CAR WARS</b> ..... 18	<b>KA-BOOM !</b> ..... 43
L'événement de l'année 1993 ! Magna Veritas IN Space ! et toujours les previews !	Les phares à Iode, le matos de nuit et un scénario pour s'en servir tout de suite !	Un véritable jeu post-apocalyptique réaliste clé en main !
<b>ON VIT UNE ÉPOQUE FORMIDABLE</b> ..... 8	<b>IL PLEUT DES VACHES</b> ..... 21	<b>DANS BITUME IL Y A ... HUM ...</b> ..... 44
Des pages magazines comme on en fait plus !	Un scénario In Nomine Satanis / Magna Veritas	Un scénario Bitume
<b>LA MEMOIRE ANCESTRALE ...</b> 10	<b>LA RIVIERE AUX REFLETS D'OR</b> ..... 29	<b>DROIT DE RÉPONSE</b> ..... 48
Une aide de jeu pour Bloodlust	Un scénario Bloodlust	Les réponses à vos questions, et toujours de bon goût, les réponses, pas vos questions !

**COUVERTURE** Frank Frazetta.





**SIROZ VOUS PRÉSENTE SON PREMIER JEU DE PLATEAU ! LES MEILLEURS GUERRIERS DES QUATRES RACES LES PLUS FANTASTIQUES VONT S'AFFRONTER SUR LA FORTERESSE DE NECROMANCIA. HUMAINS, NAINS, ORCS ET PARCE QUE CHEZ SIROZ NOUS NE SOMMES PAS RACISTES, ELFES VONT S'ENTREDÉCHIRER, S'ENTRETUER, S'ÉVENTRER, BREF, SE FAIRE TRÈS MAL. COMMENT ? POURQUOI ? ÉCOUTEZ PLUTÔT :**

# Necromancia

*Le jeu de plateau*

**I**l fut une époque, perdue dans la nuit des temps, pendant laquelle s'affrontèrent des peuples fabuleux. Guerriers, magiciens, guidés par la volonté des dieux, ils cherchaient à dominer un monde barbare, un monde d'îles sauvages balayées par les vents.

Du fracas de leurs batailles, le dernier écho s'est évanoui depuis longtemps. Mais l'une de ces ultimes batailles eut une issue pour le moins prodigieuse. Quatre peuples, chacun appuyé par un Dieu, se battaient alors pour régner sur le continent.

Après des années de combat, aucun ne parvenant à vaincre, les quatre Dieux se réunirent. A l'aide de puissants sortilèges, ils bâtirent une forteresse s'élevant sur trois niveaux.

Au sommet, ils placèrent le sceptre des premiers rois du monde : le Crâne Diamant ! Sur le deuxième niveau, ils laissèrent quatre puissantes armes magiques et sur le premier, ils créèrent, chacun à leur tour, un œil d'invocation, leur permettant d'apparaître ou de faire intervenir leurs serviteurs.

Les Dieux avaient décidé que là aurait lieu l'ultime affrontement et là, le peuple le plus brave, le plus rusé, le plus puissant allait l'emporter.

C'est cette bataille, celle de Necromancia, que nous vous proposons de gagner maintenant.

Bon, ceci posé, vous allez sûrement me dire : "Heu... c'est joli ça, mais comment on tape ?". Ne niez pas, je vous connais !



**C**haque joueur gère une armée, composée de quatre classes de personnages. Tous ces personnages ont des vitesses de déplacement et des forces différentes : Chasseurs, Guerriers, Chevaliers et Guerriers Magiciens. Parmi tous ces guerriers vont se cacher des Magiciens, des Héros et des Devins. Le Magicien peut lancer des sorts, style foudroyer un ennemi, le Héros ne sert pas à grand chose, mis à part le fait qu'il est le seul à pouvoir s'emparer du Crâne Diamant et qu'il frappe plus fort que tout le monde, Géant et Dieux non compris. Le Devin, lui est capable de découvrir où se dissimulent les Magiciens, Héros et Devins ennemis, ce qui est plutôt pratique pour les foudroyer plus tard. Le Héros se cache pour éviter d'être foudroyé tout de suite, les Magiciens et les Devins parce qu'ils n'ont aucune compétence de Combat et qu'ils sont donc très vulnérables.

Mais cela ne s'arrête pas là. Les Dieux et les êtres mythiques liés à chaque race interviennent quand on les invoque, les nécromanciens peuvent également créer des mort-vivants qui vont mettre un sacré boxon sur le plateau de jeu et un Géant un peu mongolien cartonne tout sur son passage.

A partir de là, tout est simple. Il faut que l'un des Héros s'empare du Crâne Diamant après que les quatre armes magiques, disposées au second niveau de la forteresse, aient été portées par des personnages au

moins une fois dans la bataille. Accessoirement, on peut aussi couper la tête aux Héros de ses adversaires, ça rapporte des points. Et c'est bien l'une des nombreuses originalités de Necromancia. La victoire se mesure en points, le Crâne Diamant n'étant pas une finalité. Il va sans dire que le joueur qui s'empare du Crâne après avoir exterminé les armées adverses a de grandes chances de l'emporter.

Il a fallu plusieurs années à Marc Deladerriere pour peaufiner Necromancia, qui pour la petite histoire s'appelait auparavant Barbares (vérifiez dans vos anciens numéros de Plasma, vous verrez, c'est pas une blague). Marc Deladerriere, un vétéran du jeu de simulation en France, est l'un des auteurs de Légendes, publié chez Descartes Editeur. Mais c'est dans les studios de production Siroz que les dernières modifications ont été apportées à Necromancia pour en faire un jeu en béton ! Et lorsque vous verrez la boîte, vous comprendrez de quoi je parle !

### **Chaque joueur dispose de plus de 30 figurines**

Necromancia s'annonce déjà comme l'un des jeux de plateau français les plus lourds au niveau du matériel ! Pensez donc, chaque joueur a à sa disposition plus de 30 figurines cartonnées et ce, sans compter les êtres mythiques, Dieux, mort-vivants et autres Géants !

Le système de résolution des combats est d'une simplicité enfantine, prouvant bien que faire simple n'est pas très compliqué : Il suffit d'un seul dé par joueur et de savoir faire une addition. Chaque joueur additionne la force de chaque personnage en conflit à un jet de dé et à ses éventuels bonus découlants d'une arme magique, on compare et celui qui a le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'ex-æquo, tout le monde est mort. Les victimes sont alors récupérées par le vainqueur qui pourra s'en servir plus tard pour faire un peu de nécromancie et envoyer quelques mort-vivants semer la pagaille sur le plateau. Pour ne pas déséquilibrer trop le jeu, les Dieux ne restent qu'un nombre de tours déterminés sur la forteresse. Ils sont, il faut bien le dire, un peu invincibles dans leur genre. Le plus grand mal qu'on puisse leur faire étant de les foudroyer et des les renvoyer dans leur plan plus tôt que prévu.

Et le futur dans tout cela ? Pas de panique ! Siroz est fidèle à sa réputation de suivi de ses produits et a d'ores et déjà

## **Bientôt**

### **PARIS BREST POUR BITUME MK5**

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Paris et sur la plus belle région du monde j'ai nommé, mais non, pas la Pologne voyons, mais bien évidemment la Bretagne ! Et des ruines de Paris aux Pirates bretons, la route sera dure... Sortie prévue Novembre.

### **FALKAMPFT BLUES POUR BERLIN XVIII**

La vie des Falkampfts du secteur XVIII n'est pas vraiment rose, c'est sûr... Mais n'ayez crainte, vous n'avez encore rien vu ! Une extension que l'on attend depuis un bon moment déjà... Des scénarios et des aides de jeu comme s'il en pleuvait, c'est Noël à Berlin ! Sortie prévue Novembre.

### **DEMENTIA PROFUNDIS POUR INS MV**

Je t'aime un peu, beaucoup, passionnément, à la folie, pas du tout ! Pas du tout ? Alors dégage ! Un recueil de scénarios, d'aides de jeu et de nouvelles qui vous dévoileront les sentiments les plus extrêmes. Une extension carrément sponsorisée par Ushuaïa ! Sortie prévue Décembre.

### **SOUVENIRS DE GUERRE POUR BLOODLUST**

Thunks, Piorads, Gadhars, Batranobans, Derigions et Vorozions, tous ces peuples ont été étudiés dans les précédentes extensions de Bloodlust. C'est maintenant au tour des redoutables amazones Sekekers, des exclus Always et des mutants Hysnatons, avec bien entendu, les chapitres correspondants de la campagne Eclat de Lune. Sortie prévue Décembre.

## **Déjà sortis**

### **INSH'ALLAH POUR INS MV**

L'extension indispensable pour tout comprendre du Coran sans avoir à le lire ! Les Princes Démons et les Archanges musulmans, l'Islam en long et en large, 3 scénarios ! Que demander de plus vraiment ! Par Croc et G.E.Ranne, illustré par Var Anda.

### **L'ENCLUME ET LE MARTEAU POUR BLOODLUST**

Tout, mais vraiment tout sur les Derigions et les Vorozions, les peuples les plus civilisés de Tanæphis. Enfin, civilisés, dans le monde de Bloodlust, on peut toujours rêver ! Et bien sûr, la suite de la campagne Eclat de Lune ! Par Croc, illustré par Var Anda sous une couverture de Frazetta.

attaché Marc Deladerriere à sa table de travail afin qu'il prépare des règles très avancées, de nouveaux peuples et de nouveaux plateaux modulables qui étendront l'action du conflit, sans compter une gamme de figurines classieuses. Et dans les couloirs, on parle déjà de peuple-serpent, de catacombes... N'ayez aucune crainte, Plasma fera tout pour vous tenir au courant !



« Oui allez-y, montez. Onzième étage, premier bureau. »

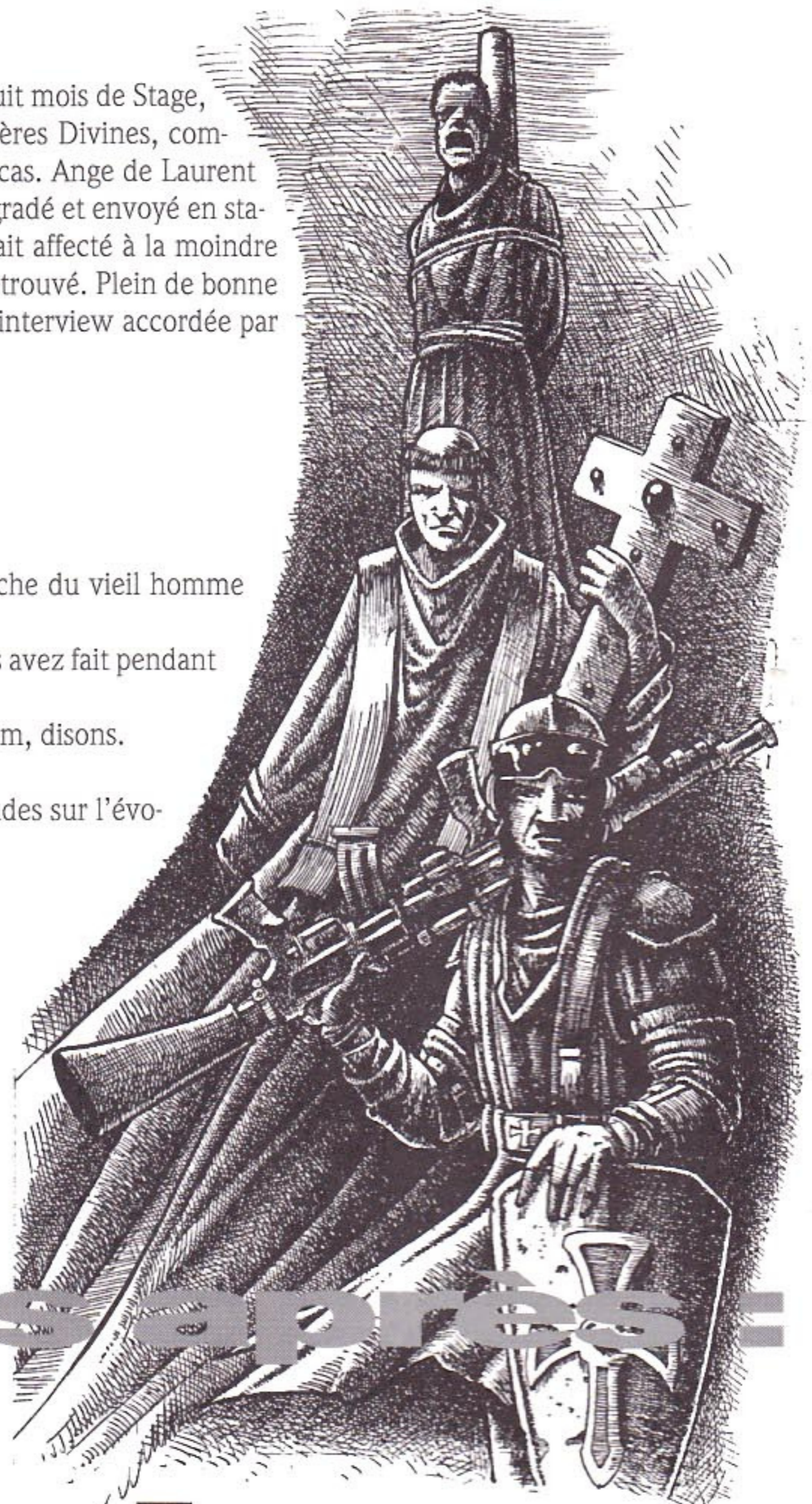
L'Ange Marcel jubilait. Après mille six-cent quarante-trois ans et huit mois de Stage, il allait enfin pouvoir reprendre sa thèse sur l'évolution des Lumières Divines, commencée en...vers.. avant le second millénaire après Jésus en tout cas. Ange de Laurent depuis toujours, grade trois durant un bon bout de temps, il fut dégradé et envoyé en stage pour "Abus en procédure de combat". En six mois, on ne l'avait affecté à la moindre mission, sûrement pour s'assurer de la consistance de son calme retrouvé. Plein de bonne volonté, il se remettait donc aux études, en donnant une suite à l'interview accordée par notre Seigneur quelques millénaires plus tôt.

**PREMIER BUREAU - PIERRE  
IMMIGRATION - RELATIONS PUBLIQUES  
FRAPPEZ ET ENTREZ**

Il frappa, poussa la porte, et découvrit le dos et la chevelure blanche du vieil homme qu'il connaissait bien.

Pierre fit pivoter son siège. « Tiens, un revenant, qu'est-ce que vous avez fait pendant tout ce temps, Zlika ? »

- Non, euh, c'est Marcel, maintenant... On m'a...j'ai changé de nom, disons.
- Va pour Marcel. Que puis-je faire pour vous?
- Je désirais avoir un entretien avec Dieu, dans le cadre de mes études sur l'évolution de..
- Il est en conférence.
- Et je pourrai le voir quand?
- Il est en conférence.
- Ah. Je peux prendre rendez-vous, ou...
- Il est en conférence.
- Bon, alors on fait comme ça. Bon, ben alors je repasse, hein?
- Voilà, voilà, voilà...



**INS/MV  
5000 ans après  
Stella  
Inquisitorus**

**AVEC IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS, VOUS AVEZ EU LA PRIMEUR DES ÉVÉNEMENTS DU PASSÉ ET DU PRÉSENT PROCHE. NOUS VOUS AVONS OFFERT UN RÉCIT EXCLUSIF DE LA CRUCIFIXION, DES SCOOPS SUR DIEU ET SATAN, UNE RADIOSCOPIE DE LA VIE DES ANGES... MAIS QUE SAVEZ-VOUS DE LA VENUE DE LA BÊTE ? DE L'ARMAGGEDON ? AVEZ-VOUS UNE IDÉE DE L'AVENIR DE LA CONQUÊTE DES ÉTOILES ? ÊTES VOUS CAPABLE DE PRÉDIRE L'AVENIR ? NON. NOUS, SI. APRÈS DES CENTAINES DE RECONNAISSANCES TEMPORELLES, LE STAFF SIROZ VOUS OFFRE IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS 5000 ANS APRÈS : STELLA INQUISITORUS.**



« **E**n vérité je vous le dis, adjutorium nostrum in nomine Domini, oui, notre secours est dans le nom du seigneur! Plus que jamais la Foi en notre Père s'est rendue indispensable à notre salut. Le Stella Vaticanum est la résultante unique et totale de l'expression de notre Foi, c'est l'héritage, exempt de tout péché, qui nous permet cette vie de bonheur et de dévouement industriel. Dieu nous a dit: Heureux les morts qui meurent pour le Seigneur ! Oui, dès à présent qu'ils se reposent de leurs épreuves, car le bien qu'ils ont fait les accompagne.

Ainsi, ce terrible accident est une faveur que le Seigneur a fait à ces huit cent soixante-cinq membre de la grande Productivus Mana; pensez à la chance d'être ainsi tout spécialement appelé au coté de tous les Saints.

**E**n cinq mille ans, il se passe un tas de choses, un gros tas. Dans un futur proche, Dieu estimant que la Terre commence à être un peu saturée, ordonne que les Anges se révèlent à la population et demande à Jean de s'occuper des voyages interstellaires. Sui-vent alors colonisations de mondes nouveaux, créations d'Edens, accompagnées de grands transferts d'influence entre Archanges, auxquels Dieu a laissé la responsabilité de l'expansion spatiale. Mais Satan, de son coté, ne chôme pas non plus, et c'est une chrétienté complètement noyauté qui va s'étendre sur toute la galaxie, sous la forme du Saint Empire Terrestre. Il n'est pas question de vous dévoiler la suite, mais parce que c'est vous, je vous informe en avant-première que conformément à la bible, l'Armageddon aura lieu, centre de l'Apocalypse et lieu de naissance de la Bête. Ne le dites à personne, mais on a encore de la marge, contrairement à ce que nous assèment ces cons de prédicateurs.

Durant ces cinq millénaires, les Archanges eux-même vont faire de méchantes bêtises. De méchantes et grosses bêtises. C'est très mal, et c'est Dieu lui-même qui va les envoyer au coin, reprendre les choses en main, pasque quand même ça suffit.

Rassurez-vous, après cette petite mise au point, vous verrez que le Stella Vaticanum est un empire paisible, dont les habitants partagent une Foi jamais égalée dans l'histoire de l'humanité.

Après l'Armageddon, tout le travail est gâché et donc à recommencer. Chaque camp est dans un coin de la

galaxie, les Cathédrales de l'espace reliant les centaines de planètes survivantes, seules depuis le grand cataclysme. Ces populations ont eu le temps de progresser, de dégénérer, et bien souvent de déformer la notion de Bien ou de Mal selon cette évolution.

En 6993, Anges et Archanges payent leur faillibilité, mais sont toujours au premier rang de la lutte contre le Malin. Lui par contre, jubile dans son petit coin. La guerre d'infiltration recommence, en marge des quelques rares batailles rangées, et les transfuges Anges/Démons sont plus vicieux que jamais. Pour éviter les problème de trahison connus avant la Bête, le Second Empire est réorganisé selon une hiérarchie stricte, sous la forme de sept Eglises contrôlées par les humains, mais sous haut patronat des Archanges. Ceux-ci se livre à de véritables joutes politiques, qu'ils se gardent bien de dévoiler aux humains. Une force chargée du contrôle de la Foi de chacun est créée: La Stella Inquisitorus.

Vous allez me dire, mais que sont devenus les Vikings, les sorciers, et les autres..? Désolé, cette information est classifiée, mais rassurez-vous, ils sont là, certains plus en forme que d'autres.

Et parce qu'on vous aime, voici un petit aperçu de l'ambiance... Youppee!

Croyez bien que je m'associe à votre chagrin de ne pouvoir rendre un dernier hommage aux corps de vos proches. Mais comprenez que le déblaiement de la mine serait une défiance à la volonté de Dieu qui a considéré, dans sa grande miséricorde, que leur dernière demeure n'a que peu d'importance en comparaison de l'infinité qui va s'offrir au repos de leurs âmes.

Oui je vous le dis! Puisque nous savons que Jésus est mort et qu'ensuite il est ressuscité, croyons de même que ceux qui se sont endormis dans l'amour de Jésus, Dieu les conduira auprès de son Fils.

Et maintenant, prions ensemble, et que nos prières accompagnent nos frères vers la Lumière. Dieu créateur et rédempteur de tous les fidèles, accordez à vos serviteurs défunts... "

Le Prêtre Coadjuteur Jean-Marc contempla un instant seulement les gigantesques parois d'eau en mouvement et se dit qu'il avait hâte de rejoindre sa petite cabine placée dans les flancs de sa Cathédrale, en orbite quelque trente mille kilomètres plus haut.

Fulbert en Auxerrois, comme les trois autres villes de la planète, était une ville-puit. Détestable aux yeux de Jean-Marc, comme toutes les villes construites sur ce modèle. Il était claustrophobe au dernier degré, et l'entonnoir tourbillonnant qui formait le bord du trou n'arrangeait rien, mais alors rien du tout.



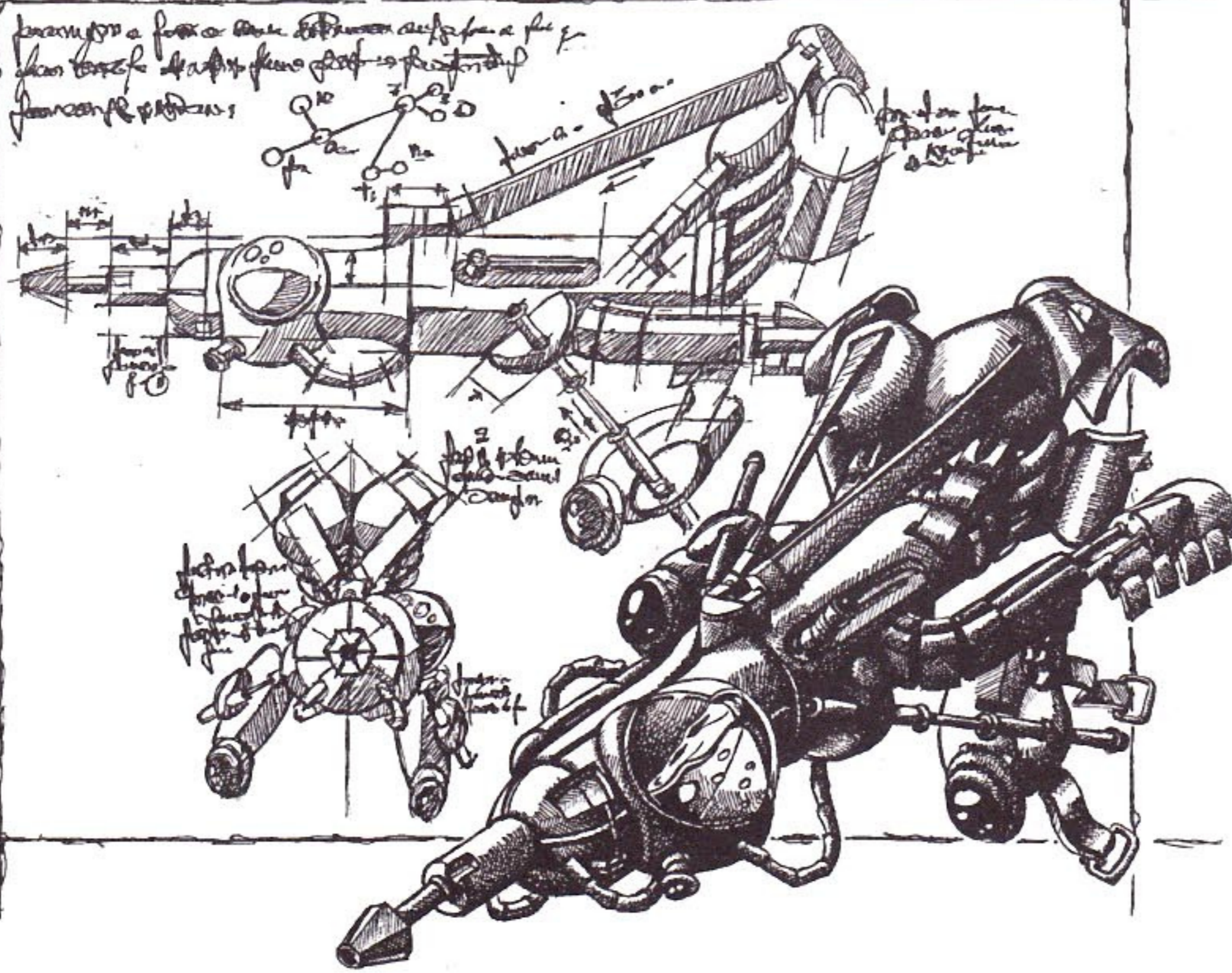


“Seigneur, vous aimez nous pardonner et nous sauver, nous prions votre bonté pour nos frères, nos parents et nos bienfaiteurs qui ont quitté ce monde; accordez leur, par l’intercession de la Vierge Marie et de tous les Saints, d’avoir part à ce bonheur éternel...”

Quelle idée d’exploiter une boule d’eau comme Auxerre, dont les mines de nickel rapportaient certes beaucoup de minerai, mais c’était la dix-neuvième messe d’enterrement de la journée, et cela durerait encore trois jours. En effet,

mesure de ce qu’il venait de penser, Jean-Marc vacilla, et l’inconscience prit le pas sur une conscience inapte à encaisser un raisonnement qu’elle était bien incapable d’engendrer.

“Réveille-toi crapoteux sordide, mais d’abord écoute moi. Tu vas bientôt remonter dans ta putain de cathédrale, mais avant, tu vas te lever, t’excuser, et dire que tu as eu un malaise. Demain tu reprendra les messes, et je serai là. Allez pauvre nain, tu ne te souviens d’ailleurs plus du tout de ce que j’ai dit. Connard.”



pour économiser des journées de travail, on déclarait quatre jours de deuil planétaire, un régiment de prêtres descendait dans chaque ville, et on expédiait les décès de toute l’année suivant un barème de temps alloué en fonction du rang et du nombre des victimes. Jean-Marc trouvait ça un peu... un peu... enfin bref après tout, il n’était presque pas de son ressort de juger ce genre de pratique, ses supérieurs de la Sixième Eglise avaient probablement leurs raisons. Mais bon, il faudrait qu’il en parle, oui, un petit scandale dans le bureau de ce pédé d’Evêque...

Un silence total régnait sur le parvis de l’église. Il vit tous les yeux sur lui et se rendit compte qu’il s’était arrêté entre deux phrases. Prenant lentement la

Jean-Marc avait mal au crâne. Il ouvrit les yeux et vit un cercle de visages penchés sur lui.

- Ca va mon Père, vous ne vous êtes pas fait mal?

- Non, je crois que ça va aller, j’ai eu comme un malaise je crois...

Il avait un goût de beurre rance dans la bouche et ses oreilles bourdonnaient. Il n’avait aucune envie de se lever, augurant déjà d’une nausée imminente.

- Ne bougez pas, on a prévenu la Cathédrale.

- Je voudrais un verre d’eau...

Un vieillard le gratifia d’un grand sourire édenté:

- Ca arrive de suite. Il faut bien vous reposer ce soir, demain vous aurez une journée chargée... ■

# Le Scriptarium Veritas

Vous jouez à INS-MV ? Mais vous vous y êtes pris trop tard et les premières extensions sont maintenant épuisées ? Alors, pour vous nouveaux joueurs mais aussi pour tous les autres, j’ai une bonne nouvelle et une mauvaise nouvelle. Commençons par la mauvaise : Les extensions sus-citées ne seront pas rééditées, deviennent d’ores et déjà des objets de collection et je ne vous raconte même pas à quel prix s’arrache Intervention Divine (Je ne vous le raconte pas. Non, non... Bon d’accord : 500 balles). La bonne, maintenant : Siroz cède à la pression de la rue et publie en Octobre le Scriptarium Veritas !

Le Scriptarium, c’est la compilation de toutes les règles contenues depuis Intervention Divine jusqu’à Baron Samedi, tous les Archanges et Princes Démon (y compris certains inédits qui seront développés ici pour la première fois comme Alain ou Emmanuel), les vikings, les sorciers, le vaudou, des nouvelles qui tuent et une multitude de petites choses inédites qui font du Scriptarium l’extension indispensable à tous les joueurs et à tous les maîtres de jeu d’INS-MV. Le tout en 192 pages, sous une présentation luxueuse, hardback, qu’est-ce qu’on dit ? Merci Siroz !

## Et c’est tout ?

Hou là, non... outre la parution de Necromancia, du Scriptarium Veritas et de Stella Inquisitorus, Siroz pense à vous et vous mitonne des tonnes de surprises. Les projets restent encore secrets, mais qui parle de figurines ? d’un nouveau jeu de plateau ? d’une traduction étrangère ? de romans INS et Bloodlust ? Ah non... Moi, j’ai rien dit...



# Commandez bon, commandez bien avec Plasma !

Nos jeux sont disponibles dans toutes les **BONNES** boutiques alors ne restez pas là, courez vite les acheter. Cependant, si vous habitez dans un coin paumé, style Chaville ou si vous êtes feignants, ce bon de commande est fait spécialement pour vous. Et puisque nous sommes bons avec vous, nous effectuerons un **TIRAGE AU SORT** sur l'ensemble des commandes. Heureux celui qui remportera le tirage car il gagnera un exemplaire d'**INTERVENTION DIVINE**. Si, si. Pour cela, n'oubliez pas de cocher la bonne case sur le bon, sinon c'est pas bon. Merci qui ? **Merci Plasma !**

<b>IN NOMINE SATANIS.....199F</b>	<b>BLOODLUST .....238F</b>	<b>COLLECTOR'S</b>
Nouvel écran INS-MV .....99F	Ecran Bloodlust.....99F	PLASMA 1.....35F
Baron Samedi.....126F	Flocons de sang.....144F	PLASMA 2.....35F
Mors Ultima Ratio.....126F	Poussière d'ange .....144F	PLASMA 3.....35F
Demonix Remix.....126F	L'enclume et le marteau.....144F	PLASMA 4.....35F
Il était une fois .....126F	<b>ANIMONDE .....145F</b>	PLASMA 5.....35F
Mindstorm.....126F	L'arc-en-ciel des ténèbres.....95F	PLASMA 6.....35F
Insh'Allah .....126F	Larmes de jalousie.....95F	PLASMA 7.....35F
<b>CAR WARS.....230F</b>	<b>BERLIN XVIII .....134F</b>	<b>HURLEMENTS .....199F</b>
Le rêve américain.....144F	Ecran Berlin XVIII .....90F	Hurlelune 1 .....55F
Turbocharger .....154F	Marxmen 12.35.....144F	Hurlelune 2 .....89F
Guide des véhicules .....99F	Berliner Nacht .....126F	Hurlelune 3 .....89F
<b>HEAVY METAL .....228F</b>	<b>BITUME MK5.....139F</b>	Hurlelune 4 .....89F
Ecran Heavy Metal.....89F	Ecran Bitume .....89F	Hurlelune 5 .....126F
Urban Guerilla .....126F	Acide Formique .....75F	<b>FIGURINES</b>
Killing Teknology .....126F	Sur la piste des drakkars .....60F	La forge des nains .....70F
	France 2009 .....60F	Le canon des orcs-pirates.....70F
		La chasse à l'ogre .....70F

## Bon de commande à adresser à IDEOJEUX, 7 rue Jean Mermoz, Bâtiment A, 78000 Versailles

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Pays ..... Numéro de membre du club Siroz .....

Nom du jeu	Quantité	Prix
+ Frais de port	1	15 F

Prix total : .....

Je n'oublie surtout pas de joindre un chèque d'un montant de ..... Francs, correspondant au prix des jeux commandés et je vérifie deux fois plutôt qu'une, on sait jamais.

Bien sûr, je désire participer au tirage au sort permettant de remporter le dernier exemplaire ou presque d'**INTERVENTION DIVINE**, je vais pas me faire prier.

*Offre valable jusqu'à la parution de Plasma 8, alors on se dépêche !*





## Les pirates de la route.

*De nouvelles victimes en Espagne ces derniers jours des pillards routiers. Bandes organisées ? Emergence d'une nouvelle piraterie ? La police ibérique est sur les dents mais demeure impuissante.*

**M**ichel Karsenti, un étudiant en architecture de 24 ans avait, samedi soir, une sérieuse raison de broyer du noir. Alors qu'il roulait tranquillement sur la NA 214, près de Puerto Los Coronas, au volant de sa 2CV de légende (un modèle 1967 Bleu-des-mers-du-sud), il fut victi-

me d'une attaque en règle, comme au bon vieux temps des diligences.

Ceux qui sont déjà montés dans une 2CV connaissent la vitesse de pointe d'un tel engin, à tel point qu'on a du mal à lui accorder l'appellation d'automobile à part entière. Alors quand une vénérable modèle 1967 Bleu-des-mers-du-sud se fait prendre en chasse par des Pick-Ups, des Berlins, des Cabriolets, voire même par des Fiat Uno un peu trafiquées, elle n'a aucune chance, et peut attendre, bravement, sa mise à mort.

*« J'étais là, arrêté sur le bas-côté, en train de soulager une envie plus que pressante quand j'ai entendu au loin les rugissements des moteurs. Ils ne venaient pas d'une direction précise, ils étaient juste répercutés par les collines avoisinantes. Je n'avais vraiment aucune idée d'où ils venaient. Comme la région était vraiment déserte et que cela fait quelques jours que les quotidiens font leurs gros titres sur ces attaques, j'ai immédiatement pensé aux pirates. Je suis remonté aussi sec dans ma voiture, et j'ai mis le cap sur la ville la plus proche. Et c'est au bout de quelques minutes, je n'entendais plus rien dans la 2CV, que j'ai vu les phares en face de moi. »*

Les premières attaques routières organisées eurent lieu au début du printemps quoique certains faits divers parlent de sauvagerie sur les routes catalanes il y a déjà plus de vingt ans. Pour les carabiniers, une seule chose est sûre : la technique et le modus operandi de ces nouveaux flibustiers ne laisse aucun doute sur l'existence d'une bande bien organisée. Mais au-delà de ces certitudes, subsiste un abîme de perplexité dont profite l'opposition espagnole pour mettre le doigt sur l'incapacité des autorités à résoudre une crise relevant somme toute du grand banditisme. Et les affiches de fleurir en face du ministère des transports, ce qui, en pleine période de J.O., fait carrément désordre.

*« On n'a pas de noms pour qualifier leurs véhicules »* déclare Ricardo Ramos, un responsable de la gendarmerie locale. On voit effectivement rarement en ville *« des affûts de mitrailleuse, des pare-chocs de combat, des dispenseurs d'hui-*

*le, ou même de napalm, des dispenseurs de clous, de mines, des lance-roquettes maison, des visées laser et même des tourelles installées sur les toits des berlins »*, un matériel peu orthodoxe. Les témoignages concordent : Tous les véhicules utilisés, de la mini au van, du quatre au six roues, voire au trois pour les side-cars sont, grâce à l'ajout d'armes de guerre, à des châssis et des carrosseries renforcées, transformées en véritables engins de combat. Même si tous ces ustensiles ne sont pas utilisés à chaque interception, ils restent cependant suffisamment dissuasifs pour que les autochtones routiers n'offrent aucune résistance lorsqu'ils voient ce qui reste de leur fierté partir au fond de quelque gorge profonde.

*« Ils m'ont tout de suite encerclé. Ils ont alors commencé une ronde enfiévrée d'où tour à tour fusaient cris, détonations et insultes quand ils ont vu que j'étais Français. Ils m'ont alors forcé à m'engager vers les routes des collines en me barrant la route lors des intersections. Je ne pouvais rien faire, quand je m'arrêtais, ils me poussaient en avant. Ce qui me faisait vraiment peur, c'était tout de même les mitrailleuses. »*

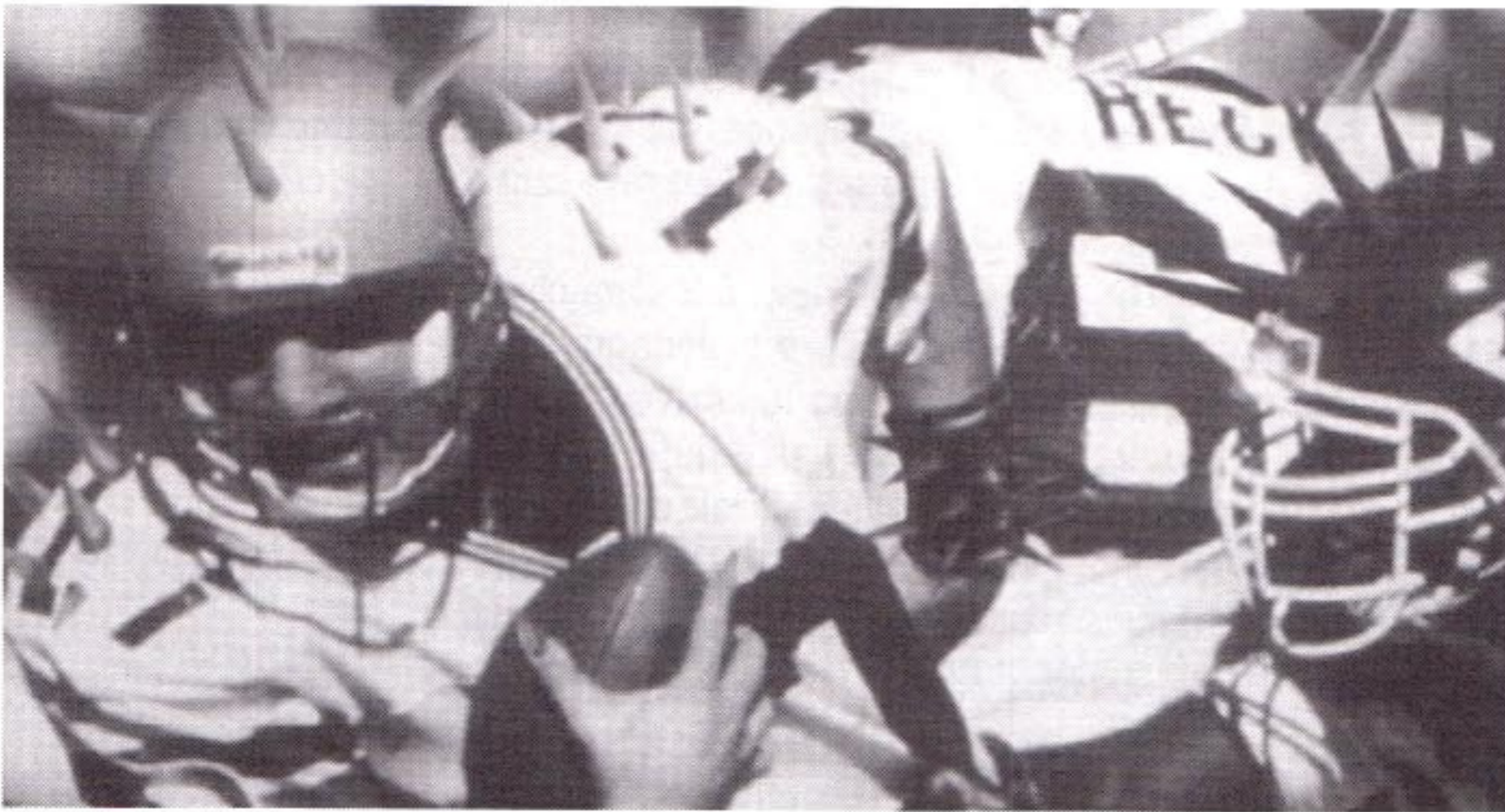
C'est sur les petites routes de montagnes ou des collines de Catalogne que les pirates sont le plus efficaces. Leur technique est très simple, deux véhicules derrière, deux devant et ils vous mènent ainsi jusqu'en enfer. La seule solution qui reste le plus souvent aux automobilistes est de sauter en marche, ou, s'ils ont confiance de rester accroché au volant jusqu'au bout, après avoir attaché leur ceinture.

Même si leur cruauté automobile n'est pas à démontrer, on peut néanmoins noter qu'aucune victime n'est pour l'instant à déplorer et que les pirates font preuve de fair-play quand les automobilistes redeviennent, même sous la pression des armes, de simples piétons. Ils ne détruisent que la voiture.

*« Oui, je pense que j'ai eu de la chance, ils ne voulaient que s'amuser et je crois que la vision de la 2CV les a fait plutôt rire. C'est sûr, une grosse Volvo n'aurait pas fait le même effet. Vous connaissez le proverbe, à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. Mais on triomphe quand même... C'est comme ça que je me suis vu précipité du haut de la route dans la propriété d'un charmant espagnol qui a pu appeler les secours tout de suite. On ne dira jamais assez de bien de la tenue hors route des 2CV. »*

**D'après AFP, Jean-Jacques Carbonara**





## Men sana in corpore sano...

**S**ouvent copié, jamais égalé, le Football Américain vient de trouver son remplaçant. Le Spikeball débarque aux States, en provenance directe d'Australie. Mais les américains n'ont pas pu s'empêcher d'apporter quelques modifications à ce jeune sport qui concurrençait jusqu'à aujourd'hui les joyeux et non moins sympathiques holligans du football. A la base même du concept : la violence. Non plus la violence puérile des jeunes australiens, mais la Belle, la Vraie, celle qui en met plein la vue, plein les dents et augmente l'audimat. Et oui, lorsqu'ils font quelque chose, les ricains, ce n'est jamais à moitié.

À l'occasion de la première rencontre officielle de Spikeball, le stade couvert des Raiders de Chicago a été quelque peu modifié. Les plaques d'herbes synthétiques ont été ôtées, remplacées par un mélange de silicone et de granit, soit disant plus adhérent et surtout plus rebondissant, pour la balle bien entendu, car il y a une balle, mais aussi pour les joueurs, car il y a des joueurs ; ainsi donc, imaginez au ralenti un plaquage, l'amalgame humain s'écrasant lourdement et sans délicatesse sur le sol en Siligranit™, ça fait mal ! Mais ce n'est pas tout, l'élasticité du mélange réagit, faisant rebondir plusieurs fois l'amalgame avant l'arrêt final, ça fait encore plus mal ! Vous ne visualisez toujours pas, c'est comme l'histoire de la seconde couche, c'est toujours plus dur à la deuxième bouchée.

C'est ce qu'on appelle du Grand Spectacle. Mais le décor n'est pas encore totalement planté. Parlons maintenant du "Jeu"

en lui-même. Etant donné la violence omniprésente, les joueurs ont droit à une protection renforcée. En plus de la tenue réglementaire du football américain, ils ont le droit de se procurer tout équipement qui puisse leur sembler efficace pour la bonne conservation de leur santé, armes exceptées. Des "spikes" en acier sur les épaules et les casques ont été très rapidement adoptés par tous les joueurs, soit disant dans un but uniquement préventif, ce qui on ne peut le nier, ne manque pas d'apporter un certain goût esthétique. On imagine sans peine de gros avatars du virus du Sida courant, roulant et rebondissant partout, mais je vous rassure tout de suite les joueurs sont tout de même plus laids et moins ridicules. Huit Touchdowns pour une période de 1H20, durée pouvant être réduite en cas de manque de joueurs. Chaque équipe est limitée à un maximum de huit phalanges de 12 joueurs et 8 remplaçants, qui doivent chacune jouer bien entendu un huitième de temps. Chaque "Huit" se termine après 10 minutes, Trois Touchdowns ou cas extrême mais pas tant que ça, lorsqu'il ne reste plus de joueurs ni de remplaçants dans une phalange, les points sont alors accordés à l'équipe adverse. Les joueurs ne peuvent revenir plus d'une fois sur le terrain, même s'ils ne sont que légèrement incapacités. Pour gagner, il faut donc soit marquer le plus de Touchdowns, soit défoncer et incapaciter le plus de joueurs, ce qui, on ne peut le nier, est le plus drôle. Sur ce dernier point, notons que les joueurs ne peuvent se divertir sur leurs camarades tant que la balle n'est pas en jeu. Ceci afin de ne pas laisser le jeu stagner et de permettre aux arbitres, car il y a des

arbitres, même s'ils sont inefficaces, de contrôler les débordements d'affection, dont ils sont souvent le centre d'intérêt.

Bien entendu, c'est un jeu où presque tout est permis à partir du moment où ce n'est pas mortel, hé ! oui messieurs, la beauté du sport avant tout. Le nom argot de ce nouveau "sport" est déjà rentré dans les mœurs : "Bloodbollocks", ce qui peut être facilement traduit par "Burnes Sanglantes". Un surnom qu'il doit à sa violence, au choc culturel qu'il provoque et surtout à son attraction sur la jeunesse des faubourgs, qui depuis son apparition se plonge allè-

grement dans ce nouvel univers de joie et de convivialité.

**L**es "Barefoot Marauders" de Chicago ont ouvert le championnat national de Spikeball en jouant contre les "Lowdown Rats" de Memphis. Dès les premières minutes du match, les parieurs n'ont pas été déçus. Rapide et exaltant, ce sport s'est montré également expéditif. On parie sur le gagnant, le nombre de Touchdowns marqués, le joueur qui en marquera le plus, ou si vous vous y connaissez vraiment, sur celui qui sortira le plus de joueurs adverses, tout ceci dans la plus totale illégalité.

Les grands gagnants du jour ont été bien sûr les "Barefoot Marauders", première équipe nationale de Spikeball, leur coach Angus Faceblow, l'un des dirigeants de la Ligue Nationale de Spikeball, s'est montré satisfait par leurs performances, « 19-13, et 43 incapacités, ce n'est pas si mal lorsqu'on sait qu'une phalange a dû jouer deux Huits après l'accident malheureusement expéditif et soit disant non criminel survenu au car de la septième phalange... Et puis on peut pas dire, mais ça a été plutôt coloré comme match. Le blanc cassé du Siligranit™, il n'y a rien de tel pour faire ressortir les actions d'éclat... Voilà enfin un sport qui a su s'adapter au développement d'une Nation comme la nôtre, sain et viril, j'espère que la jeunesse saura découvrir ses véritables valeurs... » Des encouragements que nous soutenons de tout cœur, tant ce sport est grandiose.

**D'après AFP, toujours J.J. Carbonara**



**Q**uand il était petit, Lohno de la tribu de l'Arbre Mort, s'asseyait souvent près de la rivière. Il regardait pourrir les lourdes plantes, les gouttes d'eau s'évaporer en quelques secondes sur sa main et, comme il était très jeune, il passait parfois du sommeil au rêve sans s'en apercevoir.

Ses parents l'avaient trouvé une ou deux fois somnolent à quelques centimètres de l'eau, mais ne s'étaient pas inquiétés. Ils sentaient que Lohno était spécial, et, curieusement, pensaient qu'il ne pourrait rien lui arriver, et qu'ils n'avaient qu'à le laisser baguenauder à sa guise. Que ce soit parce qu'il était vraiment sous la protection d'Hall'Feyaz ou par pure chance, Lohno devait en effet atteindre l'âge adulte sans se faire dévorer par un alligator, écraser par un monoclonius et, miracle encore plus étrange, sans périr d'insolation en s'endormant sous les feux de la Reine. Mais ce que devint Lohno à l'âge adulte ne nous intéresse pas : c'est ce qu'il lui advint enfant que je veux aujourd'hui vous conter.

# La mémoire ancestrale

*Une aide de jeu pour Bloodlust = nouvelle + règles.*

**APRÈS LA PARUTION DE L'EXTENSION "POUSSIÈRE D'ANGE", C'EST PAR SACS POSTAUX ENTIERS QUE NOUS AVONS REÇU LES LETTRES NOUS IMPLORANT DE DÉTAILLER LE CONCEPT DE LA MÉMOIRE GÉNÉTIQUE DES GADHARS...**

Lohno s'endormait donc près de la rivière, et rêvait. Derrière ses paupières défilait des visages, vieux et jeunes, tous noirs comme lui.

De ces visages, Lohno apprit bientôt à en connaître une dizaine: il y avait un vieux monsieur qu'il surnomma rapidement grand-père - le véritable grand-père de Lohno était mort depuis des années - , il y avait une jeune femme aux vêtements d'azur qui riait à gorge déployée, il y avait un couple qui était en train de faire l'amour et qui s'arrêtait pour le regarder, lui, Lohno, et qui lui souriait gentiment, et il y avait aussi parfois aussi cinq ou six enfants qui dansaient une ronde en psalmodiant des paroles dans une langue incompréhensible. Lohno n'aimait pas trop ce rêve, et quand leur chant s'élevait vers le ciel, il se retournait dans son sommeil. Car il savait ce qui allait arriver. A un moment, les enfants s'arrêtaient de chanter, terrifiés, et un homme arrivait avec une arme étrange. Ils se mettaient tous à crier. Lohno essayait alors de se réveiller, parfois il y arrivait, et il jouait alors pendant un moment avec la boue et l'eau, comme pour se calmer.

Parfois il n'y parvenait pas à temps, et il voyait le sang, les hurlements et la silhouette d'un petit garçon qui s'enfuyait en sanglotant. Le rêve se brisait net, et Lohno se retrouvait tout seul, les yeux grands ouverts près de la rivière. Pendant quelques instants la forêt lui paraissait étrangère, et il avait peur, comme s'il était poursuivi par un homme mystérieux. Il rentrait alors vite chez ses parents, et sa mère la prenait dans ses bras pour le consoler. Il regardait les trois frères se lever, et à travers ses yeux brouillés de larmes, l'argent des lunes prenait l'éclat inconnu du métal.

Quand Lohno atteignit l'âge de 10 ans, ses parents l'emmenèrent voir un sorcier. Non pour le soigner, car Lohno n'était pas malade, mais pour demander conseil : pour savoir si Lohno devait occuper une place plus importante dans la tribu, ou s'il devait commencer à conter ce qu'il voyait en rêve pour que tous en profite. Le vieux sorcier interrogea longuement le petit garçon, et Lohno parla des visages qu'il voyait... Mais aussi des lieux. Car voilà le moment où je vais vous parler des lieux dont Lohno rêvait...

Lohno, dans ses rêves, voyait la rivière. Mais elle était plus grande, et elle n'était pas bordée d'arbres mais d'une plaine verte, et des vaisseaux à voiles blanches passaient dans la brume. Il y avait aussi les ponts. De nombreux ponts en pierre, qui se croisaient comme des lianes sur lesquels marchaient des hommes et des femmes. Et il y avait aussi des arbres immenses où brillait la lumière de milliers de flammes...



“De temps en temps”, ajouta Lohno en souriant car c’était un de ses rêves préférés, “J’entends la femme parler”. C’était la jeune-femme en bleu azur. Parfois elle s’adressait à Lohno comme assise sur une souche d’arbre, tout près de lui, et parfois elle paraissait prononcer un discours, debout en haut d’une immense statue de pierre, dans sa robe bleu azur qui flottait autour d’elle comme un morceau de ciel. Le sorcier écouta tout cela, et réfléchit, et dit aux parents que l’enfant était sans aucun doute né pour devenir un conteur, et que sa place dans la tribu serait celle de celui qui raconte et celui qui sait. Il ajouta cependant qu’il n’avait jamais vu chez un enfant-conteur des images aussi précises, et que les Gadhars (en vérité le sorcier dit les Hommes, car les

Gadhars se nomment eux mêmes Hommes, mais c’est à vous que je parle et non à Lohno) qui avaient le don des ancêtres se souvenaient plutôt de petits détails ou de longues histoires, mais n’arrivaient pas souvent à détailler leurs rêves comme le faisait Lohno.

**L**e sorcier dit alors qu’il allait garder Lohno avec lui, pour l’instruire et lui apprendre comment contrôler ses rêves. Lohno fit ses adieux à ses parents, étant convenu qu’il rentrerait chez lui avant douze tours des trois frères, et se tint prêt à écouter l’enseignement du sorcier. Mais rien ne vint. Le sorcier le mit dans un coin, et ne s’occupa de lui que pour le nourrir et le faire boire.

Lohno rêvait, et perdait la notion du temps. Et un jour qu’il somnolait sur le plancher de la maison haut perchée du sorcier, écoutant dans son sommeil le grand-père qui lui parlait d’arbres, de fruits et de secrets, il entendit soudain une série de bruits très secs. Il se dressa d’un bond. Quatre hommes blancs étaient autour de lui, avec de grandes armes et des regards étranges. L’un d’eux le prit dans ses bras. Il ne fit pas mal à Lohno mais son regard était dépourvu de tendresse et il donna au sorcier un petit sac en cuir rempli de pièces d’or - des Thams, je le précise pour vous qui voulez tout savoir - et emmena Lohno vers les chevaux qui les attendaient.

Et c’est ainsi que Lohno fut emmené à Tehen, vendu par le sorcier à un grand astrologue Derigion... Car c’était au temps où l’empire Derigion s’étendait de l’est à l’ouest du continent de Tanæphis, enserrant sous son joug de richesse et de puissance l’ancien terri-

toire Batranoban et ses belles villes blanches. Les Batranobans avaient été les premiers astrologues sur Tanæphis, et il restait dans leurs villes beaucoup de matériel et de savants, et souvent les grands astrologues Derignons s’installaient dans l’observatoire de la tour carrée de Tehen.

C’est l’un d’entre eux qui avait fait acheter Lohno, parce qu’il était intéressé par les souvenirs venus de nulle part qu’avaient parfois les Gadhars et qu’il pensait que ces rêves avaient un lien avec avec le ballet des lunes...

Et en effet, qui sait ?





Lohno n'était qu'une curiosité parmi d'autres, et le grand astrologue était très occupé. Il ne put donc s'intéresser à Lohno avant quelques mois, et le petit garçon fut placé dans une chambre aux lourdes tentures, où des femmes étrangères lui apportaient des mets à l'aspect insolite, et lui parlaient avec curiosité avec un accent qu'il ne connaissait pas. La femme de l'astrologue venait le voir de temps en temps, et lui passait la main dans les cheveux. Elle riait ensuite d'un petit rire perlé, et ses servantes riaient avec elle. Lohno était très seul, et il eut l'impression que des années s'écoulaient avant qu'il ne soit, un jour, introduit dans le bureau de l'astrologue.

L'astrologue parlait d'une voix douce, mais Lohno savait qu'il ne faisait pas cela parce qu'il l'aimait, mais parce qu'il ne voulait pas que Lohno se mette à pleurer et lui fasse perdre son temps et l'argent qu'il avait payé pour l'avoir. Il avait peur aussi, car il sentait le regard glacé derrière les paroles. Aussi fit-il tout ce que l'astrologue lui demanda. Et l'astrologue lui demanda de raconter ses rêves.

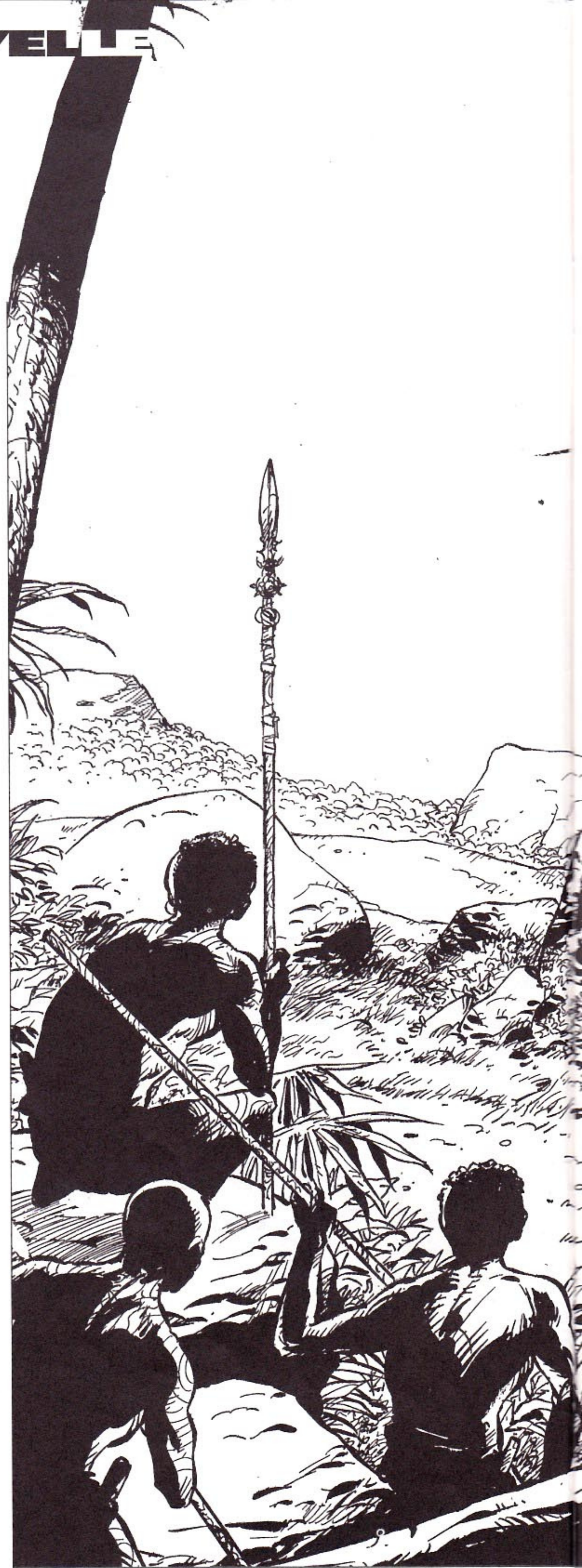
Lohno raconta... Il raconta le vieil homme souriant et ses connaissances d'herbes, de potions et de terres, le couple qui faisait l'amour, les enfants, l'assassin et le petit garçon qui courait, et la rivière, et la femme qui parlait en haut d'une grande statue, dans un langage inconnu, sa robe bleue flottant derrière elle. L'astrologue écoutait tout cela, et quand Lohno en vint à la femme, à la statue et au langage, ses pupilles s'élargirent. Il lui demanda plus de détails, encore et encore, et Lohno parvint à prononcer certains des mots que la jeune femme disait, et ils avaient une consonance étrange, derrière les volets fermés de cette tour blanche, au milieu de la ville Batranoban.

Quand il renvoya Lohno dans sa chambre, il était très tard et Lohno était épuisé. Mais le lendemain matin il était de retour dans le bureau de l'astrologue, et avec lui il y avait d'autres savants comme lui, et ils questionnèrent tous Lohno sur les paroles de la jeune femme, et prirent des notes sur ce qu'il disait. Cela dura plusieurs jours, et les savants parlaient entre eux avec excitation. Puis ils firent avaler des drogues à Lohno, et lui demandèrent de rêver de la jeune-femme en robe azur... et rien que d'elle, et de se souvenir de tout ce qu'elle disait.

Et pendant des nuits et des nuits, Lohno ne rêva que de la jeune femme. Son discours s'amplifiait, et le rêve de Lohno était plus détaillé. Il voyait une grande ville, et des tours et des feux étranges. Il voyait des gens assis en tailleur en train d'écouter la jeune femme, il entendait des chants et des voix, et le matin quand il se réveillait, la fatigue le prenait comme si les voix n'arrivaient plus à sortir de sa tête et que Lohno ne pouvait plus rien faire pour les faire taire.

Et un jour, dans son rêve, Lohno vit la jeune-femme écrire des signes sur le sable... L'astrologue serra presque jusqu'à l'écraser le manche de son stylet et tous les savants regardèrent Lohno, assis devant le morceau de parchemin qu'ils lui avaient donné. Et ils attendaient, attendaient que Lohno écrive sur le parchemin les signes que la jeune femme avait écrit dans le sable, dans le sable du rêve...

Mais Lohno ne savait pas écrire, et le parchemin resta vierge comme les regards de certaines petites filles, quand







elles ne savent encore pas leur triste destin. Et l'astrologue s'énerma et frappa Lohno - c'était la première fois - et Lohno ne fit que le regarder, sans rien dire. Alors l'astrologue le fit sortir de la tour - ça aussi, c'était la première fois depuis que Lohno était arrivé là - et l'amena sur une grande plage, sur laquelle le vent soufflait et la mer battait, au milieu des cris des oiseaux. Il lui donna un bâton, et Lohno écrivit les signes dans le sable...

**L**e soir, alors que les savants avaient renvoyé Lohno dans sa chambre et qu'il parlaient encore des signes qu'il avait inscrit, le petit garçon fit un étrange rêve. Il ne rêva pas de la jeune femme à la robe bleu azur, mais du vieux monsieur qu'il appelait grand-père et de l'homme et la femme qui faisaient l'amour. Et l'homme le regardait gentiment, et la femme souriait avec un peu de tristesse, mais aussi beaucoup d'amour. Et l'homme prononça ces paroles: "Petit-fils de mon petit-fils, le don ne t'avait pas été offert pour que tu souffres ainsi. Tu as ta vie à vivre, et non celle des souvenirs." Et Lohno, dans son rêve, se mit à pleurer et dit "Aidez-moi !" et l'homme dit "Nous allons t'aider...". Ils lui sourirent tous deux encore, avec tant de bonté que Lohno en eut le cœur serré. Et c'était le matin, et il se réveilla.

Et après cette nuit là, malgré toutes les épices que l'astrologue lui donna, malgré les cris et les menaces qu'il proféra, malgré les coups aussi que le savant ne parvint pas à retenir, Lohno ne rêva plus. Il ne vit plus le grand-père, plus les enfants, plus le couple ni la jeune-femme à la robe d'azur, et les seuls bruits qu'il entendait la nuit quand il s'endormait étaient le vent sur le sable et le bruissement de la mer qui l'avaient entouré ce matin là, sur la plage...

Au bout de quelques mois d'essais infructueux, l'astrologue fut tellement furieux qu'il jeta Lohno dehors, ce qui est déjà en soi un petit miracle, car il aurait pu aussi bien le tuer de rage et personne n'en aurait rien dit. Et Lohno fut poursuivi un moment par une servante, qui le rattrapa et lui donna 10 Thams. "De la part de ma maîtresse", dit-elle, et elle se dépêcha de rentrer avant que l'astrologue ne la voit.

Vous savez combien de polacs séparent la blanche ville de Tehen des terres brûlantes du sud, où s'étend le pays de Lohno ? Moi, je sais seulement que c'est très loin, très très loin, surtout pour un petit garçon de douze ans avec 10 Thams en poche. Vous vous souvenez quand je riais en vous disant que les parents de Lohno croyaient qu'il était protégé par la reine, Hall'Feyaz aux mille feux, simplement parce qu'il avait rêvé sous son éclat ? Eh bien sachez que Lohno fit tout ce trajet à pied, avec ses 10 Thams en poche, et qu'il arriva à l'âge de 13 ans aux frontières de la Terre des Hommes, le pays Gadhar, et qu'il y retrouva ses parents. Et qu'il vécut ensuite une vie heureuse et calme, mais tel n'est pas le sujet de notre récit.

Car je voulais simplement vous dire que la sagesse d'une civilisation depuis longtemps disparue peut parfois n'être, comme les rêves de Lohno, que du vent sur le sable... ■



**...COMME À PLASMA NOUS SOMMES À L'ÉCOUTE DE LA DEMANDE POPULAIRE, VOICI SANS ATTENDRE TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LA MÉMOIRE GÉNÉTIQUE... ET COMME CELLE-CI PLANTE SES RACINES TRÈS LOIN DANS LE PASSÉ MYSTÉRIUX DE TANÆPHIS, ON VA EN PROFITER POUR VOUS REFLER UNE BONNE PLATRÉE DE BACKGROUND I-NÉ-DIT ! MERCI QUI ?**

### CE QUE VOUS ETES DÉJÀ SUPPOSÉS SAVOIR

(Parce que c'est écrit dans la boîte de base)

Comme la plupart des peuples de Tanæphis, les Gadhars ne sont pas une race à proprement parler, mais une association de tribus. Certains historiens se souviennent du temps où ces tribus noires, qui ne s'étaient pas encore donné de nom, vivaient sur la côte est de Tanæphis. Chassées par la guerre et écoeurées par les massacres des Piorads, elles émigrèrent en masse vers le Sud et s'installèrent dans la jungle, endroit inhospitalier mais tranquille.

Là elles se donnèrent le nom de Gadhars - les Hommes - et tentèrent de fonder une civilisation pacifique. Elles n'y réussirent que très partiellement. Déchirées par des dissensions internes, les tribus se morcelèrent et d'innombrables petites sociétés se créèrent, certaines paisibles, d'autres violentes, chacune avec leurs traditions et leurs coutumes. Grâce à la chasse et au commerce, les Gadhars se perpétuèrent jusqu'à notre époque...

Cela, c'est l'histoire officielle, c'est à dire celle dont il est encore possible de trouver des traces dans les parchemins Batranobans. Véridique, mais incomplète. En effet, elle ne remonte, comme toute l'histoire humaine de ce cycle de Raz, qu'à quelques siècles. Mais avant ? Comment explique-t-on ces étranges souvenirs qui remontent parfois dans l'esprit de ce peuple ? Et, tout simplement... Pourquoi les Gadhars sont-ils noirs ?

### ET MAINTENANT, UN PEU DE PRÉHISTOIRE !

(Dont vous ne connaissiez qu'une petite partie)

La planète - sans nom - sur laquelle se trouve le continent de Tanæphis est âgée de quatre milliards d'années (Ça, c'est de l'info !). Vous savez déjà qu'elle orbite autour de deux soleils, et que son trajet autour de Raz, le plus gros de ces deux soleils, détermine d'immenses cycles de vingt et un mille ans. Ces cycles sont appelés années éternelles.

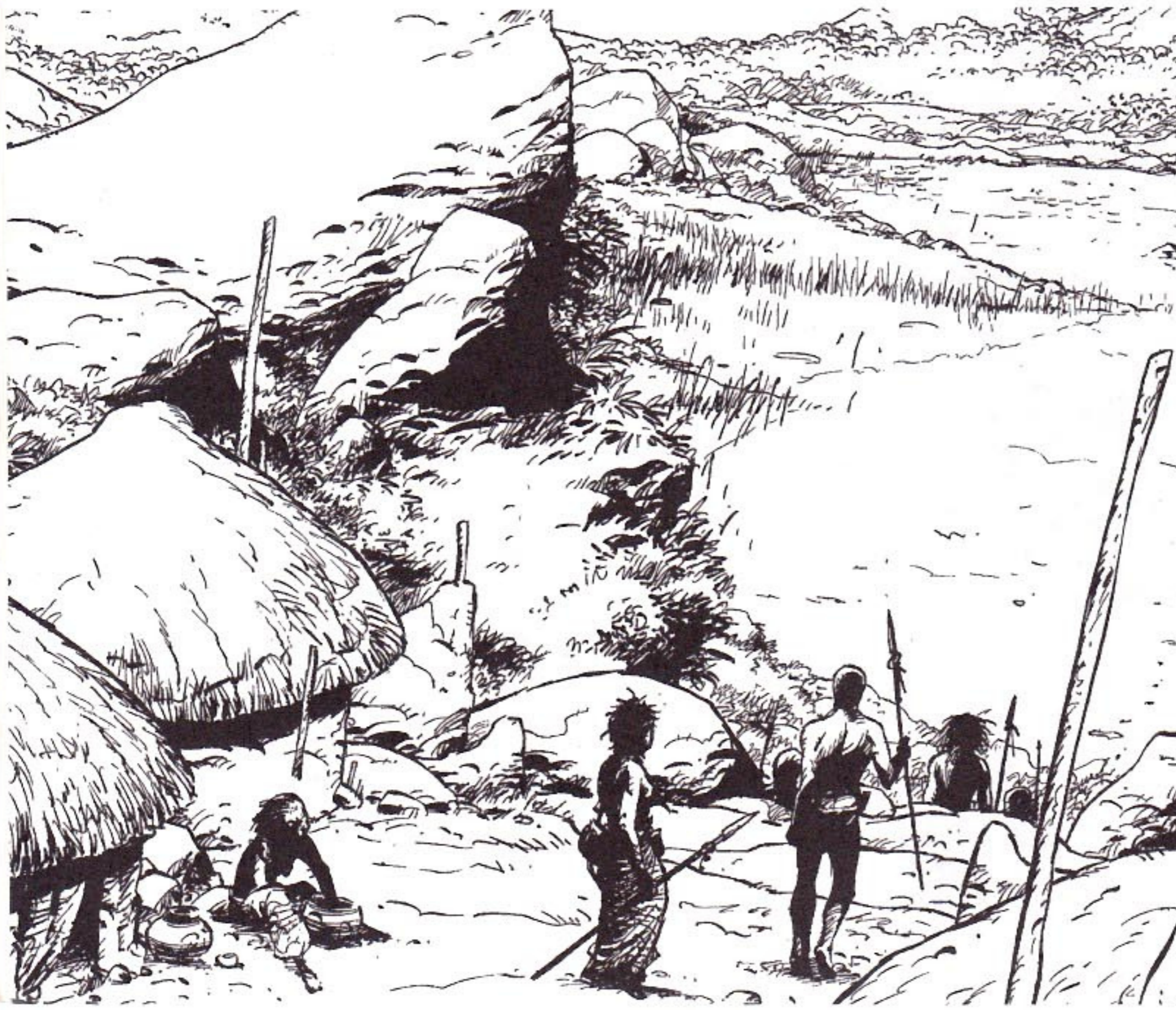
Les civilisations humaines qui se forment pendant ces vingt et un mille ans, aussi avancées qu'elles soient, sont toujours détruites par l'hiver de Raz. A chaque printemps, la civilisation est obligée de recommencer à zéro. Bien sûr, les nouvelles générations, qui sont presque retournées à l'état d'animaux pendant cet hiver dit éternel, n'ont aucun souvenir des civilisations qui les ont précédées et ne connaissent même pas l'existence de ce cycle.

200 000 cycles se sont déjà déroulés ainsi. L'humanité a commencé à apparaître il y a à peu près 17 cycles. Eh oui, si peu ! A l'époque, le continent de Tanæphis était plus au sud qu'il ne l'est aujourd'hui. Il continue d'ailleurs sa dérive vers le Nord, et un jour sans doute, la moyenne des températures sera tellement froide qu'aucune vie humaine ne sera plus possible... Mais nous n'en sommes pas encore là.

Les premiers humains à apparaître, qui résistaient mieux à la chaleur et au soleil grâce à une production accrue de mélanine dans la peau, étaient noirs. Ce sont les ancêtres de toutes les races d'aujourd'hui (exceptés les Piorads, qui viennent d'un autre continent), mutés au cours des virus "magiques" des printemps et, tout simplement, des changements de climats. Les Gadhars en sont les descendants les plus directs, c'est à dire ceux qui ont subi "génétiquement parlant" le moins de croisements et de mutations.

La magie latente sur Tanæphis, les virus, les mutations, la faune, la flore, le hasard et la nécessité (pour reprendre une expression connue) ont créé à chaque cycle des populations très différentes. Parfois certains peuples mutés étaient si éloignés de l'humanité qu'ils étaient considérés comme non-humains : vous en avez un exemple dans le cycle actuel avec les elfes, les nains et les orques. Ces non-humains, visiblement, n'ont pas réussi à se reproduire d'un cycle sur l'autre.

A chaque cycle, ces populations créaient leurs civilisations, aussi variées et différentes qu'elles l'étaient elles-





mêmes. Certaines étaient basées sur la science, d'autres sur la magie... certaines étaient puissantes et ont duré des milliers d'années, d'autres ont rayonné d'un éclat intense avant de s'écrouler au bout de quelques siècles à peine... Certaines avaient atteint un niveau assez élevé en astronomie pour appréhender le principe des cycles de Raz et avaient compris, sans doute, quel destin funeste les attendait.

Des beautés et de l'immense savoir de ces civilisations aucune trace matérielle ne subsiste. Et seuls les Gadhars en gardent, la plupart du temps inconsciemment, quelques souvenirs. Comment ? Ben quoi, vous avez déjà oublié le titre de cette aide de jeu ?

### LA MÉMOIRE GÉNÉTIQUE (Enfin, on y vient !)

Chez les peuples noirs des premiers cycles est un jour apparu la capacité de transmettre génétiquement des souvenirs. Peut-être cette capacité a-t-elle été acquise au cours d'une mutation, peut-être une civilisation avait-elle atteint un niveau scientifique assez élevé pour introduire un nouveau gène dans l'ADN, espérant ainsi, grâce aux souvenirs de ses lointains descendants, être recréée une fois l'hiver éternel passé... nul ne le sait et nul ne le saura jamais.

Le fait est que ce gène, sans doute récessif, est perdu assez facilement au fil des croisements inter-raciaux, et n'a réussi à survivre que chez les populations les plus proches des ancêtres noirs de l'humanité : les Gadhars.

Ces souvenirs s'atténuent au fil des millénaires, mais ne s'effacent jamais complètement et ressortent de manière complètement désordonnée (du moins, nul n'a jamais encore réussi à trouver de loi régissant ces apparitions). Comme tout ce qui est génétique - avoir un gros nez, six orteils, être très intelligent ou avoir tendance à abuser de la siffan - cette capacité à se souvenir saute parfois des générations, est plus ou moins marquée et disparaît parfois complètement. Un savant faisant une étude sur la question - il y en avait d'ailleurs, au temps de la splendeur de l'empire Derigion - s'apercevrait vite que pour une raison inconnue, il paraît y avoir des lignées de "souvenants".

Il semble que cette capacité puisse apparaître, quoique extrêmement rarement, chez des non-Gadhars : après tout, toutes les populations de Tanæphis ont les mêmes ancêtres. Elle ne se manifeste cependant jamais chez les Piorads, qui ne viennent pas du même continent, faudra vous le répéter combien de fois !.

### SES MANIFESTATIONS (SCIONS, SCIONS DU BOIS)

- **Qui ?** Tous les Gadhars de race pure (pardon d'utiliser cette expression un peu... typée) peuvent transmettre le gène de la mémoire génétique, mais celui-ci ne se manifeste que dans à peu près 30% des cas, hommes et femmes confondus. Sur ces 30 %, l'immense majorité n'auront que de rares flashes, la plupart du temps dans leurs rêves, quelques intuitions et parfois, dans des endroits précis, une vague sensation de déjà vu. Dans 1% des cas seulement (une personne sur cent, pour les malcompreneurs) la mémoire génétique est assez forte pour que les souvenirs et les visions soient clairs et influent réellement sur la vie du Gadhar qui en est bénéficiaire.

- **Quoi ?** Ces souvenirs et ces visions concernent toujours des ascendants directs du Gadhar, et sont principalement liés à la vie et au savoir des cinq ou six générations précédentes. Plus l'ancêtre est éloigné dans le temps, plus les souvenirs de sa vie et de son environnement sont rares. La majorité des visions concernent donc les actes et le savoir des quelques siècles précédents, pendant lesquels les Gadhars vivaient déjà dans la jungle. Ceux qui remontent l'hiver éternel, où, pis encore, ceux des civilisations disparues il y a des

dizaines de milliers d'années... existent bien sûr, puisqu'aucun souvenir n'est oublié, mais ne remontent à la surface que très exceptionnellement. Or nul être humain, sur Tanæphis, ne connaît le principe des cycles de Raz, et pas plus les Gadhars que les autres. Les images des civilisations disparues leur sont donc - et seraient à n'importe quel habitant de Tanæphis - la plupart du temps incompréhensibles. Ces visions sont donc interprétées comme des symboles, délires, rêves ou cauchemars, ou tout simplement comme la "mise en image" de jolis contes venant de l'imagination fertile d'un ancêtre.

- **Comment ?** Les souvenirs peuvent prendre des formes très différentes. Flashes d'images se succédant sans raison apparente, images ou sons entendus en rêves, impression de savoir quelque chose comme si on l'avait appris il y a longtemps - alors que ce n'est pas le cas - impressions de déjà vu... et, parfois, le plus impressionnant et le plus efficace, l'impression d'avoir un ou plusieurs "ancêtres" vivant au fond de soi, dont on sait tout sur la vie, les souvenirs et le savoir. Dans les cas "graves", l'ancêtre ou les ancêtres paraissent prendre une vie propre et parler à leur hôte, lui raconter des histoires et le conseiller. Phénomène psychosomatique ou véritable rémanence d'esprits... Allez savoir !

### LA PLACE DU CONTEUR (Et ta sœur ?)

#### (Faites taire cette parenthèse !)

Les souvenirs génétiques sont reconnus par tous les Gadhars. 30 % de la population y ayant accès d'une manière ou d'une autre, c'est un phénomène difficile à ignorer. Ils sont généralement considérés comme véritables et dignes de foi - comme nous le disions plus haut, quelque chose d'incompréhensible sera interprété symboliquement.

Dans beaucoup de tribus, l'homme ou la femme qui a des souvenirs très précis des ancêtres (bref, un Gadhar qui fait partie des 1%) peut obtenir la place de conteur. Le conteur est la mémoire de la tribu, "celui qui raconte et celui qui sait". Il partage ses souvenirs avec la tribu sous

formes de contes, de légendes et d'histoires. Il est la plupart du temps considéré comme un sage et ses avis sont suivis. Comme il y a des lignées de "souvenants", la place de conteur est parfois héréditaire. Un bon conteur, dont les souvenirs remontent très loin, et qui sait faire vibrer son assistance grâce à des visions magnifiques et/ou à son art de raconter peut devenir un pôle d'attraction et même un objet de jalousie pour les membres des autres tribus.

Il n'y a pas d'incompatibilité entre le "métier" de conteur et une position quelconque : un conteur peut être chef, un conteur peut être sorcier, un conteur peut être itinérant, et donc, un conteur peut-être porteur d'arme. Dans la plupart des tribus, le conteur peut-être une femme.

### UN PETIT RÉCAPITULATIF (Poil au sout...) (Ta gueule.)

- **Si le porteur d'arme est Gadhar.** 30% de chances d'avoir accès au pool de mémoire génétique. Des visions irrégulières, des souvenirs sporadiques et des morceaux de rêves enrichissent l'existence du porteur. 1% (Il faut faire 01 avec 1D100) de chances d'être un souvenant. Les expériences, souvenirs et rêves sont fréquents, clairs et parfois utiles. Il est possible

(à la volonté du maître de jeu) qu'un ou plusieurs ancêtres vivent en lui. Attention, un excellent roleplaying est alors exigé.

Un souvenant peut décider d'occuper la place de conteur dans sa tribu. Cette place rapporte 2 points de prestige par an, à condition que le conteur exerce sa profession. (J'ai dit, roleplaying !).

- **Si le porteur d'arme n'est pas Gadhar.** Cette aide de jeu n'est pas faite pour lui. Ça lui apprendra d'avoir pris un Piorad. ■



**TOUS LES DEUX MOIS, DANS PLASMA VOUS DÉCOUVRIREZ CE QUI NOUS FAIT CRAQUER. CE QUE L'ON A ENVIE DE VOUS FAIRE JOUER, LIRE, ÉCOUTER, MANGER, SUCER, AVALER, COMME ÇA, GRATUITEMENT, PARCE QUE ÇA NOUS FAIT PLAISIR.**

**BAINES EST À LA TÊTE D'UN TRUST D'IMPORTANCE MONDIALE, CELUI DU TRAFIC D'ARMES.**

*Il ne peut se contenter des conflits minuscules que sa société fomente dans les régions encore primitives du globe. Depuis l'avènement des puissances nucléaires, son chiffre d'affaire est en baisse constante. Alors Baines va commettre l'irréparable. Il va contacter Theron Ware, le magicien noir. Ware, le spécialiste de l'assassinat. Et pour faire grimper les bénéfices de Baines, Theron Ware va invoquer l'Enfer sur Terre.*

Non, ce n'est pas l'ébauche d'un scénario d'envergure pour In Nomine Satanis - Magna Veritas, mais un roman de James Blish que Presses Pocket SF a la judicieuse idée de rééditer sous le nom de Faust Aleph Zéro.

A vrai dire, c'est un roman indispensable. Tant au point de vue littéraire, Blish n'est pas le dernier des mongoliens, qu'au point de vue de l'inspiration INS-MV.

Écoutons plutôt Theron Ware lui-même : "La magie exige toujours - je dis bien toujours, c'est une règle qui ne souffre aucune exception - l'intervention de démons sur lequel le magicien exerce un contrôle. Et ce que j'entends par démons, ce sont très spécifiquement, les anges déchus. Inutile de s'adresser à une catégorie inférieure."

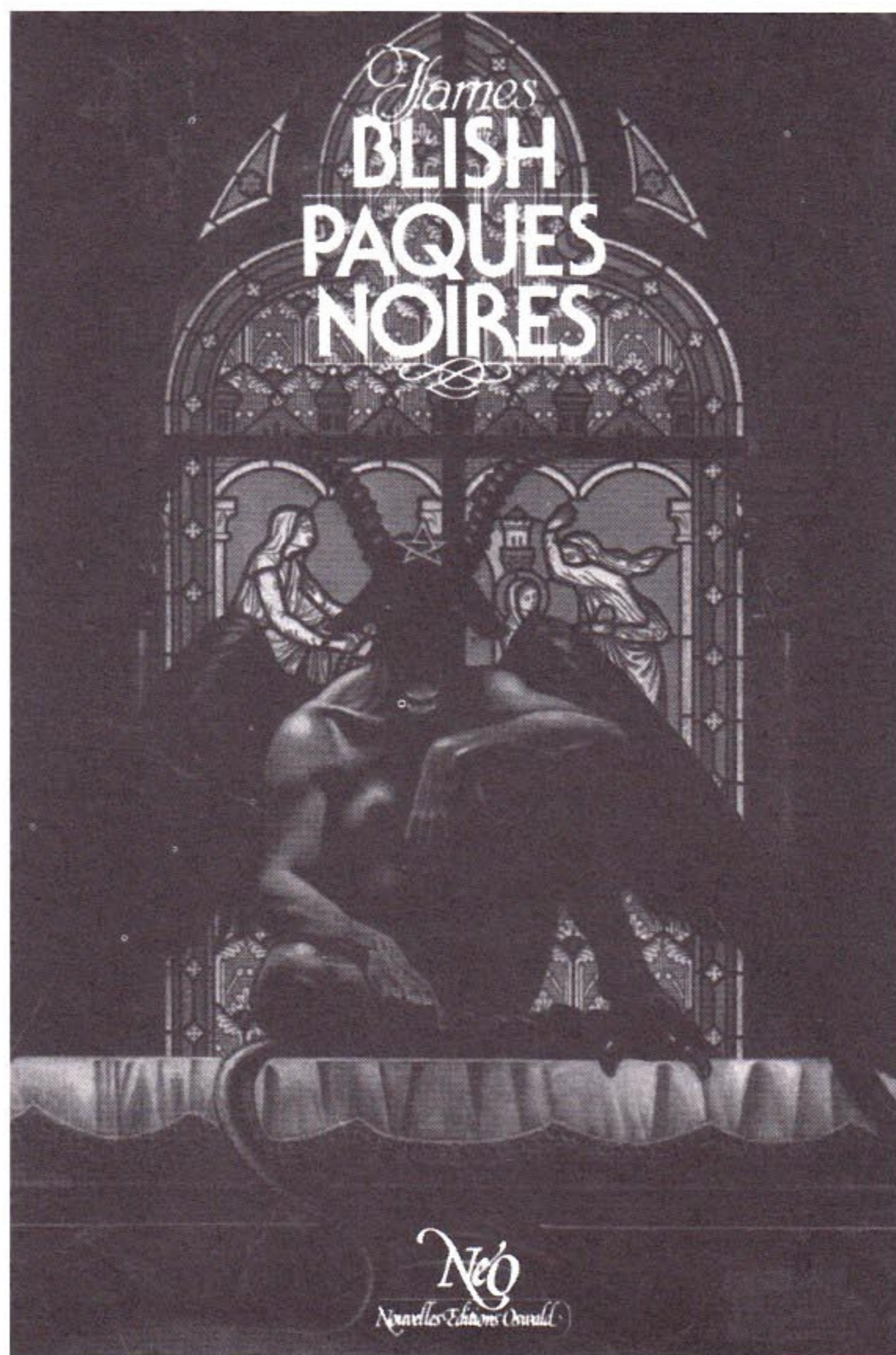
Cela ne vous rappelle rien ? Alors jetez un œil sur votre exemplaire de Berserker ou mieux, cherchez dans votre Scriptarium Veritas.

Pâques Noires - Faust Aleph Zéro, et sa suite indépendante, le Jour du Jugement Dernier (également chez PP aux dernières nouvelles), sont des condensés de magie réaliste. Tous les livres, citations et toute la symbolique mentionnés dans le texte sont authentiques, point donc de Necronomicon ou autres glauqueries Chthuliennes du même acabit.

Vous aimez les sorciers d'INS MV ? Vous voulez un bon roman, qui se lit d'une traite ?

**Pâques Noires - Faust Aleph Zero  
de James Blish,  
Presses Pocket SF.**

*(illustration : couverture de l'édition Néo par le grand  
Jean Michel Nicollet)*



#### **EN AVANT LA MUSIQUE !**

C'est la fête dans les oreilles en ce moment ! Croc ne jure que par Bodycount, un groupe de Hard Core Fusion Thrash Rap, mené de mains de maître par le rappeur Ice T, je cite "Ils savent pas jouer, mais alors qu'est-ce que c'est bien", Zlika serait plutôt partagé entre le dernier Ministry (dont le titre est incompréhensible) et l'avant-dernier Ministry (dont le titre m'échappe) et les autres oscillent entre la musique de Twin Peaks (série et film) d'Angelo Badalamenti et le dernier opus de Joe Satriani, The Extremist, qui prouve qu'on peut avoir quinze doigts à chaque mains et mener une vie quotidienne tout à fait normale. Mais l'événement de la rentrée, c'est bien le dernier album de Black Sabbath, Dehumanizer. Le Sab est de retour, et en forme en plus. 23 ans déjà que Toni Iommi joue sur sa Gibson SG noire la musique d'ambiance idéale pour une partie d'INS MV ! Et on prend plein les oreilles et on en redemande encore plus ! C'est le retour de la grande formation avec Ronnie James "j'suis aussi grand que Prince" Dio aux vocaux, celle qui nous avait donné les deux fantastiques "Heaven and Hell" (ben tiens...) et "Mob Rules". Deux albums qui devraient être remboursés par la sécurité sociale pour ceux qui n'étaient pas nés et qui maintenant ne jurent que par Guns and Noses, les innocents qu'ils sont.

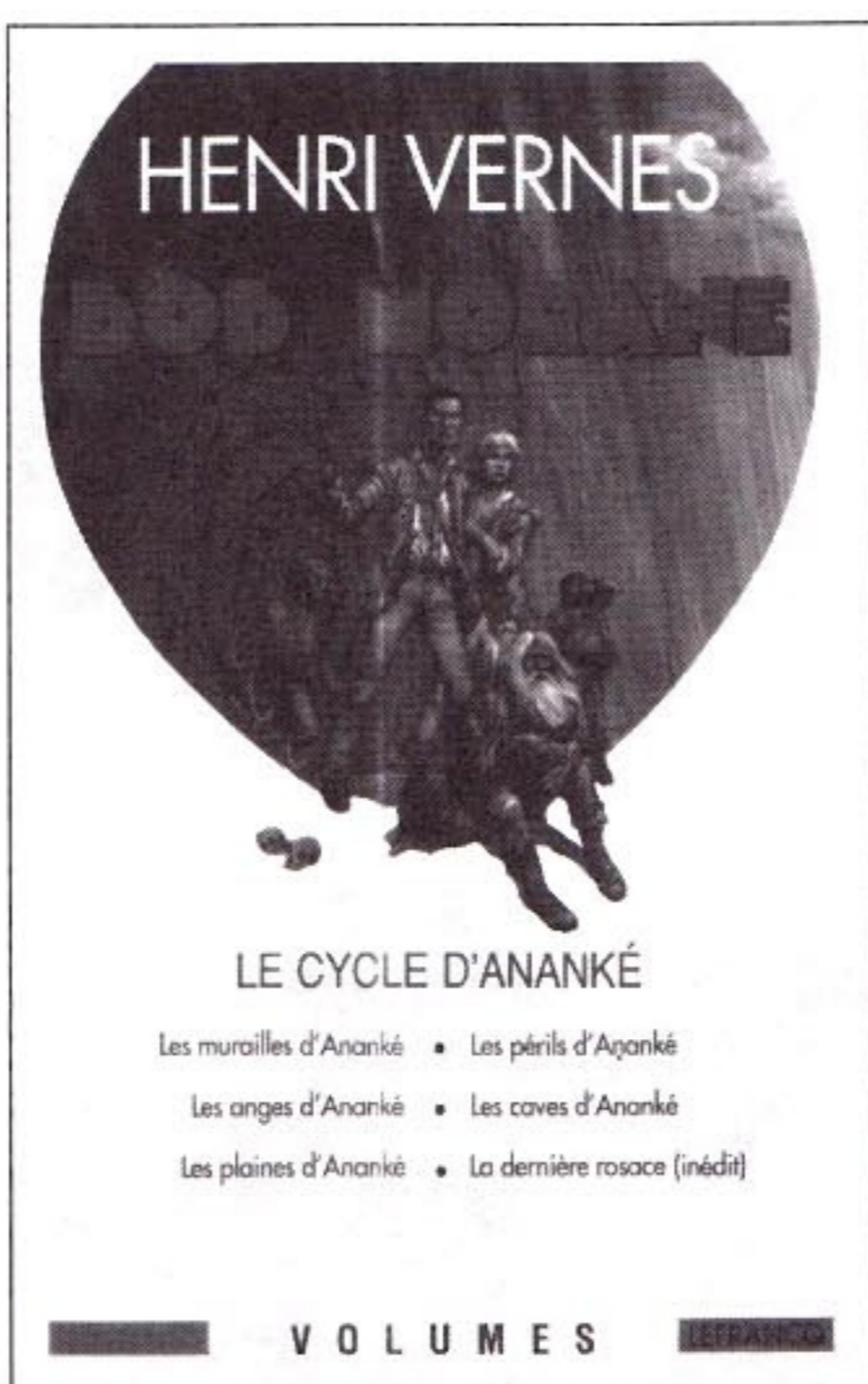


**BIEN AVANT MAC GYVER,  
BIEN AVANT INDIANA JONES,  
IL Y AVAIT ...  
...BOB MORANE !**

Passons sur la chanson débilante du même nom entonnée par les mongoliens du groupe Indochine, et étendons-nous un instant sur le personnage de Bob Morane.

Enfin, n'allons pas trop loin tout de même, les mauvaises langues ayant plus que sous entendu les rapports contre nature entre Bob Morane et son bon compagnon Bill Balantine (à ce sujet, comment ne pas vous conseiller Bob Marone, de Yann et Conrad, chez Glénat, deux BD fabuleuses et remplies d'hommages, un peu au second degré, tout de même...).

Les aventures du commandant Morane s'étendent sur une quarantaine d'années et ont été publiées par au moins cinq éditeurs différents, plus si l'on compte les adaptations en bande dessinées. Le dernier en date, Lefrancq vient d'avoir l'immense, la géniale idée de rééditer les grands cycles de Morane, agrémentés d'inédits (l'Ombre Jau-



ne, le Cycle du Temps, le SMOG...) dans une collection de luxe lui apportant enfin la crédibilité qu'il mérite. Sous une présentation identique à celle de la collection Bouquins de Laffont, le premier cycle édité est celui des Murailles d'Ananké, indispensable à

**RAGOTS**

Vous avez tous entendu parler de L'Ile des Morts, la série de Guillaume "je peux dessiner plus vite si je veux" Sorel et Thomas "en fait je m'appelle Marc Deladerriere et on parle de moi en page 2" Mosdi, aux Editions Vents d'Ouest. Série gothique s'il en est, le premier tome s'appelait In Cauda Venenum et le second, Mors Ultima Ratio, un titre qui nous dit quelque chose, ici chez Siroz... Alors écoutez ce scoop : on chuchote que le prochain et troisième tome, à sortir prochainement s'appellerait Demonix Remix. C'est pas dingue ça ? Mais où vont-ils chercher tout ça ?

Mais non, c'était une blague, c'est juste pour se moquer... Si on n'aimait pas on en parlerait pas... Allez... Et puis, si vous ne l'avez pas déjà fait, lisez d'urgence L'Ile des Morts.

**BRILLEZ EN SOCIÉTÉ  
GRACE À PLASMA**

On parle souvent de magie noire et de magie blanche. C'est une vaste connerie. Magie noire est en fait une traduction de Négromancie, lui même une déformation de Nécromancie, la magie des morts. Merci qui ?

**SCOOP SCOOP SCOOP SCOOP**

Alberto Var Anda, que tous les joueurs d'INS MV et de Bloodlust connaissent bien puisqu'il illustre les deux jeux depuis leur création, vient de signer aux Editions Vents d'Ouest un contrat pour une série de 5 albums intitulée "Reflets d'Ecume" en compagnie du scénariste Ange Guéro. Encore un corse ?

**TOULON**

Pour ceux qui étaient présents, le 10ème FSO de Toulon aurait dû être l'occasion d'un bœuf musical (encore que...) entre les plus grandes pointures, non de la guitare, mais du jeu de rôle. Didier Guiserix, Pierre Rosenthal, Jean-Luc Bizien, Zlika étaient tous descendus avec leurs Fender sous le bras, Croc devait chanter et le reste du staff Siroz, G.E.Ranne en tête devait assurer (!) les backing vocals. Las, le groupe prévu par l'organisation pour assurer la rythmique n'était pas au rendez-vous. Les guitares étaient contentes, elles voulaient voir la rade de Toulon, elles ont vu la rade de Toulon (air connu), et Dieu sait que le sable et le soleil c'est bon pour le manche...

tous les joueurs que vous êtes. On peut critiquer le style, la facilité de l'écriture d'Henri Vernes, mais une fois plongé dans un tel roman, on en ressort à la dernière page, pas plus enrichi mais bêtement heureux.

Ananké, c'est sur plus de mille pages, un voyage dans des mondes parallèles à la Jack Vance.

Une porte ouvre sur un monde, une autre permet d'en sortir, encore faut-il la trouver.

Et pour finir, je vous laisse savourer ce dialogue entre Bob Morane et cet alcoolique de Bill Balantine :

"Mais, Commandant, comment avez-vous fait ?"

"Je t'ai déjà dit de ne pas m'appeler Commandant."

"D'accord Commandant !"

Et ils rirent tous deux de cette vieille plaisanterie.

N'est-ce pas touchant ?

**Les Murailles d'Ananké  
Editions Lefrancq,  
collection volumes.**



**MUSIQUE À OURS QU'ILS  
DISAIENT...**

D'après un récent sondage, 85% des joueurs de rôle écoutent du hard-rock. Mais qu'écoutent donc les autres ?

**RESCOOP RESCOOP RESCOOP  
RESCOOP**

Après le concert exceptionnel de **Black Sabbath** du 15 Septembre à l'Elysée Montmartre, si vous n'étiez pas là, vous avez raté quelque chose de grandiose, **Blue Öyster Cult** se produira le 12 Octobre dans la même salle. Pourquoi en parler dans Plasma ? Mis à part le fait que BÖC reste le groupe préféré du rédac-chef (même pas morts, blessés seulement !), c'est aussi l'inspiration première de la campagne Baron Samedi pour INS MV. Regardez donc la couverture et l'étrange croix qui sert d'épouvantail...

**RIEZ AVEC PLASMA**

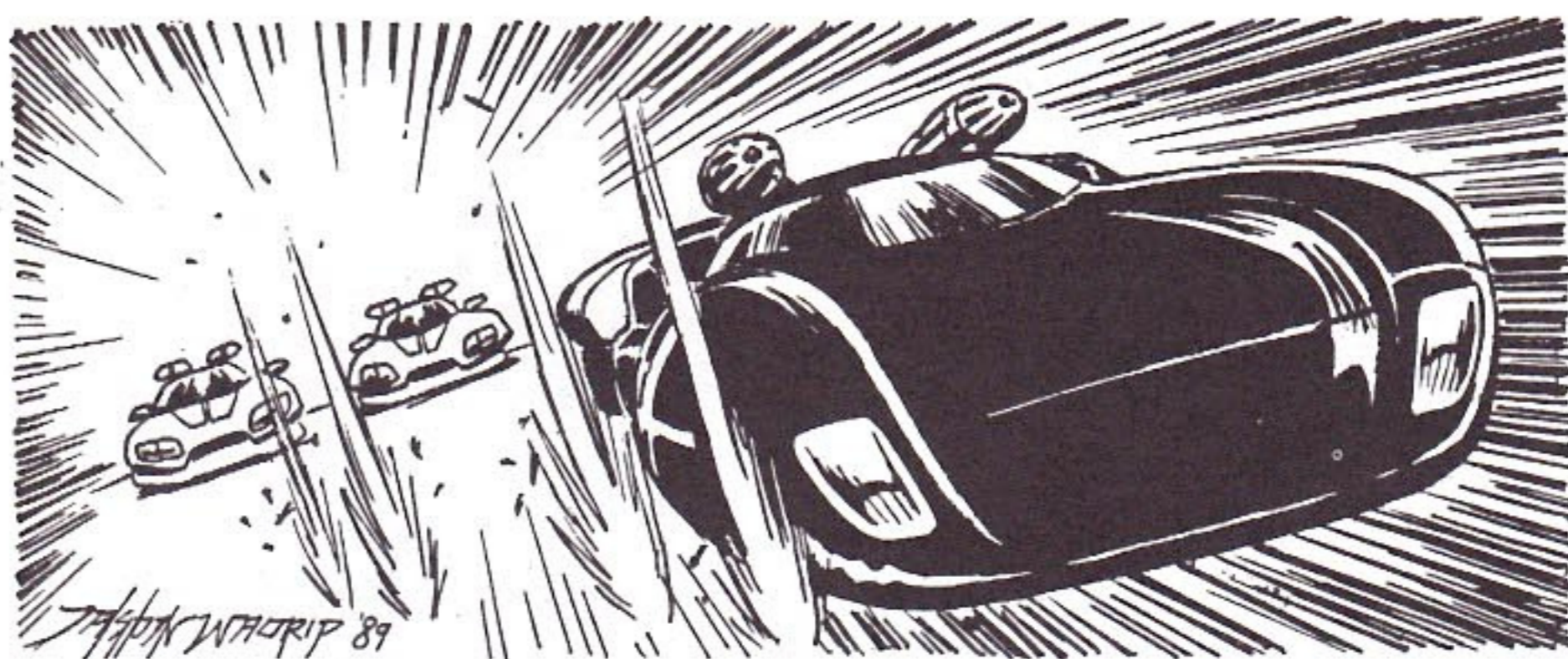
Qu'est-ce qui a deux pattes et qui saigne beaucoup ?

*Un chien coupé en deux.*



### BLUD SIGNIFIE "BIG LEAGUE UNLIMITED DUELLING".

Big comme big, League comme ligue, Unlimited comme Unlimited, et Duelling comme j'espère que vous savez ce que ça veut dire. Pour résumer, il s'agit d'une organisation de duellistes hors-la-loi qui pensent que l'AADA est trop molle, et se fiche donc pas mal de toutes les règles de fairplay édictées par celle-ci. Ses buts sont entre autres de détruire un maximum de voitures appartenant à des membres de l'AADA et de tuer le plus de ces gentils membres.



# First BLUD

*Un scénario Car wars*

**CE SCÉNARIO NÉCESSITE UN ARBITRE, ALORS SI VOUS N'ÊTES PAS CE MONSIEUR, VOUS ARRÊTEZ DE LIRE TOUT DE SUITE, MAINTENANT.**

**ÇA Y EST, ON EST SEULS ?** Bon. Ce scénario peut être joué par deux à six joueurs. Chacun d'entre eux va créer deux voitures de division 10, avec un pilote dans chaque (50 points). Vous pouvez leur dire qu'il combattront le samedi soir, en championnat AADA, la piste sera sèche, et les armes passives sont prohibées. Ils partent tous de la ligne 1, les tirs sont comme d'habitude interdits avant la ligne 3, le gagnant étant le premier à avoir parcouru deux tours. La course se passe de nuit, sous le feu des projecteurs qui font régner un jour artificiel.

Faites comme si de rien n'était, démarrez la course, et au moment où le premier concurrent franchit la ligne 3, tous les projecteurs s'éteignent, et le BLUD entre en scène. Ces incorrigibles **farceurs** ont placé des charges de plastique sur le transformateur qui alimente la piste.

Inutile de préciser qu'il ne discutent pas avant de tirer, ce qu'ils font dès qu'ils sont rentrés sur la piste. Ces joyeux **fanfarons** arrivent par le côté opposé à celui des joueurs, et se séparent en éventail.

#### L'ÉQUIPEMENT BLUD (POUR DEUX JOUEURS)

- 1 AMX+ Deluxe avec SVI (Enlever 6 points d'armure sur le Toit, et 6 sur le Fond). Conducteur +1, Tireur 0.
- 3 Hamsters 3460. Remplacer les deux canons à fléchettes par une mitrailleuse avec munitions Haute-Densité. (Le poids est alors de 2245 Lbs). Conducteur 0, Tireur 0
- 3 piétons arrivent chacun d'un côté au bout de deux tours, armés de Fusils Anti-véhicules Lourds, avec un talent de Tireur 0. Pas d'armure

#### PAR JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE:

- 1 Ramcar, Conducteur +1
- Piéton armé comme ci-dessus

#### RÉCAPITULONS

Vos joueurs commencent à se canarder bêtement, et d'un coup, maman, j'ai peur dans le noir. Je vous rappelle que le malus de tir de nuit est de -3, mais comme chacun sait, le samedi 17 novembre 2041 est un jour de pleine lune et le ciel est limpide, ce qui réduit le malus à -2.

Deux tours plus tard, les tireurs se répandent sur le bord de la piste et canardent tout ce qui bouge.

Au tour 10, des coups de feu retentissent dans les gradins, que personne

n'entend, si ce n'est les spectateurs que trois types du BLUD forcent à sauter sur la piste. Aie aie aie, là, les boute-en-train font de plus en plus fort. Chaque tour, la moitié des paras réchappent de leur chute, ce qui fait mine de rien 3D6 piétons qui se mettent à courir dans tous les sens, pour la plus grande joie des crétins du BLUD qui les poursuivent avec assiduité.

Je vous rappelle que tous vos joueurs sont membres de l'AADA, alors à mon avis, il y en a qui vont regretter de ne pas avoir fait l'arbitre... ■





# Bonne Bourre

**VOUS AIMEZ LA DISCRÉTION ? ALORS CHUT... BAISSER LA LUMIÈRE, BAISSER LA COMPLÈTEMENT. MAINTENANT, IL FAIT NUIT. VOUS VOUS SOUVENEZ SOUDAIN QUE VOUS N'AVEZ QUE VOS PHARES POUR CONDUIRE DE NUIT. ET VOUS N'AVEZ PLUS QUE VOS YEUX POUR PLEURER PARCE QUE VOS ADVERSAIRES, EUX, SONT ÉQUIPÉS DE TOUT CE MATOS MERVEILLEUX : DES ARMURES ANTI RADAR AUX SYSTEMES DE VISÉE INFRA-ROUGE, LES MEILLEURES RECETTES POUR TIRER TOUTE LA NUIT. BONNE BOURRE !**

**PEINTURE PHOSPHORESCENTE (PP)**  
Prix par coup x4, même poids. Cette peinture peut-être utilisée dans n'importe quelle arme utilisant de la peinture. Lorsque qu'un véhicule est couvert de Peinture Phosphorescente, le malus de visée en tir de nuit n'est plus que de -1. Combinée avec des Lunettes à Intensification de Lumière, le malus disparaît. Cette peinture ne peut-être mélangée à des munitions normales.

## DÉTECTEUR DE RADAR (DR)

Ce système continue de fonctionner jusqu'à complète destruction du moteur.

300\$, Pas de poids ni d'espace. Cet accessoire détecte les signaux radar qui atteignent le véhicule et émet un bruit lorsque le signal se verrouille sur celui-ci. Il donne également la direction et la distance à laquelle se trouve le radar ennemi. Il peut être couplé à un déchargeur de chaffs pour une protection instantanée (Au prix normal d'un couplage)

## ARMURE ANTI-RADAR

Cette armure pèse le même poids que l'armure normale, mais coûte le double du prix. Un véhicule équipé de cette armure est invisible aux radars sur 1 à 5 sur un jet de D6. Sur un 6 ou plus, la protection ne fonctionne pas, et le véhicule peut être visé normalement. Ajoutez 1 au jet pour chaque coté d'armure percé (Toit, Avant, etc...). Un opérateur radar qui cherche un véhicule ainsi protégé jette les dés tous les 10 tours. Si une raison, le contact est rompu, l'opérateur doit recommencer la recherche. La totalité de l'armure extérieure d'un véhicule doit être Anti-Radar, sans quoi elle est complètement inutile. De l'armure ignifugée peut-être Anti-Radar au double de son prix initial. Les Armure Reflec et Métal ne peuvent être Anti-Radar.

*To be continued page suivante.*





**MISSILE GUIDÉ  
PAR RADAR (MGR)**

Toucher: 7, Dommages: 3d, 1 PS, 3000\$, 100 Lbs, 1 espace. Contient 1 coup, effet spécial : Explosif (2"). Le MGR ne bénéficie pas du bonus de bout portant, et ne prend pas en compte la portée normale. En dessous de 24", le modificateur est de -1 pour chaque 4" entre le tireur et la cible. Le missile a assez de carburant pour voler pendant 5 secondes. Les MGR ne subissent pas les malus de visibilité, mais les bonus de tireur et d'ordinateurs ne s'appliquent pas non plus. Au moment du tir, le tireur doit être en ligne de vue avec le véhicule visé ; puis au cours de son vol c'est le missile qui doit se maintenir en ligne de vue pour pouvoir continuer à suivre sa cible. Le missile se déplace à 2" par phase et devra être visualisé à l'aide d'un pion de piéton. Ne lancez le jet de toucher que lorsque le missile atteint sa cible. Si le jet est raté, ou que le missile perd la ligne de vue avec la cible, il touche le sol et explose.

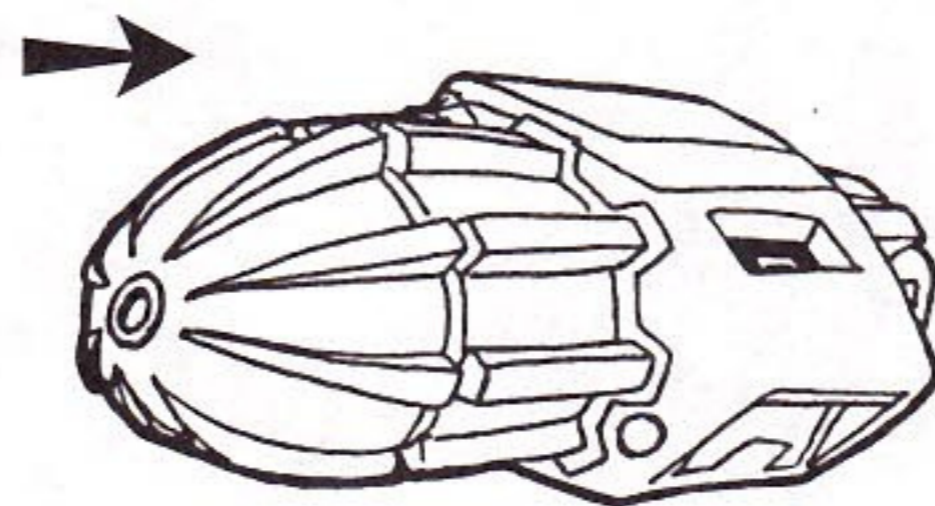
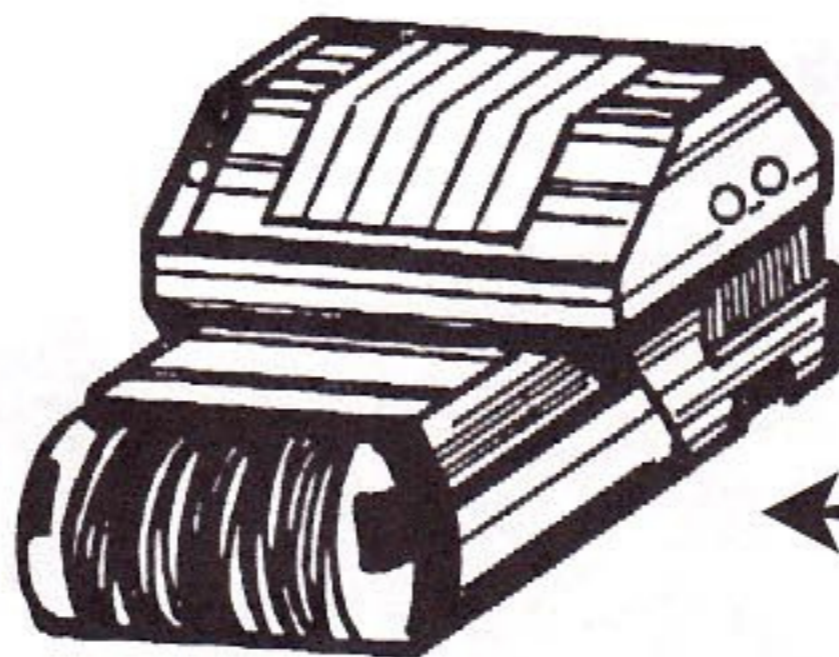
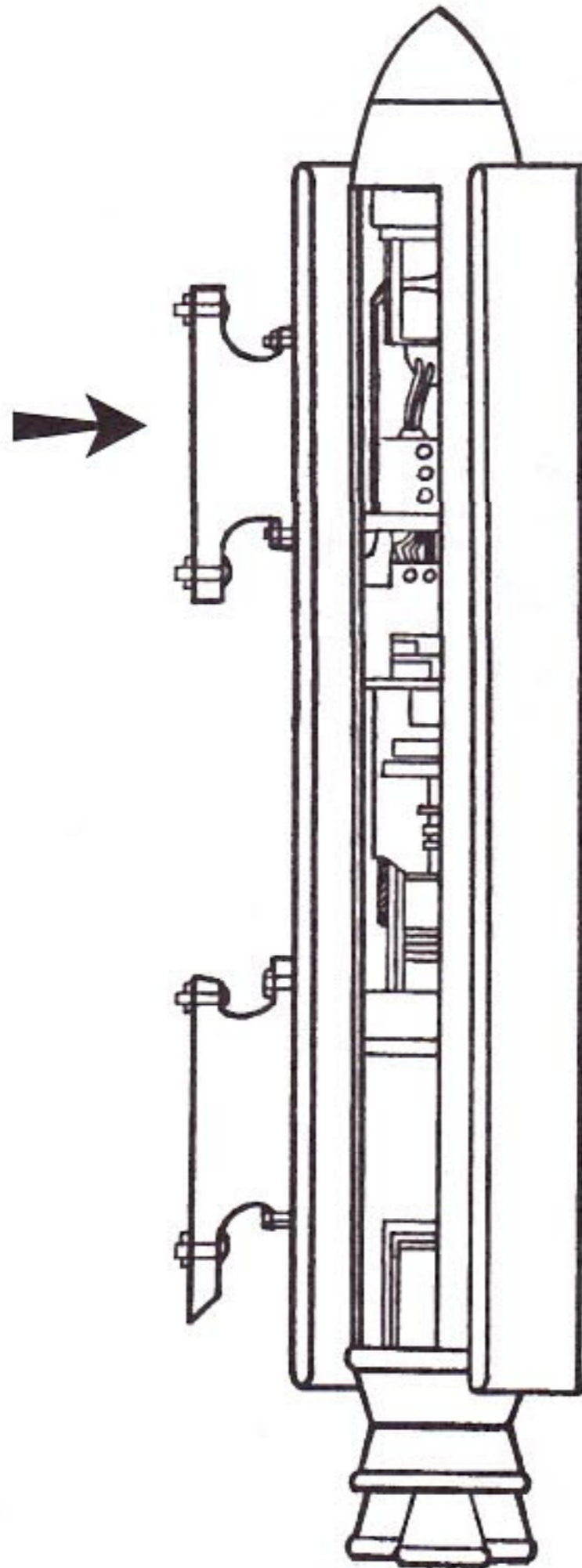
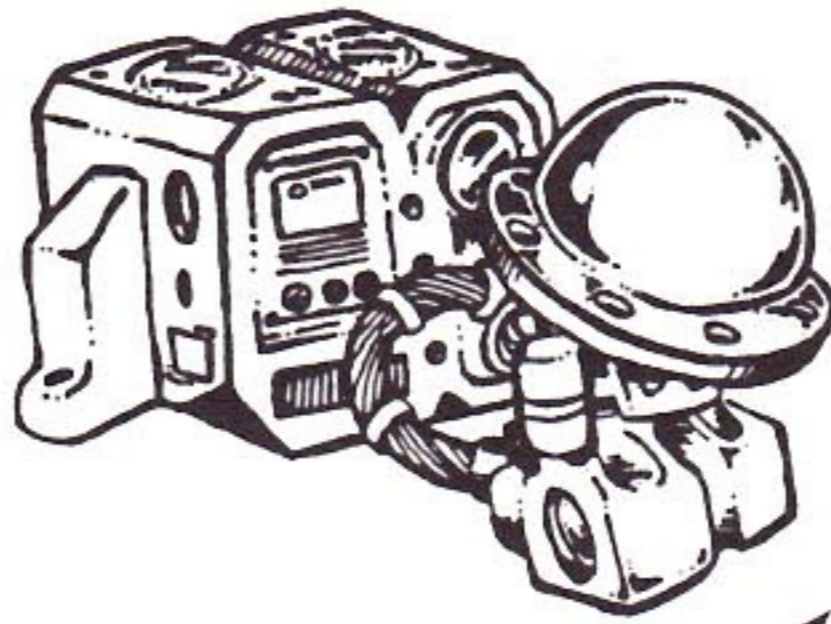
Les MGR peuvent être tirés à partir de Chargeurs de Roquettes, de Plateformes de Roquettes, et de Porteurs d'Armes Extérieurs. Ces missiles peuvent être équipés d'une Charge Creuse.

**SYSTEME DE VISÉE  
INFRAROUGE (SVI)**

Ce système continue de fonctionner jusqu'à complète destruction du moteur. 4000\$, 100Lbs, 1 Espace. Lorsque le SVI fonctionne, le véhicule n'est plus dépendant de ses phares et de ceux de ses adversaires pour ses déplacements et ses acquisitions de cibles potentielles. Le pilote voyant comme en plein jour, le modificateur pour le combat de nuit n'est plus appliqué. De plus, il évite par la même de révéler sa position, sauf s'il est suffisamment naïf pour tirer avant d'être sûr de répandre son adversaire du premier coup. Le SVI consomme 20 UP par heure d'utilisation.

**BROUILLEUR RADAR (BR)**

Ce système continue de fonctionner jusqu'à complète destruction du moteur. 3000\$, pas de poids, pas d'espaces. Ce brouilleur empêche les radar de repérer la position du véhicule et d'utiliser les armes guidées par radar. L'utilisateur lance un D6, et sur un résultat de 1 à 4, les émissions radar sont brouillées. Bien sûr, le véhicule sur lequel se trouve le Brouilleur Radar ne peut utiliser aucune arme ou accessoire fonctionnant à l'aide d'un radar. Cet accessoire consomme 1 UP par minute d'utilisation. L'allumer ou l'éteindre compte comme une action de tir.



**RADAR (R)**

Ce système continue de fonctionner jusqu'à complète destruction du moteur. 2,500\$; 0 Lbs, 0 Espace. Un véhicule équipé d'un radar peut localiser les autres véhicules à 5 Km de distance, quelque soit la visibilité. Il réduit les malus de tir dus à la visibilité de 1. Attention! Le radar ne permet pas d'identifier les véhicules, qui apparaissent sur la console sous forme de points lumineux. Il consomme 10 UP par heure d'utilisation.

**RADAR  
LONGUE PORTÉE (RLP)**

Ce système continue de fonctionner jusqu'à complète destruction du moteur. 10.000\$; 100 Lbs; 1 Espace; Il fonctionne de la même manière que le radar de base, mais affiche une portée de 25 km.

**Remarque.** Comme tous les radars, la ligne de vue de l'émission est bloquée par le relief et les structure de grande taille, limitant son utilité pour la surveillance de véhicules au sol.

Le RLP draine 15 UP par heure d'utilisation.

**DÉCHARGEUR DE CHAFFS**

300 \$, 25 Lbs, 1 espace, 1PS. Contient 10 coups (à 10\$ et 2 Lbs chaque). Prix (chargé): 400\$, poids (chargé): 45 Lbs. Dans le jargon militaire, les chaffs sont des nuages de bandelettes d'aluminium qui brouillent les radars de visée.

Le nuage dure une seconde, sur une surface de 1" sur 1/2". Les armes guidées par radar dont la ligne de visée passe dans le nuage subissent -1 au toucher pour chaque 1/2" de chaffs traversés. Un véhicule passant à travers un nuage subit un incident D1.

**DÉCHARGEUR  
DE CHAFFS LOURD**

600 \$, 50 Lbs, 2 espace, 2 PS. Contient 10 coups (à 40\$ et 8 Lbs chaque). Prix (chargé): 1000\$, poids (chargé): 130 Lbs. Crée un nuage de 1". par 2".

**LUNETTES À INTENSIFICATION  
DE LUMIERE (LIL)**

300\$, 1 UdP. Réduit le malus au toucher en combat de nuit de -3 à -1. L'ensemble Lunettes/Masque à Gaz coûte 400\$ mais ne pèse qu'une UdP. Cet article n'est pas disponible en version anti-peinture, et la peinture annule totalement les bonus dus aux lunettes.



## INTRODUCING LE SCÉNARIO DU JOUR INS/MV UNE PETITE NOUVELLE APOLITIQUE POUR SE METTRE DANS LE BAIN.

# « Bonjour lapin, je voudrais un parapluie à vaches. »

**T**oc toc...  
"Oui, entrez !"  
"Jean-Marie Gadin ?"  
"Moi-même... Entrez donc puisque vous êtes déjà à l'intérieur...  
Quelle fougue... Vous désirez ?"

"Roger Daruge, du Provençal. Vous savez, le quotidien..."

"Oui, je vois. Et que puis-je faire pour vous ?"

"Et bien c'est très simple... Ce n'est pas au conseiller régional au-dessus de tout soupçon que je désire m'adresser aujourd'hui, mais à l'escroc... Vous comprenez ?"

"Pas du tout... Mais je vous en prie, continuez, là, vous commencez à m'amuser. Et Dieu sait si l'amusement me tient à cœur... Si j'ose dire..."

"Commençons donc par le début si vous le prenez si bien... Tout le monde connaît vos actions sur les Quartiers nord... Figurez-vous que je suis tombé tout à fait par hasard sur certains dossiers du conseil régional. Bien sûr, ces dossiers auraient dû être passés au broyeur, mais dans le Sud, vous savez un pot-de-vin arrange

beaucoup de choses... Ces dossiers sont maintenant en sécurité... Vous comprenez maintenant ?"

"..."

"Ahhh... J'aime mieux ça... Alors, répondez-moi... Les quartiers Nord méritent-ils l'installation d'un dépôt de déchets toxiques ? Surtout derrière l'hôpital Saint Georges ? Le dépôt passe encore, mais quand on y ajoute le détour de la voie du TGV qui longe maintenant l'école maternelle, les couloirs aériens de l'aéroport 1515 qui font voler les avions à moins de 100 mètres de la "zone résidentielle du soleil", j'en passe et des meilleures, on arrive à un joli paquet de scandales qui pourraient vous valoir votre poste, votre tête, sans compter ce par quoi certains aimeraient vous pendre..."

"Soit. Admettons... mais pourquoi êtes-vous ici en train de parler au lieu d'écrire tout ceci dans le.. euh... le Provençal ?"

"Comme je vous l'ai dit tout à l'heure, un pot-de-vin arrange beaucoup de choses dans le Sud... J'ai toutes les preuves de ce que j'avance, vous devez avoir beaucoup d'argent. Le calcul est simple. Vous me versez beaucoup d'argent et je garde les dossiers pour moi. Et on se serre la main bons amis. Qu'en pensez-vous ?"

"Un instant je vous prie... Catherine, Catherine ? Que l'on ne me dérange sous aucun prétexte. Aucun, d'accord ? Oui et détournes les appels également... Merci Catherine... Alors monsieur Daruge, retournons à nos moutons..."

"Oui, je vais être clair : disons 100 000 par mois pour commencer. Après on pourra considérer des versements plus... *Oh, c'est curieux que vous parliez de moutons alors qu'un troupeau traverse justement votre bureau... Et... Oh, des pommiers avec des pommes ! De grosses pommes violettes qui rebondissent ! Oh non, elles écrasent les moutons ! c'est horrible ! Et là, regardez au loin, ces nuages qui se forment... Il va pleuvoir, je vais prendre mon parapluie... Ah j'avais raison, il commence à pleuvoir... ce sont des grosses gouttes. Elles ont une forme bizarre, une forme de... de vaches ? Mais ça ne va pas du tout... je n'ai pas de parapluie à vaches, moi. Je vais en acheter un dans ce trou là, à ce gros lapin. Bonjour lapin, je voudrais un parapluie à vaches. Comment, là, dans le tunnel du TGV, dans le noir, c'est la réserve des parapluies à vaches ? Ils sont rangés à côté des ombrelles à baleines bleues et des parasols à Carpentras, ah, non des parasols à cancrelats, c'est ça ? Et je vais aller les chercher moi-même ? Vous êtes bien aimable ! J'y vais... Quoi, ce grondement au fond du tunnel, cette lumière ? Le TGV ? Oh non ! le Queen Elizabeth 2 !!!"*

"Pfuuuuuiii... Catherine, passez-moi les services de nettoyage de la mairie s'il vous plaît... Allo Victor ? Gadin à l'appareil. J'ai une urgence dans mon bureau, comme d'habitude... oui, une hémorragie cérébrale fulgurante si l'on veut..."



## L'HISTOIRE

Il était une fois (au passage, notons l'existence de l'excellente extension d'INS-MV du même nom, en vente partout) Jean-Marie Gadin, Démon de grade 3 aux ordres de Kobal, Prince de l'humour noir.

Celui-ci, fidèle à la réputation habituelle de son Prince, cherchait depuis long-

L'opération est irréversible, mais par contre, l'Ange se remet de l'opération extrêmement rapidement.

Une fois "l'opération" intervenue, comment maintenir l'Ange sous contrôle ? C'est là qu'interviennent Martial et sa boîte de nuit. Martial est propriétaire du Sax, une discothèque qui ferait le bonheur d'un village paumé d'Eure-et-Loire,

# Il pleut des

*Scénario pour In Nomine Satanis/Magna Veritas*

**VOUS REMARQUEREZ À LA LECTURE DE CE CHARMANT SCÉNARIO QUE LE TITRE CENSÉ L'INTRODUIRE N'A QUE TRES PEU DE RAPPORT AVEC LE CONTENU (QUOI-QUE...). IL EST ÉVIDENT QUE "MON CURÉ CHEZ LES TRAVELLOS" SERAIT PLUS APPROPRIÉ, MAIS DÉVOILERAIT AUSSI UN PEU TROP L'IDÉE DIRECTRICE DE LA TRAME DE L'INTRIGUE. VOUS SUIVEZ ?**

temps à réaliser le gag ultime. Il fut nommé, grade oblige, à un poste important à Marseille, ville sympathique s'il en est. Là, outre ses nouvelles activités d'attaché culturel, il eut accès à un grand nombre de documents concernant les forces du Bien sur le territoire de la région PACA, Provence Alpes Côte d'Azur.

Il faut savoir que quand un Ange ou un Démon de grade important est repéré par les forces adverses, il est rare qu'il soit immédiatement éliminé. Il est beaucoup plus intéressant de le mettre sous surveillance, voire sous écoute afin d'obtenir encore plus de renseignements (à ce sujet, reportez-vous au scénario "Arrête de sucer mon gros crayon" dans l'excellente extension d'INS-MV Demonix Remix, en vente partout). Il existe donc, dans les archives de chaque camp, une liste de noms et de coordonnées des couvertures d'êtres importants du camp adverse, surveillés étroitement par des services prévus à cet effet. Ces coordonnées ne sont accessibles qu'aux seuls grades 3 et plus, pour éviter toute bavure.

Avoir en permanence sous les yeux une telle mine de gags en puissance, sans pouvoir s'en servir, frustrait le bon Jean-Marie.

C'est sa rencontre avec Martial Gaulard, un Démon de grade 1 aux ordres de Nisroch, Prince des drogues, qui lui donna l'idée du siècle.

Il allait enlever certains des Anges présents sur la liste et leur faire subir une petite opération. Bon d'accord, c'est un euphémisme : il allait en faire de parfaits transsexuels.

Notons que les Anges étant asexués de base (toujours les éternelles questions sur le sexe des Anges) l'opération n'a aucun effet sur leur corps éthéré ni sur leurs pouvoirs. Seul le corps d'emprunt de l'Ange, son corps physique, qui lui, a un sexe, est touché.

mais qui, sur le vieux port de Marseille, fait un peu ringard. Martial étant aux ordres de Nisroch, il possède tous les pouvoirs et toute la pharmacopée nécessaire pour garder chimiquement quelque'un sous sa coupe, fut-il un Ange.

Transsexuelle et droguée, la créature divine pourra alors être sans encombre livrée à la prostitution après un stage intensif de formation au Sax. Simple, non ?

Le premier Ange à se faire mettre (pardonnez-moi l'expression, mais c'est tout de même le but de la manœuvre) est Richard Andreas, un avocat du barreau de Marseille. Après un enlèvement réussi, et un court séjour dans une clinique borgne, Richard est transformé en Jeannine. Au bout de quelques jours au Sax, il se fait rapidement des roubignoles en platine, s'il en avait encore, à se prostituer sur les chantiers de Marignanne. Bref, il enrichit son proxénète, une connaissance de Martial.

Tout se complique quand la hiérarchie démoniaque se rend compte de la disparition du deuxième Ange, Alain Badoit, un journaliste local.

En effet, quand un Ange au service de Dominique, c'est le cas d'Alain Badoit, disparaît sans laisser de traces, ce n'est pas pour faire une fugue... du moins rarement. C'est souvent parce qu'il a été invoqué par un sorcier ou tué par un Démon. Et dans ce cas, les repréailles ne tardent jamais, les Anges au service de Dominique mettant un point d'honneur à griller la file d'attente au guichet de retour au Paradis pour aller dénoncer tout le monde et crier vengeance.

Dans le cas qui nous intéresse, l'Ange en question n'est pas au paradis, mais plutôt en enfer... du moins au Sax, où il répond maintenant au doux nom de Fernande (quand j'y pense, je... STOP!). Mais cela, les Démons ne peuvent bien sûr pas le savoir. Certains Démons aux





ordres d'Andromalius ont commencé à trouver ça un peu louche : deux Anges puissants, sous surveillance depuis longtemps, qui leur fournissaient involontairement des informations intéressantes... disparaissant tout d'un coup ! Ils décidèrent donc d'envoyer l'un de leurs agents locaux en mission à Marseille.

Celui-ci, Edouard Vaillant, vint très naturellement trouver Jean-Marie Gadin, en égard à son grade, et lui expliqua le pourquoi de sa venue.

Pour Gadin, une seule solution (il connaît le flair des envoyés d'Andromalius et il s'est mis en infraction vis à vis de la hiérarchie démoniaque en châtrant deux Anges "sous surveillance" auxquels il ne fallait pas toucher - qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un gag...) : en deux temps, trois mouvements, Edouard est transformée en Ginette, l'imperfection au masculin.

#### **MAIS ALORS, OÙ EST LE PROBLÈME ?**

Le problème, c'est que du côté des forces du Mal, la disparition d'un Démon aux ordres d'Andromalius ne passe pas inaperçue, et une équipe d'investigation est immédiatement envoyée sur les lieux pour enquêter.

Du côté des forces du Bien, la disparition des deux Anges précités - en particulier celle d'Alain Badoit - qui ne répondent plus à l'appel, entraîne également l'envoi, mais avec un certain retard, d'une équipe d'investigation de choc. Le retard s'explique facilement : les forces du Bien ne surveillent pas tous leurs Anges, surtout ceux au service de Dominique qui sont censés surveiller les autres. Il existe un système sophistiqué de codes à horaires déterminés à l'avance. Ce n'est que lorsque deux des codes ne sont pas parvenus à destination que les services de renseignements se mettent en branle et déclenchent les recherches. A ce moment là, tout va souvent très vite.

Les plus rapides d'entre vous auront déjà tout compris, mais une explication est peut-être nécessaire pour les mal-comprenants : les joueurs d'INS vont jouer l'équipe d'investigation envoyée par les Démons et les joueurs de MV joueront celle envoyée par les Anges.

Les deux équipes seront en même temps sur le coup. L'équipe sur la même enquête que les joueurs, mais qui leur est opposée (composée de Démons si les joueurs jouent à Magna Veritas, et d'Anges si les joueurs jouent à In Nomine Satani) sera composée de PNJs, détaillés dans le chapitre du même nom.





### L'INTRODUCTION GÉNÉRALE

Le 25 Janvier 92, les joueurs, où qu'ils soient, sont convoqués via un Message Officiel dans le TGV en direction de Marseille.

Les réservations en seconde classe ainsi que les billets sont livrés avec le message. Aucune autre information ne leur est donnée, ils auront tout à l'intérieur du TGV.

Dans le TGV, l'ambiance est sympathique, entre le bébé qui hurle devant eux, le rappeur qui fait profiter de sa "musique" à toute la voiture et le chien qui vient de découvrir qu'il y avait un chat, là, dans la boîte en osier posée devant lui. Laissez vos joueurs agir ou se défouler un peu, cela ne fait de mal à personne. Le contrôleur ne tardera pas, et demandera avec la plus grande courtoisie les billets aux joueurs. Après quelques secondes de vérification, il annoncera que les personnages doivent le suivre, leurs réservations étant visiblement fausses.

*Note à l'intention des joueurs bourrins :* toute attaque physique visible contre le contrôleur en présence des voyageurs sera récompensée par une limitation, applicable immédiatement, et n'aura d'ailleurs aucun effet sur lui. Une attaque mentale n'aura pas plus d'effet.

En considérant que les joueurs suivent bien gentiment le contrôleur dans son local, en face des toilettes, il devrait bientôt y avoir 6 ou 7 personnes entassées dans 3 m<sup>2</sup>. C'est à ce moment que le contrôleur se lancera la célèbre phrase qui l'a rendu célèbre en d'autres temps, dans d'autres lieux.

**L'INTRODUCTION INS :** "Bonjour, je suis le Prince Andromalius."

Le fait qu'une telle huile se déplace pour donner l'intitulé de la mission aux joueurs devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs sur l'importance de la-dite mission.

"La mission que je vous confie est d'une simplicité enfantine. Edouard Vaillant, Démon à mes ordres a disparu, il n'est pas apparu aux portes de l'Enfer, il doit donc être encore sur Terre. A moins qu'il ne se soit fait invoquer par un sorcier, ce qui est possible. Il était parti enquêter sur la disparition d'un Ange sous surveillance, un certain Alain Badoit. Découvrez où il se trouve et je serai généreux. Echouez et je serai sans pitié.

Voici le dossier comportant tous les renseignements concernant l'identité humaine d'Edouard Vaillant et les renseignements sur Alain Badoit. Votre contact à Marseille sera Jean-Marie Gadin, Ange de Grade 3 aux ordres de Kobal. Allez le voir et surtout, soyez discrets."

**L'INTRODUCTION MV :** "Bonjour, je suis l'Archange Dominique."

Le fait qu'une telle huile se déplace pour donner l'intitulé de la mission aux joueurs devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs sur l'importance de la-dite mission.

"La mission que je vous confie est d'une simplicité enfantine. Alain Badoit, Ange à mon service a disparu, il n'est pas apparu aux portes du Paradis, il doit donc être encore sur Terre. A moins qu'il ne se soit fait invoquer par un sorcier, ce qui est toujours possible.

Votre mission, vous allez l'accepter, est de découvrir ce qui est arrivé à Alain Badoit et, si possible de lui porter secours. Voici le dossier comportant tous les renseignements concernant l'identité humaine d'Alain Badoit."

*Sur ce, les personnages arriveront à bon port, en l'occurrence en Gare de Marseille St Charles.*

### L'IMPORTANT !!!

Ayez toujours à l'esprit que les deux équipes, celle des joueurs et celle des PNJs, vont tenter de résoudre l'enquête en même temps. Cela dit, la réaction de Jean-Marie Gadin à la venue de l'équipe Démoniaque va précipiter les choses, comme vous pourrez le voir ci-dessous.

On a beau être Démon de grade 3, on en est pas moins terrorisé quand une équipe d'investigation vient vous voir, surtout si elle déclare être envoyée par Andromalius lui-même (Les joueurs ne sont évidemment pas obligés de dire qui les envoie, mais dans ce cas, la hiérarchie étant ce qu'elle est, les Démons se feront marcher dessus par Gadin).

Jean-Marie Gadin a tout de même quelque chose à se reprocher. Aucune des pistes ne peut en principe remonter jusqu'à lui, mais le maillon faible dans sa chaîne de culpabilité est Martial Gaulard (le Démon aux ordres de Nisroch de Grade 1, son complice).

Dès que les Démons auront quitté son bureau, Gadin prévendra Gaulard et lui ordonnera de faire disparaître toutes les traces de son forfait. Non pas Fernande et Ginette, mais bien tous les indices qui permettraient de remonter jusqu'à lui. Fernande et Ginette sont maintenant des pensionnaires à demeure du Sax et sont indétectables par l'un ou l'autre camp, le Démon aux ordres d'Andromalius possédant le pouvoir spécial Humanité et l'Ange au service de Dominique étant non-détectable.

Ce sont donc deux prostituées "normales", droguées jusqu'à l'os mais complètement nymphomanes qui seront en permanence en train de danser au Sax, quand elles ne seront pas en train de pratiquer leur nouvelle occupation lucrative dans les toilettes.

Martial Gaulard va donc envoyer quelques uns des ses zombies pour effacer, ou plutôt pour manger, toutes les traces dans les appartements des victimes, à savoir Alain Badoit (Fernande), Edouard Vaillant (Ginette) et Richard Andreas (Jeannine).

Richard Andreas est quantité négligeable dans ce scénario dans la mesure où il fait déjà les chantiers et que si les joueurs découvrent des traces pouvant mener jusqu'à lui, c'est qu'ils auront déjà découvert le pot-aux-roses.



## LE ZOMBIE DE L'APPARTEMENT

L'appartement d'Alain Badoit n'a rien d'exceptionnel, de même que celui d'Edouard Vaillant. Les documents et indices qui peuvent être découverts seront détaillés un peu plus loin.

Attardons-nous un peu sur le rôle et sur les motivations du zombie envoyé par Martial Gaulard (le Démon au service de Nisroch) pour enlever les indices.

Quoique d'une intelligence tout juste supérieure à la moyenne d'un militant communiste, le zombie, appelons-le Marcel, suit à la lettre les ordres de son patron.

Vêtu d'un très joli imperméable et coiffé d'un très joli chapeau, il doit aller dans un appartement en évitant de se faire remarquer. Il faut bien avouer, que déguisé de la sorte, il ne passerait pas inaperçu partout, et surtout pas sur le vieux port. Il doit ensuite manger tous les documents qu'il découvrira dans l'appartement. En cas de danger, il doit se cacher dans le premier placard venu. S'il est attaqué, il doit se défendre, en tuant l'attaquant si possible. Il doit ensuite retourner d'où il vient, c'est à dire du Sax, en évitant une fois de plus de se faire remarquer (Il n'est pas inutile de répéter plusieurs fois la même chose à un zombie, ils sont tout de même très très cons).

## CHEZ EDOUARD VAILLANT (INS)

Le dossier d'Edouard Vaillant contient sa photo (un petit mec brun) et son adresse.

Il habitait un petit deux pièces près du port. Rien de louche dans son appartement... Edouard Vaillant était un vaillant petit Démon organisé. On trouve donc, classés proprement sur son bureau, tous les éléments concernant ses missions anciennes. Un joli petit dossier rose pour chaque. Mais, hélas, rien du tout sur Alain Badoit, même pas la pochette rose qui devait contenir les documents. Où que puisse être maintenant ce pauvre Edouard, il a emporté son joli petit dossier rose avec lui...

Edouard Vaillant a disparu le Dimanche 20 Janvier.

Les Démons, pour continuer l'enquête, n'ont sous la dent que le dossier d'A. Badoit.

## LE DOSSIER D'ALAIN BADOIT (INS/MV)

Le dossier d'Alain Badoit contient la même chose, qu'il ait été fait par les Anges ou par les Démons, ce qui prouve l'excellence des services de renseignements démoniaques. Il contient :

- Sa photo (un grand et beau mec blond), la photocopie de sa carte d'identité et son adresse.

- Un petit dossier du travail qu'effectuait Alain Badoit : journaliste "mondain", il couvrait les réceptions et les cocktails de la haute société marseillaise. Il en profitait pour rester en contact avec les Anges qui s'y étaient infiltrés - et servait aussi, sans doute, à y dénicher d'éventuels Démons.

Alain Badoit a disparu le Mardi 15 Janvier

Il était employé officiellement par la succursale marseillaise du très fameux-célèbre journal "Points de Vue Mirages du Monde", dont l'adresse se trouve comme il se doit dans le dossier.

## L'APPARTEMENT D'ALAIN BADOIT (INS/MV)

Il est situé au quatrième étage un bel immeuble sur La Canebière. Une concierge balaie la cour d'entrée et regarde d'un air noir tous les individus qui tenteraient d'entrer dans son royaume. Elle fera chier jusqu'au bout votre petite équipe, juste pour les habituer à faire un peu de roleplaying.

Arrangez vous, par exemple en faisant passer des habitants de l'immeuble, pour que vos joueurs ne la tuent pas dans un geste de colère... C'est pour leur faire une petite surprise quand il vont redescendre.

L'appartement est grand (cinq ou six pièces), beau, feutré. Les volets des fenêtres sont fermés et il est plongé dans une pénombre moite. N'insistez cependant pas trop sur l'ambiance bizarre... là aussi, il faut garder la surprise. En effet, Marcel le zombie est dans l'appartement, où il allait faire disparaître les indices. Entendant du bruit, il s'est caché dans un placard.

Un zombie contre une équipe d'Anges ou de Démons, c'est vraiment du menu fretin. Il faut donc jouer sur la surprise et l'étrangeté. L'équipe de joueurs n'ayant rien à craindre, devrait s'éparpiller un peu partout pour pouvoir mieux chercher : un dans la salle à manger, un dans le bureau, etc... Le zombie essaiera de faire peur à un isolé. Improvisez : des yeux brillants dans le placard où le joueur regarde, etc... Le zombie attaquera aussitôt, essayant de le faire silencieusement (on lui a assez répété : Sois discret !). Il y a peu de chance que le zombie réussisse, mais bien jouée, la scène pourra avoir un certain effet psychologique.

Le zombie a dans sa poche les clés de l'appartement que Martial Gaulard a tout simplement prises à Alain Badoit. Il a trouvé ce qu'il voulait détruire : l'agenda d'Alain Badoit, où était peut-être inscrit le nom de Jean Marie Gadin... En effet, Jean Marie Gadin, pour enlever Alain Badoit, l'a invité, en tant qu'attaché culturel, à venir prendre un cocktail au Sax (mais tous ces détails vous seront précisés plus tard). Il était donc entré en communication avec Alain, et ne désirant pas qu'on puisse établir un lien entre lui et l'Ange disparu, il a préféré faire détruire cet agenda.

Marcel l'a d'ailleurs consciencieusement dévoré et il ne reste, par terre dans le bureau d'Alain, que la petite boucle en métal qui fermait le Filofax et que Marcel n'a pas pu ingérer. La cible suivante de Marcel devait être l'agenda du bureau d'Alain Badoit... il ne l'atteindra malheureusement jamais.

Les joueurs ne trouveront rien d'intéressant, à part la photo d'une jolie jeune femme rousse et souriante qu'Alain Badoit tient par la taille sur de nombreuses photos, et une boîte de préservatifs Prophyltex dans la salle de bains.

Les joueurs vont finir par redescendre. Tout a l'air normal... Sauf que :

**MV :** La concierge git, égorgée, dans une marre de sang. Quelques témoins sont déjà sur les lieux, et la police a été appelée. Une vieille dame, qui a tout vu par la fenêtre du premier étage, leur dira que "La pauvre femme avait interpellé des gens avec une petite fille qui voulaient monter chez M. Alain Badoit... C'est horrible, y'en a un, il lui a passé la main sous la gorge et elle est tombée comme ça par terre, morte. Alors j'ai crié, les gens sont sortis et ils sont partis."

Il s'agit de l'équipe de Démons, voir description dans le chapitre PNJ, qui est sur la même piste que les joueurs et qu'ils viennent de rater... de très peu.

**INS :** La concierge est assise devant sa loge, les yeux fixes, le regard dans le vide. Une vieille dame demande aux joueurs d'aller chercher de l'aide... "La pauvre femme avait interpellé une bande de loubards qui voulaient monter chez M. Alain Badoit... Y'en a un qui l'a regardé, et elle a eu tellement peur qu'elle est restée comme ça, figée, le regard glacé... J'ai cru qu'elle était morte. Alors j'ai crié, et ils sont partis."

Il s'agit de l'équipe d'Anges, voir description dans le chapitre PNJ, qui est sur la même piste que les joueurs et qu'ils viennent de rater... de très peu.



## POINTS DE VUE MIRAGES DU MONDE

La branche marseillaise de Points de Vue Mirages du Monde, qui sort un petit encart "Spécial Provence Alpes Côte d'Azur", est installée au rez-de-chaussée d'un joli immeuble à porte vitrée.

Elle emploie trois personnes à mi-temps : Laure, une petite brunette, responsable communication, Henri, le maquettiste, et bien sûr notre pauvre Alain Badoit. Laure et Henri accueilleront les joueurs avec un sourire crispé : *l'autre équipe* (MV : les Démons, INS : les Anges) vient en effet de passer les interroger, se faisant passer pour une bande de vieux copains d'Alain. Trouvant bizarre que deux bandes de vieux copains passent le même jour, Laure et Henri commencent à se demander s'il n'y a pas une grosse plaisanterie bien lourde là dessus...

Les joueurs pourront en profiter pour avoir une description plus précise de *l'autre équipe* - se reporter aux caractéristiques des PNJ. Laure et Henri répondront, agacés, aux questions que leur poseront

les joueurs : non, ils ne savent pas où est Alain, non, ils n'ont même pas une petite idée, oui, ils ont son agenda de travail où il y a marqué son emploi du temps du mardi 15 Janvier, le jour où il a disparu (la police a été prévenue de la disparition et a ces détails, mais ne semble pas persuadée de l'urgence d'une recherche).

Henri fouillera alors dans le tiroir du bureau pour leur montrer l'agenda... puis se passera soudain la main sur le front, l'air égaré "Qu'est-ce-que..." Il se mettra à chercher dans ses souvenirs. "Mais... Je leur ai donné l'agenda... Je ne comprends vraiment pas pourquoi j'ai fait ça !"

Vous aurez compris que *l'autre équipe* a utilisé le pouvoir Charme ou Contrôle pour récupérer l'agenda... Laure, furieuse, engueule Henri qui a l'air complètement perdu. "Et quelle idée aussi as-tu eu de leur donner l'adresse de la fiancée d'Alain ! Vraiment, parfois, je ne te comprend pas !"

Cette adresse, Laure et Alain ne la donneront pas volontairement. Mais ce ne devrait pas être très difficile aux joueurs de l'obtenir.

Avant de passer à la suite, reportez-vous au ci-dessous à "L'embuscade".

## MARIE ET L'AGENDA

Marie est très choquée, et il faudra beaucoup de roleplaying pour la calmer et arriver à lui faire prononcer deux mots. Utiliser la violence ne servira à rien, à part lui faire avoir une crise cardiaque et périr sur place !

Sa version des faits est brève, mais informative : Mardi 15 Janvier au soir, elle était avec Alain Badoit à un cocktail donné à 22 heures au Sax, une boîte un peu "underground" de l'avis de Marie, qui ne sait pas vraiment ce que c'est que l'underground. Ce cocktail était donné par un certain Jean Marie Gadin, l'attaché culturel de la mairie. A un moment, elle a perdu Alain de vue parmi les invités... Et elle ne l'a plus jamais revu.

L'agenda indique bien pour le mardi 15 Janvier le rendez-vous pour le cocktail au Sax, et on y trouve à côté, sur un Post-it, le numéro de téléphone de Jean-Marie Gadin... (INS : Numéro que les joueurs connaissent bien.)



## L'EMBUSCADE

La fiancée d'Alain, la jolie rousse qui se trouvait sur les photos, s'appelle Marie Toila et habite dans un petit pavillon à jardin. Les roses poussent, l'herbe verdoie, le chemin poudroie, il y a de petits rideaux de broderie anglaise à la fenêtre et dans la maison, *l'autre équipe* a monté une embuscade pour *votre équipe*...

Comment savent-ils que *mon équipe* existe, proteste- alors le MJ, alors que *l'autre équipe* ne l'a jamais croisée ?

Très simple : la concierge d'Alain Badoit, avant de se faire "zapper", a parlé à *l'autre équipe* en faisant allusion à un groupe (vos joueurs) qui était déjà là haut. Du coup, par acquis de conscience, *l'autre équipe* a laissé un de ses membres derrière, à surveiller Point de Vue Mirages du Monde.

Le Démon (ou l'Ange) a repéré les joueurs, s'est douté que leur prochaine étape allait être chez Marie. Un coup de téléphone, un saut dans le premier taxi venu, et hop, l'embuscade était en route.

La maison est de plain pied (pas d'étages) et comprend une cuisine, un cellier, une salle de bains (où Marie Toila est ligotée et bâillonnée, et proprement violée si l'embuscade est menée par les Démons, on ne se refait pas), une chambre, un grand living-room et une cave. La manière dont est préparée l'embuscade dépend, bien sûr, de la nature de l'équipe (Anges ou Démons) ainsi que de l'humeur, sadique ou sympa, du maître de jeu : nous n'entrerons donc pas dans les détails.

Si vos joueurs se font tuer, fin du scénario. S'ils gagnent et qu'ils ont fait un prisonnier, ils peuvent tenter de le faire parler. Les renseignements que *l'autre équipe* peut donner n'ajoutent cependant pas grand chose à l'enquête. Seuls les Anges apprendront du nouveau : en l'occurrence qu'un Démon à lui aussi disparu. Torturé, un Démon pourra lâcher le nom de son contact à Marseille - Jean-Marie Gadin - ainsi que son numéro de téléphone.

Les joueurs récupéreront, en tous cas deux choses : la pauvre Marie Toila, traumatisée mais vivante, et l'agenda d'Alain Badoit qui était dans les affaires de *l'autre équipe*.





**LE SAX**

Toutes les tentatives pour rejoindre Jean-Marie Gadin resteront infructueuses : et pour cause, il est au Sax.

Jusqu'à 22 heures, la boîte est fermée : les joueurs pourront toujours essayer d'entrer, même par effraction, Gadin et Martial Gaulard sont dans un restaurant en train de dîner, et entreront par une porte blindée donnant dans une rue adjacente.

A 22 H 30, les premiers habitués commenceront à arriver. Les joueurs, s'ils entrent, ne verront au début rien d'anormal : Martial Gaulard, assis derrière le comptoir du bar (Boissons, tarif unique, 70 FF) parle avec sa petite cour d'habitués. Très vite, les lumières baissent et la boîte se remplit. Deux étages, deux pistes de danse minuscules, un disk-jockey trisomique, de la musique d'il y a vingt ans, non, pire que ça : de la mauvaise musique d'il y a vingt ans, une atmosphère enfumée, des junkies qui se shootent dans les coins... l'ambiance va rapidement devenir agréable, et dans la foule, les joueurs devront faire attention s'ils ne veulent pas être séparés. De gros fauteuils de skaï sont à disposition, mais les toilettes sont beaucoup plus appréciées pour les relations intimes.

Peu à peu, les zombies de Martial (ils sont sept) vont s'introduire, comme tous les soirs, parmi la foule. Martial aime bien les avoir sous la main en cas de problèmes. Ils sont habillés en imperméable et en chapeau mou, et sentent un peu mauvais... mais avec tout ce qui sent déjà mauvais dans la boîte, l'odeur ne choquera pas plus que ça.

Vers 23 H 30, les filles viendront danser au deuxième étage, très dévêtues et debout sur des cubes en bois. Elles feront un strip-tease - pourtant, il ne leur restait pas grand chose à enlever - et dandineront ensuite vaguement des hanches, l'air drogué... car elles le sont. Ce sont en effet Ginette (Edouard Vaillant), transformé en petite brune et Fernande (Alain Badoit) transformé en grande blonde, sous l'emprise des drogues de Martial.

Jouez d'abord sur l'ambiance et ce que les joueurs vont deviner sans voir. Faites les balader dans la foule, croiser un zombie ou deux, leur trouver une silhouette et une odeur bizarre, revenir sur leurs pas - le zombie se sera bien entendu fondu dans la foule. Faites les passer près de Ginette et de Fernande, sans leur décrire particulièrement (juste "Il y a deux strip-teaseuses qui se trémoussent d'un air drogué sur des cubes") ce ne sont à près tout que deux

filles comme les autres. Le malaise devra grandir petit à petit. Ils apercevront soudain Jean-Marie Gadin, en train de parler avec Martial, le barman... il leur semblera que Jean-Marie les montre du doigt... Mais le temps qu'ils se précipitent vers le bar, Jean-Marie aura disparu. Et comme par hasard, au moment où ils se jetteront à sa poursuite, un type un peu étrange, en imperméable et chapeau mou, se mettra juste en travers de leur chemin. Si un joueur se sépare des autres, c'est le moment de le faire happer par Martial et cinq zombies dans les toilettes... Qu'il n'en ressorte pas, si possible. Puis, quand la tension sera bien montée, un projecteur se mettra à éclairer les visages des deux strip-teaseuses. Et là, ébahis, les joueurs reconnaîtront (enfin devraient reconnaître), pour les avoir souvent vu en photo, les visages d'Alain Badoit et d'Edouard Vaillant...

C'est bien entendu le moment que Jean-Marie et Martial choisiront pour attaquer. D'abord extrêmement discrètement, en essayant d'avoir les joueurs un par un, perdus comme ils le sont dans la foule. C'est là, particulièrement, que Jean-Marie jouera de son pouvoir de Gag Absurde pour mettre hors de combat ses adversaires... Il peut pleuvoir des vaches, si vous voulez !

Si Jean-Marie et Martial sentent que le combat tourne à leur désavantage, ils n'hésiteront pas à employer l'artillerie lourde (Uzi, lance-flammes, etc), et tant pis pour la discrétion et les victimes innocentes. La foule se déversera dehors en hurlant de terreur, et ce scénario pourra finir dans une apothéose de violence, comme il se doit.

**Conclusion**

**MV :** Les autorités angéliques tueront Ginette, le Démon, après lui avoir fait cracher tout ce qu'il savait. Pauvre Edouard Vaillant ! Un Démon si correct ! Fernande (Alain Badoit) et Jeannine (Richard Andreas), dont ils finiront par retrouver la trace, seront désintoxiquées et continueront à œuvrer pour le bien... sous leur nouvelle identité.

**INS :** Les autorités démoniaques tueront Fernande et Jeannine, les Anges, après que quelques uns des membres de cette même autorité les aient sauvagement violées (c'est rare, chez les Démons, de pouvoir se taper des Anges) et leur aient fait cracher tout ce qu'elles savaient. Ginette (Edouard Vaillant) sera désintoxiquée et continuera à œuvrer pour le mal... sous sa nouvelle identité.



# Conditions de victoire

LE SORT ATROCE DE FERNANDE, JEANNINE ET GINETTE EST DÉCOUVERT :	<b>50</b>
JEAN-MARIE GADIN EST ÉLIMINÉ OU MIS HORS D'ÉTAT DE NUIRE :	<b>30</b>
MARTIAL GAULARD EST ÉLIMINÉ OU MIS HORS D'ÉTAT DE NUIRE :	<b>15</b>

MOINS DE 50 : ECHEC
DE 50 À 64 : VICTOIRE PARTIELLE
DE 64 À 94 : VICTOIRE NORMALE
95 : VICTOIRE TOTALE

## Personnages Non Joueurs (PNJ)

### • INS : L'AUTRE ÉQUIPE

#### FABRICE LAMPION,

Ange au service de Dominique

**Fo 3 Vo 5 Ag 3 Pe 4 Pr 4 Ap 1 PP 15**

**Talents :** Discussion +2, Esquive +0, Arme de poing +0, Savoir faire +1.

**Pouvoirs :** Eclair +1 (121), Peur +1 (134), Détection de mal +1 (311), Détection du futur proche +0 (314), Détection du mensonge +0 (316), Intégrisme (Défaut), Jugement (Spé).

**Description :** Un type grand, brun, maigre, habillé en noir. Il cache un colt 45 dans sa mallette.

#### WILLEM,

Ange au service de Laurent

**Fo 5 Vo 3 Ag 4 Pe 3 Pr 3 Ap 2 PP 12**

**Talents :** Arme de contact lourde +2, Esquive +2.

**Pouvoirs :** Armure +1 (211), Régénération +1 (226), Détection du danger +1 (315), Arme bénite (411, Hache), Couleur des yeux (Déf), Juste lame de Laurent +0 (Spé).

**Description :** Un touriste allemand... Cheveux blonds, peau rose, yeux bleus sans pupilles, short Adidas, tee-shirt blanc, gentil sourire.

#### BÉRÉNICE,

Ange au service de Christophe

**Fo 2 VO 5 Ag 5 Pe 3 Pr 3 Ap 2 PP 18**

**Talents :** Acrobatie +2, Esquive +2

**Pouvoirs :** Eau du robinet +1 (125), Charme +1 (161), Paralysie +0 (163), Sommeil +0 (165), Réduction +1 (265), Polymorphe +0 (266), Bond +1 (333), Asexué (626), Chance (Spé).

**Description :** Une délicieuse petite fille de huit ans, brune aux yeux noisette, en jean et tee-shirt "Juliette Je t'aime".

### • MV : L'AUTRE ÉQUIPE

#### MIREILLE VINNETTI,

Démon aux ordres d'Andromalius

**Fo 3 Vo 5 Ag 3 Pe 2 Pr 3 Ap 2 PP 15**

**Talents :** Discussion +2, Esquive +0, Arme de poing +0, Savoir faire +1.

**Pouvoirs :** Acide +0 (126), Charme +1 (131), Peur +1 (134), Détection du bien (311), Détection du futur proche +0 (314), Détection de la vérité +0 (316), Odeur suspecte (621), Humanité (Spé)

**Description :** Une femme blonde aux cheveux courts, habillée en tailleur. Dans son attaché-case, un colt 45. De près, y'a une odeur.

#### GASTON PLUTON,

Démon aux ordres de Crocell

**Fo 5 Vo 2 Ag 4 Pe 2 Pr 4 Ap 1 PP 14**

**Talents :** Arme de contact lourde +2, Esquive +2, Corps à corps +1

**Pouvoirs :** Glace +2 (122), Armure +1 (211), Immunité au froid (214), Glace +1 (252), Vitesse (334), Arme de contact maudite (411, Hache), Kleptomanie (636), Froid (Spé).

**Description :** Un homme moustachu au bon sourire, en pantalon de velours et pull à col roulé.

#### Lyse,

Démon aux ordres de Malphas

**Fo 3 Vo 4 Ag 3 Pe 3 Pr 2 Ap 3 PP 14**

**Talents :** Discussion +1, Baratin +2, Séduction +2

**Pouvoirs :** Queue barbelée +0 (115), Sommeil +0 (132), Faiblesse +0 (133), Douleur +0 (166), Polymorphe +1 (266), Vérité +0 (316), Lumière (644), Discorde +1 (Spé)

**Description :** Une délicieuse petite fille, blonde aux yeux bleus, en robe d'été et lunettes noires (Vuarnet).

### • LES MÉCHANTS DE L'HISTOIRE

#### JEAN MARIE GADIN,

Démon aux ordres de Kobal

**Fo 3 Vo 5 Ag 2 Ap 3 Pe 3 Pr 2 PP 36**

**Talents :** Baratin +2, Esquive +2, Discussion +2, Discrétion +2, Lance-flammes +1

**Pouvoirs :** Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Volonté supra-normale +1 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +1 (261), Détection des ennemis +1 (312), Détection de la vérité +2 (316), Dialogue mental +1 (322), Lire les pensées +2 (323), Cauchemar +2 (326), Téléportation +1 (331), Vol +1 (332), Bond +2 (333), Gag Absurde +3 (Spé).

**Description :** Un type chic d'une cinquantaine d'années, avec un curieux rictus. Au Sax, il a un lance-flammes sous le bar, surnommé Oradour, c'est tellement drôle.

#### MARTIAL GAULARD,

Démon aux ordres de Nisroch

**Fo 4 Vo 3 Ag 3 Ap 2 Pe 2 Pr 4 PP 11**

**Talents :** Chimie +2, Esquive +2, Arme de poing (Uzi) +2

**Pouvoirs :** Absorption de douleur +1 (144), Paralysie +1 (163), Zombies (511), Accoutumance +2 (Spé)

#### LES ZOMBIES (8) :

**Fo 3 Ag 1 Ap 1 Vo 1 Pe 1 Pr 1**

Griffes (puissance +1) ; Corps à corps +1



*Vous remarquerez que l'équipe de Démons est plus passe-partout que celle des Anges. Ils pourront être décrits comme "Un couple charmant, avec une petite fille".*



**“E**xcusez-moi, chatelain, je voudrais bien aller dormir...” Bernard sourit. L’utilisation du terme chatelain, de la part de la jeune esclave, était fait pour le flatter - la famille bourgeoise des Lax ne méritait pas un tel honneur - mais il n’était pas dupe. Il passa lentement la main sur les chairs rondes obligeamment exposées. La nuit était belle...

“Excusez-moi, chatelain, je travaille tôt aux cuisines demain et je...”

Bernard prit la tête de la jeune fille entre ses mains et lui mordit cruellement les lèvres. Le sang coula sur le menton et sur le cou et, hoquetante de surprise, la petite esclave se mit à sangloter.

“Je ne t’ai pas donné congé...” susurra-t-il dans son oreille perlée. “La nuit est encore longue...” Il admira les cuisses, les fesses, les seins qui étaient, comme tous les esclaves, sa propriété. Enfin, celle de la famille...

“Je peux faire ce que je veux de toi, ma jolie. Ce que je veux...”

Emoustillé, il attrapa sa badine, qu’il avait posée sur la commode. Pendant deux longues heures, il fit alterner coups et caresses, jouant avec la douleur de sa proie, lui faisant reprendre espoir avant de la frapper de toutes ses forces, se jouant de ses supplications et de ses cris. Puis, fatigué mais heureux, il s’étira languoureusement sur sa couche.

La lumière des lunes passait par la fine fente de la meurtrière et tombait sur le cadran solaire sculpté dans le sol, au pied du lit. Une relique de temps plus anciens et plus heureux...

Bernard suivit du doigt les broderies décousues des rideaux. Il y avait de beaux objets dans la citadelle. Des tissus de brocart, des meubles en bois précieux, quelques armes... Objets qui avaient appartenus aux anciens propriétaires de la citadelle, la famille de Nohant. Une famille noble, riche et puissante... Il ricana. La roue tourne ! Le dernier descendant masculin des Nohant avait été tué à

la guerre, ses descendants étaient ruinés... Et c’était maintenant Bernard, ses parents et ses cousins, auxquels les Nohant n’auraient sans doute même pas adressé la parole du temps de leur puissance, qui étaient maîtres de la cité.

Oui, la vie était belle...

Au loin, un oiseau de nuit chanta. La jeune esclave se releva d’un bond et cracha par terre. Bernard, arraché à ses pensées, la regarda, abasourdi.

“Vous n’êtes que des pleutres dégénérés” hurla-t-elle. “Un jour, les armées Vorozions arriveront. Elles nous libèreront, et vous serez passés par le fer ! Vous mourrez tous ! Tous ! Et ce jour là je rirai... Je rirai...”

“Petite peste !” cria Bernard, furibond. Il bondit de sa couche mais déjà, la jeune fille avait fui dans les couloirs de la citadelle. “Je la ferai fouetter...”

Il sortit sur les remparts et fit quelques pas dans l’air glacé de la nuit. A la lueur des trois lunes, la ville s’étalait au croisement des deux rivières argentées.

Les armées Vorozions, vraiment...

Bernard haussa les épaules et rentra dans la citadelle. La ville était protégée par une bénédiction, tout le monde le savait. Et tant que cette bénédiction durerait, aucun ennemi ne pouvait l’atteindre.

Tant que cette bénédiction durerait...

Il frissonna et rentra dans sa chambre.

**Oui...  
la vie  
était  
belle...**



## UN ZESTE DE GÉOGRAPHIE

Le fleuve de Verréas, qui se jette dans les mers du Sud après avoir traversé la jungle Gadhar, prend sa source près de la ville de Vastok. Il est ensuite rejoint par deux immenses affluents, le Leslie et le Maroines. Seul le Maroines, l'affluent le plus à l'est, qui longe un court instant la frontière de l'empire Vorozion, nous intéresse aujourd'hui.

# La cité aux reflets d'or

*Scénario pour Bloodlust  
Qui a dit qu'à Bloodlust il n'y avait jamais de trésor ?*

**CE SCÉNARIO NE FAIT PAS PARTIE DE LA CAMPAGNE "ÉCLAT DE LUNE". IL PEUT CEPENDANT FACILEMENT S'Y INTÉGRER : LE PLUS SIMPLE SERA ALORS DE L'INSÉRER JUSTE ENTRE "LE MARTEAU ET L'ENCLUME" ET "SOUVENIRS DE GUERRE".**

Le Maroines, dès sa naissance, ruisselle gaiement entre de vertes collines, qui s'adoucissent à l'ouest pour former les plaines du centre. Il est rejoint au bout d'une vingtaine de polacs par un puissant torrent, La Déversante. A la jonction de ces deux voies d'eau, près d'une immense forêt, se trouve la ville d'Yseu-Abel.

Yseu-Abel est une ancienne ville Derigion. Si La cité aux reflets d'or n'est pas votre premier scénario de Bloodlust, vous connaissez la chanson : l'empire Derigion, autrefois le plus puissant de Tanæphis, est maintenant écroulé et nombre de ses fières cités ne reflètent plus maintenant que l'ombre de leur gloire passée.

## UN ZESTE DE LÉGENDES LOCALES

Yseu-Abel ne fait pas exception à la règle. Elle était, jusqu'en 905 après Néinnes, dirigée par la noble famille des Nohant, qui, se passait de père en fils le commandement de la citadelle.

Le dernier représentant masculin des Nohant, Axel de Nohant, mourut en 905 dans la guerre que menait l'empire Derigion contre les Vorozions. Après une période de chaos, qui dura quelques

dizaines d'années, la ville se réorganisa lentement.

Les hommes de la famille des Lax, des jeunes bourgeois courageux, organisèrent une milice, remportèrent une victoire décisive contre une tribu de Sekekers qui pillait leurs provisions, et devinrent rapidement les chefs incontestés de la ville.

En 1031, Yseu-Abel n'a, bien sûr, plus grand chose de sa grandeur passée, mais il s'agit cependant d'une cité sûre, où les habitants ne meurent pas de faim, où l'ordre règne et où les paysans et leurs récoltes sont protégés. Bref, une bourgade comme on aimerait en voir plus souvent dans ces terres ravagées par les guerres et la famine...

Yseu-Abel, n'a pas pour seul attrait que son calme et sa relative prospérité. En effet, régulièrement, mystérieusement, chaque printemps, La Déversante se met à charrier de l'or.

Il ne s'agit pas de quelques pépites terreuses que les habitants trouveraient en drainant la rivière... Il s'agit d'une grande quantité de poussière d'or pur, déjà raffiné, qui apparaît soudain miraculeusement à la surface de l'eau et coule tranquillement entre les maisons de la cité.

Dès qu'un rayon de soleil traverse les nuages, La Déversante paraît soudain rutiler, et les façades des maisons prennent un instant cette couleur dorée qui explique qu'Yseu-Abel soit appelée, dans les régions alentours, la cité aux reflets d'or.

Ce phénomène date d'une trentaine d'années, et est resté jusque là totalement inexplicable. Les habitants ont bien entendu appris à en tirer profit, et dès que le miracle se produit, hommes, femmes et enfants passent La Déversante au tamis pour recueillir le plus possible de la précieuse manne.

La vente des maigres poignées recueillies ne rapporte que quelques Cestes par personne... Il n'empêche que les habitants attendent toujours le phénomène avec impatience. Ils y ont d'ailleurs trouvé une explication : il s'agirait de la manifestation surnaturelle d'une bénédiction d'adieu en faveur de la ville qu'aurait préférée Axel de Nohant, le dernier descendant de la famille qui avait toujours été à la tête de la ville, avant de mourir au combat.

Les Nohant ont toujours eu les cheveux d'un blond doré éclatant, et cet or dans la rivière, rappelant la couleur de leurs cheveux, serait le symbole de la protection que les mânes de la famille Nohant feraient régner sur la cité... ce qui expliquerait d'ailleurs qu'Yseu-Abel ait résisté si longtemps aux envahisseurs.





### ET UN PETIT TRÉSOR ENFOUI, COMME DANS LES MEILLEURS CRUS !

Qu'en est-il vraiment de cet or ?

Le sceptique que vous êtes ne croit peut-être pas aux bénédictions, surtout dans le monde cruel de Bloodlust. En ce cas précis, il a d'ailleurs raison...

Axel de Nohant, ce héros qui s'est pris, en 905 après Néinnes, un grand coup de lance à travers la gorge, n'était pas si innocent qu'il y paraît. Cela faisait quelques mois déjà qu'il s'était rendu compte que la situation des Derigions

était critique, et qu'il était temps de quitter sa petite ville de province et d'aller se carapater quelque part à l'ouest, par exemple en territoire Batranoban.

Pour cela, il avait besoin d'argent. Secrètement, il convertit donc tous les biens de sa famille, bijoux, terres qu'il possédait au Nord, en une denrée universelle, facilement transportable et facilement sécable (facile à partager en petits bouts) : de la poudre d'or. En attendant d'achever ses derniers préparatifs, il entreposa les sacs de poudre dans une grotte souterraine. Quelques jours plus

tard, ce con se faisait tuer dans une bataille à laquelle il était forcé d'assister.

C'était il y a deux cent ans.... comme il n'avait parlé de son projet à personne, même pas à sa femme, qui était alors enceinte, la poudre d'or resta où elle était. Au fil des années, quelques sacs commencèrent à s'abîmer. Aux fortes pluies du printemps, La Déversante entre en crue. Les gorges souterraines sont alors inondées, et un peu de poudre d'or est emmenée par le courant...

Et voilà l'origine des miraculeux reflets d'or sur la rivière.

### LA STATUE DE LA COURTISANE YSEU EN HABIT DE FEUILLES

Bernard Lax est un fringant jeune-homme, dont le père, Louis, est le dirigeant actuel de la ville. Bernard, qui n'est pas superstitieux, travaille depuis longtemps à la résolution du mystère des reflets d'or.

Toute sa famille habite à présent dans la citadelle, ancienne demeure des Nohant. Il est venu à l'idée de Bernard de fouiller dans les archives de l'ancienne et noble famille. En étudiant les vieux papiers, Bernard est tombé, entre autres, sur les actes de vente, vieux de deux siècles, des bijoux et des terres d'Axel de Nohant.

Il en déduisit facilement que les légendes étaient faussées, et qu'Axel n'était qu'un lâche qui comptait se carapater avec sa fortune et abandonner la ville à son triste sort.

Il importait peu : l'histoire locale, Bernard s'en fichait royalement. Par contre, il se demanda sérieusement où avait pu passer l'argent...

De déduction en déduction, il parvint plus ou moins à reconstituer l'histoire. La poudre qui s'échappe régulièrement dans la rivière, se dit-il, doit avoir un rapport avec ce "trésor des Nohant". Donc ce trésor est caché... quelque part près de La Déversante.

En étudiant des anciennes cartes, Bernard s'est aperçu que le parc de la propriété des Nohant était longé par La Déversante sur une trentaine de mètres à peu près. Il en a déduit que le trésor devait être caché dans cette bande de terrain, intersection entre le parc des Nohant et le torrent qui charriait régulièrement de l'or.

Il allait y entamer des recherches, sous couvert de se faire construire une maison, quand les dernières descendantes des Nohant, deux jumelles d'une vingtaine d'années, se mirent à revendiquer le terrain de leurs ancêtres... pour y faire paître leurs chèvres.

Cette bande de terrain, Bernard la veut. Il faut cependant qu'il soit discret, car

légalement, elle revient bien sûr aux jumelles. Il pourrait s'en emparer par la force... mais la popularité des Nohant est très grande au sein de la population. Les deux jumelles sont un peu considérées comme des porte-bonheur chez les habitants, et il serait mal vu de les tuer ou de les spolier.

Sur les anciens documents de la citadelle, qu'il est difficile à Bernard de falsifier, le parc des Nohant, depuis longtemps abandonné parmi les ruines de la ville haute, est délimité comme étant le terrain compris dans le triangle formé par "Le bâtiment principal (belle maison en marbre où logeaient les Nohant), la statue représentant la courtisane Yseu en habit de feuilles, et le groupes des trois aulnes".

Le jeune Bernard, qui connaît le terrain sur le bout du doigt, a tout simplement bougé la statue "de la courtisane Yseu en habits de feuilles". Le triangle délimitant le terrain a donc été réduit... et comme par hasard, le coin où la Déversante passe n'est plus compris dedans.



### SLASH REVIENT ET ELLE N'EST PAS CONTENTE

Tout cela serait encore trop simple si on y ajoutait pas un troisième protagoniste. Parlons un peu de Slash. Slash était une arme mineure qui appartenait à Axel de Nohant au moment où ce dernier s'est fait tuer.

Slash a ensuite été récupérée par un Vorozion, puis a disparu quelque part à l'est.

Les armes mineures ont une conscience, mais cette conscience est encore embryonnaire, et ne se réveille qu'au fur et à mesure des années. Peu à peu, de porteur en porteur, la conscience de Slash s'est éveillée (en bref, elle est passée du statut d'arme mineure à celui d'arme tout court, à 100 points). Elle s'est alors souvenue de la richesse enfouie d'un de ses anciens porteurs... Et son désir de richesse s'étant éveillé, elle est revenue à Yseu-Abel.

Mais les souvenirs des armes (A ce sujet, lire l'excellent scénario Un cadeau empoisonné, de la non moins excellente extension Poussière d'Ange) sont souvent flous, et se perdent au fur et à mesure des années... Slash ne sait donc plus très bien où il faut chercher.

### UNE BIEN PITTORESQUE ARRIVÉE DANS UNE ACCUEILLANTE CITÉ

Les joueurs, par un beau matin illuminé de printemps, arrivent à Yseu-Abel.

*S'ils suivent la campagne Eclat de Lune, l'arrivée de votre équipe ne se fera pas forcément au printemps. Nous prendrons alors comme donnée que dans les semaines précédant l'arrivée des joueurs, des pluies torrentielles se sont abattues sur la région.*

Yseu-Abel est une ville fortifiée, qui s'étale au flanc d'une colline, suivant en cela le cours de La Déversante.

Les murailles sont en pierre. La citadelle, un beau bâtiment à deux étages qui surplombe l'entrée Ouest, est habitée par la famille Lax et contient la milice, qui oscille entre cent et deux cent hommes armés selon les époques.

La ville elle-même contient à peu près trois mille personnes, qui sont surtout installées dans la partie basse. En effet, du temps de sa splendeur, Yseu-Abel protégeait à peu près dix mille habitants.

La ville haute, où habitaient toutes les familles riches ou nobles, est maintenant à peu près abandonnée et les bâtiments sont en ruines, ou servent d'entrepôts de céréales et leurs anciens jardins de pâturages pour le bétail. C'est dans cette partie que se trouve l'ancien parc des Nohant, le fameux terrain convoité par Bernard Lax et les jumelles.

La matinée de l'arrivée des joueurs, l'accès à la porte d'Yseu-Abel est très animé. C'est un jour de marché, et de nombreux cultivateurs de la région viennent en ville vendre leurs marchandises.

Soudain, un électro-choc semble traverser la foule. "De l'or... !" "L'or est arrivé !" "La Déversante !" ... les paysans se mettent à crier, pris d'une soudaine hystérie, et se précipitent vers l'intérieur de

la ville. C'est une pagaille noire. Les femmes hurlent, les enfants se font piétiner, les chevaux paniquent, quelques personnes meurent étouffées, et les joueurs se font, eux aussi, sacrément bousculer.

Grâce à leurs armes, ils pourront facilement se frayer un chemin jusqu'à la rivière en charcutant dans la population... de toute manière, la foule est en train de les porter vers La Déversante. Ils arrivent à quelques mètres de la rivière - l'eau est dorée, et sur la rive la foule est en train de s'entretuer pour y avoir accès. N'étant pas munis de tamis, les paysans font n'importe quoi : avalent l'eau dorée, essayent d'en mettre dans des récipients, se font pousser à l'eau et se noient...

Comme si le bordel n'était pas assez complet, à quelques mètres des joueurs, du sang se met à gicler et des bouts de chair à voler.

Il se trouve en effet que l'arme d'un porteur mercenaire qui accompagnait un chargement, une morningstar noire à l'apparence sinistre, a un désir de richesse exacerbé. Elle ne connaissait pas le phénomène, et la vision d'une rivière d'or, car, sous le soleil, l'eau lui a semblé être de l'or fondu, lui a fait définitivement sauter les plombs.

Devant le regard terrifié de ses compagnons, le porteur s'est soudain mis à baver et à crier "Ecartez-vous ! Ecartez-vous tous ! L'or est pour moi ! Pour moi !". Evidemment, personne ne s'est écarté - ils n'auraient pas pu s'ils avaient voulu, tellement la foule est compacte - et la morningstar a commencé à tailler dans le tas.

Le hasard veut que l'arme ne soit qu'à peu de distance des joueurs. Voyant des porteurs d'armes, la morningstar hallucine : "Des porteurs qui sont venus me voler mon or !" et se jette sur eux pour les massacrer.

### APRÈS LE CHAOS

Malgré la puissance de la morningstar, les joueurs devraient quand même réussir à s'en débarrasser.

Autour d'eux, le sang se mêle à l'or de la rivière. La milice est occupée à dégager l'entrée de la ville. Les joueurs auront quelques instants tranquilles pour étudier l'étrange phénomène : de la poussière d'or pur en suspension dans l'eau.

Au bout de quelques minutes, l'or se fait plus rare... puis La Déversante reprend normalement son aspect argenté. L'hystérie se calme alors, les paysans commencent à s'apercevoir du désastre et à compter leurs morts. Vingt miliciens arrivent et ayant entendu l'histoire racontée par un des nombreux témoins, récupèrent la morningstar, si les joueurs ne font pas d'histoires, et vont la jeter par dessus les murailles.

Ils remercient ensuite les joueurs de leur intervention, puis annoncent à la foule qu'en raison des morts et de la destruction de beaucoup de marchandises, le marché est annulé et remis une semaine plus tard.

Un grand silence s'abat peu à peu, et doucement, les paysans quittent la ville. Pendant que la milice lave à grande eau le sang sur les pavés et la terre battue, Yseu-Abel reprend lentement son état normal.

### A L'ENSEIGNE DE "LA BELLE COURTISANE"

L'auberge principale d'Yseu-Abel s'appelle "A la belle Courtisane".

Cette courtisane, à laquelle il a été fait allusion plusieurs fois dans ce scénario, était la maîtresse attitrée de l'empereur Derigion Georg IV, du temps de l'apogée. Elle s'appelait Yseu, était à demi-Derigion à demi-Piorad, d'une grande beauté (du moins c'est ce que disent les légendes, et vous savez comme on doit peu se fier aux légendes) et quand Georg IV lui donna une des plus belles propriétés de la ville, celle qui devait revenir plus tard aux Nohant, la ville fut rebaptisée en son honneur.

L'auberge est grande et possède au rez-de-chaussée une immense salle à manger où se réunissent parfois les habitants d'Yseu-Abel pour boire l'excellente bière du patron. Celui-ci, qui a entendu parler du combat contre la morningstar, offrira aux joueurs un pot gratuit.

Au bout de quelques minutes de conversation, une ravissante jeune-fille brune, habillée en paysanne, qui buvait un pot de bière et à laquelle le patron vient de raconter, en l'embellissant, le combat des joueurs, s'approchera de l'équipe.



## YSABAY ET LIZBETH

La jeune-fille se nomme Ysabay, et voudrait engager les joueurs pour protéger sa soeur. Elle leur expliquera qu'elle n'a pas beaucoup d'argent, mais qu'elle est prête à leur donner un certain nombre de bijoux qu'elle a hérité de ses parents... Si les joueurs désirent s'en entretenir avec elle, qu'ils viennent le lendemain discuter avec elle à sa ferme.

La ferme est à l'intérieur de la ville, au flanc de la colline, à la limite des maisons en ruines de la ville haute. Ysabay et Lizbeth, qui sont les deux jumelles descendantes de la famille de Nohant, y vivent seules, ce qui prouve bien que la sécurité intérieure de la ville est la plupart du temps excellente.

Rien dans la manière de vivre des deux jeunes filles ne dénote leur ascen-

commun était qu'ils tenaient à la main une épée courte.

La première attaque a eu lieu de nuit : Lizbeth était seule dans sa chambre, quand un individu est entré par la fenêtre, a baillonné Lizbeth et a commencé à la torturer (Lizbeth porte en effet des marques sur le bras et le torse). Attirée par le bruit, Ysabay est arrivée en compagnie de deux hommes de la maison voisine, et l'agresseur s'est enfui.

Quelques jours plus tard, la jeune-fille s'est faite agresser par un autre homme, tenant toujours une épée courte. Il voulait visiblement l'enlever, mais là encore, Ysabay est arrivée à temps avec des renforts. La milice les a alors protégées pendant quelques semaines, mais elle a maintenant autre chose à faire que de leur tenir les basques.

les joueurs pourront garder le bracelet en dédommagement de leur peine.

Des explications ? L'épée courte qui n'arrête pas d'embêter Lizbeth est bien entendu Slash, l'ex-épée d'Axel de Nohant. Celle-ci ne se souvient pas de l'endroit où Axel a caché le trésor, et est - à tort - persuadée que ses descendantes le savent. Avec son porteur, elle a donc décidé de les faire parler.

Elle s'est attaquée à Lizbeth à cause de la chevelure blonde de cette dernière. Dans les souvenirs embrumés de Slash, les Nohant avaient tous les cheveux blonds dorés.

Slash s'est donc introduit dans la ferme pour faire parler la jeune-fille. "Où est l'or ?" a-t-elle demandé à la pauvre Lizbeth. Celle-ci, ne comprenant pas la situation, s'est mise à rire... ce qui a exaspéré encore plus Slash, qui a commencé à la torturer.



dance noble. Les deux jeunes filles n'y feront d'ailleurs aucune allusion, se comportant comme des paysannes ordinaires.

Non qu'elles cachent leurs origines... elles ne pensent tout simplement pas à le dire, ne voyant pas le rapport avec leur situation présente.

Ysabay et Lizbeth sont deux fausses jumelles. Ysabay est belle, brune et maligne, et Lizbeth est... moins belle, un peu "perdue" (pour ne pas dire vaguement folle), et possède la magnifique chevelure blonde dorée caractéristique de ses ancêtres. Elle n'a pas de suite dans les idées, s'embrouille quand elle parle, et se met soudain à rire d'un petit ricanement dérangeant en plein milieu d'une conversation, Dieu sait pourquoi.

Ces deux derniers mois, Lizbeth a été victime de deux attaques, par deux individus différents, dont le seul point

Ysabay devient maintenant paranoïaque, elle voit des hommes - ou des femmes - à épée courte dans tous les coins de rues, et elle a compris qu'une simple protection ne résoudrait pas le problème. Surtout si, comme elle l'a déduit de l'épée courte, l'agresseur est une arme qui change régulièrement de porteur.

Elle voudrait que les joueurs découvrent qui est cette arme, pourquoi elle fait ça, et si possible, un moyen pour qu'elle arrête !

Elle leur propose en paiement deux des bijoux de sa grand mère, un bracelet et un lourd collier en or et en topaze qui valent bien en tout 1500 Cestes. Elle leur donne le bracelet tout de suite, le collier étant en garde à la milice (Ysabay n'a pas vraiment envie de se faire tuer par des porteurs qu'elle ne connaît pas pour 1500 Cestes). Le collier leur sera fourni dès qu'ils auront trouvé une solution... S'ils n'y arrivent pas,

Ses réactions un peu bizarres (elle répétait "L'or est dans la rivière" puis se mettait à rire) ont définitivement convaincu l'arme que Lizbeth savait quelque chose. D'où ses postérieures tentatives d'enlèvement.

Précisons que Slash, quand vos joueurs seront amenés à la rencontrer au cours de l'aventure, est portée par un Derigion. Ce pauvre homme, un grand brun, n'a pas d'intérêt majeur : le désir de richesse de Slash est tellement exacerbé (comme la morningstar du début du scénario) que l'arme le contrôle presque en permanence, et parle par sa bouche. Il aura une conduite erratique, un peu folle, et aura du mal à s'exprimer - à cause justement de ce contrôle permanent qui n'est pas très bon pour l'osmose du couple arme-humain.

Slash sera prise d'une boulimie de violence dès qu'on fera mine de s'intéresser à son or.



## L'ENQUETE

Les premiers éléments que les joueurs peuvent réunir sont disparates, et peuvent aussi bien être découverts au fil de conversations calmes avec les habitants qu'au cours de recherches plus fouillées.

Le maître de jeu devra amener ces indices petit à petit (pas au cours d'une même conversation, par exemple).

- L'appartenance d'Ysabay et de Lizbeth à la famille de Nohant est connue de toute la population, pour qui Lizbeth, avec ses cheveux dorés, est un peu le symbole de la fameuse "bénédition d'Axel". N'importe quel habitant interrogé sur les jumelles en parlera donc aux joueurs. Ysabay confirmera aussitôt le fait, mais avouera qu'elle s'en fiche un peu : ce fameux aïeul, Axel de Nohant, sur qui on fait tant de foin, avait surtout eu la bonne idée de se ruiner avant de se faire tuer connement à la guerre (c'est ainsi que la disparition de sa fortune avait été interprétée à l'époque par sa femme).

Depuis, la famille de Nohant est tombée de plus en plus bas, et, comme l'explique Ysabay, sa première préoccupation est de savoir où elle va faire paître ses chèvres cet été, et pas les hauts faits de gloire d'un aïeul mort depuis des lustres.

- Tous les détails sur l'apparition mystérieuse de la poudre d'or dans la rivière et la légende de la bénédiction d'Axel de Nohant, mort en bénissant sa cité, sont bien sûr disponibles dans la bouche de n'importe quel pékin de la ville.

- L'interrogatoire calme et gentil (sinon la jeune-fille se bloque, se met à pleurer et ne dit plus rien) de Lizbeth donnera aux joueurs de quoi réfléchir. Si on essaye de la faire parler sur ce que "le monsieur à l'épée" voulait quand il l'a torturée, elle se mettra à rire de son petit ricanement bizarre et dira : "L'or est dans la rivière"... puis se mettra à pleurer. Après quelques sanglots, elle dira d'une voix aiguë "Où est l'or ? Où est l'or ?"

- Au moment voulu par le maître de jeu, Ysabay glissera l'élément majeur du scénario dans la conversation en parlant de sa soeur, en disant : "L'état de Lizbeth ne fait qu'empirer. Elle me fait très peur, elle perd de plus en plus pied avec la réalité. Ces derniers mois, elle n'arrêtait pas de me dire que la statue avait bougé."

Interrogée - gentiment, calmement, je ne vais pas vous le répéter à chaque fois - sur cette statue, Lizbeth sera toute prête à en parler "C'est la statue de la dame toute nue, dans le jardin aux fontaines. Ils l'ont bougée. Ils l'ont bougée." Interrogé sur l'identité de ces "ils", Lizbeth rougira très fort en répondant "Les petits lutins !"



Lizbeth a tout à fait raison : cette statue de la dame toute nue, vous l'aurez compris, est la statue de "la courtisane Yseu en habits de feuilles", que Bernard Lax a récemment (il y a trois mois) changé de place pour qu'Ysabay et Lizbeth ne récupèrent pas la part de terrain qui leur revenait.

Lizbeth, depuis sa tendre enfance, avait pour habitude d'aller errer parmi les ruines. Elle s'est donc aperçue que la statue avait bougé - mais personne ne l'écoute quand elle essaye de le dire, surtout quand elle raconte son histoire de petits lutins, qui n'est bien sûr que le produit de son imagination.

- Ysabay, ou les vieilles personnes de la ville, savent parfaitement où est cette statue. "C'est dans le terrain que je vais récupérer pour faire paître mes chèvres cet été, l'ancien parc aux fontaines de mes ancêtres" dira-t-elle avec un petit sourire moqueur.

Les joueurs peuvent aller visiter : c'est beau, triste, vide et envahi d'herbes folles. Les ruines de ce qui était une magnifique maison en marbre, ayant appartenu à la courtisane Yseu puis à la famille de Nohant sont maintenant écroulées parmi les ronces et les roses trémières.

Le parc est complètement en friche, et se confond avec les autres parcs des alentours. De très belles fontaines et de magnifiques statues fendues, ou même brisées, constellent le sol. Certaines sont cependant encore debout : c'est le cas de la statue "de la courtisane Yseu en habits de feuilles", qui représente une très belle femme nue avec juste une feuille de marronnier à l'endroit critique, à une dizaine de mètres de La Déferlante.

Des joueurs observateurs pourront cependant remarquer que cette statue, qui

est aussi abîmée que les autres, n'est cependant pas recouverte de lierre ou autres plantes grimpantes. (En la bougeant, Bernard Lax a arraché tout ce qui s'y rattachait.). La terre à côté est meuble, et a été fraîchement remuée.

Emmener Lizbeth sur place pour qu'elle montre où était la statue "avant" peut, avec de la patience, donner des résultats. Une fois mise en confiance, Lizbeth traversera la rivière (il y a un gué) et montrera... un endroit du terrain d'en face, où se trouve une superbe maison en construction.

- Il s'agit de la maison que se fait construire Bernard Lax pour avoir une "raison" de fouiller dans le terrain autant que cela lui plaît.

Son emploi du temps est le suivant : le jour, il fait reconstruire une belle maison en ruine par des ouvriers du coin, qui sont tout à fait honnêtes. La nuit, avec des hommes de confiance dont deux porteurs qui assurent sa protection, il fouille le terrain, persuadé que le trésor est caché dans le terrain rocaillieux près de La Déferlante. Il a creusé de nombreux trous, mis à nu un certain nombre de cavités, mais n'a encore rien trouvé. Il explique à ses ouvriers qu'il cherche des antiquités quand ceux-ci l'interrogent sur les trous.

Les joueurs pourront donc apprendre des informations intéressantes en interrogeant les ouvriers, ou en espionnant Bernard Lax pour comprendre ce qu'il fait. Précisons que Bernard Lax ne porte pas d'épée courte au côté.

Tous les renseignements sur Bernard Lax (le fils du dirigeant de la ville, un jeune homme très bien, très poli) sont disponibles dans les conversations avec les habitants d'Yseu-Abel.



# Chronologie

Ce qui vous a été décrit ci-dessus est ce que les joueurs peuvent apprendre d'eux même. Ils seront cependant amenés à réagir à un certain nombre d'événements dont voici les détails :

J est le jour où les joueurs se font engager par Ysabay et Lizbeth.

## J ENQUETE.

### J+1

A midi, Bernard Lax accompagné de ses deux porteurs d'armes et d'un représentant officiel de la ville haute, un brave homme d'une cinquantaine d'années qui n'est pour rien dans ces magouilles, viendra faire signer aux jumelles le parchemin définissant les contours de l'ancien parc de Nohant, dont elles obtiennent ainsi la propriété.

Vous en connaissez déjà le texte : le parc est ce qui est compris entre "Le bâtiment principal, la statue représentant la courtisane Yseu en habit de feuilles, et le groupes des trois aulnes".

Les deux jumelles signent ensuite le contrat, et la petite délégation se retire.

### J+1 AU SOIR

Slash et son porteur vont vouloir enlever Lizbeth. Si la jeune-fille n'est pas bien surveillée, considérez qu'elle est partie se balader et que l'enlèvement se fait hors des yeux des joueurs. Si Lizbeth est bien surveillée, faites agir intelligemment Slash pour l'attraper. Si les joueurs se débrouillent vraiment bien, ils peuvent attraper Slash et tuer son porteur.

(Vous pouvez aussi faire s'enfuir Slash et son porteur et les faire attaquer à nouveau un peu plus tard, le lendemain par exemple, pour que nous arrivions à un des résultats suivants : ou Lizbeth enlevée ou Slash attrapée).

Si Lizbeth est enlevée, voir plus loin. Si Slash est attrapée, les joueurs vont vouloir savoir pourquoi diable elle s'attaquait à la jeune fille...

Comment fait-on parler une arme ?

En la menaçant de la mettre dans un endroit où elle ne trouvera plus jamais de porteurs, ou de la jeter à l'eau.

Attention, les armes des joueurs accepteront de brandir "l'eau" comme une menace, mais ne la mettront jamais à exécution. C'est contre le code d'honneur des armes, sauf dans certains cas très précis, de jeter une arme à l'eau ou dans un endroit où elle ne pourra pas trouver de porteur, et les

armes respectent ce code.

Il est aussi possible de lui proposer un marché : l'aider en contrepartie des avantages... avantages que les joueurs ne connaissent encore pas, même s'ils peuvent se douter à ce moment qu'il y a du trésor dans l'air.

Si les joueurs s'y prennent mal, Slash restera muette et les joueurs n'auront qu'à se débrouiller sans elle... mais bien menée, les menaces ou un bon "deal" devraient la faire céder.

Elle racontera alors tout ce qu'elle sait, c'est à dire tout sur Axel de Nohant (mais elle ne sait rien de Bernard Lax ni de la statue). Elle proposera aux joueurs de l'aider à chercher le trésor, contre une part de celui-ci. Slash ne sait toujours pas où est le trésor, et est toujours persuadée que Lizbeth le sait... Je vous rappelle, au cas où vous auriez un doute, que la pauvre Lizbeth ne sait rien.

Slash n'a pas l'intention de tenir sa part de marché, mais nous verrons cela plus loin. Les joueurs peuvent aussi la mettre de côté pour l'instant et partir seuls à la recherche du trésor. Considérez que, déposée dans un endroit "normal", Slash mettra 12 heures à trouver un porteur valable.



### J+2, AU MATIN

Une patrouille composée de quinze membres de la milice va aborder discrètement les joueurs et leur demander de sortir de la ville. Ils sont accusés d'avoir tué des paysans innocents pendant la panique de l'or, le fameux jour du marché.

Les joueurs auront beau prétendre que ce n'était pas eux, mais bien la morningstar contre laquelle ils ont combattu, les miliciens, quoique polis, diront qu'il s'agit là d'un ordre émanant de Bernard Lax et qu'il leur faut l'appliquer.

Si les joueurs se battent, ils seront après activement recherchés (patrouilles régulières de miliciens prêts à tuer, à gérer par le maître de jeu).

S'ils se font "raccompagner" à la sortie,

ils pourront, avec un peu d'adresse, revenir dans la ville - la muraille Est n'est pas en bon état et de nombreuses trouées permettent d'entrer dans la ville haute. Bernard Lax, qui les a repérés chez Ysabay, et qui n'aime pas la concurrence, est à l'origine de petite gâterie.

### J+2 LE SOIR

Bernard Lax, retenu par des obligations administratives, garde avec lui ses porteurs d'armes (il a peur d'une vengeance des joueurs, et n'a peut être pas tort) et laisse ses deux hommes de main fouiller sur le chantier.

Les joueurs profiteront peut-être de la nuit pour aller l'attaquer. S'il est dans la citadelle, ils n'ont quasiment aucune chance - la citadelle est protégée par cent cinquante hommes en armes. Ils peuvent par contre l'attraper quand, accompagné de ses deux porteurs, il ira surveiller les travaux de ses deux hommes de main.

Bernard Lax parlera, s'il est menacé et torturé et expliquera qu'il a bougé la statue pour récupérer la portion de terrain où il espère découvrir le trésor... Mais lui non plus ne sait pas où il est, ce fameux trésor ! Il commence alors à pleuvoir. Et quand je dis pleuvoir, ça mouille.

### J+2 DEUX HEURES DU MATIN

Bernard Lax, s'il n'a pas été mis hors de combat, arrive avec ses deux porteurs d'armes pour inspecter les travaux;

### J+2 TROIS HEURES DU MATIN

La pluie se calme un peu.

C'est au plus noir de la nuit, qui n'est d'ailleurs pas très noire puisque trois lunes l'éclairent, que les hommes de Bernard Lax (que ce dernier soit là ou pas) trouvent l'anfractuosité qui conduit à la grotte où sont cachés les sacs de poudre. A l'aide de lourds outils, ils font basculer un gros rocher qui bloquait l'entrée.

Ce qu'il ne savent pas, c'est que depuis deux cent ans, de légers éboulements se sont produits à l'intérieur de la grotte, et que le fait d'enlever ce rocher a été, si l'on peut dire, la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Tout l'équilibre intérieur de la grotte est en train de se déstabiliser : en bref, à partir de ce moment là, les joueurs (ou plutôt, tous ceux qui s'intéressent au trésor) ont une heure avant que la grotte ne s'écroule. Mais rien ne le laisse extérieurement paraître...



Si on les laisse faire, Bernard Lax et ses hommes descendront explorer la grotte (ils mettront vingt minutes) commenceront à sortir les sacs (il y en a trois d'intacts, quatre autres ont été éventrés au fil des ans) à raison de dix minutes par sac. Ils se dirigeront ensuite vers la citadelle où Bernard a l'intention d'entreposer secrètement les sacs. Une fois les sacs à l'intérieur, on peut raisonnablement supposer qu'ils seront inaccessibles.

Slash, si elle a enlevé Lizbeth, réapparaît alors... avec la jeune-fille comme porteur. Slash a décidé que c'était le meilleur moyen d'apprendre ce que Lizbeth avait dans le cerveau, et, curieusement, même si Lizbeth n'a pas les informations que Slash voulait, le cerveau un peu dérangé de la jeune-fille s'accorde très bien avec l'esprit tout à fait dérangé de l'arme ! Slash attaquera aussitôt les deux porteurs (si les joueurs n'interviennent pas, considérez qu'elle gagne... sinon, gérez le combat).

Il est possible, si et seulement si Lizbeth en est le porteur, et si les joueurs ont été gentils avec elle auparavant, qu'ils arrivent à s'entendre avec Slash pour une attaque concertée et le partage de l'or. Sinon, Slash les attaquera une fois qu'ils en auront fini avec les porteurs de Bernard.

Dans tous les autres cas, et sauf si elle a été mise à l'écart, Slash les aidera à se débarrasser des porteurs d'armes de Bernard... Et se retournera contre les joueurs, même s'ils avaient fait un deal. Bonne baston... Le mieux, évidemment, serait d'attaquer Bernard et ses porteurs d'armes seulement une fois qu'ils auront sortis les sacs. Il faudra ensuite faire sortir l'or de la ville sans être pris par la milice. De toute manière, faites bien votre décompte du temps. Si quelqu'un, un joueur par exemple, est dans la grotte à quatre heures du matin, par exemple en train de sortir un sac, passez au paragraphe suivant.

**J+2 QUATRE HEURES DU MATIN :**

L'entrée de la grotte s'effondre, bloquant le passage et éventrant les derniers sacs. La Déversante, gonflée par la pluie de la soirée, s'infiltré par toutes les anfractuosités et emporte toute la poudre d'or...

**Ce sera la dernière marée dorée d'Yseu-Abel.**

*Ce scénario est librement inspiré d'une des aventures d'Arsène Lupin, La Barre-y-Va, de Maurice Leblanc. Salut Maurice !*

**Caractéristiques**

Tous les personnages du scénario sont des Dérigions normaux sauf Bernard Lax, Dérigion Leader, armé d'un glaive.

**SLASH :**

- Prestige : 28
- Type : Epée courte (Initiative +2, Dommages F, AR +5%)
- Coût : 205
- Pouvoirs :
- Compétence de combat, AR (Augmentation +30%)
- Initiative accrue (cInitiative majorée de 8 points)
- Combinaison offensive incontrôlée
- Combat nocturne
- Absorbition de rapidité
- Brouillard
- Régénération
- Dommages supplémentaires
- Désir exacerbé de richesse

Porteur Dérigion (Lizbeth deviendra à ce moment porteur Dérigion)

**LA MORNINGSTAR**

- Prestige : 21
- Type : Morningstar (Initiative -5, Dommages G, AB +10%)
- Coût : 135
- Pouvoirs :
- AB multiple
- AB critique
- Combat urbain (ne fonctionne pas contre un Piorad)
- Biomécanique (crochet)
- Mécanique (choc électrique)
- Douleur (ne fonctionne pas sur les femmes)

Porteur Thunk

**LES DEUX PORTEURS PERSONNELS DE BERNARD :**

**Porteur 1 (Vorozion)**

- Prestige 14
- Type : Hache à deux mains (Initiative -5, Dommages I, AB+15%)
- Coût 110
- Pouvoirs :
- Compétence de combat : Parade (+30%)
- Force accrue (+4)
- Projection d'acide
- Protection accrue

**Porteur 2 (Sekeker)**

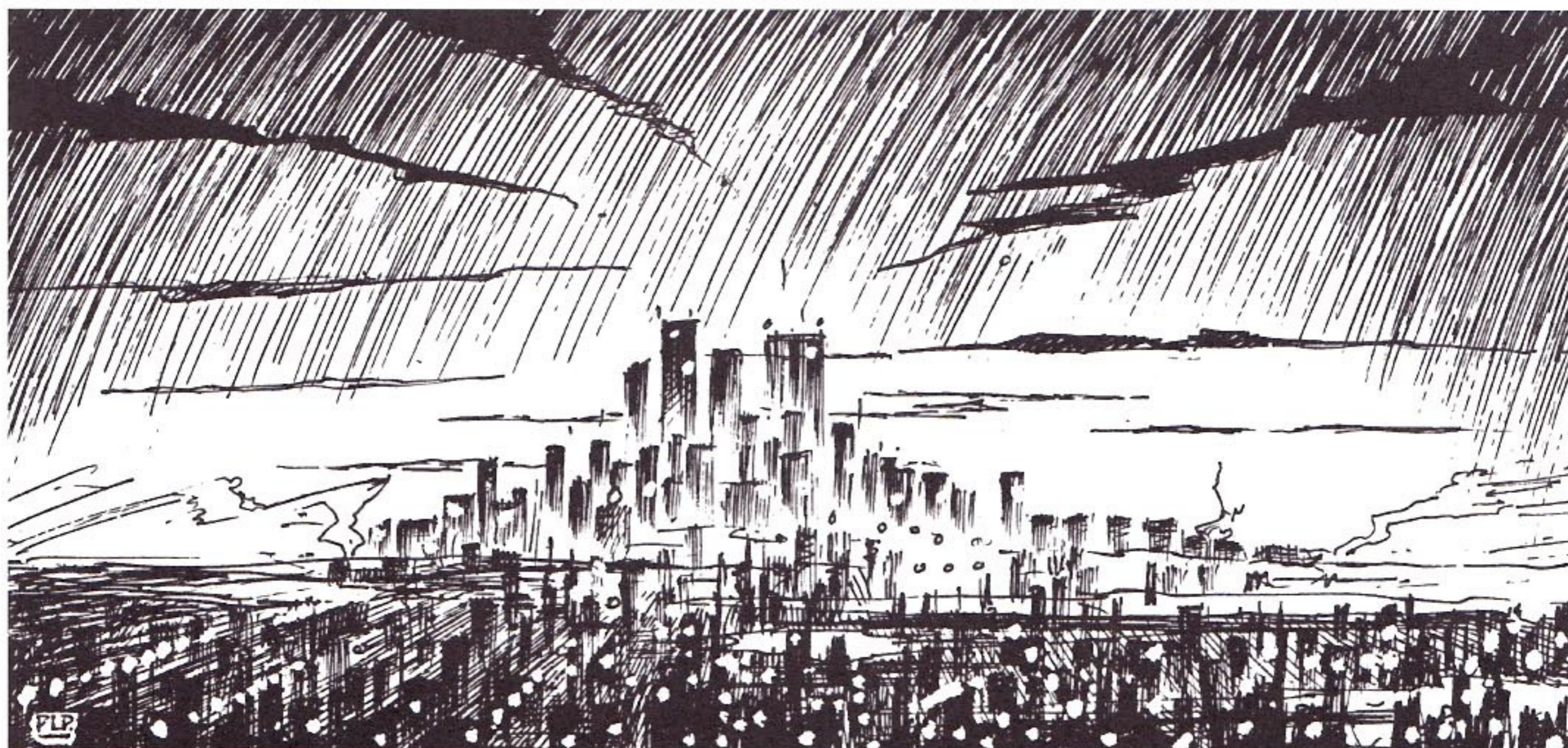
- Prestige 11
- Type : Rapière (Initiative +2, Dommages F, AR+5%)
- Coût : 115
- Pouvoirs :
- AR critique
- Point faible
- Combinaison défensive multiple
- Composition Mercure
- Auto-Mutilation

**Conclusion**

Il reste trois sacs de poudre d'or, valant 3 à 6000 Cestes chacun, selon l'endroit où l'or sera revendu. L'honnêteté serait bien sûr de partager avec Ysabey et Lizbeth, mais rien à Bloodlust n'oblige à être honnête.

Un an plus tard, alors que, supposons-le, les joueurs seront déjà loin, la ville sera prise par les Voroziens. La citadelle sera alors renversée, et Yseu-Abel mise à sac.





# Basik Instinkt

*Un scénario pour Berlin XVIII*

**TOUTE RESSEMBLANCE  
NOMINATIVE AVEC UN FILM  
SORTI IL Y A QUELQUES  
MOIS NE SERAIT PAS  
FORTUITE. C'EST MÊME  
FAIT POUR !**

## **PRÉGÉNÉRIQUE !**

En cette fin d'après-midi, alors que les Falkampfts sont en patrouille, ils reçoivent sur leur radio de service un appel urgent. Il s'agit d'une prise d'otages accompagnée d'un homicide dans leur quartier.

En fait de prise d'otage, il s'agit plutôt une attaque à main armée dans une épicerie Turkish... attaque qui a quelque peu raté. Les braqueurs, au nombre de trois, se sont un peu énervés et ont déjà transformé la femme de l'épicier en passoire. Ils sont armés de fusils à pompe calibre 12 et savent à peu près s'en servir (arme à feu 40%).

Arrivés sur les lieux de l'attaque, nos Falkampfts préférés seront rejoints par une autre patrouille de leur brigade, commandée par le sergent Lars Ulrich, qu'ils connaissent et qu'ils apprécient pour son esprit combatif. Il en fera d'ailleurs preuve en abattant lui-même l'un des braqueurs.

Pas de doutes possibles quant à l'issue de la prise d'otage... Les Falkampfts se retrouvent bientôt pour un debriefing dans la salle de réunion de leur Falkhause, à deux pas de la Koffemachin.

C'est Ulrich, de très bonne humeur, qui engagera la conversation. Il part en congé pour une semaine ce soir et de son propre avis, il finit bien la journée... Il félicite les PJ sur leur prestation face aux braqueurs et leur tire sa révérence en leur lançant un "Et les vacances commencent bien, j'ai rendez-vous avec une de ces minettes, vous pouvez me souhaiter bonne bourre !".

Tout ce que les hommes de sa patrouille réussiront à lui faire avouer c'est qu'elle s'appelle Katharina et qu'elle est danseuse. Sur ce, il s'éclipse, un grand sourire plein de dents qui en dit long.



## GÉNÉRIQUE, MUSIQUE ET UNE SEMAINE ET QUELQUES PLUS TARD...

Les Falkampfts, heureux de revenir travailler un si beau lundi matin ne s'apercevront pas avant l'appel de l'absence d'Ulrich. Celui-ci étant obstinément absent, le capitaine, l'air mécontent bougonnera un moment et passera à autre chose.

Quelques minutes plus tard, il convoquera le chef de patrouille des joueurs dans son bureau. Son discours sera clair et concis : "Durant votre patrouille, passez chez Ulrich et réveillez-le."

Ulrich loue un petit trois pièces tout confort au quatrième étage d'un petit immeuble. Les Falkampfts observateurs pourront peut-être détecter, à l'approche de sa porte, comme une odeur de pâtée pour chien ouverte depuis trop longtemps.

Personne ne répondra aux coups de sonnette ou aux coups violents frappés sur la porte. Les Falkampfts pourront alors l'enfoncer ou l'ouvrir grâce à l'aide de la concierge.

Mélange de fin de soirée de fête et de fin de stock dans une boucherie... dans l'appartement, le pire est définitivement l'odeur, qui rappelle délicatement celle d'une unité d'abattoir. Il est heureux que les règles de Berlin XVIII ne comportent pas de perte de Sanité ou de Santé Mentale car le premier joueur à pénétrer dans la chambre va en prendre plein les yeux et plein les narines...

### BOUCHERIE BERNARD À TOUS LES ÉTAGES !

"Mais pourquoi diable un inconnu a-t-il posé une carcasse de mouton écorché sur le lit ?" vont sans doute se demander nos braves Falkampfts. Le seul problème est qu'à seconde vue, le mouton en question s'appelle Lars Ulrich et officiait en tant que sergent dans le Falkhouse des joueurs...

Les Falkampfts appelleront des renforts et les services spécialisés pour s'occuper du cadavre, procédure oblige. Ils peuvent cependant, sans toucher à rien, se rendre compte tous seuls des détails sordides suivants :

- Le corps a été découpé très proprement en une série de tronçons (pour les membres) et de pavés (pour le torse).
- Ces tronçons et ces pavés sont harmonieusement disposés sur le lit, comme dans un étal de boucherie.
- Un pyjama bleu marine avec des rayures turquoises est soigneusement plié sur l'oreiller, à côté de la tête.

- Cette tête, intacte, mais dont les chairs commencent à pourrir, les regarde de ses yeux vitreux avec un sourire quelque peu figé. Elle est placée bien en vue, au milieu du lit.

- Il s'agit bien, sans l'ombre d'un doute, de la tête de leur collègue et camarade Lars Ulrich...

Les services spécialisés auront un certain mal à déterminer l'heure exacte de la mort. Ils arriveront cependant à déterminer, dans un premier temps, que Lars Ulrich doit avoir trouvé la mort six à huit jours auparavant. Précision amusante, il a été tué sans aucune résistance. Le pyjama ne porte aucune empreinte à part celles de Lars. Une expertise plus longue révélera peut-être d'autres détails... Une autre équipe s'occupe d'examiner l'appartement ainsi que les objets usuels et, particulièrement, de relever les empreintes. Ils avertiront les joueurs dès qu'ils auront fini de procéder.

### UN ENTRETIEN AVEC LE CAPITAINE

Dès la découverte du crime, les joueurs seront convoqués par le capitaine. Ce dernier, que nous allons décrire plus en détail, s'appelle Jurgen Rottfort. Il est de taille moyenne, relativement mince - du moins pour un Falkampft -, et porte de petites lunettes cerclées de fer. Ses cheveux sont gris, sa voix douce, mais ses ordres sans réplique. Son regard, d'un bleu très clair, est très dur... et sa réputation sans tâche.

Jurgen Rottfort fait asseoir les Falkampft dans son bureau. Il paraît calme, mais un feu glacial brûle dans ses yeux. "Je

me sens responsable de tous les hommes qui sont sous mes ordres" dira-t-il. "De tous. Vous allez me retrouver le meurtrier." Il fera claquer sa langue deux ou trois fois, paraissant réfléchir. "Si cet homme vous attaque, et qu'en vous défendant, le hasard veuille qu'il prenne une balle dans la tête, je ne le retiendrai pas contre votre avancement. Au contraire... Merci de votre compréhension."

Voici ce qui s'appelle une saine motivation...

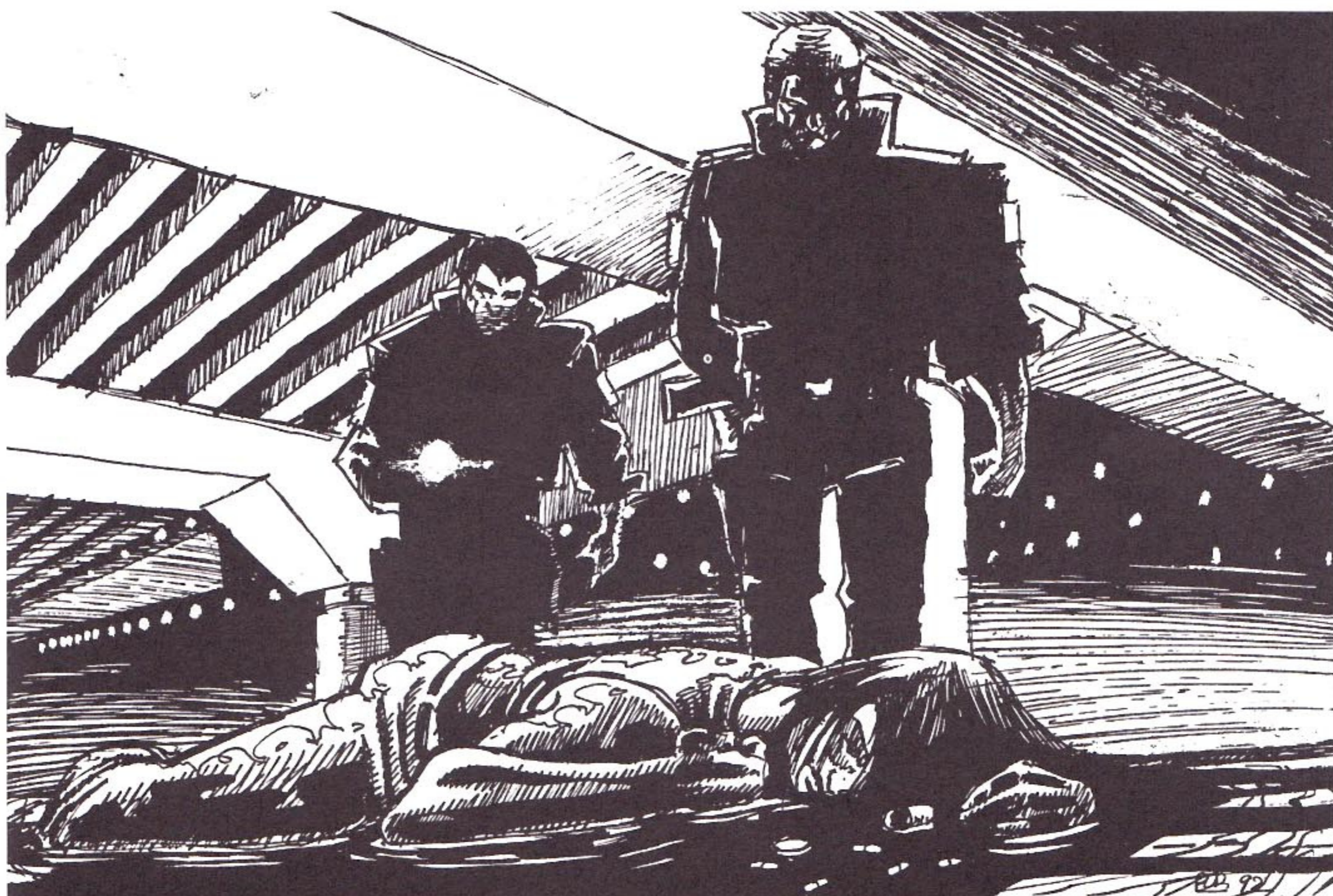
### CHEZ LARS ULRICH

Les témoignages des voisins (et celui de la concierge) concordent sur un point : une jeune dame très blonde, très mauvais genre, avec un tailleur rouge vif, est venue rendre visite à Ulrich quatre ou cinq fois le mois précédent le crime. Elle est venue pour la dernière fois il y a sept jours (le soir du pré-générique, vous l'aurez compris), vers 11 heures du soir, et est repartie vers deux heures du matin. Une vieille dame un peu radoteuse qui habite au même étage qu'Ulrich affirmera avoir entendu des pas très feutrés vers trois heures du matin. Faites en sorte que son témoignage soit peu crédible et que les joueurs, tout en gardant le renseignement dans un coin de leur tête, n'y attachent pas réellement d'importance.

L'appartement d'Ulrich était typique d'un célibataire endurci... mais il devait cependant prendre son métier très à coeur, et les joueurs auront la surprise de trouver, dans le bas d'une penderie, un certain nombre de dossiers se rapportant à ses anciennes enquêtes. Rien de secret, bien entendu : plutôt des souvenirs ou des photos, des photocopies de rapports... Ce procédé (garder des éléments de dossiers chez soi) n'est pas interdit, à moins que le dossier ne soit sensible... mais il n'est pas très pratiqué : la plupart des Falkampfts, une fois rentrés chez eux, n'ont pas tellement envie d'entendre parler boulot.

Les enquêtes, qui s'étalent sur plus de trois ans, concernent trois ou quatre meurtres dont deux non élucidés, trois histoires de viols, deux à quatre cambriolages sans compter une série hallucinante d'histoires de prostitution, de proxénétisme et de disparitions de mineur(e)s. Les joueurs reconnaîtront certaines enquêtes auxquelles ils ont participé... Si vos joueurs épluchent les dossiers, faisons confiance à votre imagination. Il y a de nombreuses photos de jeunes-filles blondes liées à des histoires de prostitution, mais leurs prénoms ne sont pas tous mentionnés, et il n'est fait mention d'aucune Katharina.





## AU FALKHOUSE

Les joueurs auront sûrement l'idée d'aller inspecter le bureau d'Ulrich au Falkhouse. Ulrich partageait son bureau avec d'autres Falkampfts. L'une de ces Falkampfts (je dis bien l'une) est une petite brune rigolote qui s'appelle Erika. Elle sera toute prête à donner un coup de main aux joueurs... comme d'ailleurs les autres membres du service, car d'une manière générale, tout le monde est écoeuré par le meurtre d'Ulrich qui était très apprécié.

Interrogés sur les détails dont ils pourraient se souvenir sur l'attitude d'Ulrich, ses collègues diront seulement qu'il paraissait de bonne humeur ces derniers temps. Ah oui, autre détail : il avait récemment égaré le double des clés de son appartement, double qu'il gardait ici, dans son bureau. Cela s'était passé, il y a, euh... quinze jours.

Le premier indice, d'une évidence rare, que les joueurs vont trouver en fouillant les tiroirs d'Ulrich, est tout simplement... le numéro de téléphone de Katharina, noté à l'encre violette sur une petite page de carnet scotchée à l'intérieur d'un tiroir. Aucun nom de famille, juste... Katharina.

Le deuxième indice est un petit peu plus subtil. Les dossiers d'Ulrich correspondent à ceux trouvés chez lui... Du

moins à première vue. Il faudra un certain temps aux joueurs, et, de nouveau, un savant épiluchage pour s'apercevoir qu'un dossier trouvé chez Ulrich, une enquête sur une histoire de proxénétisme, n'a pas d'équivalent au bureau.

Ce dossier (si les joueurs ne l'ont pas amené avec eux, il faudra qu'ils retournent le chercher) concerne une boîte de nuit, "Rotten Helmut", qui d'après Ulrich cachait un réseau de proxénétisme. Il semble que Lars était seul à travailler sur ce dossier.

Un détail à noter... Erika, voyant la petite page de carnet où est noté le numéro de Katharina, froncera les sourcils. Quelque chose semble l'embêter... Elle ne saura pas mettre de mots sur son malaise, et dira seulement qu'à sa connaissance, Ulrich n'avait pas de stylo à encre violette. Cela dit, le numéro a bien l'air d'être de son écriture... Alors, pourquoi s'attarder sur la question ?

## VIVE LA HIÉRARCHIE !

Dès que le capitaine verra les joueurs, il leur demandera d'une voix sèche si leur affaire avance. Le maître de jeu devra jouer cette petite entrevue très subtilement. Le capitaine veut s'assurer que les joueurs sont bien sur la piste de Katharina, et sinon, les poussera dans cette direction. S'il apprend l'existence du dos-

sier "Rotten Helmut", il aura l'air surpris - un très court instant - puis intéressé, mais s'arrangera pour pousser les joueurs sur l'enquête "Katharina" en priorité : d'après lui, la meurtrière est en train de prendre le large et chaque heure passée est sans doute une chance de moins de la retrouver.

Les joueurs devraient sortir de ce rendez-vous avec dans l'idée de retrouver Katharina à tout prix, et convaincus que le dossier "Rotten Helmut" n'est pas de première urgence...

Pendant ce temps, les services spécialisés ont continué à bosser. Les seules empreintes récentes trouvées dans l'appartement d'Ulrich sont celles d'Ulrich lui-même et d'une jeune-femme inconnue, sans doute Katharina. Si celle-ci est fichée pour une raison ou pour une autre, ses empreintes permettront de retrouver son dossier.

En analysant les restes du Falkampft, on a pu découvrir pourquoi ce dernier n'avait pas résisté à son agresseur : il était sous l'influence d'une forte drogue, qui lui avait sans doute été injectée avec une seringue. Il a été découpé au couteau électrique.

Le numéro de téléphone de Katharina permet en quelques minutes de retrouver l'adresse de la jeune-femme : 332 Büchenstrasse.



### 332 BÜCHENSTRASSE

L'appartement de Katharina est un petit studio dans un grand immeuble impersonnel. L'ameublement et la décoration sont sinistres et gris. Tout l'argent de Katharina passait en produits de beauté et en vêtements, très brillants et très sexy. Seule une série de photos d'identité permettra de mettre un visage sur son nom : un visage très pâle et très maquillé, des cheveux blonds platine et de grands yeux bleus gris au regard d'ange traqué. Les nombreuses boîtes de préservatifs ainsi que la lingerie osée dans les placards témoignent en faveur d'une vie sexuelle active. Curieusement, aucun papier d'identité, aucun carnet d'adresse, ni cartes de visite ne traînent dans les tiroirs. Tout est propre, la poubelle a été soigneusement vidée... Ou Katharina les a emportés, ou quelqu'un est passé avant les joueurs.

A part ces photos, ainsi que les papiers d'assurance qui donnent son véritable nom (Katharina Kless), ni les voisins ni la fouille de l'appartement ne donnera un résultat particulier. Ah si, les Falkampfts pourront découvrir un pic à glace, qui n'a certes aucun rapport avec l'enquête, mais qui est là pour justifier le titre du scénario...

De retour au Falkhouse, par contre, d'importantes nouvelles les attendent. Les empreintes de Katharina ont, contre toute attente, donné un résultat. Et quel résultat ! Katharina Kless - c'est bien elle - vient d'une famille bourgeoise d'un des bons quartiers de Berlin.

A l'âge de treize ans, la jeune-fille a, pour des raisons inconnues, découpé au couteau électrique un bambin de trois ans dont elle était la baby-sitter. Prison pour mineurs, puis très rapidement hôpital psychiatrique... Katharina, déclarée guérie, est sortie à l'âge de dix-huit ans pour disparaître dans les bas-fonds de la ville. Elle a été arrêtée une ou deux fois en compagnie d'individus louches - dealers, petites frappes - qui faisaient partie d'une bande sous surveillance.

### ET VOILÀ UNE ENQUÊTE VITE BOUCLÉE

Le lieu d'action de prédilection de cette bande est un immeuble à moitié abandonné. Les Falkampfts n'attendaient plus que des preuves - ou une bonne occasion - pour leur fondre dessus. La recherche de Katharina est un parfait prétexte... Il est tout à fait possible qu'après son meurtre, le jeune femme se soit réfugiée chez ses amis. Si



elle n'y est pas, eh bien, l'arrestation de quelques délinquants vaut bien le déplacement.

D'après les renseignements obtenus par les Falkampfts, la bande comprend de 10 à 13 personnes. L'immeuble a deux entrées, 8 étages, deux escaliers, longe trois petites rues sombres et un cimetière, par lequel il est évidemment facile de fuir. Laissez vos Falkampfts monter le plan d'attaque : de jour ou de nuit, après avoir éventuellement reconnu les lieux, etc. Le capitaine leur donnera jusqu'à trois Falkampfts de plus en renfort. Voyez cela selon le nombre et la force de vos joueurs.

Les caractéristiques du gang sont données en annexe. Sachez seulement que Katharina Kless est en effet dans l'immeuble, sous la protection de Hans, le chef, son ex. Elle se défendra, essaiera de fuir, mais se rendra, en larmes, dès qu'elle se verra encerclée. Hans et les autres membres du gang, s'ils sont interrogés, sont persuadés qu'elle est accusée à tort de n'importe quoi par ces cons de flics. Ils auront essayé (et peut-être réussi) de tuer le plus de Falkampfts possible, et il y a assez de drogue et d'armes dans leur repaire pour pouvoir les boucler jusqu'à la fin de leurs jours.

Katharina sera sans aucun doute capturée ou tuée. Vos joueurs croiront alors avoir terminé ce scénario - qu'ils trouveront sûrement simpliste - avec brio !

### THE NAKED TRUTH

Eh bien non. Et avant de passer à la suite, il serait peut être temps, O maître de jeu, que nous vous expliquions la vérité. Vous avez peut-être d'ailleurs commencé à la deviner...

Katharina n'a pas tué Lars Ulrich. C'est le capitaine de nos Falkampfts préférés, Jurgen Rottfort, qui l'a fait. Celui-ci est un des associés de Helmut, le propriétaire de "Rotten Helmut" qui, sous couvert d'une boîte, est surtout une maison close qui n'hésite pas à employer la violence, le chantage et le meurtre envers les "filles" récalcitrantes - ou, pourquoi pas, les clients riches et/ou chiants.

Lars Ulrich, par hasard, s'est mis à enquêter sur le sujet et était sur le point de faire des découvertes embarrassantes. Jurgen Rottfort, par l'intermédiaire de Helmut, lui a mis dans les pattes une prostituée occasionnelle, Katharina Kless. Au courant de son passé chargé, le capitaine espérait lui mettre sur le dos le meurtre de Lars Ulrich qu'il se préparait à accomplir.

Lars Ulrich s'était sincèrement attaché à Katharina, sans pour cela renoncer à son enquête. Cette dernière, bien sûr, n'était au courant de rien... Et ne faisait qu'obéir aux ordres de son patron, Helmut. Jurgen Rottfort a d'abord subtilisé le double des clés de l'appartement de Lars Ulrich pour pouvoir y entrer tranquillement. Le soir





des vacances de Lars, il s'est introduit dans l'appartement deux heures après le départ de Katharina. Lars était en pyjama, endormi. Jurgen lui a fait une piqûre qui l'a mis directement dans le coma. Puis, après lui avoir enlevé son pyjama, il l'a soigneusement découpé au couteau électrique pour mettre sur le dos de Katharina.

Celle-ci, apprenant le crime par les journaux, a paniqué et s'est enfuie chez son ex, Hans, le chef de la bande.

Jurgen Rottfort a détruit le dossier "Rotten Helmut" qui traînait dans le bureau d'Ulrich, y a déposé le numéro de téléphone de Katharina... puis a poussé "intelligemment" les joueurs à abattre l'assassin.

Un meurtre - presque - parfait...

#### Y-A T-IL UNE SUITE À CETTE HISTOIRE?

Que Katharina ait été tuée ou pas influera beaucoup sur la suite de ce scénario.

Si elle a été tuée, vos joueurs s'arrêteront sans doute là... Et ne sauront jamais ce qu'ils ont raté. Vous pouvez alors ou tout leur révéler, style "Voici comment vous vous êtes laissés avoir", ou ne rien leur dire et utiliser Jurgen Rottfort comme PNJ dans d'autres scénarios, quitte à réintroduire cette enquête un jour ou l'autre, de manière à finir par démasquer ce méprisable personnage.

Il est possible cependant que vos joueurs fassent preuve d'une persévérance inattendue et insistent, malgré tous les efforts de Jurgen pour les mettre sur une autre enquête, pour étudier le dossier "Rotten Helmut". Dans ce cas, reportez vous aux paragraphes ci-dessous en éliminant bien entendu tout ce qui se rapporte au témoignage de Katharina.

#### KATHARINA KLESS

Si elle n'a pas été tuée, Katharina sera sans aucun doute soumise à un interrogatoire. Notez d'ailleurs que Jurgen Rottfort n'y assistera pas. Celui-ci se débrouillera en effet toujours pour ne pas être vu de Katharina. Cette dernière pourrait le reconnaître comme étant "un ami d'Helmut".

Katharina passera son temps à pleurer, à trembler et à... nier avoir commis le crime, mais sans donner aucune explication. C'est une fille d'une beauté étrange et presque pure, pas très intelligente, qui paraît toujours terrifiée et dont les discours à la limite de l'hystérie ne sont pas très crédibles. Elle ne parlera pas d'Helmut si les joueurs ne la poussent pas dans cette direction.

A part le fait qu'elle nie farouchement, la situation n'a guère évolué... Si les joueurs abandonnent l'enquête à ce point, Katharina sera condamnée pour le meurtre de Lars Ulrich et passera le reste de sa vie dans un hôpital psychiatrique.

#### UNE SEULE CHOSE PEUT ENCORE LA SAUVER....

En sortant de l'interrogatoire, Erika, la Falkampf qui travaillait dans le même bureau qu'Ulrich, passera voir les joueurs. Elle a l'air fatiguée et soucieuse. Dans un endroit tranquille, elle leur expliquera qu'elle vient de mettre le doigt sur ce qui la turlupinait à propos du numéro de téléphone de Katharina.

Après le départ en vacances d'Ulrich, Erika a souvent, pour prendre des trombones ou consulter un dossier, ouvert les tiroirs du bureau de ce dernier. Et, à y réfléchir, elle est à peu près sûre de ne pas avoir vu ce numéro de téléphone écrit à l'encre violette et scotché dans le tiroir avant que les joueurs ne l'y découvrent.

Ce numéro de téléphone a donc été posé dans le tiroir après la mort d'Ulrich. Comme si quelqu'un voulait être bien sûr que la piste conduirait tout droit à Katharina...

Ce petit détail précisé, tout, ou presque, est fait. Les joueurs peuvent enquêter de deux manières différentes, qui les mèneront tout droit à la solution.

#### L'ENQUETE INTRA-MUROS

Le numéro de téléphone avait, nous l'avons dit, l'air d'être de l'écriture d'Ulrich. A première vue, oui... Mais une petite visite à un service spécialisé dans la graphologie suffira à prouver que cette écriture n'est en fait qu'une habile imitation.

Peu de gens ont pu avoir, durant ces derniers jours, accès au bureau d'Ulrich. Le responsable fait donc presque sans aucun doute partie du service... La réponse n'est pas difficile à trouver. En effet, seul le capitaine a dans ses affaires un stylo à encre violette (il n'est pas en évidence, mais traîne dans un des tiroirs de son bureau).

Une fois le capitaine soupçonné, il est assez facile de remonter la piste. Dans son bureau, rien de compromettant... Mais chez lui, si les joueurs s'y introduisent en fraude, on peut trouver de grosses sommes en liquide, ainsi que le dossier d'Ulrich sur "Rotten Helmut" qu'il avait subtilisé. Jurgen comptait bien entendu le détruire, mais il voulait d'abord étudier soigneusement qui Ulrich avait réussi à "faire parler" pour pouvoir éliminer les points faibles de son organisation.

Suivre discrètement Jurgen Rottfort peut aussi amener, au bout de deux ou trois jours de patience, directement au "Rotten Helmut".



**L'ENQUETE EXTRA-MUROS**

Le "Rotten Helmut" est une boîte un peu crade, où travaillent de nombreuses prostituées, parfois mineures, souvent droguées et dans un sale état. Helmut est un bel homme brun de quarante ans, cruel et efficace. Il ne prend pas particulièrement de précautions car il se sait sous la protection de Jurgen Rottfort : toutes les enquêtes concernant son établissement ont toujours été enterrées. Il est possible

de trouver dans le coffre fort de son bureau toutes les preuves nécessaires pour incriminer Jurgen : la première étant la comptabilité confidentielle de Helmut qui mentionne les sommes qui lui sont régulièrement versées. Quelques filles, attirées par la peur ou l'argent, pourront témoigner contre Jurgen qu'elles ont souvent vu dans ces murs.

N'oubliez pas que Katharina peut, si on lui pose les bonnes questions (pour

cela il faut déjà avoir des soupçons), avouer que Helmut l'a poussée à fréquenter Ulrich et reconnaître Jurgen Rottfort, si elle est mise en sa présence, comme un grand ami de celle-ci. Le seul problème est que, pour obtenir toutes ces preuves (la comptabilité, etc), il faudra que nos Falkampfts enfreignent la loi et fassent une descente sans avoir obtenu de mandat de perquisition. En effet, pour en obtenir un, il faut passer par le capitaine...

**ET SI LES JOUEURS FONT L'ERREUR DE PRÉVENIR LE CAPITAINE ?**

Si les Falkampfts enquêtent sur le dossier "Rotten Helmut" avant d'avoir des soupçons sur le capitaine, il se peut qu'ils préviennent celui-ci de leurs intentions, ne serait-ce que pour obtenir le fameux mandat de perquisition.

Le capitaine fera alors traîner les choses, et essaiera de les faire embrayer sur une autre enquête (Au maître de jeu d'enchaîner alors sur un autre scénario... quitte à revenir plus tard sur celui-ci) et fera tout pour leur faire oublier cette histoire. Si les joueurs insistent ou font du foin, il leur donnera leur mandat de perquisition... mais quand les joueurs arriveront sur place, Helmut et les preuves auront disparu à l'autre bout du monde ou dans un broyeur à ordure, suivant le temps dont aura disposé le capitaine.

**ET SI LES JOUEURS ARRIVENT À ACCUMULER ASSEZ DE PREUVES ?**

Jurgen Rottfort, qui est un homme intègre à sa manière, n'essayera même pas de s'enfuir et se mettra une balle dans la tête. ■

**LA BANDE DE HANS :**

Caractéristiques moyennes :  
 F14 C16 R15 H14 Co 10 A10 T13  
 Physique 150  
 Commando 45%  
 Leader 55%  
 Mécanique 55%  
 Survie 60%  
 Système D 55%  
 Armes blanches 60%  
 Armes à feu 75%  
 Combat à mains nues 50%  
 Connaissance de la rue 60%

**KATHARINA :**

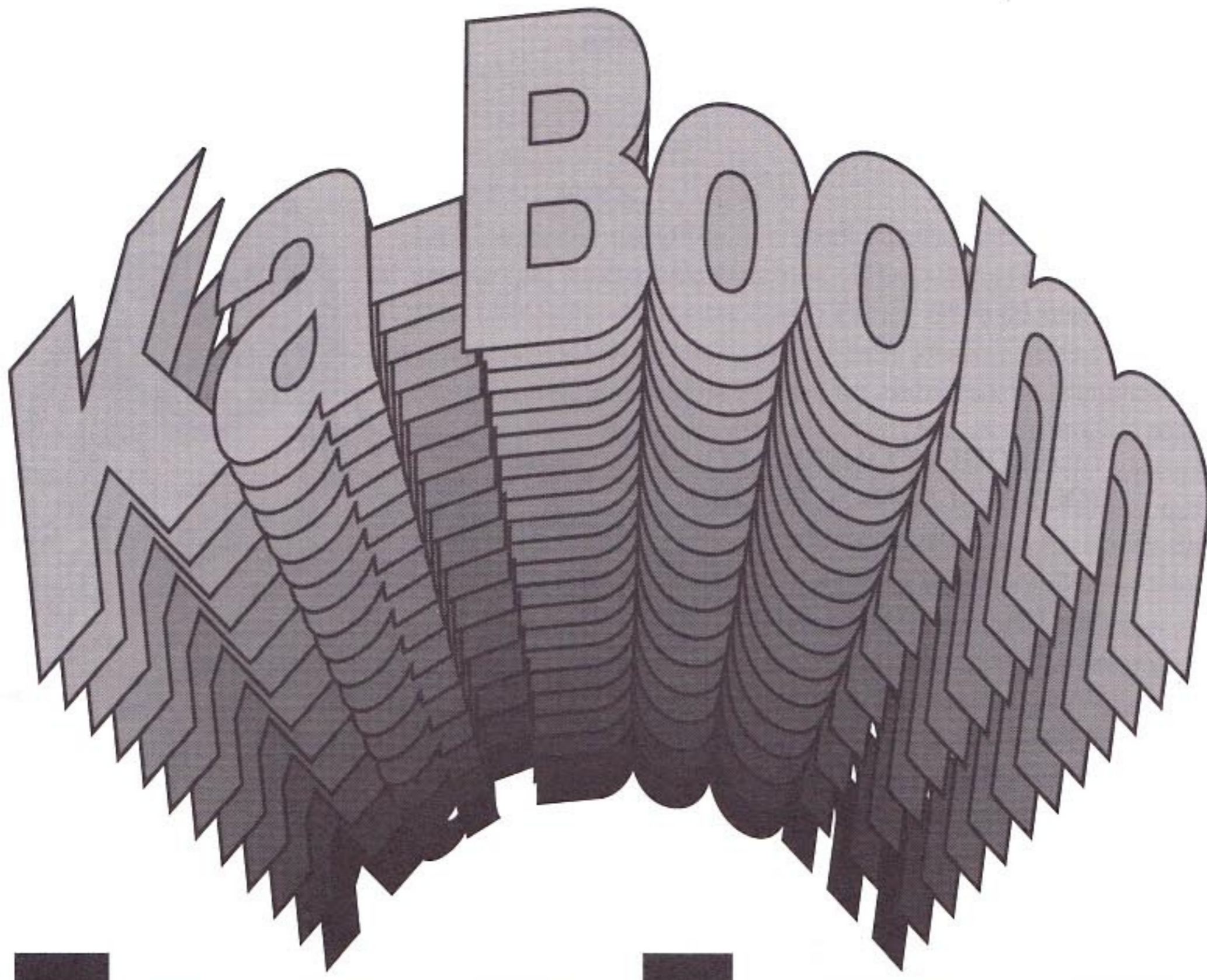
Ses caractéristiques sont assez inutiles, à l'exception de :

Physique : 100  
 Armes à feu 25%

**JURGEN ROTTFORT :**

F14 C16 R10 H12 Co14 A14 T11  
 Physique 150  
 Corruption 95%  
 Criminologie 80%  
 Connaissance de la rue 70%  
 Interrogatoire 55%  
 Electronique 60%  
 Psychologie 60%  
 Armes à feu 60%





# Nuclear Winter

*Le seul Jeu de Rôle Post Apo Nucléaire réaliste !  
par Greg Costikyan*

## (1.0) TABLE DES BOMBARDEMENTS STRATÉGIQUES

**1-4** Vous échappez à la première frappe ; tirez sur la table 2.0.

**5-6** Vous vous êtes fait pulvériser par l'effet thermique de l'explosion.

## (2.0) TABLE DES RETOMBÉES CARRÉMENT RADIOACTIVES

**1-5** Vous survivez aux retombées radioactives avec juste un minimum de séquelles; tirez sur la table 3.0.

**6** Vous avez été tué par les radiations.

## (3.0) TABLE DE DÉCLIN DE LA CIVILISATION

**1-3** Vous avez survécu à la chute et à la disparition des réseaux de distribution de matières premières, de l'aide humanitaire, ainsi qu'aux pillards, etc., tirez sur la table 4.0

**4-6** Vous succombez, de faim, exterminé par les pillards ou d'une égratignure qui s'infecte et que vous ne pouvez pas soigner, etc.

## (4.0) TABLE DE L'HIVER NUCLÉAIRE

**1-6** Un nuage de poussière se forme autour du globe terrestre. La température moyenne de la planète chute de plusieurs degrés. La grande majorité de la végétation meurt parce qu'elle ne reçoit pas assez de lumière. Les glaciers se développent. Tous les animaux plus gros que le rat meurent. Vous aussi.

## (5.0) RÈGLE OPTIONNELLE :

Si vous habitez à Créteil, ajoutez un à tous vos jets de dés.

## (6.0) RÈGLE OPTIONNELLE :

A chaque respiration, cochez une des cases ci-dessous. Quand les 6 cases ont été cochées, vous êtes mort.



## NOTES DU CRÉATEUR :

Les jeux post 3<sup>ème</sup> guerre mondiale ont toujours été très populaires, ce qui me dépasse un peu. J'ai du mal à imaginer des backgrounds moins déprimants. La plupart de ces jeux sont en plus complètement ridicules; il ne suffira que de quelques années après les Bombes pour les seules créatures vivantes restant sur Terre soient les rats et les cafards. néanmoins, j'ai aussi le droit de vouloir gagner de l'argent facilement...

## BIENTOT, CHEZ COSTIKYAN PUBLISHING EMPIRE :

*La Grande Guerre des Rats et des Cafards* la suite tant attendue de *Nuclear Winter* !

**P.S.** Vous comprenez mieux maintenant pourquoi BITUME (toutes versions confondues) ne traite pas d'une apocalypse nucléaire...

© Steve Jackson, qu'il en soit remercié !  
**Création :** Greg Costikyan - **Tests et Développements :** George Bush, Gérald Ford, Saddam et les autres.



### QUELQUES CONSEILS POUR JOUER CE MINI-SCÉNARIO

- Le lieu de résidence de la tribu des "Salés" n'est pas précisé : il devra se trouver au plus loin à quelques dizaines de kilomètres de la tribu des joueurs. Changez l'ambiance de ce scénario, ainsi que le "style" et les moyens de subsistance des Conservateurs selon la région considérée.

# Dans Bitume, il y a... Hum ...

*Mini-Scénario pour Bitume*

- Si les joueurs ont un chef, celui-ci aura décidé de les envoyer sur place en raison d'un lien de parenté (cousine, soeur, etc.) qu'il a avec une des femmes de la tribu. Celle-ci les recevra alors aimablement. Insistez cependant sur le côté "punition" de ces vacances...

- Si les joueurs n'ont pas de "chef" qui puisse leur donner des ordres, c'est à votre joueur le plus "role-playing" que vous offrirez cette parente (ou pourquoi pas, ex-petite-amie !). Si vous voulez pimenter un peu le tout, expliquez au joueur qu'il n'a jamais été trop heureux de la décision prise par cette dernière et qu'il aimerait la convaincre de revenir dans la tribu.

- N'expliquez surtout pas aux joueurs les moeurs des Conservateurs (Voir : Des Zus et des Kouthumes). Qu'ils les découvrent par eux même, et à leurs propres frais !

- Ce scénario est très Tex Avery, il est fait pour s'amuser et se fendre la gueule, alors n'hésitez pas !

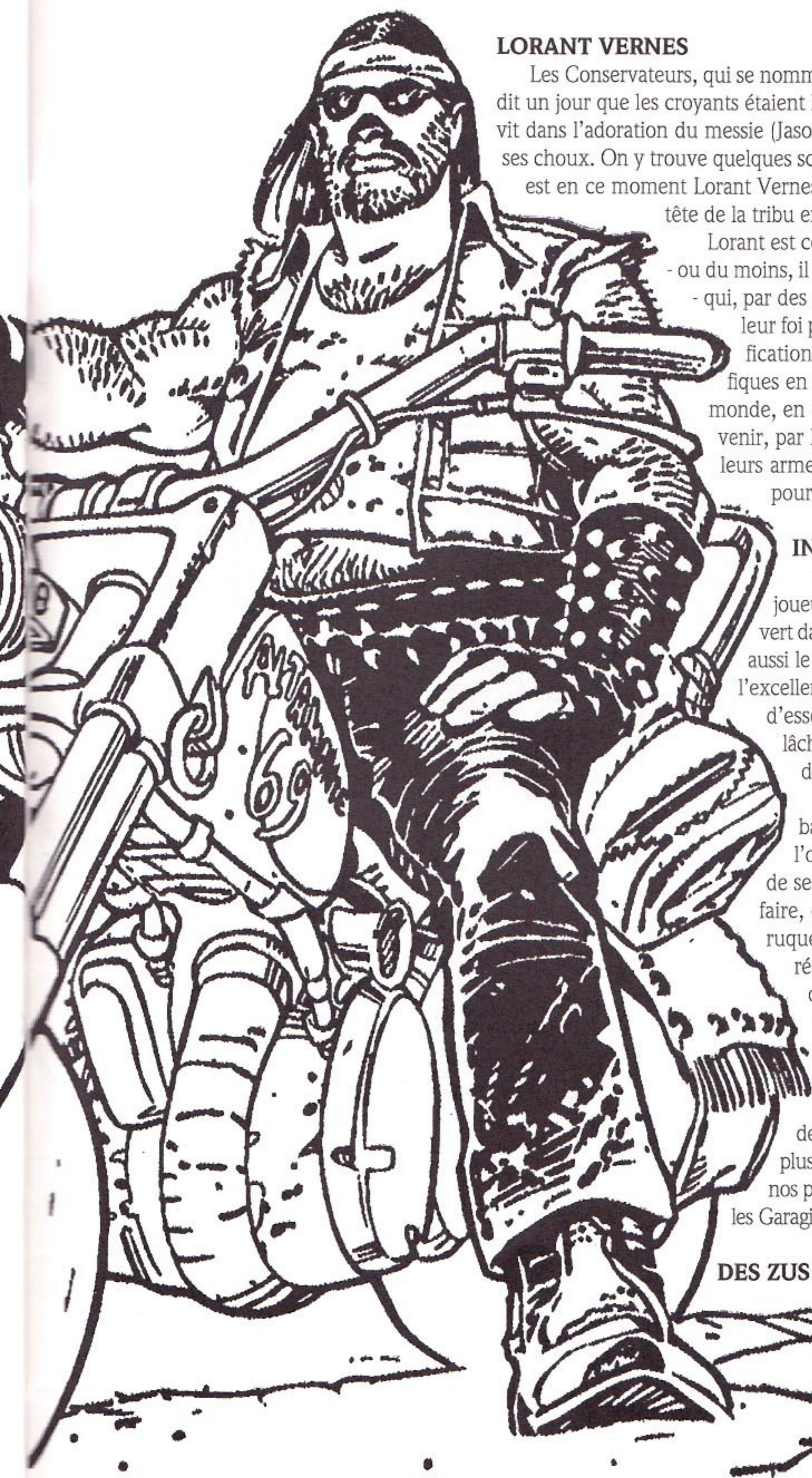
### INTRODUCTION

Ce scénario peut être joué seul, mais il est conçu pour s'insérer entre deux aventures plus volumineuses, et, pourquoi pas, être joué en parallèle avec une autre.

Le principe en est simple : dans un scénario précédent, peu importe lequel, les joueurs se sont attirés de graves ennuis. Ce peut être avec les fourmis (ce scénario suivra par exemple très bien "I wanna be loved by you", que vous trouverez dans le superbe écran récemment sorti), avec une tribu rivale et hargneuse, avec un ou deux membres importants de leur propre tribu... Quoiqu'il en soit, leur chef, qui ne veut pas d'ennuis, leur ordonne alors d'aller se mettre au vert quelques semaines, juste le temps que les choses se calment. Le meilleur endroit pour ce faire, d'après ce dernier, est d'aller prendre des vacances auprès d'une petite tribu calme de Conservateurs qui réside dans les collines, à une dizaine de kilomètres de là.







## LORANT VERNES

Les Conservateurs, qui se nomment eux mêmes "Les Salés" (parce que Jason Palus a dit un jour que les croyants étaient le sel de la terre) forment une petite tribu calme, qui vit dans l'adoration du messie (Jason Palus), élève du bétail et fait joyeusement pousser ses choux. On y trouve quelques scandales locaux... mais l'homme qui délie les langues est en ce moment Lorant Vernes, un ambitieux de première qui tente de prendre la tête de la tribu en jouant sur les sentiments religieux des habitants.

Lorant est ce qu'on aurait en d'autres temps appelé un intégriste - ou du moins, il joue tellement bien son rôle que ça revient au même - qui, par des discours flamboyants, essaye de sortir "Les Salés" de leur foi plutôt molle pour les mener vers le chemin de la purification. Son but est de transformer tous ces paysans pacifiques en guerriers et de les envoyer ensuite à la conquête du monde, en commençant, pour les quelques dizaines d'années à venir, par les tribus avoisinantes, leur essence, leurs véhicules, leurs armes, leurs fermes... et, tant qu'à faire, leurs femmes... pour les remettre dans le droit chemin, cela va de soi.

## INTRIGUE SECONDAIRE

Compliquons un tout petit peu les événements : les joueurs ne sont pas les seuls à avoir eu l'idée de se mettre au vert dans ce délicieux petit coin de campagne française. C'est aussi le cas de Thieh-Ri, un ex-Garagiste qui a eu récemment l'excellente idée de partir avec une camionnette et la réserve d'essence et d'armes de tous ses anciens potes, profitant lâchement que ceux-ci étaient occupés à se battre contre des Fils du Métal qui avaient de sanguinaires intentions.

Après la bataille, les Garagistes survivants et furibards se sont lancés à la recherche de Thieh-Ri... et ne l'ont pas trouvé, car ce dernier avait pris la précaution de se carapater. Les Garagistes, qui n'avaient pas que ça à faire, ont donc engagé un Mercenaire connu, Lucky Perruque, pour le retrouver, lui faire la peau... et si possible récupérer les armes, l'essence et la camionnette - quoiqu'ils n'aient pas beaucoup d'illusion sur leurs chances de récupérer leur bien.

Vous l'aurez compris, Thieh-Ri, lui aussi, s'est réfugié chez "Les Salés". Il se méfie de tous les étrangers qui débarquent, et va donc prendre les joueurs pour des Mercenaires lancés à sa recherche. Ce qui est encore plus drôle, c'est que Lucky Perruque va, lui aussi, croire que nos petits agneaux préférés sont des Mercenaires rivaux que les Garagistes auraient engagés pour multiplier leurs chances...

## DES ZUS ET DES KOUTHUMES

Les Salés sont installés dans de verdoyantes collines, dans les ruines d'un village campagnard qui était déjà à moitié abandonné au moment de la catastrophe de la comète de Halley. Vous avez sans doute vu le film "Witness", dans lequel Harrison Ford est envoyé chez une tribu de Mormons - ou quelque chose comme

cela - pour protéger un petit garçon qui avait été involontairement témoin d'un meurtre. Non ? Dommage, l'ambiance, c'était pourtant tout à fait ça : hommes et femmes habillés en noir, avec de grands chapeaux, des horaires de travail stricts, agrémentés de messes et d'heures de prière obligatoires, des hordes d'enfants très (trop) propres et sages, et une philosophie morale et sexuelle carrément moyenâgeuse. La différence avec le film, c'est que comme nous sommes dans le monde de BITUME®, toute cette philosophie est poussée à son paroxysme, dans la sympathique ambiance d'hystérie caractéristique des jeux que vous préférez. N'hésitez pas, mettez en donc plein la vue à vos joueurs, sans hésiter à en faire "trop" : c'est comme le cacao dans le chocolat, il n'y en a jamais assez.



### QUELQUES COUTUMES :

- Les horaires respectés par tous sont : lever à six heures du matin, prière, déjeuner à midi, prière, dîner à six heures du soir, prière, dodo à huit heures. Les repas et les prières se prennent dans la "maison de Jason Palus", une grande baraque en pierre un peu restaurée qui sert de réfectoire et d'église.

Des statuettes en bois d'un homme au visage crispé de douleur en train de se faire traverser de part en part par un pal en bois (Jason Palus) ornent la façade de chaque maison. Chaque habitant, homme, femme ou enfant est habitué à faire souvent le signe du pal (dans les mêmes circonstances que les chrétiens faisaient auparavant le signe de croix). Le signe du pal consiste à monter et à descendre vigoureusement plusieurs fois son majeur tendu vers le ciel.

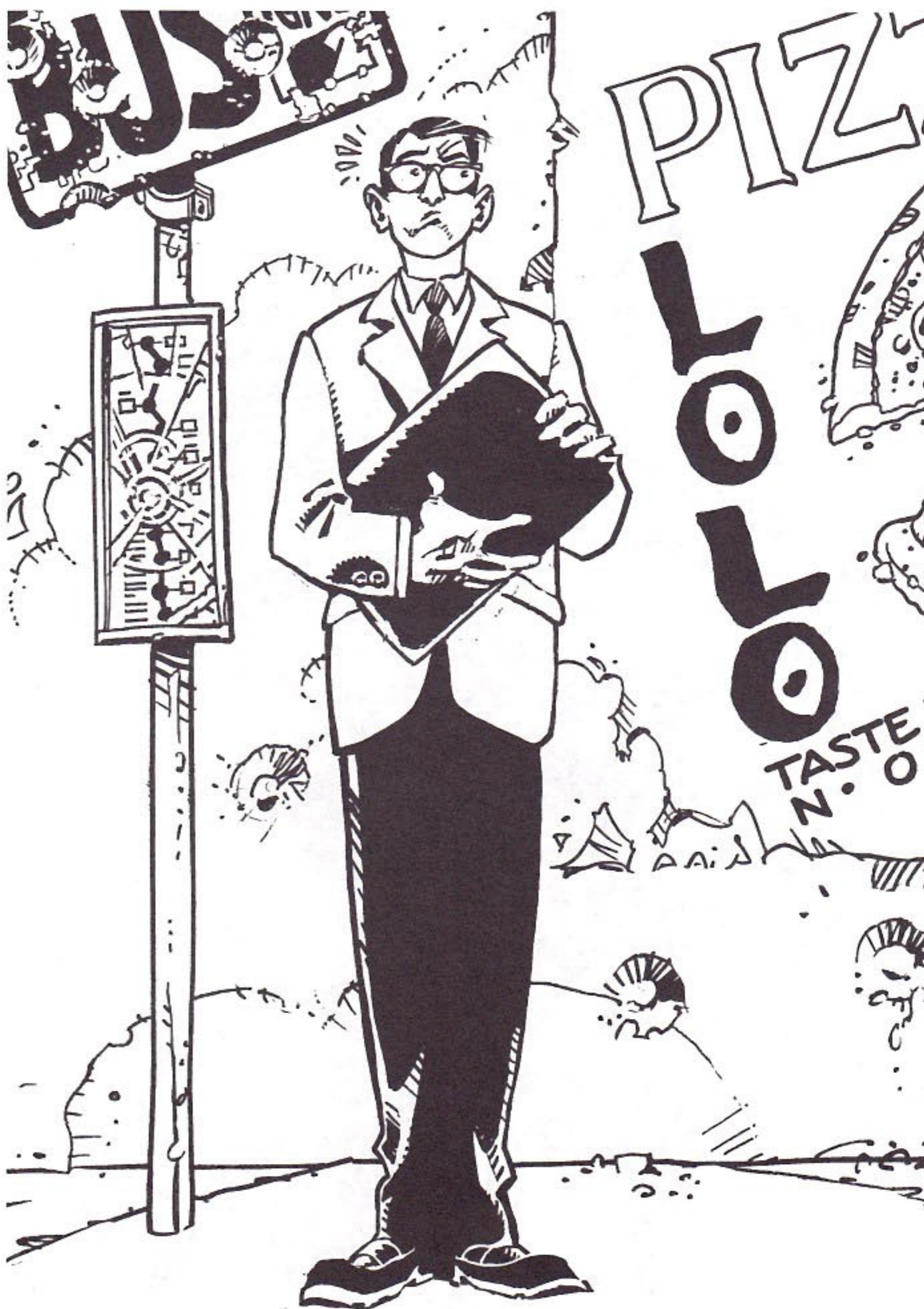
- Toute manifestation en parole d'un sentiment exprimé à quelqu'un qui n'est ni un ami ni un membre de la famille est considéré comme un manque de respect. En effet, le sentiment est lié au sexe, et le sexe au Grand Satanas, l'ennemi juré de Jason Palus... Faire part d'un sentiment équivaut donc à proposer des relations sexuelles, ce qui est très très mal pris. Ça a l'air simple à éviter ? Que nenni, voici, dans l'esprit des Conservateurs, quelques exemples d'expression de "sentiments" : "Hum, quel beau village, je me sens vraiment bien ici..." ; "Vous m'êtes sympathique." ; "Quelle nourriture délicieuse... J'adore le gigot aux lentilles."

Toute allusion véritablement sexuelle, tout refus d'un cadeau (nourriture, vêtement), toute parole agressive ou ironique sera aussi considérée comme un manque de respect.

Tout manque de respect est aussitôt suivi par une provocation à un aioli rituel.

- Les femmes sont mariées à quinze ans, ont les cheveux rasés sous de longues robes noires et poussent de longs cris aiguës si un souffle de vent dévoile leur coude ou leurs chevilles. Toute parole pouvant être mal interprétée, même à première vue innocente "Oh, madame, quels beaux choux vous avez là" sera considérée comme un manque de respect et sera accueillie par un hurlement, un évanouissement, ou les deux. Le plus proche représentant masculin de la famille devra alors provoquer le joueur responsable à un aioli rituel.

- L'aioli (mélange créé au fil des années entre ordalie et hallali) permet de résoudre tous les conflits et de venger tous les manques de respect.



L'homme insulté (ou le représentant masculin adulte le plus proche) provoque alors l'offenseur à un combat singulier, à la hachette, devant au moins une dizaine de témoins (en général, tout le village est rassemblé pour l'événement). Les combats, sauf dans les cas de vol, viol, tentative de violence physique grave, violence physique grave ou meurtre sont au premier sang. Dans les cas sus-cités, l'aioli est "jusqu'à ce que mort s'ensuive".

Quelle que soit la faute, quelle que soit les circonstances, quels que soient les témoins, l'aioli annule tout. Le gagnant a toujours raison puisque Jason Palus lui même décide du vainqueur. Cela donne lieu à des injustices criantes - un homme qui aurait violé ou tué une jeune-fille, s'il gagne l'aioli, regagne la confiance de tous : on considère que Jason Palus doit avoir ses raisons, et tant pis pour la fille ! - et personne n'ose jamais en discuter les résultats.

### L'ATTAQUE (CF. ÉVÈNEMENTS)

L'attaque va donc être lancée, et les joueurs, qui sont considérés par Lorant comme de grands stratèges, sont invités à y participer et même à diriger la petite troupe. Lorant leur proposera - en secret - contre leur aide une part du butin qui sera récupéré chez la tribu ennemie.

Si les joueurs refusent, tant pis pour eux : Les Salés perdront la bataille et la tribu ennemie déferlera à son tour sur le village, violant et tuant les femmes et tuant tout court les hommes. Tant pis pour les joueurs s'ils sont encore sur place... De toute manière, il va falloir qu'ils choisissent un autre lieu de villégiature.

Si les joueurs acceptent, conduisez la bataille avec le brio et l'instinct primaire qui vous est habituel. Aucune caractéristique ne vous est donnée : d'abord parce



que nous n'avons pas la place, n'oubliez pas que ceci est un mini scénario, ensuite parce que ce mini scénario est conçu pour être adaptable au nombre de joueurs, à la région, etc...

Donc, selon la force de frappe de vos joueurs, l'endroit où vous êtes et votre capacité à "Masteriser" des batailles rangées, le nombre d'hommes en armes des Salés peut varier de 25 à 50 guerriers, et ceux de la "tribu ennemie" de vingt premiers inoffensifs à quarante Hell's Angels assoiffés de sang.

Les joueurs peuvent, pourquoi pas, passer du côté de la tribu ennemie. Retrouver Thieh-Ri et la camionnette

sera alors impossible... Ce qui n'a finalement pas grande importance.

### LE DÉNOUEMENT

C'est en plein milieu de la bataille, si possible à un moment critique que Thieh-Ri décidera d'attaquer les joueurs. Il est en effet toujours persuadé que ces derniers sont des mercenaires lancés à sa poursuite, et ne voit qu'un moyen pour s'en débarrasser : leur faire prendre discrètement une balle perdue. Si les joueurs s'en tirent, et qu'ils ont eu l'intelligence de garder Thieh-Ri prisonnier, celui-ci finira par tout avouer. Les joueurs pourront donc, après la bataille, aller

recupérer la camionnette qui se trouve dans une carrière abandonnée.

Si les joueurs tuent Thieh-Ri, il est cependant possible, une fois rentrés au village, de retrouver le butin : les habits de Garagiste de Thieh-Ri, roulés en boule dans une armoire, sont maculés d'une sorte de poudre blanche que les autochtones reconnaîtront comme étant du calcaire qui vient d'une carrière non loin du village...

Les joueurs pourront bien entendu garder la camionnette, les armes et l'essence... Selon leur réussite et leur intelligence dans ce scénario, rendez le butin plus ou moins gras ! ■

### LES ÉVÉNEMENTS :

Une fois le cadre posé, le maître de jeu n'aura qu'à faire intervenir, au rythme qu'il désire, les événements suivants. Si ce scénario est joué seul, bâclez nous tout cela en moins de quatre jours. Si ce scénario est joué en parallèle avec un autre scénario, ce qui est la meilleure manière de faire, utilisez les premiers événement "en fond", en prenant des semaines s'il le faut... Puis faites accélérer le dénouement au moment de la tentative d'assassinat sur Lorant Vernes.

**1** Les joueurs se font presser de questions sur leur manière de vivre par les habitants, qui soupçonnent, avec raison sans doute, que leurs moeurs sont emplis de vices et de perversités. Parmi les "innocents villageois", Thieh-Ri, qui se fonde par ses habits et ses actes dans la foule des conservateurs, essaye de deviner d'où viennent ces derniers... et finit par être convaincu qu'il s'agit de mercenaires venus à sa recherche. Il se fait donc très discret.

**2** Lorant Vernes fait une homélie passionnée sur la nécessité de purifier les esprits. Il demande à chacun de se confesser, et au moins deux femmes confessent avoir eu des pensées libidineuses en voyant les joueurs. Ceci, accusés de provocation, devront faire une rhétorique très habile pour s'en tirer ou passer par... un aïoli. Il est aussi possible, pour réparer leur faute, d'épouser les deux femmes !

**3** Lucky Perruque, qui se cache sous le nom de Jim, arrive dans le village. Il se fait passer pour un converti attiré par la réputation de Lorant Vernes. Celui-ci, ravi, le cite en exemple aux villageois. Lucky Perruque, persuadé que les joueurs sont des mercenaires comme lui, leur fait un petit signe de connivence en passant. Il est installé chez une famille indigène.

**4** Lorant Vernes fait de nouveau une homélie passionnée, qui a cette fois pour but de soulever la tribu. "Pendant que vous dormez", dit-il, "les hordes du Grand Satanat triomphent sur la surface de la terre. Prenez les armes !" Le problème est que ces braves conservateurs, même s'ils voulaient, ne pourraient pas : ils ne savent pas comment tenir un fusil... Lorant Vernes demande donc aux joueurs, seuls experts qu'il a sous la main, de leur apprendre. Il est même prêt à les payer (en essence et en nourriture) un petit peu pour leurs services.

Amusez vous à laisser vos joueurs se débrouiller pour organiser leurs "cours" de tir et de survie en terrain hostile. Comment faire pour entraîner les hommes à tirer sans gâcher trop

de munitions, de quelle manière exercer leur pédagogie, etc... Sachant que les règles expliquées dans Des Zus et des Kouthumes restent toujours en application et qu'il leur faut surveiller chaque mot qu'ils prononcent !

**5** Lucky Perruque s'approche des joueurs pendant un repas et leur propose 50/50 pour le butin. A toutes les dénégations des joueurs (du moins au début), il n'opposera qu'un gros clin d'oeil, style "Nous sommes obligés d'être discrets mais nous savons tous de quoi nous parlons."

Les joueurs ont alors deux options : ou faire semblant de savoir et essayer de lui faire cracher des renseignements intelligemment, ou finir par avouer qu'ils ne sont au courant de rien... Il sera alors beaucoup plus difficile de faire parler le mercenaire, car Lucky Perruque fera alors tout pour garder le butin tout seul.

Voici ce que sait Lucky : envoyé à la recherche de Thieh-Ri, il a appris par que ce dernier s'était réfugié dans une tribu de conservateurs. De informateurs lui ont même précisé que Thieh-Ri en avait pris la tête - ce qui est bien entendu faux. Mais Lucky, qui est un peu mongol et qui a pris tout ce qu'on lui a dit pour argent comptant, est persuadé que l'homme qu'il recherche n'est autre que... Lorant Vernes.

Il est vrai que les descriptions concordent à peu près, et que Lorant n'est arrivé que récemment dans la tribu. Mais Lorant n'est pourtant pas un imposteur... Lucky pense, cette fois-ci avec raison, que la camionnette avec les armes et l'essence volés aux garagistes est cachée quelque part dans les collines, et il part régulièrement à sa recherche. Il n'a pour l'instant rien trouvé.

**6** Lucky, qui essaye de prendre les joueurs de vitesse, va ensuite très vite agir... et rater. Il essaiera une nuit de prendre Lorant Vernes en otage, comptant le torturer pour lui faire avouer où est la camionnette. Sa tentative va échouer (quant on vous disait qu'il était mongol) et ce pauvre Lucky va se faire descendre par Lorant.

Le lendemain matin, celui-ci, fou de rage, va rassembler toute la tribu pour expliquer qu'il s'est fait attaquer par un suppôt de Satanat - si ce n'est par l'Anti-Pal en personne. C'est un signe, et Lorant Vernes décide donc pour commencer son expansion de se lancer à l'attaque de la tribu la plus atteinte par le mal : il s'agit d'une tribu dont les membres pratiquent la liberté sexuelle, tribu qui est installée à quelques kilomètres de là.



« J'AI VRAIMENT UN MAL DE CHIEN À SÉLECTIONNER DES LETTRES INTELLIGENTES DANS TANT DE BOUSES EN FORMATION ! MAIS COMME PLASMA EST LÀ ET BIEN LÀ... »

## Le Colonel Kurtz répond à votre courrier de débiles !

**PABLO MARQUIS  
DE SUISSE,  
MEME PAS EN FRANCE.**

...Je suis en train de fomenter un jeu qui, au contraire de Bloodlust, serait un jeu lumineux. Entendez par là le contraire de sombre, un jeu merveilleux, fantastique, beau, étrange, un jeu où le sens "fantastique" est poussé à l'extrême. Vous me comprenez ? J'aimerais tout simplement savoir si un univers pareil a une place (ou plutôt aurait une place) auprès de Siroz Productions. Quant à mes capacités d'écriture et de génération de règles, je m'y connais un bon bout.

Votre réponse ne tiendrait qu'en un seul mot : oui ou non.

Non.

**THOMAS CHEDMAIL,  
À LA CAMPAGNE.**

Salut !

En tant que membre du club Siroz (N°679), je vous écrit car je n'ai pas eu de nouvelles depuis votre deuxième envoi. Je suis maître INS-MV et en tant que tel, je vous demande de faire des scénarios un peu moins "réflexion", mes joueurs sont des bœufs.

Je n'ai pas reçu ma carte de membre et les feuilles de perso sont nulles.

Siroz se lancera-t-elle dans les jeux par correspondance assisté par ordinateur ? Si oui, je pourrai participer à la création d'un jeu à thème INS-MV (ou autre).

*Ecoute Thomas... Je vais être clair. Nous ne pouvons pas faire des scénarios moins réflexion. Non, on peut pas. Mais, dans ma grande mansuétude, voici quelques jeux qui devraient convenir à merveille à tes petits camarades : AD&D, AD&D et heu... Advanced Donjons et Dragons. Dernier conseil, cherche tes joueurs dans un club et non dans une étable !*

*Pour ta carte de membre, t'inquiète pas, personne ne l'a reçue, quant aux feuilles de perso d'INS MV : 1, viens me le répéter en face et 2, cours te procurer le Scriptarium Veritas quand il sera sorti ! Tu seras comblé !*

*Pour finir, nous avons pris la décision de ne pas nous lancer dans les JPCAO et ce depuis que nous avons appris que tu y participerais.*

**LA DERNIERE, UNE SURPRISE  
QUI NOUS VIENT  
DU PETIT JEREMY !**

Bonjour ! J'ai le privilège de vous annoncer la naissance du projet le plus fou de l'histoire du Jeu de Rôle : "le Jeu de Rôle gratuit !"

Mais dans quelle mesure c'est fou ? Et bien tout simplement parce que ce jeu "fera" :

- 40 pages A4 (réduites en A6) PAO
- Illustrées par un dessinateur de BD
- Avec de nombreux scénarios.
- Il sera distribué à l'échelon national (boutiques, conventions) et relayé par des fanzines qui le publieront.

- Et son thème ? Je ne vous répondrai qu'indirectement : avez vous aimé... V, Hidden, Invasion Los Angeles, Alien(s), Predator, etc... ? Si oui, vous craquerez pour... Suspense, le titre n'est pas encore trouvé.

- Sortie nationale : pas avant un moment.

*Prenez exemple et chapeau bas messieurs. Lui, il ne parle pas que dans le vide. Il agit ! Et son jeu, il a même trouvé le titre, c'est ALIENIDS, il est tellement bon qu'il a gagné le prix spécial du jury au concours des créateurs de jeu du 10<sup>ème</sup> France Sud Open de Toulon ce 13 juillet 1992 ! Et que c'est présenté, et bien présenté, sous la forme d'un Univers Simulacre. D'accord, il coûte un peu plus que prévu. Mais bon... on lui pardonne. Quant à la distribution nationale, quelque chose me dit que c'est en bonne voie, et pas n'importe laquelle de voie. Mais vous pouvez d'ores et déjà vous procurer cette merveille directement du producteur au consommateur via Raphael BOUCHARDEAU / 5, Rue Veronese / 29200 BREST en joignant un chèque de 40 Francs !*

## Petites z'an- nonces

*Le courrier des lecteurs, c'est aussi une bonne place pour passer des petites annonces. Alors vous recherchez une femme ? un chien ? un polonais ? un Daemonis Compendium neuf ? Envoyez vos PA, vous aurez peut-être la chance d'être publiés ! Suivez l'exemple :*

La moitié masculine de G.E.Ranne cherche à rencontrer Angie Everheart, vous savez, la superbe rousse des pubs Levi's avec ses yeux et ses... et puis... enfin, bon, quoi... on peut toujours rêver.

**Plasma 7.** Octobre-Novembre 1992. Réalisé par Halloween Concept SARL de presse pour Idéojoux. Périodicité bimestrielle.

**Directeur de Publication :**

Marc Nunès.

**Rédacteurs en chef :**

Anne et Gérard Guéro.

**Maquette :**

Hervé Loiselet

**Illustrations :**

Olivier Vatine, Pierre Le Pillevin, Alberto Var Anda, Synapses et Frank Frazetta.

**Ont participé à ce numéro :**

G.E.Ranne et Zlika pour Car Wars et Stella Inquisitorus.

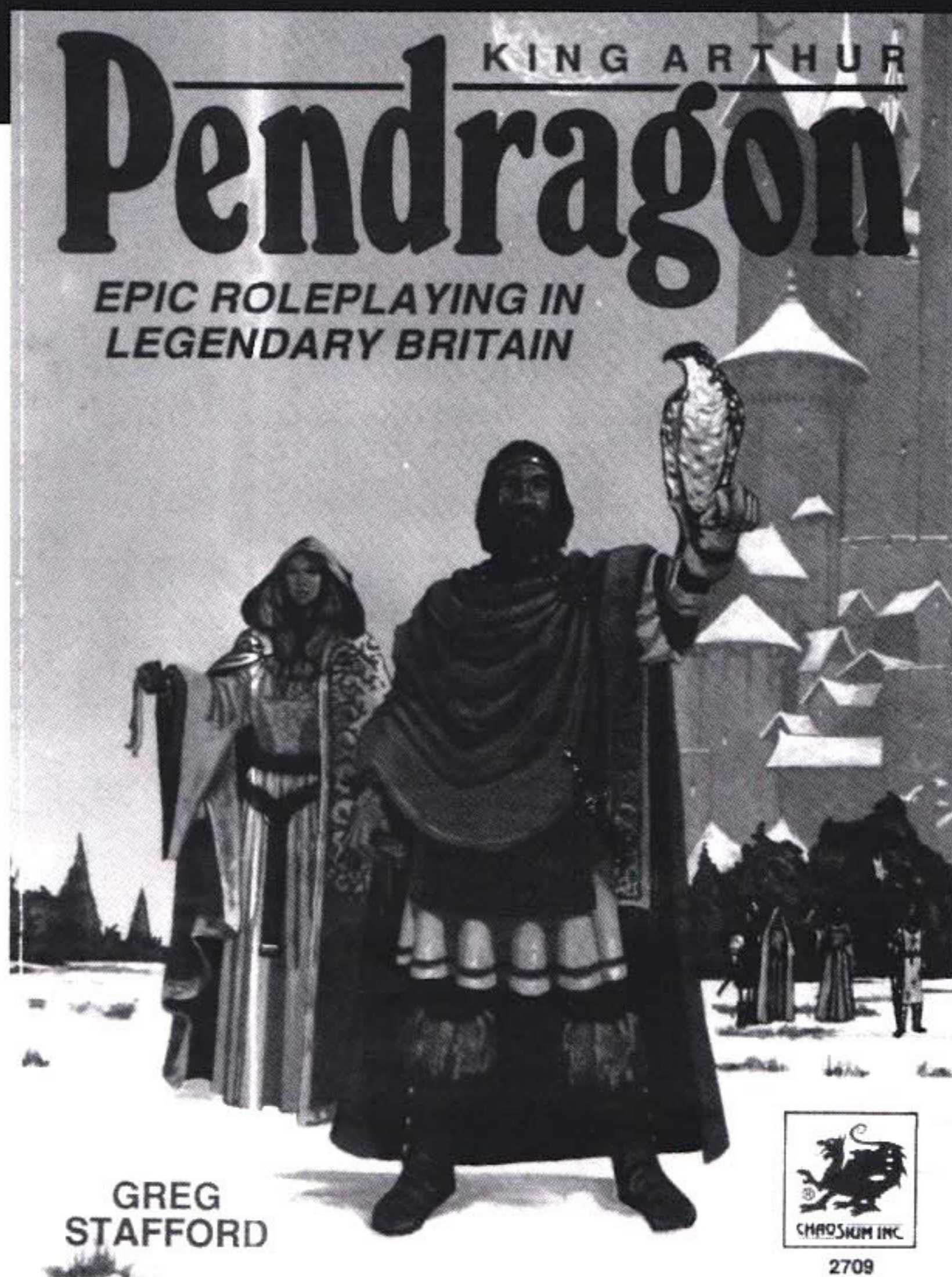
Car Wars et Nuclear Winter :  
© Steve Jackson Games

ISSN : 1150-1472



# Dès le prochain numéro\* !

DES SCÉNARIOS,  
DES INTERVIEWS, UN  
INVITÉ DE MARQUE  
ET DES MESSAGES  
SUBLIMINAUX \*\* !



\* Dans deux mois, à peu près...

\*\* Personne n'a dit qui serait l'invité, mais si Pendragon flashe au fond de ce qui vous sert de cerveau, la preuve est faite que les messages subliminaux, ça marche !



Extension N° 10 pour In Nomine Satanis / Magna Veritas

# Insh Allah



VAP  
ANDI 1992.

Par  
**CROC**  
et  
G.É Ranne

**SIROZ**  
PRODUCTIONS