

Le magazine qui en a **Plasma**

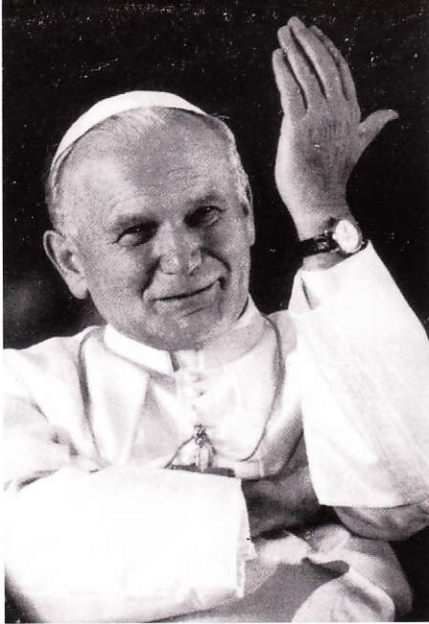
Septembre / Octobre 93 - ISSN 1150-1472

N° 11 - 35 F

SCALES!

Scénarios + aides de jeu :
**INS/MV, Bloodlust,
Berlin XVIII !!!**





Rien à taper des cons ! Je m'abonne à Plasma !

Faites comme **Jean-Paul**, abonnez-vous à Plasma !
Et recevez* **gratuitement le T-Shirt** hors commerce
Plasma ! Tirage limité, dessiné avec amour par Var Anda !
En coton noir de qualité ! Ti touches, ti l'achètes !

* dans la limite des stocks disponibles.

Vous vous êtes abonnés au numéro 7, 8 ou 9 et vous pleurez votre mère ? Vous pouvez également recevoir le **T-Shirt Plasma** ! Comment ? Ben en le payant ! Pleurez plus, envoyez-nous votre **nom, votre adresse et votre tout** accompagnés d'un règlement de **75 FF à l'ordre de Halloween Concept** à :

Plasma T-Shirt,
11 rue de Marseille
75010 Paris.

Merci qui ?

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) :

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**



1 986. Croc publie Bitume, première édition, à compte d'auteur parce que personne ne lui avait dit que c'était pas possible. Deux éditions se suivent et ne se ressemblent pas. Habituellement, toute personne normalement constituée perd de l'argent dans un coup pareil. Pas Croc, peut être parce qu'il n'était pas au courant, qu'il y croyait et sûrement parce que durant plus d'un an il assure la promo de son jeu seul, faisant toutes les conventions, provoquant, démarchant les magasins lui-même. Il continue de plus belle et sort Animonde, un bijou. Entre-temps, il a sorti Gore, un jeu de plateau présenté dans une boîte de K7 Vidéo, c'est le règne du système D et ça marche.

1989. C'est la création de Siroz Idéojeux et Croc joint les rangs de la toute nouvelle société. Dans la corbeille de mariée, il amène INS-MV et la traduction de Car Wars. C'est un succès immédiat. Suivent Heavy Metal, Bloodlust, la réédition de Bitume (MK5) et le "spin-off" d'INS, Stella Inquisitorus, des Anges dans l'espace.

Octobre 1993. INS a vendu 12000 exemplaires. Il est maintenant édité en allemand. Siroz édite Scales, le nouveau jeu de Croc. Merci qui ?



Couverture : SOREL.

Planète Plasma : no winner, no loser !

SOMMAIRE EDITH ORIAL 1

Cherche pas, t'as les doigts dessus !

NEWS ET PREVIEWS 2

Toutes les nouveautés Siroz et les potins qui vous font plaisir.

SCALES 6

TOUT ! TOUT ! TOUT !
Le pavé sur Scales, des previews, des inédits et des explications qui viennent directement de la tête des auteurs.

LE CLUB SIROZ 16

Le bonheur si ON veut !

ELLE FUME PAS, ELLE BOIS PAS, MAIS... 17

Une aide de jeu courte mais intense pour Bloodlust

ANATOMIE COMPARÉE 18

Une aide de jeu pour Bitume MK5

QUELQUES HEURES EN ENFER 21

Un scénario pour Magna Veritas en tant réel et en huis clos.

DANS CULTURE, IL Y A 28

La rubrique culturelle sans laquelle Plasma ne serait pas ce qu'il est.

WELCOME TO THE HORROR DOME ... 32

Une campagne inédite pour Bloodlust !

POLITIK FIKTION 40

Un scénario anniversaire pour Berlin XVIII !

BAD WARS 46

C'est bien du Car Wars et même du Car Wars en 3D !

LE COURRIER 48

Les colonel Kurtz vous répond et vous répondez au petites annonces. C'est une affaire qui roule.

Et bien sûr, en **encart central** détachable s'il vous plait, chose promise chose dûe, **Roleplayer**, entièrement consacré à **Gurps** avec des articles de fond sur la magie, sur l'écologie et une campagne de Conan !

Debriefing en tous genres !

TOULON, LE SOLEIL, LES FILLES, LE BRUIT, TOUT ÇA !

Le 11ème FSO s'est déroulé dans la joie et la bonne humeur pour tout le monde ! Oubliés, les petits cafouillages qui avaient fait le charme de l'année dernière ! Cette année, seule une bouteille de gaz enflammée menaçant de détruire le fort et une grande partie de la population roliste est venue assombrir le tableau. Et nous n'y étions pour rien ! Promis ! Et alors que partout ailleurs un temps de chien inondait le paysage, le micro-climat toulonnais frappait encore. Il faisait chaud. Très chaud.

Etaient présents pour cette grande fête estivale Ludodélire, Multisim et Siroz au grand

complet et l'on pouvait noter la présence de l'Helvétie Alias qui était venu avec sa pile de Tigres Volants 2.01 et qui est reparti avec des sous, ainsi que celle du jeune Solo (Alienoïds) et de son éditeur préféré et adoré, Jean-Luc Bizien himself.

Alors en quelques mots choisis, le résultat des courses :

Le paintball d'abord : 3 équipes notables s'affrontèrent devant un parterre de spectateurs ébahis :

L'équipe Guiserix - Nunès, composée de Didier "Casus Belli" Guiserix, Yoëlle "même pas touchée" Guiserix et Marc "Ze Boss" Nunès.

L'équipe Ludodélire : ils étaient tous là, Gérard Delfanti, Droopy et Lionel, plus en forme que jamais !

Et l'équipe Siroz, où l'on pouvait trouver, outre Croc et Zlika le jeune Junkie Joe que les adorateurs de Bitume Mk I ou II gardent avec émotion au fond de leurs souvenirs.

Malgré une résistance acharnée de Yoëlle Guiserix, et un "kill ratio" exceptionnel de Marc Nunès (un arbitre à trois mètres du sol et Didier Guiserix dans le dos à bout portant), les Ludodélire tirèrent leur épingle du jeu pour se faire ensuite allumer par l'équipe Siroz. C'est un métier...

En parlant de métier, Ludodélire présentait son nouveau jeu, Terrain vague. Un jeu avec des hexagones, c'est une habitude, avec des territoires et des sales mômes qui se les disputent. C'est bien et ce sera beau. Et chuuut. Le répétez pas, l'illustration de couverture sera de Tardi...

C'était aussi le moment attendu des premières parties officielles de Scales, le nouveau jeu de Croc, qui à l'heure où vous lirez ces lignes sort très bientôt.

Durant trois jours, isolés au sommet du Faron, se sont affrontés rôlistes et joueurs de plateaux, GNistes et Paintballeurs, soleil et crème anti-solaire, meilleurs fanzines et jeune

C'est sorti !

CONTES ET LÉGENDES

L'extension pour Bloodlust qu'il vous faut, 96 pages de bonheur.

Assistez sans quitter votre fauteuil ou votre table de jeu au Trophée des 1000 Lunes, qui récompense le barde le plus prestigieux de Tanæphis. Ils sont venus des quatre coins du continent pour s'affronter à travers les histoires les plus belles et les plus mystérieuses. Des secrets enfouis depuis longtemps éclatent au grand jour. Alors légendes ou vérité ? Seuls les conteurs et leur auditoire le savent.

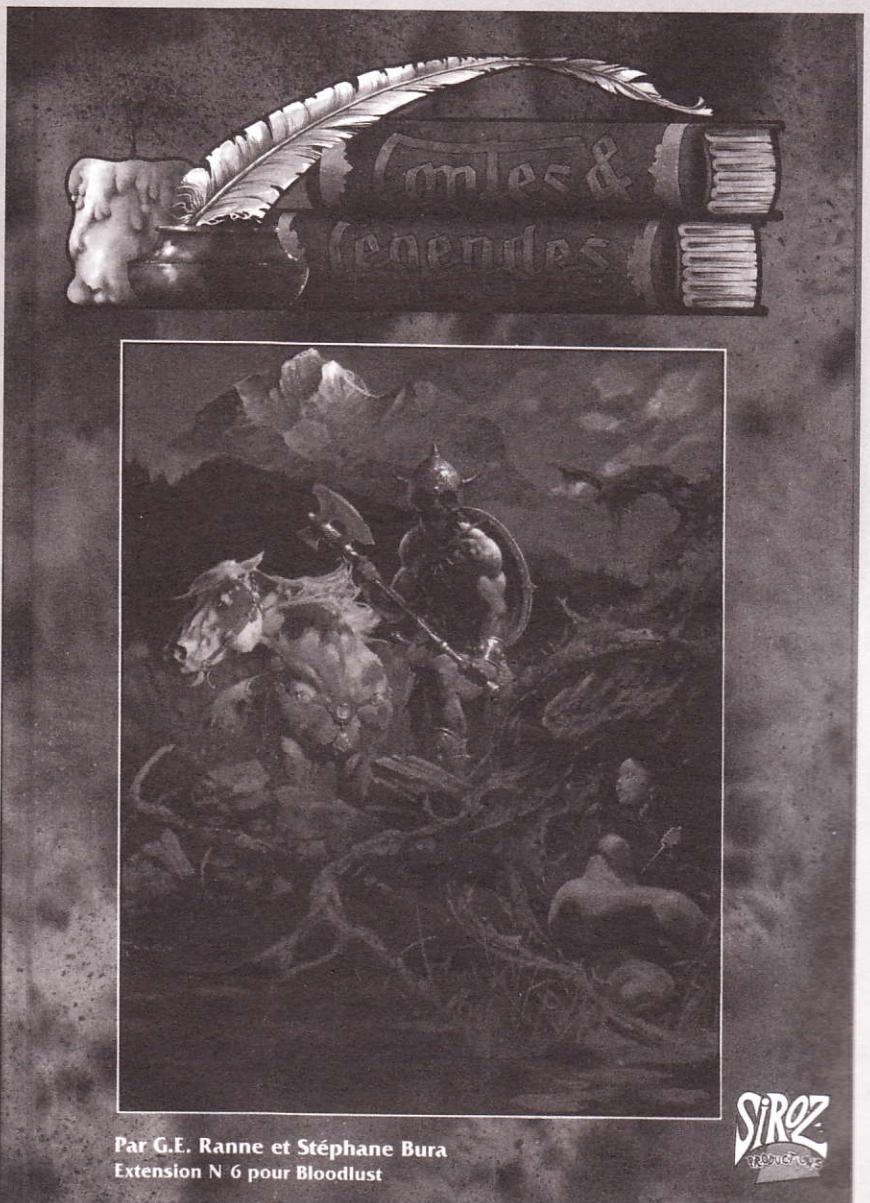
Les Piorads, les Nains, les Elfes, les Orks, les Batranobans, les Sekekers, la magie, les Pères...

Des pans du passé se soulèvent pour révéler un dessein inconnu des habitants humains de Tanæphis. Mais ça tombe bien, dans Bloodlust on joue les Armes qui elles transcendent l'humanité.

Bien sûr, il n'y a pas que des histoires dans Contes et Légendes. Vous trouverez des aides de jeu pour jouer à différentes époques, à l'apogée de l'Empire Derigion, au schisme Vorozion et même à Pôle au temps des Elfes !

Contes et Légendes, une extension originale dans son fond et dans sa forme.

Par G.E.Ranne et Stéphane Bura
Illustré par Alberto Var Anda
Couverture de Frazetta.



Par G.E. Ranne et Stéphane Bura
Extension N 6 pour Bloodlust

SIROZ
ÉDITIONS

création en JDR. Alors qu'on se le dise, c'est tout à fait mérité que le Bulletin des B'rhumes remporte le prix du meilleur fanzine et c'est tout aussi mérité que Privilèges remporte le trophée du jeune créateur. Voilà il fallait le dire. C'est fait.

Et puis vint le grand moment que tout le monde attendait. La remise des prix se préparait, et au centre de l'arène le Dream Band des éditeurs proposa quelques minutes de bruit : Pensez donc : Aux guitares, JLB et Zlika. A la basse, Didier Guiserix. A la batterie, ben je sais pas, mais il tapait tout de même comme un sourdine. Et aux vocals, backing vocals et autres clodettes, les Ludodélires brothers, la Siroz Dream Team, Yoëlle, Alias, Solo et le Crazy Orc Saloon venu exprès pour l'occase. Tout cela filmé par Rolland "Casus" Bartélémy et Valérie "Hurlément" Bizien. Il y a donc des preuves.

Le résultat fut à la hauteur de nos espérances (foule en délire, hurlements, etc...) et pour l'année prochaine, il suffira d'une ou deux répétitions de plus pour que ce soit parfait.

A l'année prochaine, donc !

WEEK END SIROZ AUX SEMAINES DE L'HEXAGONE

On est venu, on a vu, on est reparti.

La partie monumentale d'INS-MV s'est déroulée dans une ambiance d'apocalypse ! Imaginez 25 joueurs tous plus fous les uns que les autres sous la direction d'un seul maître de jeu, le seul et unique Croc pour ne pas le nommer, tous réunis pour un seul but. C'était grand, bruyant, épique, désordonné, bref, très, très bien !

Mais bien avant cet exploit, les cinq équipes de joueurs, représentant les Anges, les Démons, les Anges de l'Islam, les Vikings et les Renégats avaient joué chacune avec un maître, en quasi simultané. Alors remerctions ici Frédéric, qui s'occupa de son équipe de Démons avec brio (Ouais, c'était facile pour lui, ils étaient deux...). Les autres maîtres, Croc, Zlika et les deux G.E.Ranne, c'est leur boulot, mais on les remercie aussi.

Tout ça pour dire : C'est possible de le faire et on le fera.

En principe c'est sorti :

UN REGARD VERTICAL

Le premier roman pour Scales.

Scales, vous le savez, c'est le nouveau jeu de Croc que publie Siroz. Depuis Bloodlust, un flyer (quatre pages couleurs promotionnel)

FORT BOYARD !

Après la Siroz Dream Team, le Siroz Dream Band, le nouveau Défi de Siroz !

Ben oui, vous ne revez pas, Siroz a décidé de présenter une équipe à Fort Boyard ! Les émissions de la prochaine saison seront enregistrées à partir d'Avril 94 et nous serons au rendez-vous ! Pour l'instant, le concept de l'équipe tourne autour de nombreux intellectuels dans la cabine du vieux et de Zlika qui ferait toutes les épreuves. Tout seul. Il a l'habitude.

Pour mettre un peu d'ambiance, nous avons déjà prévu de faire un ou deux pousers de nains dans les escaliers et de piquer tout ce qui pouvait se trouver dans les bocaux, araignées, souris, serpents et autres bestioles. Merci qui ?

précède la sortie de chaque nouveau jeu. Pour Scales, il fallait vraiment marquer le coup. Alors quoi faire ? Quand on voit la qualité des flyers de FASA aux USA on se dit que tout à été fait : Pour Earthdawn, il n'y en eut pas moins de trois différents avec un système de jeu minimum, des personnages et un mini-scénario pour bien sentir le goût du jeu.

Mais pourquoi pas un roman ? L'idée a fait des petits dans les cerveaux et des milliers de romans ont déboulé dans toutes les boutiques spécialisées. Et bien sûr, comme un flyer, c'est entièrement gratuit, cado, tellement pas cher que c'est donné. Alors de quoi parle-t-il ce roman ?

Tout a commencé quand Marion s'est faite virer de la pizzeria.

Comme du coup elle était libre pour la soirée, elle est allée en boîte avec son copain. Et quand ils sont revenus, vers trois heures du matin, il y avait un assassin qui les attendait dans l'appartement.

Avec dans son attaché case une seringue, d'étranges produits et des morceaux de bêtes, de curieux morceaux de bêtes écailleuses qui flottaient dans le formol.

Un roman qui commence par une pizza avec champignons - c'est tout le problème - et qui vous apprendra tout sur les bijoux en ambre, sur Starsky et Hutch, sur les îles désertes siciliennes, sur les pliajes japonais et sur les étranges moeurs sexuelles des psychiatres.

Un roman où sous la Tour Eiffel il peut faire soudain très sombre, où la magie n'est pas si éloignée de l'informatique, et où d'étranges bêtes rampent dans les couloirs du métro.

Un roman où les pupilles de votre voisin peuvent devenir soudainement verticales...

LU DANS PYRAMID !

Pyramid, pour ceux qui suivent moins, c'est le nouveau magazine de Steve Jackson Games !

Et sous la plume du grand Steve lui-même, dans un article sur le futur du jeu de rôle, on peut lire : *"Les éditeurs américains de jeu se rendent compte qu'ils ne sont plus le centre du monde. Ils jettent un coup d'œil sur les produits européens et ils sont salement impressionnés. Avant la fin de l'année 1994, vous jouerez à un jeu français traduit en anglais et vous aimerez ça !"*

On a déjà une petite idée sur le jeu en question, et vous aussi fidèle lecteur de Plasma. En notre nom propre et au nom de tous les éditeurs français, merci !

Très bientôt

Le planning est quelque peu chamboulé à l'approche d'une rentrée qui s'annonce mouvementée. Le PLUF, Paysage Ludique Français se bouge dans tous les sens pour vous satisfaire. Merci qui ?

BERLIN XVIII TROISIEME EDITION

Elle est là ! La nouvelle édition de Berlin XVIII !

Il était temps et les bureaux de Siroz commençaient à être assaillis de fans en colère qui voulaient plus de leur jeu préféré. Les lignes téléphoniques étaient surchargées d'appels anonymes.

N'appellez plus, n'en jetez plus !

A l'heure où vous lisez ces lignes, Berlin XVIII doit logiquement être dans vos magasins, où alors vous travaillez chez notre imprimeur et vous feriez mieux de retourner bosser !

La grande nouveauté de Berlin 3rd c'est son système de jeu, conçu spécialement pour l'occasion par Croc lui-même. Un gage de qualité.

Vous croyez que c'est tout ? Que nenni ! Près de 200 pages bourrées jusqu'à la gueule de la dure vie des flics du secteur XVIII.

Le background d'abord, entièrement retravaillé par nos petits doigts musclés sous l'impulsion de tous ceux d'entre vous qui nous ont écrit et qui nous ont conseillé. Tout y est décrit et même plus, après un bref rappel historique : quelle est la situation de Berlin dans le monde de 2070 ?

L'un des plus gros problèmes rencontrés avec Berlin XVIII, et l'une des critiques les plus fréquentes, c'est que les joueurs incarnent tout de même des policiers du secteur XVIII et que malgré la meilleure volonté du

monde, on ne trouve rien dans tout le jeu concernant les règlements, les lois et les techniques policières. C'est maintenant chose faite ! Quand et comment arrêter un suspect, comment lui lire ses droits, à partir de quel moment doit-on lui mettre la main sur la gueule, quand peut-on arrêter la caméra d'observation et lui bourrer la gueule, dans quelle infirmerie l'emporter ensuite pour l'interroger plus avant... Tout cela et tout ce qui est beaucoup plus légal, comme toutes les procédures judiciaires et tout, tout et même plus sur ce que vous avez toujours voulu savoir sur la médecine légale, la criminologie et évidemment la criminalistique ! Des heures d'amusement dans l'un des secteurs les plus chauds de la capitale teutonne.

Un jeu sans armes ni matos c'est un peu comme Roux sans Combaluzier ou comme une soupe sans sel. Alors, vous les amateurs de matos à viander, vous allez être servis. Pas moins de 10 pages sont consacrées au matériel plus ou moins lourd. Quelques pages de véhicules et de drogues pour faire bonne

mesure et nous arrivons à la partie consacrée exclusivement au MJ, les scénarios.

Très cinématographique, le premier scénar' vous prend par la main et vous propose votre "première affaire". En tout, trente pages de scénarios incluant des annexes. Que demander de plus ? Des annexes justement, avec des tables aléatoires qui permettront de tenir éveillé le joueur le plus somnolent de votre partie !

C'est cela et bien d'autres choses encore Berlin XVIII troisième édition ! Et en guise de cerise sur le gâteau que vous offre Siroz, les illustrations sont de Pierre "TGV" le Pivain himself ! Jetez-vous sur les pages 40 à 45 pour en admirer la classe ! C'est la classe non ?

Bientôt

GURPS HORREUR

Le sourcebook sur l'étrange, l'indicible et l'horifique pour Gurps ! Découvrez ce qui se cache dans les recoins obscurs de l'incons-

cient : L'Angleterre Victorienne, les Années Folles ou le Monde Moderne, le surnaturel attend les joueurs où qu'ils soient.

Quel est donc le but de la Cabale, cette ancienne organisation de vampires, sorciers et autres créatures qui conspire à travers les âges.

On vous l'avait bien dit... Vous n'auriez jamais dû emprunter ce raccourci à travers la forêt...

Quelles sont ces créatures qui hantent la nuit, ces choses qui crissent sur le toit de votre bagnole ? Chutttt, gueulez pas comme ça ! Ca risque de les réveiller...

On aura le temps d'en reparler ! Promis !

CHEZ NOS CONFRERES

Précipitez-vous sur le numéro en cours de Casus Belli (j'ai perdu le compte des numéros...), vous y trouverez un scénar' d'enfer d'INS. Les auteurs ont un peu pêté les plombs, ça parle de motards, du circuit du Castelet, de glaces Haagen-Dazs et des Hell's Angels de Malakoff !

L'ambulance arrive tout de suite !

GURPS

Le livre de base est enfin à nouveau disponible dans les boutiques. C'est une bonne nouvelle. Achetez vite le meilleur système de jeu multitaches au monde si ce n'est déjà fait !

Un peu plus tard !

INS/MV SECONDE ÉDITION

C'est fait, INS/MV s'est vendu à 12000 exemplaires, l'un des meilleurs scores pour un jeu de rôle de création française. Et comme promis il y a peu, nous lançons la seconde édition.

Alors quoi de neuf ?

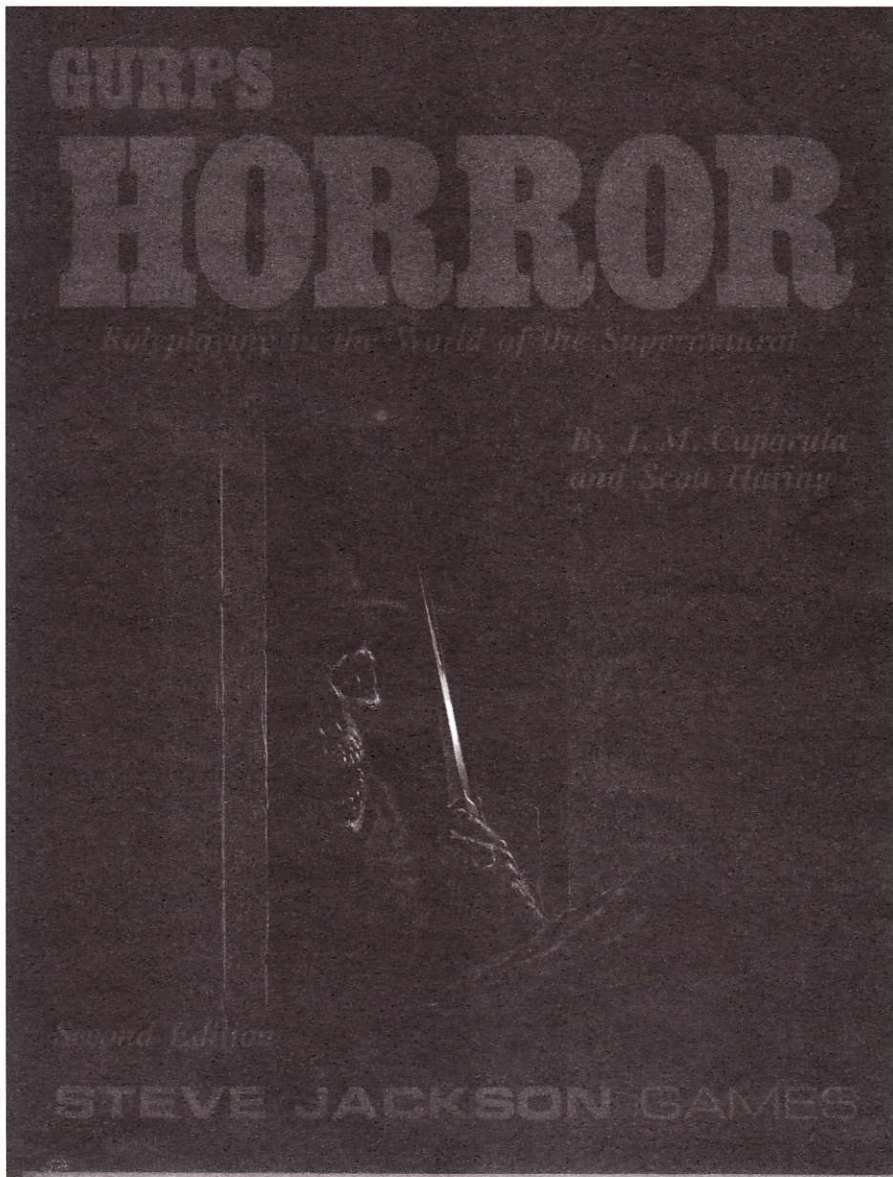
Exit la boîte toute noire, INS 2 sera présenté sous la forme d'un hardback (un volume relié quoi) avec une couverture couleur de Var Anda.

Tous les pouvoirs seront décrits plus avant, avec des exemples de ce qui est possible ou impossible.

Les nouveaux joueurs trouveront 8 scénarios d'introduction qu'ils pourront jouer sans l'aide des extensions de la gamme.

Le background développé au cours des trois dernières années sera bien sûr intégré à cette édition, ainsi que certaines règles parues dans les différents suppléments.

En un mot, mieux. En plusieurs mots, ça va être un super produit. On l'aime déjà.



On vous cache rien on vous dit tout

A l'étranger

INS/MV EN ALLEMAND.

C'est pour maintenant tout de suite ! En exclusivité pour Plasma, une interview avec le traducteur, Alexandre Klesen.

en France. Pour le reste, ce qu'on ne trouve pas dans une ville, on peut le trouver dans une autre. Et pour les catacombes on en a aussi, merci. Ensuite, pour les allusions provoc, on peut aussi, mais il faut y aller très mollo. Beaucoup plus qu'en France. En ce moment c'est bien vu de citer extincteur et étranger dans une même phrase, mais ce n'est pas toujours vrai.

In Nomine Satanis

BITTERSÜSS & RABENSCHWARZ



Dark-Fantasy-Rollenspiel

TRUANT

Alors, pourquoi traduire INS/MV en Allemagne ?

Parce que les allemands ont été sages et qu'ils ont bien mérité ça. Eux aussi.

Quelles ont été les difficultés lors de la traduction ?

L'adaptation. INS/MV est particulièrement axé sur la France dans les descriptions. Ensuite, il y a les limitations de la compréhension teutonne. En clair, les allemands vont-ils tout comprendre ? Je pense que oui, car le jeu est maintenant attendu avec impatience. Mais ce qui a facilité le travail, c'est que les allemands voyagent beaucoup (ouais, comme en 14 et en 40) ce qui rend possible de laisser quelques lieux

C'est quoi le planning de parution d'INS en Allemagne ?

INS, l'écran avec plus de scénarios, Berserker et après je ne sais pas.

En résumé ça va donner quoi ?

Avec INS en Allemagne, il y a enfin quelqu'un qui ose publier des jeux plus adultes.

Après Kult, qui montrait un peu la voie mais en restant terriblement classique, INS sera le jeu qui attirera les joueurs qui veulent aller plus loin, plus vite, plus fort. Et cela permettra de rendre le marché allemand plus mûr (mur ? NDR). D'ailleurs, on pense déjà à la traduction de Bloodlust. ●

LE GUIDE DE L'INQUISITEUR GALACTIQUE POUR STELLA INQUISITORUS

Bientôt une nouvelle extension pour Stella, avec plein de bonnes choses, des scénarios, des aides de jeu et tout cela, Ze Siroz Way !

Elle est encore en chantier, on garde le secret, n'en parlez pas, chut !

On vous cache tout on vous dit rien

Tiens, celui là, on le garde pour nous, et personne ne le verra à moins que l'un de nos estimés confrères, Casus Belli pour ne pas le nommer, ne le publie un jour.

Hein ? Qu'est-ce qu'il dit ? De quoi il parle ?

Tout simplement du flyer de la version américaine d'INS-MV ! Conçu avec amour par Steve Jackson Games pour son marché local !

Et pourquoi on vous le montre pas ? Parce qu'il est rose ! Un beau rose bonbon comme ils en ont le secret de l'autre côté de l'atlantique. Et autant vous le dire, le rose en noir et blanc, ça donne pas beaucoup...

Alors avec notre mauvais esprit habituel, que peut-on en dire ?

Ben rien, il est beau, rose, on vient de vous le dire, et pour les américains, le jeu s'appelle In Nomine. Tout court. L'imprimeur a juste refusé d'imprimer Satanis. Bon, d'un côté, In Nomine, c'est un beau nom mais ça ne veut strictement rien dire.

Et puis comme quoi, le premier amendement n'est pas encore passé dans les mœurs de tout le monde. Et ça c'est le gros problème, Steve Jackson Games a survécu au raid des Services Secrets, mais les intégristes chrétiens fondamentalistes de la moral majority sont d'une autre trempe. Souhaitons que les prix des stocks de Steve ne flambent pas subitement, comme le prix des appart's turcs en Allemagne... (Heu... tu crois qu'ils ont compris ou on en rajoute une couche là ?)

La forme de l'édition américaine n'est pas encore décidée, un jeu à part entière ou une déviation de Gurps, mais vous serez de toutes façons les premiers au courant. Ou les seconds, au pire les troisièmes... C'est bien parce qu'on vous aime ! ●

Spécial Scales !

**MINE DE RIEN, DEPUIS LA PARUTION DE PLASMA, NOUS N'AVONS JAMAIS PUBLIÉ D'INTERVIEW DE CROC. BEN VOILÀ, C'EST FAIT, ET SOUS UNE FORME UN PEU PLUS MARRANTE. A LA LIMITE, ENVOYEZ-NOUS LES MOTS QUE VOUS AIMERIEZ PROPOSER À CROC, ON LUI TRANSMETTRA !
MERCİ QUI ?**

A

ARGENT

Moi j'aime surtout en dépenser, et j'en ai jamais assez.

ANIMONDE

C'est un regret, mais c'est aussi un alibi pour tous les jeux plus violents que j'ai pu faire par la suite. Vous n'avez pas acheté Animonde, alors ne vous plaignez pas qu'il y ait des jeux "bourrins" comme vous dites, sur le marché.

Une info : des suisses vont sûrement récupérer les droits d'Animonde, pour en faire ce qu'ils veulent, et en tous cas sûrement plus de trucs que j'en ai fait moi.

Pour finir : c'est bien qu'Animonde et Argent soit à côté, vu que c'est pas du tout compatible...

B

BITUME

Un jeu que j'aime bien, mais malgré tout ce que l'on peut dire, c'est le plus bourrin de tous. Et pourtant c'est le moins mal perçu, à cause de l'humour qu'il y a dedans.

BLOODLUST

C'est un jeu que j'ai pas l'impression d'avoir écrit, car les gens qui y jouent le connaissent mieux que moi. Et puis, je l'aime bien parce que je découvre les extensions au fur et à mesure.

C

COMMERCIAL

Ça c'est mes jeux, ça ! J'en suis sûr ! Ils sont commerciaux parce qu'ils se vendent ! Ça c'est sûr aussi !

D

DINOSAURE

J'aime bien les dinosaures, j'aime bien Jurassic Park, et quand ça va sortir je vais passer toute la journée au cinéma, et puis j'ai acheté les trading cards, je vais en acheter des gonflables et puis les peluches aussi !

E

EMPLOI

Moi je vis du JDR, ce n'est malheureusement pas le cas de tout le monde.

F

FEMMES

Moi je suis un homme, et j'ai une femme à la maison qui peint des figurines de Terminator et qui fait du gratin de choux-fleurs.

FAMILLE

Dans le jeu de rôle, on est une grande famille, y a ceux qui font des jeux commerciaux et qui ont un travail et ceux qui n'en ont pas mais on les aime bien quand même.

G

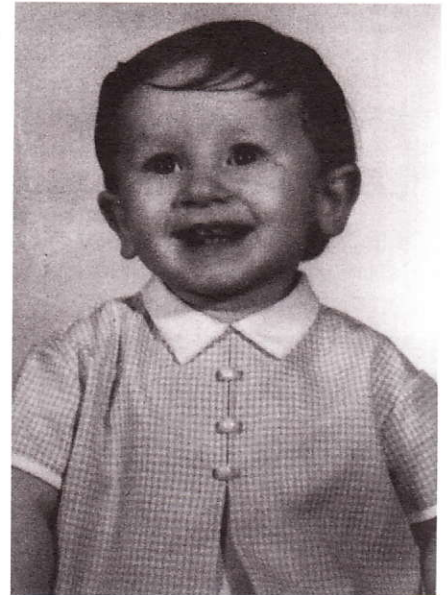
GORE

Ça c'était un bon jeu, et ce n'est pas dit qu'on le ressortira pas un jour quand on aura une structure assez solide pour pouvoir sortir un vrai jeu de plateau. C'est aussi le seul jeu où on peut apprécier mes talents de dessinateur, puisque j'ai dessiné le plateau et les pions.

H

HEAVY METAL

Pour moi Heavy Metal n'était pas un jeu



de cyberpunk, mais un jeu de politique fiction. J'aurais du dire que c'était un jeu cyberpunk, parce que les gens savent pas ce qu'est la politique fiction.

Pour me comprendre, moi je préfère Le Prix du Danger à Running Man...

I

IN NOMINE SATANIS

C'est mon vrai succès, bien que je pense que la performance était quand même de sortir Bitume. Cela fait longtemps que je cherche un concept de jeu aussi facile que celui-ci, un jeu qu'on peut expliquer aux joueurs en deux lignes :

Vous êtes sur terre en 1989 (NDR : quand c'est sorti), vous êtes un Démon.

Voilà. On peut faire ça avec aucun autre jeu de rôle...

J

JEUX

J'aime bien tous les jeux, et je trouve débile la scission entre joueurs de rôle et wargameurs, joueurs de rôle et paint-balleurs... Il y a un temps pour tout, et la variété... heu... la variété. Voilà.

K

KÉBLO

L

LA DREAM TEAM

C'est une super équipe de gens qui s'entendent super bien, on est vraiment des potes, c'est super cool et je peux pas répondre autre chose parce qu'ils sont tous dans la salle et que je suis en sous nombre. Et attaché.

M

MAGNA VERITAS

Ça c'est un jeu que j'adore, et c'est très clairement un cocktail réussi - sans compter ce que ça me rapporte.

MAGAZINES :

J'aime bien tous les journaux spécialisés, c'est à dire ceux qui parlent de ce qu'ils connaissent, et qui ne sont pas là pour juger ce qui est bien ou mal, mais qui étendent l'univers du joueur : Plasma, Pyramid, Tatou, White Dwarf, et surtout feu Space Gamer.

En parlant de Space Gamer, c'est un des rares magazines qui quand il trouvait des bugs dans les jeux ne se contentait pas de les indiquer mais trouvait des solutions pour y remédier.

N

NAIN

Je ne dirai qu'une seule chose pour Nain : plus grand tu es, de plus haut tu tomberas.

S

SCALES

Comme vous pouvez le penser c'est mon nouveau jeu, ça ne parle pas de poissons, bien que les poissons ont aussi des écailles, ça parle de dragons. C'est très certainement une évolution par rapport aux autres jeux que j'ai fait, sans dire que c'est mieux, c'est certainement plus abouti. J'ai très clairement occulté le côté private joke qui foisonnait dans les autres jeux, pour privilégier le côté création. De plus, d'autres gammes se chargent très bien de ce côté pour véhiculer les messages que l'on veut passer ou que certaines personnes veulent y trouver.

Le thème de Scales étant un crossover de plusieurs genres, il n'est pas étonnant qu'on y trouve un arrière goût ou un avant goût d'autres jeux, qu'ils soient à succès ou non. Mais si je dois revendiquer une inspiration quelconque, je préfère préciser moi-même mes sources plutôt que laisser des mongoliens s'en charger. On peut donc citer Shadowrun tout simplement pour les Dragons dans le monde moderne, les problèmes de famille d'Ambre ou de Vampire, et pour en revenir à Shadowrun, si ce jeu parle d'une période d'awakening (le réveil de la magie), nous serions plutôt dans une période de sleepening (dodo !). En tous cas, je préfère que Scales soit comparé

O

ORDINATEUR

Je plains tous les préhistoriens qui travaillent sur PC, même si moi sur PC je joue à des super-jeux super, super ! Par contre, je travaille sur Mac. Et j'en profite pour passer une petite annonce, je cherche un moniteur d'Apple 2e.

P

PROVOC'

J'ai arrêté de me déguiser pour les mêmes raisons que KISS a arrêté de se maquiller sauf que moi j'ai réussi ma reconversion.

PAINT BALL

Kaki dehors, caca dedans. Et après avoir posé cette vérité, on peut quand même s'amuser. C'est inutile d'y mettre une once de Role Play, on joue pas non plus à Saut à la Perche RPG. Moi j'ai un gros gun et je fais Budda Budda (Ou Bubka, Bubka dans le genre).

à des produits américains et à grands spectacles plutôt qu'à des sous-produits français.

J'espère aussi de façon bien utopique que le jeu va permettre à plusieurs types de joueurs de se rencontrer. Les possibilités de scénarios sont à mon avis encore plus variées que celles d'INS/MV, les joueurs n'étant pas obligatoirement limités par des contraintes morales ou hiérarchiques. C'est également pour les personnages incarnés la rencontre de petits cons surdoués pleins aux as avec des adultes mûrs et plus responsables, ce qui devrait permettre à chacun de trouver chaussure à son pied.

Pour ce qui est de la variété des personnages incarnés, il est très clair que le Dragon est plus balaise que les autres personnages incarnés, mais c'est volontaire et ça rejoint le concept de jeux créé par Jonathan Tweet dans Ars Magica.

Sous une autre casquette, en tant que réalisateur de la maquette, j'ai essayé de faire une maquette moins sombre et moins pessimiste que celle des autres jeux (sauf la couverture). Les précédents jeux (tous) essayaient de masquer la noirceur du monde par de l'humour. Dans Scales on retrouve un peu moins d'humour mais le jeu est résolument optimiste. Il y a une moins grande pression du destin sur les joueurs et ils peuvent à tout moment quitter leur rôle de héros pour retrouver leur rôle de mec normal.

Q

CUL

Quoique nos jeux soient raisonnablement orientés pour tous les obsédés sexuels, les couvertures sont bien moins branchées cul que les jeux américains ou que leurs calendriers. Nous, au moins on assume nos obsessions.

R

RATÉ

J'ai très clairement raté mon arrivée dans le monde de la musique (ND RédakChef : c'est même pas vrai). Mais comme dit Renaud, j'ai pas dit mon dernier mot.

T

TOURNOIS

Je hais les tournois. Le principe du JDR c'est qu'il n'y a pas de compétition, pas de vainqueurs, pas de perdants. J'ai rien d'autre à dire.

U

UNIVERSITÉ

C'est un endroit où on va où on apprend des tas de choses et moi j'y suis pas allé alors je sais rien.

V

VICTOIRE

J'ai l'impression que victoire en allemand ça se dit sieg et qu'on m'entraîne dans un piège, cf provoc'.

W

WC

La turbine à chocolat. La Taupe au guichet. Libérez Mandela. Le cigare au bord des lèvres. Argl, ça y est j'ai cédé à la provocation.

X

XYLOPHONE

C'est un instrument de musique de Xylos, le bois et Phonos, le son. Et ça, sans université.

Y

YOGHOURT

Moi j'aime pas le yoghourt, par contre, j'aime bien le yop au chocolat, le gratin de choux fleur et les Sneakers au chocolat.

Z

Z'AI FINI

Ah ben z'était bien.

SCALES

Confessions d'un tueur

J'ai appris à me battre avant de savoir parler. Dans la rue, dans le quartier de Los Angeles où j'ai vu le jour, la violence est présente vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Le jour où mon père a tapé sur ma mère une fois de trop, je lui ait pris la batte des mains et j'ai frappé pour que tout cela s'arrête, une bonne fois pour toute. Ma mère s'est relevée, mais pas lui. J'avais tout juste quinze ans et je me suis retrouvé le lendemain même en maison de correction. Là aussi j'ai appris à frapper, avec tout ce qui me tombait sous la main, pour ne pas leur servir de souffre-douleur, ou de femme. Deux ans d'enfer derrière des barreaux pour payer ce que j'avais pris pour de la légitime défense. Je crois que ma haine du système, des flics et de la justice vient de là. Quand je suis sorti, il y a un an, je n'avais aucune envie de subir les reproches de ma mère et les railleries des voisins. J'ai erré dans la ville et dormi sous les ponts. Et puis, à peine une semaine plus tard, j'ai rencontré Stephen.

Lui et ses potes portaient les couleurs d'un gang : Un gros serpent ailé, lové sur lui-même et crachant du poison de ses crocs acérés. J'ai bien cru qu'ils allaient me faire mordre la pous-

sière mais Stephen a commencé à me parler, sans agressivité, juste pour me prouver ses bonnes intentions. Mais attention, Stephen n'était pas un de ces babas aux cheveux longs qui parlent d'amour et se piquent aux acides. Non, lui c'était un tueur, un prédateur, aussi jeune que moi mais tellement plus charismatique. Lorsqu'il parlait, tous l'écoutaient. S'ils n'écoutaient pas, ils se trouvaient la queue en sang sur le bitume. J'ai passé avec lui les meilleurs moments de ma vie. On a vécu comme des loups, une meute que rien ne pouvait arrêter. Et puis un jour tout a basculé.

Eazy, le plus jeune d'entre nous s'est fait refroidir par un groupe de mecs qu'on n'avait jamais vu traîner dans le com. C'était même pas un gang, juste un groupe de mecs, on n'a pas très bien compris. Stephen, lui, a vu dans ces types un danger bien plus grands que tous les autres. Il nous a dit qu'il allait falloir nous battre, pour nous et surtout pour lui. Il n'a pas voulu en dire plus et d'ailleurs il n'aurait pas pu nous prévenir, on n'aurait pas compris.

La nuit suivante, on est parti, avec armes et bagages, vers un vieux hangar dont les types se servaient comme cachette. Stephen était le plus nerveux d'entre tous et savoir qu'il pou-

vait redouter ce qu'on allait trouver me faisait légèrement flipper. Pourtant, le premier qu'on a refroidit à coups de surins était tout à fait normal, il a saigné et il est mort. Ça a dégénéré lorsque l'on est arrivé dans le hangar proprement dit. Tous les gusses y étaient rassemblés et le chef, le con avec son Berreta 92, a rien trouvé de mieux que de flinguer le néon qui éclairait la salle. Dans le noir, ça devenait carrément le bordel. Ça tirait à tout va. On entendait les Uzis des gusses d'en face et les Colts Anaconda de mon gang. Je me demande bien où ils tiraient d'ailleurs car je n'y voyais rien. J'avais mon flingue prêt à tirer et j'attendais de voir quelque chose. Je me suis déplacé latéralement et j'ai buté sur le corps ensanglanté du meilleur tireur du gang. Au bout de quelques secondes, il n'y avait plus que les Uzis qui crachaient et toujours le Berreta de l'autre con. On était dans la merde. Maintenant ils bougaient, leur chef leur indiquant où aller.

Mais merde, il ne pouvait pas nous voir. Je visais dans la direction de la voix mais je ne pouvais franchement rien faire d'autre.

La balle me toucha à la hanche et me projeta en arrière. J'eus à peine le temps de me redresser que je vis une forme approcher. Elle était comme une sorte de brasier qui luisait dans le noir. Sur le sol, sur ma gauche, je voyais aussi le corps d'un des miens, légèrement moins brillant. Ma cible était aussi visible qu'en plein jour et j'ai fait feu à trois reprises. A chaque tir le mec faisait un pas en arrière mais refusait de tomber. Il poussait des cris horribles, inhumains. A la troisième balle il est tombé d'un coup et m'a vue a commencé à se brouiller. J'avais déjà perdu beaucoup de sang et je me suis évanoui.

A mon réveil, à l'hôpital de la prison, je me suis aperçu que j'étais le meurtrier d'un flic. Tous mes potes étaient morts et Stephen avait disparu. Je ne lui en veux pas. Il était pas du genre à se faire enfermer, c'était un vrai guerrier. S'il avait pu me sortir de là il l'aurait fait.

Je ne vois pas pourquoi je te raconte tout ça. Je suis plusieurs fois meurtrier et toi tu prêches la paix dans le monde, tendre une joue quand on te frappe sur l'autre et toutes ces conneries. Tu sais bien que maintenant, la veille de passer sur la chaise, je ne regrette rien et que si je le pouvais, je revivrais la même chose. Mais merde, ce flic, ce n'était pas un homme. Je n'ai jamais vu un homme supporter deux balles d'Anaconda sans tomber.

Fait le 16 Décembre 1992 à Los Angeles.



Les treize grands dragons, après avoir lu le texte réfléchirent un instant. Tous semblaient épier leurs voisins, les accusant du regard et rejetant sur eux tous les problèmes présents et à venir. Entre des enfants qui les servaient mais dont le nombre était trop restreint, des petits enfants rebelles et anarchistes qui s'alliaient contre eux avec d'anciens êtres magiques et leur père qui criait vengeance, la vie allait bientôt devenir très difficile.

Vermithrax, en tant que chef du conseil de cet an de grâce 1993, fut le premier à oser esquisser un mouvement. Il écarta les ailes comme pour se donner du courage, se concentra pour ne pas laisser échapper quelques flammes de ses narines dilatées et se mit à parler.

Son discours fleuve dura plusieurs heures durant lesquelles il résuma tout ce qui s'était

passé sur terre depuis leur naissance. Il décrivit les terribles luttes entre dragons et êtres humains à la source même de leur histoire, remercia Jichin de les avoir réveillés et développa les théories visant à les sortir de ce mauvais pas. Pour tous, la vie n'avait qu'une immense partie de plaisir ou chacun agissait à sa guise et il fallait maintenant devenir plus rigoureux.

Pour tous les dragons de la terre, ce n'était définitivement plus un jeu. ●

Mais pour vous, cher lecteur, le jeu ne fait que commencer.



FAUNE

Intervenants

Les créatures magiques présentes dans Scales sont nombreuses et leurs caractéristiques et pouvoirs seront décrits bien plus en détails dans les règles du jeu proprement dites. Ce petit chapitre a simplement pour but de toutes vous les faire découvrir d'une manière succincte et rapidement accessible. Les quelques pages qui suivent vous feront découvrir leurs motivations et leurs relations les unes avec les autres de manière plus précise.

LES TECHNOMANCIENS

Ce sont les magiciens humains alchimistes qui ont gardé du passé les formules et les pratiques qui leur permettent de jeter des sorts en utilisant des organes de dragons. Ce sont des êtres relativement neutres vis-à-vis de la lutte que se livrent les créatures magiques entre-elles mais sont très mal vues par ces dernières par le simple fait qu'ils tuent dragons et êtres magiques pour récolter les ingrédients nécessaires à leurs sortilèges et à leurs rituels.

LES ETRES MAGIQUES

Privés de la Mana qui leur permettait d'être différents du commun des mortels, toutes les



VERMITHRAX

créatures des légendes humaines ont pris l'apparence d'êtres humains tout à fait normaux. Ils sont fortement attirés par les enfants dragons qui possèdent encore un peu de pouvoir et qui ont un mode de vie très proche du leur. Ils sont totalement ignorants de leur état et ne savent pas comment utiliser les quelques pouvoirs qui leur restent. Tous les joueurs d'un même groupe, à part celui qui jouera le rôle d'un enfant dragon, incarneront des êtres magiques. On classe aussi dans cette catégorie les dragons tellement dégénérés par plusieurs dizaines de générations qu'ils sont incapables de se souvenir de leur appartenance à cette race et qui se conduisent plus ou moins comme les êtres magiques directement issus de la terre.

LES ENFANTS

Ces créatures, incarnées par un des joueurs je vous le rappelle, sont des êtres humains d'apparence normale qui peuvent prendre une forme draconique dans certaines circonstances. Ils disposent de certains pouvoirs, à l'image de leurs parents, mais sont beaucoup moins puissants. D'un naturel rebelle, ils vivent le plus souvent à l'écart de leurs parents et des autres dragons de leur génération. Pour simuler leur soif de liberté et de relative solitude, un seul joueur par groupe aura la possibilité d'incarner un dragon de ce type.

LES PARENTS

Ces dragons relativement puissants sont presque tous au service des treize grands dragons. Ils sont leurs pions sur la terre et agissent directement sur les êtres humains. La forme originelle de ces créatures est celle d'un humain mais il peuvent prendre la forme d'un dragon dans certaines conditions particulières et ainsi utiliser de nombreux pouvoirs magiques.

LES TREIZE GRANDS DRAGONS

Ce sont les grands-pères des dragons incarnés par les joueurs et les fils du grand dragon céleste. Ils sont plus ou moins responsables de la mort de leur mère et doivent se défendre du courroux de leur père tout en continuant leur guerre larvée les uns contre les autres. Les grands dragons peuvent prendre forme humaine à volonté et possèdent de nombreux pouvoirs magiques très puissants.

LE GRAND DRAGON CÉLESTE

C'est le père de tous les dragons de la terre. Il l'a quitté il y a des millions d'années et n'y revient que pour trouver sa femelle tuée et la



NAURU

Mana rassemblée dans des objets eux mêmes dispersés sur toute la surface de la terre. Il représente l'ennemi de tous les dragons et sa puissance est supérieure même au plus puissant des dragons terrestres. La forme originelle de cet être mythique est celui d'un dragon mais il peut prendre forme humaine à volonté.

LES NOUVEAUX NÉS

Ces créatures enfantées par le dragon céleste pour porter la mort parmi sa descendance sont issus d'un croisement unique entre des êtres humains de sexe féminin et le grand dragon. Leur forme naturelle est celle d'un être humain, d'un âge variable étant donné que de toute façon ils ont été soigneusement élevés par le dragon céleste et qu'ils ont grandi de façon magique. Ils peuvent aussi occasionnellement prendre une forme draconique

totale ou partielle. Leurs pouvoirs sont relativement limités puisqu'ils sont tous, au plus, vieux d'un an. Ce sont des serviteurs fanatiques de leur père et ils suivent ses ordres à la lettre.

LES ETRES HUMAINS

Rares sont les êtres humains qui connaissent l'existence des dragons et autres êtres magiques qui peuplent en secret la terre. Nombre d'entre-eux sont d'ailleurs retenus dans des établissements psychiatriques spécialisés. Ceux qui sont libres luttent de toutes leurs forces contre ces créatures, pactisent avec eux ou se taisent et prient pour oublier ce qu'ils ont vu. Le tabou inné aux dragons et qui leur interdit de se transformer devant des témoins fait que les êtres humains qui perçoivent la présence des créatures magiques

sont relativement rares et ont donc du mal à se rencontrer pour échanger leurs points de vue, pour tenter de prouver à l'humanité incrédule qu'ils ne sont pas fous.

Création des personnages

Le principe de la création des personnages de Scales est basé sur un concept bien simple: Limiter le travail du maître de jeu tout en permettant aux joueurs de disposer d'individus aux caractéristiques relativement précises et variées. Ce système permet aussi aux joueurs imaginatifs d'incarner des entités qui ne sont pas limitées par des listes de caractéristiques, de compétences ou de talents trop courtes. Bien que les notions habituelles de caractéristiques et de compétences soient utilisées, elles le sont d'une façon relativement nouvelle. Mais j'arrêterais ici la théorie pour passer directement à la pratique, vous invitant, pour mieux appréhender les règles, à créer un personnage tout en lisant ce qui suit.

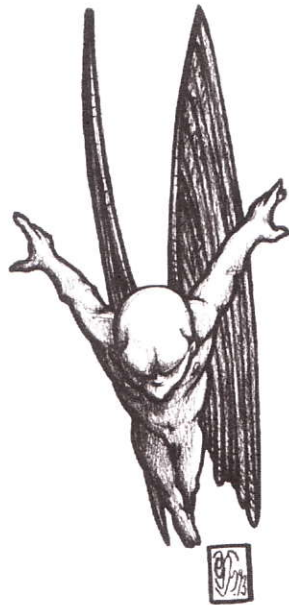
CRÉATION D'UN GROUPE

Bien que chaque joueur puisse théoriquement créer son personnage avec comme seul support les règles de Scales, il est recommandé que tous les personnages d'un même groupe soient créés en même temps et avec le soutien du maître de jeu. Un groupe devra toujours comporter, à sa création, un enfant dragon et un ou plusieurs êtres magiques. Le joueur qui incarnera le dragon devra être déterminé par les joueurs ou par le maître de jeu lui-même si ces derniers n'arrivent pas à se mettre d'accord.

Il est fréquent, dans les groupes de joueurs où la puissance des intervenants prime sur le jeu lui-même, que les personnages déséquilibrés dans un même groupe soient la source de problèmes importants, aussi bien durant le jeu qu'après. Scales ne tente pas de résoudre ce problème en équilibrant les personnages d'une façon aussi mathématique que laborieuse mais incite les joueurs à vivre normalement avec leurs différences. L'enfant dragon sera physiquement et mentalement puissant, disposera de nombreux pouvoirs magiques et sera généralement bien plus puissant que ses camarades. Les êtres magiques, quant à eux, sont proches de l'humain normal, possèdent un métier et des caractéristiques humaines, ainsi que des pouvoirs magiques plus que limités. Tout joueur intelligent devra comprendre que le but d'un jeu de rôle est de s'amuser entre amis, de parvenir à surmonter les embûches mises en place

par le maître de jeu et de survivre le plus longtemps possible. Ces trois principaux buts ne pourront être réalisés que si tous les personnages d'un même groupe sont solidaires les uns avec les autres et ce quelque soit la puissance de chaque personnage pris séparément.

Il faut aussi noter que tous les personnages d'un même groupe sont liés par un gestalt qui devra être déterminé par le maître de jeu, conjointement avec les joueurs, lorsque tous les joueurs disposeront d'un personnage entièrement terminé. Ce concept magique nouveau, expliqué plus en détail dans le chapitre correspondant, ajoute une explication mystique, pour ceux qui en ont besoin, à la réunion de tous les personnages du groupe.



GENIE

CRÉATION D'UN ENFANT DRAGON

Le joueur qui incarne le dragon du groupe devra prendre conscience de son rôle particulier au sein du gestalt. Il est certainement le plus puissant de tous les personnages et, pour cela, devra être toujours là lorsque ses camarades moins puissants auront besoin de lui. Ses relations privilégiées avec les membres de sa famille mettront souvent ses talents de diplomate à rude épreuve. Il devra aussi quelquefois faire confiance aux autres membres du gestalt, car malgré sa puissance, il n'a pas le don d'ubiquité ni la faculté de surveiller ce qui se passe dans son dos. Le dragon devra respecter les êtres magiques de son groupe et apprendre l'humilité si, un jour, l'un d'eux lui sauve la vie. Car il ne faut jamais oublier qu'étant l'élément principal du groupe, il est surtout la cible privilégiée de tous les adversaires que le maître de jeu peut lui mettre sur

son chemin et qu'il aura bien du mal à être toujours sous les feux de la rampe. Etre un héros n'est pas toujours une tâche facile.

DESCRIPTION : La forme naturelle d'un enfant dragon étant humaine, c'est la description de cette forme qu'il vous faudra déterminer. Le choix est totalement vôtre en respectant cependant une seule condition: Votre personnage devra être né dans les années 68-75. Il sera donc relativement jeune (entre 18 et 25 ans), ce qui limitera légèrement le niveau des compétences auquel il aura accès. A vous d'utiliser votre imagination afin de composer un personnage à la fois cohérent et intéressant à jouer. Dans cet ordre d'idée, son métier devra lui permettre de voyager sans trop de contraintes ou, plus généralement de disposer d'un temps libre relativement important. Il est très difficile d'incarner un personnage aventurier qui doit, tous les lundi matin, pointer à l'usine voisine. En désespoir de cause, votre métier pourra être seulement un souvenir lointain, laissant à l'ANPE le soin de vous fournir l'argent dont vous avez besoin pour vivre. Il a déjà été indiqué que les enfants dragons sont rebelles à leur famille mais il n'est pas obligatoire qu'ils le soient à la société humaine qui les accueille. votre personnage pourra donc aussi bien arborer une magnifique crête verte qu'un costume trois pièces de grande marque. Le type exact de dragon devra aussi être choisis. Bien que treize types soient décrits dans les règles, le maître de jeu peut vous diriger légèrement votre choix pour que votre personnage soit en accord avec les scénarios qu'il prévoit de lui faire jouer.

Un peu de théorie

Le concept des caractéristiques qui réduit souvent un personnage à une série de chiffres est laissé de côté pour permettre une plus grande liberté de création. En effet, le système de jeu de Scales prend comme base les chances de réussite d'un personnage humain moyen et il n'est souhaitable de quantifier une caractéristique que lorsqu'elle est différente de cette base. Dans le même ordre d'idée, le jeu vous propose six caractéristiques mais cette liste n'est nullement limitative. En effet, puisque tous les personnages normaux ont, comme base, une valeur moyenne, il peuvent en théorie être définis par plusieurs dizaines de caractéristiques toutes identiques, et qu'il n'est pas nécessaire de quantifier. Le maître de jeu pourra donc se contenter de faire vivre des personnages moyens ou définis par deux ou trois caractéristiques remarquables, puisque différentes de la base humaine. Les joueurs,

de leur côté, pourront préciser plus particulièrement leur alter-ego. Ces personnages seront peut être plus difficiles à gérer, mais il ne faut pas oublier que ce sont des êtres d'exception et qu'un joueur n'en dirige qu'un seul. Les six caractéristiques dont vous trouverez une liste ci-dessous sont un guide pour les joueurs ou les maîtres de jeu trop peu imaginatifs mais ne doivent en aucun cas limiter les autres.

FORCE : Représente la puissance musculaire du personnage.

ENDURANCE : Représente son habileté à résister aux coups, aux poisons et aux maladies.

VOLONTÉ : Représente la résistance mentale du personnage.

PERCEPTION : Représente l'utilisation des cinq sens du personnage.

AGILITÉ : Représente la capacité qu'a le personnage à utiliser son corps.

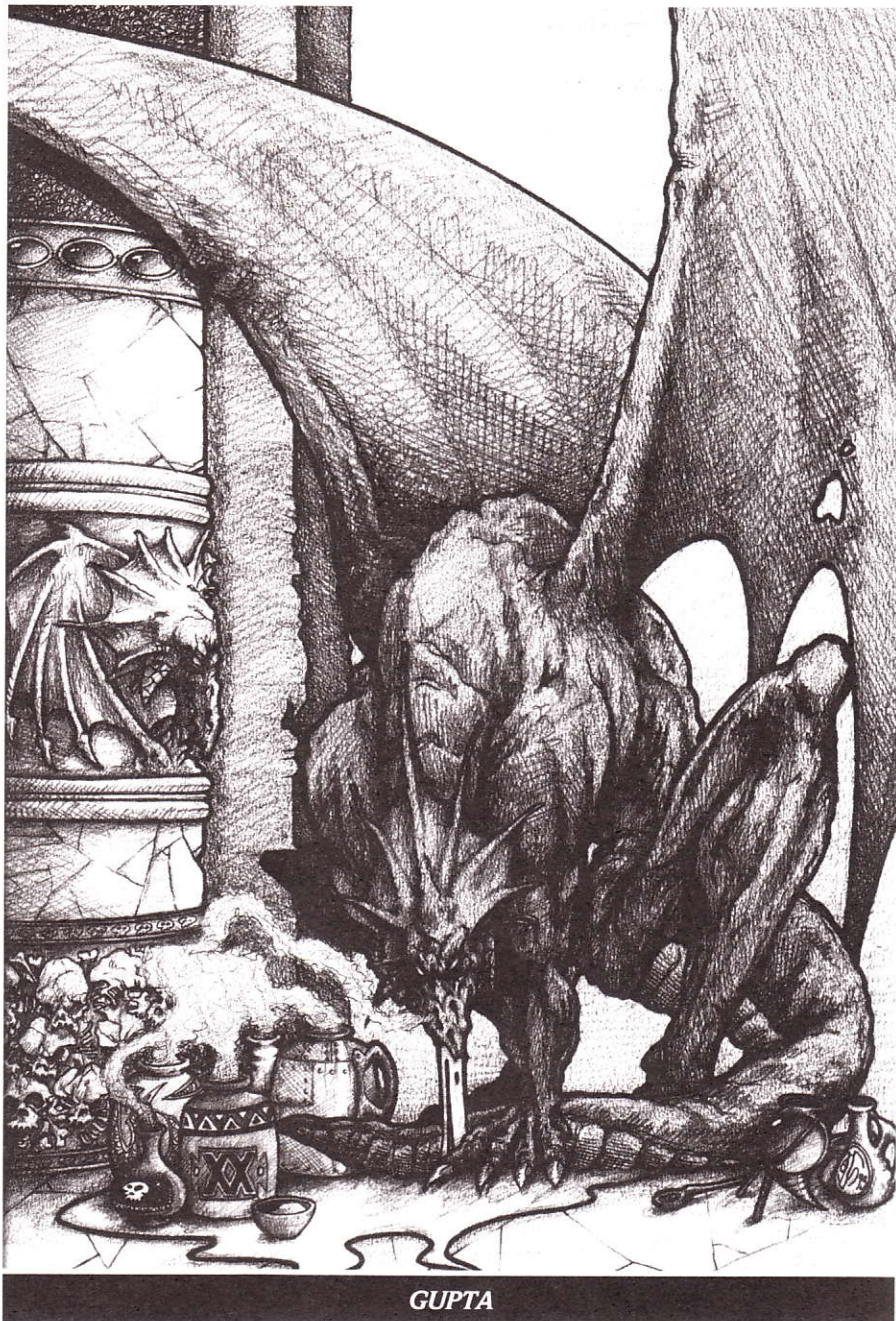
DEXTÉRITÉ : Représente la capacité qu'a le personnage à utiliser ses mains.

Un joueur qui préférera incarner un personnage plus original pourra utiliser des caractéristiques plus typées telles que la précision, la rapidité, l'équilibre physique ou mental, les réflexes, la chance, la beauté, la personnalité ou la coordination. Certains joueurs auront peut être envie de diviser la perception en cinq caractéristiques différentes: La vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût. Les nombreuses caractéristiques mentales qui peuvent servir à définir un personnage ne devront être utilisées que pour les personnages dirigés par le maître de jeu. En effet, on estime que, pour les personnages des joueurs, ces caractéristiques sont celles du joueur elles mêmes et n'ont donc pas besoin d'être ni définies, ni utilisées pour résoudre une action. Ces caractéristiques sont relativement nombreuses et je me bornerais à vous en donner quelques unes: La logique, le raisonnement, le sens commun, l'intuition ou l'adaptabilité.

Pour ce qui est de la valeur exacte de ces caractéristiques on estime qu'elles varient généralement entre +8 et -8, la valeur de base, 0, étant appelée moyenne humaine. Certains intervenants très spéciaux peuvent disposer de caractéristiques supérieures ou inférieures à ces valeurs et seront toujours décrits comme des êtres d'exception.

Un peu de théorie 2

Le système de compétences de Scales est conçu pour donner une entière liberté au per-



GUPTA

sonnages joueurs tout en simplifiant le rôle de maître de jeu. Ce système, proche de celui utilisé pour les caractéristiques, est lui aussi basé sur une moyenne humaine dont les personnages pourront s'écarter à loisirs. La notion de métier et de hobbies, très important pour comprendre ce qui suit, devra tout d'abord être définie avec précision. Un personnage sera toujours défini comme ayant un métier (quelquefois plusieurs) et un hobby (le plus souvent plusieurs). Ce sont ces deux valeurs qui permettront au maître de jeu de calculer les chances de réussite d'une action entreprise par le personnage. Ils permettront aussi de donner au joueur quelques indications quant à la façon dont il devra se comporter dans certaines circonstances critiques.

UN MÉTIER : C'est un regroupement de plusieurs compétences importantes et qui peuvent être utilisées par le personnage durant

une partie. Ils servent à calculer ce qu'un personnage peut réussir ou non ainsi que les domaines de connaissance qui lui sont accessibles. Le maître de jeu devra décider, avec l'accord du joueur, toutes les compétences qui peuvent être liées à un métier et ce, à l'avance ou plus simplement au cours du jeu selon les actions entreprises.

UN HOBBY : C'est une compétence unique qui sert aussi bien à calculer les chances de réussites de certaines actions que de définir le personnage d'un façon plus originale qu'un simple métier. Théoriquement, un hobby est considéré comme tel lorsqu'il ne représente pas plus qu'un simple loisir pour le personnage. Ainsi, le simple fait de savoir jouer aux échecs peut aussi bien être considéré comme un métier que comme un hobby selon le temps passé par le personnage à s'adonner à cette passion.



KORRIGAN

Pour ce qui est de la valeur de ces métiers et hobbies, le maître de jeu disposera de trois niveaux. Le premier, amateur ou débutant servira pour les individus peu expérimentés. Le deuxième, normal, servira pour la majorité des personnages, qu'ils soient contrôlés par les joueurs ou par le maître de jeu. Le troisième, expert ou spécialiste, sera réservé à certains individus exceptionnels. La dénomination exacte de chaque niveau peut être résumé comme suit.

Niveau	Métier	Hobby
1	Débutant	Amateur
2	Normal ou qualifié	Normal ou averti
3	Expert	Spécialiste

La description des personnages créés par le maître de jeu dans ses scénarios pourra ainsi être débarrassée de tout le côté mathématique du jeu de rôle.

On pourra par exemple indiquer que les joueurs seront interpellés par trois policiers, deux débutants et un expert. Le premier étant un spécialiste de la pêche à la mouche tandis que le dernier sera amateur d'armes anciennes. Ces deux phrases suffiront donc pour cadrer très simplement la personnalité de l'individu tout en fournissant au maître de jeu les valeurs suffisantes dont il a besoin pour résoudre telle ou telle action.

Les annexes contiennent de nombreux exemples de métiers et de hobbies ainsi que les compétences qui y sont associées. Un maître de jeu débutant ou un joueur en manque d'imagination pourra les compulsier tout en sachant que ces listes ne sont en aucun cas exhaustives et que, comme dans tout jeu de rôle, ***l'improvisation et l'invention sont des qualités dont tous doivent faire part.***

Des scénarios comme s'il en pleuvait

EN EXCLUSIVITÉ COMMENT SONT CONÇUS LES SCÉNARIOS DE SCALES.

Le monde de Scales bouge, ce n'est pas un arrière-plan figé dans lequel se déroulent les aventures des joueurs. La progression des joueurs dans cet univers s'opère suivant deux axes. Tout d'abord, la progression intérieure au cours de laquelle les joueurs vont comprendre la nature des êtres magiques qu'ils incarnent. Puis, en parallèle, la progression externe qui leur permettra de découvrir les protagonistes de notre histoire, de s'insérer dans les réseaux importants de la planète, de mettre à jour petit à petit les différents plans imbriqués, tels les pelures d'un oignon, des dragons, des technomanciens, de certains êtres magiques...

Bien qu'il ne soit pas question de niveau de puissance, un scénario conçu pour des joueurs en phase humaine, ignorant tout des intrigues impliquant les dragons ne peut être proposé à des êtres magiques transformés et inversement. De plus, l'histoire évoluant, elle implique une datation précise de certains scénarios prenant en compte des événements ayant eu lieu. C'est pourquoi tous les scénarios de Scales seront numérotés à l'aide d'une lettre et d'un nombre (A0, B5, C11...).

Les scénarios dont le chiffre est '0' introduiront de nouveaux éléments, l'ordre des autres dépendant du nombre (B52 avant C4, mais après B17). Aussi, si vous faites jouer le scénario C11, les événements décrits dans A0, B0 et C0 sont supposés s'être produits. Il ne sera pas nécessaire d'avoir joué ces scénarios pour apprécier le dit C11, mais il est indubitable que cela aidera. Les scénarios de Scales sont conçus pour accompagner les joueurs le long des deux axes de leur progression (interne et externe) et c'est sans doute dans ce sens que certains d'entre eux nécessiteront un degré donné de puissance (ou, plus exactement, de connaissance).

Pour cette raison, si vous, MJ de Scales, voulez écrire un scénario de Scales, pour vos joueurs, pour un fanzine ou pour le publier dans un magazine, Plasma ou Casus Belli, par exemple, tenez bien compte de ces éléments. Pour des raisons évidentes, vous ne pourrez pas écrire de scénario 0, puisque nous savons

ce qui peut modifier le monde et pas vous. Par contre, il vous sera tout à fait possible, et même recommandé, d'écrire d'autres scénarios, C42 ou Q69 par exemple.

D'autre part, si vous écrivez le scénario Q69, toujours par exemple, tenez compte de tous les scénarios 0 antérieurs, sinon ça ne sert pas à grand chose d'écrire un scénario aussi éloigné. Autant écrire A 69 si vous n'utilisez rien de ce qui est arrivé dans le monde depuis la publication de B0. Ensuite, vérifiez bien que le scénario Q0 existe au moment où vous écrivez votre scénario, c'est encore mieux.

UN MOT SUR LE SYSTEME DE JEU

Dans Scales, un personnage n'est caractérisé que par ce qui le différencie de la norme. Les caractéristiques, métiers et hobbies des personnages non joués sont donc des informations fondamentales pour vous aider à les personnaliser. Ce sont vraiment là les facteurs qui rendent un individu unique. Cela ne veut pas dire qu'il faut tomber dans l'excès ou la caricature. Par exemple, un commissaire de police ayant comme hobby la pêche au niveau averti aura sûrement une de ses plus belles prises empaillée dans son bureau, quelques photos de pêche à l'espadon et pourra passer son temps libre à confectionner des leurres (même à son travail). Il n'en sera pas pour autant obsédé par les "coups de filet" et ne pensera pas systématiquement qu'il y a "anguille sous roche". Ce hobby n'est en fait qu'une façon de le rendre plus humain, pour qu'il ne se résume pas seulement à sa fonction et qu'on puisse l'aborder autrement.

Certains PNJ possèdent des capacités qui ne sont assimilables ni à des caractéristiques, ni à des connaissances. Elles seront regroupées sous la rubrique "talents" de la description du personnage. Ce ne sont que des aides au "role playing" et en cela elles sont réservées aux PNJ.

Quelques exemples de talents : imaginaire débridé, capacité à découvrir les peurs ou les désirs de quelqu'un, conciliateur, méticuleux, esprit d'abstraction, pouvoir de persuasion... A contrario, des PNJ peuvent souffrir des tares physiques ou mentales qui seront décrites dans la rubrique "défauts".

Contrairement aux PJ, les PNJ peuvent avoir des caractéristiques relatives à l'intelligence.

Scales par ceux qui savent.

STÉPHANE BURA, C'EST UN MEMBRE DE LA SIROZ DREAM TEAM. IL A TRAVAILLÉ - AVEC CROC ET G.E. RANNE - VOUS SAVEZ SUR QUOI ? SUR SCALES !

Stéphane, tu es devant un Macintosh et il y a quelqu'un qui te pose des questions. Qu'est-ce que tu fais ?

Je le fouille. Euh, pardon. J'écoute. Tu disais ?

Tu as participé à l'élaboration de Scales. Quel sont les concepts que tu préfères dans le jeu ?

Pouvoir donner corps à toutes les légendes qui me branchent dans le monde d'aujourd'hui.

Par exemple ?

J'ai vu hier un documentaire sur les pygmées du Zaïre et sur leurs croyances... et ça m'a tout de suite donné une idée de scénario. Ils font des cérémoniaux pour se concilier les esprits des arbres et des plantes et ils craignent des esprits malins qu'ils repoussent en criant dans la forêt. De plus, ils ont développé une longue tradition de maquillages, qui correspond justement à une forme d'enchantement dans Scales. Des technomanciens pourraient être à la recherche des organes de ces esprits malins - vu que les organes des êtres magiques permettent de créer des sortilèges - et devoir se faire des alliés des pygmées pour y parvenir.

Si un des joueurs était justement de la famille d'un de ces esprits malins, ça pourrait rendre la partie intéressante.

Ensuite, l'idée que le monde est sous l'influence de forces occultes, comme dans INS/MV, me plait beaucoup, mais dans Scales, le feeling n'est pas du tout le même. Il n'y a pas d'esprit de dualité (NDR : le bien contre le mal, patates !) car chaque famille de Dragons a sa propre philosophie du monde... et en fait, ils sont presque tous méchants !

Quand tu as joué les parties test de Scales, que jouais tu ?

Le Dragon ou un être magique ?

Un être magique... Comme la façon de jouer permet de situer l'être magique qu'on va devenir, j'ai essayé d'être le plus fou possible car je voulais devenir une espèce de lutin un peu chaotique... mais c'était juste pour influencer Croc, qui aurait pu avoir une toute autre vision de mon perso. Je préfère les êtres magiques, car je n'aurais pas apprécié d'avoir

le poids des responsabilités de tout ce qui arrive au gestalt sur les épaules. De plus, le dragon étant plus balaise, c'est lui qui se prend les plus grosses baffes.

Quelques mots du système de jeu ?

En tant que MJ, c'est un jeu que j'adore faire jouer car il permet beaucoup de liberté du fait de son ouverture.

Meuh ?

En fait, c'est un système de jeu minimal. On met pas des heures à créer les persos et à régler les combats, et ça met en valeur les qualités d'imaginaire du MJ pour régler des situations hors du commun.

Est-ce que tu aimes bien les dragons ?

Ben bien sûr ! J'ai joué à Donjons et Dragons, et éclater les dragons c'était un pied fou ! Maintenant, on peut éclater les chevaliers !

Et brûler la princesse ?

Tu n'as aucune poésie. On peut la manger.

Parle nous des technomanciens, qui sont un peu tes bébés...

Les dragons sont de bons adversaires les uns pour les autres, mais il fallait leur créer un ennemi commun qui soit à leur mesure. Et les magiciens de tout temps ont été des adversaires de choix pour les dragons.

Les technomanciens sont des magiciens modernes, qui savent utiliser la magie comme une science, qui en connaissent les possibilités mais aussi les limitations, et pas seulement de manière empirique. Il existe de véritables laboratoires de recherche sur la magie, et les découvertes magiques ont des applications scientifiques.

En fait tu es un peu l'intello du groupe ?

Par élimination ?

Tu es le seul membre de la Dream Team à avoir gardé ton vrai nom. Pourquoi ?

Parce que moi, je veux me faire reconnaître dans la rue.



A quoi tu joues en général ?

Je joue beaucoup moins depuis que j'écris (NDR : c'est le même problème pour tout le monde) mais je joue surtout à Bloodlust et à Rêve de Dragon, ce qui prouve que c'est pas antinomique.

Et comment on passe de premier champion de France de Rêve de Dragon à travailler pour Siroz ? C'est dur ?*

J'ai rencontré Croc par hasard, je l'ai vanné, il a beaucoup apprécié.

Quelques années plus tard, j'ai rencontré G.E.Ranne et je les ai forcés à tout me raconter sur Bloodlust.

Qu'est ce que tu fais dans la vie ?

Je fais une thèse en intelligence artificielle distribuée.

*Est-ce que tu pourrais nous raconter une blague** ?*

Oui, mais tu la connais déjà.

Ah bon, merci alors.

* : Il y a une preuve dans un numéro de Casus Belli. Un tee-shirt Plasma au premier qui nous en donne le numéro.

** : Il est très doué pour ça, c'est lui qui a trouvé la blague de Plasma 9 sur Ungaro.

G.E. RANNE A (ONT) AUSSI PARTICIPÉ À SCALES, AVEC CROC ET STÉPHANE BURRA. C'EST DINGUE, NON ?

G.E. Ranne, qu'est-ce qui vous plait le plus dans Scales ?

Le côté magie urbaine. Il est de notoriété publique que l'on est de grands fans de Zelazny (NDR : le cycle d'Ambre, pour les mongoliens) et on retrouve dans Scales la même ambiance que dans ses livres. Outre les conflits de famille, l'irruption de tout un pan de la mythologie dans la vie quotidienne. Tu te promènes dans la rue et tout est normal mais dans la rue d'à côté, il y a peut-être un technomancien en train de se battre à mort contre un Dragon. Et ça, tu n'en sais rien avant de te retrouver toi-même impliqué. Sinon, le système de jeu est si bon que c'est un plaisir de créer un perso et de le jouer. C'est l'un des seuls systèmes de jeu à ma connaissance qui privilégie vraiment le Role-Play (je mets volontairement Ambre à part). On a des dés, on peut s'en servir, mais on fait ce que l'on veut. C'est le seul système où on est vraiment libre.

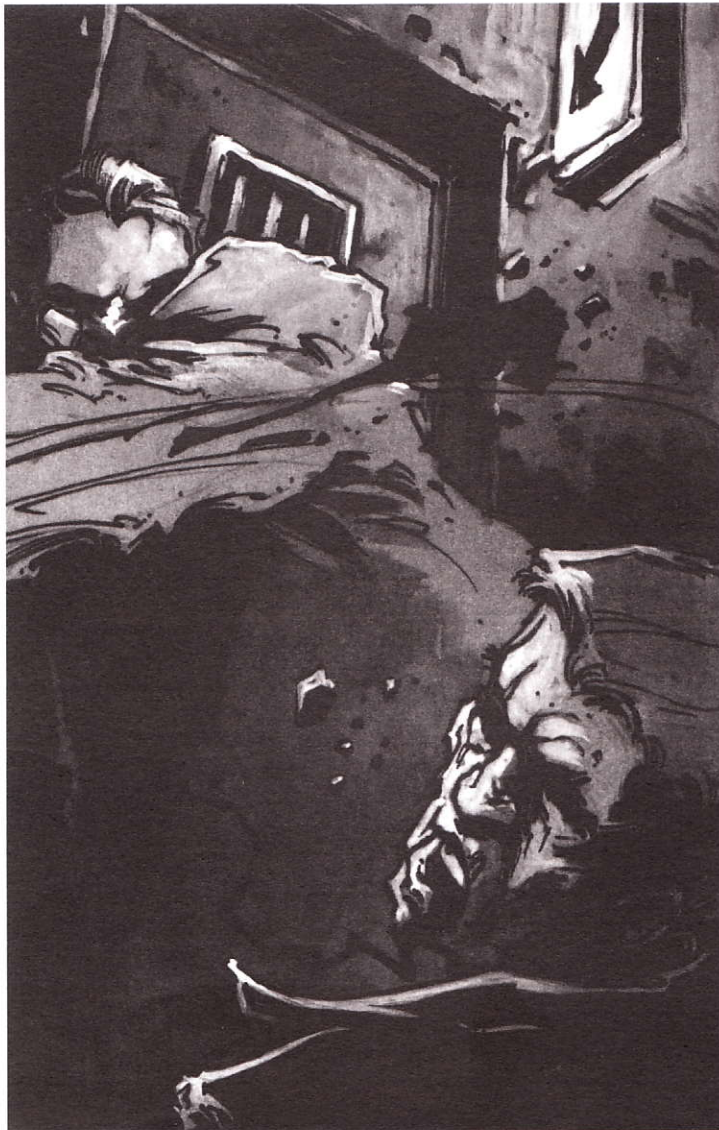
Alors, Scales c'est un jeu d'ambiance ?

Ça, ça a le don de me prendre le chou. C'est quoi ce racisme et ce prosélytisme ? Il y aurait des jeux "d'ambiance", des jeux auxquels il serait de bon ton de jouer et les autres ? Mais c'est terriblement con ! L'ambiance d'un jeu est créée

par ce que les joueurs et les MJs en font, pas par la qualité du produit. J'ai joué des parties complètement bourrines de jeux cités habituellement dans les jeux d'ambiance maîtrisées par leurs auteurs. Ça ne veut rien dire. Et ça dénote un manque de respect pour les joueurs qui me sidère. Il y a les bons joueurs, ceux qui savent faire la différence entre le bon grain et l'ivraie et les cons. Ben non, je crois pas. Quant au respect envers les auteurs, je n'en parle même pas. Ce qui me fait plaisir, c'est que les joueurs ouverts qui jouent à tout apprécient les qualités de tous les jeux alors

que les joueurs d'"ambiance" restent dans leur ghetto et jamais ne s'abaissent à toucher, ou même lire, je ne parle même pas de jouer, un jeu comme, tiens Bloodlust par exemple. Alors évidemment, sans le toucher, c'est plus simple d'en parler.

Ça me fait penser à toute cette frange du cinéma qui se regarde le nombril et qui se plaint que Jurassic Park fasse plus d'entrées que leurs introspections anales. Si Steven Spielberg fait un jour un film d'ambiance, ce sera avant toute autre chose un Spielberg.



Et qu'on ne me parle pas de différentes façons d'écrire. Car si pour écrire un jeu d'ambiance il faut utiliser des mots de trois syllabes, je me mets tout de suite au travail sur Doryphore RPG. Ça va donner.

C'est quoi la différence entre la Terre dans INS/MV et la Terre dans Scales ?

Houla... ben (longue réflexion, synapses en action, fumée), aucune. C'est la Terre quoi... Si on parle du monde et de la vision qu'en ont les joueurs, par contre c'est très différent. Alors que le monde d'INS est profon-

dément manichéen par définition (le monde, pas les persos), le monde de Scales est complexe, riche et très réaliste. Les personnages dans Scales ont une famille, des amis, une vie. Ils sont beaucoup plus impliqués dans le monde. Dans INS, ce sont des pions dans un jeu qui les dépasse alors que dans Scales ce sont véritablement des intervenants. Scales est également beaucoup plus mondial, son action couvre la planète entière.

Comment avez-vous forcé Croc à vous laisser bosser sur la gamme Siroz ?

Par chantage...

Le regrettez-vous ?

Nous non, lui peut-être... Mais non, je plaisante...

Sur les backgrounds de Bloodlust et INS/MV, tout le monde s'accorde pour dire que vous avez fait un travail de grande qualité. Quel est votre parfum de glace préféré ?

Chocolat Noir, avec une boule café de chez Berthillon. Et aussi Rhum Raisin de chez Haagen-Dasz.

Vous n'aimez pas la vanille alors... A quand un jeu écrit par G.E. Ranne ?

Moi si.

Tout seul le jeu ? Enfin à deux ? Oh ben, pas tout de suite, peut-être jamais. D'abord parce qu'on préfère travailler avec des gens sympas, Croc, Stéphane, Zlika chez Siroz ou d'autres qui travaillent chez d'autres éditeurs et que pour l'instant on se sent meilleurs en groupe. Deuxio, c'est très dur d'écrire un jeu, un système original, un ensemble cohérent. Ensuite, jusqu'à présent on est pas frustrés en création. On accumulait des idées qui ne correspondaient à rien chez Siroz

jusqu'au lancement de Scales, mais maintenant on a déjà commencé à les réinjecter. En fait non, j'aime pas la vanille (encore un cas de schizophrénie dû à l'absorption de vanille).

Que pensez-vous du reste de cette grande famille qu'est la Dream Team ?

On s'aime tous. Si, si c'est vrai... Surtout nous...

G.E. Ranne, qu'avez-vous apporté à Siroz ?

Deux caractériels de plus. ●

Club Siroz

“ **O**n m’a souvent parlé du Club Siroz mais je ne sais pas comment m’inscrire et ce qui m’est offert. Et surtout, combien ça coûte en ces temps de récession ! Alors, que faut-il faire ?”

Ben remplir le bulletin ci-dessous, et l’envoyer avec une photo d’identité pour voir vos tronches. Bien sûr, l’inscription est gra-

tuite et pour ce prix là, on ne vous promet rien ! **C’est ça le Club Siroz !** Vous recevrez des infos, des previews des nouveaux projets, des offres de tout à un tarif défiant toute concurrence, des photos dédicacées (pas de nous, d’autres...), des trucs complètement inutiles, des filets garnis, des pommes, des bananes et des scoubidoubidous ouah ! Et tout ça pour rien, sans le demander.

Et tout ça peut-être ! Comme ça, vous ne

pourrez même pas râler si vous ne recevez rien ! **C’EST ÇA LE CLUB SIROZ !**

Et par exemple, vous pourrez réserver votre place au Siroz Day, la grande fête Siroz à entrées limitées qui se déroulera au mois de Mars prochain près de chez nous. Une journée entière de délire, avec des animations tout le temps, le staff Siroz au grand complet, vos idoles, les nôtres aussi. Mais j’en dis déjà trop et je vais sûrement me faire arrêter bient...

INSCRIPTIONS CLUB SIROZ

**IDÉOJEUX
7 RUE JEAN MERMOZ
78000 VERSAILLES**

OH OUI, JE DÉSIRE M’INSCRIRE AU CLUB SIROZ !

NOM : TAILLE : POIDS :
 PRÉNOM : AGE : MENSURATIONS :
 ADRESSE : JEU FAVORI :
 EXTENSION FAVORITE :

CLUB SIROZ, LE BONHEUR SI ON VEUT !

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

**3 6 1 5
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 !

On ne baise pas... On ne se bat pas... Mais qu'est ce qu'on en chie !!!

Une petite aide de jeu pour Bloodlust©

CETTE AIDE DE JEU A POUR PRINCIPAL BUT DE PERMETTRE AUX ARMES AYANT DES DÉSIRS INFÉRIEURS OU ÉGAUX À ZÉRO DE GAGNER ENFIN DE L'EXPÉRIENCE.

En effet, c'est bien beau d'être non-violent, de ne pas s'intéresser au cul, au fric, de ne pas vouloir être ni connu ni craint, mais si cela doit empêcher l'arme d'évoluer alors que le personnage est constamment en train de prendre des coups c'est un peu rude.

Cette aide de jeu est donc conçue, pour récompenser un peu ceux qui, malgré un certain roleplay, ne voyaient pas leur arme évoluer d'une quelconque façon que ce soit.

Bien entendu cette comptabilité d'expérience un peu particulière est à l'appréciation même du meneur de jeu.

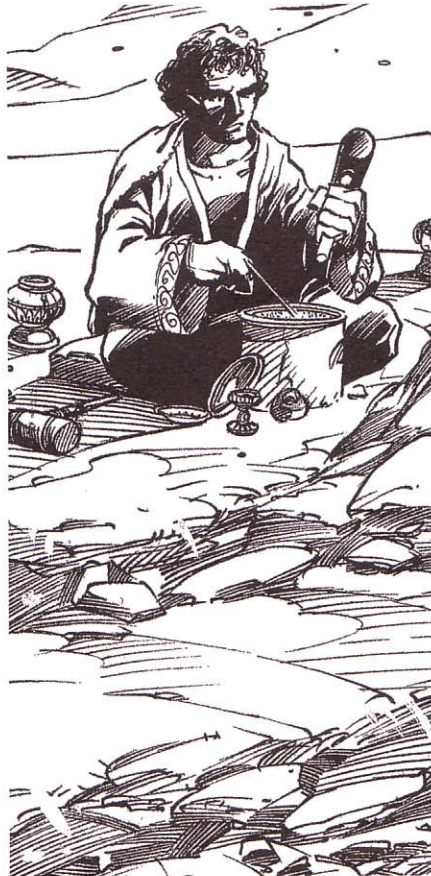
Pour que les armes gagnent de l'expérience grâce à ce système il faut impérativement qu'au moins un de leur désir soit inférieur à zéro.

EXPÉRIENCE GAGNÉE GRACE AU PRESTIGE

A chaque fois que le porteur d'arme évite de gagner un point de prestige l'arme gagne 1 point d'expérience. A chaque fois que le porteur perd 1 point de prestige l'arme gagne 2 points d'expérience.

En revanche la réputation du porteur et de l'arme évolue normalement, cependant cette réputation est celle d'un couard. Donc à chaque fois que le personnage est reconnu comme tel l'arme gagne un 1 point d'expérience. Lorsque le personnage évite de combattre dans une bataille rangée, alors qu'il se trouve pris dedans, l'arme gagne 1 point d'expérience. Si le personnage fuit devant l'ennemi l'arme gagne entre 1 et 5 points d'expérience selon la puissance de l'ennemi (un ennemi faible rapportant plus qu'un adversaire puissant).

Une arme ayant un prestige inférieur à -1 ne devra pas avoir plus d'un tiers de ses pouvoirs composés d'exotiques.



EXPÉRIENCE GAGNÉE GRACE À LA RICHESSE (PAUVRETÉ)

A chaque fois que le porteur d'arme dépense son argent de façon altruiste ou superflue il gagne 1 point d'expérience par 1000 Rams (Thams, Cestes ou Klidor) dépensés. En revanche le porteur d'arme n'a pas le droit de se procurer ses richesses pour pouvoir les dépenser, il doit les gagner sans vraiment avoir besoin de se les procurer, comme le paiement d'un contrat par exemple.

L'arme gagne un 1 point d'expérience à chaque fois que le porteur n'a plus d'argent pour subvenir à ses besoins vitaux (nourriture, vêtements chauds en pays Thunk, etc...).

EXPÉRIENCE GAGNÉE GRACE AU SEXE (CHASTETÉ)

A chaque fois que le porteur se refuse à l'acte sexuel (sauf pour les Sekekers) à cause de son arme il gagne 1 point d'expérience. De plus, même s'il n'est pas intéressé par l'acte sexuel en lui-même, le porteur d'arme peut tout de même avoir une relation sentimentale

amoureuse et platonique. Pour chaque relation de ce type l'arme gagnera entre 1 et 5 points d'expérience selon la nouveauté de la relation.

De plus l'arme ne pourra jamais posséder le pouvoir exotique "Organe sexuel".

EXPÉRIENCE GAGNÉE GRACE À LA VIOLENCE (NON-VIOLENCE)

A chaque fois que le porteur d'arme évitera de blesser quelqu'un en plein combat (ou de limiter les dommages fait à l'adversaire) l'arme gagnera 1 point d'expérience. De plus à chaque fois qu'en combat le porteur d'arme choisit une action défensive (esquive ou parade) l'arme gagnera 1 point d'expérience. En combat, le porteur d'arme a cependant le droit de lutter pour sa vie (car c'est parfois nécessaire) mais dans ce cas l'arme ne pourra gagner de l'expérience qu'en retenant ses coups (moitié des dommages réellement encaissés à chaque coup). On estimera qu'un adversaire ainsi vaincu sera assommé et l'arme gagnera alors le nombre de points de vie actuel (après combat) de l'adversaire diminué du nombre de points de vie actuel (toujours après la baston) du porteur d'arme. Le porteur d'arme devra donc être en plus piteux état que son adversaire s'il escompte glaner quelques points d'expérience pour son arme.

A chaque fois que le personnage en empêchera un autre d'être violent l'arme gagnera 1 point d'expérience.

En outre l'arme est limitée par deux choses, elle ne devra pas posséder de pouvoir d'attaque "incontrôlée" ni posséder plus d'un car de ses pouvoirs composé de pouvoirs offensifs.

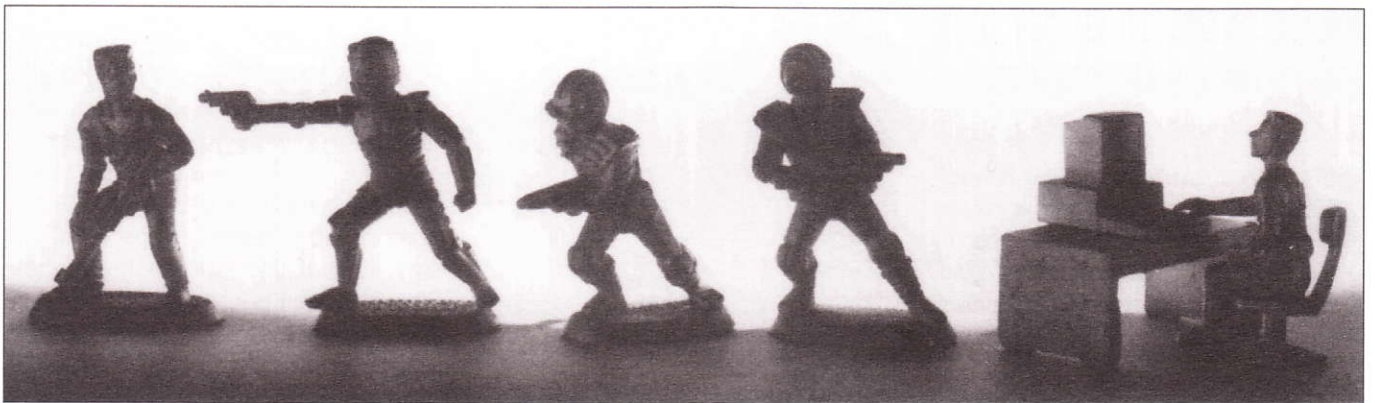
EXPÉRIENCE GAGNÉE GRACE À LA RÉPUTATION

Les points d'expérience ainsi gagnés bénéficient aussi d'un éventuel multiplicateur comme dans les règles de base. ●

Désir	-3	-2	-1	+0
Prestige	-	-	x2	x1
Richesse	-	x2	x1	x0.5
Sexe	-	x2	x1	x0.5
Violence	-	-	x1	x0.5
Réputation	-	-	-	x1

Anatomies comparées...

Une aide de jeu pour Bitume MK5.



Ok, tu notes ? Je commence...

Nous nous trouvons dans les entrepôts, je suis le Docteur Rougé, venu spécialement avec mon matériel pour pratiquer une autopsie des spécimens recueillis après l'attaque du village. Quatre individus, dont l'un est encore vivant et que je garde pour la fin.

M'accompagne dans cet examen mon élève, Gilles, qui est chargé de prendre les notes. Je suis maintenant à la porte de la mort, je le sens et je remercie le très haut, s'il existe encore, de m'avoir permis de conserver mes souvenirs et mes connaissances après la catastrophe et la Maladie. J'espère que Gilles, non, ne t'arrête pas, continue de noter, a bien appris à mon contact. Les tribus extérieures ont besoin de médecins et je n'ai malheureusement pas eu le temps d'enseigner tout ce que je savais. Mais le destin m'a déjà épargné et le savoir que j'ai éparpillé au fil de mes pérégrinations se conservera, peut-être d'une façon empirique, mais il se conservera. J'espère simplement que d'autres que moi font la même chose, afin de rendre possible la reconstruction de la civilisation.

Le but de l'autopsie est d'obtenir des informations sur la physiologie des... fourmis, c'est le terme généralement employé.

L'interrogatoire de l'individu encore vivant devrait nous renseigner sur leurs opérations

futures. Pour l'instant, cet individu est solidement sanglé sur un fauteuil de dentiste à pédale en face de la table d'examen. nous l'appellerons fourmi D. Les autres seront respectivement nommées fourmis A, B et C. Toutes semblent être des fourmis ouvrières qui accompagnaient les soldats lourdement armés. A moins qu'elles ne soient des scientifiques. Je ne sais pas.

La fourmi A est allongée devant moi. Son uniforme et ses possessions lui ont déjà été retirés. Comme ses consœurs, elle portait des lunettes noires pour se protéger du soleil. L'individu est nu. Il porte des traces de contusions sur le corps, sur les membres et sur ce qui reste du visage. La mort a été causée par un enfoncement du crâne, probablement dû à une ou plusieurs barres à mine qui se sont abattues à plusieurs reprises avec violence. Malheureusement, l'examen complet du cerveau est à présent et pour cette raison impossible. Mises à part les contusions, le corps ne porte aucune marque de reconnaissance. Aucun tatouage, aucune cicatrice, aucune pilosité. La carnation est d'une pâleur extrême qui ne peut être seulement imputée à l'état cadavérique et à l'absence de circulation sanguine. C'est donc la preuve que certaines fourmis n'ont pas ou très peu de rapports avec l'extérieur.

La taille de la fourmi est de 175 centimètres et son poids est de 60 kilos, les spécimens B et C répondent également à ces



mensurations, au centimètre et au kilo près. Les membres sont frêles et leur musculature est longue. Les pieds sont plats.

Les organes sexuels sont d'une taille inférieure à la moyenne, ah oui, largement inférieure à la moyenne, même. Ils sont à la limite d'être atrophiés. Tiens, c'est intéressant, le patient est circoncis. Probablement pour des questions d'hygiène, à moins que certaines pratiques religieuses obscures n'ait survécu à la catastrophe chez les fourmis. L'absence de pilosité n'arrange pas l'aspect enfantin des parties génitales.

Le scalpel s'enfonce dans le thorax et dans l'abdomen. Les chairs sont fermes mais assez fragiles. Les organes ont l'air à leur place. Le cœur, les poumons, remarquablement sains, le foie, pas une trace de cirrhose, la vésicule biliaire est là. Je cherche un peu, le premier rein, sans trace de graisse et le second que je ne trouve pas... Noter : La fourmi n'a qu'un rein. Mais aucune trace de cicatrice n'est visible sur le corps.

L'ouverture et l'investigation des fourmis B et C donne le même résultat. Plusieurs solutions sont possibles. Une modification héréditaire, une ablation, mais ce qui impliquerait que les fourmis cicatrisent à 100% avec reconstruction des tissus, ou justement des tissus de reconstruction, peut-être artificiels. L'avance technologique des fourmis est remarquable et ils sont peut-être capable de réaliser de tels prodiges.

En passant, les spécimens B et C présentent chacun les mêmes caractéristiques que la fourmi A, à savoir aucune trace sur le corps, une paleur extrême et des attributs sexuels ridicules et circoncis.

A noter. L'étalement de A, B et C les uns

à côté des autres montre un autre détail qui peut avoir son importance : aucune des fourmis présentes ne porte de grains de beauté sur le corps. Sélection naturelle ou manipulation ?

Les deux fourmis B et C sont mortes suite à des blessures causées par des armes tranchantes et se sont vidées de leur sang devant leurs assaillants. Cette hémophilie est une caractéristique reconnue des fourmis, mais sa cause en est toujours inconnue. Alors qu'elles semblent capables de prodiges technologiques ou chirurgicaux, capables peut-être de manipulations génétiques, note bien ce mot, génétique, elle n'ont toujours pas réglé le problème de leur hémophilie. Je ne vois qu'une seule réponse : Cette affection est conservée afin de garder sous contrôle les fourmis. Quelle que soit leur hiérarchie ou leur organisation politique, une rébellion est impossible quand une blessure légère se transforme immédiatement en hémorragie, entraînant la mort dans les minutes qui suivent. Certains témoignages dignes de foi, celui de Robert Debré à Paris I par exemple, prouvent que des officiers de haut rang ne sont pas atteints, ou moins atteints, par cette anomalie sanguine.

Je vais examiner à présent le système digestif. C'est à ma connaissance la première fois que des informations sur les habitudes alimentaires vont être révélées. Je coupe dans la masse, prélevant des échantillons dans le bol alimentaire et dans les intestins. Aucune trace de viande, uniquement des fibres végétales. Je vérifie sur la fourmi B... idem, et sur la fourmi C... On peut donc conclure sans risques de se tromper que les fourmis, ou que certaines fourmis représentant un échantillon non négligeable, sont végétariennes. Cette affirmation entraîne une question. Qui dit végétarien dit plantations de légumes, de soja



et autres champs de céréales. La production des tribus extérieures ne suffit déjà pas à nourrir tout le monde, ce n'est pas elle qui pourrait fournir les fourmis. Elles doivent avoir leurs propres plantations. Dans des lieux inaccessibles ou pourquoi pas sous terre dans leurs abris. Certaines tribus ont malgré tout déjà échangé des vivres, dont de la viande, avec les fourmis en échange de matériel et de car-

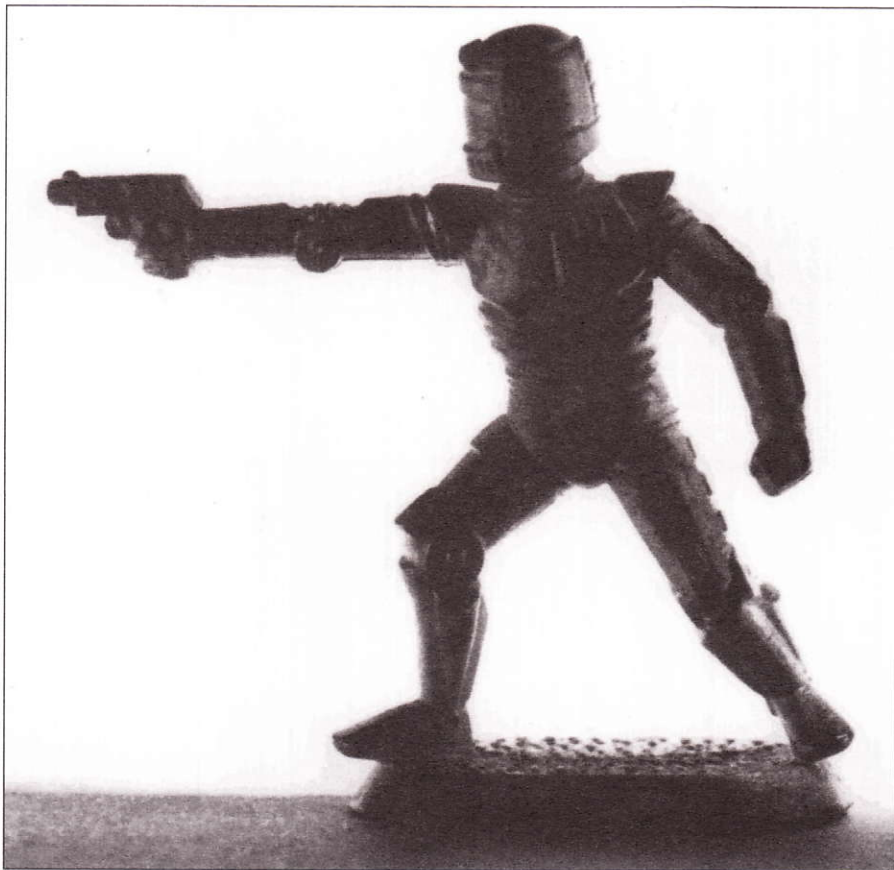


burant. La hiérarchie joue encore une fois peut-être un rôle et les fourmis de base sont peut-être hémophiles et végétariennes. Dans ce cas, on peut soupçonner l'existence de "reines" dans la fourmilière, des fourmis qui ne seraient ni hémophiles, ni végétariennes, et qui ressembleraient peut-être à vous et moi. Rien ne pourrait les distinguer des humains des tribus extérieures. Et compte tenu de mon expérience personnelle, on peut même avancer que ces fourmis d'un type inconnu n'ont pas été touchées par la Maladie.

L'hémophilie entraîne également certaines restrictions : les abris souterrains ou les bases doivent être conçus pour entraîner le minimum de blessures. Alors, à moins qu'elles ne portent toutes des combinaisons protectrices très solides, ce que les examens présents démentent, on peut imaginer que les angles vifs sont proscrits et que les travaux de force sont confiés à des machines ou à des fourmis ouvrières spécialisées équipées adéquatement. Si ces conditions ne sont pas réunies, le taux de mortalité dans les fourmilières doit être très important.

Les quatre fourmis présentes ne sont pas jumelles mais leur ressemblance est étonnante. Il est bien dommage que jamais une fourmi femelle n'ait été capturée, ni même approchée par un personnel compétent, elle aurait pu sûrement nous apprendre beaucoup sur la reproduction de leur espèce.

Les seuls renseignements concernant les

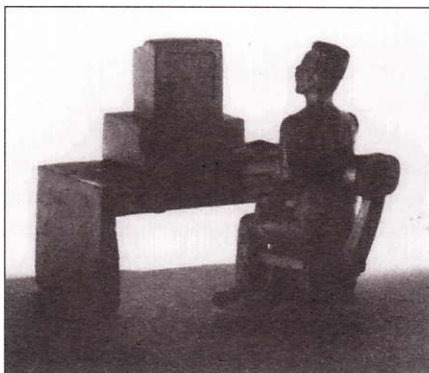


femelles provenaient de tribus extérieures ayant réalisé des raids punitifs. Dans ce cas précis, des postes avancés sont attaqués en force, les soldats et les ouvriers sont exterminés et les fourmis femelles sont emmenées pour être aussitôt violées. On m'a décrit ce qui devaient être des cas de perforation et de métorrhagie, ce qui tendraient à confirmer la fragilité du groupe des fourmis.

Mais je vois déjà ma petite fourmi D qui s'agite sur son siège et qui regarde avec des yeux affolés la roulette et les autres instruments dentaires. Elle comprend vite. J'espère qu'elle parlera aussi rapidement, car je n'ai pas de temps à perdre.

Cet interrogatoire, je vais le faire seul, si tu veux bien Gilles. Je soupçonne certaines choses depuis longtemps et les réponses que la fourmi peut me donner pourraient te perturber.

Voilà, maintenant, tu peux sortir...



...

Gilles, note bien tout ce que je vais dire... d'abord une chose. Je sais que tu as tout écouté derrière la porte et que tu as sûrement pris des notes. Je ne t'en veux pas mais promets-moi, jure-moi de ne jamais dévoiler ce que tu as entendu ! Jamais, à personne, sauf peut être un jour à ton élève, celui que tu formeras comme je t'ai formé.

Comme je le pensais, la fourmi D était du même type que ses consœurs et ce n'étaient pas des ouvrières mais bien des scientifiques. Elle m'a bien involontairement confirmé certaines choses que je savais déjà. Mais elle m'a fait également certaines révélations, ce que tu as noté, j'en suis sûr et nous ne reviendrons pas dessus, c'est trop important.

Ce qui compte, c'est de savoir et d'être sûrs maintenant que les fourmis n'ont plus rien d'humain, au sens où nous comprenons ce terme. Elles sont devenues une espèce à part. La fourmi D, elle n'avait pas de nom juste un numéro, était affectée à ce qu'elle appelait le pool génétique. Entre scientifiques, même si les termes sont différents, les concepts restent les mêmes.

Ce n'est pas la première fois que des opérations commandos comme celle-ci ont été menées, ce n'est pas non plus la première fois qu'elle échoue, mais c'est la première fois, à ma connaissance qu'une fourmi est capturée vivante. Mais elle savait que je ne pouvais pas

la torturer sans la tuer. Alors elle a joué avec moi, me donnant des réponses qui soulevaient à chaque fois dix fois plus de questions. Tout ce qu'elle a dit, sur les cuves, sur les couveuses, sur le principe même du pool génétique est monstrueux.

Et ce qu'elle savait sur le passé, sur un passé que tu n'as pas connu et que tu connais uniquement à travers ce que je t'en ai raconté, sur le passage de la grande comète il y a quarante ans. Ce qu'elle a dit, sur les expériences qui ont été effectuées alors que moi-même je n'étais pas né, il y a maintenant si longtemps, durant des guerres trop longues. Et sur la supercherie, trop énorme que je ne peux y croire. Ca, non. Tout sauf ça... La supercherie et le rôle que nous jouons depuis l'erreur commise, depuis que leur plan ne se déroule pas comme prévu.

Et une fois qu'elle m'ait dit cela, une fois qu'elle ait semé le doute dans mon esprit, elle se coupa la langue avec les dents. Tout simplement. Elle l'avait prévu depuis longtemps, il fallait bien que je lui enlève son baillon pour qu'elle me parle. Et à mesure qu'elle mourait, que le sang se déversait sans coaguler, il n'y avait aucune émotion dans ses yeux. Rien. Elle ne cherchait pas le réconfort dans mes yeux lors de ses derniers instants quand elle me regarda. Elle s'est tuée, sachant qu'elle avait semé le doute. Une mission avait échoué mais elle en avait réussi une autre.

Il ne me reste plus beaucoup de temps maintenant. Tu le sais, elle m'a donné les indications pour rejoindre un poste avancé ainsi que les codes pour passer les contrôles. Et de là, j'espère rejoindre une base proche. Je dois y aller pour obtenir des réponses à mes questions. Pour être sûr qu'elle mentait. Pour être sûr qu'il y a un espoir. Sinon pour moi, du moins pour les autres.

Frustrés j'espère ? Tant mieux, continuez à suivre nos aventures... Bientôt la suite...

G.E.RANNE

Reportez-vous à Paris Brest, l'excellente extension pour Bitume MK5.

**Figurines
et photos :
PRINCE
AUGUST !
Série spéciale
Bitume !**

Quelques heures en enfer ou "Ça bouge avec la poste !"

Un scénario pour Magna Veritas

QUANT ON NE SAIT PLUS QUI EST HUMAIN ET QUI EST DÉMON, ÇA COMMENCE DÉJÀ À ÊTRE LA ZONE. MAIS QUAND EN PLUS IL FAUT DÉGOMMER LES DÉMONS SANS QUE LES QUIDAMS S'EN APERÇOIVENT ALORS QU'ILS SONT LÀ, DEVANT VOUS ET QU'ILS NE PEUVENT VRAIMENT PAS FAIRE AUTREMENT QUE D'Y ÊTRE, VU QUE CE SONT DES OTAGES... ÇA DEVIENT VITE TRAGI-COMIQUE. ET NOM DE DIEU, C'EST COMME ÇA QUE C'EST BON !

INTRODUCTION

Ce scénario, peu conventionnel, est prévu pour des Anges pas trop puissants qui sauront tirer heureusement avantage de leur matière grise pour pallier à leur manque de puissance brute. Cela dit, vous barrez pas tout de suite, ça va quand même cartonner fort !

FAIT DIVERS

Dans une grande ville de votre choix, des membres de la secte chrétienne "Les Enfants du Bon Dieu", bien connue des services de police, s'enferment avec une vingtaine d'otages dans le siège social d'une importante société.

Ceux-ci donnent un délai de quatre heures aux autorités afin qu'on libère dix-sept prisonniers de droit commun soi-disant membres de leur secte (dont certains se trouvent dans des quartiers de haute-sécurité). Passé ce laps de temps, les terroristes affirment vouloir envoyer au ciel un otage tous les quarts d'heure.

Tout cela ne serait sans doute qu'un entrefilet de plus à lire dans la presse du lendemain si l'identité des preneurs d'otages n'était pas si insolite et si, surtout, les personnages n'étaient pas mêlés à l'anecdote...

LA VÉRITÉ

Un certain nombre de Démons, infiltrés dans la secte depuis longtemps, manipulent les pauvres membres des "Enfants du Bon Dieu". Leur but : donner mauvaise réputation à ce groupement très chrétien... et en tuer le plus possible en faisant sauter l'immeuble tout entier après s'être carapatés !



CONSEILS EN VRAC

Maître de Jeu, votre tâche va être lourde. La situation que vous aurez à gérer est en effet délicate : vos Anges vont rapidement détecter des Démons, mais ne pourront les tuer, du moins ouvertement... Et les Démons ne pourront pas non plus éliminer les Anges de façon évidente.

Tout cela pour une même raison : la présence des otages. Ceux-ci ne doivent être témoins de rien de surnaturel - n'oubliez pas qu'un corps qui disparaît en fumée est consi-

déré comme quelque chose de surnaturel - principe de discrétion oblige. De plus, la presse n'est pas loin !

Toute votre maestria ainsi que de judicieux rappels de ce fameux principe ne seront pas de trop.

Rendez les PNJs les plus vivants possible, jouez sur leur psychologie et leurs motivations. N'hésitez pas, quitte à tricher un peu sur les résultats des dés, à récompenser les bonnes initiatives (qui ne sont pas les plus violentes), et faites jouer ce scénario en temps

réel (4h00 chrono ou moins) pour augmenter le stress.

N'abusez pas de la patience et des nerfs des joueurs, donnez leur l'impression de "progresser" mais surtout sanctionnez les sans pitié s'ils font preuve de stupidité (la mort d'un otage est la meilleure punition) !

Et surtout, ayez toujours en tête "Piège de Cristal", qui vient d'être diffusé il y a peu sur une chaîne publique.

C'est quand même un peu ça le but du scénario.

Tout commence quand...

Les joueurs sont contactés un beau matin de mai. Le lieu du rendez vous : un petit restaurant où, vers midi, les personnages retrouveront autour d'un apéritif léger (et sans alcool) l'Ange Dimitri, employé des postes dans le secteur.

Dimitri, Ange au service de Didier, Archange de la Communication, expliquera brièvement aux joueurs qu'une petite mais importante société, nommée Mondial Communication, est actuellement en plein essor et recrute du personnel. Cette entreprise intéresse au plus haut point Didier. Elle représente en effet ce qui se fait de mieux actuellement en transmission de messages, inter-société ou personnels, à travers le monde.

L'Archange a donc décidé d'y infiltrer un ou plusieurs Anges. Cette infiltration permettra, à terme, d'offrir aux Anges pour leurs messages urgents une alternative efficace aux irrégularités bien connues du service public.

Les personnages doivent se présenter comme candidats pour l'un des trois postes à pourvoir. Le recrutement des candidats se fait à partir de 13h00, le jour même.

Mondial Communication occupe entièrement un petit immeuble de quatre étages. Dans le hall se trouvent une dizaine de personnes attendant pour passer les tests d'embauche.

Après avoir donné leurs noms à l'hôtesse, les joueurs attendront quelques minutes puis seront appelés à se rendre au bureau de Mr Barnard (4^{ème} étage) pour y passer un entretien. L'hôtesse les conduira vers un ascenseur, capitonné, où est diffusée une quelconque station de radio, puis les joueurs monteront tranquillement vers le quatrième étage en sa compagnie. Quand soudain...

Bling ! L'ascenseur s'arrête entre les paliers du premier et du 2^{ème} étage, faute de courant.

Rappelez-vous que l'hôtesse est avec les joueurs, elle est mignonne, sympa, la jupe

courte et les poumons rebondis. Ils ne peuvent donc rien faire qui pourrait dévoiler leur véritable identité. A moins de l'assommer ou de l'endormir tout de suite, il leur faudra attendre au moins quinze minutes, après lesquelles la jeune femme, légèrement claustrophobe, commencera à sentir les attaques d'une crise d'hystérie.

Il ne reste plus aux joueurs qu'à ouvrir la trappe de l'ascenseur... car malgré les nombreux cris dans l'interphone, personne n'est venu les chercher. Pourtant, chose curieuse, la radio continue de diffuser les derniers tubes...

Si l'un des joueurs arrivait à sortir de l'ascenseur avant que dix minutes se soient écoulées, il tomberait sur 2 terroristes cagoulés et armés emmenant le personnel de l'entreprise au quatrième étage via les escaliers. Si l'Ange qui s'est libéré de l'ascenseur désire intervenir, à sa guise, mais il risque d'y laisser des plumes.

Par contre, dans l'ascenseur, sera à la 15^{ème} minute d'attente diffusé un flash spécial : "La société Mondial Communication de (choisissez votre ville) est actuellement occupée par de nombreux terroristes qui affirment avoir pris tout le personnel en otage. La police est en train de cerner l'immeuble. Aucune demande n'a encore été émise par les forcenés".

C'est parti !

Le déroulement de l'histoire peut ensuite varier du tout au tout selon les réactions de vos joueurs. Il nous est donc impossible de vous proposer un scénario linéaire.

Vous trouverez donc ci-dessous :

- **une description** de l'immeuble avec ce que l'on peut y trouver - terroristes, otages, bureaux, stylos, gommes, machines à café, etc.

- **les divers événements** obligatoires dans une telle situation : l'arrivée de la police, les négociations, l'arrivée des médias, etc...

- **une petite liste d'événements mar-**

rants dont vous pourrez parsemer la partie à votre bon loisir : de Pizzas pour tous ! à l'intervention du GIPN...

- enfin, une **description détaillée** des otages et des terroristes les plus importants.

25 RUE FERNAND-LAURENT BERANGUIER

Un petit immeuble de bureau, disions nous... Nous admettons, pour vous simplifier la vie, que toutes les pièces les plus courantes sont réparties symétriquement (les bureaux, les ascenseurs, les escaliers, les chiottes, etc).

- L'immeuble est composé de 4 étages, 2 escaliers et 2 ascenseurs qui desservent tous les étages.

- Le parking souterrain, avec petite cabane de gardien et rideau de fer la nuit, contient un van plein de trucs pas cool. Il est gardé par des terroristes.

- Le rez de chaussée est composé d'un vaste hall d'accueil vitré (avec rideau de fer lui aussi) et de quelques bureaux et autres commodités. 2 terroristes occupent la petite salle de sécurité contenant les moniteurs des caméras (réparties à raison de par étages et 2 à l'extérieur).

- Le premier étage contient une dizaine de bureaux avec plantes vertes, ordinateurs, armoires de rangement, etc... ainsi que 2 terroristes en ballade.

- Le deuxième étage est la copie du premier (sauf que dans les WC ça sent Wizard "Citron" au lieu de "Printemps").

- Le troisième étage est en chantier. Il n'a pas encore été décoré et on peut y trouver pêle-mêle des pots de peintures, des rouleaux de papier peint, etc. Pas de terroristes à cet étage.

- Le quatrième étage est constitué d'une grande salle de réunion où ont été rassemblés tous les otages. Ils sont gardés par les 6 terroristes principaux. Les couloirs de cet étage contiennent tous les autres terroristes qui ne sont pas, pour une raison ou pour une autre, égayés dans l'immeuble.

Le Timing de la journée

Le flash radio sera diffusé à 13h30, soit H+0. Quelles que soient les réactions de vos joueurs, voici le Timing extérieur...

H+10 mn : Tous les otages sont dans la salle de conférence en compagnie de huit terroristes

H+15 mn : La police arrive sur les lieux et fait cerner l'immeuble

H+20 mn : La presse arrive sur les lieux et commence à poser tout plein de questions emm...embarrassantes.

H+30 mn : Les terroristes ont terminé de miner le toit, ils sont en place partout.

H+45 mn : Le GIPN est en place mais ne peut intervenir sans risquer le pire. Quelques Anges sont infiltrés parmi eux (un Ange au service de Francis, un Ange au service de Jean-Luc ainsi que quelques Anges au service de Laurent, ainsi, bien sûr, que des soldats de Dieu. La police essaie d'entamer les négociations.

H+1 : Les terroristes exigent la remise en liberté de 17 prisonniers de droit commun, membres de leur secte, dans les quatre heures. Si ce délai est dépassé ils néobaptiseront (flingueront, quoi !) un otage tout les quarts d'heures. L'Ange de Francis réussit à négocier la libération d'une vingtaine d'otages (uniquement les second rôles!).

H+2 : Les autorités gagnent du temps tandis qu'un des membres de la secte lit à voix haute les versets de la bible. C'est d'un chiant, les gens craquent un peu...

H+3 : Les membres de la secte commencent à s'énerver sur les otages. La police essaie d'intervenir à l'aide d'un blindé et se fait ramasser à grand coups de lance-roquettes. Un otage (pas important) craque et se fait descendre. La tension monte.

H+4 : Si la police n'intervient plus, les terroristes eux commencent à avoir les doigts qui tremblent sur la gâchette. Il faut dire que les otages ne sont pas aussi faciles qu'on pourrait le penser.

H+5 : Les Démons foutent le camp grâce à un petit gadget de Vapula plantant là les terroristes comme des cons avec quelques kilos de C4 prêts à péter dans le parking. En fait tout va péter, c'est prévu, à moins que... (voir "Quand votre coeur fait boum !")

H+6 : Les véritables enfants du Bon Dieu, les humains, craquent. La police embarque tout ce petit monde, pas sans casse, mais peu d'otages seront tués.

H+7 : Débriefing. Les Anges survivants sont interrogés par Joseph et Laurent, en personne, afin d'identifier le commanditaire de cette opération.

Quelques trucs d'ambiance

Quelques événements à placer - dans l'ordre ou dans le désordre, tous ou seulement certains - où vous voulez dans le scénario.

PIZZAS POUR TOUS !

Les terroristes vont réclamer un petit en cas à se mettre sous la dent (après tout c'est toujours ça d'obtenu !). Il s'agira d'une grosse commande de pizzas variées, jambon, fromage, champignons, anchois, etc...

Le livreur de pizza, un soldat de Dieu, va tenter une action d'éclat. Une fois découvert il se fera plomber... Non sans avoir été préalablement obligé à goûter toutes les pizzas, qui contenaient un narcotique.

Vos joueurs peuvent profiter de l'occasion pour tenter quelque chose : éliminer les 2 terroristes qui escorteront le livreur du rez de chaussée au quatrième et prendre leur place pour faire une surprise, par exemple.

PIPI, CACA ET AUTRES INTERLUDES

Il n'y a pas de WC dans la salle où se trouvent les otages.

Un terroriste accompagnera donc chaque personne ayant une envie pressante (le plus généralement un humain). La méfiance de l'accompagnateur à ce moment sera réduite



au minimum... à moins que les terroristes n'aient appris la présence des joueurs. Dans ce cas l'accompagnateur sera remplacé par deux terroristes armés, dont un Démon !

A noter : si l'otage se rendant aux WC est une femme, nul ne s'inquiétera d'une absence prolongée du terroriste qui l'accompagne.

EH, MANU TU DESCENDS ?

L'Ange de Francis qui se trouve à l'extérieur a chopé un mégaphone dans une main, un téléphone dans l'autre et se met à négocier ferme avec les otages afin de faire libérer au moins la moitié des otages (il promettra n'importe quoi).

A ce moment les personnages peuvent faire des signes à une fenêtre, prendre un téléphone et appeler l'Ange pour demander du secours, etc.

LA FORCE BLEUE MONTE À L'ASSAUT

Et oui, il fallait bien que ça arrive à un moment ou à un autre. Les poulets montent à l'assaut, pour être plus précis c'est le GIPN qui envoie un petit détachement afin d'ouvrir une brèche dans le rideau de fer du parking.

Manque de pot, ils vont se faire ramasser sous les balles de F.M. puis, lorsqu'ils essaieront d'attaquer au blindé, ils se feront jeter dehors à grands coups de lance-roquettes (oui, vous avez bien lu ! Et de l'anti-char en plus) parce que les Démons qui ont organisé le coup ont également vu Piège de Cristal. Le monde est petit.

Pendant ce laps de temps les joueurs pourront courir dans tous les sens, dégommer un ou 2 terroristes, en capturer un autre et surtout faire autant de bruit qu'ils veulent... Pour une fois qu'ils ne seront pas obligés d'être discrets.

OH ! LE GROS ZOZIAU !...

Et puis après ce sera les hélicoptères mais là, charcuterie éparpillée sur le quartier, une fine pluie rouge tombera durant quelques secondes et 2 hélicos seront rayés de la carte. Hé oui, le toit est piégé ! Comme dans Piège de Cris... Enfin, vous avez compris.

Le plafond du quatrième tiendra le coup, mais l'entrée du toit sera désormais gardée par 2 terroristes armés d'une M60 qui s'abriteront dans la cage de l'escalier. En plus ils ont des munitions en pagaille !

QUAND VOTRE CŒUR FAIT BOUM !

Quelques minutes après que les Démons se soient faits la malle, un grand boum illuminera le quartier et il ne restera plus que quelques ruines de l'immeuble de Mondial Communication. Aucun survivant, sauf les



jeux qui, grâce à leurs pouvoirs, pourront avoir la chance éventuelle de s'en tirer in extremis. Le scénario finira là...

A moins qu'un des joueurs ait désamorcé toutes les bombes du parking... Il faut posséder le talent explosif (avec 3 colonnes des malus par jet) et court-circuiter les dix bombes. Le meneur de jeu fera le jet, histoire de faire durer le suspense. Mais attention, une fausse manipulation et boum, plus d'Ange artificiel et plus d'immeuble ! Plus, d'ailleurs, de terroristes ni d'otages.

Les solutions

COMMENT RÉSOUDRE CE SCÉNARIO ?

- Réussir à déminer les bombes avant que l'immeuble n'explode. Puis sauver les otages.
- Réussir à éliminer les terroristes et à faire sortir les otages ou/et à faire entrer des démi-

neurs professionnels avant que l'immeuble n'explode.

Simple et de bon goût !

Otages et terroristes

OTAGES STANDARDS (ENVIRON 25)

Le personnel de l'entreprise et les candidats n'ont pas besoin de caractéristiques, faites juste en sorte de faire un panaché de gens aux caractères variés et aux réactions assez sommaires. A vous de les faire vivre, ce sont vos personnages secondaires, vos seconds rôles, ils servent de chair à canon, de souffre-douleur, etc...

TERRORISTES STANDARDS (ENVIRON 15)

Fo 2 Ag 2 Pe 2 Vo 1 Pr 2 Ap 1
Talents : Armes +2, Etre con et violent

RPG

RPG N°1 / Supplément détachable de 8 pages à Plasma N°11
Livré muni de perforations à tous les écartements connus d'ici à partout.

Magie : Grandeurs et Décadences.

Quelles devraient vraiment être les limites de la magie ? Personne ne vous fournira de réponse universelle. Tout dépend de la campagne et du monde dans lequel elle se déroule. Les règles de GURPS concernées ont plutôt une orientation générique. Certains MJs la voudront toute puissante, d'autres préféreront au contraire l'affaiblir. Le système de magie de GURPS les satisferont tous deux. Suivent deux articles, de deux opinions opposées, qui décrivent deux manières différentes d'adapter le système de jeu à son univers. Bien sûr, ils se devaient d'être publiés côte-à-côte.

**Alors ça,
c'est puissant !
Un turbo dans la Mana**

Par Brian Mackintosh

Dans de nombreux livres et jeux, les magiciens sont présentés comme étant justement impressionnants de puissance. En effet, ces mages sont des experts dans leur domaine et ont souvent étudié des années durant. Malgré tout, certains aspects de la magie ne peuvent être convertis pour GURPS... Il sont simplement trop différents. Des univers comme "Thieve's World" (Jack Vance) font état de magicien qui se permettent de maintenir plusieurs centaines de sorts à la fois. Ce n'est pas impossible à réaliser dans GURPS, mais c'est de toute façon hors de portée de personnages créés avec un nombre raisonnable de points. Cet article présente donc des

Suite page 2

**Ils m'ont
saoulé, alors ils
ont sauté.**

**Contrôler les mages
sans commettre
de crime de guerre**

Par Stu Venable, Jr.

Cet article est dédié à tous les mages qui ont joué mes campagnes, et ont fini égorgés dans une ruelle, la nuit, ou qui ont été découpés par un boucher invisible en plein jour. Ils ne méritaient pas de mourir, mais ils m'ont saoulé, alors ils ont sauté.

En tant que fan officiel de GURPS, je me vois régulièrement bombardé Maître de Jeu, souvent avec des joueurs qui jouent des magiciens à long terme d'année. Et à chaque fois, le débat (c'est

Suite page 3

GURPS Ecologie

**Les
Désavantages
recyclés**

Par Carl Aaron Gerriets

Certains joueurs de GURPS se plaignent de toujours utiliser les mêmes Désavantages pour la création de leur personnage. Il est vrai qu'interpréter votre sixième Jeune guerrier avec Impulsivité et Orgueil n'est plus aussi drôle que cela avait pu l'être lors de vos premières parties. Et quand tous les "nouveaux" désavantages ont été suremployés, que reste-t-il aux joueurs ?



En fait, il est aisé de redonner un intérêt aux vieux désavantages, surtout si vous apprenez à les regarder sous un autre angle. Alors, vous pourrez construire des personnages bien plus complets que ceux que vous réalisiez avec les mêmes désavantages.

Suite page 8

suggestions pour les MJ désireux d'augmenter la puissance des utilisateurs de magie.

Quelle est donc l'utilité d'une magie aussi étendue? Principalement pour des raisons de variété. Cela permet de recréer différents mondes, et autorise même la magie dans un contexte contemporain. La motivation principale de cet article est de donner la possibilité aux mages de combattre avec efficacité dans GURPS Cyberpunk, ou dans n'importe quelle autre campagne futuriste. Ce type d'univers montre qu'un pistolet ridicule peut éradiquer n'importe quel magicien. Remember : Un soldat peut vider son fusil d'assault en moins de deux tours de combat, bien avant que le magicien ait eu le temps de faire chauffer sa Boule de feu. Si un mage voulait faire concurrence, il faudrait qu'il prépare une Boule de feu de 3d en moins d'un tour!

Si la magie hypertrophiée doit être équilibrée en points par rapport au reste du système, il serait logique d'augmenter le prix de Magerie. Néanmoins, le but de cet article est changer l'équilibre, de rendre l'Aptitude à la Magie dévastatrice. Alors réfléchissez à deux fois avant de provoquer une inflation de Magerie, ou d'exiger une Origine peu commune, vous gâchez l'occasion de mettre en place une magie forte.

Il existe trois méthodes simples pour rendre les magiciens plus performants par le biais des chiffres. Vous pouvez baisser la consommation en Energie, réduire le Temps de Préparation, et augmenter l'efficacité du sort.

CONSUMMATION EN ENERGIE

Prenez la Table des sorts (M71), et réduisez le coût de la plupart de 1 ou 2. Si le Coût est déjà de 1, transformez-le en 1/2. Oui, désormais, des demi-points de Fatigue sont autorisés.

TEMPS DE PRÉPARATION

La préparation des sorts devrait également être réduite de une ou deux secondes, ou plus si le MJ en ressent le besoin. Les sorts qui prennent à la base 1 seconde sont maintenant lancés instantanément.



Par exemple, une Boule de feu à 2 points d'Energie demanderait une seconde de préparation, et partirait au début du tour suivant. Cela devrait permettre aux mages de se concentrer, faire leur jet, et tout balancer en un tour. Les rigolos munis d'Uzi devraient rigoler moins fort.

Par exemple, une Boule de feu à 2 points d'Energie demanderait une seconde de préparation, et partirait au début du tour suivant. Cela devrait permettre aux mages de se concentrer, faire leur jet, et tout balancer en un tour. Les rigolos munis d'Uzi devraient rigoler moins fort.

EFFICACITÉ ACCRUE

Afin d'atteindre des sommets de rentabilité, changez les effets des sorts. Réduisez le coût en Energie pour les sorts de Zone, qui ne doublera plus. A la place, ajoutez 1 point à chaque fois que la zone s'étend, ou 1/2 pour un sort qui coûtait 1 à la base.

Augmentez les dommages causés par les sorts projectiles.

Pour la Boule feu explosive, poussez les dommages jusqu'à 3d pour chaque tranche de 2 points investis. Ces dommages sont réduits de 1d par hex de distance du point d'impact. La Boule feu et la Sphère de glace sont montés à 3d par point d'Energie. La Dague de glace

et l'Eclair causent désormais 3d-1 par point. Le Poltergeist change comme suit : Pour 1 point d'Energie (objet jusqu'à 5kg), 3d de dommages. Pour 2 points (jusqu'à 25kg), 5d de dommage. Les dégâts du Couteau ailé ne doivent pas changer. Remarque : la limite des 3 points d'Energie par sort Projectile tient toujours.

APPRENTISSAGE DES SORTS

Dans un monde où la magie est courante et puissante, il est forcément plus aisé d'apprendre. Les magiciens possédant Magerie 2 ou 3 réduisent d'hors et déjà tous les sorts d'un niveau de difficulté.

Lorsque les sorts atteignent des niveaux suffisamment élevés, ou assez bas, les modificateurs p.8 de GURPS Magie ont toujours force de loi.

Des mages de bon niveau sont maintenant capables d'ap-

prendre les sorts rapidement, et de les balancer à un rythme effrayant.

LIMITER LES MAGICIENS

Les MJ qui utiliseront ces règles dans un monde de fantasy verront tout de suite que les magiciens sont rois. Au sein d'une campagne moderne, les mages puissants rivaliseront avec rambo sans avoir besoin de trimer toute une artillerie. Néanmoins, il existe un moyen de garder les vomisseurs de sort sous contrôle, sans pour autant leur enlever les bonus que vous avez eu tant de mal à leur donner.

La solution la plus simple est celle de "l'acier froid", qui dit que toute magie est annihilée par la présence d'acier. Par exemple : -5 sur les sorts lancés dans hex contenant de l'acier. Les malus sont ensuite en dégradé pour finir à -1 à 5 hex de là.

Toute utilisation de magie est impossible si le mage porte de l'acier sur lui, ne serait-ce qu'une aiguille. Sort à -1 par demi-kilo d'acier portés par la cible. Les illusions disparaissent automatiquement au contact de l'acier.

L'acier cause double dommages à tout objet ou créature magiques.

Le MJ peut même étendre cette règle aux plastiques, ou d'autres fabrication de l'homme. Ainsi, un mage ne bénéficiera de l'entière mesure de ses pouvoirs si il vit à un âge avancé, et fuira le combat en situation high-tech.

Le monde peut aussi être doté d'une magie profondément archaïque, avec peut de rémanences extérieures. En termes de jeu, le nombre de sorts est dramatiquement limité. Un magicien sera alors capable d'apprendre tous les sorts de ses professeurs, en ayant toujours "de la place" pour d'autres sortilèges, en admettant qu'il puisse les trouver. ■



du 1 contre 8 en général, en fonction du nombre de personnes dans la pièce) sur la puissance des mage émerge de la conversation. Je pense personnellement que même les mages débutants sont trop puissants). Certains membres de groupe de jeu pensent eux, qu'un guerrier de 100 pts peut facilement répandre un mage de 100 points. Pour moi, il est évident qu'un bon joueur, associé à une sélection soignée des sorts, et saupoudré d'une répartition équitable des jets de dés, peut battre n'importe quelle créature, humanoïde ou non.

Sur cette base, j'offre quelques trucs à mes bons amis les MJs. Attention, ne méprenez pas mes propos, il ne s'agit pas d'empêcher les magiciens de jouer. Au contraire, ça va permettre aux mages de retrouver un challenge, et à tout le monde d'avoir un jeu plus serein. Si j'avais eu connaissance de ces techniques à l'époque, je n'aurais pas eu à recourir à celle du bain de sang.

LA MAGIE À DISPOSITION DES PERSONNAGES.

En de nombreuses occasions, j'ai dû annuler des scénarios entier, juste parce qu'un des mages avait exactement le sort qui fallait en de telles circonstances. Une bonne connaissance des Grimoires vous aidera à créer des situations intéressantes. Un magicien doit pouvoir aider le groupe, sans pour autant tout régler en jetant des sorts de droite et de gauche. C'est vrai qu'il est difficile de connaître le moindre sort de chaque magicien : un mage construit sur 125 points gère trois bonnes pages de Grimoire. Au pire, soyez au moins

vigilant sur le potentiel de chacun d'entre eux.

CONTROLLER LES SORTS DISPONIBLES À LA CRÉATION.

Voici la méthode la plus simple et la plus efficace de limitation. Dans mes campagnes, il est clair que les joueurs ne choisissent leurs sorts que dans les Règles de Base. Pour le reste, c'est le MJ qui voit, et au cas par cas, s'il vous plait.



LIMITER LE NOMBRE DE MAGIENS.

Avec un nombre défini de points, un magicien ne peut pas apprendre trop de sorts dits "pénibles". Par contre, deux mages en connaissent, mine de rien, deux fois plus, je vous épargne la suite avec trois magiciens. Il y a peu de temps, j'ai découvert que plus de la moitié de mes joueurs étaient en possession de magiciens.

La semaine suivante ils étaient tous morts, sauf trois (les personnages, pas les joueurs). J'avoue, c'était à moi de me préoccuper de tels équilibres avant que ça tourne mal, mais cette fois, c'était moi ou eux. Dans ma campagne, une personne sur 100 est dotée de Magerie 1. Sur 100 personnes avec Magerie 1, une seule possède Magerie 2, et pour cent de ces derniers, un seul a Mage-

rie 3. Mais là, la moitié du groupe avait Magerie 3 : il y a là un paradoxe statistique que je ne saisis pas. Les magiciens sont chose rare ; ils se doivent d'être craints et de rester un compagnon de choix que l'on protège avec conviction.

Toutes les méthodes passées en revue relèvent du stade de la création, mais rassurez vous, il n'est pas encore trop tard : si les mages qui démènent sont déjà légion dans votre groupe, voici de quoi les calmer un peu.

MAITRISE PARFAITE DU SYSTEME DE MAGIE ET DES SORTS.

Les abus chroniques de certains sorts peuvent devenir fatiguant. Une fois, tous les magiciens de mon groupe s'étaient munis de Télékynésie. Il lancaient le sort sur des pauvres types qu'ils regardaient stoïquement monter à la vitesse d'un hex par tour.

Lorsque, une minute plus tard, le sort s'évanouissait, les PNJ poussaient un cri lamentable, tombaient, et s'écrasaient après 60 mètres de chute. Avoir avoir lu le sort dans GURPS Magie, je me rendais compte que Télékynésie était un sort Régulier. Cela signifie qu'un malus de -1 est appliqué pour chaque hex de distance entre le mage et le sujet. Vous le saviez ? Pas moi. De plus, qui dit mouvement constant de la victime, dit forcément concentration constante. On peut donc régler un grand nombre de problèmes en étudiant les sorts qui semblent exagérés. Si un sort sert uniquement à oblitérer les PNJ un à un, c'est qu'il est probablement mal utilisé.

MODIFIEZ LES SORTS.

Ce qui est merveilleux dans le métier de MJ, c'est que l'on peut faire exactement ce que l'on veut de son monde. Cela comprend la modification des effets des sorts. Rajouter un jet de résistance à Télékynésie peut rendre plus complexe et plus incertaine l'ascension celeste d'un guerrier.

CRÉEZ VOS PROPRES CONTRE-SORTS.

Voici un tour que j'aime jouer de temps-en-temps aux mages un peu fanfarons. Un des personnages avait Téléportation à un niveau qui lui permettait de le lancer sans tour de concentration. Je lui opposai donc un mage que j'avais doté du nouveau sort, le Teleport Tracer. A la grande surprise du joueur, le magicien apparaissait systématiquement derrière son personnage. Il est par contre important de bien définir ces sorts, car les joueurs voudront inévitablement l'apprendre, et feront tout pour y arriver.

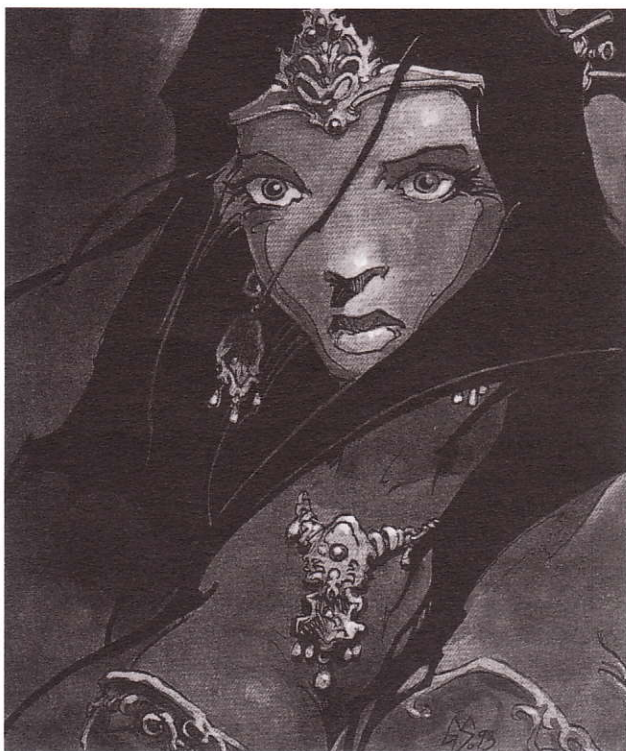
CONFISQUER DES SORTS.

Je n'est jamais eu à faire ça, car cela tient vraiment de l'ultime solution. Mais si l'abus est trop important, vous pouvez faire un jet de Volonté pour éviter d'éliminer vos magiciens dans la minute...

Ces propositions ne sont pas destinées à rendre les magiciens paraplégiques. Vos mages, comme tous les autres membres du groupe, doivent pouvoir jouer un rôle important, sans quoi ils se décourageront et arrêteront. Maintenez l'équilibre, et ce sera mieux pour tout le monde. ■

Recette pour une tarte GURPS CONAN

Cette mini campagne peut être jouée par deux à huit personnages. Il seront créés à partir de 100 à 130 Points, en fonction du nombre de joueurs. Si vous êtes en tête-à-tête avec votre copine, la trame peut être adaptée à un seul personnage créé avec un maximum de 150 points.



Ces trois scénarios forment une mini campagne qui permet de montrer aux joueurs la vie typique menée dans le monde de Conan. Ces aventures ne sont pas prêtes à jouer, et demandent donc une certaine préparation du MJ, principalement pour les lieux et les PNJs. L'attribution des Points de Personnage se fera après chaque scénario. Le total des points distribués à chaque joueur ne devra pas dépasser 10 points.

L'action démarre et finit dans la ville de Tansunium, située dans l'est de Koth (Voir Conan p.67).

PREMIERE COUCHE

Le groupe est interpellé en centre-ville par Yezdirg. Après quelques explications larmoyantes, les aventuriers reçoivent comme mission de sauver la pseudo-fille du pseudo-marchand et sa fausse gouvernante, qui ont été enlevées par de vrais fanatiques, tous membres d'une secte qui vénère un des anciens dieux stygiens. A priori, Yezdirg pense qu'elles sont destinées à être sacrifiées. Afin d'avoir une opportunité de tester le système

de combat de masse, et de mettre les joueurs dans une situation difficilement contrôlable, le marchand pourra leur confier des Mercenaires. Voir les détails dans l'encadré du même nom.

Mandarina est en réalité une esclave que le Marchand/Magicien venait juste d'acquérir à prix d'or, lui aussi pour la sacrifier. Cette jeune fille est d'une part jolie et innocente, mais elle présente de par sa date de naissance une affinité à la magie. Si l'on tient compte de la qualité de sa virginité, les conséquences directes sont des qualités de médium et de catalyseur tout à fait exceptionnelles.

Comme précisé plus haut, la gouvernante n'est elle non plus pas ce qu'elle prétend être. Elle est employée comme bras droit du magicien, lequel a apporté beaucoup à son bagage occulte, sans se douter une seconde des engagements religieux pris par sa confidente. Elle est de par la même une sorcière hors du commun et elle n'est donc nullement prisonnière de la secte de Strigas. Adepte de longue date de cette divinité stygienne, Vanya a organisé l'enlèvement de la petite, et a fait en sorte qu'il se passe sans accroc. Tout ceci est ignoré par le magicien qui lui témoigne toujours confiance franche et virile.

A ce stade et vu le contexte,

les joueurs ont toutes les chances de tomber dans le panneau. Car dépourvus de toutes ces informations vitales, les joyeux aventuriers voudront sans tarder se lancer à la poursuite des fanatiques qui sont partis la veille en direction de l'est, et ont donc une quarantaine de miles d'avance. Deux à trois jours devraient suffire à les rattrapper sans trop s'épuiser (important pour les combats qui vont suivre).

Le peu d'information qu'ils peuvent trouver sur les fanatiques (voyageurs, grotte d'une sorcière près de leur chemin, restes du campement) doivent les mettre mal à l'aise et les amener à être plus prudents. Une fois qu'ils auront rattrapé le groupe des fanatiques, ils devront élaborer un plan pour libérer la fille et sa gouvernante. Le plus amusant dans cette situation serait une baston générale que l'on peut imaginer de deux façons. 1). les aventuriers contre une dizaine de fanatiques surpris. 2). les aventuriers à la tête d'une quarantaine de mercenaires contre la caravane des fanatiques qui se compose d'une cinquantaine à une centaine d'individus (si vous choisissez de jouer les options Mercenaires et Combat de masse).

La Gouvernante/Sorcière réalisera rapidement ce qui ce passe et reprendra instantanément son rôle de gouvernante et surtout de prisonnière à libérer si les félés sont en train de perdre. La fille ne remarquera rien de tout ça et n'aura de toute façon rien d'intelligent à dire car elle est de toute façon shootée jusqu'à l'os pour encore un bon bout de temps. Si l'assaut tourne mal et que les aventuriers risquent d'y laisser leur peau, on fera intervenir Juma (ou Taurus, selon vos goûts) tout de suite en leur faveur.

Juste au moment où les aventuriers ont libéré les deux femmes, ils remarquent un énorme nuage de poussière à

l'horizon, et vont très vite se rendre compte qu'il s'agit d'un large groupe de tarés qui voulaient venir à la rencontre de leurs frères et soeurs. Pas la peine de dire qu'ils sont très mécontents quant ils les trouvent pour la plupart déchiquetés.

Ce premier scénario devra se finir avec des aventuriers légèrement inquiétés par la foule de fanatiques/citadins qui sont sur leur trousses et qui les forcent à retourner par un autre

claires jusqu'ici, se compliquent dans la tête de nos braves sauveurs de princesse. Quand ils se croiront en sécurité relative, qu'ils auront mis assez de distance entre eux et leurs poursuivants et qu'ils commencent à s'intéresser plus à la gouvernante qu'à leur sécurité, ils vont se retrouver dans un tourbillon d'événements qu'ils auront du mal à contrôler. D'abord Vanya va essayer de s'emparer de la fille par tous les moyens et de s'enfuir avec elle en direction

des fanatiques qui les poursuivent. Elle tentera par exemple de persuader le groupe de la laisser partir en avance avec au maximum un aventurier ou quelques mercenaires car "la fille n'est pas assez en sécurité ici".

Si ça ne réussit pas, elle s'en prendra aux aventuriers, un à un, en essayant de les faire se trahir entre amis. Ce sera d'autant plus facile, si il y a des querelles dans le groupe. N'oubliez pas que c'est une nymphomane professionnelle.

Si elle a du succès elle essaiera naturellement de se débarrasser très rapidement de son ou ses compagnons pour rejoindre ses frères et soeurs. Seulement, en cas de danger évident pour elle ou la fille, Vanya prendra le commandement des mercenaires pour essayer de retourner les aventuriers dans le sable. De même, elle essaiera tout pour empêcher le groupe d'attaquer les fanatiques.

COMME QUOI UN INCIDENT DIPLOMATIQUE ENTRAINE SOUVENT UN COMBAT DE MASSE

Vous l'aurez deviné, une pyramide enfouie en plein centre ville, si jamais ça venait à se savoir, ça pourrait entraîner une grave perturbation dans la force, comme dirait l'autre. Deux solutions pour arriver à ce que les personnages soient irrémédiablement impliqués dans un combat de masse. Tansunium étant un état presque rebelle de Koth, on imagine très bien le deuxième nuage de poussière provoqué par des cavaliers venus rétablir l'ordre depuis la métropole. Avec eux d'un côté, les fanatiques de l'autre, et les personnages au milieu, ça peut tourner au meurtre multiple avec préméditation.

chemin, deux à trois jours plus long. Mais heureux d'avoir réussi à libérer la fille, qui plane un petit peu, et sa charmante gouvernante qui est non-seulement d'une beauté aveuglante, mais qui manifeste aussi un certain intérêt dans un ou plusieurs des aventuriers.

DEUXIEME COUCHE

Les aventuriers ne doivent pas se sentir hors de tout danger mais mettez-les à l'aise : ils ont sauvé la fille, ils peuvent faire des gallantries tout au long de leur journée à cette gouvernante supermignonne qui semble être tombée amoureuse de tous les aventuriers en même temps. Selon votre scénario; ils ont peut-être même tout un troupeau de mercenaires pour les protéger ou, mieux encore, pour assurer leur retraite.

Mais c'est justement à ce moment-là que les choses, si



Comme ils n'ont pas encore assez de problèmes comme ça, ils se feront piquer la fille à ce moment-là par un des plus grands héros des romans de Conan: Juma! (ou Taurus si Juma ne colle pas dans votre campagne). Il importe peu où la fille se trouve à ce moment-là; si elle a été enlevée dans le camp, tout le monde sera sur place pour l'apprendre, si la gouvernante est partie avec elle, avec ou sans l'accord du groupe, ils vont la retrouver assommée près de quelques heures de marche. De toute manière, tout le monde sera réuni peu de temps après l'enlèvement. C'est à ce moment que la gouvernante prendra le commandement des mercenaires pour se débarrasser défi-

et les fanatiques. Juma, lui ne veut rien de la fille. Il est en train de se venger de Yezdirg pour lequel il a mené une longue et périlleuse enquête afin de retrouver sa prétendue fille. Il a finalement trouvé une fille qui correspondait à la description du marchand dans une caravane d'esclaves de Shem. Il lui a fallu massacrer à peu près tout le monde pour libérer la fille. Sa description dans GURPS Conan p.123 explique sa haine envers les marchands d'esclaves. Il a délivré la fille du marchand, mais s'est vite rendu-compte que le marchand ne cherchait nullement sa fille, mais un sacrifice approprié pour sa magie noire. Avant qu'il ait pu intervenir, la fille avait été enlevée par la gouver-

nant, et que ce sont des alliés potentiels précieux. Le comportement du groupe déterminera s'ils s'en iront trouver Juma d'eux-mêmes ou s'il sera obligé de se déplacer. Évitez un combat à tout prix car ils doivent de préférence s'allier à ce PNJ.

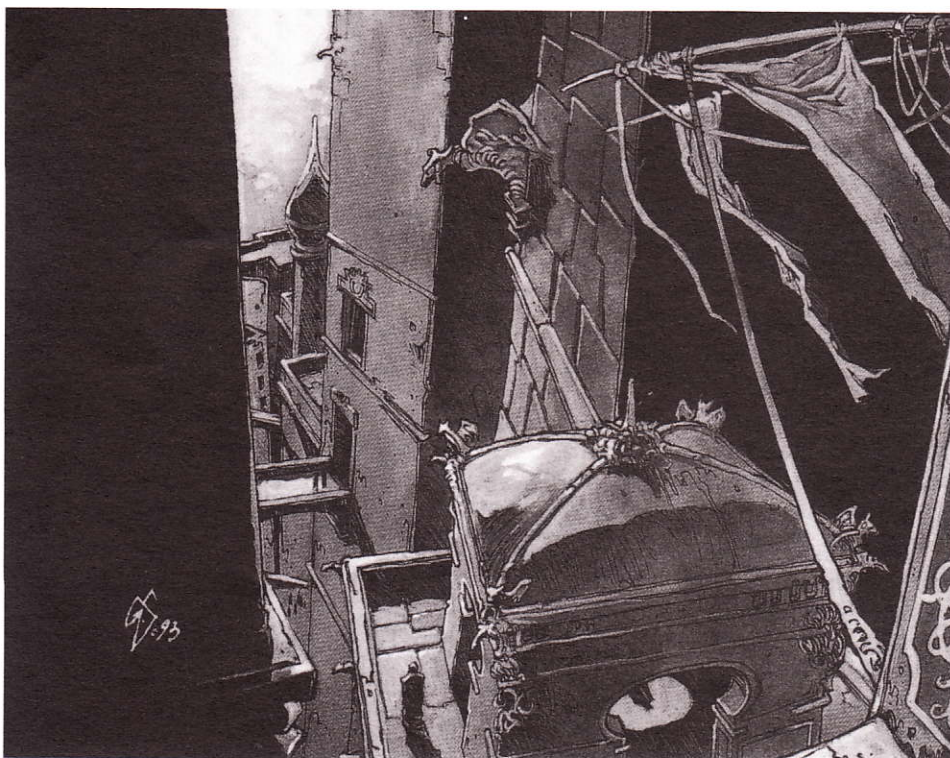
Juma/Taurus leur explique la situation s'ils ne l'ont pas déjà devinée, puis leur propose de se venger ensemble de ce porc

et les fanatiques, mais les choses peuvent tourner différemment, si ce n'est que l'on découragera les tentatives de viol sur la droguée, c'est mal.

Quoiqu'il en soit, à la fin de cette deuxième partie les aventuriers sont toujours poursuivis, par deux groupes maintenant, mais ont gagné un nouveau but et un nouvel allié plutôt salvateur.

COMME QUOI LA SURPRISE PEUT AVOIR UNE INFLUENCE SUR LA SANTÉ MENTALE.

Plutôt que s'arrêter à une bête élimination des morts-vivants, pourquoi ne pas aller rechercher la cause de cette haute mana. Même Yezdirg ne le sait pas. Mais moi je peux vous renseigner. Vous n'êtes pas sans savoir que le mythe de Chtulhu est bien implanté dans le monde de Conan? Et bien imaginez vous une tentacule de grand ancien, sortant du puits central pour annoncer un réveil de bien mauvais augure.



nitivement des aventuriers qui commencent à leur apparaître comme un peu pénible. Les aventuriers devront obligatoirement profiter de cette situation pour s'échapper. À eux de voir s'ils continuent à chercher la fille ou s'ils veulent seulement s'enfuir (comme des lâches). D'une manière ou d'une autre le scénario les rattrapera et n'oubliez pas qu'ils sont pourchassés maintenant par les mercenaires

et les fanatiques. Il a alors suivi les fanatiques en même temps que le groupe, et s'est contenté d'observer le massacre. Après qu'il ait enlevé la fille (sans tuer ou blesser aucun des aventuriers, bien sûr) il continue quand-même à observer le groupe à distance.

C'est en voyant que les mercenaires pourchassent les aventuriers qu'il aura la certitude que eux aussi ont été trompés par le

de nécromant. Il sait aussi que la gouvernante est le bras droit du magicien, il n'aura donc aucun scrupule de l'éliminer à partir de maintenant, si les joueurs n'ont pas fait leur travail. Ils auront donc tout intérêt à rentrer le plus vite possible, car il y a certainement quelque chose de très mauvais qui se prépare, je le sens d'ici. Le plus logique serait alors de protéger la fille tout en évitant et les mercenaires

TROISIEME COUCHE

Pendant tout ce temps le magicien n'est pas resté inactif. Il a en toute tranquillité préparé le site du sacrifice, a récité les rites nécessaires et a tout fait pour être au top du rituel démoniaque. Durant ses repos, il s'est tout de même accordé un droit de regard sur l'avancement de ses employés.

Grâce à des moyens dérivés de la magie ou de l'espionnage en bonne et due forme, il a pu rendre compte de la situation précaire (si situation il y a) de sa "fille". Il ne lui reste désormais que très peu de temps, car il est vital pour lui d'achever l'incantation avant l'arrivée des aventuriers. Si vous voyez que vos joueurs font montre de trop de facilité à avancer vers la ville, faites en sorte que Yezdirg envoie une petite troupe à leur rencontre; de préférence cinq à dix mort-vivants qui les attaquent pendant la nuit. Tout ça ne devra naturellement pas les arrêter, mais les échauffer. Arrivés en ville, ils devront correctement cacher et protéger la fille, afin qu'on ne la leur vole pas au dernier moment, facilite ainsi l'incantation du magicien.

Ce sont deux Hommes-Serpents qui lui indiquèrent la localisation générale, en échange d'une promesse d'hébergement. Après des années de recherches et d'étude, Yezdirg localisa avec certitude un endroit où régnait et règne toujours une Haute Mana (ou Fluide élevé). Il acheta tout de suite la villa au sommet de cette coline et s'ins-

talla comme marchand dans la ville. En explorant la pyramide il se rendit compte qu'elle renfermait une armée entière de mort-vivants qui n'attendaient que d'être réactivés par l'intermédiaire d'une gemme en cristal situé au milieu de la pyramide sur un autel (non, ce n'est pas trop lourd!). Pour faciliter son travail et augmenter ses

chances de réussite il voulait sacrifier la fille afin de tirer le niveau de mana à son paroxysme. Son armée de morts-vivants s'est vu progressivement infiltrer les sous-bassements de la ville afin de sécuriser tous les sites magiques des alentours.

Deux solutions pour l'assaut final de la villa :

1) Trouver l'entrée de la pyramide souterraine, défier tous les pièges et monstres que le magicien a installé uniquement pour eux. Se débarrasser des mercenaires et/ou des fanatiques qui viennent juste de les ratrapper après avoir massacré la milice de la ville. Stopper le magicien qui vient à l'instant de finir son incantation et qui peut maintenant consacrer tout sa puissance aux aventuriers.

2) Réussir à remonter par des trous à zombis jusqu'à une entrée parallèle de la pyramide. Stopper Yezdirg. Croire que tout se termine bien. Voir les mercenaires ou les fanatiques ou les deux vous foncer dessus avec force cris.

Des Persos Sympas !

YEZDIRG

A créer, selon votre campagne, avec 350 à 400 points.

Avantages : Magerie 3, Volonté de fer +3, Alphabétisation, Mémoire infailible, Riche.

Désavantages : Obésité, Gloutonnerie.

L'une des forces de Yezdirg est l'étonnante facilité avec laquelle il cache sa condition de magicien. Il est gras, vulgaire, et gère effectivement un petit commerce de Tantusium. Personne ne vous croirait si vous affirmiez qu'il est magicien, et c'est là son deuxième atout. Personne, à part sa gouvernante, ne sait qu'il passe ses nuits à 50 mètres sous son magasin.

Le prestige ne l'intéresse pas, c'est le spectre de la connaissance qui l'anime. Son unique réputation, bien méritée, est celle d'un excellent négociant en épices et tissus. Implanté depuis plus de trois ans en ville, tout le quartier sait que sa-fille-qu'il-venait-de-retrouver-à-disparu-quelle-horreur-dans-les-mains-de-terribles-fanatiques. Néanmoins, bien que feignant le chagrin, il n'en sait pas plus que les joueurs

sur l'implication religieuse de sa gouvernante.

VANYA

Gouvernante

A créer avec 150 points

Avantages : Magerie 2, Volonté de fer +2, Charisme +3, Apparence Splendide.

Désavantages : Devoir envers le Culte, Sadisme.

Si Yezdirg est le grand méchant de l'histoire, Vanya est la garce qui va énerver les joueurs tout le temps sans qu'ils le sachent.

A la différence de ses confrères et sœurs de culte, elle est tout sauf une gourde. La sorcière se fout pas mal des expérimentations du mage, elle veut simplement récupérer la fille pour son culte.

MANDARINA

La pauvre fille ne voit rien de toute la campagne : Ancienne esclave, elle est achetée et aussitôt droguée par Yezdirg.

Changement de drogue avec les fanatiques, mais la fille reste légumineuse, et sera incapable de renseigner les joueurs sur sa condition.

A construire avec 20 points, mignonne. Dépendance à une drogue.

MERCENAIRES

Ces mercenaires ont tous un Devoir envers Yezdirg et sa Gouvernante, et seront d'ailleurs assez désorientés si des ordres fusent des deux en même temps.

A construire sur 75 Points.

YARBAR & ZEFF

Deux hommes serpents intelligents et bien entraînés, dont les relations avec Yezdirg sont assez floues. Il ne risqueront en aucun cas leur vie pour le sauver.

A construire sur 90 Points.

FANATIQUES DE STRIGAS

Bien que leur déesse soit mineure et assez quelconque, les fanatiques sont nombreux et motivés. Le gros de la troupe est concentré dans la caravane, mais de nombreux citadins sont adeptes de ce culte sado-masochiste.

A construire sur 25 Points. Fanatique, Chimère, Volonté de fer.

CONCLUSION HABILE

Première constante de fin de chapitre, les zombies et les squelettes se répandent par tous les trous de la ville et même pire. Deuxième chose à prendre en haute considération : le combat contre le magicien doit être nécessairement passionnant, mais l'on doit veiller à ce que les aventuriers gagnent uniquement parce que le magicien préfère se retirer pour "mieux combattre un autre jour".

Un ennemi, ça s'économise, ça se fait réviser, sinon, à quoi ça sert de prendre la garantie? Et ce d'autant plus que deux ennemis qui se respectent sont à même de devenir de solides alliés sur le tard.

Tout ce qu'il reste à faire aux valeureux aventuriers est de détruire la gemme avant que les morts vivants aient détruit la ville, ceci les fera tomber en poussière.

Une classique fête d'une semaine suivra ces événements, si les aventuriers sont restés en bons termes avec la municipalité.

Alexandre Klesen et Zlika

PETIT RÉCAPITULATIF DES PERSOS

Nom	Couverture	Rôle
Yezdirg	Marchand	Magicien
Vanya	Gouvernante	Sorcière/Fanatique
Mandarina	Fille de Yezdirg	Ex-esclave
Yarkbar & Zeff	Hommes Serpents	Hommes Serpents
Mercenaires	Mercenaire	Boum
Fanatiques	Citadins	Guerre civile

SE DÉBARRASSER DES VIEUX PRÉJUGÉS

Chaque joueur possède un tas de préjugés envers certains Désavantages. Peut-être refusez-vous de jouer un personnage ayant le vertige, car vous-même l'avez. Ou peut-être ne pouvez-vous pas jouer de fanatiques, simplement parce que vous ne saisissez pas comment on peut se retrouver tellement lié à une cause. Ainsi, certains préjugés seront toujours votre : Si vous abhorrez l'interprétation d'un Sadique, d'un Mégalomane, ou d'une brute, laissez tomber!

Certains préjugés peuvent néanmoins être surpassés, et c'est cela qui apportera du sang frais à vos personnages. Revenez également sur les Désavantages que vous n'avez jamais utilisés. Certains seront trop loin de vos conceptions pour pouvoir être exploités, mais d'autres pourront apporter un plus, si vous leur donnez une chance. Une relecture des explications des Désavantages peut aussi vous aider à les voir sous un nouveau jour. Etourdi ne veut pas forcément dire sénile ou débile, il peut se révéler être un choix de qualité pour de nombreux personnages, à partir du moment où l'on s'astreint à définir précisément le caractère qui en découle. Le jour où j'ai essayé de jouer un Désavantage qui ne m'attirait pas à priori, je me suis rendu compte que cela m'amusait beaucoup. Pour une fois, mon personnage avait des problèmes différents des miens.

MÉLANGES

Un autre truc est d'introduire un Désavantage dans une configuration standard. Exemple : nous connaissons tous le chevalier muni de Code de l'honneur, Devoir, et Vœu. Qu'en serait-il s'il était affublé de Cleptomanie? Ce n'est pourtant pas quelque chose qu'il a envie de faire, il ne peut pas s'en empêcher, c'est tout. S'il a volé quelque chose de recherché dans sa jeunesse, il peut avoir un Secret, ou être traqué par un ennemi. D'un seul coup, le stéréotype s'est changé en personnage, et ceci par l'ajout d'un Désavantage.

Ce système fonctionne avec tous les personnages "typiques". Le vieil homme raccorni (probablement un magicien, un prospecteur, ou un professeur à la retraite) aura Age, Dur d'oreille, Entêtement, Etourdi, et une Chimère (rien n'a changé depuis mes 30 ans); mais il est Impulsif! Mis en relation avec sa Chimère, cela peut entraîner des problèmes parfois amusants. Dans

une version plus sérieuse, donnez lui plutôt un Secret, ou un Sens du devoir, une sorte d'obligation entermée (pour l'instant) depuis des années. Il apparaîtra que c'est aussi une façon de faire considérer votre personnage comme une vraie personne par les autres joueurs.

L'ATTITUDE ENVERS LES DÉSAVANTAGES

Même sans changer les Désavantages utilisés d'habitude, vous pouvez en modifier l'impact en considérant la façon dont votre personnage les ressent. Voici différentes attitudes en fonction de Désavantages donnés.

HONNEUR

Non seulement vous assumez le Désavantage, mais en plus, vous en

êtes fier. C'est bien sûr naturel, et approprié, pour la plupart des Désavantages de type "gentils", ou "bons" (Sens du devoir, Respect de la vérité, Honnêteté), mais ça peut marcher avec les autres. Cela donne du relief à des traits de caractères mauvais (Qui, à part quelqu'un de terriblement vil, peut être fier d'être un Sadique?), ou soulève d'intéressantes questions (Qu'est-ce que, dans l'Obésité, peut rendre quelqu'un fier?).

RÉSIGNATION

Vous réalisez l'ampleur de vos défauts, et vous en faites une raison. Peut-être le ressentez-vous comme un défi à surmonter, ce qui est une bonne attitude pour les Désavantages physiques, ou comme une tragédie qui ne peut être qu'acceptée. Vous minimisez ainsi les conséquences de Désavantages d'ordre physique ou social, impossibles à guérir ou à régler. Bien que cela affecte toujours pleinement votre personnage, cela rendra son entourage plus compréhensif de ses problèmes. Dans le cas des Désavantages mentaux, l'effet peut se révéler tout-à-fait contraire : plutôt que de tenter de surmonter les problèmes, vous les acceptez froidement, ce qui a le don d'énerver vos amis.

IGNORANCE

Vous pensez de bonne foi que vous n'avez aucun problème. C'est presque automatique pour tous les

Désavantages relatifs à la folie : personne ne peut réaliser qu'il croit en une Chimère tant qu'il la subit. C'est aussi valable pour les personnages simples et/ou honnêtes, qui peuvent avoir Respect de la vérité, Honnêteté, ou Code de l'honneur, sans même sans apercevoir. Un personnage avec cet état d'esprit accusera rapidement son entourage d'être affublé des mêmes désavantages, et sera surpris lorsqu'il aura la preuve du contraire.

NÉGATION

Loin dans son subconscient, le personnage sait qu'il souffre d'un Désavantage, mais refuse de le reconnaître. C'est une attitude réaliste, bien que dramatique, pour

être pable d'accéder à l'aide ou au soutien que pourrait vous apporter votre entourage. De plus, il est fort possible que cela soit la société qui vous ait inculqué ce défaut. Même si vous ne voyez aucun inconvénient à la drogue que vous consommez, ni aucune raison de mourir jeune, la société vous a au moins appris à en avoir honte.

L'attitude d'un personnage à l'encontre de ses Désavantages peut varier au cours du temps. Un Alcoolique peut commencer par nier le problème, puis avoir honte de boire, et il peut enfin haïr son addiction jusqu'à ce qu'il s'en soit séparé, après quoi il l'assumera probablement très bien. A chaque étape, l'énoncé du Désavantage va changer légèrement, lui donnant un intérêt accru à chaque fois.

VARIATIONS

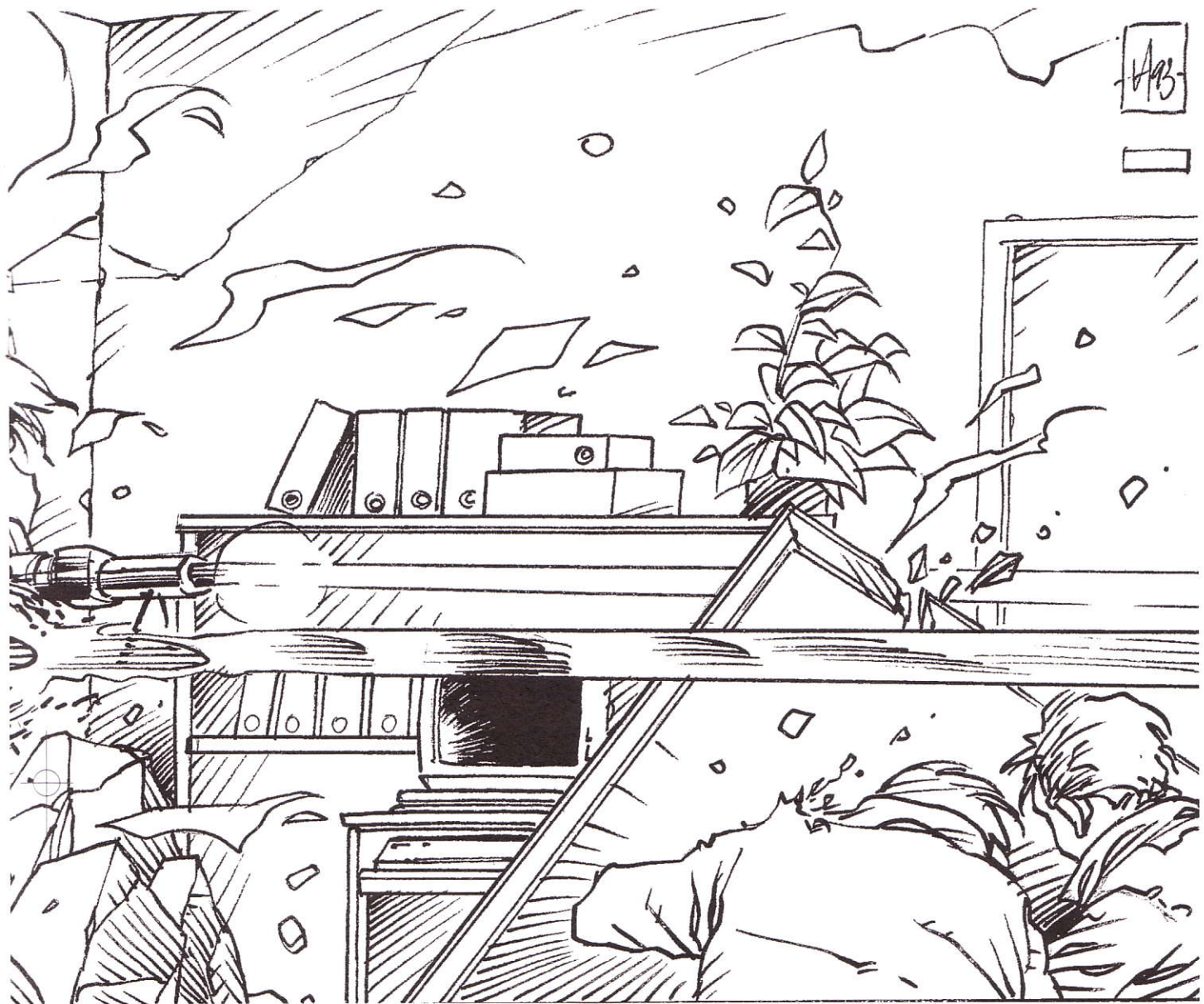
Certains Désavantages sont déjà présentés sous forme de variantes (Mégomanie et Orgueil - Caractériel et Berserk, par exemple). D'autres variations peuvent être imaginées : On autorisera deux formes d'orgueil : la Vanité et l'Inconscience. La Vanité est l'importance primordiale que revêtent le regard d'autrui et l'honneur. L'inconscience représente plus une ignorance totale du danger qu'une confiance en soi éhontée. Parfait pour des personnages jeunes ou expérimentés.

Une race de fantasy que j'ai développé possède en standard une forme particulière d'Impulsivité, qui leur permet de s'enflammer au cours d'une discussion tant qu'elle évoque leur but. D'une façon générale, ils vont s'investir dans une activité, puis subitement l'abandonner au profit de quelque chose d'autre. Les enfants sont dotés d'une variante proche dénommée "Durée d'attention limitée".

La plupart de ces variations n'impliquent pas de changement dans le coût en points, mais le MJ peut les ajuster à son appréciation. Elles ne changeront pas non plus les actions entreprises par les personnages, mais changera leur façon de penser, ce qui est le cœur même du roleplaying, ou jeu du rôle pour les auteurs.

Avec quelques interprétations, les Désavantages n'en deviendront que plus intéressants et marrants (On se rappellera quand même que dans Jdr il y a "jeu"), alors que les personnages gagneront une étoffe sans précédent. ■





+1 (Vo), Etre lobotomisé des lobes cervicaux +2, connaître la bible par cœur +3 ou tout autre talent qui vous sera nécessaire (Explosifs, Corps à corps, Electronique, etc...)

Equipement : Cran d'arrêt ou M16 ou Uzi ou Revolver cal.44 ou Lance-roquettes, et suffisamment de munitions. Ils ont tous un talkie-walkie branché sur la même fréquence.

Apparence et comportement : De toutes les origines mais on ne peut pas vraiment le voir puisqu'ils ont tous des cagoules. Ils sont obéissants à leur chef, Jacques Mongoy, mais surtout cons et violents.

PNJS hauts en couleurs

LES GENTILS... (ce sont les otages !...)

CYRIL BARNARD, directeur

Fo 2 Vo 2 Ag 1 Pe 2 Pr 1 Ap 2

Talents : Discussion+1, Savoir-faire+0, Informatique+0, Comédie+0, Corps à corps+0.

Equipement : Un attaché-case, au contenu classique.

Apparence et comportement : Cyril est un homme de taille et de corpulence moyenne avec un physique assez passe-partout.

Côté caractère Cyril est quelqu'un de réfléchi et de calculateur. Il prend rarement un risque inutile. Il manie l'humour noir et le cynisme avec une facilité parfois déconcertante, il est même parfois légèrement sadique, un peu fou peut-être ?

Sa situation d'otage le laisse de marbre, comme s'il en attendait la fin. Il passera donc son temps à rester assis et à calculer leurs chances de survie, les probabilités qu'au moins l'un d'eux meure, etc... Et il annoncera, avec un amusement non dissimulé, les résultats de ses petits calculs, faisant craquer les uns, terrorisant les autres. De toutes façons à chaque fois qu'il pourra le faire sans dan-

ger il balancera vanes et insultes aux terroristes.

EMMANUEL GROS, sécurité et maintenance

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Pe 1 Pr 2 Ap 1

Talents : Mécanique +0, Electronique +1 (plutôt électricité), Crochetage +0, Faire une dépression +1 (Vo).

Equipement : Une petite trousse à outils, une paire de menottes (son flingue lui a été retiré), 6 cartouches de gros calibre.

Apparence et comportement : Emmanuel Gros est un homme très brun faisant 1,80 m avec une légère tendance à l'embonpoint. Il porte un uniforme bleu-gris et une paire de solides chaussures.

Emmanuel Gros est un brave type, il a sa conception des choses certes, mais il fait son métier avec un dévouement et une bonne volonté exemplaire (même s'il fait parfois cela d'une manière assez peu exhaustive. Il est serviable et sympa mais il peut vite devenir très

(très très) chiant. Il est parfois naïf et souvent impulsif. La situation de la prise d'otage lui est intolérable (il s'en veut à un point). De plus le fait que sa femme et son chien se soient barrés la veille n'arrange rien (si au moins elle lui avait laissé le chien !). Tout est de sa faute, en fait la dépression est proche et, si l'occasion se présente, il égorgera un terroriste rien qu'avec les dents, juste histoire de se passer les nerfs sur quelqu'un qu'il hait, puis il se mettra à pleurer, etc...

Note : Emmanuel Gros, vu son état dépressif, est à considérer comme ayant un point de force supplémentaire. De plus il ne tombera pas dans les pommes mais à -1 s'écroulera d'un coup, directement dans le coma.

FRANCIS INTRUDER, commercial

Fo 3 Vo 2 Ag 1 Pe 2 Pr 1 Ap 1

Talents : Baratin +2, Anglais +0, Corps à corps +0.

Equipement : Un attaché-case contenant divers contrats et fascicules publicitaires, une calculatrice, un agenda, quelques stylos.

Apparence et comportement : Souvent vêtu d'un costume gris clair et d'une cravate bordeaux, Francis correspond tout à fait à l'image que l'on se fait du jeune cadre dynamique.

Francis est un obsédé de l'image qu'il veut donner à autrui (et à lui par la même occasion), ainsi il se comporte souvent de façon à se mettre ne valeur par rapport aux autres, cela frisant parfois le ridicule. Des attitudes à la "Rambo", des histoires invraisemblables qu'il invente pour se mettre sur le petit piédestal qu'il s'estime dû (en fait il est légèrement mythomane). Ceux qui le connaissent ne le croit, hélas pour lui, plus vraiment.

Son attitude par rapport à la prise d'otage est toute différente de celle des autres. Francis est surexcité ! Pour lui c'est l'aventure, l'occasion de vous montrer qu'il est un vrai dur. Aussi n'hésitera-t-il pas à risquer sa vie pour sauver ses collègues même si ses actes sont parfois inconsidérés.

CECILE DUBLE, secrétaire

Fo 1 Vo 1 Ag 2 Pe 2 Pr 2 Ap 3

Talents : Séduction +1, Lire l'horoscope (Vo) +0, Répondre "Hein ?" (Vo) +0, Prendre en sténo (Vo) +0, Taper à la machine +0.

Equipement : Une trousse de maquillage, un bloc sténo, un stylo, un sac à main, un paquet de cigarettes, un paquet de chewing-gum, une revue du type "Femmes magazine" avec son complément spécial "L'astrologie par les plantes".

Apparence et comportement : Cécile apparaît comme une jeune femme d'une vingtaine d'années assez mignonne, en minijupe noire assorti d'un chemisier blanc très classique (et



très provoquant !). En fait "Soit belle et tais toi !" correspond tout à fait au profil de cette jeune et jolie fille ma foi peu intelligente. Alternant cigarette, chewing-gum (pour l'haleine), séance de maquillage ou de lecture ("Femmes magazine" bien sur !), elle arrive quand même à taper quelques lettres ou autres contrats. Du coup elle est surtout là pour faire joli dans la société (ah... Les femmes reléguées au rang d'objet décoratif ! C'est le MLF qui va pas être content !).

Dans sa situation d'otage elle est (si, il faut le dire) très chiant, criant pour un rien, pleurant pour un autre rien, etc... Bref, elle est terrorisée et au bord de la crise de nerfs.

SABDRINE IFEBO, secrétaire

Fo 1 Vo 2 Ag 2 Pe 1 Pr 2 Ap 2

Talents : Discussion +1, Anglais +0, Allemand +0, Savoir-faire +0, Séduction +0, Faire le café +0.

Equipement : Un bloc sténo, un stylo, une machine à écrire électronique portable, un agenda, un jeton pour la machine à café, une paire de lunettes.

Apparence et comportement : Presque aussi mignonne mais avec un air plus intelligent que sa collègue, elle est vêtue d'un tailleur. Sandrine est le stéréotype de la secrétaire que beaucoup aimeraient avoir, intelligente, bossue et pas laide, ajoutez y sa pointe d'humour et vous obtenez un petit bout de femme très sympa.

La situation d'otage l'embête beaucoup, elle est plutôt embêtée, autant parce qu'elle prend du retard dans son travail que parce qu'elle peut y rester. Elle prend cependant la situation avec beaucoup de calme et de courage, comptant les heures en essayant de tenir le coup nerveusement parlant. Elle essaiera de ne pas envenimer les choses et fera même du café pour tous si on lui en laisse la possibilité.

LES MÉCHANTS... (C'est ceux qu'ont les flingues !...)

Les terroristes importants de ce scénario sont au nombre de 6 dont 3 humains, ils ont tous des talkies-walkies, ils se réclament de la Secte des Enfants du Bon Dieu.

Ils ont tous autant qu'ils sont été allègrement manipulés par les Démons, mais ils ne s'en doutent pas le moins du monde.

Pour eux le chef c'est Maurice "Gigèn" et personne d'autre.

LES HUMAINS

Maurice GIGEN

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Pe 2 Pr 1 Ap 1

Talents : Armes de poing+1, Armes d'épaule +0, Armes de contact +1, Corps à corps +0, Tactique +0.

Equipement : Uzi, un magnum 44, cartouches, poignard.

Apparence et comportement : Vêtu d'un treillis, chaussé de rangers et flanqué d'une vieille gabardine râpée ce type mal rasé est patibulaire mais presque. Le pire c'est qu'il se croit intelligent, mais non, il est tout simplement salement manipulé par un Démon. Néanmoins il a gardé ses côtés brutal, pervers et raciste. Ce qu'il préfère c'est faire peur et taper sur les plus petits que lui (surtout s'ils sont un peu bronzés !) ou encore forcer un peu la main (hum...) à une fille qui lui plaît. En résumé c'est le portrait tout craché du chef terroriste qui a le caractère de l'enfoiré de service, et il aime ça !

JACQUES MONGOY

Fo 3 Vo 1 Ag 2 Pe 1 Pr 2 Ap 1

Talents : Electronique +2, Systèmes de sécurité (Vo) +1.

Equipement : Matériel électronique, outils divers, un revolver de calibre 22, cartouches.

Apparence et comportement : Expert en électronique, cet homme est là pour s'occuper de placer le courant où il le désire dans cet immeuble en entier sans que l'extérieur puisse y avoir un quelconque accès (il a, de plus, fait une dérivation qui lui permet de garder du courant dans l'immeuble même si la police coupe le quartier). Il est plutôt calme et timide, il est là pour faire son boulot et c'est tout. Ce n'est pas pour ça qu'il tolère bien certaines actions de Maurice. De plus il ne tirera que s'il y est obligé (otage armé, etc...).

ALEX "CHOUX-FLEUR"

Fo 1 Vo 2 Ag 1 Pe 2 Pr 3 Ap 1

Talents : Explosifs +2, Chimie +0, Armes de poing +0.

Equipement : Un sac de sport contenant 2 grenades, et quelques restes de plastic, quelques détonateurs, un revolver de calibre 22, des cartouches.

Apparence et comportement : Alex est un grand blond boutonneux avec une tête à sortir (hélas pas indemne !) d'une expérience de chimie qui aurait mal tournée. Il a, en apparence, tout du teenager attardé. Instable et

impulsif c'est un psychopathe, dangereux spécialiste de la démolition à grande échelle.

LES DÉMONS

KARL, Démon de Nybbas (Grade 2)

Fo 2 Vo 5 Ag 3 Pe 4 Pr 2 Ap 2 PP 34

Talents : Culture cinématographique +1, Baratin+1, Savoir-faire +1, Discussion +1, arme de poing +0.

Pouvoirs : Télépathie +2 (321), Dialogue mental +2 (322), Téléportation +1 (331), Télékinésie +2 (125), Paralyse +2 (135), Boomerang +1 (224), Danger +1 (315), Champ de force +3 (251), Vitesse +2 (334), Message Subliminal +3 (Spé).

Equipement : Un revolver de calibre 22, des cartouches, un petit calepin (avec plein d'adresses, de N° de téléphones, etc...).

Apparence et comportement : Ce petit gros aux yeux verts est un véritable pro du message et de tous les systèmes de communication, du plus archaïque au plus moderne. Il est là spécialement afin qu'il n'y ait aucun doute sur le fait que ce soit bien des membres de la secte qui soient responsables de la prise d'otage. Son but à lui est de convaincre dans le moins de temps possible le plus de monde possible que c'est quelque part de la faute de chrétiens intégristes. Ainsi, la faute retombera sur toute la chrétienté.

• *Si vous êtes très joueurs*, vous pouvez utiliser 2 options de plus :

Option "école maternelle" : Les terroristes sont bourrés d'explosifs, enfin leurs gilets en sont remplis, et menacent de tout faire sauter. Ils ont de jolis détonateurs à la main. Ça doit vous rappeler quelque chose, non ?

Option Waco : Tout est tellement bien miné que des bidons d'essence sont placés un peu partout et si ça pète, hop, tout le monde en enfer !

KRIST-OFF, Démon de Belial (grade 1)

Fo 5 Vo 2 Ag 3 Pe 4 Pr 3 Ap 1 PP 16

Talents : Armes de poing +1, Lancer +1, Lance-flammes +3, Chimie +2, Esquive +0.

Pouvoirs : Cornes +2 (116), Feu +3 (121), Immunité au feu (213), Bond +2 (333), Com-

bat (346), Esprit frappeur (524), incendie +3 (Spé).

Equipement : Un lance-flammes avec un réservoir suffisant pour 15 utilisations, une douzaine de cigares, un briquet tempête.

Apparence et comportement : Il est là pour s'assurer que personne ne fera le malin et, éventuellement, pour écarter d'éventuels Anges. Attention, il est loin d'être stupide et n'éliminera un Ange que s'il n'y a pas trop de témoins humains.

GERONIMO, Démon de Baal (grade 2)

Fo 5 Vo 2 Ag 4 Pe 4 Pr 2 Ap 1 PP 19

Talents : Armes de poing +1, Armes d'épaules +1, Armes de contact +1, Corps à corps +1, Lance-roquettes +2, Discrétion +1, Esquive +1, Tactique +2, Stratégie +2.

Pouvoirs : Energie +2 (123), Acide +1 (126), Douleur +2 (166), Armure corporelle +3 (211), Anaérobiose (216), Rebond +1 (255), Charme +2 (131), Art de la guerre +3.

Equipement : Uzi, Calibre 44, plein de cartouche.

Apparence et comportement : Ce grand type tout maigre tout habillé de noir est le responsable de cette opération du point de vue militaire (qui est tout de même une réussite). C'est lui le chef de l'opération, c'est lui qui donne les ordres. Il réagit comme le militaire type dont la conduite est dictée par ses supérieurs.

Et en option...

Avec un peu de préparation vous pourrez de plus :

- transformer cette partie de Magna Veritas en partie d'In Nomine Satanis, il suffira juste de donner les Démons à vos joueurs ;

- faire jouer les otages principaux, mais rajoutez leur des pouvoirs, ils deviendront alors des Anges ;

- ne rien faire du tout et faire jouer ce scénario tel quel, ce qui nécessite beaucoup moins de travail...

Merci qui ?

CHRISTIAN "GET ANXIOUS" CIRRI

Conditions de Victoire :

Par otage mort : 20 points.

0 à 9 (ou résultat négatif) : Victoire totale

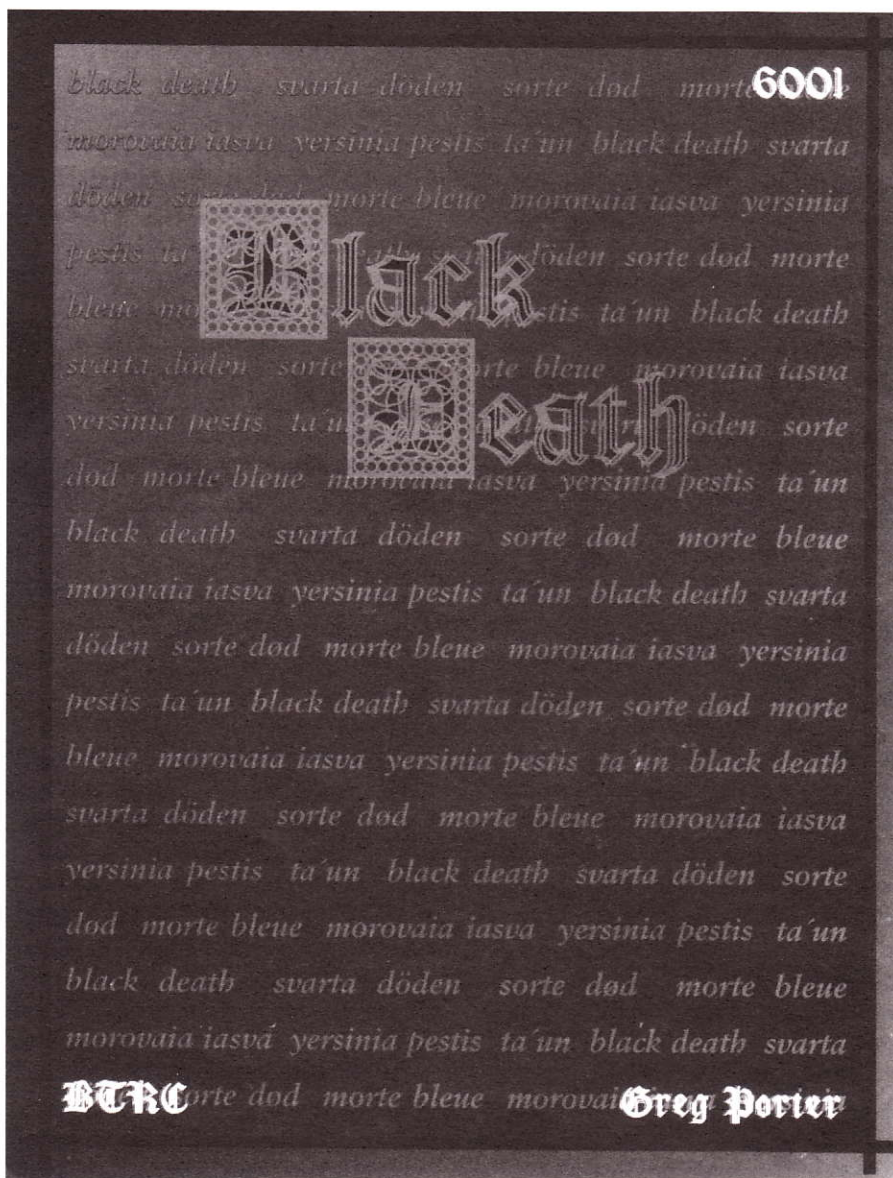
De 10 à 20 : Victoire normale.

De 21 à 40 : Victoire partielle.

41 et plus : Limitation. Na !

Les Démons éliminés = - 10 par Démon.

Dans Culture, il y a Ture !



**Des jeux
comme on
les aime !**

BLACK DEATH

Greg Porter, on le connaît depuis le jeu Culte "Macho Women With Guns"¹, qui eut un tel succès aux states qu'une seconde édi-

tion est en préparation. Les qualités... esthétiques du jeu lui permirent de monter brique par brique sa petite société de jeu. BTRC est entre autres, responsable de la sortie de Time-lords, Timespace et surtout de Corps, le jeu qui a la couleur d'Illuminati, le goût d'Illuminati mais qui n'est pas etc...

Et maintenant, Porter nous offre Black Death, un petit jeu de plateau sans prétention, présenté sous forme d'une pochette,

une couverture souple qui fait office de plateau, une planche de pions en couleur, des cartes prédécoupées et zou on joue...

Le thème de Black Death permet au joueurs semillant et malicieux d'incarner une maladie infectieuse carrément mortelle et de la faire prospérer en Europe en 1347. C'est ultime ! Le choix des maladies est vaste, de la peste bubonique au choléra en passant par la typhoïde et la syphilis ! C'est tip top !

L'éditeur dit lui-même que c'est un jeu de mauvais goût. Mais pas du tout ! C'est un jeu historique. On en a marre des jeux où on joue les gentils. Au moins, là, le gagnant il compte ses points en millions de morts. Il peut même atteindre le score de 30 millions. A ma connaissance, c'est le seul jeu de ce type (publié bien sûr, car les jeux sur la shoah sont légions sous les manteaux de nos confrères allemands²) et c'est bien agréable. Un peu de brutalité dans un monde de douceur.

Et ce n'est pas fini ! Une option permet de jouer en 1665, en modifiant à peine le plateau de jeu. A quand une extension contemporaine pour s'amuser avec les pays du tiers-monde ?

Et bien sûr, c'est quasiment donné (10\$ aux USA, 90 ou 100 balles en France). Comme quoi, le plaisir de jouer n'est pas proportionnel à l'investissement...

¹ Hep ! et si quelqu'un publiait Macho Women With Guns ? hein ? pourquoi pas ? vous nous faites savoir ce que vous en pensez ?

² Et puis de toutes façons, même si le jeu de plateau shoah existait, le joueur allemand ne pourrait pas faire beaucoup mieux que 6 millions de morts*, record à ne plus battre, face aux 30 millions de morts des purges stalinienne, oups de la peste noire, ça fait pauvre...

* On se rappelle encore d'un jeu présenté au concours annuel des créateurs de Boulogne et qui simulait l'activité et la gestion d'un camp de concentration. Il n'a pas gagné. L'auteur a disparu et on dit même que le centre Wiesel est à sa poursuite, sûrement pour lui demander un autographe.

Black Death
BTRC

RIONS AVEC PLASMA

Les Dupont et les Martin se réunissent tous les Vendredi soir pour jouer au bridge. Durant la partie, M. Dupont glisse à Mr Martin :

"Tu sais, ma mémoire flanchait tellement que j'ai décidé de m'inscrire aux cours d'entretien de la mémoire. Et ça m'a fait un bien fou !"

"C'est vrai ? Ca ne me ferait pas de mal non plus. Tu peux me donner l'adresse ?"

"Alors l'adresse... heu... Attends... tu

sais... Comment s'appellent ces fleurs, déjà, avec des épines... tu sais bien... avec ces longues tiges..."

"heu... des roses?"

"Oui, c'est cela... dis moi Rose chérie, tu as l'adresse des cours d'entretien de la mémoire?"

Zines

ILS SONT BEAUX MES ZINES, ILS SONT FRAIS MES ZINES !

On commence par l'habitué, le beau, l'hélvète **Tinkle Bavard !**

Un numéro très bien, très beau avec une couverture de notre Alberto Varanda préféré. Des scénarios et des aides de jeu comme s'il en pleuvait : Animonde, Rêve de Dragon, Cyberpunk et Tigres Volants. A noter un bon édito de 'Thias qui se demande s'il ne devrait pas se tirer une balle et abandonner son poste. Belle abnégation.

En attendant, **Tinkle Bavard n° 22**. 20 Francs (Français, les francs, contrairement à ce qui est inscrit, escrocs !), Matthias Wiesmann, 8c chemin des Tattes CH-1222 Vezenaz, Suisse.

Tiens, une nouvelle formule de la **Tribune des Vagabonds du Rêve** ? Ben oui. Une couverture couleur, de moins en moins de jeu de rôle et de plus en plus du reste. Du reste de quoi ? Des critiques de bouquins, de BD, des nouvelles. Une formule plus magazine, la maquette s'améliore de numéros en numéros, mais peut-être aussi un peu plus de n'importe quoi. Alors si la Tribune reste un 'zine, c'est bien l'un des plus beaux, s'il passe dans le camp des pro-zines, je vous laisse vous faire votre idée.

La Tribune des Vagabonds du Rêve n° 13. 30 Francs plus le port, Editions des Frères Dragons, 141 bis rue Felix Mayol, 83200 Toulon.

Ben tiens, on en parlait des prozines... **Les Rêveurs de Rune**. Alors eux, ils sortent un numéro tous les six mois. Et encore, les années bissextiles. Non, ça ne veut pas dire qu'ils ne baisent que tous les six mois. Ce numéro est à recommander d'urgence. D'abord, il est disponible un peu partout, des magasins spécialisés aux Fnacs. Ensuite, il bénéficie d'une couverture de Loisel. A l'intérieur on peut trouver un scénario pour Gurps Fantasy une interview du même Loisel et le top du top, le "Guide du Glorantard", un joli volume pour Runequest au format et sur le principe du Guide du Routard des frères Gloaugen. C'est carrément bien fait. Ils sont forts

les Rêveurs pour surprendre à chaque livraison.

Les Rêveurs de Rune n°3. 22 Francs. on le trouve partout je vous dis...

Le petit dernier, c'est **Blasfemme**. Un p'tit 'zine bien sympa avec au programme des scénars Pendragon et Stormbringer, plein de trucs pour Vampire et des critiques pertinentes et de qualité ! Bon, OK, on avoue, ils parlent de nous et en bien. Bref, on aime.

Blasfemme n°2. 15 frs plus le port, Fred Pernet, 3 Rue René Naudin, 74100 Annemasse.

Tiens au fait en passant, c'est quoi la différence entre un prozine et un fanzine ? Ben en fait, c'est assez subjectif. On demande beaucoup plus à un prozine qu'à un zine, au niveau qualité globale du contenu et du contenant. Tiens, un bon prozine, c'est Scarce, que l'on peut trouver dans toutes les bonnes librairies de BD dans la France entière. Plus qu'un zine, moins qu'un magazine.

UN GRAIN DE BON SENS.

Un confrère américain a déterminé qu'un joueur de rôle régulier correspondait à au moins l'un des trois critères suivants :

- 1 C'est un homme
- 2 Il est trop gros
- 3 Il porte des lunettes

On a beau chercher, on trouve pas d'exceptions. Alors, si vous connaissez des joueurs ne répondant à aucun de ces critères, envoyez nous leurs photos. Nous vérifierons sur pièce les critères 2 et 3 après convocation personnelle de l'intéressée (ben oui, c'est une fille, les lecteurs de Plasma sont sensés être livrés avec un cerveau).

ON Y EST PEUT ETRE POUR QUELQUE CHOSE !

Snowcrash, le chef d'œuvre de Neal Stephenson (Plasma 10) est disponible en poche (toujours en VO) chez Smith, Brentano's et quelques autres librairies spécialisées dans l'import. Et c'est le carton ! Alors souvenez-vous, c'est dans Plasma que vous l'aurez lu le premier !

HELLICONIA

Ceux d'entre vous qui ont lu et relu Bloodlust ont peut être remarqué qu'en bonne place dans les "inspirations" était citée la série Helliconia de Brian Aldiss.

Helliconia, Keskecé ? Deux minutes, on explique.

La série d'Helliconia présente un concept que nous avons repris intégralement dans

Bloodlust. Pompage ? Oui. Mais il faut dire à notre décharge que le concept était tellement génial qu'on n'a pas pu s'empêcher.

Ecoutez plutôt.

Quelque part dans une lointaine galaxie... existe une planète dénommée Helliconia. Cette planète, peuplée d'humains, a la particularité de tourner autour de deux soleils.

Son orbite autour du premier soleil, Batalix, dure à peu près une de nos années... les jours les saisons liés à ce soleil sont donc "normaux". Mais, et c'est là que ça se corse, son orbite autour du second soleil, Freyr, dure rien moins que 3000 années terrestres.

Une orbite étant ellipsoïdale, Freyr est parfois très loin de la planète - il fait alors très froid - et parfois très près - il fait alors très chaud. L'hiver et l'été... mais l'hiver et l'été d'une année de plus de 3000 ans.

Une année où au cours des siècles se forment lentement des civilisations. Puis vient l'hiver. Il dure 700 ans, et lentement, inexorablement, le froid détruit tout. Le papier, le bois, la technologie, les connaissances... Un interminable âge de ténèbres, où seuls survivent quelques centaines d'humains, terrés dans des cavernes, presque réduits à l'état de bêtes, ayant tout oublié de leur glorieux passé.

Le printemps reviendra, et la civilisation repartira pour un tour. Les hommes n'ayant aucune notion de ces interminables cycles se croiront à l'aube de la création... Quelques siècles plus tard leur science sera juste assez évoluée pour que les astronomes étudient la danse des deux soleils, en déduisent qu'ils ne sont que la nième civilisation à naître et mourir sur Helliconia, et comprennent le sort qui les attend. Car de nouveau, l'hiver arrive...

Si vous avez lu le background de Bloodlust, vous savez que nous avons repris le même principe. La planète orbite autour de deux soleils, a une année éternelle d'environ 30 000 années humaines et tous les hivers, la civilisation est détruite. Alors que vous soyez joueur ou maître de jeu, lisez la série d'Helliconia - non pour le continent, qui est très différent - mais pour l'ambiance, pour l'omniprésent poids du passé, les vestiges de civilisations incompréhensibles et disparues, les légendes, la soif de compréhension du monde qui anime les habitants...

Helliconia, c'est bien. Parce que quand on pompe, on pompe que les meilleurs... C'est ça l'inspiration... Et nous, on cite nos sources...

Helliconia, trilogie au Livre de Poche.

RIONS AVEC PLASMA

Ne dites plus Aérobie, dites Royal Air Maroc

Bouquin

Certains d'entre-vous connaissent Philippe Tessier, en fait surtout ceux qui habitent Mau-repas (où ça ?) et qui connaissent son magasin l'Arche Perdue. Ben le v'là ti pas qu'il se met à écrire le Philippe (c'est du patois Mau-repasien... ok, je passe en traduction simultanée).

Et bien oui, il écrit Philippe Tessier, et visiblement pas si mal que ça puisqu'il est publié dès septembre aux éditions du Panthéon. Son roman, *Le cinquième âge* parle des indiens d'amérique, de l'indépendance et du trajet initiatique d'un jeune indien, Wyatt Wrong-foot. Alors bien sûr, pour peu qu'on connaisse un peu le JDR, les indiens, la récupération des territoires volés, le titre même, tout cela fait un peu penser à *Shadowrun*. Et pas qu'un peu d'ailleurs. Et alors... La différence entre l'hommage et le plagiat reste le résultat du procès. Et vu la façon dont s'inspirent les créateurs de jeu en général, il n'y a pas trop de risques.

Le Cinquième Age
Philippe Tessier

Editions du Panthéon, commandez-le si votre libraire ne l'a pas et hurlez-lui dessus s'il vous dit que ça n'existe pas et que vous devriez plutôt prendre le bouquin de Rika Zarái, ça au moins, c'est un livre qui se vend.

RIONS AVEC PLASMA

Quand le petit Jeremy, sept ans, est tombé du sixième étage et s'est fracassé le crâne sur le béton, ses parents s'attendaient à le trouver sans vie, brisé, baignant dans son sang.

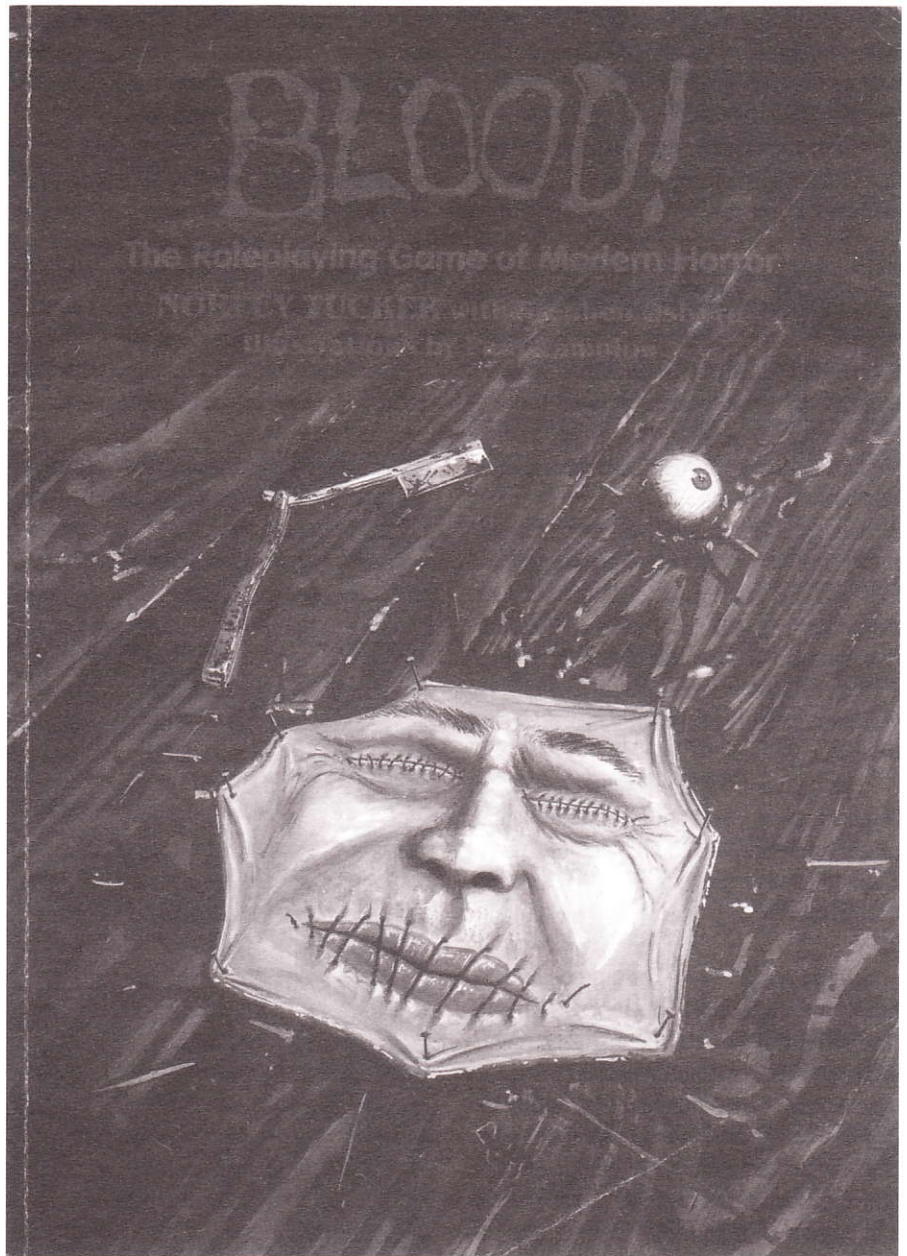
Ils n'ont pas été déçus.

Des jeux comme on les aime !

Attention, jeu culte et britannique !

A prendre avec des pincettes et des fish and chips. Pour vous donner une petite idée, lors d'un récent voyage chez les britishs, les vendeurs dans les magasins spécialisés faisaient la moue quand on leur demandait *Blood*. Et ils répondaient tous, "Nooon, je l'ai pas, c'est de mauvais goût...". Avec ça, vous comprenez que c'est un jeu qui nous tient à cœur ! On n' imagine même pas leur réaction quand *INS/MV* sera traduit en anglais (cf *News* et *Previews*).

Blood, c'est un jeu d'horreur contemporain qui bouche un trou dans le paysage ludique. Pour se faire quelques frayeurs on peut évidemment jouer à l'Appel de Cthulhu, à *Chill*, ou à *Gurps Horreur*, mais pour repro-



duire en jeu des œuvres comme *Evil Dead 1 et 2*, *Massacre à la tronçonneuse* ou les bouquins de Clive Barker, on peut toujours s'accrocher. De l'horreur quotidienne, à la limite du gore ou franchement dedans, là où les méchants se battent au hachoir ou au couteau électrique, où les jeunes filles se promènent nues sous des chemisettes vaporeuses à minuit dans des ruelles mal éclairées et où les malades mentaux sortent tôt le soir.

Blood est sous-titré jeu de rôle de l'horreur moderne. On ne peut faire mieux. Vous aimez le gore, vous aimez les films de série comme *Freddy*, *Halloween* ou *Jason* ? Ce jeu est fait pour vous.

Et n'ayez crainte, même si vous vous faites surprendre par un cinglé armé d'une tronçonneuse ou de tout autre gadget sympa, *Blood* vous donne la possibilité de répliquer avec plus de 500 ustensiles divers et variés qui vont du rasoir à main au tiroir dans la gueule en passant par une panoplie d'armes

à feu à faire verdier Stallone. Ajoutez à cela 25 tables de critiques assez... graphiques qui couvrent tout, des arts martiaux aux armes à feu et vous comprendrez combien *Blood* est un produit sympa. Même si on ne joue pas avec, on peut s'en servir pour agrémenter ses propres parties avec des détails croustillants, du style "Tu plonges le rasoir dans ses tripes, profondément dans son abdomen. Ta main s'enfonce dans son intestin et il s'écroule contre toi éclaboussant tes vêtements d'un jus chaud et collant." Vous voyez le genre...

C'est tout de même bien dommage que la production anglaise en JDR soit pour le moins étouffée par le mammoth local, elle pourrait nous offrir plus de perles du type de *Blood*...

Blood

Underground Games, 15 Norton road, Bournemouth, Dorset, UK

Film !

On ne va pas vous bassiner avec **Jurassic Park**, les dinosaures et tout ça, les autres s'en chargeront bien mais on va vous parler bouquins et scénarios (scénarii c'est pour les intellos). Comment on fait un film, comment on l'écrit, comment on le finance, bref comment...

Il y a une espèce de secret qui recouvre le processus de création, que ce soit dans la musique, en littérature, dans le jeu et évidemment dans le cinéma. C'est pour cela que vous ne trouverez jamais les brouillons des jeux et des bouquins ou la première version de Born in the USA chantée par Bruce Springsteen dans son bain, accompagné au hukulele

film qui ne sortira jamais. De voir le travail des studios américains qui considèrent le cinéma comme une industrie et non comme un art. Ils ont d'ailleurs sûrement raison.

Lire un script de film, c'est une leçon de découpage, une véritable leçon de cinéma. C'est le principe de la collection d'ouvrages dirigée par Luc Besson, "Aventure et Découverte d'un Film".

Besson nous offre les scénarios, les dialogues, les instantanés de la vie quotidienne de ses films, Nikita, Subway, le Dernier Combat et le Grand Bleu.

L'histoire de Nikita propose les fins inédites du film, le travail sur le pitoyable remake américain et plein de photos sym-



BOB MORANE DEUXIEME

Les lecteurs de Plasma savent déjà que Lefranc a entrepris la réédition des Bob Morane en collection de luxe. Et ben ça continue !

Sont sortis deux tomes du Cycle du temps, plein de paradoxes temporels a ne plus savoir qu'en faire, de chasseurs de dinosaures (bien avant Jurassic Park), de chevaliers et de coupes volantes. Deux tomes remplis d'aventures. Tout simplement.

Bob Morane
Cycle du Temps 1 et 2

Collection Volumes, Lefranc, diffusion Le Rocher.

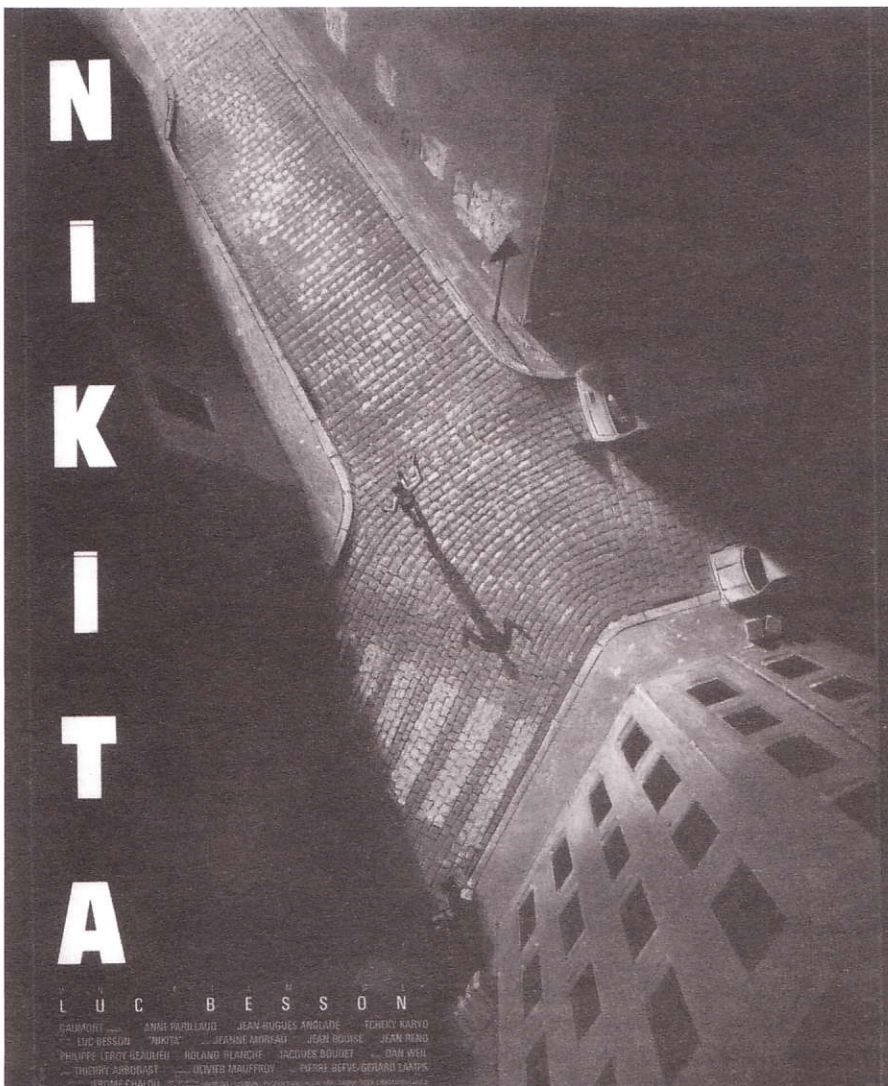
RIONS AVEC PLASMA

Quelle est la différence entre effectuer un saut à l'élastique et faire l'amour à une prostituée ? *Aucune : Ça dure aussi longtemps, ça coûte aussi cher et dans les deux cas, si le caoutchouc lâche, on est mort.*

(Si vous sortez, sortez couverts ! On ne vous prévientra jamais assez.)

HONG-KONG

On connaissait les mangas japonaises, Hong Kong aussi bien sûr produit de la BD !! Format Marvel, de sombres histoires empruntent *visiblement* (c'est illisible ! C'est tout en chinois) des thèmes à tout l'orient. Boudhisme d'Inde et de Chine, filles gaulées comme Candy, piétaille genre "Royaume Combattants" regardant se massacrer super-héros, demi-dieux, samourais et autres clones de Bruce Lee. La magie ? C'est le meilleur : on la "lit" grâce à des symboles issus du Yi-King, surimprimés devant les visages ou les mains des protagonistes. ●



par sa femme et pourtant elle existe. Et mis à part pour quelques grands classiques, le seul moyen de lire le script d'un film est de se plonger dans un marché parallèle où l'on peut parfois trouver des merveilles (le script d'Alien III rédigé par William "Neuromancien" Gibson par exemple, qui fut refusé par les producteurs et qui circula il y a deux ou trois ans). Et c'est bien fun de trouver la première, la seconde, puis la troisième version d'un même

pas. Même d'Anne Parillaud qui se fait pourtant salement allumer dans le bouquin. Régléments de compte quand tu nous tiens...

C'est grand, c'est beau, ok c'est un peu cher mais il faut bien vivre, et nous comme on connaît les prix de l'impression en France, on lui pardonne presque.

Nikita, éditions Pierre Bordas et Fils en vente dans toutes les bonnes librairies.

Welcome to the horror dome

Un scénario pour Bloodlust pour des joueurs initiés.

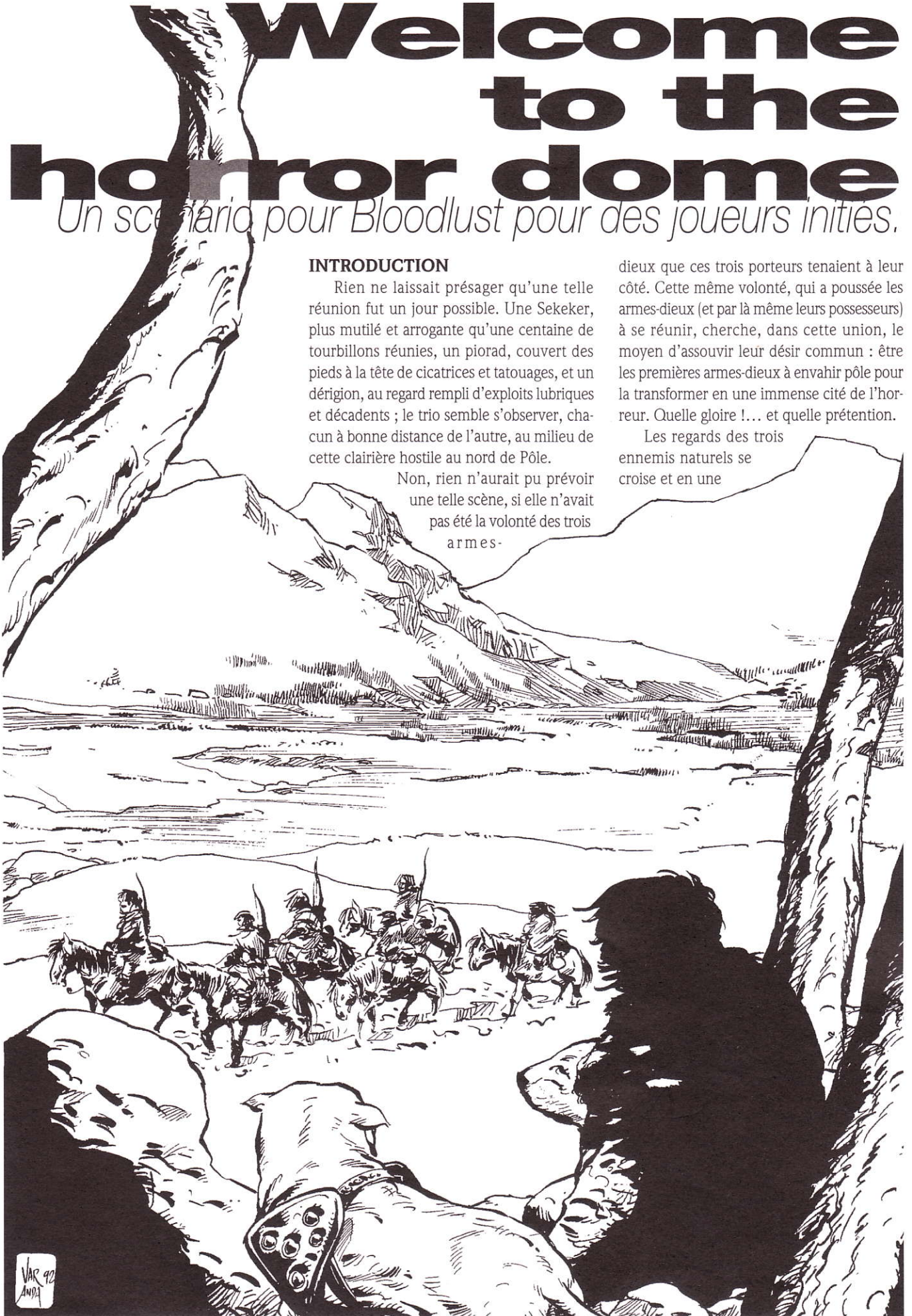
INTRODUCTION

Rien ne laissait présager qu'une telle réunion fut un jour possible. Une Sekeker, plus mutilé et arrogante qu'une centaine de tourbillons réunies, un piorad, couvert des pieds à la tête de cicatrices et tatouages, et un dérigion, au regard rempli d'exploits lubriques et décadents ; le trio semble s'observer, chacun à bonne distance de l'autre, au milieu de cette clairière hostile au nord de Pôle.

Non, rien n'aurait pu prévoir une telle scène, si elle n'avait pas été la volonté des trois armes-

dieux que ces trois porteurs tenaient à leur côté. Cette même volonté, qui a poussée les armes-dieux (et par là même leurs possesseurs) à se réunir, cherche, dans cette union, le moyen d'assouvir leur désir commun : être les premières armes-dieux à envahir pôle pour la transformer en une immense cité de l'horreur. Quelle gloire !... et quelle prétention.

Les regards des trois ennemis naturels se croise et en une



seconde, l'expression de leurs visages passe de la méfiance à la complicité. Les machoires crispées font place aux sourires les plus larges. Puis la clairière s'emplit de trois rires terribles qui résonnent au loin comme des tambours de guerre. La secte de l'horreur rampante vient de naître, sans qu'un seul mot ne soit prononcé par ses fondateurs. Au sud, de lourds nuages noirs apparaissent au dessus de Pôle.

EN BREF

Les personnages vont devoir quitter Pôle suite à une embrouille avec des piorads de la mort carmin, pour aider un ami. Croyant passer quelques temps en villégiature, en tant que mercenaires dans un village à l'est de Pôle, ils sont fait prisonniers par une tribu Sekeker.

Capturés par Fahya, la cheftaine de la tribu et amatrice de monstres en tous genre, ils seront ensuite livrés à un piorad du nom de Kurt Redsnow, sympathisant nécrophile et amateur de chasse aux porteurs. Ils découvriront l'existence d'une ignoble (beurk, beurk, méchant) secte : l'Horreur Rampante. Celle-ci, après avoir suspendus nos héros dans une cage en fer, va prendre ces derniers pour du gibier à qui elle compte faire manger les pissenlits par la racine.

Sauvés, in extremis par l'intervention de l'ami par qui le malheur arrive (Black Jack : Hysnaton et joueur professionnel, sectataire à ses heures), ils atterriront dans les montagnes jumelles. Là, ils découvriront un site nain où les armes lourdes foisonnent et une nouvelle

société plus cool que la précédente : la Fraternité du Souvenir, qui s'est fixée pour but de protéger les secrets des races disparues et de promouvoir la reconnaissance de la nation Hysnaton. Va s'ensuivre une bataille avec l'Horreur Rampante, pour la possession des armes naines.

Enfin, si les porteurs sont toujours vivants, Black Jack leur demandera de retourner à Pôle et de démasquer le complot ourdi par l'Horreur Rampante. Il rencontreront le dernier membre de la secte, le noble Draco Vladis.

La fin des PJs signifiera de nombreux meurtres sanglants et l'invasion d'une partie de Pôle par la secte, et le contraire en cas de victoire.

Acte I : sympathy for the Devil

C'EST PAS MOI, M'SIEUR L'MILICIEN !

Alors que nos héros se baladent bien gentiment dans un quartier bourgeois du nord de Pôle, aux environs de minuit, l'aventure va leur arriver sur le coin de la figure sous la forme d'un cadavre. Ce dernier, littéralement éjecté d'une bouche d'égout voisine, va atterrir (comme par hasard !) sur nos joyeux noctambules. Une seconde plus tard, une patrouille de miliciens apparait au coin de la rue et surprend les joueurs, un cadavre atrocement mutilé dans les bras. 1+1=2 et les personnages sont forcément les coupables. Arrestation (ou course poursuite mais de toute façon arrestation). Prison, interrogatoire, etc... Les accusés clameront leur innocence. Le chef de la milice du quartier (une bonne pâte, genre Roger "navarro" Hanin) sera prêt à leur faire confiance et à les relacher à une condition : trouvez moi le coupable de ce meurtre, dont la victime n'a d'ailleurs pas été identifiée. Sinon, direction Bétail Sud !

DRACO VLADIS ET L'HORREUR RAMPANTE

Le véritable coupable de ce meurtre est un dénommé Draco Vladis, aide de camp du généralissime de la garnison Nord.

Ce Derigion, avait tout du fonctionnaire haineux mais planqué, lorsqu'il fût mis en contact avec une arme-dieu, une dague nommée "Bat Blade". Cette dernière, assoiffée de sang, faisait partie de la "mort carmin" ainsi que deux autres armes (une rapière et une hallebarde, respectivement nommées "Beaster" et "Nightmare"), avec qui elle partageait la même envie : la destruction de Pôle.

Mais les trois armes jugèrent que la "mort carmin" était trop lente à leur goût. Elle for-

mèrent donc une nouvelle secte visant à la destruction de Pôle : "l'Horreur Rampante". Draco et Bat Blade ont pour tâche d'affaiblir Pôle de l'intérieur et plus particulièrement la garnison Nord, centre militaire vital. Draco, grâce aux pouvoirs de son arme, s'est mis en tête de contrôler l'élite militaire de la garnison Nord en les enrôlant dans la secte.

Profitant de ses anciens amis de la "mort carmin", fortement implantés dans la garnison, il s'est infiltré dans les hautes sphères. Depuis il fait du prosélytisme, très discrètement, pour l'horreur rampante au sein de la "mort carmin". Pour les généraux, il agit d'une manière beaucoup plus subtil : il charme leurs femmes et celles-ci (par on ne sait quels moyens !) finissent par convaincre leurs maris d'assister à un spectacle dans les sous-sols. Ce "spectacle" est en fait une cérémonie organisée par Draco, où d'innocentes victimes sont données en pâture à des monstres (fournis par Beaster) dans une Arène au dessous de sa maison. Puis, le massacre achevé, Draco fanatise la foule présente pour qu'elle adhère à la mort rampante grâce aux pouvoirs de séduction de Bat Blade.

Draco contrôle déjà la moitié des généraux et des membres de la mort carmin qui travaillent à la garnison Nord. Une fois qu'ils seront tous sous sa coupe, il dira à ses amis, (Beaster et Nightmare) d'attaquer Pôle par la garnison Nord, qui sera acquise à leur cause. Et pour rajouter un peu de piment à la chose, il lachera ses monstres pour créer un bordel "monstre" dans Pôle.

ÉGOUTS ET DÉGOÛT

Un fait divers, amplement colporté par la rumeur, devrait mettre les PJs sur une piste. On raconte que des personnes disparues, réap-

paraissent atrocement mutilé dans le quartier bourgeois jouxtant la garnison du Nord. Les cadavres seraient, éjectés des égouts par des êtres rampants.

Ce sont en fait des morts-vivants, commandés par Draco, qui ont pour tâche de se débarrasser des cadavres des personnes ayant servi de pâtures aux monstres lors des cérémonies. Seulement ces Zombies, à la démarche simiesque, vont au plus facile et se contentent de déposer les sacrifiés à la sortie d'égouts proches. Undeads are not perfect !

Si les Pjs décident de chercher dans les égouts, profitez en pour leur faire découvrir les merveilles souterraines de Pôle (brigands, champignons, etc...). Faites les chercher jusqu'à ce qu'ils en aient marre, puis faites leur comprendre que c'est une tâche quasi-impossible du fait des innombrables dédales formés par les couloirs... que vous êtes mesquin, alors !

Si les PJs cherchent à connaître les autres victimes similaires, ils devront enquêter dans les différents bureaux de la milice des trois quartiers voisins à la garnison Nord. Les victimes ne semblent pas avoir de points commun (une esclave gadhar d'un noble Derigion, un gladiateur piorad de bas niveau, un marchand batranoban de passage, un mercenaire thunk familial de la guilde des courtisans, une courtisane alweg d'origine Derigion) si ce n'est que leur disparition n'a pas été signalée, car on ne s'est jamais préoccupé de leurs cas. Leur disparition n'a visiblement affectée personne. Ce sont en fait des victimes parfaites pour des enlèvements sans répercussions. Les enlèvements ont lieu à un rythme de un par semaine.

En dressant une cartes des différents endroits où les corps ont été retrouvés (tousjours à côté d'une bouche d'égout discrète, éventrée ou forcée), les joueurs découvriront

(par triangulation) que ces enlèvements ont lieu dans un périmètre bien défini qui est le point de rencontre de trois quartier : la garnison nord, le quartier bourgeois et un quartier des délices.

Là, ils pourront enquêter en observant ce qui s'y déroule la nuit.

LA TACTIQUE DITE DE "LA COMPAGNE DU LÉGIONNAIRE" OU...LA CHEVRE

Les joueurs peuvent décider de jouer l'appât pour se faire enlever. Ils ont 10% de chance cumulable par jour d'être choisi pour victime. Le personnage désigné pour faire... la chèvre, sera attaqué par deux porteurs d'armes mineures. Ceux-ci sont au service de Draco et sont fanatisés. Si on leur tend une embuscade, ils se battront jusqu'à la mort. Ils ne diront rien, s'ils sont malgré tout capturés, ou diront agire pour leur propre compte.

Si on les laisse kidnaper tranquillement, les personnages pourront les voir emmener leur victime dans une superbe résidence, clos par un mur d'enceinte qui empêche de voir un superbe jardin (au milieu duquel trône une étrange et énorme dalle). Cette résidence appartient au très respectable Draco Vladis.

LA NUIT LES CONVOIS ET LES SECTATAIRES SONT GRIS (COMME LES CHATS !)

Si les personnages se contentent d'observer le quartier, ils pourront remarquer (jet de repérage of course) un étrange convoi nocturne. Trois chariots bachés qui semblent contenir des cages. Le convoi cherche à passer inaperçu. C'est un convoi contenant un monstre et deux cages de 10 morts-vivants, envoyé par Beaster, qui sont passés en fraude grâce à de multiples pots de vins versés par Draco. Chaque chariot est gardé par une dizaine de mercenaires.

Le convoi ira jusqu'à une superbe résidence (celle de Draco) puis ressortira une heure après les chariots vides.

Les "colis" ont été transportés, via la grande dalle du jardin, dans les sous-sols de la maison.

Le convoi repartira aussitôt vers le nord.

Si les joueurs décident de continuer à observer la résidence de Draco, une rapide enquête dans le voisinage leur apprendra la fonction d'aide de camp de Draco et que c'est "quelqu'un de charmant qui a beaucoup d'amis", ils pourront découvrir que :

- **De jour**, de nombreuses femmes viennent lui rendre visite. Il s'avérera qu'elles sont les femmes d'officiers de la garnison nord. Draco s'absente de son domicile pendant la matinée, pour travailler à la garnison Nord. Il



ne porte pas d'arme en apparence (Bat Blade ayant le pouvoir de disparition). L'intercepter durant le trajet, se solderait par une alerte de la milice et une arrestation des PJs. Draco nierait tout et avec ses appuis fera condamner les joueurs à l'esclavage.

La résidence est gardée par trois soldats Derigions qui patrouillent constamment. Une "visite" en plein jour se solderait par un échec. Il y a de nombreux miliciens aux alentours et ils rappliqueront aussitôt. Milice, chaîne, prison pour cambriolage sans écouter leur dires (et d'ailleurs quels preuves ont-ils ?).

- **De nuit**, ils pourront voir défiler des couples de gens encapuchonnés qui entrent dans la résidence. Ce sont les sectataires qui se rendent à une "cérémonie". Essayer de se faire passer pour de telles personnes ne serait pas une mauvaise idée (voir la cérémonie).

SUIVEZ LE GUIDE ET ATTENTION À LA MARCHÉ

La résidence fait deux étages. Draco occupe seul la maison hormis un esclave gadhar à la langue coupée (les esclaves, c'est bien connu, ça bavarde toujours trop !).

Draco est la plupart du temps dans son bureau, au premier, qui est contigu à sa chambre.

Chambre qu'il utilise lors de ses rendez-vous galants et lors des cérémonies puisque derrière une tenture se cache l'escalier qui mène à l'arène où ont lieu celles-ci.

La dalle du jardin, si on arrive à la soulever, (il faut totaliser 60 points de force) donne sur un couloir qui s'enfonce en pente douce dans la terre jusqu'à une profondeur de 50 mètres. Le couloir débouche dans la pièce où sont parqués les "colis".

VAR 92
ADA

LE VENTRE DE LA BÊTE IMMONDE

Une vision terrible attend nos héros. Le couloir débouche sur une grande salle séparée en plusieurs parties par des cages, où sont entreposées des mort-vivants et des monstres :

- 20 cages de 10 mort-vivants
- 9 cages avec un monstre : un polac avec des dents et un désir exacerbé de violence, un serpent d'eau avec des pattes et une queue barbelée, un ours blanc mort-vivant, un chien de guerre avec une taille majorée et des cornes, un aigle avec des pattes et de la fourrure, un Yak avec des écailles et quatre cornes empoisonnées, une poule à la taille majorée(! ? !,) un zogbash avec des bras et des jambes, et un deinonychus ailé de 3 mètres de haut.

Ils sont gardés par 2 goules et un humain qui leur sert de guide lors de "l'évacuation" des cadavres, par un petit boyau qui mène aux égouts. Le gardien aussi bête et fainéant que les goules, ira donner l'alerte à Draco en cas de Danger. Il existe une autre sortie, un tunnel fermé par une grille en fer, qui donne dans une sorte d'arène avec des gradins en hauteur. C'est le sanctuaire où ont lieu les cérémonies. Dans les gradins, derrière une tenture (repérage) il y a un escalier en colimaçon qui mène à la chambre de Draco.

Le jour, les personnages pourront le surprendre dans les bras d'une femme (la femme du général en chef). Bat Blade repérera la présence des armes des joueurs dès qu'ils seront derrière la tenture. La femme criera au viol dès que les personnages se montreront (c'est une femme mariée qui protège ses "arrières"). C'est la version du viol qu'elle donnera à tout le monde si les personnages tuent Draco, même si elle était consentante au départ.

Dans un placard, à la cuisine, ils découvriront un homme ligoté et baillonné (le futur sacrifié), enlevé par les sbires de Draco. Dans son bureau, ils trouveront des plans d'attaques de Pôle, la liste des conjurés (presque tous les leaders des régiments de la garnison Nord) et les pots de vins distribués par Draco pour passer les colis en fraude. Purge, Purge, Purge...

LA CÉRÉMONIE

Si les personnages attendent dans l'arène, ou s'ils s'infiltrèrent en se faisant passer pour des sectataires, ils assisteront à la cérémonie. Ils risquent d'être repérés par Bat Blade qui sentira la présence des armes.

La cérémonie se déroule en deux temps :

- Draco jette le sacrifié dans l'arène et on ouvre la grille à un monstre qui le dévore. Puis Draco ordonne au monstre de rentrer dans sa cage.

- Ensuite, on fait entrer des mort-vivants dans l'arène et Draco fait son sermon qui captive l'opinion.

Si Bat Blade découvre la présence des armes des joueurs, Draco dira qu'il y a des espions dans l'assistance et ordonnera qu'on les jette en pâture aux morts-vivants.

Si Draco se sent menacé, il lâchera ses monstres et ses zombies dans Pôle. Il compte mettre à profit le désordre pour mettre les voiles. Il y aura beaucoup de morts, mais il réussira à s'enfuir.

CONCLUSION

Si les personnages réussissent à déjouer le complot, l'Empereur Bert II (si les personnages ont joué le scénario de Casus Belli sur l'empereur) profitera de l'occasion pour reprendre en main l'autorité militaire de la garnison nord. Les PJs seront innocentés et on leur donnera 10 000 Cestes. Mais ils auront désormais des ennemis, les deux autres armes de l'Horreur Rampante, Beaster et Nightmare. Mais ceci est une autre histoire.

TU ME FENDS... LE COEUR !

Les joueurs sont en ce moment à Pôle, où ils goutent un repos bien mérité après leur dernière aventure. Désœuvrés, ils errent de tavernes en tavernes à la recherche qui, de femmes (ou d'hommes), de rixes ou d'argent facilement gagné... au jeu. C'est dans un de ces lieux de perdition, au "quitte ou double" dans le quartier des délices, qu'ils retrouvent une vieille connaissance amicale, (surtout leurs armes !) un personnage haut en couleur bien que son teint soit très pâle: "Black Jack" ou plutôt Jack l'hysnaton et son cimenterre du nom de Black Ace. (cf : PNJ). Le duo excentrique est attablé avec d'autres joueurs pour une partie de carte endiablée. Un des joueurs, Xérius Magnis, a visiblement déjà joué avec Jack la veille et a beaucoup perdu. C'est un dérigion chétif et nerveux, membre de la guilde des cartographes de Pôle, qui semble sans cesse sur ses gardes. Alors que la partie va bon train et que Xérius doit une fortune à Jack, deux Piroads yeux de braise (porteur entrent et somment Xérius de les suivre pour régler ses dettes. Xérius, blême, suppliera les joueurs de l'aider et Jack, calmement, dira aux Piorads qu'il n'est pas question que Xérius les suive tant qu'il n'a pas d'abord payé ses dettes à la table de jeu. Soudain le plus grand des Piorads, Tork, porteur d'une épée batarde, se saisira de Xérius puis se téléportera dehors avec lui pour s'enfuir en chagrar. Au même moment, Skjern, porteur d'une morning star, renversera la table de jeu... et hop, tout le monde par terre (sauf jet d'acrobatie à - 25% réussi). Skjern couvrira la fuite de Tork jusqu'à la mort s'il le faut, car il ne se rendra pas s'il ne peut fuir.

Les PNJ

LES KIDNAPPEURS ET LEURS ARMES MINEURES

Porteurs Derigions

- Arme 1 Type : massue (Initiative -2, Dommage E, AN+ 5%)

Pouvoir : Aura de contrôle

- Arme 2 Type : Epée courte (Initiative+5, Dommage F AR+5%)

Pouvoir : Absorption de rapidité

LES SECTATAIRES

Leaders Derigions et quelques porteurs (Armes à déterminer avec un maximum de 100 points) appartenants à la mort carmin.

LES GOULES

FO 24 EN 22 AG 8 RA 8 PE 8 VO 17

Compétences de combat

AB +10% AN +5% AR +0% ESquive -10%

Points de vie : 34

Dommages : G

Initiative : -5

Armure : 2

DRACO VLADIS Porteur Derigion

BAT BLADE

Prestige : 44

Type : Dague Initiative +3, Dommage D (H avec les pouvoirs), AR +10%(+110% avec les pouvoirs)

Coût : 400

Pouvoirs : Disparition / Invocation (et contrôle donc) de morts-vivants avec une condition d'auto-mutilation / Téléportation / Aura de contrôle / Vol (fonctionnement différé en RU tours) / Composition Obsidienne (+1 colonne) / Séduction incontrôlée (+100%) / Absorption d'endurance (mot de commande : suce !) / Protection accrue (+10 points) / Attaque rapide incontrôlée (+100%) / Attaque rapide multiple (X2) / Dommages supplémentaires (+3 colonnes) / Désir exacerbé de réputation

BEASTER

Prestige 40

Type : Rapière Initiative +2, Dommage F, AR +5%

Coût : 250

Pouvoirs : Attaque rapide incontrôlée (+100%) / Tronçonneuse (+6 colonnes) / Empathie avec les monstres / Stase temporelle / Rapidité accrue (+3 rapidité) / Pseudopode (condition : racisme/Dérigions) / Œil / Terreur (mot de commande : Bouh !)

CE QUE LES JOUEURS NE SAVENT PAS :

Xérius est un joueur invétéré qui a des dettes partout. Il n'a rien trouvé de mieux que de passer un contrat avec Kurt Redsnow, chef Piorad. En échange du remboursement de ses dettes du moment, Xérius s'est engagé à fournir les cartes où figure l'emplacement d'un endroit où l'ancienne civilisation Naine avait cachée ses armes d'assaut les plus performantes. Mais Xérius s'est rendu compte mais trop tard qu'il était très dangereux de confier un tel secret à un chef tel que Kurt. Il ne tient donc pas à régler sa dette de la sorte et continu à jouer pour rembourser sa dette à Kurt. Malheureusement et comme à son habitude il perd. Il a d'ailleurs perdu la veille une grosse somme contre Black Jack. Et comme d'habitude, il parle de ces cartes à contre paiement de sa dette. Ce qu'il ne sait pas, et les joueurs non plus, c'est que Black Jack est le créateur d'une société secrète qui s'est fixée pour but de protéger les secrets des anciennes races disparues. Il est donc bigrement intéressé et demande à Xérius de lui fournir une partie des cartes. Xérius s'exécute sur le champ et donne les cartes les moins précises à Jack, car il les connaît par coeur et n'en a donc plus besoin. Ils se fixe un rendez-vous pour jouer le lendemain au "quitte ou double". l'enjeu : le restant des cartes contre le remboursement de la dette contracté envers Kurt.

Black Jack sera furieux en prétextant qu'il ne reverrait certainement pas la couleur de son argent. Puis l'affaire semblera clause. Black Jack ne dira rien des cartes ou de la société secrète. Et il iront tous se coucher à l'auberge où ils seront descendus (à moins qu'ils n'est d'autres projets avant de dormir), et Black Jack les suivra.

Durant le trajet ils seront suivis par deux hommes pas du tout discrets. Ce sont deux paysans derigions qui ont assistés à la baston dans dans le tripot. Impressionnés par la prestation des personnages ils désireraient les engager pour venir défendre leur village en proie au racket des tribus Sekekers. Le village s'appelle Trematon et se situe à l'ouest de Pôle, dans la région de Zathos. Tous les ans ils sont raziés par les Sekekers et les habitants en ont assez. Les deux paysans s'appellent Marcus Factis et Flavien Exel, et ils iront jusqu'à 1000 Cestes par porteur pour qu'ils viennent les défendre pendant quinze jours. Si les joueurs sont intéressés, ils seront au "quitte ou double" le lendemain, puis ils repartiront pour leur village.

N. B. : jouez la rencontre dans le genre quiproquo, puis jouez les paysans de façon comique mais attachants pour que les joueurs acceptent.

AU LION D'OR ...PARFOIS !

Alors que nos héros ronflent du sommeil du juste, ils rencontrent un rat d'hôtel plutôt musclé. Durant la nuit, un porteur Derigion viendra essayer de les tuer. Il est envoyé par Tork, le Piorad survivant. Tork a promis à ce porteur qu'il rentrerait dans la secte de la mort carmin s'il réussissait à tuer tous les personnages. En fait c'est son initiation ! Le piorad n'interviendra pas pendant le combat, il est là pour "témoigner". Le derigion essaiera d'entrer discrètement dans leurs chambres pour les tuer dans leur sommeil. Smile ! Tork se téléportera dès que l'autre sera tué, non sans dire aux joueurs que la mort carmin a jurée leur perte.

Black Jack conseillera aux personnages d'accepter la proposition des paysans Derigions, pour se faire oublier de la mort carmin.

Là, il faut qu'ils acceptent. Black Jack, partira pour le nord le lendemain...pour affaire. En fait, il va essayer de retrouver la piste du cartographe et va envoyer des hommes à lui faire des recherches à l'endroit indiqué par les cartes qu'il possède.

UN SI JOLI PETIT VILLAGE

Le voyage pour arriver à Trematon durera 10 jours, sans aucun problème. Une vraie balade de santé !

C'est un village agricole de 500 âmes très riant et juste protégé par un mur d'enceinte. Sauf lorsque les PJs arriveront. Le village est en ébullition ! Un groupe de villageois s'est regroupé devant la maison du chef du village et demande des comptes à celui-ci, Césarius Tarkin. Une partie du village propose de s'enfuir, l'autre veut rester et payer la rançon. En effet, la veille au soir, une Sekeker,



chevauchant un tigre aux dents de sabre ailé, est venu dictée ses conditions pour ne pas piller et incendier le village: toute la récolte de l'été en blé, 10 polacs et 10 filles entre 15 et 18 ans. Cette rançon devant se trouver dans 4 jours devant le village. En guise de menace et comme otage, la sekeker porteuse d'une rapière a enlevée 3 fillette et le fils du chef.

Le maire semble abattu et sera d'accord avec toutes les propositions des PJs, qui ne manqueront pas de vouloir défendre la veuve et le paysan. Ils seront loger chez le chef, dans la plus grande maison du village qui possède un beffroi assez haut. Dans les journées qui vont suivre les personnages pourront mettre en oeuvre la défense du village en montant des barricades, en entraînant les villageois au combat, en faisant des patrouilles. Tout cela va créer un bordel monstre (ambiance de fête foraine hystérique).

En fait, le chef a passé un accord secret avec Fahya, la Sekeker, lors d'une entrevue hors du village la matinée précédent la venue des personnages. Le chef ouvrira la porte du village, 3 jours plus tard (c'est le temps qu'il faut à la tribu pour arriver en masse) et durant la nuit. En échange, elle lui redonne son fils.

DEUX SOLUTIONS

- Les personnages envisagent un raid sur le campement des Sekekers. Ils devront le faire sans aide des villageois. Les enfants seront retenus dans la grande tente centrale, par Fahya et sa garde personnelle (10 chrysalyses avec des armes mineures). La tribu est composée de 100 guerrières farouches. Inutile de dire qu'elles sont sur leur garde (patrouille, tours de garde) et que les hommes ne passent pas inaperçus. Si les PJs y arrivent, laissez s'échapper Fahya afin qu'elle puisse mener une contre attaque (sanglante) sur le village. Elle fera prisonnier les PJs (ou capturera leurs armes si elle ne peut pas faire autrement)

- Les personnages attendent bien sagement l'attaque. A la maison du chef, l'ambiance sera morne. La femme du chef sera au petit soin pour eux, parlant sans cesse de son fils. Le chef semblera hagard, trainant son désespoir de barricades en exercices martiaux. Le soir du 3ème jour, la femme du chef portera une soupe droguée (Endurance X 3 ou sommeil durant RU heures) aux PJs à leurs postes ou au repos. Les personnages encore debout devront se battre seul contre l'assaut nocturne, car tous les gardes seront endormis.

Les autres s'endormiront d'un sommeil de plomb, pour se réveiller au matin prisonniers des Sekekers et séparés de leurs armes. Le village sera aux mains des Sekekers, qui se livreront à un génocide en règle de la population masculine. Le chef sera écartelé pour paiement de sa trahison.

Acte II : nos amies les sectes

Au nord, c'était...pas la joie.

Fahya emmènera ensuite les armes (enfermés dans un coffre) et les porteurs (s'ils sont toujours vivants) enchaînés dans une cage d'acier. Ils se dirigeront, avec une petite troupe vers le nord-est pendant 15 jours. Puis, ils arriveront dans un ancien fort Derigion faisant partie de la ligne des forts. C'est presque une ruine, dont il ne reste que deux murs et une tour. Cinq cent Piorads et cent mercenaires campent sur le site.

La tour est occupée par Kurt Redsnow, qui recevra Fahya avec les honneurs. Les porteurs seront mis, quant à eux dans une autre cage, avec d'autres prisonniers. La cage est suspendue à 3 mètres du sol, et communique par une trappe à la pièce centrale, dans une oubliette qui grouille de Zombies. Le coffre qui referme les armes est dans une autre oubliette avec deux gardes. Les porteurs et les prisonniers pourront entendre les conversations qui ont lieu au dessus d'eux. Kurt félicitera Fahya pour ses exploits, mais il lui dira "qu'il lui faut d'autres monstres pour que Draco fasse de nouveaux adeptes de l'horreur rampante à Pôle", puis il ajoutera "qu'il aura les armes de destruction car Xérius a révélé ses secrets et qu'il l'a envoyé les chercher avec Turk et cents hommes". Puis, ils se donneront rendez-vous dans 3 mois pour préparer "l'assaut de l'horreur rampante".

Deux jours plus tard, un autre visiteur viendra discuter avec Kurt. Il a un fort accent Derigion et parle de manière très distinguée. Il semblera assez hautain et distant avec Kurt. Il demandera plus de "colis dans les cargaisons, car le public devient de plus en plus du difficile à convaincre d'adhérer" puis il ajoutera que "bientôt toutes les personnes clés de la garnison nord seront acquises à la cause, et tout ça sur le dos de la mort carmin !". Il demandera à Kurt s'il sera prêt en temps voulu. Kurt rira bien fort et répondra : " Dés que j'aurais les armes ils me suivront tous, mon cher Draco !". Le dénommé Draco annoncera qu'il part le lendemain avec la cargaison.

QUELQUES EXPLICATIONS S'IMPOSENT :

Les trois armes (Beaster, Nightmare et Bat blade) et leurs porteurs respectifs (Fahya, Kurt et Draco) ont créés une secte (l'Horreur Rampant) pour transformer Pôle en un gigantesque Disneyland de l'Horreur. Fahya recherche des monstres pour les donner à Draco, et Kurt lui

BLACK ACE

Prestige : 30

Type : Cimeterre Initiative +2, Dommage F

Coût : 195

Pouvoirs : Mécanique : lame escamotable (mot de commande : valet) / Black Jack critique (ne fonctionne pas le jour) / Téléportation / Chance / Attaque brutale incontrôlée (50% attaque brutale) / Parade incontrôlée (75% parade) / Dommages supplémentaires (3 colonnes à droite) / Agilité accrue (+3 agilité) / Protection accrue (+5 protection) / Acrobatie incontrôlée (+75%)

CLAW

Tigre aux dents de sabre

Fo 18 En 25 Ag 14 Ra 25 Pe 14 Vo 10

Attaque Brutale 25 / Attaque Normale 20 / Attaque Rapide 45 / Esquive 15 / Ailes / Rapidité majorée (+5) / Endurance majorée

PV 50

Dommages G

Ini 14

Armure 3

fournit des morts vivants. Draco les emmène ensuite à Pôle (les colis) et les cachent dans un souterrain qui sert de sanctuaire à la secte. Par ailleurs, Draco détourne les membres de la Mort Carmin et les nobles Derignons qui ont un poste important dans la garnison Nord pour qu'ils se raigent à leur côté. Il arrive à ses fins en charmant les femmes de ceux-ci, qui poussent leurs maris à assister aux Cérémonies ignobles que Draco organise dans le sanctuaire. Subjugués, ils gobent les sermons de Draco qui annonce la fin de Pôle: les futurs maîtres de Pôle seront les serviteurs de l'Horreur Rampante.

De son côté, Kurt cherche à rallier les grands chefs Piorads. Il sait qu'il aura leur accord s'il arrive à trouver les anciennes armes d'assaut Naines qui détruiront les remparts de Pôle. C'est pour ça qu'il a fait kidnapper Xérius. Ensuite Kurt mènera un assaut concentré sur la garnison Nord, où Draco et ses sbires feront tout pour les laisser entrer. Pour foutre un peu plus de boxon, Draco lâchera ses monstres et ses morts-vivants dans Pôle.

TAÏAUT ! TAÏAUT !

Kurt est resté un grand enfant. Il a organisé le lendemain une chasse à courre où le gibier n'est autre que les porteurs et leurs armes. On les sortira du trou (après 2 jours de jeûne et de vexations multiples : Kurt leur urnera dessus à partir de la trappe... ça l'amuse beaucoup). Puis ont les chargera dans un

chariot. Au passage, ils pourront voir la caravane recouverte de bâches (jet de repérage) de Draco(mais pas Draco). Ils amèneront les porteurs et/ ou les armes dans la grande Forêt. Puis on donnera les armes aux personnages. Le but du jeu est simple : Kurt donne 15 minutes d'avance aux porteurs, puis lui et ses 50 Piorads leur courent après. Les hommes qui tueront les porteurs garderont leurs armes-dieux. Sympa comme deal, non ?

N. B. : si les armes n'ont plus de porteurs, les joueurs pourront se servir des autres prisonniers. Ce sont des mercenaires de toutes origines qui servent d'éclaireurs à la garnison de la citadelle du nord.

Faite angoisser les Joueurs avec de nombreux jets de repérage et de course. La survie c'est courir loin et vite. A moins que...la cavalerie arrive à tant !

BLACK IS BACK

Dans une clairière voisine, les attendant bien tranquillement, le charmant Black Jack avec des chevaux. Il dira de faire vite et de partir d'ici. Les questions seront pour plus tard. Une fois sorti de la grande forêt, il fera une halte et racontera ce qui suit aux personnages.

TONTON BLACK JACK RACONTE

Lorsque Jack a rencontré Black Ace, celle-ci faisait partie de la mort carmin et plus précisément des miroirs du passé. Black Ace adore les Hysnaton et les anciennes races disparues. Mais Black Ace en a marre des tueries et Jack est un fervent admirateur du leader Hysnaton pacifiste, Mar Abessa. Ils décidèrent de quit-

ter Le miroir du passé et fondèrent, avec d'autres Hysnatons de bonne volonté, La fraternité du souvenir. Celle-ci prône la tolérance entre les races, surtout vis à vis des Hysna-

solide réseau d'amitié et se tient au courant des activités visant à porter préjudice aux Hysnatons et aux secrets des anciennes races.

Black Jack envisage également de créer

des cités franches pour Hysnatons.

Il racontera également la rencontre avec Xérius, l'histoire des cartes, puis sa recherche du cartographe qui l'a mené au fort en ruine. Là, il a fait entre un espion dans la place. Ce dernier a vu les armes et en avertit Jack qui les a reconnus. Ayant eu vent de la chasse, il a décidé de préparer leur fuite.

Black Jack invitera les personnages à le suivre pour devancer l'expédition de Tork et Xérius, et rejoindre la "branche armée de la Fraternité" qui les attendent sur le site nain.

Ils chevaufferont durant deux semaines en direction des montagnes jumelles. Pendant le voyage, Jack bassinera les PJs avec les idées de Mar Abessa.

Puis, au terme de ce périple, ils arriveront au sud des montagnes où une dizaine d'Hysnatons de diverses origines les attendent. Ils les guideront au flanc de la montagne et



et la protection des secrets des anciennes races, qui pourraient être employés à des fins funestes. Mais ça ne signifie pas qu'ils rejettent le combat si on en veut à leurs principes, ils savent aussi se défendre et même attaquer pour défendre leur cause.

Depuis, sous le couvert d'un joueur professionnel, Jack court les chemins à la recherche de renseignements sur les secrets cachés des races disparues. Il en profite pour tisser un

ils découvriront une gigantesque entrée qui a été récemment mise à jour par les 30 membres de la Fraternité qui sont présents. A l'intérieur, qui ressemble à un vaste entrepôt, s'entasse d'énormes machines de guerre :

- 10 chariots blindés pouvant contenir une cinquantaine d'hommes (à traction pédestre) un peu du genre tortue romaine.

- 10 "perce-muraille" (petit chariot avec un gros foret au bout) et une grosse manivelle.

• 50 armes expérimentales : des balistes qui lancent des projectiles explosifs composés d'un matériau inconnu qui explose s'enflamme pour un rien en explosant, recouvert d'une couche brunâtre rappelant fortement un goudron quelconque. En fait, c'est exactement la même chose qu'un feu grégeois, une matière qui explose au contact de l'eau. Je vous dit pas l'effet dans la neige. En cas de fumble et d'explosion inopinée de l'un des boulets, libre au MJ de décimer l'équipe de joueurs, ils n'avaient qu'à pas jouer avec le feu.

Le tout dans une magnifique salle voûtée, remplie de sculptures murales expliquant, par des dessins le fonctionnement des armes.

A peine les joueurs auront ils eu le temps de se remettre du spectacle, qu'un éclaireur viendra prévenir Jack qu'une troupe de cent Piorad, menée par Kurt Redsnow, est à une journée de cheval du site.

IF YOU WANT BLOOD...

Jack est désespéré et ne sait quoi faire. Trois solutions s'ouvrent aux joueurs :

- Détruire les armes naines (c'est long et difficile)
- Boucher l'entrée du site en créant un éboulement et se tirer en douce.
- Utiliser les armes Naines pour combattre les Piorads (difficile car les personnages auront du mal à s'en servir, mais c'est la solution la plus drôle !). Après plusieurs essais désastreux, et en suivant bien la notice d'utilisation, ils devraient réussir à détruire les 3/4 des piorads ce qui les mettraient à égalité au moment du corps-à-corps.

Si les personnages s'en sortent, Black Jack les remerciera chaudement et les assurera de l'aide de la Fraternité du souvenir en cas de besoin. Puis il les quittera, non sans écraser une larme (sniff...).

Conclusion finale

Quoi qu'il arrive, les machines doivent être détruites à la fin du scénario. Alors débrouillez-vous !

JEFF



Politik Fiktion

Un scénario prévu pour un groupe d'oiseaux rares : des Falkamps expérimentés, tenaces et intelligents.

LES PLUS OBSERVATEURS D'ENTRE VOUS REMARQUERONT QUE LES CARACTÉRISTIQUES NE SONT PAS FOURNIES. CELA VOUS PERMETTRA DE LES BRICOLER COMME DES GRANDS, TESTANT DU MEME COUP LE (REMARQUABLE) NOUVEAU SYSTEME DE JEU DE LA (REMARQUABLE) NOUVELLE ÉDITION DE BERLIN XVIII. VU ?

INTRODUCTION DES PJ

Falkhouse XVIII, un froid matin de décembre. La journée s'annonce longue, grise et sinistre. Jusqu'à ce que le capitaine les fasse appeler dans son bureau, du moins. Il a sa tête des très mauvais jours. Soit son ulcère le taquine, soit sa femme l'a une fois de plus quitté, soit il a une affaire grave sur les bras. La troisième solution est, hélas, la bonne. Il prend la parole :

"J'ai des emmerdements pour vous, les gars. (il leur tend un dossier. Dédans, une photo et quelques pages tapées à la machine). Perdez pas votre temps à lire, je vais vous le résumer. Y a trois jours, la morgue a reçu un machab'. Homme de race blanche, environ 25 ans, sept coups de couteau. Apparemment une agression banale. Plus de portefeuille, plus de papiers. Le gars a été identifié par un... ami à lui, ce matin. C'était un certain Richard Holczsch. Journaloux. Et pas un petit ! Un qui montait, avait des appuis, faisait des grands reportages, et tout et tout. Alors vous allez me faire le plaisir de trouver qui l'a buté, et très très vite, si vous ne voulez pas être entraînés

dans la boue par tous les scribouillards à gages de cette saleté de ville. Je veux un rapport tous les jours. V'pouvez disposer."

LA VÉRITÉ, RIEN QUE LA VÉRITÉ, TOUTE LA VÉRITÉ

Ulrich Böhn est un riche industriel. Membre en vue de la Fédération d'Europa, il a de bonnes chances d'être élu député au Bundestag Central, lors des élections de mars prochain. Mais il se trouve que c'est également un salaud sans scrupules, qui traîne un passé encombrant.

Il y a une vingtaine d'années, lors de sa turbulente jeunesse, il a assassiné ("massacré" serait d'ailleurs un terme plus juste) plusieurs quidams qui avaient pour seul tort de s'être trouvés sur son chemin et de n'être pas de la bonne couleur de peau. Au total, ses petites virées nocturnes avec ses copains ont fait une douzaine de morts. Hans, un de ses copains, a eu l'idée d'emporter un camescope au cours d'une de ses "chasses au bronzé". Trois semaines plus tard, il a offert à chacun des participants une cassette-souvenir où on les

voyait démolir deux Turcs à la barre à mine, avant de les asperger d'essence et de mettre le feu.

Les années ont passé, et la page a été tournée (d'autant plus aisément que les victimes étaient turques ou originaires d'Europe Orientale. Il serait faux et injuste de dire que la police de Berlin est raciste. Simplement, elle est un peu plus efficace quand les victimes sont allemandes). Seulement, affaire classée ou pas, il s'en faut encore d'une bonne dizaine d'années avant qu'il y ait prescription... Ulrich a achevé brillamment ses études et a pris la direction du trust pétro-chimique Böhn. Il y a cinq ans, il s'est mis à la politique.

Holczsch était un journaliste free-lance connu. Au cours d'une enquête absolument pas passionnante sur l'actuelle campagne électorale, il a eu l'occasion de rencontrer une des anciennes maîtresses de Böhn, qui lui a parlé longuement du passé. Usant de méthodes pas très orthodoxes, Holczsch a récupéré la fameuse cassette, et quelques autres documents accablants. L'ennui est que l'on ne s'improvise pas cambrioleur comme cela, et que le service de sécurité de la villa de Böhn l'a repéré et pris en chasse. La traque a duré plusieurs heures. Faute de pouvoir s'approcher de ses amis, il a mis la cassette et le reste dans une enveloppe, adressée à sa mère. Juste avant de finir poignardé, il a glissé l'enveloppe... dans une poubelle. Elle a été récupérée peu après par un clochard, qui l'a gentiment mise dans la boîte aux lettres la plus proche. La poste étant ce qu'elle est, elle est à l'abri pour plusieurs jours... Bien entendu, les sbires de Böhn sont prêts à retourner le secteur pierre par pierre pour la retrouver.



TAMBOURS, TROMPETTES !! C'EST LE 50^e SCÉNARIO
ÉCRIT PAR TRISTAN L'HOMME ET C'EST PLASMA QUI L'A.

ACTE I : L'enquête

LE DOSSIER

- Le rapport du Koss qui a trouvé le corps et effectué les premières constatations est sans intérêt. La petite ruelle sordide, coincée entre un restaurant et une boutique de mode, a été passée au peigne fin, mais il n'y avait plus rien à trouver... Holszech n'avait ni papiers, ni argent sur lui.

- Le rapport d'autopsie : l'arme du crime était un poignard de l'armée standard, du genre qui se trouve dans tous les bons surplus, manié par un droitier. Il y a sans doute eu lutte, mais rien ne permet de supposer que l'agresseur ait été sérieusement blessé.

- L'adresse de la victime (8 Bouvet Strasse). C'est également là que vit Gerhard Wagner, la personne qui a identifié le corps.

GERHARD WAGNER

Il suffira d'un coup de fil pour le faire venir au commissariat. Il est très désireux de faire sa déposition. C'est un jeune homme mince, moustachu et terne, employé de baque. Il vivait avec Holszech depuis deux ans, en était sincèrement amoureux et se trouve pour l'instant fort déprimé. Pourquoi il a prévenu la police ? Richard le lui avait demandé. "Enfin, voilà. Il est parti, l'autre soir (deux nuits avant qu'on le retrouve). Il m'a dit qu'il était sur un reportage très important. S'il ne revenait pas, il voulait que je ne tarde pas trop à prévenir la police". Si on lui montre la liste des effets personnels retrouvés sur le corps, il fera remarquer qu'il n'y a aucune trace de l'ordinateur de poche que Richard gardait toujours sur lui. Autrement dit, pas de carnet d'adresse... et, à moins qu'il n'en ait gardé un double à l'appartement, plus de notes sur l'articles qu'il était en train d'écrire.

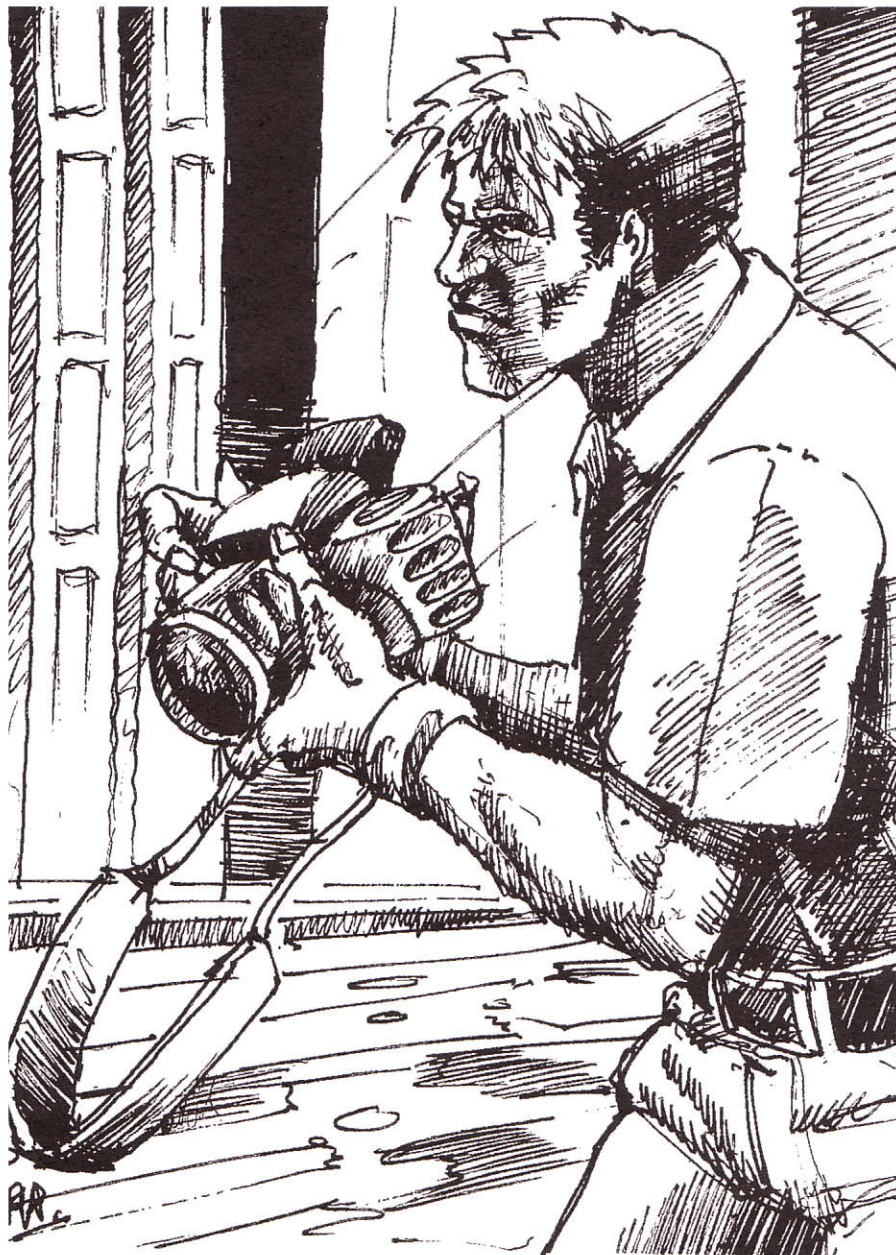
Wagner est désireux d'aider la justice, mais n'a pas grand chose d'autre à dire. Holszech parlait rarement de son travail avec lui. Il écarte avec indignation l'hypothèse que le meurtre puisse avoir des mobiles personnels. Holszech n'avait pas d'ennemis, plus guère de famille... Il est assez intelligent pour en arriver assez vite à se poser des questions, et peut-être à se lancer lui-même dans l'enquête. En tout cas, pour l'instant, il ne demande pas mieux que de laisser les Falkampft visiter leur appartement...

ENLEVEMENT !

D'ici quelques jours, si vous le désirez, Wagner disparaîtra aussi. Les tueurs n'ayant rien trouvé sur Holszech, ni chez lui, commencent à s'énerver. Les modalités exactes de l'enlèvement dépendent de votre bon vou-

loir. Il est certain que les affreux ne tenteront rien s'il est sous la protection de la police, par exemple. Son sort est entre vos mains... Il sera détenu dans un squat, à la limite du secteur XII. Il peut s'évader et revenir avec une description précise de ses ravisseurs, rester prisonnier pour le reste de l'aventure, mourir au cours des interrogatoires, etc. Si les PJ com-

gaz au numéro 8, une demi-heure environ avant que les PJ n'arrivent. Plus précisément : sur la palier du troisième étage. Or, justement, l'appartement de Wagner se trouvait au troisième... Il y a eu six victimes. Les survivants sont en état de choc. En attendant qu'ils soient en état de parler, il est toujours possible de fouiller les ruines. A l'aide d'une échelle, on



mentent à se faire menaçants, il pourrait servir d'otage à Böhn, au moins jusqu'aux élections.

8 BOUVET STRASSE

Wagner et les Falkampft vont avoir une surprise désagréable : la rue est barrée, il y a des voitures de pompiers partout et le numéro 8 flambe joyeusement... Le capitaine des pompiers n'a pas le temps de faire de déclaration pour le moment. Il sera plus disponible dans une ou deux heures, quand l'incendie aura été maîtrisé. En résumé : grosse explosion de

peut atteindre le troisième étage. Le petit troisième pièces coquettement aménagé a été complètement ravagé. Le bureau d'Holszech a été très touché, mais il ne semble pas (mais comment en être certain ?) que l'ordinateur s'y trouvait encore. Et aucune trace de ses boîtes de disquettes (même fondus, ces trucs sont encore reconnaissables).

Le lendemain, la concierge se souviendra, de son lit d'hôpital, d'avoir vu monter trois jeunes gens "comme qui dirait des costauds, avec le crâne rasé", deux heures avant l'explosion (et juste après que Wagner soit parti pour

aller au commissariat). Elle ne se souvient pas de les avoir vu redescendre. Après, Herr Klein est monté. Et juste à ce moment là, boum !

Ce qui s'est passé : étant en possession des clés et des papiers d'Holszech, ses assassins ont tranquillement attendu que l'appartement soit vide pour aller le fouiller, à la recherche d'éventuels documents compromettants. Ils sont repartis avec l'ordinateur et les disquettes. Au passage, ils ont ouvert le gaz... Et quand Herr Klein a allumé son cigare sur le palier du troisième, tout a sauté.

LES JOURNAUX

S'il veulent savoir sur quoi travaillait Holszech, il va falloir que les PJ appellent les rédactions de tous les journaux de Berlin, une à une. Au bout d'une douzaine de coups de fil, ils tomberont sur le bon : "l'Europa Zeit". Une petite visite là-bas leur permettra de rencontrer le rédacteur-en-chef adjoint responsable du département "politique intérieure". La mort d'Holszech ne navre sincèrement, et il est tout disposé à aider les PJ. "Richard était en train de s'intéresser à la campagne électorale. Il ne fouillait dans aucune direction précise, ceci dit. Simplement, il s'attachait aux candidats-députés du SektorGruppe (les secteurs X à XX enverrons un seul député au Bundestag Central). Non, il ne cherchait rien de particulier. Surveillance des dépenses de campagne, un coup d'œil sur la vie privée des uns et des autres, rien de passionnat a priori. Il devait me rendre son article dans trois semaines. Non, il ne m'a pas appelé récemment. Il était assez autonome pour se charger seul de ce genre de sujet. Mais je vous rappelle si je me souviens quelque chose".

Il est également possible d'interroger les autres journalistes de l'Europa Zeit. Avec une toute petite réserve, toutefois : ils sont tout à fait capables, eux aussi, de tirer les vers du nez aux PJ sous couvert de "discussion amicale autour d'une bière". Et les Falkampf risquent de faire les gros titres malgré eux. La plupart appréciaient Holszech. Une minorité le trouvait "arrogant, prétentieux et mégalo", mais même ceux-là lui reconnaissaient du talent.

DES CANDIDATS AU-DESSUS DE TOUT SOUPÇON...

Il y a pas mal de monde en lice pour le poste envié de député du SektorGruppe. Les PJ pourraient bien aller y fourrer leur nez avant d'avoir trouvé leur proie. Voici de quoi vous aider à improviser, dans ce cas.

• **Vladimir Monchöw, URE.** Un notable rondouillard et rassurant, député sortant. C'est sans doute le plus honnête du lot, et aussi le moins intelligent. Sa "mollesse" a été vivement critiquée, et on s'attend à ce qu'il cède



la place. Il peut toutefois compter sur les votes d'une bonne partie de la bourgeoisie.

Financement : opaque. C'est le parti qui a tout géré. Il y a sans doute eu des magouilles à tous les niveaux, mais ce n'est pas le genre de l'URE de liquider des journalistes.

Score attendu : 25-30%

• **Sorgloch Sminiroglu, CDE.** Un jeune loup, parachuté dans le district pour enlever le siège à Monchöw, et qui a de bonnes chances d'y arriver. C'est un battant, dynamique et intelligent. Ses (lointaines) origines turkisch lui assurent qu'il fera le plein de voix de ce côté-là. En revanche, il ne séduit pas du tout les riches.

Financement : comme le précédent.

Score attendu : 20-25%

• **Ulrich Böhn, FE.** Celui qui nous intéresse. Ses publicitaires l'ont batisé "Candidat Confiance", et il fait, semaine après semaine, un malheur dans les sondages.

Financement : ses propres deniers, plus

une aide de son parti.

Score attendu : 15-20%, grimpe régulièrement.

• **Dr. Albrecht Westchelle, MI.** Un grand maigre, avec une tête de fanatique. Il est étroit d'esprit, obscurantiste et mesquin. Heureusement, il est largement dépourvu de talents oratoires. Du coup, sa cote stagne...

Financement : pas clair.

Score attendu : 5%

• **Joachim Mondorchën, de Renaissance Prolétarienne.** Un tout petit parti d'extrême-gauche, qui a pour programme "on casse tout, on verra ensuite pour reconstruire". Son leader n'a sans doute jamais vu un ouvrier de près, ce qui ne l'empêche pas de défendre leur cause avec éloquence.

Financement : en partie les fonds privés de Joachim, qui se trouve avoir hérité d'une belle fortune. Et en partie des fonds venant d'une "caisse noire" URE ! Ils trouvent en effet commode d'avoir un épouvantail gau-



chiste à brandir, en cas de besoin...

Score attendu : 3 ou 4%.

• **Six listes "folkloriques"**, allant du Parti des Buveurs de Bière au Renouveau Viking, en passant par Paix, Harmonie et Vérité (fondateur-président et candidat : un riche médecin qui a vu Dieu).

Financement : légal, mais dérisoire.

Scores attendus : presque rien, voire un peu moins.

UN PEU DE BOUE, POUR LA ROUTE ?

Si vous trouvez que l'enquête avance trop vite, vous avez raison ! Voilà de quoi les retarder. Heinz Karlsten, un de leurs collègues, vient les trouver dans leur bureau. Il l'air assez excité, et brandit une photo. "Dites, les gars ! J'ai un tuyau pour vous. C'est bien votre client, non ? (il sort une photo d'Holszech, paru la veille dans la presse). Bon. J'ai un type qui aimerait vous causer à son sujet. Mais c'est

un timide, il ne veut pas venir au commissariat. Ca vous dit que j'arrange un rendez-vous ?" Honnêtement, il serait étonnant que les PJ répondent non... Dans la soirée, ils dînent dans un restaurant italien minable, en compagnie de Karlsten et d'un petit maigrichon nerveux qui omettra de se présenter. Voici, en substance, son témoignage :

"Bon. Voilà. Je... je suis un citoyen honnête, mais je ne veux pas d'histoires, OK ? J'habite pas loin d'une boîte de nuit, le "Men's Club". Ben, l'autre soir, vers minuit, j'ai vu ce type, Holszech... sa photo était dans les journaux... j'l'ai vu sortir de là. Il était avec deux gros balaizes, genre cuir et chaînes, v'voyez ? J'suis tout à fait sûr que c'est lui. Y un réverbère juste à la sortie, et ça éclaire bien." Cuisiné à fond, il "avoue" qu'il lui arrive de prendre des photos des clients réguliers. A leur viste suivante, il se poste à la sortie et les file jusqu'à chez eux. Quelques jours après, les malheureux reçoivent un petit courrier...

Bref, c'est un petit maître-chanteur, qui travaille à une échelle ultra-réduite.

L'ennui est que tout cela est faux, archi-faux. Le maigrichon habite effectivement pas très loin du club (mais il va vite déménager), mais c'est aussi un militant convaincu du Mouvement Impérialiste, et un admirateur fervent de Herr Böhn. Il n'est absolument pas maître-chanteur. C'est juste un des assassins d'Holszech. L'opération "désinformation" a été décidée en désespoir de cause, dans l'espoir d'envoyer les flics sur une fausse piste. Karlsten est une dupe innocente ou une taupe du MI au sein du commissariat, selon vos désirs.

Le "Men's club" est une boîte de nuit homosexuelle assez glauque. Y enquêter risque de poser pas mal de problèmes : personne n'est coopératif. La seule chose que les PJ pourront établir de manière certaine est que personne ne se souvient d'Holszech. Ce qui ne veut absolument rien dire, le personnel et les clients de ce genre d'endroit étant remarquablement sujet à l'amnésie sélective. Quant aux deux "motards"... la salle est pleine d'individus habillés de cette façon. Bonne chance pour les interrogatoires !

LA RUE

Il est parfaitement possible que les PJ négligent de se rendre sur les lieux du meurtre. Ils ont tort. L'endroit n'a rien de passionnant : cent mètres de long, briques et béton boueux, poubelles puantes, aucun éclairage de nuit et à peine plus le jour. Bref, un sale coin. Oui a quand même un occupant, un clochard du nom de Stepan Kornichewski (couramment connu sous le nom de "Cornichon"). Il y dort assez souvent, même pendant la mauvaise saison. Si vous vous sentez d'humeur clémente, il y sera quand les PJ passeront pour la première fois. Sinon, ils pourraient entendre parler par le voisinage...

Stepan est sale, laid, hailloneux et ivre les trois quarts du temps. Il n'aime pas les flics, et le leur fera savoir. Il a un vocabulaire très riche... A vous de décider : était-il là au moment du meurtre ? Si oui, il s'est terré dans ses cartons et n'a pas été repéré. Richard a glissé quelque chose dans une poubelle, juste avant que ses assassins ne tournent au coin de la rue... D'après lui, les agresseurs étaient trois, avec les cheveux courts, habillés "sport". Non, trois, pas deux ! Et pas habillés "cuir", non monsieur ! Sinon, il est arrivé un peu avant l'aube. Pas spécialement dérangé par la présence du cadavre, il a fait les poubelles comme d'habitude, et y a fait une trouvaille. Dans les deux cas, il est parti finir sa nuit ailleurs. "Y avait une grosse enveloppe. Epaisse, et tout. Avec une adresse dessus, et un billet de 50 EM collé dessus. C'que j'ai fait ? Ben, j'ai acheté des timbres, c'te blague ! Et j'l'ai



mise à la poste. Pourquoi que j'aurais donné à la police ? C'était pas marqué "pour M'sieur l'Préfet" d'ssus, que je sache ! L'adresse. Euh... qu'iqu'part en province. Sais plus où au juste. Et allez vous faire voir, si vous êtes pas content !".

LA POSTE

La poste centrale du Secteur XVIII est un labyrinthe bureaucratique qui n'a rien à envier à la Sécurité Sociale dans ses plus mauvais jours. Pister une enveloppe là-dedans risque fort de s'avérer impossible (même une grosse enveloppe insuffisamment timbrée, couverte de taches de gras et de gros rouge). Mais n'allez pas le dire de but en blanc à vos Falkampft ! Faites-leur remplir des formulaires, fouiller le centre de tri, aller de guichet en guichet et de responsable en irresponsable. Bref : rendez-les fous ! Quand vous en aurez assez ou quand ils seront sur le point de jeter l'éponge, ils recevront un coup de fil.

LE TÉLÉPHONE SONNE, SONNE, SONNE.

Une fois en possession de l'indice de l'enveloppe, un PJ doué pourrait suivre ce raisonnement : "Holszsch n'a presque personne au monde... sauf de la famille en province... et la lettre était pour la province... Bon sang, mais c'est bien sûr !".

Ceci dit, les PJ étant ce qu'ils sont, il est beaucoup plus probable qu'ils pataugeront

complètement. Et donc, au bout de quelques jours, ils reçoivent un coup de fil de la mère de Richard. Elle vient de recevoir une enveloppe, et elle veut la leur remettre. Peuvent-ils passer ? Elle vit à Breclav, une petite ville au sud du CenterGerman (à notre époque, c'est en république Tchèque). Il y en a pour trois ou quatre heures de route, à travers un paysage enneigé. Si vous sentez que vos joueurs ont besoin d'une baston défoulatoire, ils pourraient arriver en même temps que les tueurs (qui ont suivi le même raisonnement). Fusillade. Course-poursuite en voiture. Explosions. Bref, la routine. Cela devrait s'achever avec quelques morts dans le camp ennemi, des blessés chez les PJ et une réconfortante tasse de thé chez Mme Holszsch, si elle est encore en vie. Après quoi, retour à Berlin.

UN DOSSIER EXPLOSIF

L'enveloppe contient plusieurs documents, une disquette et une mini-cassette vidéo, lisible dans n'importe quel magnétoscope.

- Les documents sont un état détaillé de diverses magouilles décidé au plus haut niveau au sein du groupe Böhn - non-respect des normes anti-pollution, licenciements abusifs de syndicalistes, etc. Il y a de quoi écorner sérieusement son image de respectabilité... si les PJ arrivent à expliquer comment ils se les sont procurés.

- La disquette contient le plan de deux reportages : celui commandé par l'Europa Zeit

et un autre, virulent à souhait, sur Böhn. Entre autres choses, il y a l'adresse de Magda Herenbach, l'ex-maîtresse de Böhn.

- La cassette dure quelques minutes, et suffira à envoyer Böhn en prison, ou au moins au fin fond des sondages. Des chiffres lumineux indiquent la date (il y a 20 ans, environ). Revoyez le début d'"Orange Mécanique" si vous voulez une description exacte du carnage... Böhn est clairement identifiable.

ACTE II : citizen Böhn

Ils peuvent prendre un rendez-vous avec Böhn, histoire de jauger le personnage. En fait, c'est peut-être même lui qui les contactera. Il les recevra avec cordialité. Et dans la conversation, sans aucune précautions oratoires, il énonce son offre : Holszsch, avant de se faire "attaquer par des rôdeurs" a commis un vol chez lui. Il veut la cassette et le reste. En échange, 30 000 EM, payables cash. Il ne considère pas "non" comme une réponse. Et si les Falkampft ont la sottise de l'inclure de corruption, il téléphonera à son avocat... Ils viennent de se mettre dans de GROS ennuis.

ET MAINTENANT ?

- Ils peuvent transmettre le dossier à un Magistrat. Ce dernier, peu soucieux de faire des vagues, chipotera et se montrera pénible au possible ("et vous êtes sûrs que c'est Böhn. Voyons, cette vidéo date d'il y a des années. Il est flou... et de toute façon, ce n'est pas une preuve recevable devant un tribunal"). Il ne bougera que s'il a des témoignages formels, etc.

- Ils peuvent filer Böhn, épilcher ses conversations téléphoniques, coller des micros partout chez lui et ainsi de suite, au mépris de la légalité. Résultat : néant ! Il a "mis au vert" les assassins, et ne les fera pas revenir à Berlin tant qu'il se sentira menacé. S'il doit commanditer des actions violentes, il le fera depuis une cabine.

- Magda Herenbach ne répond pas au téléphone. Si les PJ vont lui rendre visite, il la trouveront morte, étranglée depuis plusieurs jours... Encore une piste de moins !

- Les journaux et la TV seraient certainement intéressés par le dossier. En faisant quelques copies et en les distribuant à un peu tout le monde, les PJ peuvent être certains qu'il y en aura au moins un ou deux qui l'exploiteront. L'ennui est que cette démarche n'est pas, mais alors pas du tout, conforme à leur déontologie. En pratique, ils ne peuvent guère en espérer mieux qu'une tempête dans un verre d'eau, si typique du monde du foot-

ball... pardon, du monde politique. Conférences de presse, démentis, cris de "machination", etc. Böhn y gagnera peut-être même quelques pourcentages en plus...

LA RIPOSTE

En dehors des classiques et lassants attentats (qui ne seront utilisés qu'en dernier recours. Böhn n'est pas fou), l'ennemi tentera deux manœuvres :

- Un beau matin, les PJ verront débarquer dans leur bureau un grand épouvantail blond. Il se présente comme le SADmen Wegener, et exige de récupérer la cassette et le reste. Il affirme haut et fort que cette affaire regarde

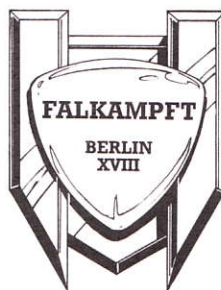
son service (ce qui est faux. Le SAD n'a rien à voir là-dedans, à aucun niveau). Il est aussi cassant et désagréable qu'un vrai SADmen, mais ce n'en est pas moins un imposteur. Il deviendra très nerveux si les PJ entreprennent de vérifier son identité. Il tentera sans doute de s'éclipser. Pris vivant, il pourrait être précieux.

- Si les PJ refuse de se laisser corrompre, font des prisonniers, etc., Böhn décrochera son téléphone et appellera le Falt-Fur du secteur, qui se trouve être un très bon ami à lui. Le capitaine convoquera donc les

PJ dans son bureau, leur passera un savon pour un motif fantaisiste, les suspendra pour une durée indéterminée et confiera l'affaire au Sergent Gariel, le flic le moins brillant du commissariat. Après quoi, "off the record", le capitaine leur expliquera ce qui se passe... Si les PJ sont intelligents, ils devraient montrer la cassette à un certain nombre de collègues.

Beaucoup se déclarent prêts à les aider. Certes, mais à quoi faire ?

- S'il faut recourir à la force, Böhn ne fera pas dans subtilité. Violence piégée, tabassage à dix contre un sur un PJ isolé, etc.



UNE SOLUTION

Les PJ ne sont jamais à court d'idées. Voici une des façons de déboulonner Böhn, mais c'est loin d'être la seule. Attendez-vous à devoir improviser ! Le "Candidat Confiance" doit donner un meeting dans quelques jours, à la Volkshalle du Secteur XVIII. On attend des milliers de personnes, toute la presse, la télévision... Les images de son discours seront retransmis en direct sur un écran géant, que tout le monde puisse en profiter.

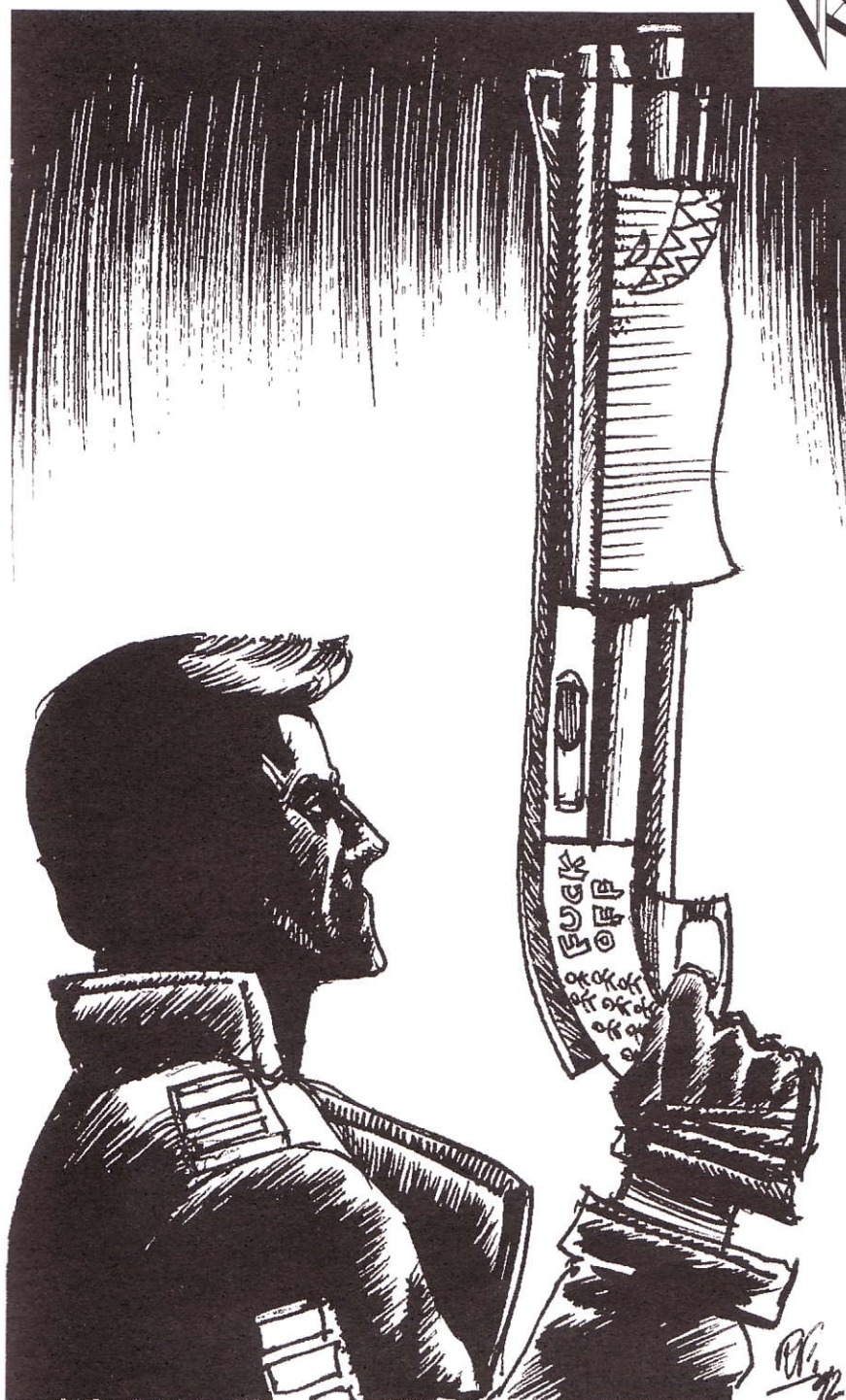
Un écran géant ? Ce qui veut dire un circuit TV. Et donc un magnétoscope. Vous voyez où je veux en venir ?

Il faudra s'infiltrer dans les coulisses (n'oubliez pas : les PJ n'ont plus leur plaque, et ne sont plus flics), éviter les gorilles, "discuter" plus ou moins gentiment avec le technicien responsable, surmonter les problèmes techniques (le magnétoscope utilise peut-être un format professionnel incompatible avec la vieille cassette des PJ) et choisir le moment propice. Mais la réaction de Böhn risque d'être intéressante à observer, quand, au milieu du passage "sécuritaire" de son discours, l'écran géant le montera hilare et couvert de sang, en train de regarder un pauvre type se consumer en hurlant... Ca, c'est de l'impact médiatique, coco !

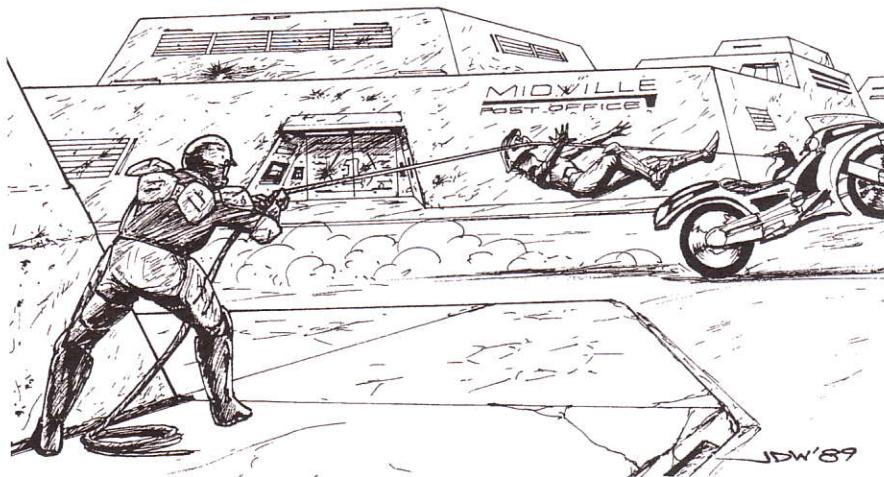
Böhn pourrait bien craquer pour de bon, d'ailleurs. Il est armé. Ca vous dirait, un petit suicide en direct ?

Conclusion

A part la satisfaction d'avoir neutralisé un sauld, les PJ n'ont pas grand chose à espérer de cette affaire. Ils seront réintégrés, félicités (discrètement) par le capitaine, point. Et si Böhn est encore en vie, il se sont fait un ennemi. Selon son état, il est plus ou moins dangereux. Et même s'il est mort, certaines personnes, dans la hiérarchie de son parti, ont la mémoire longue...



ON A L'HABITUDE DES RANGERS, DES POLICIERS, DES AUTODUELLISTES JUSTICIERS ET/OU SOLITAIRES, ET AUTRES BONS SAMARITAINS TOUJOURS PRETS À VOLER AU SECOURS DU LANDEAU EN ROUE LIBRE, MAIS JOUER LES MÉCHANTS, LES VRAIS, ÇA C'EST NOUVEAU. SUIVENT CINQ TYPES DE MÉCHANTS ACCOMPAGNÉS DES POSSIBILITÉS DE SCÉNARIO ET DES CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALEMENT CONSTATÉES.



BLUD

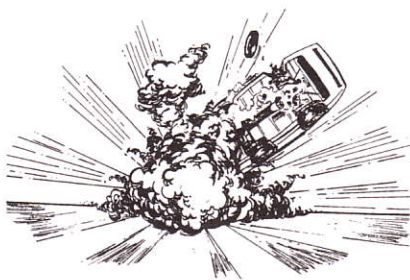
Le célèbre BLUD, qu'on ne présente plus (Voir Plasma n°7), a pour but la destruction d'une infinité de véhicules avec les moyens jugés nécessaires. Ce sont les spécialistes des attaques de nuit, ou pendant le pastaga, c'est éternel. Pour ce qui est des scénarii, on peut caser le BLUD partout, du moment que des

RENÉGATS DE L'ARMÉE

Toutes les armées ont leurs déserteurs, mais normalement, ils restent isolés et se cachent. Au lieu de cela, nos renégats se regroupent en paquets de trois ou quatre. Leurs compétences de combat et le matériel emprunté à l'armée en fait des adversaires redoutables. Comme on leur a appris, les mili-

BadWars

Spécial Méchants



PIRATES DE LA ROUTE.

Jessie James des temps modernes, les pirates opèrent principalement sur les grands axes routiers. Chaque année, des centaines de convois sont détournés et revendus. Le type d'attaque utilisé est assez barbare, puisqu'il s'agit d'entourer la proie de véhicules divers afin de permettre à quelque uns de sauter sur le semi-remorque pour finir le chauffeur à la main. Des barrages routiers sont également placés, et sont faits plus pour provoquer un accident que pour arrêter le véhicule d'un coup. Il peut être intéressant de jouer une attaque en tout terrain, ou une poursuite Pirates/Police à 180 sur l'auto-route. Les pirates sont bien sûr immensément riches, ce qui leur permet d'aligner des hélicoptères et des voitures à la pointe de la technologie.

véhicules sont à détruire, ils ne font pas de chichis. Constitué presque exclusivement d'ouvriers et d'employés, le BLUD ne possède pas un parc automobile franchement rutilant. Les voitures sont souvent bricolées, et tiennent souvent avec beaucoup de sparadrap et un peu de chance. Ce souci financier fait que l'on voit de plus en plus de motos dans les rangs du BLUD.

POOR LONESOME AUTODUELLISTE

Le taré ultime, car s'attaquant à tout et n'importe quoi, mais seul. Les bas-cotés regorgent de ces allumés du bitume qui se font leur guerre en direct live dans leur tête. Leur motivation est souvent mal définie. Deux cas de figure : il s'agit souvent de riches autoduellistes qui lâchent leur tête, et décident un jour que la seule arène digne de les recevoir est le continent américain. Leur champ d'action se limite souvent à un état, et ce pendant un temps très bref. Plus drôle, mais plus dangereux, le vrai baroudeur. Si lui est encore vivant, c'est grâce à sa prudence et à sa finesse en combat. Dans les deux cas, on choisira des voitures suréquipés que l'on fera se battre à quatre contre un.

itaires fonctionne sous forme d'opérations bien préparées, et exécutées avec discipline. Cela représente le seul rapprochement avec l'institution qu'ils ont quitté. Jouer des militaires peut être amusant dans un rassemblement familial du genre "Nuit des Amateurs Cadets".

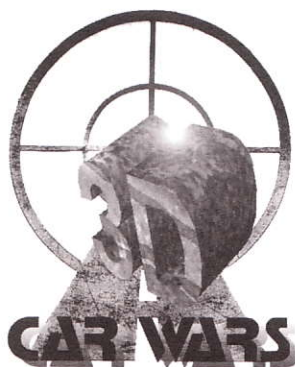
BIKERS

Ahhh, les célèbres motard, si prompts à glisser bêtement sous un camion. Mais qu'importe, il en reste trente quatre... Il faut vraiment jouer les bikers comme des hyènes autour d'un bout de carcasse. Pour ce faire, chaque joueur peut prendre 4 ou 5 motos de faible coût, tous contre un MJ qui jouera un convoi de touristes Australien, ou un pack de Police Municipale, con. Pour simuler le désordre régnant entre les bikers, on peut imposer aux joueurs de ne pas communiquer.



Midville en lambeaux

Scénario CarWars 3D



NON-CONTENT DE FAIRE LA PART BELLE AUX MÉCHANT, CE SCÉNARIO EST LIVRÉ EN STANDARD EN 3D, ET AVEC LA NOTICE.

Ce scénario met en présence un groupe de renégats de l'armée, le BLUD, et parfois des restes de police. Ceci est expliqué par une récente attaque massive du BLUD sur Midville qui a réussi à mettre les représentant de l'ordre hors de portée. Il en reste néanmoins quelque-uns qui n'attendent qu'une occasion pour faire un peu de ménage.

Composez deux équipes de joueurs, une pour chaque camp. Aucune limitation sur les armes, les personnages sont construits sur 50 points. Chaque joueur contrôle un véhicule à \$15000 avec un tireur et un conducteur. En plus de cette somme, chaque joueur dispose de 1500\$ en plus pour acheter de l'équipement personnel (fusils, armures, etc...). Cette partie peut se jouer sans MJ, mais il est conseillé d'en avoir un pour gérer la police, les piétons, et les conflits entre joueurs.

Installez la carte de Midville, sur laquelle vous choisirez un bâtiment ayant une position centrale, ce sera le commissariat, qui est actuellement tenu par le BLUD.

DÉROULEMENT

1^{er} tour : il ne se passe rien, le BLUD peut se mettre en place

2^e tour : Entrée des militaires par deux endroits opposés de la carte.

4^e tour : Entrée éventuelle de l'option Marcel

5,6,7^e tours : Allez-y les gars, défrichez.

9^{eme} tour : introduction d'une voiture de police un peu perdue. le conducteur ripostera en cas de provocation

18^e tour : deux solutions

1) S'il reste du monde, voilà la cavalerie, Des renforts de police qui ne risquent pas être très humoristique ce matin là.

2) L'équipe qui maintient un piéton dans le commissariat pendant un tour à partir de la fin du 18eme a gagné. En cas de quipropos : boum-boum.

OPTION PIÉTONS

Saupoudrez la ville de Piétons, ils sont tous paniqués et courent en tous sens, ça fait des tâches rigolotes.

OPTION MARCEL

Si un joueur casse sa voiture en deux tours, donnez-lui ce camion, ça l'occupera, ou faites-le rentrer si vous trouvez la partie un peu molle. Toujours dans le méchant, on peut imaginer un gros camionneur barbu, type Poor Lonesome Autoduelliste, qui passait pour acheter des clopes, et qui s'est retrouvé agressé par des tirs disparates, et peu directionnels. Alors tant qu'à faire, il va faire le ménage, tout seul. Il tirera sur tout ce qui bouge à partir de son camion à \$90,000, et ne s'en ira que lorsqu'il aura acheté ses cigarettes.



DAN CARROLL © 1984

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour le BLUD et les militaires : Avoir un piéton vivant dans le commissariat pendant un tour complet à partir de la fin du 18eme tour, et avoir éliminé la voiture de police.

Pour Marcel : Acheter des cigarettes, et le tabac n'ouvrira que si tout est calme.

Quoiqu'il en soit, c'est comme d'habitude, le dernier survivant a gagné, bien-sûr. ●

NOTICE 3D

Pour bénéficier d'une impression de relief incontestable, voici le moyen d'émuler ce scénario en vraie 3D virtuelle.

1) Fabriquer des maisons en plâtre, en carton, ou autre. On peut aussi en acheter de toutes faites, ou découper les montages proposés par certaines marques de biscottes. En peindre la moitié en bleu, l'autre moitié en rouge.

2) Les placer à l'endroit exact des bâti-

ments de Midville en suivant le dessin sur la carte. Faites bien attention à alterner les maisons rouges et les maison bleues.

3) Construire une paire de lunettes 3D, un verre rouge et un verre bleu.

4) Placer les véhicules.

5) Chaussé les lunettes 3D.

6) Se mettre dans l'axe d'une avenue, le nez au bord de la table, et faire du bruit avec sa bouche en imitant le bruit du moteur.

ARF ! ARF !

Le colonel Kurtz répond à votre courrier !

Laizononsspacher

Vends enregistrement du concert du Dream Band du 11^{ème} FSO en vidéo pirate de la mort. Son rare et image du même métal. Pas cher, 1000 Francs. Ecrire au magazine qui transmettra à Zlika. Oups, on l'a dit...

Le jeune Philippe Mouret aimerait bien rencontrer la jeune Angie Everheart pour lui parler. Ou plus si affinité. Et même qu'il joint une photo le bougre !



Dans la série des grands dinosaures : vous avez des trucs et des machins sur ou par Blue Öyster Cult ? Des trucs rares ? Et ben écrivez vite au magazine qui transmettra à son rédac' chef adoré qu'il aime !

Le jeune Marc Nunès cherche la première version de Born in the USA chantée par Bruce Springsteen dans son bain, accompagné au hukulele par sa femme. Faut pas lui en promettre, non mais. Transmettre au magazine qui lui transmettra avec diligence et tout le respect qu'il lui doit.

La moitié masculine de G.E.Ranne ne se fache pas avec le jeune Philippe Mouret au sujet d'Angie Everheart, mais c'est bien parce que c'est un ami et qu'il a bon goût, le bougre. La moitié féminine de G.E.Ranne, rejointe par la jeune Marina cherchent à prendre des cours de karaté, option casser les noix d'un seul coup de pied.

G.E.Ranne cherche un ancien jeu de plateau Games Workshop, qui s'appellerait Sorcerer's War ou un titre approchant. Faire proposition au magazine qui transmettra à l'intéressé si pas trop cher.

DU GENTIL CHRISTOPHE BREYSSE, DE MULHOUSE

... Nous avons discuté de Bloodlust durant l'après midi du 14, au sujet de Bloodlust, des extensions, des scénarios et j'ai signalé que j'étais écrivain, concepteur de scénarii et un petit peu dessinateur. Vous m'avez signalé votre besoin de scénarii et additifs et vous deviez me remettre votre carte. Je n'ai hélas pas pu vous revoir et suis maintenant bien ennuyé pour envoyer scénarii et additifs divers aussi je vous écris en espérant que cette lettre vous arrivera et que vous serez toujours intéressé par ce que je fais.

En attendant une réponse et un adresse pour envoyer...

Cher Christophe, nous n'avons pas reçu ta lettre, nous ne savons donc pas du tout de quoi tu nous parles.

DU PETIT BENOIT CHARPENTIER DE MANTES LA JOLIE, EN FRANCE ?

... Une question pour Bloodlust : Une arme peut-elle utiliser des pouvoirs tels que Tronçonneuse ou Acide quand elle n'est pas en contact avec un porteur ?

Ah, encore un qui ne sait pas lire. Pour utiliser un pouvoir, l'Arme Dieu doit être en contact avec son porteur. C'est là le but du jeu. Seuls les pouvoirs de communication ou certains pouvoirs de composition (par exemple Soleil pour SunBeam fonctionnent). Profitons de ce moment de solitude pour rappeler que le personnage principal dans Bloodlust est l'Arme Dieu et non celui qui la porte, même si dans certaines configurations du jeu, c'est le MJ qui s'occupe de l'Arme.

DU JEUNE OLIVIER DANCHIN, À L'HOSPICE DE BEAUNE

... Nous avons récemment entraperçu dans les pages d'un de vos confrères mais néanmoins ami, le faciès avantageux de notre maître à tous, le grand Croc... et là, qu'y a-t-il nous vu ? Un nouveau Croc rasé et tondu, au look austère... Pourriez-vous, vous dont la magnanimité n'est plus à démontrer nous envoyer sous pli discret une mèche de cheveux ou de poils de barbe de Monsieur Croc ?

Lui, il va bien... Je sais pas où, mais bien... Dans sa grande mansuétude, Siroz va bientôt mettre en vente aux enchères des mèches de cheveux de ses collaborateurs, ainsi que des reliques plus diverses, telles des rognures d'ongles, des peaux mortes, des crottes de nez et du cerumen. Pour le reste, on peut négocier.

DU PETIT INCOGNITO, DE COURAGE

... Vous êtes tous des gros cons, je vous c...e dessus, je vous en...e tous et toutes, vous puez de la g...e ! Vos jeux c'est de la m...e et p..s si vous c.....z à è..e a...i dé...s, je viens vous p...r à la r.e. Je vous em....e !

Ami lecteur, sauras tu retrouver les mots que notre sympathique camarade a malencontreusement effacé lors de sa crise d'incontinence urinaire ?

DU PETIT OLIVIER BRIAT, DE LA JALOUSIE, QUI N'EST PAS RANCUNIER. SI ? TANT PIS.

... Je voudrais bien savoir si vous décidez de laisser tomber Heavy Metal, d'en sortir une 2ème édition ou finalement de créer de nouvelles extensions ou scénarios.

Concrete Jungle sortira un jour prochain, on ne précise pas l'année, c'est tout. Quant aux scénarios, on en a déjà publié plusieurs dans Plasma et on continuera. Au lieu de râler, vous n'avez qu'à nous envoyer des scénarios et des aides de jeu. Non mais.

Où ça un ours ?

Plasma 11. Septembre - Octobre 1993

Réalisé par Halloween Concept SARL de presse pour Idéojeux. Périodicité bimestrielle.

Directeur de Publication : Marc Nunès

Rédacteurs en chef : Anne et Gérard Guéro

Maquette : Hervé Loiselet

Illustrations : Alberto Var Anda, Pierre le Pivain, Prince August, collection perso, © Steve Jackson Games et © Siroz-Ideojeux.

On participé à ce numéro : Stéphane Bura, Christian Cirri, Croc, Jeff, Tristan Lhomme, G.E.Ranne, Zlika, on a oublié personne ?

Car Wars © Steve Jackson Games
Gurps aussi.

SCALES TOUR '93

CROC vous parlera de son nouveau jeu et répondra à toutes vos questions dans les boutiques suivantes:

Lyon, Jeux Descartes

13 rue des Remparts d'Ainay

Samedi 30 Octobre 1993

Bordeaux, Le Temple du jeu

62 rue Pas Saint Georges

Samedi 6 Novembre 1993

Nancy, Excalibur

35 rue de la Commanderie

Mercredi 17 Novembre 1993

Dijon, Excalibur

44 rue Jeannin

Mercredi 24 Novembre 1993

Metz, Excalibur

34 rue du Pont des Morts

Mercredi 1er Décembre 1993

Grenoble, Excalibur

18 rue Champollion

Mercredi 8 Décembre 1993

Montpellier, Excalibur

8 rue Caussit

Mercredi 15 Décembre 1993

GURPS[®]

MAGIE

*Un ouvrage de secrets mystiques destiné
aux univers fantastiques*

Kirk
Keimig
© 82

SIROZ
PRODUCTIONS

Par Steve Jackson
Un produit SIROZ sous licence Steve Jackson Games