

# Le magazine qui en a **Plasma**

Comme promis, tous les deux mois - Décembre 92 / Janvier 93 - ISSN 1150-1472

N°8 - 35 F

**Inédit : Enfin ! Le retour de la BD intégriste ! Interviews : Zlika et Greg Stafford ! Scénarios exclusifs : In Nomine Satanis, Bloodlust, Heavy Metal !**



**SIREZ**  
PRODUCTIONS







# Abonnez-vous à Plasma ou nous disons à cet enfant que le Père Noël n'existe pas !

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 qui 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 à la Siroz Dream Team 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 !



**D**éjà le numéro 2 de la nouvelle formule de Plasma et les délais sont respectés ! C'est dire si on vous aime chez Siroz. Comme promis dans le dernier numéro, nous ouvrons nos colonnes à d'autres éditeurs et on commence très fort avec non pas un mais deux éditeurs sympathiques ! J'ai nommé Oriflam et Ludodéire avec respectivement Pendragon et SuperGang ! Et comme nous ne faisons jamais les choses à moitié, nous avons interrogé sous la torture l'auteur de Pendragon, Mister Greg Stafford lui même ! Et plus encore, nous vous présentons dans ce numéro Alienoids dont nous vous parlions dans le courrier du précédent numéro, un petit bijou ! Quant à nous, les nouveaux produits se peaufinent, Stella Inquisitorus est sur la ligne de départ, prêt à casser la baraque et on murmure même dans les couloirs que Croc aurait commencé son nouveau jeu. Mais reportez-vous tout de suite aux pages News et Previews, vous en saurez peut-être plus ! 1993 sera l'année Siroz, qu'on se le dise, avec des surprises, encore des surprises et toujours des surprises ! Merci qui ? Ah oui, regardez bien dans les coins, passez les pages aux rayons X, lisez votre Plasma dans une glace, ne laissez rien passer ! Ce numéro 8 est réellement sublime-inal !



COUVERTURE : Var Anda

# Plasma et Siroz, c'est un superbe ensemble !

**STELLA INQUISITORUS** ..... 2  
Un coup d'œil de plus sur le nouveau jeu Siroz ! Et des previews qui tuent et qui courent sur plusieurs pages !

**ZLIKA :**  
**SOUS LA QUESTION** ..... 4  
Une interview de Zlika, l'un des créateurs de Stella Inquisitorus !

**L'INVITÉ :**  
**PENDRAGON** ..... 8  
La Table Ronde en jeu de Rôle !

**GREG STAFFORD :**  
**TORTURÉ** ..... 12  
Une interview de Greg Stafford, créateur de Pendragon et de Runequest !

**RÉVÉLATION :**  
**ALIENOIDS** ..... 14  
Une présentation et un mini scénario pour découvrir ce nouveau jeu !

**VIVONS HEUREUX** ..... 16  
Le retour de la BD intégriste Chick Production

**SHOPPING** ..... 18  
Ce qui nous plaît, nous, on en parle !

**HÉ COCO, LOGIQUE !** ..... 21  
Un scénario In Nomine Satanis, joué au 1<sup>er</sup> championnat de France INS !

**STONE DEAD FOREVER** ..... 29  
Un scénario qui tue pour Heavy Metal !

**OH DOUCE NUIT** ..... 37  
Un scénario de saison dans le monde froid et cruel de Bloodlust !

**LE SIEGE DE LA ROCHELLE** 43  
On y était c'était bien !

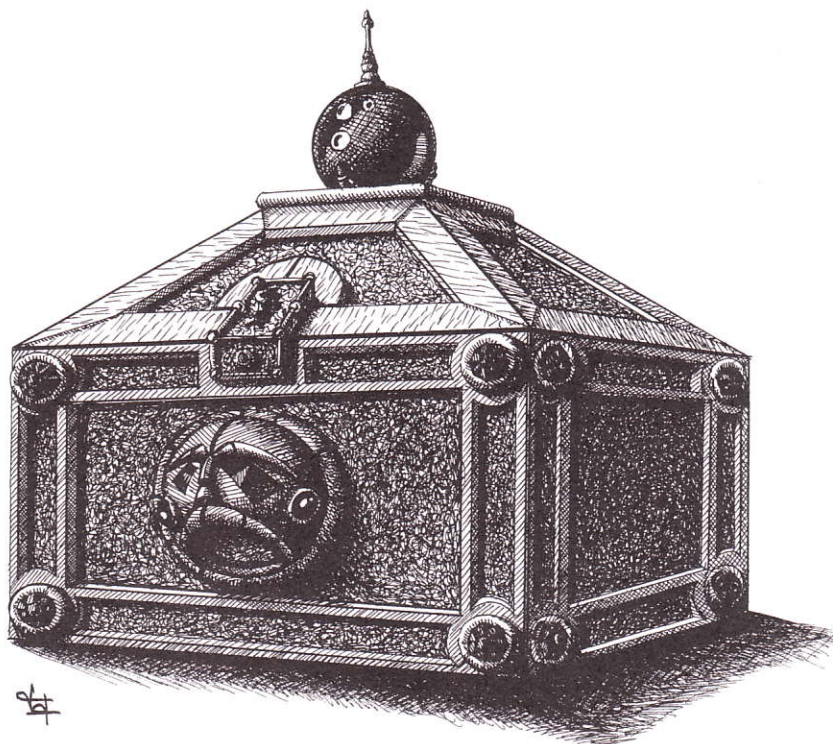
**C'EST TOUJOURS NOEL !** ...44  
Du matos emballé dans du papier cadeau pour Car Wars

**SUPERGANG** ..... 46  
Un test surprenant : policier d'élite ou franche crapule ?

**LE COURRIER** ..... 4  
Le Colonel Kurtz répond encore et toujours à vos nombreuses questions



**ON VOUS AIME ET ON AIME  
STELLA INQUISITORUS !  
RIEN QUE POUR VOUS, ON  
VOUS SERT UNE BONNE  
VRAIE TRANCHE DE CHRO-  
NOLOGIE RÉSERVÉE AUX  
YEUX AVERTIS ! À CONSOM-  
MER DE TOUTE URGENCE  
ET SANS MODÉRATION !**



# Stella Inquisitorus

*Ça arrive, ça arrive !*

## CHRONOLOGIE À L'USAGE DES GRADÉS

*(Toutes les informations antérieures à l'avènement du Stella Vaticanum sont strictement confidentielles et ne doivent être autorisées qu'aux membres des Eglises de Rang 6 ou supérieur, aux Archanges et aux Anges de grade 2).*

**-4387 :** Création du monde et de l'univers par le Seigneur tout puissant. Adam et Eve viennent à la vie (voir Genèse).

**-2212 :** Edition de la Bible. La foi est enfin accessible à toute l'humanité.

**0 :** Naissance du Sauveur Jésus Christ. Le vrai message de la foi est révélé au monde (voir Nouveau Testament).

**1096 :** Première croisade contre les hérétiques. Cette expédition militaire rencontre un vif succès, à la fois humain et militaire, et est couronnée par la prise de la ville Sainte Jérusalem. Son succès est tel, qu'il est un exemple pour toute la chrétienté et que pas moins de sept autres croisades lui succèdent.

**1270 :** Dernière croisade.

**2010 :** Après plus de 2000 ans de discrétion, les anges se montrent au grand jour. Ils

appellent tous les peuples à quitter la Terre devenue une véritable poubelle et à explorer les trésors vierges de la galaxie. Blandine et Jean mettent au point le système paradisiaque de voyage supraluminique. 77 fœtus, sont artificiellement clonés, placés en catatonie, et sont instruits par Blandine avant le départ. Ceux-ci font des milliers de sauts paradisiaques pour trouver une trentaine de planètes propices où ils déposeront à chaque fois un peu des 4000 Chrétiens embarqués. L'existence des Anges est révélée au monde. Elle encourage tous les hommes à se convertir et à vivre suivant les préceptes de la Bible. Des mesures draconiennes sont prises à l'initiative de Jordi et de Novalis pour la préservation de la nature. Le Vatican joue un rôle politique énorme, surtout grâce à l'afflux massif de nouveaux catholiques.

**2012 :** La première Cathédrale Stellaire est construite, elle est baptisée le 24 décembre par le Pape Christophe 1er. Elle quitte la Terre avec à son bord quatre milles Catholiques.

**2012-2050 :** L'Eglise envoie de plus en plus de Catholiques coloniser les planètes de la Galaxie. Les colons établissent des Communautés d'Eden dès leur arrivée sur les planètes à investir. Les résultats des

colonisations sont à la mesure des espérances. L'Eglise devient un état au dessus des Etats et convertit naturellement les adeptes des autres religions qui se rendent enfin à l'évidence.

**2052 :** La cathédrale Stellaire "Notre Dame de la Victoire" est détruite dans l'espace par une étron-suicide démoniaque construit à grand-peine par le staff du Malin. C'est le début des hostilités ouvertes avec les Démons qui étaient restés très discrets depuis 2010. En réaction à cette attaque perfide des sbires du Malin le Vatican déclare l'état d'urgence, et aidé par ses milliards de fidèles, prend les rennes du pouvoir. Jean XXV se fait sacrer Empereur-Pape et instaure le Saint Empire Terrestre. Les infidèles sont recherchés et convertis dans la mesure du possible.

**2053-2075 :** L'humanité prospère sous la férule éclairée de l'Eglise et de l'Empereur-Pape. La colonisation s'accroît, aidée par l'interdiction totale de la contraception et du divorce. Seuls les infidèles les plus irrédicibles restent sur Terre, parqués dans de gigantesques centres de reconversion.

**2075 :** Satan, le vil Serpent, attaque un convoi de Presbytères de transports entre la



Terre et la Lune, grâce à ses parodies de Vaisseaux Paradisiaques. Après avoir détruit ses pauvres vaisseaux marchands sans défense il s'en retourne dans ses caches fangeuses d'où il n'aurait pas du sortir, non sans avoir subi de lourdes pertes grâce à la célérité et à la bravoure des escadrilles de Confessionnaires d'interception basés sur la Lune.

**2076 :** Après son bien maigre succès, qui n'était qu'un test, le Diable et ses Démons de l'Enfer attaquent le Saint Empire Terrestre à la vitesse de l'éclair. Son attaque est si puissante et si rapide que les forces démoniaques rencontrent des succès notables, détruisant notamment les deux ArchiCathédrales "Gardienne des Ames" et "Rédemption Suprême". Après six mois de guerre, et de retraites stratégiques, le Saint empire Terrestre déclare l'état d'urgence et réagit. Roger VI succède à Jean Luc II et proclame immédiatement la 1ère Guerre Sainte. Les troupes, galvanisées, ne tardent pas à remporter quelques succès et à contenir l'ennemi.

**2076-2098 :** 1ère Guerre Sainte. Elle dure plus de 23 ans et fait plus de cinq milliards de morts de part et d'autre. Décimés par les fulgurantes contre attaques des forces du Seigneur, les armées Démoniaques retournent dans leur repaire de noirceur.

**2098-2250 :** Le Saint Empire Terrestre panse ses blessures et reprend son expansion, profitant d'un taux de natalité hors du commun. La guerre avec le Dunkle Reik se poursuit mais n'est qu'une suite d'escarmouches plus ou moins importantes.

Une police de l'âme est alors créée afin de veiller à la bonne santé spirituelle du peuple. Le baptême est obligatoire sous peine de mort. Le Dunkle Reik se reconstruit après l'anéantissement de ses forces armées et la destruction de la moitié de ses planètes.

## C'est sorti !

### SCRIPTARIUM VERITAS POUR INS MV

Le digne successeur du Dæmonis Compendium, à présent épuisé. Tous les Archanges et tous les Princes, même ceux qui ont disparu ou qui viennent d'apparaître. Toutes les règles oubliées compilées pour vous : Vikings, Sorciers, Vaudous, Musulmans, Eglises et tant d'autres. Toutes les nouvelles d'ambiance réécrites par le top du top, Valérijanluc Bizien, Guillaume Delafosse, G.E.Ranne, Zlika ! Un must pour tout vrai joueur d'INS MV !

## Ça vient de sortir !

### PARIS BREST POUR BITUME MK5

Paris, la région parisienne, la Bretagne, la mer, les pirates, la Samaritaine, le métro, la Défense, l'Usine Billancourt, les sous marins, les trains, la forêt de Brocéliande, le mazout, le Roi Arthur, les galettes, bref une extension complètement inédite pour le meilleur jeu post apocalyptique du MONDE ! J'ai nommé Bitume ! Et qui plus est, Paris Brest est compatible avec les éditions précédentes de Bitume. Merci qui ?

Par G.E.Ranne, illustré par Var Anda

### SOUVENIRS DE GUERRE POUR BLOODLUST

Quelle est la différence entre un Hynaton pur et un Elfe dans le monde de Bloodlust ? Pourquoi les Sekekers sont-elles si redoutables ? Qu'est-ce qui fait dans votre origine que vous êtes un Alweg ? Toutes ces questions trouvent une réponse dans cette extension pour Bloodlust, le jeu qui a changé l'image de l'heroïc fantasy pour tout ses joueurs, meilleur jeu de l'année 1991/92 aux 5èmes Joutes du Téméraire. Bien sûr, en plus de toutes les

descriptions pointues, des animaux, des personnages célèbres et des unités d'élite, vous trouverez dans Souvenirs de Guerre les scénarios continuant la Campagne "Eclat de Lune" qui s'achèvera en apothéose dans le supplément sur Pôle.

Par Croc, illustré par Var Anda, couverture de Frazetta

### DEMENTIA PROFUNDIS POUR INS/MV

Reste calme... On a pris son petit valium, ça va aller mieux... Mais oui, tu as vu des créatures bizarres se donner de grands coups d'épée et cracher du feu. Mais oui, tu t'es fait attaquer par un coq de combat qui crachait de l'acide. C'est tout à fait normal... Et maintenant tu me dis qu'il y a quelque chose entre le Paradis et L'Enfer ? Mais t'es fou ! Ca te rend aveugle, mon pauvre ami. Mais à la limite, j'aime mieux ça. Tiens voici ton entonnoir...

Une extension pour INS/MV composée d'aides de jeu et de scénarios. Etre Ange ou Démon, plus qu'un métier, une profession de foi !

Par G.E.Ranne, illustré par Var Anda.

**2250 :** Un groupe spécial des armées démoniaques attaque par surprise l'ArchiCathédrale "Marche Divine" et ses 500.000 colons embarqués. La colère gagne tout le Saint Empire. L'Eglise essaye de calmer les populations et étouffe l'incident afin de ne pas se lancer dans un engagement armé plus important.

**2251 :** Un prêtre ermite de Fomalhaut IV, Marc le pieux, appelle les populations à réagir face aux agissements maléfiques et sornois des minions du Malin.

**2251-3040 :** Après les erreurs du début le Saint Empire change de tactique et économise ses forces, de même que le Dunkle Reik, sérieusement touché par les assauts des courageux chrétiens. Pourtant la guerre devient totale, et les deux empires ne vivent plus que pour la guerre, leur économie, leur production n'ont pour seul but que d'anéantir l'adversaire.

**3040 :** Miné par les hérétiques et les Démons Infiltrés, Le Saint Empire Terrestre va de défaites en défaites. Les forces du Bien sont tellement noyautées par les Démons que l'un deux, le désormais célèbre Vachar,

est même général de la Seconde Flotte d'Interception et d'Incarcération Divine au moment de son arrestation. Mais pire que tout, le Saint Empire Terrestre est rongé par le paganisme et l'idolâtrie, s'étant rabaissé au niveau de son adversaire, il a perdu son âme, gros fruit pourri ouvert aux vers démoniaques. C'est alors que Dominique réagit et crée les Inquisiteurs Impériaux, un corps spécial doté de tous les pouvoirs. Les remèdes sont à la mesure de la maladie qui touche l'Empire. Tous les hérétiques, ou personnes soupçonnées d'être tel sont promptement brûlés, et ce sont des planètes entières qui disparaissent ainsi.

**3040-3120 :** En 80 ans, l'Empire Ténébreux est réduit à un seul système solaire. Le Saint Empire Terrestre règne en maître absolu sous la férule de l'Inquisition Impériale.

**3120 :** Le Seigneur tout puissant intervient en personne auprès de Dominique, jugeant qu'il a exagéré quand aux moyens utilisés.

**3120-4076 :** L'Ere Dorée. Sous la direction des EmpereurPapes successif, l'Empire prospère comme jamais. Il devient un havre de paix et de bien être catholique, toutes les pla-



nètes sont de véritables paradis terrestres. Confiné dans un système solaire isolé en périphérie de la galaxie, l'Empire Ténébreux rumine sa vengeance.

**4077** : Comme décrit dans la Bible, la Bête naît dans le Dunkle Reik, grâce aux démoniaques sortilèges de Lucifer. Les Légions de l'Enfer attaquent traîtreusement l'Empire, la Bête à leur tête. Le Saint Empire envoie ses Croisés de l'Espace, mais ceux-ci, affaiblis par un millénaire de paix sans faille, succombent au charme de la Bête et passent de son côté. Ainsi renforcé, la horde démoniaque se précipite à l'assaut de la Terre balayant tout sur son passage, semant la mort. Ceux qui refusent de suivre la Bête sont exterminés, mais beaucoup passent de son côté. On peut voir le résultat d'un millénaire de paix trop intense. Tirons leçon de nos aînés, et ne relâ-

chons jamais notre attention.

**4077-4096** : L'Armageddon. En 19 ans de guerre totale le Mal se répand d'un bout à l'autre de la galaxie. Il corrompt tout ce qu'il ne détruit pas, poussant les frères à s'entre-tuer, amenant même des Anges à passer de son côté. La guerre civile ravage la Galaxie. La bête pose le pied sur Terre avec l'élite de ses troupes et se proclame EmpereurDieu de l'Univers. C'est alors que sept chrétiens furent illuminés par le Seigneur. Ils reçurent comme mission de sauver le monde et de laver l'insulte faite à Dieu. Ainsi firent-ils. Ils détruisirent la Bête et ses armées en déclenchant les armes atomiques du Vatican, réduisant la Terre en un désert radio-actif, faisant 20 milliards de victimes par la même occasion. Après cela, ils rallièrent à eux les derniers chrétiens, rallumant la flamme de la foi qui subsistait en chaque être humain. C'est le début de la troisième Guerre Sainte, appelée aussi Grande Purification.

**4096-4100** : Grande Purification. Les sept Apôtres de l'Ordre Nouveau menent une lutte sans merci contre les agents du Malin, ralliant à eux tous les bons chrétiens, y compris ceux trompés par la Bête. La chasse aux Démons est impitoyable, toutes les populations sont rebaptisées afin de s'assurer leur loyauté. Les Démons survivants se terrent dans les restes du Dunkle Reik.

**4100** : Les sept Apôtres de l'Ordre Nouveau proclament la naissance du Stella Vaticanum. Dieu pour les récompenser leur envoie la Nouvelle Jérusalem où ils s'installent afin de reconstruire la Chrétienté.

**4100-4175** : Après avoir créé les sept Eglises et jeté les bases du Stella Vaticanum les sept Apôtres de l'Ordre Nouveau atteignent leur apothéose et refusent les distinctions accordées par Dieu. En signe d'humilité,

## Over the hills

**INS / MV en Allemand !** C'est pour mars 1993 si tout va bien ! La traduction est la responsabilité d'Alexandre Kleisen, qui a déjà travaillé pour Casus Belli et qui a collaboré au Sourcebook allemand de Shadowrun. Quelqu'un de très bien et je tirais mes sources. On vous en dira plus dès que nous aurons des nouvelles fraîches et si vous êtes sages on vous parlera d'Alexandre. Si vous n'êtes pas sages, on vous montrera sa photo.

**Bloodlust aux Etats Unis ?** C'est peut être vrai bientôt. C'est Mark Rein-Hagen, le créateur de Vampire et le responsable de toute la gamme White Wolf qui a complètement craqué sur le jeu et qui veut le faire publier aux USA ! De quoi faire taire définitivement les détracteurs de Bloodlust qui ne se donnent pas la peine de le lire ou d'y jouer. Mark Rein-Hagen, plus connu pour les jeux d'ambiance que pour les jeux bourrins, y a joué, lui et il a aimé. Ergo...

**Necromancia en Allemagne ?** C'est peut être aussi pour bientôt. Le jeu de plateau Siroz serait édité en Allemagne d'ici peu. L'Allemagne, je vous le rappelle, c'est l'un des pays où l'on joue le plus. Non pas aux jeux de rôle, enfin pas beaucoup et même moins qu'en France, mais aux jeux de société. Du jeu de société au jeu de plateau, il n'y a qu'un pas que Siroz va leur faire franchir.

**1993 : L'année Siroz !**

## Très bientôt

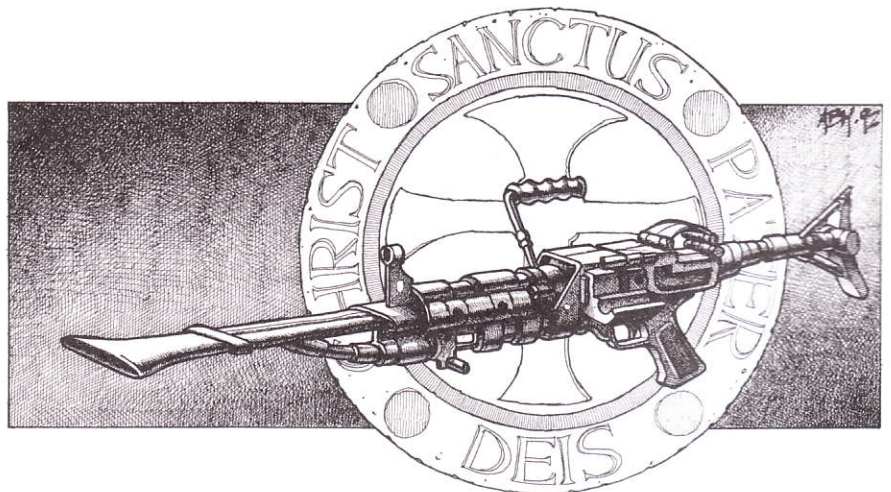
### FALKAMPFT BLUES POUR BERLIN XVIII

Berlin XVIII est LE jeu décrivant la vie des unités de police dans un univers noir, où il fait mal vivre, où le chômage règne en maître et où les sans abris donneraient des cauchemars à Bernard Kouchner lui-même. Ce n'est pas du Cyberpunk puisque le jeu est sorti à une époque où en France ce terme n'existait même pas, mais au niveau de l'environnement, un joueur de Cyber y trouvera son bonheur, surtout pour l'aspect Low Life. Mais dans toute société, même en décrépitude, il faut des lois. Et c'est justement ce que propose Falkampf Blues : Tout, absolument tout, sur le système juridique, carcéral, pénal et policier dans un Berlin sombre et déprimant.

Par Olivier Noël (c'est de saison)

comme modèle pour les Apôtres à venir, les sept sauveurs démontrent la validité de la notion de garant de la Foi, continuent d'assurer leur poste, pour enfin décéder comme de simples mortels impatients de montrer patte blanche au Purgatoire.

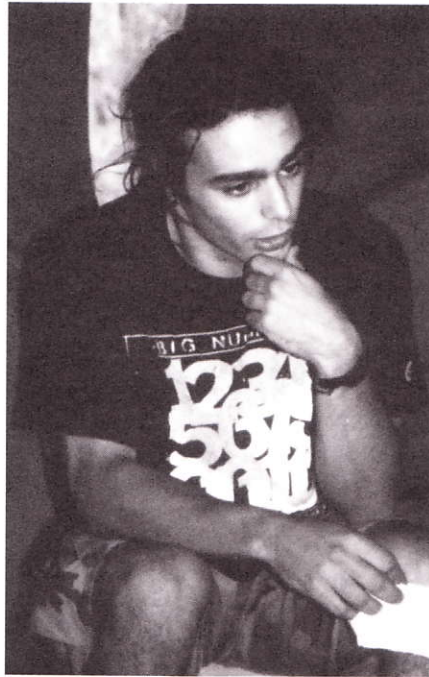
**4175-6992** : Le Stella Vaticanum s'étend lentement mais sûrement, baptisant toutes les planètes au fur et à mesure de sa minutieuse reconquête de la Galaxie. Les sept Eglises règnent sans partage. Le Stella Vaticanum est sans cesse opposé au Dunkle Reik, toujours présent, et aux survivants isolés de l'Armageddon, ayant oubliés la vraie foi. ■





# Zlika ? Zlika ? C'est quoi ça ?

**ZLIKA, OUI, C'EST QUOI ÇA, HEIN ? ALLEZ, BON, ON Y VA, C'EST L'UN DES PREMIERS COLLABORATEURS DE CROC, TRAVAILLANT AVEC LUI DEPUIS 4 ANS. IL VIENT AVEC LE RESTE DE LA DREAM TEAM SIROZ DE TERMINER STELLA INQUISITORUS. C'EST SÛR, IL SAIT ÉCRIRE, MAIS IL SAIT AUSSI PARLER ET IL VA VOUS LE PROUVER TOUT DE SUITE :**



Hé, tu me poses des questions intelligentes hein ? Que je fasse pas trop con...

*Fais gaffe, ça enregistre là... Zlika, une, première !*

Un, deux, essai, allo, un, deux, essai...

*Zlika bonjour, qui tu es ?*

Je m'appelle Zlika, j'habite à Créteil, près du Quick, c'est tout.

*Depuis quand travailles-tu dans le jeu de rôle ?*

J'ai rencontré Croc en 1979...

*1979 ?*

Heu... 1988, ou 87, ou je sais plus. Et j'ai travaillé sur la couverture de France 2009, une extension de Bitume, c'est moi qui l'ai faite. Oui, j'ai fait la couverture de France 2009, en moins d'un quart d'heure...

*Mais alors tu es dessinateur, pas écrivain ?*

D'abord, c'était une conception graphique, c'était pas un dessin.

*Donc tu es concepteur graphique...*

Oui, c'est ça...

*D'accord, mais comment en es-tu venu à écrire des jeux de rôle...*

Je n'écris pas des jeux de rôle, je les conçois. Et pour revenir à nos moutons, on a commencé à écrire In Nomine Satanis et Magna Veritas, après.

*Ça a donc commencé par In Nomine Satanis ?*

Et Magna Veritas...

*Après, mais ça a commencé par In Nomine Satanis ?*

C'était un peu l'idée de base. Il faut savoir qu'au début il n'y avait que les Démons, il me semble et que les Anges sont venus plus tard. Ça a été d'ailleurs beaucoup plus difficile de faire la partie des Anges que la partie des Démons...

*Et sur quels Archanges as-tu particulièrement travaillé ?*

Ben, les Archanges qui sont dans Magna Veritas... voilà...

*Quelle est la genèse de Stella Inquisitorus ?*

Stella ? C'est une idée qui traîne chez Siroz depuis maintenant 2 ans et quelques... Et qui n'avait pas été développée pour cause de manque de place dans le planning prévisionnel. A un moment donné, il y a eu un trou dans le planning comme on dit et il a semblé que c'était le bon moment de programmer Stella Inquisitorus.

*A quoi joues-tu ?*

J'ai joué beaucoup à Gurps et j'y joue toujours, je joue à In Nomine Satanis parce que c'est bien, j'aime beaucoup Heavy Metal et j'ai joué beaucoup à Méga, quand j'étais petit, à Méga 1. J'avais 13 ans. J'ai évidemment commencé par D&D, comme tout le monde.

*Depuis combien de temps joues-tu ?*

10 ans maintenant et j'ai commencé à jouer à Donjon et à Car Wars sur des feuilles de papier quadrillé, avec des règles photocopées et des petites voitures qu'on découpait nous même. Et le mieux c'est qu'on coloriait

## Bientôt

### STELLA INQUISITORUS

C'est fini ! On en est à la mise en page et aux dernières finitions ! Pour en savoir plus sur ce nouveau jeu, jetez un coup d'oeil plus approfondis sur ces quelques pages. Stella Inquisitorus, le jeu de l'année 1993. Un jeu indépendant qui reste compatible avec In Nomine Satanis - Magna Veritas puisque son action se déroule dans le lointain futur. Du Star Trek à la sauce INS ? Pas vraiment...

### HEAVEN AND HELL POUR INS/MV

Non, les extensions d'INS/MV ne porteront pas de titre anglo saxon. Ce n'est que le titre de travail, qu'on utilise entre nous lors de la conception. Heaven and Hell comme son nom l'indique vous dira tout ce que vous avez voulu savoir sur le Paradis et l'Enfer, sur la Cité Eternelle et la Cité de Dis, sur les Archanges et les Princes-Démons, leurs relations, sur ce qu'il y a entre Enfer et Paradis sur les Marches Intermédiaires. Après le Coran Alternatif, une nouvelle lecture de la Bible.

### LES JOYAUX DE POLE POUR BLOODLUST

Là aussi, c'est pareil, c'est juste un titre de travail... Dernière extension de la première génération pour Bloodlust, Les joyaux de pôle vous proposera comme son nom l'indique une visite guidée du joyau de Tanæphis : Pôle. Toute la cité, quartier par quartier, des murailles extérieures à la cité interdite de l'Empereur, du grand dôme aux profondeurs des égoûts et au-delà, des arènes aux quartiers de plaisir. Tout cela, très détaillé plus le final en forme de feu d'artifice de la campagne Eclat de Lune... Ça promet d'être TRÈS beau !

les voitures et c'était de loin la partie la plus intéressante. Mais sinon, j'aime particulièrement les jeux Steve Jackson, surtout Illuminati, Gurps, Car Wars, Hacker et aussi Shadowrun qui même s'il n'est pas de chez Steve Jackson n'en est pas moins bon... Et j'aime bien l'Appel de Cthulhu, même si je ne l'ai pas pratiqué beaucoup...

*Et tu sais lire ?*

Pas très bien, je suis forcé de suivre avec le doigt... Lire, lire... beaucoup science-fic-



tion, Jack Vance, tout ça, Lovecraft, tout ça, beaucoup tout les comics anglais, Judge Dredd, tout ça, lire beaucoup les BD françaises, Les Héritiers, tout ça...

**Musique ?**

Bowie, Motörhead, Mozart ? Mais je profite que l'on parle musique pour signaler que je suis à la Croix Rouge et qu'il faut tous passer votre AFPS, c'est très important. L'AFPS? c'est l'Attestation Formation Premier Secours et il faut appeler le 05 06 15 15. C'est un numéro vert qui coûte rien du tout.. Il faut le passer et après il faut aller à la Croix Rouge, comme bénévole.

**Parle-nous de Stella...**

Stella, c'est In Nomine Satanis - Magna Veritas dans 5000 ans, avec toutes les conséquences de ce qui s'est passé durant ces 5000 ans. Entre temps, le plus gros truc, c'est la Bête. L'Armageddon et la naissance de la Bête, l'Antechrist, le fils de Satan.

**C'est une extension pour INS/MV ?**

Non, non, c'est un jeu à part entière qui aura ses propres extensions, et son écran et tout ça...

**Et les règles ?**

C'est le même système de jeu qu'INS/MV, les règles sont reprises entièrement dans Stella Inquisitorus, mais elles sont modifiées en fonction du temps et de l'espace. Le background, lui, est totalement original.

**Quelles sont tes sources d'inspirations pour Stella ?**

Star Trek et Warhammer 40000. Star Trek sans le coté Star, ni Trek d'ailleurs et Warhammer 40000 sans le coté War ni 40000. Il n'y a plus que Hammer. Ah si, on peut garder le coté 1000. Pour l'an 1000, tout ça...

**Quelle est l'ambiance ? noire ? un peu second degré comme In Nomine ?**

C'est pas drôle du tout... si en fait... Non,

c'est très sérieux, c'est même beaucoup plus sérieux que Magna et In Nomine, c'est moins "Toon" pour la bonne raison que les Démons et les Anges ne peuvent plus se permettre de rigoler. On ne rigole plus du tout, entre temps il y a eu des milliards de morts et le peu qui reste, il faut qu'il reste. Sinon, noir ? Non, c'est pas noir du tout, puisque les Chrétiens vivent dans l'Amour de Dieu et la Foi intense qui les caractérise et les Démons n'ont pas trop changé depuis le temps, ils vivent toujours dans la joie et la bonne humeur et le péché permanent. C'est un peu comme Brazil quoi... De l'intérieur ça craint, mais vu de l'extérieur ça fait un film génial...

**Et quels sont tes futurs projets ?**

Plein d'extensions pour Stella, et tout ça... et faire traduire Stella en 126 langues, dont le français et le distribuer gratuitement. Enfin presque gratuitement...

**Tu as des dessinateurs préférés ?**

Heu... Rodney Mathews, Simon Bisley, Frazetta, Pépé Moreno et Var Anda, c'est le meilleur ! Et Sophie Mounier aussi !

**Et qui va donc illustrer Stella Inquisitorus ?**

C'est un groupe de jeunes très sympathiques qui s'appellent synapses. Ils sont vraiment très très doués, et leurs dessins sont très beaux et plus beaux que n'importe quels dessins, sauf ceux de Sophie Mounier, de Frazetta, de Brian Bolland, de Simon Bisley et ceux de Var Anda.

**Et tu penses quoi des créateurs en France ?**

Ben y a la Siroz Dream Team, mais c'est nous, on va pas en dire tout le temps du bien, et sinon j'aime bien PDP (Patrick Durand Peyrolles pour les intimes), il a un chien qui mange pas casher... Gerfaud, j'ai jamais eu l'occasion de le rencontrer, mais

**Scoop**

A l'heure où vous lirez ces quelques lignes, les premières parties test du nouveau jeu de Croc auront déjà été jouées ! Et comme nous sommes mesquins, nous ne vous en parlerons pas. Comme dirait Steve Jackson : "Anything by Croc is bound to be good." Et il sait de quoi il parle, le bougre, il a tout de même créé Gurps, Car Wars et Illuminati entre quelques autres..

j'aime beaucoup Rêve de Dragon, j'y ai joué beaucoup aussi quand j'étais petit...

**Est-ce que tu fais du Grandeur Nature ?**

J'ai fait du GN, j'ai même été payé pour en faire chez Paradoxes. Moi je dis le Grandeur Nature c'est nul, parce que dans Semi Réel il y a semi, et c'est pas drôle. Parce que Semi ça se transforme souvent en complet et après quand on assomme des mecs dans le jeu, on se fait engueuler alors qu'on a fait que leur taper dessus, après tout. Moi je vous dis : Jouez au Paint Gun, c'est plus drôle, au moins on se prend juste une bille de peinture et on risque pas de se faire mal.

**Est-ce que tu penses que la réputation des jeux de Croc vis à vis du public qui n'en a jamais lu une ligne, je cite : fascistes, misogynes, violents est justifiée ?**

Non, sinon je ne travaillerais pas avec lui, quant à la vision des femmes dans ses jeux, c'est que des conneries. C'est l'univers qui fait que les femmes sont traitées comme elles le sont. Dans le Stella Vaticanum, les femmes ne sont rien comme pour la majorité des chrétiens, sinon elles pourraient être prêtres, par contre chez les Démons, elles sont traitées exactement comme les hommes. C'est à dire comme rien. Dans Bloodlust, c'est normal parce que c'est un monde médiéval et ça a toujours été comme ça dans tous les univers médiévaux REALISTES, mais à partir du moment où une femme devient porteuse d'Arme son statut change, elle devient l'égal d'un porteur, et non l'égal d'un homme. Dans Bitume le statut des femmes dépend des tribus et dans Heavy Metal elles sont exactement l'égal de l'homme, donc je ne vois pas où ils ont vu que c'étaient des jeux misogynes.

**Pour finir, quelle est ta philosophie de la vie ?**

Humaniste et c'est d'ailleurs pour cela que je suis à la Croix Rouge.

(.....)

**Hé j'ai été bien hein ? Hein dis ? Hein ? On la refait ? ■**

**Les figurines INS/MV sont belles ! Elles sont sorties !**

Depuis le temps qu'on en rêvait, la première série de 4 figurines INS/MV est arrivée il y a peu dans tous les magasins, sculptée par Armageddon, une société française capable de rivaliser avec les éditeurs d'outre manche ou d'outre atlantique. Elle est composée de deux Anges, l'un au service de Laurent, au look Highlander, et l'autre au service de Dominique, une jeune femme très bêchebêbe si elle ne tenait pas ses escarpins vernis dans la main gauche et une M60 bénite dans la main droite.

Les Démons eux, sont représentés par un représentant, ou plutôt une représentante aux ordres d'Andrealphus, qui comme qui dirait à les formes sinon la forme. Les bourrins sont dignement représentés par un Démon aux ordres de Caym, qui exhibe un très joli hachoir à viande prêt à le précipiter sur le crâne de votre personnage. Ambiance garantie...



Comment reconnaît-on une **BONNE BOUTIQUE** ? C'est simple elle vend tous les produits Siroz ! Alors c'est là que vous pouvez les acheter en bénéficiant d'un accueil chaleureux et personnalisé ! **MAIS** bien sûr, si vous habitez à la campagne, loin d'une ville, ou un coin encore plus paumé que ça, si vous êtes vraiment fatigué ou déjà dans le plâtre en prévision des vacances, ce bon de commande est fait pour vous ! Et comme nous vous aimons, si, si, **UN TIRAGE AU SORT** récompensera l'un de vous. Et qu'est ce qu'il gagnera ? Tout simplement **LE MASTER D'UNE DES SUPERBES FIGURINES INS/MV** ! C'est-y-pas génial ça ? C'est quoi un Master ? C'est la première, ou au pire la seconde, figurine issue de la fonderie avant même que la série ne soit lancée en production. Un véritable objet de collection ! N'oubliez pas de cocher la case sur le bon de commande, sinon on ne pourra plus rien pour vous...

**IN NOMINE SATANIS .....199F**

- Nouvel écran INS-MV .....99F
- Baron Samedi .....126F
- Mors Ultima Ratio .....126F
- Demonix Remix .....126F
- Il était une fois .....126F
- Mindstorm .....126F
- Insh'Allah.....126F
- Scriptarium Veritas .....199F
- Dementia Profundis.....126F

**CAR WARS .....230F**

- Le rêve américain .....144F
- Turbocharger .....154F
- Guide des véhicules.....99F

**HEAVY METAL.....228F**

- Ecran Heavy Metal .....89F
- Urban Guerilla .....126F
- Killing Teknology .....126F

**BLOODLUST.....238F**

- Ecran Bloodlust .....99F
- Flocons de sang .....144F

- Poussière d'ange.....144F
- L'enclume et le marteau .....144F
- Souvenirs de guerre .....144F

**ANIMONDE .....145F**

- L'arc-en-ciel des ténèbres.....95F
- Larmes de jalousie .....95F

**BERLIN XVIII .....134F**

- Ecran Berlin XVIII .....90F
- Marxmen 12.35 .....144F
- Berliner Nacht.....126F

**BITUME MK5 .....139F**

- Ecran Bitume .....89F
- Paris Brest .....109F
- Acide Formique.....75F
- Sur la piste des drakkars .....60F
- France 2009.....60F

**ATHANOR.....200F**

- Ecran Athanor .....80F
- Masques.....119F

**COLLECTOR'S**

- PLASMA 1 .....35F
- PLASMA 2 .....35F
- PLASMA 3 .....35F
- PLASMA 4 .....35F
- PLASMA 5 .....35F
- PLASMA 6 .....35F
- PLASMA 7 .....35F
- PLASMA 8 .....35F

**ALIENIDS .....139F**

**HURLEMENTS.....199F**

- Hurlelune 2.....89F
- Hurlelune 3.....89F
- Hurlelune 4.....89F
- Hurlelune 5.....126F

**FIGURINES**

- La forge des nains .....70F
- Le canon des orcs-pirates .....70F
- La chasse à l'ogre .....70F
- L'orchestre des nains .....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 ..... FF, correspondant au prix des jeux commandés et je vérifie deux fois plutôt qu'une, on sait jamais.

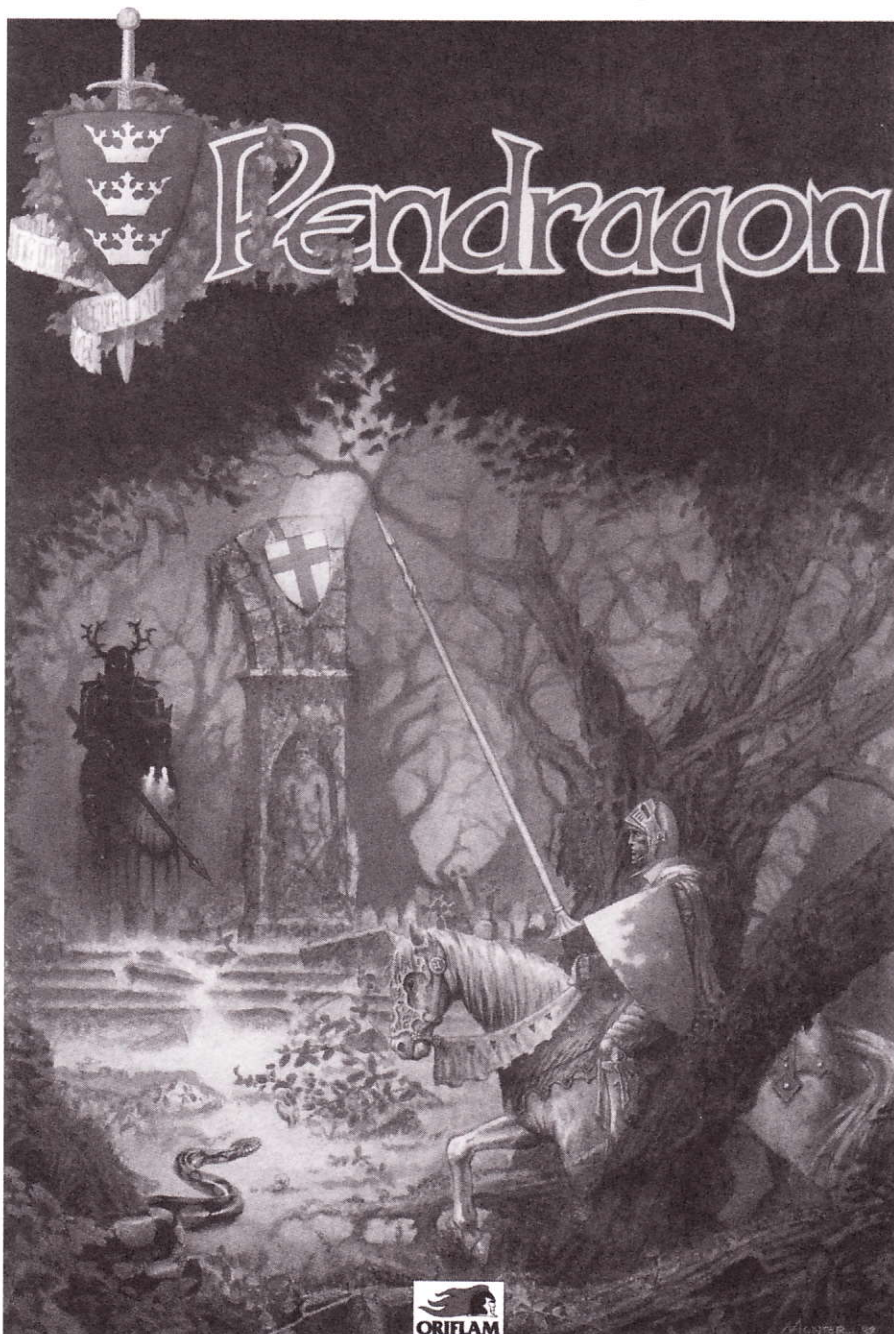
Oh oui, je désire participer au tirage au sort pour gagner le Master d'une superbe figurine INS/MV ! Et je dis d'avance : Merci Siroz !

Oh oui, je voudrais bien que mon jeu soit dédié par les auteurs !  
*Offre valable jusqu'à la parution de Plasma 9, alors on speede !*



**NOUS ACCUEILLONS ICI UN INVITÉ DE MARQUE PUISQU'IL S'AGIT DE PENDRAGON, DE GREG STAFFORD, PUBLIÉ EN FRANCE PAR ORIFLAM. BIEN SÛR, HISTORIENS ET SPÉCIALISTES DE LA CULTURE CELTE RISQUENT D'ÊTRE SURPRIS PAR CE QUI SUIT, MAIS C'EST AVANT TOUT UNE VISION TRÈS PERSONNELLE ET INTÉRIEURE D'UN UNIVERS ARTHURIEN ET NON UNE RÉALITÉ HISTORIQUE COMME VOUS POURREZ LE CONSTATER PAR VOUS MÊME.**

## **Greg Stafford : Pendragon**



**T**out le monde connaît ou a entendu parler du roi Arthur, roi mythique et légendaire ayant atteint la postérité grâce à l'oeuvre de Chrétien de Troyes, le premier romancier français. Tout le monde connaît également sa fameuse épée Excalibur (ou Excalibor) comme étant la meilleure du monde. Cependant qui connaît bien la vie, les mœurs de cette époque peuplée de légendes et de mystères.

### **UN PEU D'HISTOIRE.**

La légende du Roi Arthur a deux origines qui se rejoignent en la personne de Chrétien. Il est en effet à la base de toute cette mythologie arthurienne. Pour créer cette matière de roman il s'est inspiré de faits réels. Artus est le nom d'un célèbre chef de guerre qui combattit réellement les Romains aux alentours de l'an 50 avant J.C. Ensuite Chrétien a adapté ses écrits à son époque, cela pour plaire aux nobles du Moyen Age. Nombres de dames de l'époque, comme Anne de Bretagne ou Eléonor d'Aquitaine sa fille, ont donné à l'écrivain les bases de nombreux romans comme par exemple "Lancelot le chevalier à la charrette".

Plusieurs autres auteurs anglais, gallois, allemands ou français ont ajouté un certain nombre d'éléments à la légende arthurienne comme la quête du Graal. Ils ont également modifier quelques autres événements et personnages tel que Mordred qui de neveu est devenu fils d'Arthur. Les noms des personnages ont aussi changé il peut-être difficile de s'y retrouver entre Perceval, Périder et Percevault. Cependant tous ces auteurs ont respecté le grand principe émis



par Chrétien de Troyes, c'est à dire celui du chevalier courtois.

### QU'EST CE QU'ÊTRE UN CHEVALIER COURTOIS ?

A la cour du Roi Arthur la courtoisie est de rigueur, elle en est même le point culminant. En effet, il est impensable pour tout chevalier digne de ce nom de n'être qu'un excellent combattant. Le monde compte tellement d'excellents combattants !

C'est pour cela que tout chevalier d'Arthur doit posséder quelque chose en plus, et ce quelque chose est la courtoisie.

Or ces deux points sont assez incompatibles il n'y a donc que plus de mérite à parvenir à les associer. Le chevalier arthurien doit pouvoir se comporter en société, c'est à dire dans les différentes cours comme quelqu'un de raffiné et d'intelligent.

re, il est formellement proscrit et peut avoir de terribles conséquences. N'oublions pas que ce sont les amours charnels de Lancelot et Guenièvre qui ont précipité la fin de la Table Ronde. Bien entendu tous les chevaliers ne sont pas dans ce cas. A ce niveau la courtoisie se contente d'être "mondaine". C'est à dire de respecter les femmes dans leur ensemble ainsi que de les servir au mieux. La cour du roi est d'ailleurs peuplée de gentes dames qui n'aspirent qu'à rencontrer ce genre de chevalier.

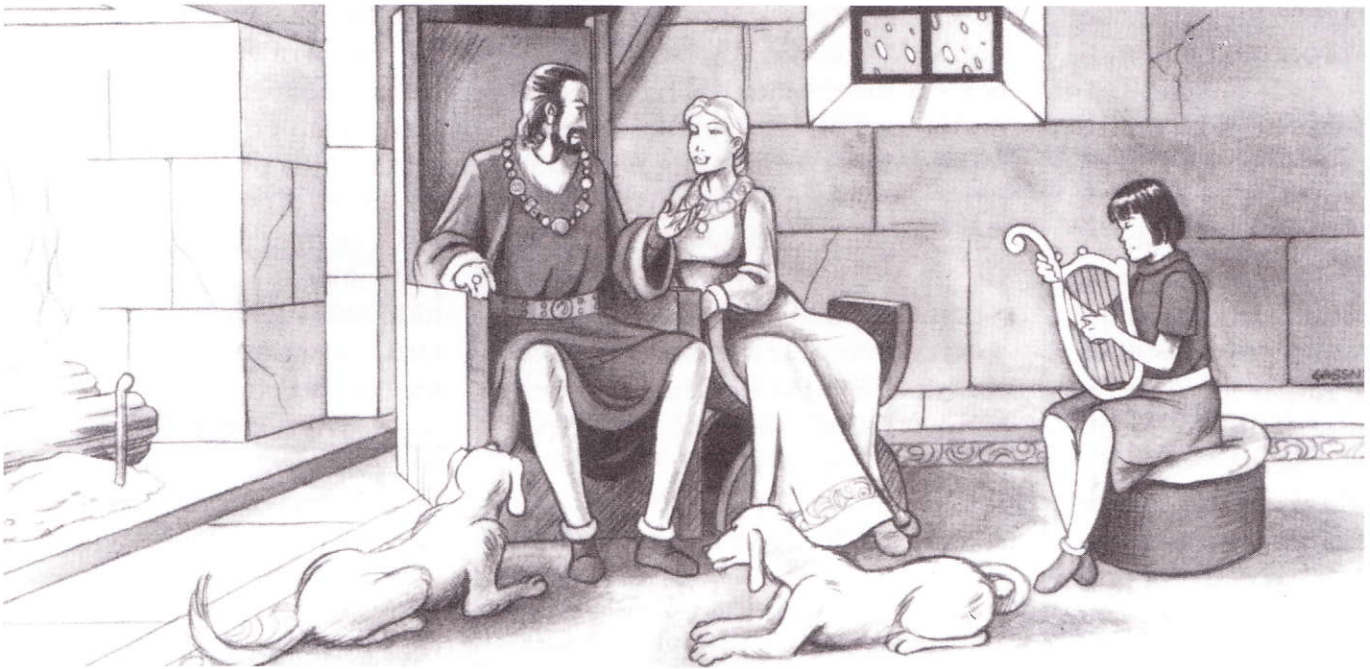
### ARTHUR

Le nom de Pendragon vient du Celte et signifie tête de dragon. C'est pour cela d'ailleurs qu'Arthur et avant lui son père Uther, a pris le titre de Haut Roi Dragon. Arthur est le roi le plus sage, le plus bien-

creuse en son milieu. Elle peut accueillir une centaine de chevaliers. Aucun ordre de préséance n'est mis en valeur car tous se trouvent l'un à côté de l'autre au même niveau. A cette table siège le roi mais également tous les plus célèbres chevaliers tel que Gauvain, Keu, Perceval, Lancelot ou encore Yvain. Le fait de siéger à la Table Ronde représente un honneur pour tous les chevaliers.

### CAMELOT

La cité royale de Camelot est en fait un immense château qui est beaucoup plus grand de l'intérieur que de l'extérieur. Bon nombre de gens qui y voit une intervention magique non pas tout à fait tort car il est vrai que le château a été édifié en un an, grâce à l'aide de Merlin. Elle a été édifée avec les matériaux les plus nobles comme le marbre et beaucoup



La base même de cette courtoisie se situe dans le fin amor. Ce fin amor instauré par la Reine Guenièvre elle-même, est en fait ce qui donne toute son importance au chevalier. Bon nombre de chevaliers sont amoureux d'une dame. Mais cet amour reste platonique et il est tout à fait concevable qu'un chevalier marié entretienne des relations d'amor avec une autre dame. Ce genre de cas est même assez fréquent à la cour ce qui peut provoquer un certain nombre d'événements apparemment incompréhensibles. Le meilleur exemple du fin amor est Lancelot, amoureux de la Reine mais également le plus loyal serviteur du roi. Ceci le place dans une position pour le moins inconfortable. Ce sont ces situations qui obligent le chevalier à se surpasser et à accomplir de véritables exploits. Cependant, attention à l'adultè-

veillant et le plus valeureux de la chrétienté. Sa justice est connue de tous, nobles ou roturiers, bourgeois ou serf. Sa cour est la plus renommée du monde civilisé et sa capitale Camelot est la plus belle cité du monde. Il est monté très jeune sur le trône et a unifié et pacifié le territoire de la Bretagne (Angleterre). Il a également étendu sa justice jusqu'en petite Bretagne (Bretagne française). Arthur siège à Camelot. C'est dans cette ville également que se réunissent les non moins célèbres chevaliers de la Table Ronde

### LA TABLE RONDE

Cette Table se situe à l'intérieur de Camelot dans une des trois cours d'Arthur. Elle a été conçue par Merlin pour immortaliser les plus valeureux chevaliers du royaume. Cette table comme son nom l'indique est ronde et

d'endroits sont dorés à l'or fin. Camelot comprend des centaines de pièces où vivent les chevaliers plus des quartiers privés pour tous les hauts dignitaires et rois de passage à Camelot. Le roi et la reine possèdent également chacun trois ou quatre cours privées ; les plus célèbres étant la Table Ronde, les Jardins de l'amour ainsi que la ménagerie de la reine. Cette dernière est immense et contient quasiment tous les animaux connus et une incroyable quantité d'animaux fantastiques tel que des licornes ou des griffons. Les jardins de l'amour quant à eux sont un endroit magique où il fait toujours beau et où les arbres et les fleurs sont tous magnifiques. C'est dans ce jardin que les chevaliers et les dames de compagnie s'adonnent au jeu ou encore au grand débat philosophique de l'amour.



Trois grandes notions régissent la vie d'un chevalier : il s'agit de l'honneur, de l'hospitalité et de la loyauté.

**L'HONNEUR**

L'honneur pour un chevalier est la chose la plus importante. En effet perdre son honneur est pire que tout. Un chevalier déshonoré n'est plus considéré par ces pairs comme étant un chevalier. C'est le cas de beaucoup de chevaliers félons qui après avoir commis les pires exactions ont augmenté leur renommée mais ont perdu leur honneur, le plus célèbre de tous étant Bruce sans Pitié le fameux chef Saxon. Il existe néanmoins beaucoup de manière de perdre de l'honneur et aucun chevalier n'est à l'abri d'un faux pas, surtout pour l'amour de sa dame. Le fait le plus courant reste celui d'être contraire à l'hospitalité de son hôte. Le Roi Uther n'a-t-il pas perdu quelque honneur à convoiter la femme de son hôte le duc de Cornouailles ?

**L'HOSPITALITE**

C'est également un facteur très important dans le monde arthurien. L'hospitalité est quelque chose d'universel et pour le moins le plus ennuyeux des facteurs par certains points. Tout chevalier demandant hospitalité est dans tous les cas ou presque accueilli et cela même si son hôte est son pire ennemi. Il est reconnu partout qu'à partir du moment où l'on a accordé son hospitalité ou que l'on est reçu, il est impossible de faire le mal à l'une ou l'autre des personnes tant que l'on reste dans la demeure de l'hôte. De plus l'invité doit automatiquement se plier aux coutumes du château qui l'accueille. Vous vous en doutez c'est souvent là que se pose le problème. Tous les châteaux ont généralement des coutumes propres établies par le maître des lieux. Tout refus de se plier à ces coutumes est considéré comme la plus grande des offenses que l'on puisse commettre. De même il est inconcevable de quitter le château sans avoir demandé son congé à son hôte. Généralement celui-ci le donne mais il arrive quelquefois que l'on soit obligé de rester. Ainsi Lancelot est resté plusieurs mois prisonnier de la Dame de Malahaut qui lui avait refusé son congé. Un manquement à ses règles d'hospitalité entraîne souvent pour le chevalier qui s'y risque, les plus grands problèmes. Cela peut même provoquer une guerre entre deux royaumes. Le roi Uther a d'ailleurs utilisé ce prétexte pour déclencher une guerre contre le roi de Cornouailles qui avait quitté son château sans prendre congé. De plus il sera très difficile pour ce chevalier

de demander par la suite l'hospitalité à un quelconque endroit.

**PENDRAGON**

Le jeu PENDRAGON est donc basé sur cette époque pleine de légendes, de mythes et de créatures faériques. Dans PENDRAGON, vous jouez un chevalier arthurien avec tout ce que cela comporte comme obligations, mais aussi comme renommée et comme gloire. Le but de chaque personnage est d'acquérir gloire et honneur.

Ces deux choses sont beaucoup plus difficiles à obtenir qu'on pourrait le penser. Car non seulement il faut remplir les missions ainsi que les différentes quêtes que l'on

vous attribue mais les remplir dans les règles de l'honneur et de la chevalerie.

En effet il est impensable pour un chevalier de frapper quelqu'un de désarmé, le frapper dans le dos ou encore par trahison.

C'est ce genre de choses qui fait perdre de l'honneur.



**LES TRAITS PERSONNELS.**

Votre personnage de PENDRAGON est certes un héros mais il n'en est pas moins homme avec ses forces et ses faiblesses. Ces caractéristiques humaines sont retranscrites dans PENDRAGON par l'intermédiaire de traits personnels. Ces traits sont au nombre de 13. Ils sont placés en opposition par exemple modeste/ fier ou valeureux/ couard. Ces traits vont donner une personnalité spécifique à chacun de vos person-



nages. Pour rehausser encore ces traits le chevalier arthurien est soumis à des passions qui sont généralement la loyauté envers le suzerain, l'amour de la famille, l'honneur et l'hospitalité. A ces passions s'ajoute l'amour voire l'amour pour certaines personnes, mais également la haine.

Ces traits personnels et ces passions détermineront en fait le destin de votre personnage. Ainsi la haine de Gauvain pour Lancelot après que ce dernier ait provoqué la mort de ses frères a précipité la guerre entre Arthur et son ancien chevalier préféré. Il n'est pas rare de voir des chevaliers devenir fous du fait de leurs passions. Qui ne se souvient de Lancelot rendu fou par Guenièvre, celle-ci l'ayant rejeté sur des soupçons d'infidélité. Il fallut l'intervention du Saint Graal pour rendre sa raison au chevalier. Ses passions extrêmes pour incompréhensibles qu'elles soient à notre époque permettent également d'accumuler gloire et renommée.

Pour être un véritable chevalier courtois en terme de jeu il faut exceller dans les traits suivants Energie, Généreux, Juste, Miséricordieux, Modeste et Valeureux. Mais cela ne suffira pas, il faudra également montrer des aptitudes à la courtoisie. C'est pour cela qu'un certain nombre de talents seront accessibles au nouveau chevalier comme chanter ou danser, en plus des compétences de combat. Tout cela fera de vous un chevalier arthurien.

Bien sûr les aventures et autres quêtes sont à la mesure de vos personnages c'est à dire surhumaines, que ce soit à cause de la magie ou des créatures faériques qui peuplent le monde de Pendragon. La plupart du temps pourtant vous serez confronté à d'autres chevaliers ; soit des bannis, soit se battant pour une autre cause que la vôtre. Ce sera à vous de prouver que votre cause est la bonne.

## LA MAGIE

Dans Pendragon la magie est omniprésente. Elle imprègne chaque chose, chaque être et elle est d'une telle puissance qu'elle est incompréhensible pour la majorité des mortels dont vos personnages. Cependant il faut distinguer deux types de magie qui s'opposent et se combattent. La "bonne" magie celle de Viviane ou de Merlin, celle qui à permis de construire Camelot le palais du roi en une année, ou encore celle qui forgea Excalibur et en opposition, la magie de Morgane par exemple qui sert à faire le mal et à détruire. Dans les deux cas cette magie est dangereuse et mystérieuse. C'est elle qui est à la base de bien des problèmes du

royaume et votre mission sera bien sûr de la combattre, mais attention sachez que tout seul vous n'aurez quasiment aucune chance, à moins bien sûr, d'être le meilleur chevalier du royaume.

## LE SYSTÈME DE JEU

Pendragon possède un système de jeu très simple, basé sur des dés à 6 et à 20 faces. Toutes actions à réaliser se fait par l'intermédiaire du dé à 20 faces. Un jet inférieur ou égal à sa compétence (Compétence en chant de 8 il faut faire 8 ou moins) est nécessaire pour la réussite. Le critique s'obtient en faisant le nombre exact de la compétence. Dans ce cas l'action est admirablement réalisée. Par contre un 20 entraîne presque toujours une maladresse. Si un personnage a plus de 20 dans une caractéristique, il doit rajouter à son dé la différence de sa compétence par rapport au 20 (c'est à dire par exemple 25 de compétence en fauconnerie signifie qu'à partir de 15 on obtient un critique,  $25-20=5$  et  $15+5=20$ ).

Les dés à 6 faces ne servent qu'à la création de personnages et infliger des dommages. Tous les chevaliers se battant avec le même type d'armes : épée, hache ou encore fléau, les dommages ne varient souvent que par rapport à la force du personnage.

## LES SUPPLÉMENTS

PENDRAGON compte déjà six suppléments édités par Chaosium.

Il s'agit de :

- **Chevaliers Aventureux** : C'est un supplément qui vous permettra de jouer n'importe quel type de chevalier, aussi bien chrétien que païen voire judaïque ; mais également français, occitan, ou encore irlandais et breton.

- **Le Roi Enfant** : Qui vous permettra de jouer sous les années sombres du début du règne d'Arthur. Vous l'aidez ainsi à pacifier toute l'Angleterre.

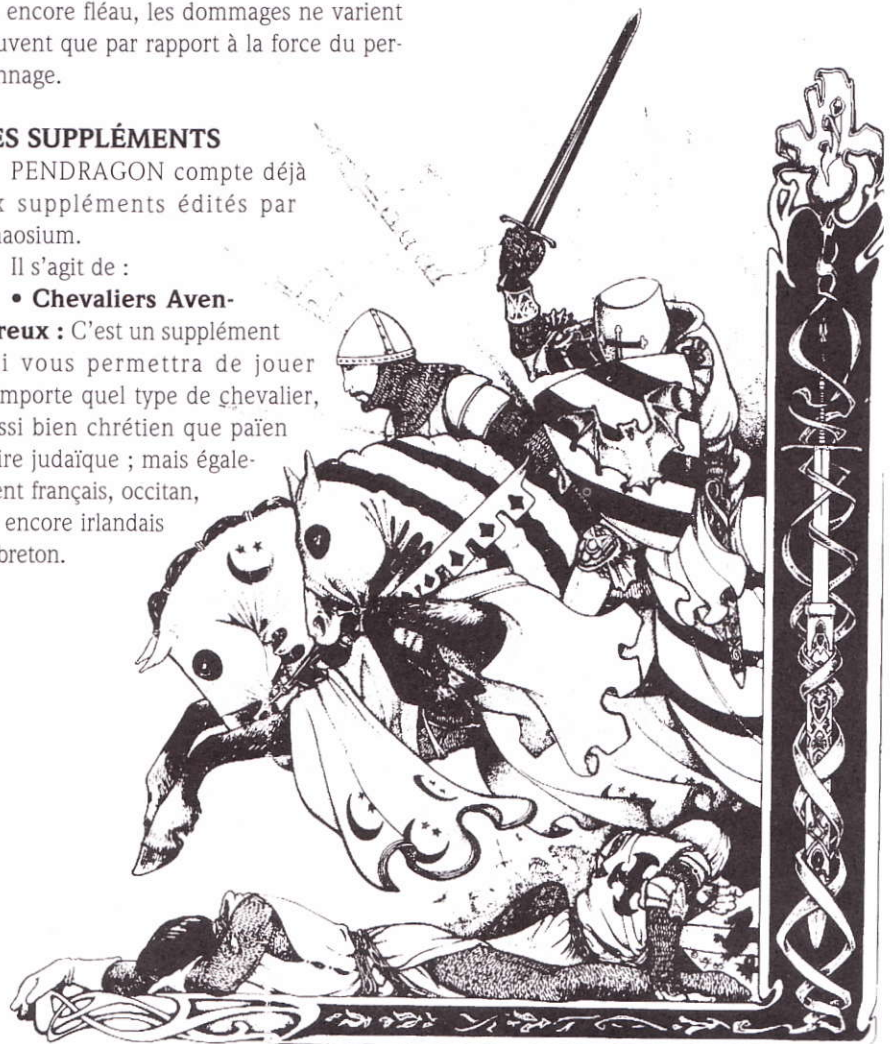
- **Les Montagnes Sauvages** : Est un supplément de scénarios qui vous permettra de vous couvrir de gloire au fil des aventures.

- **La Forêt Périlleuse** : Est également un recueil de scénario ou l'intrigue principale se déroule en forêt périlleuse et dans le pays désolé.

- **Sang et luxure** : permet à vos personnages de rencontrer la Faëe Morgane et de contrecarrer ses plans.

**EN RÉSUMÉ PENDRAGON EST UN JEU RAFFINÉ DANS LEQUEL IL FAUT SE COUVRIR DE GLOIRE ET D'HONNEUR PAR SES ACTIONS ET SES HAUTS FAITS.**

**MAIS SI !  
JE SUIS SÛR QUE VOUS Y ARRIVEREZ !  
CAR N'OUBLIEZ PAS, JOUER À PENDRAGON C'EST ENTRER DANS LA LÉGENDE. ■**







**G**reg Stafford, seuls ceux qui ont passé les 10 dernières années en caisson d'isolation ne le connaissent pas : Il est l'auteur de l'un des plus beaux jeux de rôle jamais publié, à savoir Runequest (dont le premier titre était Heroquest, bien avant le jeu de plateau). Cela ne s'arrête pas là, il a également à son actif Pendragon et Prince Valiant et je dois sûrement en oublier quelques uns. C'est aussi le co-fondateur de Chaosium Inc qui édite Call of Cthulhu,

Stormbringer, Hawkmoon, Elfquest et bien sûr les sus-cités Runequest, Prince Valiant et Pendragon. Bref quelqu'un de très très bien. Pour la petite histoire, c'est la seconde fois que Pendragon est publié en France, la première édition étant la responsabilité de Gallimard Jeunesse lors de sa tentative de compréhension et de contrôle du marché du jeu de rôle après le colossal succès des "Livres dont vous êtes le héros". Le moins que l'on puisse dire est que cela n'a pas spécialement marché comme prévu...

**ÇA A ÉTÉ DUR, MAIS NOUS Y SOMMES ARRIVÉ ! EN JOUANT DES COUDES DANS LA FOULE, NOUS AVONS PU APPROCHER L'INVITÉ DES 8<sup>EMES</sup> JOUTES DU TÉMÉRAIRE À NANCY, J'AI NOMMÉ GREG STAFFORD, PRÉSENT POUR LA SORTIE FRANÇAISE DE PENDRAGON.**

## Greg Stafford : torturé



**POUR PLASMA, INTRODUCING MR GREG STAFFORD !** (ce qui ne se traduit en aucune façon par "j'introduis Greg Stafford" mais plutôt par "voici Greg Stafford")

*Que pensez-vous des joueurs français et des créateurs de jeu français ?*

J'aime beaucoup les joueurs français. Ils sont intelligents et raffinés. Quant aux créateurs français ils sont excellents et il est dommage qu'ils ne soient pas plus nombreux, nous aimerions qu'il y en ait plus.

*Pouvez-vous nous parler de Heroquest ?*

Heroquest ? C'est un jeu publié par une compagnie anglaise non ? ou quelque chose comme ça... Non, sans plaisanter, nous sommes en train de travailler sur un nouveau jeu que nous espérons publier en 1993 et ce sera en fait ce que qu'était Heroquest.

*Avez-vous d'autres projets ?*

Oui, nous travaillons sur cette nouvelle ligne, nous avons un "game designer", nous travaillons également sur du nouveau matériel, l'équivalent de deux livres que j'éditerai, l'un en Décembre prochain, Kings of Sartar et l'autre un volume de background pour Heroquest, enfin je veux dire, l'autre jeu.

*Pourquoi ne sortir le supplément sur*

*Melniboné, l'île originaire d'Elric, que maintenant (prévision de sortie Janvier aux USA), c'est à dire plusieurs années après la sortie du jeu ?*

Nous ne pouvons publier que le matériel en notre possession, au sens légal du terme, et nous voulions attendre d'avoir la personne qualifiée afin de préparer l'extension.

*Quelles sont vos relations avec Michael Moorcock, l'auteur d'Elric ?*  
Officielles...

*Et quelles sont vos relations avec les autres compagnies de jeu aux Etats Unis, comme par exemple Steve Jackson Games ou TSR ?*

En général elles sont bonnes. Elles sont...

*Professionnelles ?*

Oui, professionnelles. L'industrie n'est pas assez importante pour que l'on puisse se faire des ennemis.

*Vraiment ?*

Non... En fait... Elles sont professionnelles...

*Qui haïssez-vous comme éditeur ?*

Pas TSR en tout cas... Non, je crois que nous devons tout à TSR et je suis heureux de voir ce qu'ils font. Je ne hais personne...

*Qui aimez-vous dans ce cas ? En tant qu'éditeurs ou en tant qu'auteurs ?*

R.Talsorian, White Wolf. Ce sont probablement les gens ou les compagnies que je préfère.



**Jouez-vous encore ? En tant que joueur et non en tant que maître ?**

Oui, je joue à Pendragon. Quand je mène une campagne, il est obligatoire pour tous les participants d'être maître de jeu chacun à leur tour dans la campagne afin que je puisse jouer.

**Quelles sont vos inspirations et vos sources pour Pendragon ?**

38 ans d'études. J'ai été fasciné par la Chevalerie toute ma vie et je me suis bien demandé pourquoi j'avais ressenti cette fascination et ce qu'ils représentent pour moi. Je m'intéresse à tout ce qui se rapporte aux études médiévales et au cycle d'Arthur. J'ai pratiquement créé Chaosium pour pouvoir publier Pendragon. Je veux dire que j'ai monté Chaosium pour partager la connaissance et la passion que j'ai pour les mythes, les légendes et la fantasy, la littérature en générale et en particulier les mythes arthuriens. La publication de Pendragon représente l'accomplissement de 38 ans d'études afin de partager ces informations.

**Quel est votre jeu préféré ?**

Pendragon.

**Pourriez-vous expliquer aux joueurs français votre travail en tant que Shaman. Personne ou presque en France ne sait ce que vous faites.**

Il y en a peu également aux Etats Unis... Cela fait maintenant 10 ans que je m'implique dans ce que l'on pourrait appeler la spiritualité shamanique. Je mène des "vision quest", je conduis des loges, j'apprends aux gens à prier, je leur apprends comment parler aux Esprits. Nous faisons beaucoup de guérison dans notre groupe ainsi que de nombreux de transformation, de transformation de l'intérieur afin de "respiritualiser" le terrain vague dans lequel nous vivons.

**Et avez-vous écrit des jeux de rôle pour des raisons shamaniques ?**

Non, pas vraiment... C'est différent.

**Que pensez-vous de l'approche des shamans dans un jeu comme Shadowrun ?**

Je ne connais pas très bien ce qu'ils ont fait.

**AINSI S'ACHEVE L'INTERVIEW, MAIS CE N'EST PAS TERMINÉ POUR AUTANT !**

C'est lors du pot d'adieu des Joutes, en présence de l'organisation, des invités et de quelques bouteilles de champagne que Greg Stafford se mit à discuter de tout, de rien, de la pluie, du beau temps et de la magie dans Pendragon. Et est-ce la fatigue consécutive à la manifestation ou le charisme certain de l'américain mais le fait est qu'il parlait et que nous écoutions.

Les joueurs américains, Pendragon vient juste de sortir en France, reprochent actuellement au jeu de ne pas donner la possibilité d'utiliser de la magie, au sens où on l'entend classiquement dans le jeu de rôle : Fireball, Lighting Bolt, Kill 'em all etc...

Unis. Il est évident que la vision des USA en gendarme du monde et défenseur de la veuve et de l'orphelin, et ce depuis des siècles, se tient avec celle de la Chevalerie, à partir du moment où la veuve possède du pétrole et si l'orphelin achète des F18. Tout ce qui



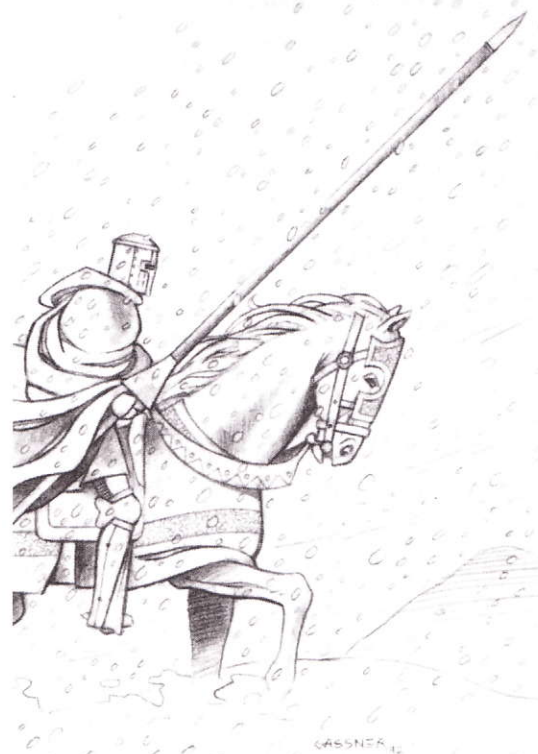
**Pour une fois, on va légèrer ce qu'on montre : Greg Stafford et sa traductrice exclusive pour Pendragon, la France entière et les francophones !**

Greg Stafford a une double position sur ce problème : Il est à la fois éditeur et créateur. En tant que créateur il a donné tout ce qu'il pouvait et devait dans Pendragon. Même si le jeu ne correspond pas à ce que désire le joueur, il correspond à ce que lui veut exactement et il ne sent pas le besoin de rajouter quelque chose qui dénaturerait son concept. Mais en tant qu'éditeur, il comprend très bien les desideratas des joueurs et il est conscient que s'il ne répond pas à leurs demandes, ils risquent de se désintéresser du jeu, entraînant sa mort à court ou moyen terme. Greg Stafford tranche habilement ce nœud gordien en affirmant qu'une fois le jeu livré au joueur, son travail de créateur est terminé et que si le joueur doit rajouter des M60 ou en l'occurrence des Fireball pour être heureux, il n'a pas le droit de lui interdire. Son but premier est que le joueur soit satisfait mais le fait même qu'il ait créé quelque chose en rajoutant des éléments qui ne sont pas présents dans le jeu pour en faire une œuvre plus personnelle prouve qu'il a déjà pensé. Et cette simple notion est encourageante. Quant au manuel de magie de Pendragon, il sera publié chez Chaosium, mais Greg Stafford n'en sera pas l'auteur.

La discussion dérivait peu à peu sur d'autres considérations plus étranges au jeu de rôle mais toujours en rapport avec Pendragon comme vous allez le constater. Pour Greg Stafford, la Chevalerie, avec un grand C, comme on l'entend au sens noble du terme est le modèle culturel des Etats

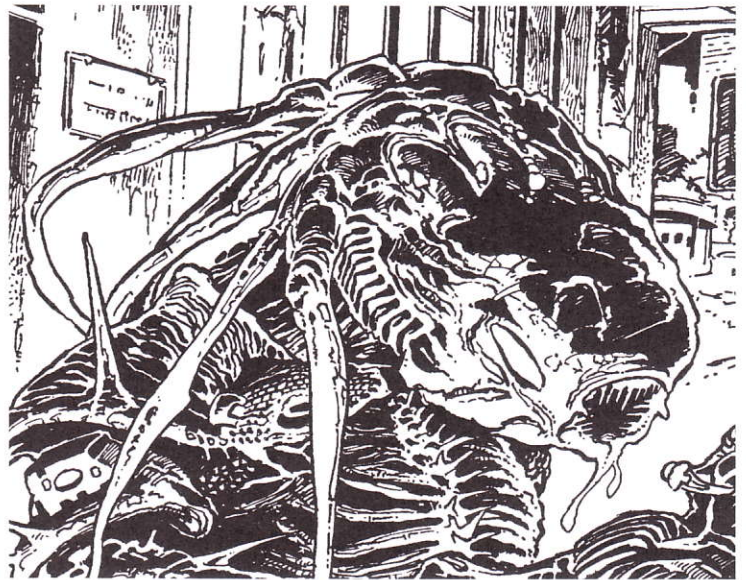
manque aux Etats Unis c'est l'aspect Magie avec un grand M de la Chevalerie, représentée par la vie, l'amour et le sexe, en un mot l'espoir, alors qu'ils n'ont que l'aspect Mort et Destruction.

Un grand monsieur que ce Greg Stafford qui mérite la place qu'il occupe dans le milieu du Jeu de Rôle. ■





**ON VOUS EN PARLAIT DANS LE DERNIER NUMÉRO, LE VOILÀ ENFIN, SOUS UNE PRÉSENTATION SOIGNÉE, ÉDITÉ ET DIFFUSÉ COMME IL LE MÉRITE : AVEC ALIENOÏDS NE RETENEZ PAS LA BÊTE QUI EST EN VOUS !**



# Alienoïds

*C'est arrivé, c'est arrivé !*

**S**i vous lisez les têtes d'affiche dans notre estimé confrère Casus Belli, vous savez déjà en quoi consiste Alienoïds. Pour ceux qui ne savent pas lire, situons une fois encore le contexte et le principe du jeu.

Dans sa forme première et après avoir remporté le prix spécial du jury au concours des nouveaux créateurs du 10ème FSO, Alienoïds est sorti cet automne sous la forme d'un supplément Simulacres mis en page au chausse-pied ("non, les pages sont pas numérotées, il n'y avait plus de place"), photocopié à la main et vendu sous le manteau, enfin presque, par correspondance auprès de l'auteur. Bon, vous me direz, j'en ai dit beaucoup, mais je n'ai pas encore dit de quoi cela parlait.

## ACCROCHEZ VOS CEINTURES :

Alienoïds est le jeu de rôle d'un jeune auteur, Solo, permettant aux joueurs d'incarner de gigantesques extra terrestres se mêlant, camouflés qu'ils sont, à la population terrienne dans le but de l'asservir. Voire même de la servir... à dîner, par exemple si vous me suivez bien...

Si vous aimez les films, les BD, ou les n'importe quoi mettant en scène des extra-terrestres quelque peu agressifs, que ce soit Alien, Aliens, Alien 3, heu, non pas Alien 3, Predator, Predator 2, V, They Live (Invasion Los Angeles en français dans le texte), Hidden et tant d'autres dont le titre

m'échappe, ce jeu est pour vous et vous appréhendez immédiatement le but des personnages que vous jouerez.

Quand je disais gigantesque, quelques lignes plus haut, je n'exagérais pas, puisque les personnages des joueurs mesureront au bas mot 2 mètres 50 pour les plus nains. En plus, avec sa gueule de lapin rasta myxomatose, il ne peut pas passer inaperçu partout. Mais heureusement, dans la plus grande tradition de Valérian ou d'Animonde, l'Alienoïd a en sa possession tout plein de petites bestioles avec lesquelles il est en symbiose, ça y est le mot est lâché. En fait ce sont plus des parasites qu'autres chose, mais certaines ont des facultés uniques, comme le Fouizzz Kameleon qui permet à l'alien de se transformer plus ou moins en humain, ou en à peu près n'importe quoi, d'ailleurs. Je passe sur la force supérieure de l'Alienoïd de base qui lui permet d'arracher malencontreusement le bras à une petite vieille alors qu'il désire simplement lui faire traverser la rue.

La principale caractéristique des Alienoïds est leur remarquable intelligence qui n'est malheureusement absolument pas adaptée à l'environnement terrien et qui ne leur sert donc à rien. En fait ils ont tout à apprendre sur Terre des us et coutumes, de la technologie, des expressions et c'est tant mieux car c'est un plaisir au niveau du role playing, le vrai, pas celui qui consiste à se masturber la tête en pensant que l'on joue à un jeu élitiste, que de

simuler l'évolution d'une telle créature. Evidemment, ce principe est directement issu de jeux tels que Heavy Metal où les URC avaient certains problèmes de communication et géraient leur apprentissage à l'aide du SPAC. Pour plus de détails sur Heavy Metal, jetez-vous sur le scénario inclus dans ce numéro de Plasma.

Mais en quoi Alienoïds nous intéresse-t-il si c'est un univers Simulacres et photocopié pour tout arranger ?

Comme je vous l'ai dit en tout début d'article, à présent Alienoïds est un jeu à part entière. Il est mis en page et édité par les Editions de la Lune Sang, qui nous proposent déjà Hurléments, le très beau jeu de Valérie et Jean Luc Bizien et ses suppléments réguliers Hurlélune. Comme vous le savez déjà, si vous ne le savez pas attendez quelques secondes ou allez voir le bon de commande de la page 7, Hurlélune est diffusé de main de maître par Siroz et il en sera de même pour Alienoïds. Cela reste donc en quelque sorte une histoire de famille. Alienoïds sera, de même que les Hurlélune, illustré par Ben et il n'y a qu'à jeter un coup d'œil sur l'illustration ci-contre pour comprendre que ça va être chouettos !

Alors faites comme les Alienoïds, après avoir arraché le bras à la vieille dame, cautérissez-lui la plaie à l'aide de votre Grozipo, votre lance-flamme de combat. Décidément, les vieilles ne sont plus ce qu'elles étaient... ■



# “Allô, madame Weber ? C’est Jacques Pradel à l’appareil... Nous venons de retrouver un morceau de votre mari...”

## SOUS CE TRÈS LONG TITRE SE CACHE UN INSTANTANÉ POUR ALIENOÏDS, CE JEU CRADINGUE ET DÉGUEU QUE NOUS ENVIENT MÊME LES FORCES DE L’ORDRE.

**SYNOPSIS:** c’est dans la nuit du 9 au 10 septembre 1996 que Klamer, terminateur (si efficace qu’il peut loger un projectile énergétique dans le postérieur d’un Zouganix virevoltant béatement, inconscient du danger, à plus de 400 parzecs), poursuivi par un escadron de résistants hargneux, tomba d’une passerelle après avoir pris une décharge de fusil à pompe dans la jambe droite (sans effet, rassurez-vous, ni pour l’environnement, ni pour un Alienoïd, car ces surnoisées bestioles en ont vu d’autres dans leur carrière de nécrophages). Cette chute vertigineuse sur le bitume parisien, désert à cette heure tardive (ou matinale, ça dépend de vos habitudes...), eut deux effets: le premier, c’est d’éloigner le groupe d’humains, qui laissèrent Klamer pour mort; le second, c’est de rendre Klamer (K.O. pendant une heure, tout de même) amnésique.

En effet, quand il rouvrit ses globes oculaires, ses souvenirs ne formaient plus qu’une purée trouble dans ses trois cerveaux. Il ne se souvenait de rien: ni de sa véritable apparence, ni de la Nef, ni de sa mission... Il endossa parfaitement l’identité de l’humain qu’il avait swippé et dont il avait les papiers (un certain Henri Chaprot, célibataire louant un appartement dans un immeuble particulier, rue de Vaugirard). Mais Klamer a, depuis sa chute, un fonctionnement physiologique perturbé. Il a de violentes pulsions bestiales, retrouvant des postures (et des comportements) d’animaux violents, et de rares moments de lucidité, qu’il passe à pleurer sur son sort. Car Klamer, se considérant comme un humain, se juge comme un désaxé, un fou dangereux.

Comme les animaux, Klamer a fait de l’appartement de Chaprot une tanière, un refuge. Il s’est mis en tête de massacrer et de

dévoré vif, lors de ses pulsions alimentaires, chaque habitant du vaste hôtel particulier. Son appartement, plongé dans une pénombre bourdonnant de mouches, est maculé de sang et de dizaines de carcasses humaines. Si vous rentrez dans l’immeuble, vous êtes sûr de ne jamais en ressortir... Et même s’il n’y a pas eu de perquisition depuis un mois que dure ce carnage, des voisins se posent des questions... Et les drones aussi (ils n’ont filmé aucune sortie depuis longtemps...).

Une solide équipe d’enquêteurs musclés, vos PJs, sont parachutés dans cette histoire. Pourquoi eux ? Parce qu’ils traînaient dans un QG underground de la

Police, où on leur montre les films de surveillance réalisés par les drones.

**EXPLOITATION:** la cage d’escalier de l’immeuble, éventrée, donne bien le ton aux PJs. L’ambiance est lourde. Klamer, calme, dans un de ses moments de lucidité, entendra les PJ arriver et s’enfuira, croyant que la police vient le tuer (Klamer vit tout cela d’une manière extrême, car il a visionné la quinzaine de films style “Peur sur la Ville” qu’affectionnait Chaprot). Une folle course-poursuite s’engagera, et Klamer n’hésitera pas à utiliser son MagmaGun (souvenir de son job de tueur en solitaire). Mais, attention, Klamer retrouvera son état de bête fauve à périodes régulières, faisant des cartons dégoulinant de sang dans: un supermarché, un bus, etc. Tous ces massacres auront sûrement pour effet d’attirer des policiers trop curieux, et, pourquoi pas, une fine équipe de résistants qui passait par là. Le but des PJ: maîtriser (ou tuer) Klamer, comprendre son état mental incohérent, et le ramener à de plus nobles sentiments...

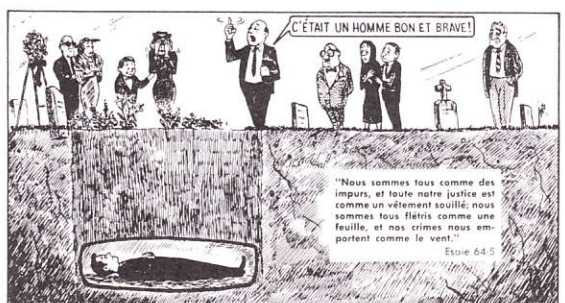
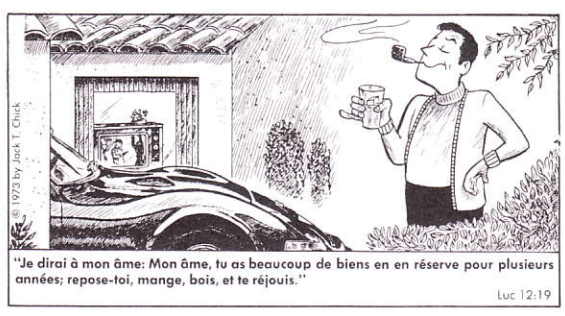
L’interprétation du PNJ Klamer (PNJ fort avec talents... inconnus (en fait élimination +2, et armes à distance (MagmaGun) +3, mais il ne le redécouvre qu’en Live) selon SimulacreS) est passionnante. Je ne vous en dirai pas plus (non, non, n’insistez pas...). ■





VIVONS HEUREUX EN ATTENDANT LA MORT ! TU PARLES ! CÉDANT À LA DEMANDE POPULAIRE, LA VÔTRE QUOI, NOUS REPRENONS LA SÉRIE DES BANDE DESSINÉES CARRÉMENT NULOS DES CANADIENS DE CHICK PRODUCTIONS ! (ONTARIO) ET POUR RÉPONDRE AU PETIT GÉRARD M., LES PRÉCÉDENTES ONT ÉTÉ PUBLIÉES DANS LES NUMÉROS 5 ET 6, RESPECTIVEMENT "LE JEU DE RÔLE" ET "LE HARD ROCK" ! MERCI QUI ?

Christ Is The Answer, Inc.  
Box 5167,  
Station A  
Toronto, 1,  
Ontario,  
Canada  
Tél (416)  
699-7800





**"Car il n'y a rien de caché qui ne doive être découvert, ni de secret qui ne doive être connu."**  
Matthieu 10:25

**ATTENDEZ! REGARDEZ! C'EST MOI À L'ÉGLISE, VOUS VOYEZ BIEN QUE JE N'ETAIS PAS SI MAUVAIS!**

**"CAR DIEU A TANT AIMÉ LE MONDE QU'IL A DONNÉ SON FILS UNIQUE, AFIN QUE QUICONQUE CROIT EN LUI NE PÉRISSE POINT, MAIS QU'IL AIT LA VIE ÉTERNELLE."**  
JEAN 3:16

**JE ME DEMANDE QUI EST EN TRAIN DE GAGNER LA SÉRIE MONDIALE ?**

**"SI TU CONFESSES DE TA BOUCHE LE SEIGNEUR JÉSUS, ET SI TU CROIS DANS TON CŒUR QUE DIEU L'A RESSUSCITÉ DES MORTS, TU SERAS SAUVÉ."**  
ROMAINS 10:9

**CELA NE M'INTÉRESSE PAS DU TOUT; QUELLE HEURE EST-IL ?**

**"JÉSUS LUI DIT: JE SUIS LE CHEMIN, LA VÉRITÉ, ET LA VIE. NUL NE VIENT AU PÈRE QUE PAR MOI."**  
JEAN 14:6

**LA BARBE! JE N'AI PAS BESOIN DE CHRIST! JE NE FAIS PAS DE MAL! JE FERAI MA VIE D'APRÈS MES IDÉES!**

**JE DEVAIS ÊTRE COMPLÈTEMENT FOU!**

**QU'EST-CE QUE JE PEUX DIRE? JE SUIS PERDU! SANS ESPOIR, SANS CHRIST! JE SUIS COUPABLE... COUPABLE!**

**"Ne vous y trompez pas: on ne se moque pas de Dieu. Ce qu'un homme aura semé, il le moissonnera aussi."**  
Galates 6:7

**OUVRE LE LIVRE DE LA VIE!**

**SON NOM N'Y EST PAS, SEIGNEUR!**

**"RETIREZ-VOUS DE MOI, MAUDITS; ALLEZ DANS LE FEU ÉTERNEL QUI A ÉTÉ PRÉPARÉ POUR LE DIABLE ET POUR SES ANGES"**

**\*MATTHIEU 25:41**

**"Et ceux-ci iront au châtiment éternel, mais les justes à la vie éternelle."**  
Matthieu 25:46

**"Quiconque ne fut pas trouvé écrit dans le livre de vie fut jeté dans l'étang de feu."**  
Apocalypse 20:15

**OUI, JE CROIS À LA SAINTE ÉCRITURE! JE SAIS MAINTENANT QUE JE SUIS PERDU ET QUE JE SUIS SUR LE CHEMIN DE L'ENFER... MAIS QUE DOIS-JE FAIRE POUR ÊTRE SAUVÉ?**

**REPENS-TOI! CELA VEUT DIRE CHANGE TA MANIÈRE DE VIVRE... ABANDONNE TA VIE À JÉSUS-CHRIST. CONFESSE QU'IL EST MORT POUR TES PÉCHÉS, ET AIME-LE PAR-DESSUS TOUT. ALORS TU DEVIENDRAS UNE NOUVELLE CRÉATURE.**

**"Jésus lui répondit: En vérité, en vérité, je te le dis, si un homme ne naît de nouveau, il ne peut voir le royaume de Dieu."**  
Jean 3:3

**SEIGNEUR, JE SAIS QUE JE SUIS UN PÉCHEUR. JE ME REPENS DE MES PÉCHÉS ET J'ACCEPTÉ JÉSUS-CHRIST COMME MON SEIGNEUR ET MON SAUVÉUR!**

**"Venez et plaidez, dit l'Éternel. Si vos péchés sont comme le cramoisi, ils deviendront blancs comme la neige."**  
Ésaïe 1:18

**CHER SEIGNEUR QU'ELLE EST TA VOLONTÉ POUR MOI MAINTENANT?**

**SOIT DIT EN PASSANT, MONSIEUR, CET HOMME EST AUSSI UN BON CHRÉTIEN!**

**"Car Christ est ma vie, et la mort m'est un gain."**  
Philippiens 1:21

## VOICI CE QUE PEUT ÊTRE VOTRE VIE!

**"Le Seigneur ne tarde pas dans l'accomplissement de la promesse, comme quelques-uns le croient; mais il use de patience envers vous, ne voulant pas qu'aucun périsse, mais voulant que tous arrivent à la repentance."**  
I Pierre 3:9

**PRENDS MA MAIN SEIGNEUR JÉSUS, JE VIENS À LA MAISON!**

**"Elle a du prix aux yeux de l'Éternel, la mort de ceux qui l'aiment."**  
Psaume 116:15

**CELA VA BIEN, BON ET FIDÈLE SERVITEUR, ENTRE DANS LA JOIE DE TON MAÎTRE."**

**"Mais, comme il est écrit, ce sont des choses que l'oeil n'a point vues, que l'oreille n'a point entendues, et qui ne sont point mentionnées au cœur de l'homme, des choses que Dieu a préparées pour ceux qui l'aiment."**  
I Corinthiens 2:9

**DIEU VOUS AIME ET VEUT QUE VOUS CONNAISSIEZ LA PAIX DANS CETTE VIE ET QUE VOUS PASSIEZ L'ÉTERNITÉ DANS LE CIEL.**

**CE QU'IL VOUS FAUT FAIRE:**

1. Admettez que vous êtes un pécheur.
2. Soyez prêt à abandonner le péché et repentez-vous.
3. Croyez que Jésus-Christ est mort pour vous sur la Croix.
4. Par la prière, invitez Jésus-Christ à entrer dans votre vie, afin de la diriger.

**COMMENT PRIER?**  
CHER PÈRE, JE SAIS QUE JE SUIS UN PÉCHEUR ET QUE J'AI BESOIN DE TON PARDON. JE CROIS QUE JÉSUS-CHRIST EST MORT POUR MON PÉCHÉ. JE SUIS PRÊT À ABANDONNER LE PÉCHÉ EN CE MOMENT J'INVITE JÉSUS-CHRIST À ENTRER DANS MON CŒUR ET DANS MA VIE COMME SAUVÉUR PERSONNEL. PAR LA GRÂCE DE DIEU, JE SUIS PRÊT À SUIVRE JÉSUS, COMME SEUL MAÎTRE DE MA VIE, ET À LUI OBEIR.

**AVEZ-VOUS ACCEPTÉ JÉSUS-CHRIST COMME VOTRE SAUVÉUR PERSONNEL?** OUI  NON

Si votre réponse est oui, inscrivez la date de votre décision et gardez-la pour votre référence.

date de votre décision: \_\_\_\_\_

**Ceci est le commencement d'une merveilleuse vie nouvelle avec Jésus-Christ. Maintenant:**

1. Lisez votre Bible tous les jours, afin de mieux connaître Jésus.
2. Parlez avec Dieu tous les jours par la prière.
3. Parlez de Jésus aux autres.
4. Faites-vous baptiser, joignez-vous aux autres chrétiens dans une église où Christ est prêché, pour adorer Dieu et Le servir, et pour jouir de la communion fraternelle.

**CHICK PUBLICATIONS**

**Alors, c'est compris ?**

Offert par



# Ça nous plaît, on en parle !

## Zines !

Quelques bonnes petites choses qui méritent le détour, parce qu'ils parlent de nous ou parce que ce sont des copains. Condition sine qua non pour que nous les citions, les éditeurs nous les ont envoyé.

On commence par **Palantir**, un chouette pavé de 124 pages (!), bisannuel qui consacre un long dossier à chroniquer intelligemment Bloodlust, à interviewer Croc et qui de plus propose un scénario un peu conceptuel au titre qui me fait personnellement mourir de rire, allez savoir pourquoi : Un autre Monde. En plus c'est pas cher pour ce que c'est, 25 Francs. On attend le numéro 2 avec impatience.

**Hephaïstos N°3**, un spécial INS/MV qui a toutes les qualités d'un bon zine et tous les défauts : une bonne créativité mais qui part un peu dans tous les sens. Pourrait n'avoir que des bons côtés avec un petit effort. C'est carrément pas cher, 10 Francs plus les frais de port.

**La Tribune des Vagabonds du Rêve** : le prix du titre le plus long. Un Zine de qualité qui en est déjà à son numéro 11. Un record dans le monde cruel de Bloodlust, heu non, des fanzines. Dans le numéro 10, un scénario INS/MV qui serait pas mauvais s'il ne manquait pas une page. Personne n'est parfait...

**On the Edge N°1** : Tout est contenu dans le sous-titre : High Tech - Low Life, en bref, un zine cyberpunk assez axé sur le JDR. Et pour le côté Low Life, des interviews de Croc, G.E.Ranne et Bura ! 64 pages pour 30 Francs !

Une mention spéciale pour **le Tinkle Bavard** qui continue à publier des scénarios pour Animonde. Le Tinkle c'est plein de suisses qui s'amuse comme des fous et qui font des choses très bien, style Tigre Volant par exemple. C'est aussi des scénarios INS/MV qui sont déjà finis quand commencent les intros des autres et des éditos du rédac'chef toujours intéressants. Eux, ce sont les copains et c'est pas cher, 20 Francs. Français les Francs, pas Suisses.

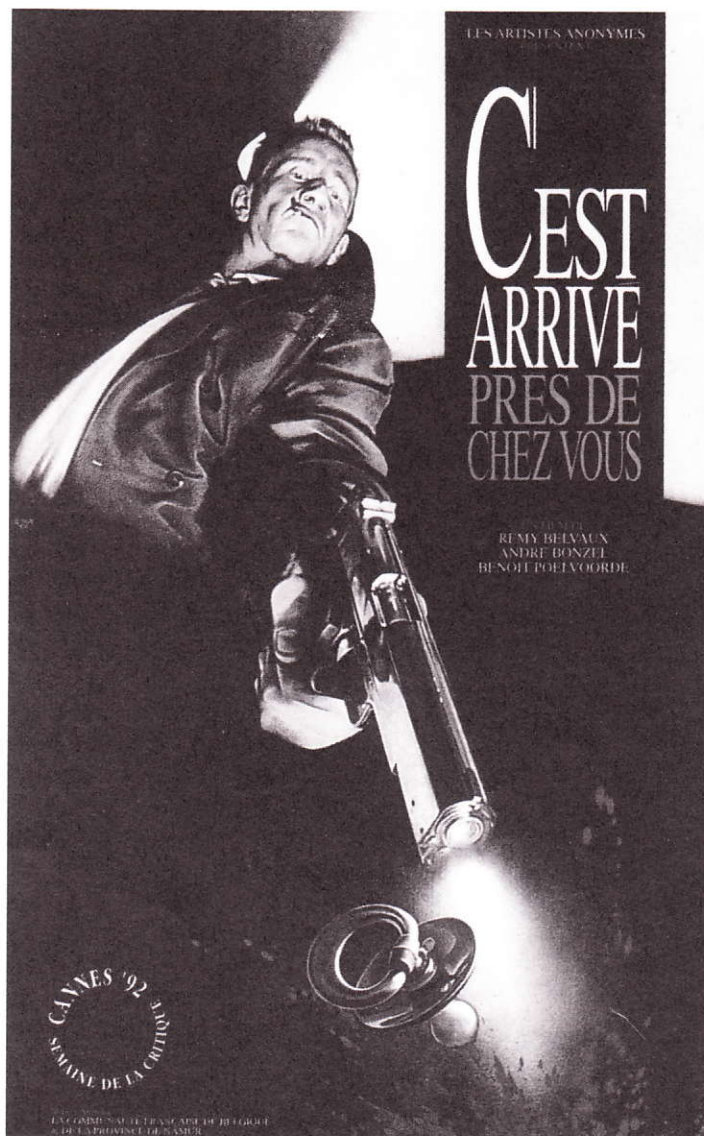
**Palantir**, Jean Philippe Dufour, 42 rue Brancas, 92310 Sèvres

**Hephaïstos**, 15 avenue des pétales, 44300 Nantes

**La Tribune des vagabonds du rêve**, 141 Bis rue Felix Mayol, 83200 Toulon

**On the Edge**, David Epinette, 1 Quai Magne, 94480 Ablon

**Le Tinkle Bavard**, Matthias Weismann 8c chemin des Tattes, CH-1222 Vézenaz, Suisse.



## C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS !

Attention, Warning, Zougouba !

Ceci est un Film Culte. Sorti le 4 Novembre dernier, C'est arrivé près de chez vous, œuvre délirante d'un trio belge très propres sur eux raconte à la manière d'un reality show le parcours d'un psycho killer. C'est bien, c'est très bien, visiblement c'est même trop bien. Dès le lendemain de la sortie du film en Belgique, un jeune de 17 ans commençait à essayer de cartonner tout le monde dans la ville même où a été tourné le film, mieux encore, dans un pavillon ayant servi de décor au film. La réalité dépasse souvent la fiction, mais là, stop ! Il s'est fait gaulé après avoir tué une personne et en avoir blessé grièvement deux autres. Et le genre blessure grave, c'est style une balle dans la tête quand même. Et puis... Il y a cette affiche que vous avez sûrement remarquée. Cette affiche, noir et blanc, comme un bon Thriller, avec ce tueur qui nous vise avec son gros flingue, ce sang qui éclabousse le bas de l'affiche et ce dentier qui gicle !

Pourquoi un dentier alors que l'affiche originale, (voir au dessus, on l'a trouvée au Festival de Cannes en mai 92, ... on a nos entrées) nous proposait une tétine ? La société de protection des nouveaux-nés a-t-elle plus d'influence que celle des petits vieux ? Ou encore le lobby des fabricants de tétines pèse-t-il moins lourd en France que celui des fabricants de dentiers ?

Allez, on leur en veut pas, si ça passe encore, allez le voir, rien que pour avoir la recette du petit Grégory. Nan, on vous la donnera pas, faudra aller le voir.



## ET PUISQU'ON EST DANS LES PSYCHOS DIVERS...

C'est sorti en vidéo il y a pas très longtemps : **Le Silence des Agneaux**, de Jonathan Demme. Que dire de plus sur ce chef d'œuvre ? Qu'il a remporté 5 oscars ? Tout le monde le sait. Que Jodie Foster est la meilleure actrice du monde et qu'elle est beeeeeeeelle ? Ça aussi, tout le monde le sait. Que c'est un film choc, culte et sublime qui en a traumatisé plus d'un ? Vous le savez aussi. Ben on a rien à rajouter alors. On aime le Silence des Agneaux et on vous le dit. Ah oui, le roman existe, il est sorti chez **Presse Pocket**, il est très bien aussi et il est signé Thomas Harris qui a également commis Dragon Rouge chez le même éditeur. Voilà, voilà.

## RIEZ AVEC PLASMA

Et une petite de saison...

Qu'est-ce qui sent très mauvais dans la cheminée le 1er Janvier ?

*Le Père Noël coincé depuis le 25 Décembre.*

## HACKER

Ce n'est pas un scoop, chez Siroz on adore les jeux Steve Jackson. D'Illuminati à Car Wars, on ne peut en dire que du bien et on est même prêts à lui trouver toutes les excuses du monde si jamais un produit un peu "en dessous" sort. Et bien là, c'est le contraire. Steve Jackson vient de sortir il y a quelques mois ce qui est probablement son meilleur jeu : **Hacker**.

Hacker, c'est en argot informatique un craqueur de banque de données, un pirateur fou qui fait ça non pas pour le blé, mais pour le fun, toujours pour le fun.

Hacker c'est une réponse en forme d'"allez vous faire f..." au gouvernement américain qui en 1990 avait fait irruption dans les bureaux de Steve Jackson Games pour lui confisquer tout son matériel informatique, affolés qu'ils étaient par la sortie prochaine de Gurps Cyberpunk qu'ils avaient confondu avec le manuel du parfait pirate. Résultat, une perte sèche de plusieurs dizaines de milliers de dollars, des licenciements et une progression stoppée net. Au bout de deux ans, Steve Jackson Games a survécu et nous propose un jeu certes basé sur le même principe qu'Illuminati mais beaucoup plus... Beaucoup plus mieux.

Alors que dans Illuminati chaque joueur faisait évoluer sa propre structure de

cartes, dans Hacker tous les joueurs évoluent sur la même structure qui se modifie au cours du jeu et qui représente les bases de données et leurs liaisons, en bref pour tous les cyberpunk, la Matrice, le Network ! Illuminati était déjà l'un des jeux les plus fins au niveau relations et communications, mieux vaut prendre du recul quand on y joue si on veut conserver des amis, ce n'est qu'un jeu après tout, mais Hacker amène des niveaux d'alliance à mon humble avis, c'est le mien je le donne, rarement égalés. Et quel plaisir de pirater avec un Hackintosh ou un Amoeba 3000 quand les autres ne disposent que d'un Plain Clone...



## Nécro

Après la mort de la **Fnac Librairie Internationale** à Paris, on a droit à l'installation de la **Fnac Micro**.

Quand celle-ci aura également coulé, mais on ne leur souhaite pas, l'air de rien, on aura peut-être droit à une **Fnac Fruits et Légumes**, ça mange pas de pain.

## Lectures choisies

Un joueur de rôle sait au moins faire deux choses dans la vie : lancer les dés et lire les résultats sur la table des critiques. On peut donc considérer qu'il sait lire. Présence du Futur, l'excellente collection de Denoël, a eu la géniale idée de rééditer **Fantômes et Farfafouilles** du regretté **Fredric Brown**. Brown, c'était un auteur de romans, de nouvelles qui maniait aussi bien la science-fiction que le policier, l'horreur que l'absurde, la terreur que l'humour. Pour vous persuader de courir l'acheter, quoi de plus probant que de vous citer l'une de ces merveilles ?

Un véritable chef d'œuvre...

*Si vous avez un chat, passez ces quelques lignes !*

## VOLEUR DE CHATS

Le Chef de Police de Midland City possédait deux teckels, dont l'un s'appelait Petite Note et l'autre Long Souvenir. Mais cela n'a aucun rapport avec les chats ou les voleurs de chats, et la présente histoire concerne les rapports que ledit Chef de Police avait à rédiger sur série apparemment inexplicable de cambriolages. Un cambrioleur constituait une vague de cambriolages à lui tout seul.

Ce cambrioleur était entré, avec bris de clôture, dans dix-

neuf maisons ou appartement, en l'espace de quelques semaines. Chaque cambriolage paraissait monté avec soin, car il était impossible de voir une simple coïncidence dans le fait que dans les dix-neuf maisons ou appartements il y avait un chat.

Et il ne volait que le chat.

Il y avait parfois des sommes d'argent qui traînaient, bien apparentes ; parfois des bijoux. Le voleur n'y touchait pas. A leur



retour les propriétaires trouvaient une fenêtre ou une porte forcée et constataient l'absence de leur chat. Rien d'autre ne manquait ou n'avait même été dérangé.

C'est pour cette raison que les journaux et l'opinion publique en vinrent à le surnommer le Voleur de Chats.

A son vingtième cambriolage, c'est à dire au premier raté, l'homme fut pourtant pris. Avec l'aide des journaux, la police avait manigancé un piège en faisant publier et savoir que les propriétaires d'un chat siamois venaient de rentrer d'une exposition féline dans une ville voisine, ce chat ayant emporté non seulement le prix du meilleur chat de sa race, mais aussi le prix qui a le plus de prix, le prix du plus beau chat de l'exposition.

Dès que ce récit, illustré d'une merveilleuse photo de l'animal, eût été publié dans la presse, la police cerna la maison et en fit partir, de façon bien visible, les propriétaires.

Deux heures à peine plus tard le cambrioleur arriva, força la porte et entra dans la maison. Il fut pris en flagrant délit alors qu'il sortait, le champion siamois sous le bras.

Au poste de police, on interrogea l'homme. Le Chef de Police était ternaillé par la curiosité, ainsi que les journalistes qui assistaient à l'interrogatoire.

A leur grande surprise, le cambrioleur put fournir une explication parfaitement logique et compréhensible à la nature inhabituelle de ses vols si strictement spécialisés. Il ne bénéficia pas d'un non-lieu, bien sûr, et passa par la suite en jugement. Mais il fut condamné à une peine excessivement légère, puisque le juge lui-même dut admettre que, malgré l'illégalité du moyen employé pour se procurer les chats, l'homme avait pour chercher à se les procurer des mobiles louables.

C'était un savant amateur. pour les recherches scientifiques dans son domaine, les chats étaient indispensables. Il emmenait tous les chats chez lui, et leur assurait de la façon la plus douce le repos éternel. Ensuite il les incinérât dans un petit four crématoire, spécialement construit à cet effet.

Il déposait ensuite les cendres dans des bocaux et se livrait à d'innombrables expériences, pulvérisant ces cendres du gros moulu à la poudre impalpable, faisant subir des traitements divers à chaque lot, puis versant dessus de l'eau bouillante.

Il cherchait la formule du Nesminet.

**Fredric Brown, 1963**

© Editions Denoël pour l'édition Française.

## On vit une époque formi- dable !

Un gamin de 4 ans inculpé pour attentat à la pudeur sur une de ses petits copines ! C'est en France que ça se passe, en 1992 et c'est même pas une blague. Deux réflexions à l'annonce de cette nouvelle : Les Démons d'Andrealphus s'incarnent de plus en plus tôt et la seconde, je la garde pour moi en fait, elle concernait les parents de la petite fille et je ne veux pas avoir de procès pour insulte publique à personne privée. Je leur conseille néanmoins de lire "Quand j'avais 5 ans je m'ai tué" du Docteur Howard Butten qui, quand il n'est pas déguisé en clown pour faire plaisir aux grands, s'occupe des petits et sait de quoi il parle. En fait, je le conseille même à tout le monde. (NdIR : T'appelle ça court et concis, toi ?)



### PREUVE À L'APPUI !

On vient d'arrêter un Pharaon en pleine rue ! Au bout de 4000 ans il marche toujours comme un égyptien ! Un représentant de la quatrième, voire de la cinquième Force ?

### LE DOCTEUR G. SE FOUT DE LA GUEULE DU MONDE.

Pour ce Démon aux ordres de Malthus responsable d'une toute petite contamination sanguine, qui négocia son départ du centre de transfusion sanguine pour plusieurs millions de Francs, 4 ans de prison plus une amende de 500000 Francs ne représentent rien sinon une goutte d'eau dans l'océan, une seconde dans l'éternité. On parle même d'une promotion et d'un changement de Grade pour ce Démon particulièrement zélé. Bravo Michel ! On apprend récemment que Dominique lui-même ferait pression pour le faire comparaître devant les assises et lui en coller pour 20 ans.

### ET UN DÉMON DÉCOUVERT, UN !

Un ouvrier nigérien est tombé de 14 étages et quelques, 52 mètres en tout, et ne s'est rien fait du tout. Et sa sœur ? Ils veulent faire croire ça à qui ? Et ce n'est pas la fosse remplie de copeaux de bois dans laquelle il est tombé et qui aurait soit disant amorti la chute qui me fera changer d'avis. Un seul flou au tableau : Le Démon était-il déjà incarné ou s'est-il incarné pendant l'accident ?

### BERNARD LAVILLIERS PÈTE UN PLOMB !

Pour ce charmant Démon aux ordres de Morax, l'andouillette n'était pas assez goûtée. Pas content, il a menacé le serveur du restaurant avec un pistolet. Non seulement il a pris 2 mois avec sursis, mais on peut être sûr qu'un groupe de soldats de Dieu viendra bientôt frapper à sa porte... Repéré !

## Musique !

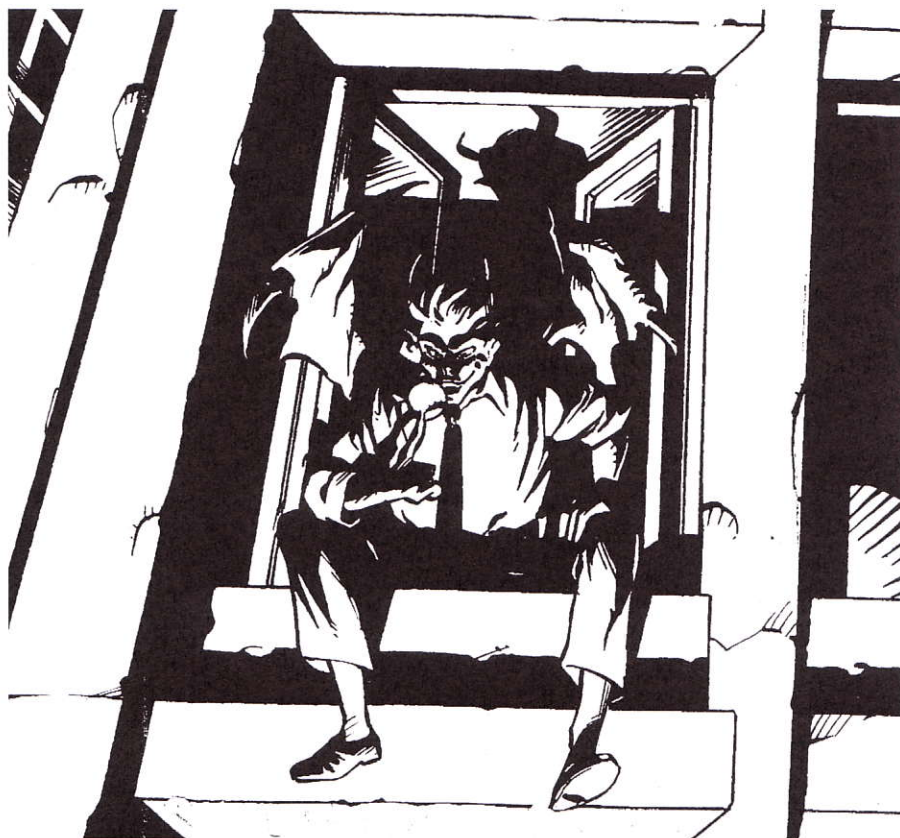
Un peu de bruit pour vous faire fondre les tympanes ? Il n'y a qu'à demander !

Il est sorti fin octobre et doit être encore disponible sous sa forme "collector", c'est l'Album Live d'ACDC, intitulé bêtement **ACDC Live**. Tous les grands morceaux y sont de Highway to Hell à Hell's Bells avec un son ENORME. C'est sûr, on peut regretter le grand **Bon Scott**, mais l'autre braillard à casquette ne se débrouille tout de même pas trop mal. Deux présentations donc, un simple CD 14 titres ou 2CD collector dans un boîtier simple avec pas moins de 22 titres. C'est très bien. Joe Satriani en concert, courant février, pour ceux qui aiment l'un des plus grands guitaristes rock. Jolie transition, l'un des élèves de Joe Satriani, **Kirk Hammett** était en concert à Bercy le 10 Novembre avec son groupe, les petits **Metallica**. Un concert Sold Out plus de deux mois avant la date, un bel exploit. Pour ceux qui ont tous les disques de **Metallica**, CDs, maxis et tout et tout et qui en veulent encore plus, je rappelle que des CDs Live sortent régulièrement, en provenance d'Italie, du Luxembourg et d'autres pays sympas qui n'ont pas les mêmes lois concernant l'édition musicale. Bien sûr il n'y a pas que du Metallica, il y en a pour tous les goûts d'**ACDC** à **Frank Zappa** (Il y a même du **Blue Öyster Cult** ! Note du Rédac' Chef).

Pour les trouver ? Heu... Les puces, et les magasins bien branchés. ■



**OÙ LES ANGES VEULENT NOYER LA ROCHELLE SOUS LES PRODUITS RADIOACTIFS. OÙ LES DÉMONS, ET EN PARTICULIER UPHIR, PRINCE DE LA POLLUTION, DOIVENT TOUT FAIRE POUR LES EN EMPÊCHER. OÙ PLUS LES JOUEURS SERONT BONS DANS LA PREMIÈRE PARTIE DU SCÉNARIO, PLUS ILS AURONT DU MAL À SE DÉPATOUILLER APRÈS. OÙ C'EST DÉCIDÉMENT LE MONDE À L'ENVERS. VA COMPRENDRE, CHARLES !**



# Eh, Cocco ! Logique ?

*Scénario pour In Nomine Satanis*

## • UN PEU DE POLITIQUE DE HAUT NIVEAU

Si je vous dis que l'écologie est à la mode, vous serez, je l'espère, d'accord avec moi. Nous savons, rien qu'en regardant la télé aux infos de 20 heures, ce que les hommes politiques en pensent : ils aiment. Ils n'ont d'ailleurs jamais tant aimés que depuis qu'à peu près 14% des électeurs ont voté pour les partis concernés.

Et les plus grandes créatures politiques de la création, je veux dire Dieu et Lucifer, qu'en pensent-elles ? Eh bien Dieu, comme d'habitude, ne dit rien. Chez les Archanges, par contre, on apprécie assez. Alain, Archange des Cultures, Novalis, Archange des Fleurs, et même Jésus, Archange de Dieu, qui roupille sous un olivier virtuel quelque part dans un jardin paradisiaque sont évidemment emballés, et il n'y a guère que Daniel, Archange de la Pierre, qui avec

une mauvaise foi évidente, traite tous ces abrutis de Génération Écologie de pédés verdâtres.

Quant à Lucifer, sa réaction est mitigée. Evidemment, tout n'est pas négatif : si on avait laissé les petits humains en faire vraiment à leur guise, il n'y aurait peut-être bientôt plus eu de planète pour continuer le grand jeu. D'un autre côté, tous ces colloques, ces sommets internationaux, ces décisions cruciales (relativement rares, il faut l'avouer), bref cette espèce de prise de conscience mondiale ne peut que le gonfler. Cela dit, que faire ? Si possible, rien. Le mieux, d'après l'Ange Déchu, est de fermer les yeux et de laisser passer la vague. En effet toute catastrophe sympa - explosion de centrale nucléaire, marée noire, etc - ne fera, dans l'hystérie présente, que donner de l'eau au moulin des écolos et donner de la crédibilité à leur discours.

Le 15 Avril 1991, après la marée noire causée par le naufrage du pétrolier Haven, Lucifer a convoqué Uphir, Prince Démon de la pollution, et lui a demandé de se calmer un peu, pendant, disons, 10 ans. "Le tout est de ne pas mettre de pétrole sur le feu", explique Lucifer, content de sa blague. "Les modes, ça va ça vient, et on te retrouveras bientôt du travail, mon vieux..."

Uphir a bien sûr fait la gueule, mais dix ans, dans une existence de Prince Démon, ce n'est qu'un centième de seconde par rapport à l'éternité... Et n'étant pas stupide, il a bien compris qu'en effet, il n'avait pas intérêt à ce que la vague écologique dure trop. Il a donc décidé de bien veiller à ce que les décisions de Lucifer soit correctement appliquées.

Tout allait donc bien dans le meilleur des mondes.



• **UN PEU DE POLITIQUE,  
D'UN NIVEAU DÉJÀ  
NETTEMENT MOINS ÉLEVÉ**

Dans le paragraphe précédent, nous avons fait allusion à Alain, Archange des Cultures. Alain est Archange depuis longtemps (1490 Av JC exactement), mais son caractère quelque peu végétatif - ha ha - l'avait fait oublier de tous jusqu'à notre époque, où Dieu l'a secoué pour qu'il se réveille et profite de la vague écolo pour faire un petit peu de Bien. Le problème, c'est qu'Alain se moque de l'Europe en général et de la France en particulier, et s'occupe

uniquement du tiers-monde où le problème est d'après lui nettement plus aiguë. Après tout, dans les pays "développés", la prise de conscience a commencé sans lui, elle n'a qu'à continuer.

Ce n'est pas l'avis d'un des Anges d'Alain, incarné dans un des membres les plus actifs des "Verts". Lui pense au contraire qu'il faut agir vite et fort, et que les humains, même et surtout les "démocrates", sont des incapables dangereux. Antoine Werther, car tel est le nom de l'Ange, a donc fait rapport sur rapport à son Archange pour que celui-ci se décide à faire quelque chose

en France. Mais rien n'a eu raison de l'inertie d'Alain sur le sujet.

Antoine crise. Les élections législatives s'approchent, et même si les deux partis écologistes font plutôt un bon score dans les sondages, ce n'est pas encore ça qui va leur permettre d'obtenir la majorité au parlement et de faire appliquer les réformes in-dis-pen-sables. Il faudrait un miracle, il faudrait un choc, il faudrait quelque chose qui permette aux Verts de faire un raz de marée aux élections, et qui oblige si possible Alain à porter ses regards vers l'Europe.

• **IL N'Y A RIEN DE MIEUX  
QU'EMMANUEL POUR UNE  
BONNE PETITE MAGOUILLE**

C'est le 28 Octobre 1992 que doit se dérouler à La Rochelle un concile réunissant industriels et membres des deux partis écologistes. Des conférences sur l'écologie littorale et les problèmes actuels de pollution seront ouvertes au public, mais de nombreuses négociations concernant le retraitement des déchets radioactifs et chimiques, plus essentielles encore, se dérouleront dans un demi-secret dans des salles de conférences ultra-modernes louées par Rhône-Poulonque pour l'occasion.

Antoine Werther, ainsi que son parti, est bien entendu partie prenante à ces négociations. C'est là qu'il a décidé de frapper son grand coup. Pour le monter, il a fait appel à l'intelligence aiguë et au sens

de la magouille innée du nouveau venu dans le Panthéon Angélique : Emmanuel, l'Archange des Arrivistes. Ce dernier, spécialisé dans tout ce qui est coup bas médiatique, pour le plus grand bien du Bien, évidemment, l'a aidé rien que parce que l'idée le faisait rigoler. Il a cependant expliqué lentement à Antoine, qui n'est pas très malin, que leur projet devait rester secret, et ne pas arriver aux oreilles d'Alain et de Dominique, sinon de graves ennuis risquaient de leur tomber sur le nez.

En effet, leur projet est rien moins que de causer une catastrophe écologique à La Rochelle en plein milieu des négociations. Si La Rochelle a été choisie comme lieu pour le concile, ce n'est pas par hasard : les problèmes écologiques y sont nombreux. Emissions radioactives, déchets non retraités, engrais et désherbants rendant les

sources souterraines impropres à la consommation, sans compter l'étalement des déchets ménagers un peu partout dans la campagne... tout les aspects "à risque" sont réunis et tout le mécanisme ne demande qu'un petit coup de pouce. Le tout serait bien entendu très médiatique, affolerait les français - "Dis donc Ginette, si ça peut arriver à La Rochelle, y'a pas de raison k'ça se passe pas chez nous ! Au prochaines élections, j'vais voter pour les écolos !" - et, espère Antoine, déclencherait une réaction en chaîne salutaire.

Un petit mal pour un grand bien.

**NOTA BENE IMPORTANTE !**

La Rochelle, que nous avons comme exemple, peut-être aisément remplacée par n'importe quelle ville de province que vous connaissez mieux.

• **INTRODUCTION**

*Un jour d'Octobre (J), 8 heures du matin.*

Les Démons sont chez eux, tranquillement occupés à boire une bière, regarder la télé ou je ne sais quelle activité hautement démoniaque quand deux choses arrivent en même temps.

Une lettre apparaît (je dis bien apparaît) sous leur porte d'entrée et le téléphone sonne.

Au téléphone, une voix masculine stricte et autoritaire s'assure qu'elle parle bien au corps humain du Démon, puis continue la conversation en langage démoniaque. La voix, sans se présenter, donne rendez-vous aux Démons à 10 heures (comptez quelques heures de plus si les Démons arrivent d'une autre ville), dans un café connu de La Rochelle.

La lettre est cachetée de cire rouge avec une griffe sur le cachet. Elle les invite le lendemain à midi à La Rochelle, pour assister à une conférence dans une petite maison discrète de la ville. La lettre finit

sans formules de politesses, juste par : "Vous y êtes attendus".

Vu les différents horaires, la première chose à faire est d'aller au rendez-vous du matin...

Arrivé à la terrasse de ce café, les Démons sont aussitôt pris en charge par une délicieuse demoiselle, d'origine arabe, au sourire enjôleur, aux lèvres pulpeuses et tenant une petite mallette à la main. Celle-ci, avec un clin d'oeil à peine discret les amène à une table un peu retirée, dans une alcôve qui peut se fermer par un rideau en velours rouge. Rideau qu'elle ferme d'ailleurs aussitôt que tous les Démons de l'équipe seront arrivés.

Taos, car tel est le nom de la donzelle, se présente aussitôt et montre une aura démoniaque de Grade 2. Elle demande aux joueurs de faire de même, et une fois rassurée sur leur identité, pose la mallette sur la table et l'ouvre.

A l'intérieur se trouve un petit Démon rougeoyant haut d'à peu près 20 centimètres, avec toute la panoplie : cornes,

écailles, dents et même le petit ricanelement maléfique grinçant qui fait tout le charme de la chose. Taos le sortira précautionneusement de la mallette, avec un respect infini. Le petit Démon s'assiera ensuite en tailleur.

"Mon nom est Uphir" dira t-il. "Prince de la Pollution." Il attendra ensuite les réactions des joueurs, et arborera un sourire d'autant plus grand qu'ils auront l'air impressionnés. "Bouh !" ajoutera-t-il alors, déployant une aura maléfique de taille extrêmement impressionnante (49 PP très exactement). "Et vous, vous êtes à mes ordres." Il éclatera ensuite de rire comme s'il venait faire la plaisanterie de l'année, et Taos fera comme lui, un peu de l'air de la secrétaire qui trouve toutes les blagues de son patron totalement désopilantes.

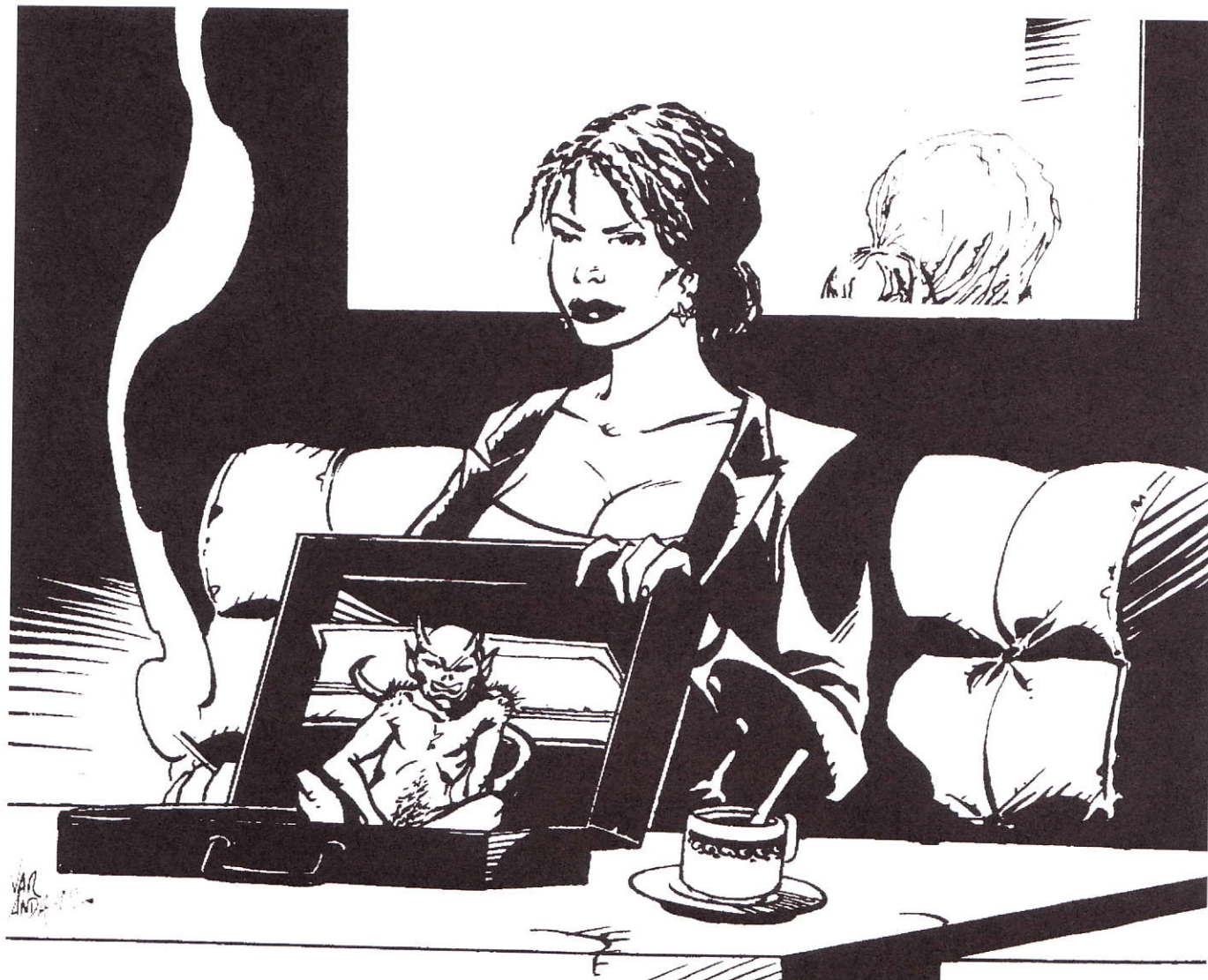
"Vous savez qu'il y a en ce moment une réunion écolo-industriels dans un bâtiment loué par Rhône-Poulonque. Non ? Vous devriez vous renseigner sur l'actualité, mes agneaux. Un bon Démon est toujours à l'affût de ces choses là. Bon, les écolos, moi,



ça me donne des boutons. Alors vous allez me faire le plaisir d'aller gâcher la fête. Et fissa. Mon assistante - en désignant Taos - vous donnera tous les détails nécessaires et veillera à ce que le schmilblick soit bien fait. Rendez vous ici, demain matin à 10 heures précises. Six heures donc avant l'explosion, nous sommes d'accord... pour me faire votre rapport. Si tout n'est pas fait, et bien fait..." Il se met à rigoler, les yeux rougeooyants. "Vous irez au coin !".

tous ces phosphates polluants a atteint le marché des lessives, et même si l'entreprise reste largement bénéficiaire, les cadres n'aimeraient pas que ce genre de "manipulation médiatique" se renouvelle. Et puis, de toute manière, l'écologie est à la mode... Discuter avec les Verts, avec Antoine Werther et prendre des mesures pro-environnement leur coûtera peut-être cher au début, mais le bonus fait à l'image et aux produits permettra sans aucun doute de gagner de

Rhône-Poulouque a cependant, ces dernières semaines, un problème aiguë et précis. Des milliers de litres de dérivés phosphoreux sont en ce moment stockés quelque part à La Rochelle, dans des cuves. Ce gaz (Dioxyde phosphorique) est hautement dangereux, et s'il s'évaporait dans l'atmosphère, il causerait des dizaines de milliers de morts, sinon plus selon le bon vouloir des vents. Eh oui, c'est une catastrophe du même genre, mais non liée au



Taos repose le petit Démon dans la mallette, la referme, et, en demandant aux Démons de l'attendre va déposer à nouveau le tout par une porte dérobée. Elle retourne ensuite s'asseoir, ondulant des hanches et avec son même sourire délicieux aux lèvres.

#### • LE PLAN

Taos expose ensuite, très aimablement, les détails du plan.

Rhône-Poulouque, grand consortium lié aux produits chimiques et à la médecine, est en train d'essayer de changer son image. L'histoire de Le Rat Machine et de

l'argent à long terme sur les ventes. Eh puis, qui sait ? La volonté écologique des dirigeants est peut-être sincère. Après tout, les Anges s'introduisent partout. Peut-être y-en a-t-il aussi chez Rhône-Poulouque...

Le plus grand problème de l'entreprise est celui des déchets. La société est fréquemment attaquée pour ses émissions radioactives dues au traitement des "terres rares" et, nous en parlions, pour ses stocks de déchets sur plusieurs hectares à ciel ouvert. C'est d'ailleurs à ce sujet que les cadres de l'entreprise vont sans doute conclure un accord avec Antoine Werther.

même gaz, qui a été causée par Uphir lui-même à Bhopal, en Inde, et qui lui a permis de passer Prince-Démon. Taos le rappellera d'ailleurs brièvement aux joueurs, libre à eux de penser que décidément, Uphir n'a pas beaucoup d'imagination.

Rhône-Poulouque garde la toxicité réelle de ce gaz secrète. Uphir a cependant entendu parler de la vérité par ses espions persos. Il a donc eu l'idée, toujours d'après Taos, de faire sauter ces cuves pour que le gaz s'évapore dans l'atmosphère, et pour que le coup soit bien médiatique, que le tout se passe le lendemain le jour du sommet industriels-écologistes.



Pour cela il faut tout simplement mettre une bombe à retardement près des cuves, et la régler pour le lendemain à 16 heures de l'après-midi. Taos a la bombe (c'est un tout petit rectangle de C4 relié à un détonateur), et les joueurs n'ont plus qu'à découvrir où se trouvent exactement les cuves - Rhône-Poulonque, c'est grand et il ne s'agit pas de faire sauter le mauvais bidon - à s'y introduire et à poser la bombe assez discrètement pour, bien sûr, qu'elle ne soit pas découverte avant l'heure fatale.

#### • LE HANGAR

Il y a plusieurs solutions pour trouver la localisation des cuves, et nous ne pouvons pas toutes les détailler ici. Il faut bien sûr être discret : s'introduire dans l'entreprise de jour en se mêlant aux employés, ou de nuit par infraction, torturer ou lire l'esprit d'un des employés - attention, il faut tomber sur un qui soit au courant : ça ne marchera ni avec la standardiste ni avec le comptable - ou fouiller les bureaux des cadres pour trouver un plan détaillé des usines.

Que les joueurs se démerdent. Prenez comme modèle n'importe quelle grande entreprise moderne, ajoutez-y des vigiles et une sécurité un peu plus contraignante que d'habitude, et hop, le tour est joué. Les Démons - c'est important - ne doivent pas rencontrer de grosses difficultés, à moins qu'ils ne soient vraiment mongoliens... La raison en sera expliquée plus tard.

Une fois repéré l'endroit, il faut agir. La discrétion est bien entendu capitale : si un incident quelconque a lieu, tout l'endroit sera fouillé et la bombe découverte. Les cuves, de 10 mètres de rayon, sont traitées dans une immense usine.

De jour, l'usine est entourée de grillages de deux mètres de haut, et bourrée de techniciens et d'ouvriers. Y entrer nécessite une carte avec photo d'identité, prouvant que le porteur est salarié de Rhône-Poulonque. Cinq à six vigiles gardent l'entrée. Il sera donc difficile - mais pas impossible si les Démons se débrouillent vraiment très bien - de poser la bombe de jour, sous le regard curieux de 300 employés s'affairant autour des cuves et de leurs consoeurs. Faites leur alors utiliser un max leur diplomatie, leurs déguisements et leur discrétion.

De nuit, l'usine déserte et noire est toujours entourée par des grillages haut de deux mètres, et l'entrée de ces grillages est gardée par deux vigiles

dans une cabine en verre fermée à clef, avec un téléphone permettant d'appeler la police à la moindre alerte.

Une dizaine d'autres vigiles font des rondes entre le grillage et le bâtiment lui-même. La porte de ce bâtiment, en métal et avec une serrure inexpugnable (du moins à tout procédé humain, voyez au feeling selon ce que vos joueurs font) est d'ailleurs close.

Par contre, une fois ce dernier obstacle passé, plus de problème : l'intérieur est désert, et nul ne les empêchera de trouver l'endroit idéal pour poser la délicate petite chose.

#### • L'ANGE

A un moment critique choisi par vous, ô Maître de Jeu, un Ange attaquera. Cela paraît artificiel : cela l'est, et vous verrez pourquoi dans le chapitre "La Vérité". Vous trouverez ses caractéristiques en annexe. Gérard, car c'est son nom, attaquera sans crier gare, mais curieusement, discrètement et sans donner l'alarme. Il est solide mais pas extrêmement dangereux, et aura l'obligance de se faire tuer par les joueurs avec beaucoup de conviction.

Choisissez le moment idéal et crédible : les Démons croiront sans doute qu'il s'agit d'un super-vigile employé par Rhône-Poulonque pour surveiller les installations.

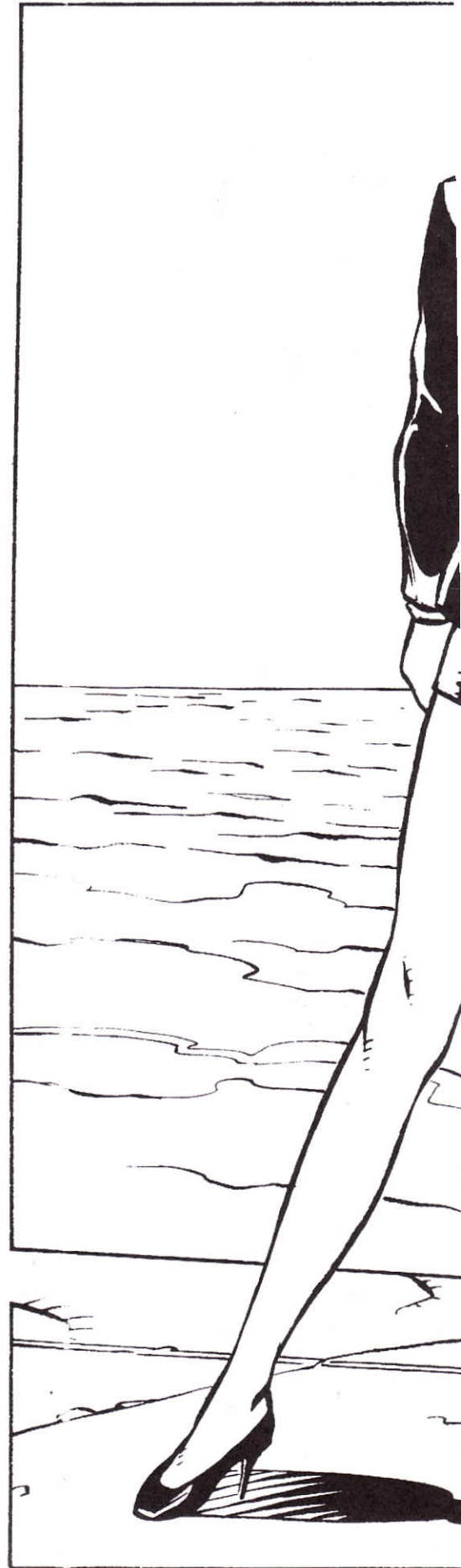
#### • LES INCIDENTS

Les Démons, motivés on le suppose par le désir de faire le mal ainsi que par la menace contenue dans la voix d'Uphir, vont faire le max pour réussir toute l'histoire proprement.

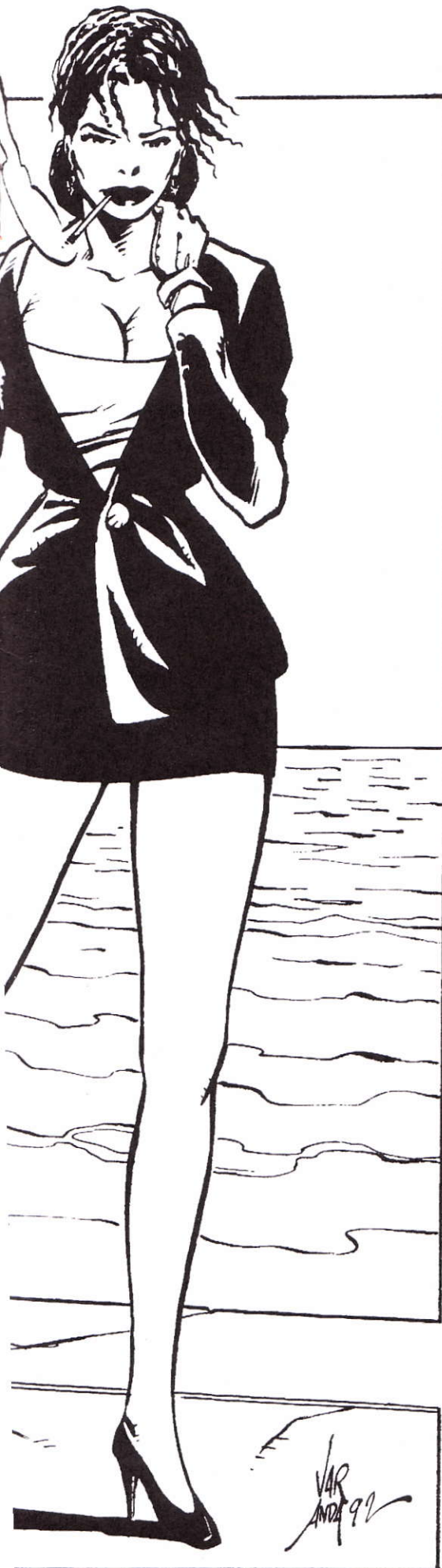
Il n'y a d'ailleurs pas de véritable difficulté - à part l'Ange posté sur leur chemin, nous devrions même dire "sacri-fié" pour leur faire croire qu'ils sont sur la bonne voie - toutes les difficultés sont aisément surmontables.

Quelques petits "trucs", psychologiques ou réels, doivent cependant être parsemés par le Maître de Jeu au fur et à mesure de ce morceau de partie. Ces petits "trucs" serviront non pas à mettre la puce à l'oreille des joueurs, car il ne faut pas qu'ils l'aient, la puce à l'oreille, mais à rendre le coup de théâtre plus véridique et à créer une ambiance parfois un peu bizarre.

• Taos se montrera attentionnée et charmante, refusant cependant de "coucher". Cela a l'air con, mais je suis prêt à parier deux paquets de cacahuètes qu'il y a bien un Démon dans l'équipe







qui essayera de l'emballer. On y peu rien, les joueurs, dès qu'ils incarnent des Démons, pensent tous qu'ils incarnent John Holmes. Enfin, passons. Quoi qu'ils fassent, Taos refusera donc, toujours très aimablement, d'avoir une relation physique, quelle qu'elle soit, avec l'un d'entre eux.

Elle les aidera par contre du mieux de ses pouvoirs, qui ne sont pas négligeables.

- Taos ira régulièrement téléphoner et s'arrangera pour que les joueurs n'assistent pas à la conversation. Interrogée, elle dira qu'elle va faire son rapport à Uphir.

- Si les joueurs font allusion à la lettre qu'ils ont reçu le matin, les convoquant aussi à La Rochelle, Taos aura l'air un peu surprise, puis dira qu'elle a sûrement reçu la même chez elle, à Paris. Elle essayera ensuite de couper court à toute spéculation. "Après tout, on verra bien ce que c'est quand on y sera." Peut-être a-t-elle même un très léger sourire en disant cela...

- Enfin, le truc le plus important, et le plus difficile, à faire ressentir : le fait que tout cela soit facile. Toutes les étapes, à part l'incident de l'Ange, vont être franchies sans aucune difficulté réelle, du moins par rapport à un scénario normal d'In Nomine Satanis où un squad de soldats de Dieu les attend normalement à chaque coin de rue.

C'est sans doute plus les joueurs que les personnages qui vont ressentir l'étrangeté de la chose. Est-ce qu'ils réussissent tout ce qu'ils font parce qu'ils sont très bons ? Est-ce que le maître de jeu est trop cool ? Est-ce que le scénario est nul ? Ou y a-t-il autre chose...

#### • UN PETIT CAFÉ, C'EST TOUJOURS BON POUR LA SANTÉ

24 heures plus tard, tout est réglé. Si ce n'est pas le cas, c'est que vos Démons sont tellement mauvais que de toute manière, ce n'est pas la peine de continuer ce scénar.

Tout est donc réglé, et vos joueurs se dirigent vers le café, en compagnie de Taos. Cette dernière paraît légèrement nerveuse. Elle regarde de temps en temps derrière elle, sursaute à tout bruit un peu violent. "Je ne voudrais pas que nous nous fassions piéger si près du but..."

Le café, qui est supposé être à la mode, est à moitié désert. Sur une table en terrasse, une jolie blonde discute

avec un homme plus âgé qu'elle, bien habillé. Peut-être une call-girl avec un vieux beau... Pas de serveur en vue.

Taos fait asseoir les joueurs à leur place habituelle, dans l'alcôve. Puis elle ferme le rideau, comme la dernière fois. Elle sort, et les joueurs entendent alors le bruit d'un rideau de fer qu'on descend.

Peut-être auront-ils alors envie de soulever le rideau pour voir ce qui se passe. La blonde et le vieux beau sont rentrés à l'intérieur, et le rideau de fer empêche les passants de voir ce qui se passe à l'intérieur. Taos est en train de discuter avec le vieux beau. Elle montre les joueurs du doigt. Le vieux beau, suivi des autres, écarte alors le rideau de l'alcôve. Si les joueurs n'ont pas encore réagi, il lève la main vers eux et leur touche le bras, un par un. Puis, comme s'il avait confirmé quelque chose, il se lève et, d'un geste élégant de la main, les arrose d'eau bénite. Taos et la blonde - tous des Anges - se jettent alors sur eux.

Les caractéristiques des quatre Anges sont bien entendu en annexe. Selon la force de vos joueurs, repérez s'ils ont ou non une chance de s'en sortir. L'opposition est très forte, et pour apprendre à vivre à vos joueurs, vous pouvez toujours en tuer un ou deux si vous le sentez. Si vous voyez que déceimment, il ne survivront pas, faites alors intervenir... la police !

Eh oui, la police. En plein milieu du combat, alors que les Démons sont franchement mal en point, on se met à cogner très fort contre le rideau de fer. Bom Bom Bom ! "Police ! Ouvrez ! Qu'est-ce qui se passe ici ?". Les Anges se bloqueront un instant, sans réaction. Normalement, le milieu du bien étant très introduit dans la police, les Anges prennent toujours garde au moment d'un règlement de compte de prévenir les flics du coin de ne pas intervenir. Ce que, cette fois-ci, ils ont tout simplement omis de faire. Or une amie du patron du café, voyant les rideaux fermés en pleine journée, s'est inquiétée et a appelé la police il y a de cela un quart d'heure. Celle-ci arrive bien entendu au mauvais moment.

Le vieux beau (qui est commissaire dans la vie) fera signe à ses Anges de tout arrêter et se précipitera vers le rideau. Il y a alors largement assez de temps pour que les Démons fassent quelque chose, ce qu'ils veulent, se sauver par exemple. Mais ils n'auront que cette occasion là, alors qu'ils la saisissent !





### • LA VÉRITÉ

Vous, ô intelligent Maître de Jeu, avez déjà sûrement compris la vérité. La pose de la bombe et la catastrophe qui devrait normalement s'en suivre font partie du fameux plan concocté par Antoine Werther, l'Ange au service d'Alain et par l'Archange Emmanuel lui même.

Je vous rappelle qu'une des composantes essentielles du plan était qu'il reste secret vis à vis des autorités angéliques. Il fallait donc à Emmanuel et à Antoine Werther des têtes de turc, si possibles démoniaques pour endosser le crime.

Grâce à ses nombreux espions - Emmanuel est quand même le spécialiste des taupes - les deux conjurés ont réussi à obtenir les adresses et numéros de téléphones de Démons relativement jeunes et naïfs : vos joueurs. C'est l'Archange Emmanuel lui même, grâce à son pouvoir d'Apparence

Démoniaque, qui a incarné Uphir. Taos, qui est un Ange au service d'Emmanuel a aussi ce pouvoir (voir annexe). Ils ont donc, par cette comédie réussie, poussés les joueurs à faire le sale boulot. Puis Taos a téléphoné à un Ange au service de Dominique, Philippe Marielle (le vieux beau), en lui disant qu'elle avait déniché des Démons, et qu'elle avait réussi à leur tendre un piège. Philippe Marielle est venu avec ses confrères, et voilà.

Il sera ensuite facile à Taos, une fois l'explosion et la catastrophe survenue plus tard dans l'après-midi, de tout mettre sur le dos de ces affreux Démons ("Je me doutais bien qu'ils préparaient quelque chose !)... qui une fois dégomés, ne risquent pas de venir expliquer les détails de l'histoire.

Et s'ils ont pris un délai si court, c'est pour ne pas donner aux joueurs le temps de réfléchir...

### • LA CONFÉRENCE

Les joueurs n'ont pas de contact attiré - s'ils en ont un, rendez le injoignable pendant un petit bout de temps. Le pas suivant est donc d'aller à cette fameuse conférence à laquelle ils ont été convoqués par lettre cachetée, qui est sans doute une convocation officielle, et de voir s'ils n'arrivent pas à prendre contact avec un Démon de grade supérieur qui leur donne des instructions.

Le lieu de la soi-disant conférence est une petite maison bien silencieuse. La porte est ouverte. Dans un salon vieillot - fauteuils en velours vert, napperons en dentelle sur la télé, etc - une vieille dame est en train de se balancer sur un rocking-chair. A côté d'elle, une pile de tracts. Toute souriante, la vieille dame se lèvera en voyant les joueurs. Elle montrera une aura Démoniaque Grade 2 - Les joueurs, qui se sont déjà fait prendre une fois, vont peut être se montrer méfiants. Pourtant, c'en est une vraie cette fois ci ! - et demandera aimablement que les joueurs montrent la même.

"Vous venez pour la conférence ?" dira-t-elle ensuite. "La voici !" Et elle leur donnera un tract à chacun, dont voici la teneur.

#### **Circulaire n° 66-6-11 B.**

*"Par décision prise en Bas-Lieu, les membres de l'organisation sont invités à n'entreprendre jusqu'à nouvel ordre aucune action mettant en péril l'équilibre écologique du pays.*

*Tout agissement dans ce sens, humain ou surnaturel, dont serait témoin un des membres de l'organisation devra être contré et faire aussitôt l'objet d'un rapport au Numéro Vert suivant : 05-11-16-66.*

*Merci de votre compréhension.*

*Tout contrevenant sera sévèrement réprimé.*

***Décision applicable immédiatement."***

"Vous feriez mieux de noter le numéro de téléphone", dit calmement la vieille dame. "Le message va s'autodétruire dans quelques secondes... Enfin, vous connaissez la chanson."

Et en effet, 1 minute plus tard, la feuille s'autodétruit dans les doigts des joueurs, rongée par un acide très corrosif.



### • QUE FAIRE ?

Les joueurs sont maintenant sûrs qu'ils ont été victimes d'une manipulation, et doivent être assez haineux. Deux possibilités s'offrent à eux :

- Faire les morts.
- Faire un rapport.

S'ils font les morts, c'est à dire "Ni vu ni connu, nous on a rien fait, un désastre écologique quel désastre écologique, nous on est pas au courant d'ailleurs on a pas bougé de chez nous ces derniers temps" le désastre aura lieu. Voir Conclusion.

Les Anges sont bien sûr toujours à leur poursuite : rentrer chez eux ou à leur travail veut dire être intercepté par un commando d'Anges de Laurent. Quelques semaines après la catastrophe, ils seront en plus poursuivis par des Démons ! En effet Uphir furibard, soutenu par Andromalius et sa clique aura fait sa petite enquête et finira par avoir le portrait robot des joueurs. A partir de là, mieux vaut pour eux courir très vite... et devenir renégats.

S'il font un rapport... ils auront raison. La vieille dame interrogée sur le sujet répondra qu'elle ne veut rien savoir et que puisqu'il y a un numéro vert, ils feraient mieux de s'en servir.

Attention à d'où les joueurs téléphonent... De la même manière qu'au dessus,

leurs maisons et leur éventuel boulot sont maintenant "grillés". S'ils font l'erreur d'y revenir, ils seront accueillis par un commando d'Anges de Laurent.

Le numéro vert donne sur une voix très aiguë, très "standardiste désagréable en train de se refaire les ongles".

Entendant l'histoire des joueurs, elle ne fera aucun commentaire particulier mais leur demandera de rester en ligne. Après vingt minutes de "Fallen Angel" de Blue Öyster Cult, interrompu parfois par la voix criarde de la standardiste "Ne quittez pas, merci"... une voix masculine prendra le relais. C'est Uphir, le Prince-Démon de la Pollution. Le vrai.

Il écoutera l'histoire des joueurs avec, avouons-le, un ton légèrement agacé. Il confirmera d'un ton très sec, si les joueurs ne s'en doutent pas encore, que ce n'était pas lui le petit Démon dans la mallette, et que d'ailleurs ce n'est pas du tout son genre d'avoir ce genre de look (un coup d'oeil sur sa fiche, après le scénario bien sûr, confirmera qu'Uphir, quand il apparaît, est plutôt du genre jeune cadre dynamique propre sur lui).

Si les joueurs demandent qui a pu incarner un Prince-Démon jusqu'à avoir une aura de la même puissance, il ne fera qu'éluder le sujet, extrêmement énervé. Il

n'a aucune envie que la rumeur qu'il existe un Archange capable d'imiter l'aura d'un Prince-Démon (que ce soit Mathias ou Emmanuel) commence à démoraliser les troupes.

Toute cette histoire l'embête, l'embête même beaucoup. Il avait justement donné des ordres pour que ce genre de bêtises soit évitée - la circulaire - et que les joueurs ne l'aie pas reçu à temps n'est qu'une excuse sans fondement. D'ailleurs, il est évident qu'ils ont fait preuve dans toute cette histoire d'une coupable légèreté. Et tous ces problèmes d'écologie sont un sujet tellement sensible ces derniers temps...

Bref, deux solutions. Ou il livre les joueurs à Andromalius en les accusant d'avoir collaboré sciemment avec des Anges - car personne de sensé ne peut déceimment croire qu'ils n'ont rien compris à l'histoire - où les joueurs s'arrangent pour que cette putain de catastrophe n'arrive pas. Et extrêmement discrètement, c'est à dire sans prévenir les mecs de la police ou de Rhône-Poulonque, car même une simple alerte à la bombe, si elle était médiatisée, causerait une peur rétrospective favorable au parti écolos.

**Voilà.** Et que ça saute. Il ne leur reste que, allez...Trois heures...

### • BACK AND BACK AGAIN !

On ne va pas vous décrire à nouveau les lieux, c'est fait. Seulement, enlever ou désamorcer la bombe ne va pas être aussi facile que la poser a été.

En effet, l'Archange Emmanuel, prévenu par Taos (si elle a survécu) ou par un témoin bien intentionné que tout ou une partie de l'équipe de Démons s'était échappée, a tout fait pour protéger sa bombe. Le seul problème, c'est que pour les mêmes raisons que Taos avait exposées aux Démons, les serveurs d'Emmanuel se doivent d'être discrets : une seule alerte et la police ou les hommes de Rhône-Poulonque fouillent tout le secteur au peigne fin pour trouver la bombe !

Emmanuel a donc remplacé discrètement tous les vigiles par des soldats de Dieu, qui ont la description succincte des Démons donnée par Taos. Quand à Taos elle même, elle est sur place, sous le couvert d'une envoyée administrative et surveille le secteur. L'usine elle même est remplie des mêmes salariés que la dernière fois, et eux ne se doutent de rien. (Si Taos n'a pas survécu, remplacez la par un autre Ange au service d'Emmanuel avec les mêmes caractéristiques. Il reconnaîtra

pendant les joueurs moins facilement). Cela va donc être une sorte de partie de cache-cache mortelle, où les deux partis se devront d'être extrêmement discrets, entre les cuves, les grillages, les bureaux et les ravissantes standardistes.

### • CONCLUSION

Très simple : si la bombe est désamorcée avant 16 heures, tout va bien. En rappelant le numéro Vert, les joueurs auront même les félicitations d'Uphir, extrêmement soulagé (Victoire Totale).

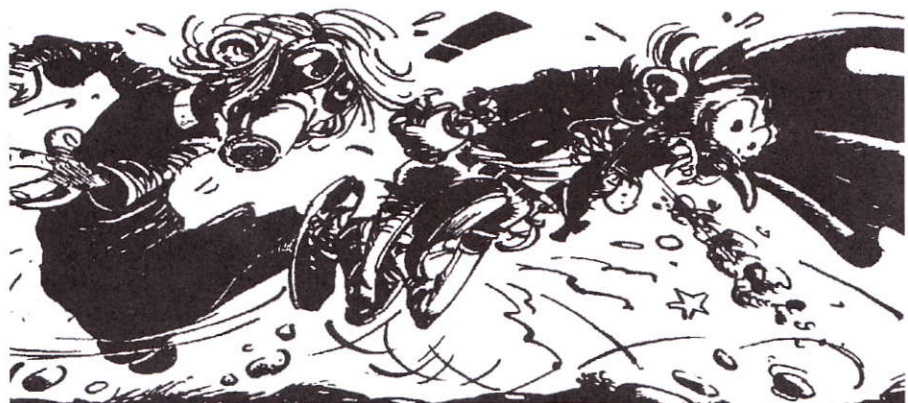
Si elle ne l'est pas, les cuves en plein

traitement exploseront et un nuage de gaz mortel commencera à se répandre sur toute la ville. Les premières victimes seront bien sûr les employés de Rhône-Poulonque, et le vent se mettant de la partie, on comptera plus de neuf mille morts avant que le gaz ne se disperse...

Ce sera une catastrophe nationale, les joueurs seront livrés à Andromalius et renvoyés en enfer pour 2D6 X1000 ans (ou passeront renégats).

Et les deux partis écologistes feront plus de 40% des voix aux élections !

Vous voyez que tout n'est pas noir ! ■







**PHILIPPE MARIELLE**

Ange au service de Dominique de grade 2  
Commissaire de police

**Fo2 Vo5 Ag4 Pr3 Pe3 Ap3 PP26**

**Talents :**

- Droit +2
- Discussion +2
- Mauvaise foi (!) +0
- Cœnologue distingué +1

**Pouvoirs :**

- (124) Eau bénite +1
- (134) Peur +1
- (145) Absorption de colère +1
- (222) Non détection
- (255) Rebond (balles) +2
- (262) Caméléon
- (311) Détection du mal +1
- (312) Psychométrie +1
- (316) Détection du mensonge +1
- (324) Lire les sentiments +1
- (Spé) Jugement
- (655) Interdit Arme à Distance



**TAOS**

Ange au service d'Emmanuel de grade 2  
Etudiante à Paris 1 Tolbiac

**Fo3 Vo 5 Ag 3 Pr 3 Pe 3 Ap 3 PP 27**

**Talents :**

- Organiser des manifs étudiantes +1
- Griller la queue au resto U +0
- Esquive +1
- Séduction +1
- Baratin +1

**Pouvoirs :**

- (113) Attaque multiple +1
- (115) Esquive acrobatique +1
- (164) Peur +1
- (213) Immunité au Feu
- (221) Volonté supranormale +1
- (222) Non Détection
- (261) Invisibilité
- (266) Polymorphe +1
- (323) Lire les pensées +1
- (Démoniaque 113) Griffes (puissance +2  
précision +1) +1
- (Démoniaque 126) Acide +0
- (Spé) Apparence démoniaque +2
- (651) Acte sexuel



- (211) Armure +0
- (254) Champ magnétique +0
- (411) Arme de contact bénite (épée à 2  
mains, Pui +3)
- (Spé) Juste Lame de Laurent (ne fonctionne  
plus)
- (613) Cicatrice (-1 en App)
- (622) Couleur de la peau (or)

**VÉRONIQUE ROUSSEAU  
(LA BLONDE)**

Ange au service de Laurent de grade 1  
Call Girl

**Fo 4 Vo 3 Ag 4 Pr 3 Pe 3 Ap 4 PP 17**

**Talents :**

- Esquive +2
- Séduction +2
- Arme de contact +2

**Pouvoirs :**

- (121) Eclair +0
- (131) Charme +1
- (211) Armure +1
- (213) Immunité au Feu
- (262) Caméléon +0
- (266) Polymorphie +1
- (354) Apparence
- (411) Arme de contact bénite (épée puis-  
sance +3)
- (563) Politicien
- (566) Présentateur TV
- (663) Luxure

**SOLDATS DE DIEU (20)**

**Fo 2 Vo 2 Ag 2 Per 2 Pr 2 App 2 PP 4**

**Talents :**

- Arme lourde +2
- Arme d'épaule +2
- Corps à corps +1

**Pouvoirs :**

- Armure
- Caméléon



**NOTA BENE :** Pour tous renseignements complémentaires sur Alain, Archange des Cultures, et Emmanuel, Archange des Arri-  
vistes (qui remplace maintenant l'ex Archan-  
ge Mathias), reportez vous au Scriptarium  
Veritas, en vente depuis le 15 Octobre dans  
toutes les bonnes charcuteries. ■

**GÉRARD BIQUETTE**

Ange au service de Laurent  
L'ange sacrifié pour la bonne marche du  
scénario, Dieu le lui rendra.

**Fo 5 Vo 2 Ag 4 Pr 3 Pe 3 Ap 2 PP 26**

**Talents :**

- Arme de contact +2
- Esquive +1
- Corps à corps +1

**Pouvoirs :**

- (112) Coups de poing +1
- (122) Lumière +0
- (136) Coma +0
- (152) Fertilité +0



"Gooood morning, this is TTTV, Marc D. Quaker reporting..."

>> Enchaîne un morceau de Mucky Puff: "URC hate water" <<

"Dans plus ou moins un quart d'heure, soit environ de 10 à 19 heures : Hard Core Stone Dead Forever, plus de 180 clips pas de pédé, sans pub, avec les célèbres 666 Stone Shows toutes les heures."

"Hardcore Stone Dead Forever, une émission à suivre raaaiiiiiide, raide comme un bras d'URC vérolé, avec DEF 666™, la came aux atomes fourchus "

"Il vous reste donc 13 minutes et des poussières pour vous précipiter chez votre dealer agréé pour acheter et smoker le plus vite possible la plus rock'n'roll des dopes."

**AINSI COMMENCE LE PROGRAMME TÉLÉ LE PLUS REGARDÉ ET LE PLUS TRAQUÉ DES ONDES PIRATES. TTTV REPRÉSENTE L'ORGANE MÉDIATISANT DE L'ASSOCIATION D'INTÉRÊT FORMÉ PAR UN HARD CORE MANIAC RÉSOLUMENT ÉGARÉ, UN PACK DE MÉDELLINIENS, ET UN ROBOT DÉVIANT PRODUCTEUR DE DISQUES.**

# Stone Dead Forever

*Un scénario Heavy Metal*



## ALEX: DISPARU SUR TTTV (TEQUILA TRASHCAN TV), UN 17 NOVEMBRE 2040.

CO6 FO7 RE8 VO8

Talents

Poignard 6: 24%, Roller 2: 8%, Arme à distance 7: 28%, Combat 5: 20%, Communication 5: 40%, Défense 4: 16%, Scan 3: 24%

Théorie de l'Allemand 8: 64%, Pratique de l'Allemand 8: 64%

Théorie du Français 7: 56%, Pratique du Français 7: 56%

Théorie de l'Anglais 4: 32%, Pratique de l'Anglais 4: 32%

Théorie du Chinois 1: 7%.

Equipement

Target 66; Habillement tout cuir; 5 boutons, 7 t-Shirts. Tout ça sur lui, ce qui équivaut à 1 de protection.

Data: ++ 12900-456-R45-M Klasen Alex 15/09/79 Saxe 3450B No criminal record ++

Alex devra représenter un personnage important, sinon indispensable, du groupe des joueurs. Pour ce faire, le Maître devrait donner à Alex une position spirituelle vis-à-vis du groupe d'Egarés, basée en général sur le respect de l'expérience, et le fait que cela soit lui qui leur ait expliqué les fondements de leur communauté avec les exemples de dizaines de groupes d'égarés qu'il a parcouru.

En effet, Alex à plus de soixante ans, est passé à travers toutes les aventures que l'on puisse vivre dans le monde moderne, et distille ses histoires durant les longues soirées d'hiver, bien que ses récits paraissent parfois un peu exagérés (Certains racontent qu'il aurait prétendu s'être rendu, en 1997, au QUICK de Créteil après dix-huit heures...). Mais ce que l'on remarque dès le premier contact, c'est ce comportement particulier qui le fait souvent apparaître comme bizarre, peut-être même étrange...

Ainsi, Alex possède un sens commun très développé qui lui permet d'octroyer une réponse pas toujours justifiée, et ce à toute question, même la plus débile. De plus, son grand nombre de vêtements explique la présence des dizaines de poches d'où il extrait des objets plus insolites les uns que les autres.

Dernière chose, qu'il serait bon de ne pas oublier, Alex est LENT, vraiment très lent.. Pour exemple, il aurait exigé de se laver les dents avant de commencer la grande attaque de 2034 contre ZenTV, qui débuta donc avec un quart d'heure de retard, tout ça parce qu'on l'avait réveillé en retard...



## UNE PETITE INTRO POUR LES ÉGARÉS

Tout commence pour les égarés le jour où leur mentor et chef spirituel, Alex doit passer dans la célèbre émission "Soixante minutes pour les Stones", sur un des plus célèbres canal pirate, TTTV. Une discrétion maximale a entouré cette opération, seul Alex connaissant l'adresse des studios, les membres de son groupes, bref les joueurs, n'étant pas jugés dignes de confiance par les responsables de la chaîne. Les personnages sont donc réunis où ils le veulent, devant une télé réglée sur Canal 3+, laquelle chaîne est sans merci piratée par TTTV. Le but de cette émission est de faire connaître et comprendre les motivations des groupes d'égarés en donnant la parole à leur leader ou à leur gourou. C'est exactement ce qu'Alex est pour les personnages. Ils ne le savaient pas ? Maintenant ils le savent.

Le principe de l'émission est simple : un arbitre, deux intervenants, le bête débat pour ou contre. Sont présents Alex, mentor des joueurs et son opposé, c'est à dire par exemple un communiste si les joueurs incarnent des fascistes. Comme prévu, Alex réduira à rien son interlocuteur, à peine capable d'aligner deux mots comme le polonais qu'il est.

L'émission se finira en beauté et les personnages pourront vaquer à leurs occupations en attendant le retour d'Alex.

Le problème, et le démarrage du scénario proprement dit, c'est qu'Alex est en retard. Et plus le temps passe, plus il est en retard.

## POUR LA PETITE HISTOIRE...

Les chefs de file de "Los Medellinos Corp" ont décidé de concevoir les drogues en fonction des besoins de chaque type de client. D'où un premier essai avec des consommateurs assidus et nombreux: les Hardcore Maniacs. Les chimistes médelliniens ont donc conçu une drogue rendant spécialement réceptif à l'audition du Hardcore: le Def 666. Plaisir intense et prolongé durant une audition, coût de production faible, accoutumance rapide mais pas trop, cette drogue était parfaite, il ne restait plus qu'à trouver un moyen de la diffuser.

C'est ici qu'intervient Albert Grignoux, ex- Mad Zobbo 5.3, qui connaît l'underground Hardcore comme la cuve de son chaton, et qui aura carte blanche pour planifier et organiser la distribution des tonnes de Def 666, qui ne tarderaient pas à déferler sur Paris. Il va pour cela faire appel à son ami Marc D. Quaker, personnage hautement médiatique du monde Hardcore, à qui les Médelliniens vont fournir tout le matériel professionnel nécessaire pour monter une télévision pirate destinée à vanter les vertus du Def 666. Quaker contacte alors l'ancien bassiste de Mucky Puff, Kab Yok, qui sera en quelque sorte chef de chantier, chargé du travail sur le terrain.

Au début du scénario, TTTV émet depuis 67 jours (record absolu obtenu grâce aux talents du génial mais taré Professeur Wokzniak, recruté par Albert Grignoux), brouille à moitié Canal 3+, et le commerce des petits cônes rouges est florissant. C'est pour cette raison que le n°3 de Los Medellinos Corporation, Paquito Poscobar Ramirez, et sa petite équipe sont à Paris pour une semaine pour discuter des modalités concernant une distribution sur toute la France.

Mais que viennent faire Alex et le groupe d'Egaré dans toute cette histoire, me



direz-vous? Et bien, ce pauvre garçon a été contacté pour représenter un type d'Egaré au célèbre débat: "Soixante minutes pour les Stones", qui se déroule justement le jour de la visite des médelliniens au studio. Les Egarés verront donc, avec une joie non dissimulée, leur chef spirituel casser son antagoniste en deux temps-trois mouvements; mais trois heures après le débat, toujours pas de nouvelles.

Malheureusement pour lui, Alex, cherchant un raccourci vers des toilettes qui ne

## MARC. D. QUAKER: HARDCORE-MANIAC PRÉSENTATEUR DE "HARDCORE STONE DEAD FOREVER ( H.S.D.F )".

CO5 FO5 RE7 VO9

### Talents

Théorie et pratique du Hardcore 7 (63%); Communication 5 (45%); Arme à distance 3 (15%); Combat 4 (20%).

### Équipement

Target 66.

Data : ++ Voir Mucky Puff ++

A l'instar de ses collègues du showbiz Hardcore, Quaker a réussi non seulement à rester en vie, mais s'est également débrouillé pour retrouver un travail bien plus lucratif: la Télé.

Mucky Pup, groupe dont il était le lead chanteur et le leader, a été dissous de force par une action anti-terroriste des Screwdrivers du 20<sup>ème</sup> arrondissement, pendant un concert en janvier 2039.

Après avoir fait tomber une colonne d'amplis à faire pâlir Motörhead, sur la gueule éberluée d'une URC plus connue qu'un personnage Marvel, Marc s'est réfugié chez son pote et producteur Albert Grignoux.

Quelques mois plus tard, Albert le met sur le plan télé pirate, auquel Quaker va consacrer tout son temps. Pas crétin pour un sou, il exigera que tout soit prêt, avant qu'il soit question d'émettre quoi que ce soit.

Le 10 septembre, systèmes ECM vérifiés, bandes calées, Egarés invités, Wokzniak allume les amplis d'émission, et débute alors l'expérience télévisuelle la plus traumatisante jamais administrée aux français.

Les disques continuent de se vendre à foison, grâce à TTTV et son matraquage vidéo-droguesque, et représentent une bonne partie des revenus de Quaker. Trouver Quaker reviendrait à terminer le scénario, du moins la première partie, ce dernier habitant un petit appartement dans les locaux de TTTV.

Il attend en effet que la vente conjugue de drogue et de CD lui ait rapporté suffisamment de brouzoufs pour aller s'installer dans un des villages de la NBC Estate Agency.

DATA: ++Incitation visuelle à la drogue : Inhalation nasale du stupéfiant "Def 666 ", répertorié en Classe A. (Voir p.00). ++



trouva jamais, tomba pile sur Grignoux et les médelliniens justement en pleine tractations. Well done, Player One but don't get shot... Aussitôt mis au frais par les URC de Poscobar, il est de suite torturé, afin qu'il avoue pour qui il travaille, pourquoi, comment, où, peut-être, combien, jamais, et toutes ces sortes de choses.

**BUT DES EGARÉS**

L'objectif des joueurs est bien évidemment de retrouver Alex. C'est pour cela que le maître se devra de lui donner une importance prépondérante, et il serait laborieux de décrire ici un Alex pour chaque type de groupe. Le temps représente une donnée primordiale de cette aventure, car plus les Egars tardent dans leurs recherches, moins ils ont de chances de retrouver Alex en vie (Voir à ce propos le résumé chronologique).

**PROFESSEUR WOKZNIAK**

CO6 FO2 RE4 VO10

**Talents:**

Informatique 8 (80%), Electronique 9 (90%), Cybernétique 6 (60%), Médecine 2 (20%), Flûte indienne 3 (30%). Tous ces talents sont au même niveau en théorie et en pratique.

**Equipement:**

A part sa blouse et ses lunettes, tout le matériel a été fourni par Quaker et ses petits amis.

Data: ++ No data available ++

Depuis qu'un moniteur (de couleur) lui a imposé dans la tête, Wokzniak n'est plus que l'ombre de son toolkit d'électronicien. En effet, le jeune surdoué que le Professeur était déjà paria avec un de ses camarades de colonie qu'il arriverait à faire cracher du feu à leur animateur durant le tour de magie de la veillée. Malheureusement, les aptitudes du Prof n'étant encore que latentes, le sujet cracha certes du feu, mais carbonisa 27 enfants avant de se désintégrer.

Depuis, ses talents ayant été élevés au niveau d'art, Wokzniak s'amuse avec ses belles machines, tel un enfant avec ses jouets fraîchement extraits d'un catalogue des Jolies Suissesses "Spécial Noël, c'est aussi spécial cadeau". Il se moque donc complètement de l'entreprise crapuleuse montée par Quaker, dont il ne mesure d'ailleurs absolument pas la portée.

Interrogé par les joueurs, Wokzniak se montrera tout à fait incapable d'expliquer quoique ce soit, si ce n'est ses méthodes de brouillage ou de hacking. Les joueurs devront faire preuve d'une patience infinie, car interroger quelqu'un qui se parle en permanence et qui fait une syncope dès qu'il est un tantinet effrayé, est une opération délicate et très vite insupportable.

**MISSION DES URC**

*Seek & Destroy.*

Le groupe d'URC concerné sera tout content d'apprendre qu'il y a déjà eu trois essais de localisation de TTTV qui n'ont évidemment pas abouti, sinon je ne serais pas devant l'épave me servant d'ordinateur qui m'a été vendu par un sombre polonais fort obscur mais je m'égare, je m'égare, en plein dans un chapitre concernant les URC... Oui, donc, les URC vont devoir faire preuve d'une finesse, d'une ruse démesurée, et déployer des stratagèmes d'une malice hors de proportion, pour pouvoir remonter la filière sans se faire repérer. En effet, la mission donnée par le CPU est bien ardue:

- 1°) Ramener un échantillon de Def 666.
- 2°) Localiser TTTV
- 3°) Prendre connaissance en détail des techniques de brouillage hertzien.

4°) Réinitialiser ou arrêter, si possible, les personnes présentes à TTTV.

1608 heures de bande vidéo sont fournies, représentant la totalité des émissions de TTTV. Attention au SPAC!!! Il est quasiment impossible à une URC normalement constituée de supporter ne serait-ce qu'un dixième de ces documents sans overflowv eeee\veerror~Δ++¥. Il n'y a de toute façon pas grand chose à voir, si ce n'est de pseudo-messages subliminaux qui se révéleront sans effet aucun après analyse. Sont également fournis: 3 vidéodisques subversifs comportant les agissements filmés de :

- ++ DATA ++
- Marc D. Quaker : encore en activité -File Temporary Delayed-
- Dann: transféré vers Israël -File Deleted-
- Baby Kris: transféré vers Israël -File Deleted-
- Nom de la personne inconnu -File Lost-

**Lieux d'enquête**

**LOCAL TTTV: CRYPTÉ DE L'ÉGLISE ST CHRISTOPHE (12<sup>ÈME</sup> SIECLE)**

Data: ++ No data available ++  
Pronounce : " titi- tivi "

Le Professeur Wokzniak est décidément très fort en informatique, car c'est grâce à la suppression de la crypte sur le cadastre central, que TTTV à pu s'installer là. Informatiquement et donc officiellement, cet ancien QG d'URC n'existe plus, d'où la difficulté pour ces derniers à le localiser.

Comme dirait l'autre: "Mon QG c'est du béton !"; et en effet construits tels des bunkers allemands de bord de plage, ces locaux sont très cloisonnés, très solides, très grands... Seule une dizaine de pièce est utilisée: deux pour les studios, cinq pour les appartements, une pour l'électronique du Dumper fou, et deux pour les salles de conférence/réunion/restaurant.

On pénètre là- dedans par le magasin de Stephen Paille, dont le garage contigu cache l'ancienne rampe d'accès au QG ; garage dont Stephen ne possède pas le code d'ouverture. Par contre, la porte de l'escalier en colimaçon sera ouverte sur "demande".

Sont présent en permanence à TTTV: Marc D. Quaker, les médelliniens et leurs 3 simili- URC, Wokzniak, 4 techniciens, 5 mercenaires, et Kab Yok de temps en temps. Deux des mercenaires (Type: Equipe de sécurité Kab Yok) se tiennent en bas de l'escalier, et n'ouvrent que sur ordre interphoné de Stephen ou de Kab Yok. Evidemment, ça fait léger comme système de sécurité, mais Quaker est extrêmement confiant dans le brouillage géographique de Wokzniak, et sera tout surpris de se voir attaqué.

Dans ce cas, il tentera de s'enfuir avec les médelliniens par un accès aux égouts se trouvant tout au fond du QG.

**MEDELLINA CORPORATION: ENCLAVE FORTIFIÉE DE L'AMÉRIQUE LATINE.**

Data: ++ Consulter le Research Team ++

Après sa sécession avec la Colombie, la ville de Medellin fut rapidement fortifiée et préparée aux attaques qui n'eurent cesse de survenir les années qui suivirent. Ainsi, en juin 2011 débuta l'excavation du Grand Trou, un ravin d'un bon kilomètre de profondeur entourant Los Medellinos, qui dura près de trois ans. Durant cette période, un tiers de la population valide fut affecté au Trou, et le reste à la défense de l'enclave. Disposant de sommes d'argent considérables, les barons de la drogues fournirent un matériel top niveau aussi bien à leur armée qu'à leurs travailleurs. Une fois le Trou creusé, le matériel de production automatique installé, toutes ces braves gens furent proprement expulsées dans les montagnes environnantes, les barons ne conservant que le nombre minimal de personnes nécessaire au fonctionnement de la ville. On parla alors de syndrome Kurde, bien que l'histoire ne mentionne aucune aide humanitaire internationale.

Tout cet argent provient évidemment de la vente de drogues et d'armes, ainsi que de la NBC Estate Agency, qui est une filiale. Comme la DEA en son temps, les casques Bleus sont en lutte permanente avec Medellina Corp, mais sans résultat aucun jusqu'à maintenant. Plus de détail dans la seconde partie: "Raid on Medellin".



### LE PRONG SKATING PUB

Data: ++ License 45H5700-4534 Nombreux incidents relatifs suscités par la délinquance mineure. Priority 7.

C'est ici qu'Alex a dit au groupe avoir été contacté pour l'émission.

Bar étrange s'il en est, le PSP est néanmoins le lieu de rencontre des Hardcoreux, skateux, et autres accros et assimilés. En effet, quelque soit le moyen de renseignement utilisé, la réponse sera en général comparable à quelque chose comme "Eh maaan, le Prong man, tu veux une taffe ? Eh man, mais arrête man, c'est vrai, au Prong ; non aïe, putain, bad trip man, nan déconne pas, pas mes doigts, man...".

Moi, je trouve ça lamentable de persécuter de pauvres NPC qui n'ont rien fait, et qui ne feront de toute façon jamais rien. Les Hardcoreux seront toujours très sympas, toujours prêts à donner un renseignement, et toujours défoncés au Def 666. Un petit plan marrant valant mieux qu'un long discours chiant, voici :

Tout le monde est fouillé à l'entrée par deux grands gaillards de pigmentation légèrement Tiers-mondiste, très polis, très conciliants, jusqu'à ce qu'ils atteignent la masse critique, à partir de laquelle ils s'énervent très très fort. Akbar et Jeff fouillent de manière assez peu consciencieuse; donc, un Woman BMS dans le slip et ça passe comme une lettre à la Poste (Le personnage, pas le BMS.). Dans le cas d'une fouille positive, l'arme sera saisie, en échange d'un numéro que la personne ramènera à la consigne pour récupérer son bien. Mais les joueurs seront prévenus par Akbar que l'on n'a le droit qu'à une seule consigne par personne et par an, sinon après ils s'énervent encore plus très très fort.

Le bruit et la musique sont à un niveau légèrement en dessous du seuil de douleur, la pièce se trouve être étonnamment bien aérée, mais la salle est bondée de l'ouverture (10h) à la fermeture (20h). Vous trouvez que huit heures, ça fait tôt pour fermer, et vous avez raison. La musique que le Prong passe dans la journée n'est évidemment pas du Hardcore... On peut donc y entendre la musique la plus heavy du marché : La House Self Metal.

Composée d'un mélange de House de merde, de House muzik, donc; agrémentée d'accords de guitare, si tant est que l'on puisse appeler cela de la guitare, légèrement saturés, "distordus" demeurant un peu exagéré.

Mais à huit heures, c'est la fête! N'entrent alors que les "Approved Hardcore Listeners", triés sur le volet, passés un par un et chaque soir, au détecteur de

métal et au berger allemand. Vidéos, concerts, contests de skate s'enchaînent alors à un rythme infernal jusqu'à la fermeture vers minuit.

Si les joueurs se débrouillent suffisamment bien, il devraient obtenir au PSP tous les renseignements nécessaires à l'accomplissement de leur mission. Seront présents au Prong:

- Kab Yok, le jeudi, couvert de cheveux, de barbes, et de lunettes noires.
- L'équipe de sécurité de Kab Yok, tous les jours, histoire de surveiller le bar.
- Quelques membres du groupe opposé durant le débat de TTTV.
- De nombreux dealers de Def 666 en plein travail, ainsi qu'un paquet d'autres le jeudi, venu chercher leur came pour la semaine.
- D'autres dealers, ceux-ci vendant des CD et des fanzines de Hardcore accrochés dans leurs grands impers.

Le meilleur moyen sera d'attraper un dealer, et le persuader de donner le nom de son fournisseur, Kab Yok, qui pourra être reconnu avec un jet de VO "très difficile", et à condition que les joueurs ait eu accès à une photo (Albums, vidéos, zines). Test à ne faire que si les personnages s'intéressent vraiment à ce monsieur. Tout le personnel du Prong est également au courant du commerce, et protège le monopole du Def 666.



### LOUD RECORDS/PLENTY LPS

Data: ++ Consulter le Business Squad ++ No criminal record ++

Plenty LPS est la boutique de disques se trouvant juste sous Loud Records, la maison de disques qui n'a de loud que le nom, du

### ALBERT GRIGNOUX (MAD ZOBBO 5.3)

Type: Glitter organique

Sexe: Masculin

CO7 FO3 FR12 RE4 CM11 SPAC61 CB95

Co-processeur organique

(Commercial): Conduite 5 (35%), Communication 8 (80%), Scan 4 (40%), Discrétion 1 (7%).

Rom 1: Arme à distance 7 (49%), Scan 3 (36%).

Rom 2: Combat 6 (35%), Défense 3 (21%).

Rom 3: Réparation 11 (77%).

Périphériques: Auto-chirurgie faciale, Augmentation de Fréquence (x2), Augmentation de CM, Animal familier, Armure corporelle (x3), Brouilleur de détecteur de métal, Commutateur de ROM (x4), Générateur de choc électrique, Prise de courant multi-standard, Protection pour générateur, Blindage ROM 1 & 2.

Bugs de comportement : Photophobie; Pitié pour ses adversaires; Fumer des cigarettes; Collectionneur de fourchettes. Aime le Hardcore et assimilés; Equipement : RSnake x2.

Data : ++ URC 23G HJ78CV ++ File deleted 23/01/37 ++

Mad Zombo 5.3 était un glitter doué, expérimenté, et c'est avec surprise qu'il s'est retrouvé en Janvier 37 dans un bateau en direction de la Colombie, pour y subir les expérimentations les plus diverses, au service de Los Medellinos. Les dumpers avaient balancé l'URC à un groupe de Hardcore qui lui firent exploser son SPAC en deux temps trois mouvements. Fort de cette expérience, Zombo s'employa à s'échapper de sa geôle, puis se débrouilla pour se retrouver face à toute la famille Poscobar en plein dîner. L'accord qui suivit lui donna l'opportunité de retourner à Paris monter un petit commerce. Dans la foulée, Zombo se fait implanter quelques accessoires, s'offre une petite révision, et ça repart comme en 14. Quelques années plus tard, déjà distributeur de divers cocaïnoïdes, ce déviant se voit offrir le marché du Def 666, à titre d'expérience localisée, vous connaissez la suite. Albert Grignoux, comme il se fait appeler, est très gentil, et évitera un affrontement armé jusqu'au bout. Mais malin comme un Tiers-Mondiste, il mentira aux joueurs avec élégance et persévérance. Il se rend tous les soirs à TTTV, par les égouts, avec Paulo, le garde du corps avec un trou là.



**PAULO**

CO6 FO10 RE6 VO2

Talents

Combat 6 (36%)

Equipement

Pas besoin, il serait bien incapable de s'en servir.

Data: ++ No data available ++

Paulo le garde du corps avec un trou là. Malheureusement, le trou est bien trop large pour que quelque argument ait prise sur ce crétin. Dès l'ordre d'attaque donné, on ne l'arrête plus, sauf avec la petite télécommande que garde Grignoux dans sa poche, petite merveille reliée aux diverses glandes productrices d'hormones dudit crétin. Sans commentaires.

moins pour ce qui est des productions officielles. En effet, Mad Zobbo produit une bonne partie des disques Hardcores, et donc pirates. On accède à Loud Records par un escalier se trouvant dans la boutique. La première pièce contient la réceptionniste et sa réception, une porte conduit aux bureaux des Directeurs Artistique et leur connerie, l'autre débouche sur le bureau de Grignoux et son garde du corps, Paulo. L'hôtesse d'accueil est d'une bêtise rare, mais sonnera Paulo au moindre problème. Ce dernier se trouve juste derrière la porte du bureau, qui volera en éclat dès que le bruit de la sonnette sera parvenu au cerveau.

Non-content d'être protégé par Paulo, Mad Zobbo a fait installer deux HAN days motorisés et guidés par caméra infrarouge depuis une cache accessible par une trappe derrière la réception. Les opérateurs ont Arme à distance à 45%, tous malus et bonus compris, et ne tireront que si Mad Zobbo est visiblement menacé. Non, on ne peut pas faire éclater les lampes du plafond qui sont soigneusement encastrées...

Rien à dire quant à Plenty LPs, si ce n'est que les vendeurs sont très méfiants pour la vente de disques pirates, qui sont bien cachés dans l'arrière boutique, mais n'interviendront en aucun cas dans une altercation.

**ON THE STREET AGAIN...**

Une autre manière de mener l'enquête, la plus difficile, mais pas forcément la moins performante. Plusieurs problèmes se posent alors aux joueurs. D'abord pour les Egarés qui savent bien que c'est le meilleur moyen de se faire embarquer par une URC un peu attentive. De plus, les dealers ne travaillent qu'en intérieur et ne se déplacent en général qu'en voiture, tout cela de la manière la plus discrète qui soit, sauf dans les endroits où ils sont sûrs de l'absence d'URC, comme par exemple au Prong Skating Club.

Il existe néanmoins quelques endroits discrets où les consommateurs pressés viennent s'approvisionner, mais il faudra une bonne dose de patience et de discussions acharnées au joueurs pour localiser un de ces sites.

**HARDCORE STONE DEAD FOREVER**

Data: ++ Voir documents joints en début de mission ++

L'émission se passe dans une pièce dont les murs sont en pierre, avec des inscriptions gravés, ce qui devrait déjà signaler



qu'elle n'est pas tournée dans un immeuble moderne. Un jet en histoire difficile, ou un jet en histoire religieuse sans malus, permettra de classer ces inscriptions comme appartenant à une église du 12<sup>ème</sup> siècle. L'église ayant été détruite il y a 20 ans, il sera difficile de la trouver. De plus, l'existence de la crypte ayant été éradiquée de tout les fichiers officiels, il faudra chercher

**PAQUITO POSCOBAR**

CO4 FO4 RE6 VO8

Talents

Communication 6 (48%), Théorie et Pratique: Espagnol 6 (48%), Français 2 (16%), Anglais 3 (24%), Arme à distance 5 (20%), Théorie et Pratique du commerce international 8 (64%).

Equipement:

Target 66.

Data : ++ Priority one terrorist ++ Dirigeant Medellinien à initialiser à vue ++ (Photo incluse).

Fils cadet de Pablo Poscobar, Paquito est donc le N°3 de la plus grande entreprise illégale dans le monde. Homme jovial et sympathique, il vous étonnera continuellement: Un Poscobar dans une soirée, c'est une soirée réussie. Bien que venu pour le business, Paquito n'en n'a pas pour autant perdu sa fougue et sa curiosité, et Quaker a toutes les peines du monde à l'empêcher de sortir voir la Tour Eiffel. Il sera inutile de lui soutirer quelque information que ce soit, Poscobar ayant subi des méthodes de tortures que les joueurs ne seraient même pas capable d'imaginer. De toute façon, son français médiocre ne lui permettrait pas d'exprimer des concepts un peu complexes.

les informations dans des bibliothèques, des musées ou même chez d'anciens religieux.

La source d'émission est complètement introuvable, car sur les instruments de recherche, elle semble se déplacer en permanence à une vitesse de 400 km/h, ce qui semble difficile à Paris, même si les problèmes de circulation ont été en grande partie résolus.

**Les fausses pistes****CANAL 3+**

Data: ++ Consulter le Business Squad ++

Si les joueurs en viennent à fouiller Kab Yok, il pourront trouver sur lui la carte de Claude Moufa, directeur des relations publiques de Canal 3+, qui n'a strictement rien à voir avec l'histoire. Ce pauvre Moufa a été contacté par TTTV, afin que Canal 3+ paye très cher pour que la fréquence ne soit pas entièrement brouillée. Il n'aura donc rien à apprendre aux joueurs, à part le contrat formel qu'il a passé avec TTTV, qui est d'ailleurs complètement illégal.

**L'EGARÉ DU DÉBAT**

Il y a toutes les chances pour que votre groupe de joueurs force tête baissée sur cette piste, en essayant de retrouver le groupe

auquel appartient l'antagoniste d'Alex. Ce dernier a été ramené chez lui après l'émission, ne sait évidemment pas où est Alex, ni où se trouve TTTV, le transport des invités se faisant en malle insonorisée. Rendez-leur cette enquête assez facile, le résultat est garanti par la maison, vous allez bien rigoler.

**SYNCHRONISATION URC/EGARÉS**

Si l'on estime que le scénario se déroule en même temps pour les deux parties, il est nécessaire de savoir où en est le camp opposé à la même heure. Pour cela, préparez à l'avance un résumé de ce qu'il fait, et à quelle heure. Une rencontre entre URC et Egarés cherchant la même chose est souvent prolifique pour certains, dramatiquement démoralisante pour d'autres.



**LES SIMILI-URC DE POSCOBAR**

CO5 FO6 FR4 RE4 CM7 Spac- CB85  
Bugs de comportements

Multiplés et prononcés. Ex: Parler le moins possible, Attitude cyberpunk, Excentricité vestimentaire plus ou moins ridicule, Raconter des blagues, Tic vocal, etc...

Co-processeur organique (Guerilleros): Arme à distance 6 (42%), Combat 3 (21%), Arme de contact 4 (28%), Scan 8 (56%).

Périphériques : Prise de courant Multi standard. Armure corporelle 2.

Équipement : Gilet en kevlar, CAW-AT. Data: ++ Se référer aux caractéristiques du modèle UR201-02034 ++ Parc estimé à 850 pièces ++ localisation principale: Bloc Sud ++ Made in Los Medellinos ++

Voilà qui représente la seule production Medellinienne qui ne soit pas en relation avec la drogue. Succès commercial incontesté, ces robots sont vendus à divers dirigeants Tiers-Mondistes qui sont dès alors à la mode avec leur nouveau garde du corps cybernétique...

Mais juste pour le fun alors, parce que les performances ça suit pas: 1 seule ROM, caractéristiques ne dépassant pas 7 pour ce qui est des caractéristiques physiques; parce pour ce qui de la FR, elle n'est que rarement supérieure à 3...

En effet, ces tas de ferraille ont été conçus de mémoire par des savants datant de l'époque de la création des URC, quand la technique n'en n'était encore qu'au réglage du générateur électrique. Mais les pauvres ayant été kidnappés, molestés, puis torturés, on peut excuser la médiocrité de leur travail. Depuis, malgré certains dumps informatiques tentés directement dans le CPU, le niveau n'a pas beaucoup évolué et vous avez donc le droit en direct aux premiers Initialisator, comme en 2034...

Mais ne vous inquiétez pas, les Medelliens se réservent quelques modèles supérieurs qui ne sont évidemment pas destinés à l'exportation comme en témoigne l'exemple ci-dessus.

Pour ce qui est du SPAC, il n'existe carrément pas, ces bêtes là sont trop peu perfectionnées pour pouvoir concevoir des déviations logicielles aussi complexes. Malgré tout, les créateurs ont réussi à insérer quelques bugs de comportement qu'ils ont fait passer pour des tares terribles mais bel et bien inévitables, résultant de la programmation particulièrement difficile des machines.

**Résumé chronologique**

**Mardi 17** novembre, 20h : Début de l'émission, les Egarés sont devant la télé, les URC reçoivent leur mission.

22h : Fin de l'émission.

**Mercredi 18** 01h : Les Egarés se demandent ce que peut bien faire Alex, les URC s'en foutent.

**Judi 19** 10h: Arrivée de Kab Yok au Prong Skating Club.

19h : Il s'en va et retourne chez lui, avec son équipe.

Après, l'enchaînement des événements dépend uniquement de la forme d'action utilisée par le groupe de joueurs. Attention, le nombre de partis en présence étant relativement élevé, il est conseillé de comparer et d'annoter au fur et à mesure les actions importantes des différents protagonistes (Temps, Lieu).

**Alex's Torture Schedule**

**Mercredi 18.** 3h Premières cigarettes, premiers ampères, les Médelliniens versent le premier sang.

**Mercredi- Judi.** Tortures cruelles et savamment dosées.

**Vendredi 22h.** Slaughter on TV: Ce qui reste d'Alex est exécuté devant les caméras de TTTV.

**KAB YOK**

CO6 FO5 RE6 VO7

Talents

Arme à distance 3 (18%)

Équipement

Target 66. Imper en Zylar.

Data: ++ No data available ++

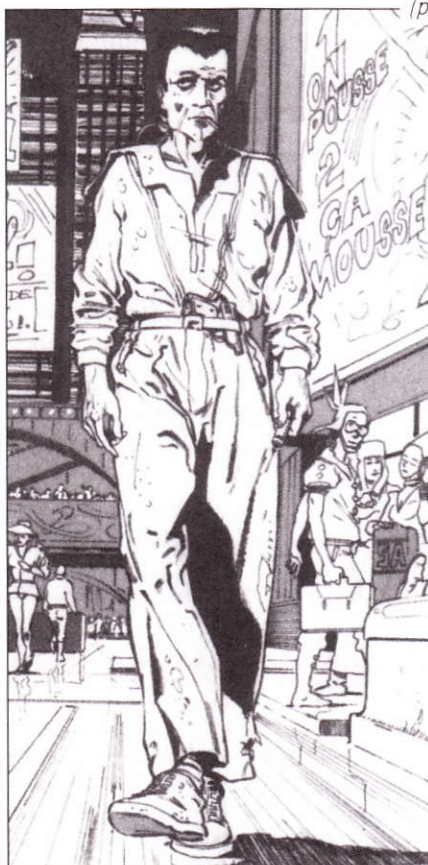
Civilement, Kab Yok n'existe plus, et ce grâce aux soins de Wokzniak. Depuis la dissolution de Mucky Puff, il est tout simplement retourné dans son 16ème arrondissement natal, où il sera recontacté par M. D. Quaker pour effectuer le plus gros deal de drogue jamais vu à Paris depuis l'anéantissement en 2036 de la Strasbourg St Denis Connection.

Kab Yok est un garçon doux et timide, qui se laissera facilement impressionner si son service de sécurité est dépassé. Ainsi, Kab Yok est puissamment protégé, non pas par une armada de gardes du corps qui serait bien trop voyante, mais par des mercenaires savamment répartis dans les lieux où il effectue ses livraisons.

Bien que connaissant la localisation de TTTV, Kab Yok n'est pas spécialement au courant du marché principal, et ne sera pas mesure de renseigner les Egarés sur Alex, dont il ignore même l'existence.

Quant à son physique, il se trouve qu'il ne sera pas facile de l'identifier, car sans relief particulier. Taille moyenne, galbe ordinaire, des lunettes courantes, une coupe de cheveux banale et une voix sans éclat.

(publicité)



**Cet homme déambule nerveusement car il ne possède pas d'Imper Zylar® !**

Armored Technologies Inc,  
**IMPERMÉABLE EN ZYLAR**  
Prt3 Pds2 Px6000





## Conseils à la con.

• Vous verrez qu'une partie pour URC risque d'être d'une part plus dure à préparer, mais surtout plus dure à maîtriser, vu qu'il n'existe pas moins de 10023 possibilités pour la résolution complète et approfondie de l'affaire (chiffres officiels sondage Nielsos et Opsenn/Salut les ok, ed. fev 2039. Oui monsieur, sans les mains. Il faudra donc au maître un certain talent d'improvisation, sans pour autant mépriser l'aspect très important de la préparation pré-ludique (hahaha, moi aussi je peux le faire.).

• Pour ce qui est des égarés, possédant des moyens d'action bien plus limités, ils seront moins à même de vous jouer un tour de ... cochon.

A ce propos, faites attention à vos éga-

rés, surtout à ceux qui ont tendance à un peu trop forcer sur le minigun, il serait temps de leur rappeler les bonnes vieilles lois d'Hopson... Si la criminalité a été éradiquée du Bloc Nord, c'est bien grâce à la vigilance et la compétence des URC. Alors just say "no" au raids toutes armes dehors et autres expéditions meurtrières, bien souvent menées dans le désordre le plus total. N'ayez pas peur de rallonger un peu le scénario histoire de leur montrer qui est le maître, et de rappeler à ces loosers le nom d'Egaré.

• Les Datas qui traînent partout sont des informations qui seront fournies aux URC soit au début, soit sur demande expresse, c'est à vous de voir, sauf si le contraire est spécifié. ■

### L'ÉQUIPE DE SÉCURITÉ DE KAB YOK

CO6 FO5 RE6 VO5

Talents

Arme à distance 7 (42%); Arme de contact 7 (42%); Scan 2 (10%)

Équipement

Clea 12, Veste de combat.

Data: ++ No data available ++

Ces crétins de mercenaires sont aussi discrets que des mercenaires dans un bar parisien, c'est dire. Si un mouvement un peu trop vif se produit dans l'assistance, les caches-poussières seront écartés, les vestes de combat et les Clea 12 dévoilés, et ce sur un modeste jet de Scan Facile. Ces abrutis ne tireront qu'en cas de coups de feu, ou si des armes sont ouvertement dirigées vers eux ou vers Kab Yok.

Les questionner serait une perte de temps et de cigarettes, ne sachant même pas qu'il travaillent pour TTTV. Ils habitent tous avec Kab Yok dans le 102<sup>ème</sup> Sous-Arrondissement (Chaville).

### STEPHEN PAILLE

CO7 FO5 RE6 VO4

Talents

Arme à distance 3 (21%), Combat 1 (7%), Scan 2 (8%), Vente: Théorie 2 (8%), Pratique 7 (28%).

Équipement

Tenue claaaasse, R-Gun.

Data : ++ No criminal records ++

C'est sur son patronyme que se retrouve Stephen après une vaine tentative d'édition d'un jeu révolutionnaire. Mr. Paille se reconvertit alors dans le cuir, monte une succursale de Chauvignon Inc., qui sert actuellement d'entrée aux locaux de TTTV, depuis que Quaker lui a proposé une forte somme d'argent pour bosser comme gardien.

Stephen Paille est de taille moyenne, possède une chevelure à la vue de laquelle Louis XIV se serait délité de jalousie et une voix suraiguë des plus insupportable. Non content de posséder de tels attributs, il s'en sert. Il déverse ainsi un flot de paroles ininterrompu, tout en esquissant un tourbillon de gestes ridicules censés étayer son discours. Bref, un PNJ comme on aimerait en voir moins souvent, qui horripilera les joueurs dès leur première rencontre avec lui. L'Attila des boîtes de nuit habite dans TTTV, où ses grandes oreilles lui ont permis de picorer quelques informations, aussitôt mégalo-manisées en sa faveur. Il prétendra tenir de hautes responsabilités dans l'organisation, dont il a une perception complètement déformée. Si Stéphane se sent menacé, il saoulera les joueurs de paroles, afin qu'ils ne s'aperçoivent pas qu'il s'approche subrepticement de son R-Gun et du petit bouton rouge.



# Cet homme est heureux car il possède un Imper Zylar®.

**L**a protection d'un plastron de combat avec la discrétion d'une veste, c'est le défi que lance Armored Technologies Inc, en produisant pour la première fois en série les gilets en Zylar®. Directement issue de la technologie de nos gardiens à tous : les URC. cette fibre pèse exactement deux fois moins que son équivalent de protection en Kevlar®, et permet donc de protéger une surface supérieure.

**Attention !** Matériel officiel réservé aux VIP et URC bien gradées.

**IMPERMÉABLE  
EN ZYLAR**

Prt3 Pds2 Px6000







# Ô douce nuit

*Scénario pour Bloodlust spécial Noël !*

## CE SCENARIO... NE DOIT PAS ÊTRE PRIS AU SÉRIEUX.

Ne nous écrivez pas pour nous dire que le père Noël étant une tradition chrétienne, il n'y a aucune raison pour que l'image de ce dernier fasse une apparition sur Tanæphis : On sait.

Ne nous dites pas que c'est bien la peine de faire, extension après extension, des efforts pour instituer une campagne majestueuse, à la fois diplomatique et épique, qui plonge ses racines au plus profond des cultures et des légendes de Tanæphis, et qui ferait même considérer Bloodlust comme un jeu intello par certains (c'est tout dire)... pour tout gâcher par un scénario ridicule, ayant largement franchi la limite du second degré, et dont le seul intérêt sera de faire payer une pinte de rire et de violence à vos joueurs : On sait.

## MAIS QUE VOULEZ VOUS, C'EST NOËL !

*(Et ce scénario n'a aucun rapport, mais alors aucun avec la campagne Eclat de Lune ! Jouez-le où vous voulez, quand vous voulez, on s'en battonne le coquillard avec une sainte énergie !)*

## L'AMOUR ENTRE LES ENNEMIS, C'EST BEAU COMME UN CONTE DE NOËL

Il était une fois un joli petit village perdu dans les montagnes du Nord. Un joli village comme les autres, du moins à première vue. Car ce petit village - appelé Santa - a la particularité d'être un des seuls, peut-être même le seul endroit où vivent en paix Thunks et Piorads. Impossible ? Mais non. Suivez le guide !

Ce petit village a une particularité : situé à une altitude assez élevée, il surplombe au sud un territoire Piorad et au nord un territoire Thunk. Il aurait été détruit depuis longtemps si, du côté Piorad, la pente n'était pas assez escarpée pour être inescaladable... Il faudrait faire un très long détour pour attaquer ce village, et passer en territoire Thunk pendant un ou deux polacs. Un ou deux polacs infestés de Thunks qui, au contraire des gens du village, sont armés et dangereux. Ainsi, malgré tous leurs efforts, les Piorads n'ont pas encore réussi à passer cette frontière naturelle.

Et pourtant... Il y a plus de trente ans, des Piorads ont réussi à passer.

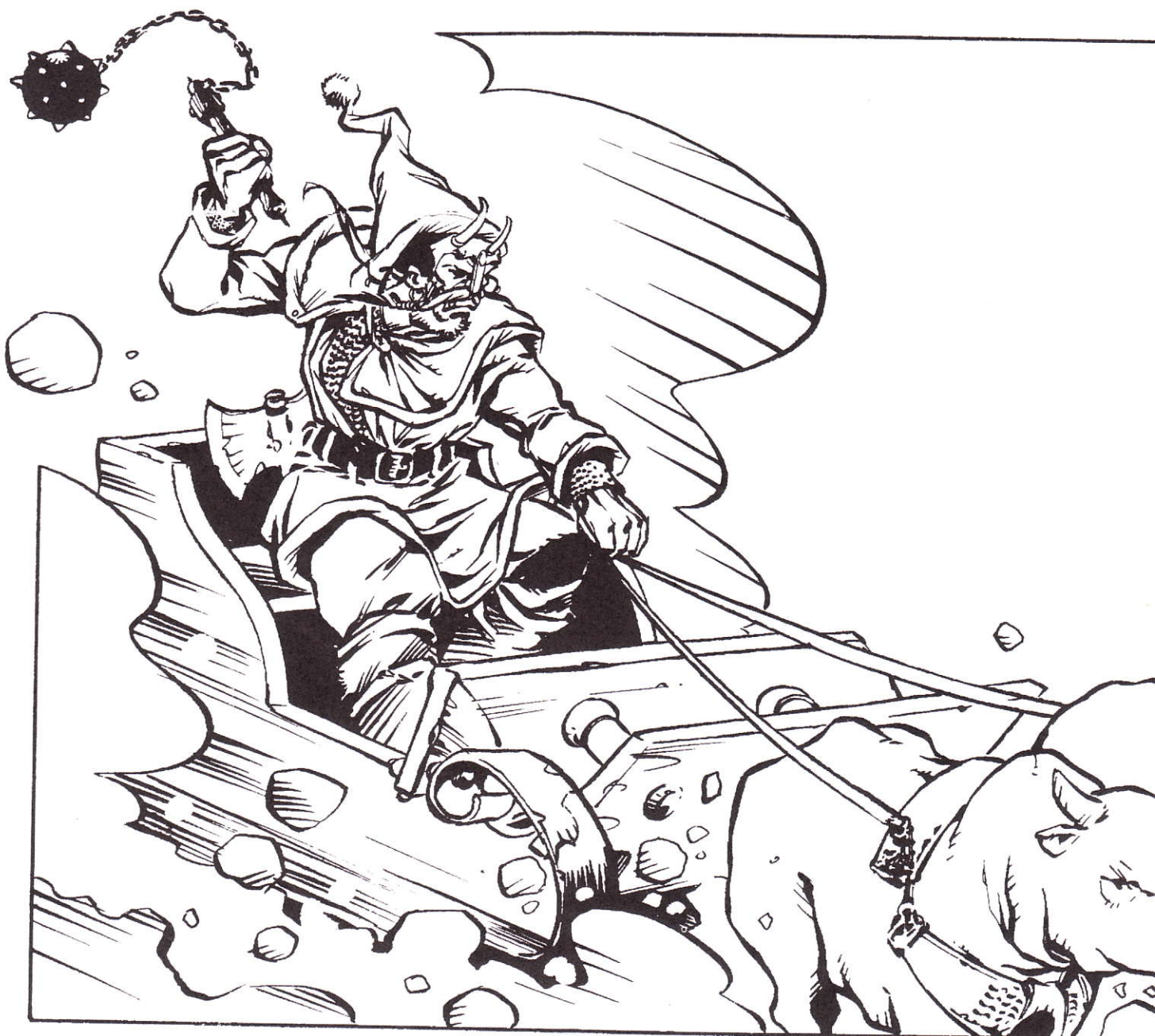
C'était lors d'un hiver particulièrement glacial. Une bande de Piorads, un jour de beuverie, ont attaqué sans raison particulière un village de leur propre peuple, plus bas

dans la vallée. Le village était principalement peuplé de femmes et d'enfants, les guerriers étant descendus dans le Sud pour tenter de passer les murailles de Pôle. C'est pendant la fête des enfants (délicieuse tradition que nous décrirons plus tard) que la population a vu arriver une file de guerriers qu'elle a aussitôt accueillis à bras ouverts, croyant qu'ils venaient les protéger contre les Thunks ou tout du moins leur porter des nouvelles de leurs hommes. Le massacre n'en a été que plus facile... Les Piorads avinés ont tué, violé, pillé, exactions tout à fait honorables quand elles sont pratiquées sur des Thunks ou même simplement sur des étrangers... mais contraire au code de l'honneur le plus élémentaire si les victimes se trouvent être, comme c'était le cas, des femmes et des enfants Piorads sans défense.

Se réveillant le lendemain matin avec une sacrée gueule de bois, le chef de la bande, dénommé Helmar, réalisa qu'il avait fait une grosse bêtise. Il réveilla ses guerriers et ensemble, ils décidèrent de s'enfuir dans la montagne pour éviter la mort certaine qui les attendait... une fois l'histoire connue, tous les Piorads du territoire se retourneraient en effet contre eux.

Fuyant en désespoir de cause vers le territoire Thunk, les bandits découvrirent par hasard un réseau de cavernes qui traversaient la montagne et s'y engouffrèrent. Arrivés de l'autre côté, ils se retrou-





vèrent à quelques centaines de mètres à peine d'un délicieux petit village Thunk, dénommé Santa. Helmar eut alors l'intelligence de retenir ses hommes. Massacrer le village n'aurait fait que rendre la situation encore plus impossible. Il fallait au contraire s'allier avec les "indigènes". Etant donné la haine ancestrale entre les deux peuples, la tâche semblait impossible. Mais le village était très isolé, et voyant arriver vingt guerriers Piorads armés, les Thunks ne crurent pas à leur chance quand le petit groupe proposa de discuter... Après quelques semaines de négociations et de méfiance mutuelle, les Thunks acceptèrent que les Piorads s'installent. Les villages alentour, n'ayant pas de force armée assez puissante pour pouvoir s'opposer directement au petit groupe, furent bien forcés de s'adapter à cette situation un peu inhabituelle.

C'était il y a trente ans. Les années passèrent. Peu à peu, les deux peuples se mélangèrent. Des enfants naquirent, et l'origine des "étrangers" tomba peu à peu dans l'oubli...

#### THE SURVIVOR

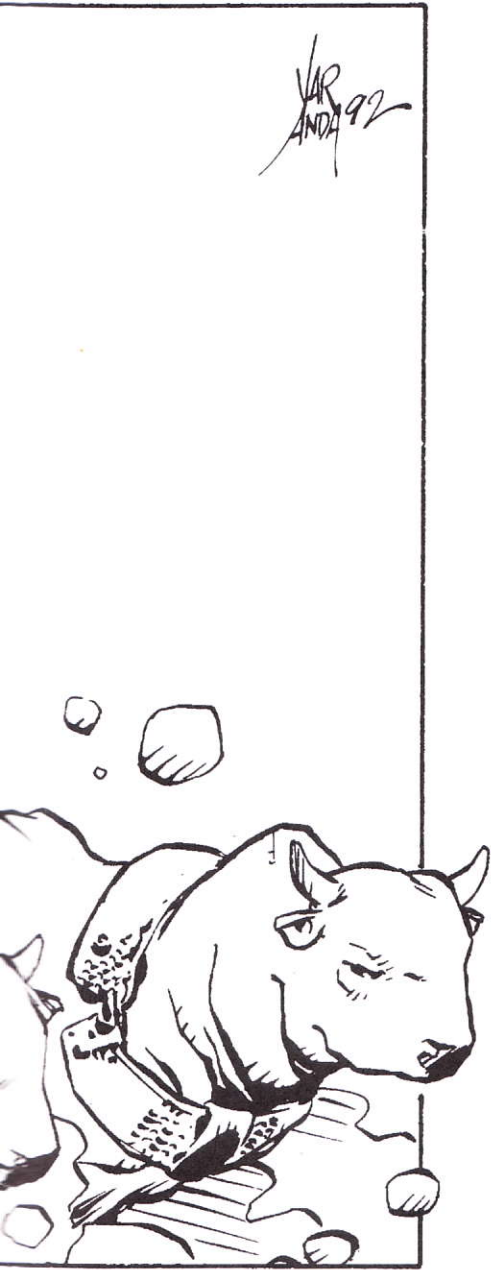
Les rares Thunks qui se souviennent vaguement de l'histoire - trente ans c'est long, dans le monde cruel de Tanæphis - pensent, à raison, que les Piorads sont partis de chez eux pour échapper à la sanction d'on ne sait quel acte malhonnête. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que les conséquences de cet acte peuvent, à travers les décennies, leur causer encore des problèmes.

En effet, il y a eut un survivant au massacre. Un enfant de cinq ans, qui avait commencé la nuit la plus merveilleuse de sa vie - une nuit où tous les enfants étaient rois, et où, selon la légende, de délicieux petits

lutins verts avec des chapeaux pointus viennent amener des cadeaux merveilleux - et qui l'avait fini dans l'horreur, voyant sa mère et son père, un des seuls porteurs d'arme du village, se faire éventrer par des Piorads en furie. Son père avait ramené racemement d'un de ses pillages un magnifique manteau en velours rouge et un couvre-chef de la même couleur. Un des pires souvenirs du petit garçon - dénommé Klaüs - est la vision de son père avec son chapeau rouge, baignant dans son sang...

Tout cela n'aurait eu aucune conséquence si, trente ans plus tard, Klaüs devenu grand n'était pas devenu par hasard le porteur de l'ex-arme de son père, une magnifique morningstar. Ses souvenirs précisés par ceux de l'arme, Klaüs qui n'était pas vraiment sain d'esprit décida de venger ses parents d'une manière pour le moins étrange...





## INTRODUCTION

L'hiver est rude sur le Nord de Tanæphis. Les joueurs, qui pour une raison ou une autre sont obligés de voyager, trouvent la pilule bien amère et maudissent les bourrasques et leurs orteils gelés. Pour atteindre leur destination sans faire un détour de plusieurs dizaines de polacs, il leur faut passer par un col tout proche, leur a dit un Thunk auquel ils demandaient conseil. Attention cependant, avait ajouté celui-ci, le chemin n'est pas simple et il vous faudra un guide indigène... Vous en trouverez un au village tout proche...

Et c'est ainsi que par une soirée glaciale, les joueurs font leur entrée à Santa.

Situé à 1500 mètres d'altitude, le village ferait dans un autre univers une excellente station de sport d'hiver. Une appétissante fumée sort des cheminées de la vingtaine

d'habitations que contient le village, habitations en bois et en pierre, faisant appel à une architecture plus évoluée que n'utilisent en général les maisons Thunks (les Piorads ayant fait profiter les habitants de leur techniques de construction). Le soleil se couche, baignant la petite ville d'une lumière dorée. Quelques femmes, apercevant les joueurs, commencent à faire de grands signes et entrent dans la plus grande des habitations prévenir le chef. Bientôt, une petite équipe d'hommes, constituées de deux archers et de deux porteurs d'armes, est envoyée à la rencontre des joueurs. Ayant vérifié que ces

derniers n'avaient pas d'intentions belliqueuses, l'équipée admet les joueurs au coeur du village.

Alors qu'ils entrent dans la maison du chef, les premières étoiles apparaissent au firmament. Pas question de passer le col de nuit. Le froid est mortel et la montagne traîtresse... même les guides Thunks se perdraient dans les rochers et les crevasses. Le lendemain matin, les joueurs seront emmenés vers leur destination.

S'ils survivent à la nuit d'horreur qui se profile devant eux...

## C'EST LA FETE AU VILLAGE

Les joueurs sont introduits chez le chef, qui leur offre, tout à fait aimablement, son hospitalité. Cet homme, habillé à la mode Thunk, est grand, musclé, et... blond aux yeux bleus. Il dit s'appeller Saï, nom à consonnance Thunk lui aussi, et est entouré de sa "femme" Thunk (les Piorads ont imposé à une partie du village leurs us et coutumes matrimoniales, tout en profitant quand même de la liberté sexuelle : "Nous sommes un couple libre selon la tradition Thunk, sauf toi parce que tu es une femme"), une pulpeuse mignonne appelée Loa et leurs cinq enfants. Le vrai nom de Saï est Helmar, et il est l'ancien chef de la bande de Piorads, devenu, grâce à l'argent tiré de ses anciens pillages, le chef de ce village. Contre toute attente, il est honnête avec ses concitoyens et, à part quelques colères graves et meurtrières, est plutôt un bon chef très attaché à sa population. Il ne répondra, dans un premier temps à aucune des questions que peut soulever son apparence et éludera ainsi que tous les autres ex-Piorads les questions qui lui seront faites sur le sujet. Quand la situation s'aggravera (voir plus loin) il sera alors prêt à raconter son histoire.

Les joueurs arrivent bien, dira "Saï" en plaisantant. Tout le village fête en effet une fête traditionnelle, appelée "Fête des enfants", qui a lieu traditionnellement au coeur de l'hiver dans les montagnes. Le soir, une grande soirée est organisée, pendant laquelle les enfants ont tous les droits. On boit, on mange, et les adultes déposent secrètement des cadeaux sur le pas des portes, cadeaux que de petits lutins verts sont censés avoir amenés pendant la nuit. Au premier rayon du soleil, tous les cadeaux sont ouverts, les adultes reprennent leurs droits et bien sûr, on en profite pour de nouveau se lamper la gueule. Vous l'aurez reconnu, il s'agit de la même tradition Piorad importée et "imposée" au village...

Les préparatifs du repas battent leur

plein autour de l'équipe des joueurs. Des animaux rôtissent, des marmites pleines de ratas indéterminés répandent une odeur appétissante, et des dizaines d'enfants surexités courent en tous sens. Embêtez au maximum les joueurs avec les enfants : ceux-ci, comme c'est leur nuit, interrompent les conversations, insultent tout le monde, rigolent comme des fous en renversant des cruches de lait de polac sur la tête de nos pauvres porteurs d'armes exaspérés... sachant que tout geste ou parole énervée sera très mal prise par Saï et par les habitants du village, qui considèrent cette tradition comme sacrée. Saï se prendra d'ailleurs à un moment une tourte aux myrtilles dans la gueule, et, très zen, continuera à parler comme si de rien n'était, le liquide violet se répandant lentement dans les poils de sa barbe.

Pendant ce temps, la table est dressée au centre du village. Un peu comme le banquet d'Asterix à la fin de chaque BD... si le banquet d'Astérix se passait en hiver, à l'aube, avec de la neige par terre et une température frôlant le -1°. Mais même la maison du chef n'est pas assez grande pour accueillir tous les habitants, aussi ces derniers ont-ils pris l'habitude de construire une sorte de tente sur la place centrale où ils placent une longue table en bois éclairée par des torches. La tente protège du vent, les torches réchauffent un peu l'atmosphère et la nourriture et la siffan font le reste. Le repas ne commence traditionnellement que dès les premières lueurs du soleil, mais les habitants préfèrent monter la tente et la table avant le milieu de la nuit, où le froid est vraiment trop dur. La place est déjà éclairée par les torches, et les joueurs pourront donc jeter un coup d'oeil à l'installation. La tente est rectangulaire : à un bout, une place est prévue pour le chef qui fait face à... l'autre bout, vous l'aurez compris. Et l'autre bout donne, c'est important pour plus tard, sur une petite pente neigeuse qui remonte le long de la montagne.



## AU CŒUR DE SANTA, KLAÛS

Idyllique, n'est-il pas ? Et pourtant, déjà le mal rôde. En effet, Klaüs a bien monté sa mise en scène : la nuit devra être aussi atroce pour les habitants du village qu'elle l'avait été pour lui ou pour ses parents. Klaüs compte faire revivre, avec un humour et une folie presque démoniaques, la fête sanglante qu'il a vécu. Les événements vont donc s'enchaîner dans le but, non de l'efficacité, mais de l'horreur. Ta Daa !

Klaüs a engagé sept mercenaires, eh oui, tous d'origine Piorads. Traumaté par le mélange de la légende des lutins et de la vision atroce de la mort de ses parents, il a décidé de la recréer pour les venger, et, à grands renforts de Klidor, a convaincu les mercenaires de ce déguiser en lutins, du moins les lutins comme il les imaginait quand il était petit. Les sept mercenaires se sont donc tous habillés avec une robe vert sapin, un chapeau pointu et une plume. Sous cette robe, ils portent une cotte de maille et sous le chapeau pointu, un casque. Ce qui donne une vision assez apocalyptique... C'est sous cet accoutrement pour le moins intéressant que Klaüs va les envoyer terroriser le village. Quant à lui, pour l'attaque finale, il s'est recréé un costume proche de celui que son père portait au moment de sa mort. Rouge bordé de blanc, avec un bonnet...

### PHASE N°1 : *Juste après la tombée de la nuit.*

Tout va bien au village, et l'ambiance est à la joie. Il n'est évidemment pas question, par un froid pareil, de jeûner jusqu'au grand banquet et dans chaque petite maison une table est dressée, avec des céréales, de la viande froide, du poisson fumé, du pain et une sorte de soupe traditionnelle aux herbes de la région, tout à fait propre à réchauffer mains et cœur glacé. Selon la tradition de cette nuit, toutes les maisons sont dites "ouvertes", ce qui veut dire que les enfants - et les adultes - peuvent entrer où ils veulent se taper la cloche ou un petit brin de causerie. Les enfants ne s'en privent pas, cavalant d'une baraque à l'autre pour retrouver leurs copains et dévorer d'énormes "sandwiches" improvisés. Les joueurs seront reçus partout avec amabilité, et pourront se restaurer tout en bavardant avec les autochtones.

Les enfants sont insupportables, comme toujours, et personne ne lève le petit doigt pour les arrêter. Il y a même une bande de cinq petits chapardeurs qui vont passer une heure entière à essayer, par tous les moyens possibles, de piquer l'arme d'un joueur et de la remplacer, si celui-ci avait fait l'erreur de la porter dans un fourreau, par du paté aux oignons. Arrangez vous cependant pour que toute l'histoire ne tourne pas au drame : l'arme, qui n'a pas envie d'un chiard comme porteur, s'arrangera pour revenir à son légitime propriétaire.

Enervés comme ils se doit, et trop heureux que les sales mômes aient trouvé autre chose à faire qu'à comploter des niches contre eux, les joueurs ne remarqueront peut-être pas le dernier délire d'une des équipes d'enfants. Ceux-ci, surexités, sont en train de raconter à leur mères qu'ils ont vu un des lutins verts, eh oui, un des lutins magiques qui amènent les cadeaux. Il est

passé silencieusement dans les rues et il a déposé un cadeau dans une des maisons, diront les enfants, heureux. "C'est cela, c'est cela même" diront les fameuses mères. "Allez jouer dehors, les mômes, j'ai une tourte aux myrtilles à rôtir..." Et les enfants, ravis, diront : "On va voir le lutin, on va voir le lutin..." avant de s'évaporer dans la nuit.

Si les joueurs, qui n'ont rien d'autre à faire, vont tout de suite voir le lutin, ne leur mettez pas le nez dessus tout de suite... autant préserver le suspense. "Eh ben, il est parti !" diront les gamins, un peu déçus, ne voyant rien traîner. Et ils enchaîneront sur une nouvelle partie de "Moi Thunk, toi Piorad" qui consiste à choisir le plus faible des enfants, qui incarne le Piorad, puis à le piétiner sauvagement en hurlant "Moi Thunk, toi Piorad écabouillé ! Yaouh !". Un jeu qui a d'autant plus de sel, d'ailleurs, qu'une bonne partie de ces gamins qui jouent les Thunks ont une certaine dose de sang Piorad dans les veines.

Si les joueurs, comme cela serait logique, ne s'intéressent pas tout de suite au sujet, laisser mariner un peu les choses. Deux jolies Thunks - dont une, issue d'un "mariage" mixte, a les yeux bleus - leur font de l'oeil, la viande est bonne, des cris joyeux résonnent dans le cercle des torches, autour de la tente que l'on monte... A un moment, deux enfants passent en riant "Mu va attrapper le lutin, Mu va attrapper le lutin !" puis se perdent dans l'ombre noire qui règne entre les maisons.

### PHASE N°2 : *Tandis que les lunes montent dans le ciel...*

Au fur et à mesure que la nuit avance, il fait de plus en plus froid. Les mères rappellent leurs enfants, non pour qu'ils se couchent - à par les plus petits, les enfants resteront éveillés et surexités toute la nuit -

mais pour qu'ils se réchauffent près des cheminées. Des petits groupes se forment dans les diverses maisons. Dans celle où sont réfugiés les joueurs, une Thunk d'une trentaine d'année cherche son fils cadet. Elle s'appelle Lye, et est une de ces Thunks qui ont accepté (ou qui ont été "gentiment amenées") à entamer une relation à long terme avec un des Piorads. Elle appelle, tourne autour de la maison : rien à faire, Mu - son fils de quatre ans - a bel et bien disparu. Lye commence à s'inquiéter, demande à son "mari", un des ex-Piorads, de l'aider à chercher. Mais le vent s'est levé, soulevant des bourrasques de neige, et on ne voit pas à trois pas. Lye panique, se disant que son fils va mourir de froid, et demande à tout le monde - dont les joueurs - de sortir le chercher.

La recherche ne donne rien, et Saï lui-même demande à tout le monde de rentrer dans les maisons en attendant que le vent se calme. Le chef et les joueurs se retrouvent dans une habitation (si possible celle de Lye et de son mari). Soudain, un des enfants (ou un des joueurs s'il tourne son regard dans cette direction) se met à hurler en montrant la cheminée... Du sang frais est en train de dégouliner par terre...

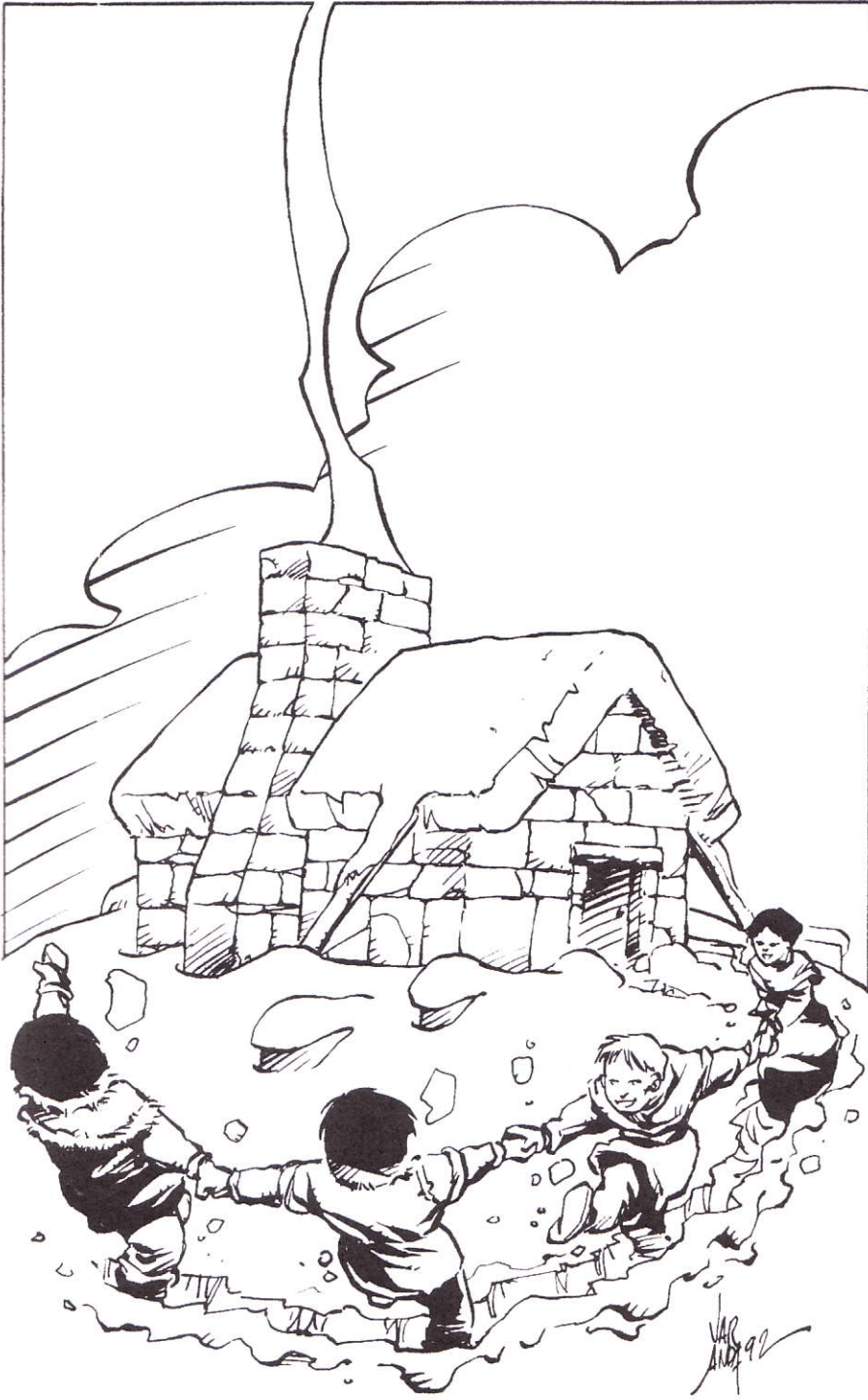
Les femmes se mettent à hurler, les enfants aussi... Saï, lentement, va décrocher ce qui se trouve coincé à l'intérieur du conduit. Il s'agit de Mu, éborgné, dégoulinant de sang, tenant dans ses mains encore crispées un haut bonnet vert à pompons. C'est à ce moment que les enfants, entre deux sanglots, hurlent : "Le lutin ! C'est le lutin qui l'a tué !"

### PHASE N° 3 : *A la poursuite des lutins maudits !*

A la même seconde, des hurlements atroces résonnent dans une maison voisine. Le temps que Saï et les joueurs se précipitent sur les lieux, il est trop tard : une famille entière git assassinée sur le perron de la maison. Le premier cadavre est celui d'un homme, un des ex-Piorad, reconnaissable malgré ses habits à sa stature et à la couleur de ses cheveux et de ses yeux. Sa "femme" Thunk et ses trois enfants, dont certains ont les cheveux dorés, gisent aussi dans leur sang.

C'est l'hystérie générale, spécialement chez les femmes... les joueurs en remarqueront peut-être une plus vieille qui hurle "Je l'avais prédit ! Je l'avais prédit ! Les Piorads ont amené leur malédiction avec eux !". Interrogée, la vieille femme peut raconter ce qu'elle sait sur l'arrivée des Piorads, ce qui poussera peut-être les joueurs à interroger Saï et les autres (qui, à ce niveau là de l'action, ne feront pas de chichis pour raconter leur histoire).





C'est le moment aussi de s'intéresser, malgré les hurlements, à ce que disent les enfants. Certains, les camarades de jeux de Mu, affirment que c'est le lutin qui l'a tué. "Il allait l'attraper" disent-ils. "Nous on l'a vu - il était tout vert, avec un bonnet à clochettes et une grande cape, oui, comme dans les légendes, c'était un vrai lutin ! - mais Mu lui a couru après, et il allait l'attraper ! C'est le lutin !" Et de réclater en sanglots...

La suite dépend des actions des joueurs, aussi n'est-il pas possible de donner une chronologie exacte : voici cependant les grandes lignes des futures actions des lutins jusqu'à l'aube. A vous de les

gérer en prenant en compte l'efficacité de votre équipe, et surtout la beauté de l'action qui doit aller crescendo...

En effet, quatre des sept lutins sont en ce moment dans le village. Leur but est de faire peur, et de faire mal aux ex-Piorads, à leur famille et à leurs enfants. La tâche va leur être simplifiée par l'incurie de Saï qui ne va pas savoir prendre "les mesures qui s'imposent". Depuis la découverte des cadavres, la désorganisation est totale. Certaines familles embarquent leurs enfants et s'enferment dans leurs barques, d'autres au contraire paniquent complètement et laissent leurs enfants s'égayer en

hurlant, des femmes hurlent qu'il faut s'enfuir dans la forêt et sont poursuivies par leurs amants ou pères, etc... Bref, le bordel, et Saï fou de rage arpente le village en essayant de réunir ses hommes sans penser à rétablir le calme d'abord, ce qui serait pourtant la seule chose à faire.

Les lutins vont alors jouer un jeu de cache-cache mortel avec les habitants. Seul le centre du village est éclairé par les torches, le reste est plongé dans l'obscurité (relative) de la nuit. Les lutins vont se glisser entre les maisons, attraper des enfants (toujours des métis Piorads-Thunks), les tuer et faire ensuite des trucs rigolos avec une partie de leur corps : cela peut donner la tête dans la cheminée, qui tombe avec un bruit sourd devant la famille terrorisée, ou mieux encore, les membres coupés distribués sur le perron de chacune des maisons, dans la plus pure tradition des fameux "cadeaux" de cette fête.

Si les joueurs ont eu l'intelligence de prendre la situation en main et de faire rentrer tout le monde dans les baraques, la situation deviendra un peu plus simple. Les lutins seront en effet obligés de rentrer de force dans une maison, ce qui laissera bien sûr plus de temps pour intervenir.

Quoi qu'il en soit... amusez vous. Servez vous des lutins un peu comme on se servirait de ninjas dans un autre jeu, apparaissant et disparaissant par surprise, et trichez bien sûr tant que vous voulez avec le résultat des dés afin de donner une impression cauchemardesque... Mais le village est assez petit, les traces sont facilement repérables dans la neige et les joueurs finiront bien par mettre la main sur les tueurs, qui ne sont quand-même, avec leurs habits verts et leurs bonnets, pas réellement couleur muraille ! Le mieux serait bien sûr que les rencontres soient le plus atroces et cinématographiques possibles - les porteurs coinent un lutin au moment ou celui-ci se relève tout ensanglanté, une tête d'enfant à la main, etc...

Vos joueurs auront, espérons-le, l'intelligence de garder au moins un lutin vivant de manière à l'interroger. Une fois joyeusement torturé (ce scénario ne fait pas dans la dentelle) le lutin racontera ce qu'il sait du passé de Klaüs, du massacre et de sa vengeance. Son histoire pourra d'ailleurs être confirmée par Saï et les autres, à la fois effondrés et fous de rage que le passé vienne ainsi les hanter. Le lutin ne connaît malheureusement pas les détails du plan de Klaüs : il sait seulement que ce dernier réserve, à l'aube, une surprise pour tout le village...





#### PHASE 4 : *Le père Noël revient et il n'est pas content*

Les lunes ont tourné dans le ciel et l'aube n'est plus très loin... Les villageois comptent leurs morts et attendent le pire... Quant à Saï, il a bu toute la réserve de Siffan et, rond comme une queue de pipe, lâche carrément sa tête en faisant réunir tous les habitants au centre du village. "Le passé est mort" hurle-t-il d'une voix rauque et avinée. "Personne ne nous empêchera de vivre la vie que nous avons choisie, personne ! Nous allons faire le banquet, ici, maintenant, et que quelqu'un ose venir nous en empêcher !"

Les villageois ahuris, épuisés, regardent leur chef devenu fou... mais font ce que Saï a ordonné, épouvantés par son attitude et se disant qu'ils risquent un coup de hache s'ils n'obéissent pas. C'est une table d'habitants terrorisés que Saï préside rageusement, ordonnant aux jeunes femmes d'apporter viandes et victuailles. Les joueurs peuvent bien entendu, si ils ont eu les informations par le lutin, tenter de monter un piège ou une embuscade... Ce serait même la chose intelligente à faire. Ils ne savent pas d'où viendra l'attaque, mais les ex-Piorads et les guerriers Thunks seront tous prêts à collaborer. Saï les laissera faire, mais ignorera complètement leurs préparatifs, considérant qu'il se doit de présider la table.

Pendant que les femmes pleurent les victimes devant leur assiette de rôti, Saï se lève et porte d'une voix furieuse un toast à la fête

des enfants. Le ciel devient rose, et l'aube darde ses premiers rayons. Et...

Sur la pente neigeuse qui descend élégamment vers la table du banquet apparaît soudain une véritable vision d'horreur. C'est un homme, un Piorad aux cheveux longs et blonds, presque blancs, la barbe de la même couleur, habillé d'une cote de maille et un casque et qui porte par dessus ses vêtements une sorte de robe en tissu rouge et un bonnet pointu. Il est assis dans

un traineau tiré par des polacs rendus fous de douleur par les coups de fouets et le traineau qui, emporté par la pente, leur talonne les sabots. Derrière le traineau cavalent les trois derniers lutins, à moitié ridicules dans leur grande robe verte dans laquelle ils se prennent les pieds... L'homme dans le traineau - en qui vous aurez bien sûr reconnu Klaüs - agite une énorme morningstar au dessus de sa tête, et son visage est déformé par la haine et la folie... Saï se lève, éberlué, tandis que les villageois s'éparpillent en hurlant. La trajectoire du traineau l'emmène juste sur la table qu'il écrase à grands fracas.

C'est le combat... Klaüs devrait normalement achever Saï sans grande difficulté puis entreprendra, avec rage et méthodicité, de tuer tout le monde dans le village, les joueurs y compris. Les beaux raisonnements "Hou là nous on sait rien de cette histoire on ne faisait que passer on les connaît même pas d'abord et combien vous nous donnez pour qu'on change de camp ?" ne serviront à rien, Klaüs est fou et bien fou. **La nuit se finira dans la chair et dans le sang...**

#### CONCLUSION

Contrairement à la plupart des scénarios de Bloodlust, l'intelligence et la réflexion des joueurs ne permettent pas d'éviter le combat. Vous l'aurez compris, ce scénario n'est pas fait pour réfléchir, mais pour se défouler entre deux histoires plus perverses. Cela dit, rien ne vous oblige à le jouer bourrin de base : en calmant les habitants, en organisant une résistance et en montant une embuscade les joueurs peuvent très bien faire évoluer la situation nettement en leur faveur. Et puis, comme toujours, tout est dans l'ambiance et l'effet de surprise... ne pressez surtout pas les deux premières phases de la nuit, au contraire, prenez votre temps : jouez sur l'hospitalité aimable du petit village, sur les cris joyeux des enfants, puis sur le sentiment s'installant peu à peu que "quelque chose ne va pas", puis sur l'aspect à la fois grotesque et horrible des scènes et des acoutrements...

Nous laissons à votre bon soin les caractéristiques des PNJ. En effet, ce scénario étant fondé sur la baston, les caractéristiques de Klaüs, qui est le seul méchant assez solide pour résister longtemps aux attaques de vos joueurs, devront être soigneusement étudiées afin de ne pas "tomber à l'eau" à cause de tel ou tel pouvoir spécifique d'un membre de votre équipe. Le tout est qu'il soit dangereux, mortel, bref plus puissant que les joueurs quelle que soit la puissance de des derniers, mais qu'il puisse finir par être abattu après un combat ensanglanté... non sans avoir éventuellement débarrassé Tanæphis d'un ou deux de vos porteurs.

**JOYEUX NOËL ! ■**



# Il fallait oser, ils l'ont fait !



**L**e premier **Championnat de France d'In Nomine Satanis** s'est déroulé dans la nuit du 24 au 25 Octobre dernier à **La Rochelle...** dans une église !

Certes, une église désaffectée, les organisateurs n'ayant pas eu besoin de noyer le prêtre avant, ni de le remplacer par un familier à leurs ordres.

Plus d'une centaine de joueurs s'étaient déplacés de loin, de très loin pour rejoindre la très jolie ville de La Rochelle, superbe sous la tempête.

C'était la première fois qu'était organisée à La Rochelle une manifestation de cette envergure, nommée évidemment **Siège de la Rochelle**, c'était de rigueur. Pour la cause, plusieurs clubs, **l'Ordalie, Khéops, le Dé Strié** entre autres, s'étaient réunis sous une bannière commune. Et pour une fois, il est bon de le signaler, tout s'est parfaitement passé, chacun prenant en charge un aspect de la manif'.

Et les espérances des organisateurs ont été comblées ! Plus que comblées même puisqu'il y avait trop de joueurs par rapport au quota prévu, du moins sur le tournoi **INS**, qui nous intéresse plus particulièrement. Les autres tournois avaient pour base **Hawkmoon** et **Capitaine Vaudou** pour les **JDR** et **Amirauté, Armada** et **Blood Bowl** pour les jeux de plateau. Sans compter les initiations à **Formule Dé**, le jeu de société de nos confrères **Ludodélire**. Parmi les invités, à part **la Siroz Dream Team**, étaient également présents **Patrick Durand Peyrolles** (**Empire** et **Dynasties**), **Toulonnais** d'adoption mais **Rochellais** de naissance et **Pierre Rosenthal** (**Casus Belli**, **Simulacres**), que du beau monde.

C'est **Pierrick Jahier** qui a eu l'honneur d'être sacré premier Champion de France d'In Nomine Satanis et on peut noter d'une façon générale la bonne performance du **Dé Strié** d'Orléans dont les membres réussissent à se placer partout, et ce sans aucun mauvais jeu de mot.



*Le Champion d'INS exhibant l'énorme... chèque qui le récompense !*

Un grand bravo aux organisateurs, qui avaient le mérite d'être parmi les plus speed qui nous ait été donné de rencontrer ! C'était néanmoins normal, une première convention, c'est du tout ou rien. ■

## Bloodlust Jeu de l'année !

**P**our la première fois en cinq années d'existence, **les Joutes du Téméraire**, l'un des événements de l'année les plus importants du milieu des jeux de simulation décernaient des trophées récompensant les meilleurs produits de l'année, qu'ils soient jeu, extensions ou jeux de plateau. Et c'est un poulain Siroz qui a remporté le Téméraire du **meilleur jeu de l'année ! J'ai nommé Bloodlust !**

On l'applaudit bien fort et pour plagier **Radio Siroz**, l'organe officiel du **Club Siroz** : Si on vous dit : "Oahhh Bloodlust, c'est un jeu de bourrin"

Maintenant vous avez le choix entre deux réponses : "**Et ma main dans ta gueule, ça te calmerait, connard !**" ou "**Bloodlust, c'est bien le meilleur jeu de l'année 1991-92, non ?**"

Et si on vous répond par la négative, reportez-vous à la première réponse... ■



# Car Wars spécial Noël : c'est Noël.

**NOTE DE CHEZ SIROZ : LES RÈGLES QUI SUIVENT SONT PARTICULIÈREMENT NON-OFFICIELLES, MAIS BON, C'EST NOËL. ON VOUS AURA PRÉVENU...**



## VU DANS COSMOS 99 ! DISPENSEUR DE TROU NOIR

Vous trouvez les dispenseurs d'huile peu efficaces? Combien de véhicules sont passés sur vos mines comme sur des tartes à la framboise? Vous voulez en finir avec votre lot hebdomadaire de défaites? Vous allez voir la tête de vos adversaires quand ils se retrouveront à 180 km/h devant une faille du continuum espace/temps large de 75 pieds. Pour que les dangeureux gêneurs cessent d'exister ici et maintenant, faites donc l'acquisition d'un dispenseur de Trou Noir flambant neuf.

Dispenseur de Trou Noir - 15,000\$; 250 Livres; 3 Espaces; 3 PS; 3 Coups

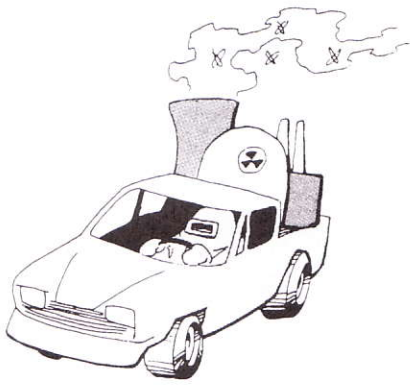
Le Trou absorbe tout sur 2" x 1/2", y compris le sol! Le DTN éjecte l'équivalent d'un pion de mine, et peut être réglé pour s'activer sur le modèle des mines normales, ou selon un détonateur à retardement.



## GÉNÉRATEUR À FISSION NUCLÉAIRE

Pour ceux qui veulent la vraie puissance... Rigolez en passant devant vingt stations de suite. Votre générateur a assez d'énergie pour fonctionner pendant un an sans être rechargé! Nous déclinons toute responsabilité quand au caractère volatile du système et les conséquences radioactives qui pourraient en découler. Voyez les choses du bon côté : s'il tombe en panne, vous n'aurez plus jamais à vous en occuper.





Générateur à Fission Nucléaire - 500,000\$; 2,500 Livres; 14 Espaces; PS : Voir ci dessous; Puissance : 20,000. Les moteurs de roues doivent être modifiés pour supporter l'excès de puissance : 1,000\$ par roue.

On considère que le générateur a 10 pts d'armure métal (plomb, en fait). Si des dommages passent l'armure, tirez un dé pour déterminer quelle partie du moteur a été touchée:

- 1- Cœur du réacteur.
- 2-4 Alternateurs.
- 5- Système de refroidissement.
- 6- Rien de grave

1 Cœur du réacteur: La puissance est immédiatement réduite à néant. Tous les occupants du véhicule sont instantanément tués par une dose mortelle de radiations. La combinaison NBC ne sert strictement à rien.

2-4 Alternateurs: La puissance décroît de 1000 par minute. C'est tout.

5 Système de refroidissement: Pas de perte de puissance, mais si le réacteur n'est pas complètement éteint en 30 minutes, reportez vous au effets concernant le cœur du réacteur.

6 Rien de grave: Vous en faites pas, c'est rien de grave...

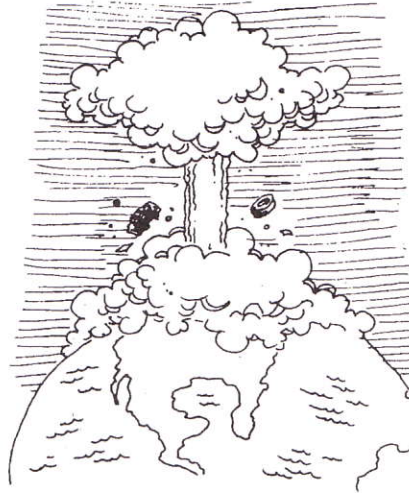
Il faut vingt minutes pour activer ou éteindre un Générateur à Fission Nucléaire. Il est tout a fait déconseillé de se servir d'un véhicule ainsi équipé plus de deux heures par jour, à moins d'être muni d'une combinaison NBC. Le générateur doit être rechargé une fois par an, opération nécessitant une combinaison.

## TORPILLE À PROTONS

Vous êtes déjà lassé de votre canon de tank tout neuf? Voici l'arme ultime. Si la torpille touche sa cible, ne vous fatiguez pas à déterminer les dommages, appliquez simplement la règle des confettis au véhicule concerné. Tout ce qui se trouve autour de l'impact dans un rayon de 2" subit 5 dés de

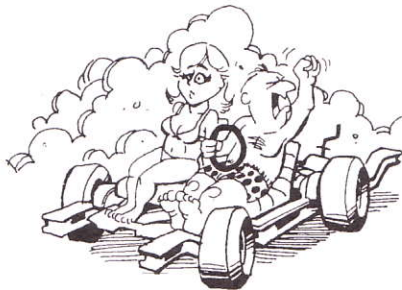
dommages, et tous les humains subissent des effets équivalents à ceux d'une grenade à concussion. Lorsque qu'elle est mise à feu, la torpille prend l'aspect d'une boule de lumière éclatante.

Torpille à protons - 30,000\$; 750Livres; 5 Espaces; 6PS, 1 coup. Toucher 11; Dommages suffisants.



## LE SOLVANT D'ARMURE BREVETÉ DU DR. DEATHWISH

Les laboratoires du Dr Deathwish ont mis au point une substance qui dissout l'armure plastique. Procurez vous une bouteille de ce produit, un vieux chiffon, glissez vous dans le garage de votre ennemi préféré, et effacez lui son armure en deux temps-trois mouvements. La bonne blague... Disponible également en cartouches adaptables sur les armes à peinture.



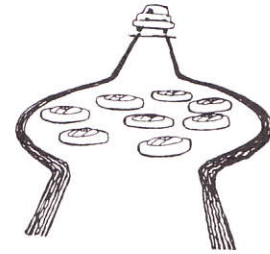
Solvant d'armure - 25\$ la bouteille, permet de dissoudre 100 Livres d'armure. Il faut 1 minute pour enlever 10 Livres d'armure. Un pistolet à peinture peut être modifié pour pouvoir tirer cette substance, ce pour la modique somme de 100\$ (200\$ pour un ezzrgfz lourd). Le nombre de coups est réduit à 10. Un nuage de solvant reste en suspension pendant 5 secondes avant de se disperser. Un véhicule qui passe dedans perd 10 Livres d'armure sur chaque coté exposé (Y compris les enjoliveurs blindés, les protège-roue, etc), pour

chaque phase passée dans le nuage. Les armures personnelles se dissolvent à un rythme de 1 point par phase.

## CONTOURNATEUR DE REGLE

Vous vous souvenez de cette partie de 5 heures perdue à cause d'un micronième de millimètre de pion et de la mauvaise foi de l'arbitre? Ce cauchemar est terminé, achetez juste un contournateur de règle, et à la moindre discussion, c'est fait, vous gagnez. Une règle obscure et probablement cosmique fait qu'un seul contournateur peut être monté sur un véhicule.

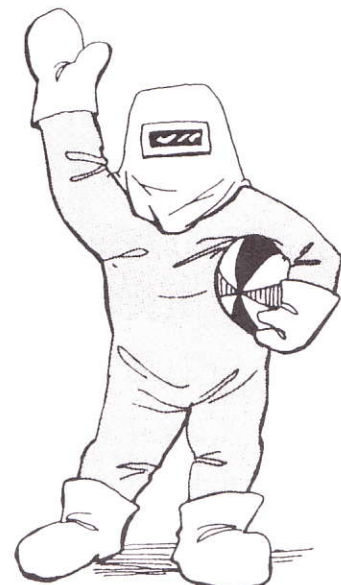
Contournateur de règle - 1,000\$, 20 Livres, 1 Espace, 1 coup. S'autodétruit quand il est utilisé. Son activation compte comme une action de tir. N'oubliez pas que cet accessoire permet seulement de contourner les règles, pas de les ignorer ou de jouer en contradiction avec les principes élémentaires de CarWars.



Parfait si vous avez oublié vos lunettes de soleil.

## COMBINAISON NBC

Pour ceux qui veulent profiter de la puissance nucléaire sans briller la nuit. 500\$, peut être combiné avec les autres armures. ■





**MAIS C'EST QUOI CE JEU...  
EH BIEN, POUR CEUX QUI  
NE CONNAISSENT PAS OU  
NE VEULENT PAS CONNAÎ-  
TRE, UNE PETITE PRÉSEN-  
TATION S'IMPOSE...**



# SuperGang... vous avez dit SuperGang, comme c'est...

**S**oit, ce n'est pas le catalogue de la Redoute. mais finalement il n'y a pas grand choses à dire sur SuperGang, à vous qui n'y jouez pas.

Après tout, vous avez le droit de préférer la complexité du 421, les fabuleuses combinaisons du Monopoly, les palpitations exaltantes du Morpion, l'extraordinaire émotion des mots croisés ou la phénoménale stratégie du trivial Pursuit ou enfin le monde "paisible" selon Croc : nous ne les attaquerons pas pour publicité comparative déloyale.

Peut-être avez-vous carrément horreur de jouer autour d'une table avec des gens, et alors là je vous comprend complètement : que valent les plaisirs felatés du jeu de société, comparés à des moments rares, authentiques, intenses, tels que regarder la pluie de décembre ronger depuis cinq heures le pavé de votre impasse, ou observer la course folâtre d'un cafard sur le bord de votre évier, ou encore : recompter les rayures de votre papier peint.

vous avez raison : SuperGang n'est qu'un vulgaire jeu, du rêve en boîte, une parenthèse collée comme un gros nez rouge sur le visage marmoréen de Dame réalité. D'ailleurs, comment vous fier à des gens qui ne mettent même pas de R majuscule au mot réalité ?

Un jour, vous cesserez peut-être d'être sérieux. Ce jour-là, essayez SuperGang.

Mais auparavant si vous prenez le temps de lire les lignes ci-dessous, vous pourrez déjà savoir si vous êtes une future franche crapule ou un futur policier d'élite, alors à vos crayons...

## TEST

**Décou-  
vrez si  
vous  
êtes  
une  
franche  
crapule  
ou un  
policier  
d'élite ?**

*Un braquage a lieu sous vos yeux dans votre banque préférée, vous vous dites :*

**A** Je me propose comme otage, et j'essaie de leur tirer une liasse avant de me faire jeter sur l'autoroute.

**B** Je me propose comme otage et je vendrai mon témoignage à Paris Match.

**C** Ce crétin de Luigi a encore mis son masque de travers.

**D** Celui qui a son masque de travers, c'est sûrement Luigi le parkinsonnien, demain je le coffre.

*Les tueurs du Brabant se font tous*

*descendre dans une souricière. vous dites :*

**B** Ils n'ont que ce qu'ils méritent.

**A** Pauvres jeunes gens, c'est la société qui les a rendus méchants.

**C** Luigi, Wanda, le secteur est libre en Belgique.

**D** C'était eux ou moi, monsieur le divisionnaire.

*Vous assistez à la première communion de votre nièce :*

**A** Vous pillez discrètement le tronc des pauvres.

**C** Vous laissez votre carte aux communicantes les plus délurées : "téléphonez moi dans dix ans, j'ai un job marrant et bien payé pour vous mes petits chatons".

**D** Vous demandez à la dame qui vend Perlin et Pinpin au fond de l'église, de vous montrer sa patente.

**B** Vos chaussures neuves vous font mal.

*Un landeau dévale les escaliers de la Butte Montmartre :*

**C** Vous récupérez le bébé, il y a peut-être une rançon à la clef.

**A** Vous attendez qu'il s'écrase pour récupérer plus facilement les jantes alu.

**D** Vous stoppez net d'un tir groupé de 357 magnum, sûrement un landeau piégé.

**B** Vous, vous montiez les escaliers en skate board ; vous serrez à droite.

*Vous venez d'entrer au cinéma "L'Escurial Panorama" :*

**C** Le quartier est bouclé, et vous savez que la Bièvre passe sous le cinéma, il y a sûrement un accès.





- A C'est parce que vous sortez de la Santé et que c'est un des cinémas les plus proches, il y a dix ans que vous rêvez d'un esquimau.
- B Ils passent L.627 et c'est ici le meilleur écran de Paris.
- D Ils passent "l'inspecteur Harry", avec Clint Eastwood, vous voulez le revoir pour la 14<sup>ème</sup> fois.

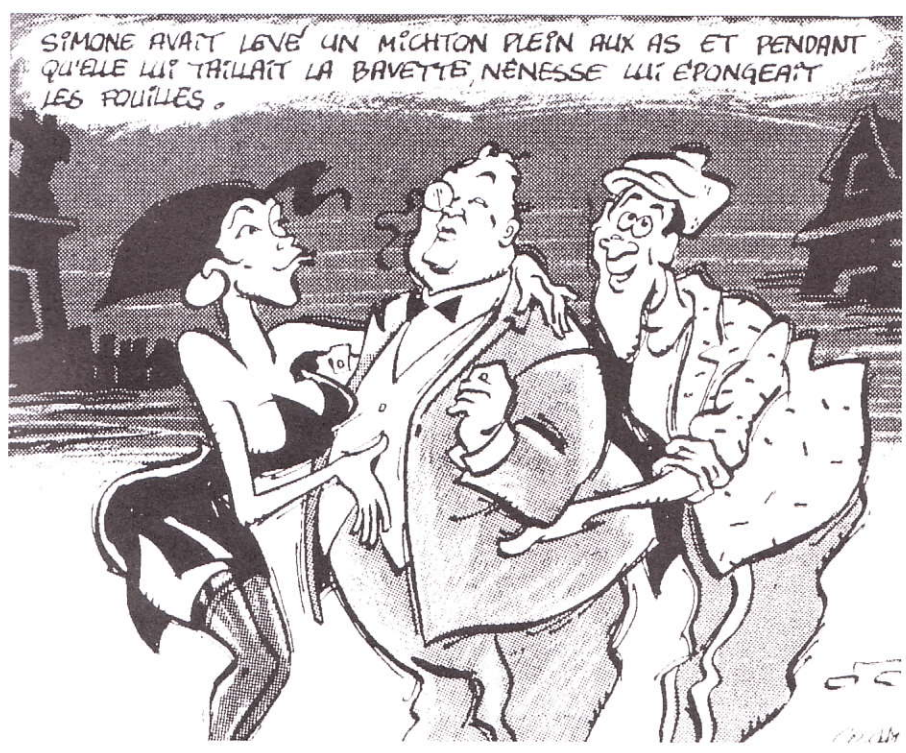
**Vous voyez un billet de 200 francs dans la rue :**

- D Vous notez le numéro du billet.
- A Vous l'arrachez à l'aveugle qui le tenait à la main.

- B Vous vous dites "il y a longtemps que Montesquieu n'a pas sorti de nouveaux bouquin".
- C A 15 mètres, vous voyez que c'est un faux parfaitement imité.

**Vous fixez rendez-vous à l'homme de votre vie :**

- B A Ludodélie, 49 avenue Pasteur à Gentiilly.
- D Au 36 quai des Orfèvres.
- C Devant la boutique Cartier, avec un carnet de chèques.
- D Devant la bijouterie Cartier, avec un 11,43.



**Vous fixez rendez-vous à la femme de votre vie :**

- C Dans les égouts de Nice, avec un chalu-meau oxydrique.
- A Au parler de Fleury Merogis.
- B Dans votre club de jeu préféré.
- D Dans la cour de la préfecture de police, pour une remise de médaille.

**Vous découvrez où votre filleul cache sa tirelire :**

- A Vous la cassez et fuyez dans la nuit avec 6,65F en poche.
- C Vous attendez que les étrennes soient passées.
- D Vous vérifiez qu'elle ne contient pas une seringue et une petite cuiller.
- B Vous lui proposez un petit poker

**Faites le total de vos A, B, C, D,**



**RÉSULTATS**

**CINQ A ET PLUS :** Vous êtes un petit truand nul et dangereux. Si vous n'êtes pas plus de cinq dans votre cellule, vous pouvez jouer à Super-Gang, nos jeux sont garantis dix ans.

**CINQ B ET PLUS :** Vous êtes quel- qu'un de droit et honnête. Vous êtes joueur, mais vous préférez le scrabble, et peut-être avez-vous raison. Nous vous demandons de ne pas nous dénoncer.

**CINQ C ET PLUS :** Vous êtes une franche crapule de grande classe, mais on peut toujours se perfectionner. Nous vous proposons un extraordinaire jeu pédagogique : SuperGang.

**CINQ D ET PLUS :** Vous êtes un authentique policier d'élite. Le pays a besoin d'hommes, de femmes, tels que vous. Pour apprendre la loi à votre famille, nous vous proposons un extraordinaire jeu éducatif : SuperGang.



# Le Colonel Kurtz est bien remonté aujourd'hui ! Continuez à lui écrire !

## YVONNE ET ANDRÉ GUÉRO, DE CLAMART, EN BANLIEUE

... Plasma est vraiment un excellent magazine ! Nous ne pouvons que féliciter l'équipe rédactionnelle pour le fabuleux travail qu'elle effectue. Plasma, un magazine exceptionnel à tous points de vue !

*Je laisse la parole au rédac' chef...*

*Merci maman, merci papa. Voilà, voilà...*

## DE BRUNO, DE CAEN, C'EST OÙ ?

Cher Plasma,

En tant que spécialiste des jeux Siroz, vous devez pouvoir me renseigner sur Bloodlust. Dans un récent scénar, j'ai voulu prendre l'arme d'un des PNJ que j'avais tué, arme qui était beaucoup plus puissante que la mienne. Mon maître de jeu m'a dit que je ne pouvais pas. Est-ce vrai ?

*Ton maître de jeu est un sage, mon petit Bruno. Il n'est par contre sans doute pas très pédagogue, sinon tu aurais compris tout seul pourquoi. Le principe, et l'originalité, de ce jeu de haute qualité qu'est Bloodlust est que tu joues non pas un humain, mais une arme, une arme immortelle... dont tu incarnes accessoirement les porteurs humains successifs. Si donc ton porteur avait abandonné son arme (en réussissant son jet de contrôle) et pris l'arme du PNJ décédé, il serait devenu... un PNJ, et toi tu aurais joué... le pékin ayant récupéré ton arme lâchement abandonnée. Bref, le porteur suivant.*

*C'est clair. Merci qui ?*

## DE SÉVERINE, DE DUNKERQUE, DANS LE PLAT PAYS QUI EST LE SIEN, CONTRAIREMENT À SON PHYSIQUE...

Cher tous de Plasma, le magazine qui en a, (vous devez bien vous marrer en écrivant tout ça, mais est-ce qu'il faut coucher avec le

rédacteur en chef pour passer un scénar ?), je voudrais savoir si vous êtes vraiment misogynes... Enfin je veux dire, si les jeux Siroz sont aussi misogynes qu'on le dit.

*Oui, il faut coucher (avec le maquettiste aussi), d'ailleurs, dès le mois prochain un scénario écrit par Séverine.*

*C'était quoi la deuxième question ?*

## DU PETIT STÉPHANE, DE PARIS, LÀ, EN GROS SUR LA CARTE.

Est ce que c'est vrai que Croc c'est pas son vrai nom ?

*C'est qui, Croc ?*

## DU GRAND ROLAND, DE MARSEILLE, ON VA LA GAGNER LA COUPE D'EUROPE !

Putain, j'aime beaucoup tout le travail effectué sur INS/MV et sur Bloodlust (les autres aussi, mais c'est pas le sujet) et j'aimerais poser une question : est-ce que tout ce qui est dit dans les extensions était prévu à l'avance, cong ?

*Ouig.*

## DE JEAN, DE PARIS DÉCIDÉMENT Y'EN A DU MONDE À PARIS

Cher Plasma,

J'aime beaucoup tous les jeux Siroz, que je fais jouer très régulièrement. Et bien sûr... Je manque de scénarios ! Ne me dites pas d'acheter les extensions, je les ai, ne me dites pas d'acheter Plasma, c'est idem ! Alors ?

*Rachète-les ! (Deux fois plus de scénarios pour le double du prix, merci qui ?).*

*Bon. Tu peux aussi acheter le spécial scénario de Casus Belli, qui est comme d'habitude excellent, et en plus il y a un long scénario d'INS-MV. Sinon, une seule solution, les inventer... ■*

## Petites annonces gratuites

Le gentil Philippe Mouret recherche l'édition Games Workshop de **Cosmic Encounter**. Contactez Plasma qui se fera un plaisir de transmettre.

La moitié masculine de G.E.Ranne aimerait bien vérifier si **Angie Everheart** est bien habillée en pure laine Woolmark.

**Le Dé A 3 Faces**, 35, rue Edouard Grimeaud, 86000 POITIERS a encore des exemplaires de **Berserker** ! Ce sont les derniers, dépêchez-vous ! Premiers arrivés, premiers servis !

La moitié féminine de G.E.Ranne aimerait bien que **Angie Everheart** aille se faire foutre. Ailleurs. Loin.

**Plasma 8**. Décembre 1992 - Janvier 1993. Réalisé par Halloween Concept SARL de presse pour Idéojeux. Périodicité bimestrielle. ISSN : 1150-1472

### Directeur de Publication :

Marc Nunès.

### Rédacteurs en chef :

Anne et Gérard Guéro.

### Maquette :

Hervé Loiselet (Mac, scan + softs = Antarctic. A propos, merci !)

### Illustrations originales :

Alberto Var Anda, Synaps, les autres c'est du repiquage.

**Ont participé à ce numéro :**  
G.E.Ranne, Solo et Zlika.

Car Wars : © Steve Jackson Games

*Ok, on avoue, on avait bu la dernière fois et on a mélangé les touches du clavier : les illustrateurs du dernier numéro en ont quelque peu pâtis au niveau de l'orthographe de leur nom : j'ai nommé Pierre Lepivain et Synaps. On les excuse. Heu... On leur demande de nous excuser.*



Extension N° 10 pour In Nomine Satanis / Magna Veritas

# Insh Allah



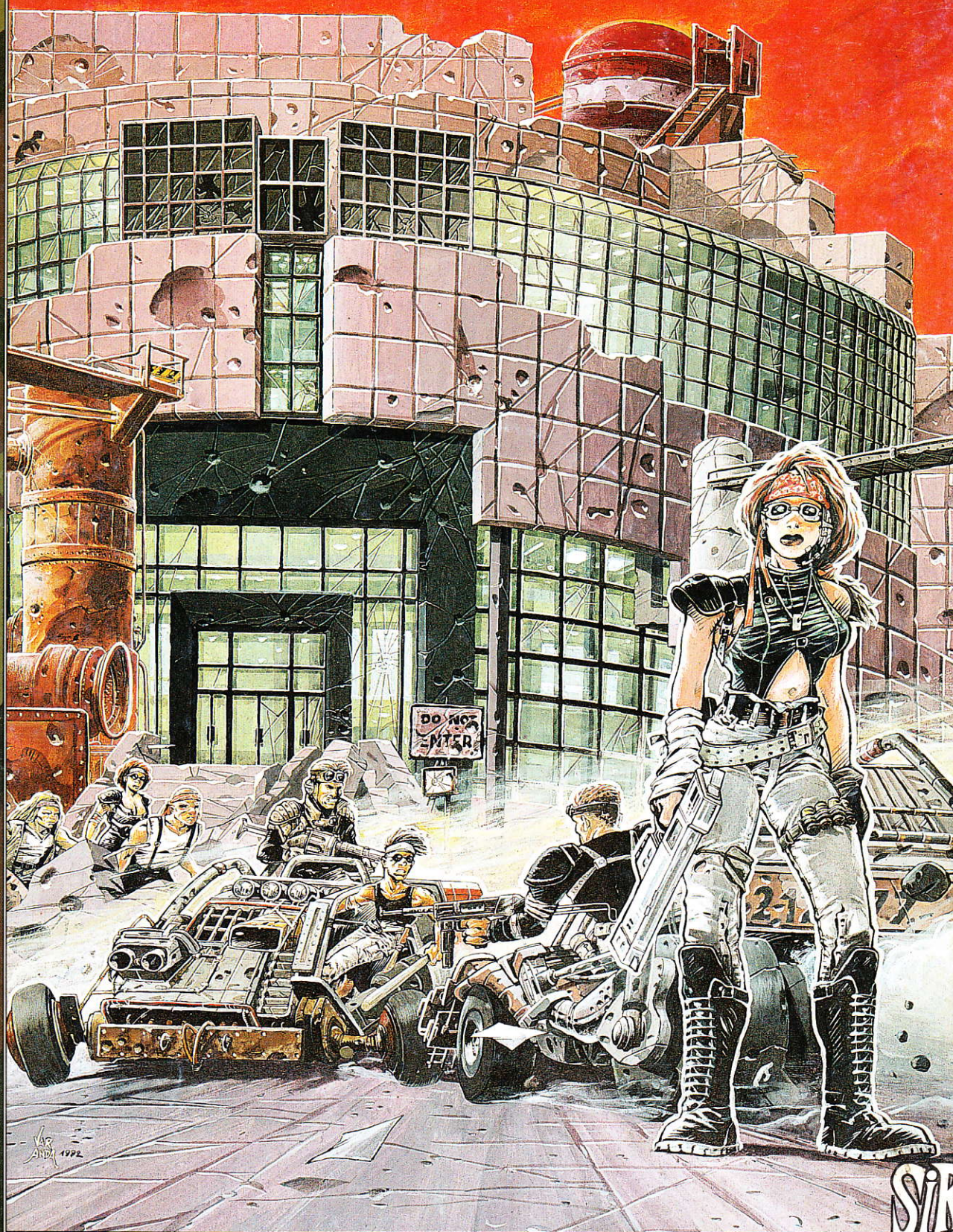
VAR  
LINDI 1992

Par  
**CROC**  
et  
G.E Ranne

**SIROZ**  
PRODUCTIONS



# PARIS BREST



Extension Numéro 1 pour Bitume Mk5  
Par G.E. Ranne

**SIROZ**  
PRODUCTIONS