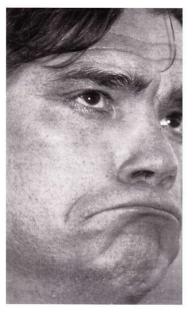
Le magazine qui en a

Février / Mars 94 - ISSN 1150-1472

N°12 - 35 F



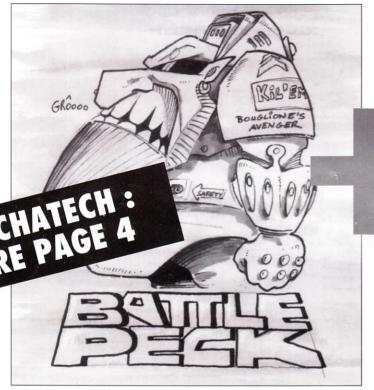




Abonnez-vous ou il rachète Siroz !

Evitez lui un scandale de plus, 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! Mais ce n'est pas tout! Vous recevrez également les règles du jeu par correspondance Mechatech (lire page 4) ainsi qu'un tour de jeu et tout ça, gratoche! Merci qui?

* dans la limite des stocks disponibles.



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):

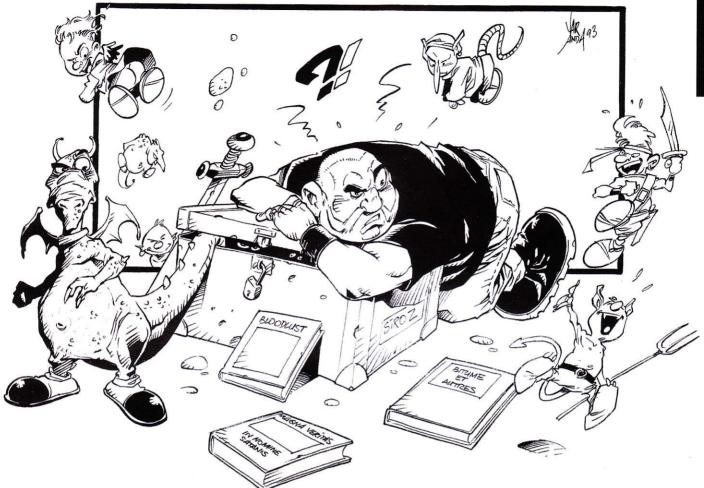
OUI! Je m'abonne à Plasma, le magazine qui en a! Ci-joint mon chèque de 175 Francs à l'ordre de Halloween Concept avec la signature, la date et tout et tout. Et ma signature ou celle de mes parents si j'ai pas encore appris à écrire ou si j'ai moins de 18 ans.



Vous pouvez également recevoir le T-Shirt Plasma si vous êtes déjà abonné en nous envoyant votre nom, votre adresse et votre tout accompagnés d'un réglement de 75 Francs à l'ordre de Halloween Concept. Où ça ? Là :

PLASMA T-SHIRT 11, RUE DE MARSEILLE 75010 PARIS MERCI QUI ?

<i>Nom:</i>	Prénom :	Adresse:



Pour vous changer, changez de Kelton! Siroz a déménagé!

2	NEWS ET PREVIEWS	33	???
	On vous cache rien, on vous dit tout. Merci qui ?		Dans l'espace de Stella
6	GLEIPNIR		Inquisitorus
	scénario pour Scales. Séquence frisson en Islande!		personne ne vous entend gerber!
	Scales.	39	KNÖRR, QU'EST-CE QUE
14	VILAIN PETIT KANARD		TU NOUS MIJOTES ENCORE ?
	Un scénario Top de chez Top		Un scénario original pour Berserker
	pour Berlin XVIII! Falkampft, au delà d'une passion, c'est aussi un métier!		au pays des indiens!
		46	VR0000M !
21	UNE ÉPOQUE FORMIDABLE	10	La rubrique ${f Car\ Wars}$ que tous attendent !
	Séquence culture avec tout ce qui nous fait rire et flasher. Rien que du bon !		On ne s'en lasse pas!
27	UNE SANGSUE SACHANT	48	COLONEL KURTZ'S PAGE
	I In animaria subain at diinati	.0	On vous aime, vous aussi,
C	lans le monde froid et cruel de Bloodlust!		vous nous écrivez pour nous le dire, c'est chouette la vie !

C'est sorti!

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS DEUXIEME EDITION

Le jeu phare de la gamme Siroz fait peau neuve! Après ses douze milliers d'exemplaires vendus, le jeu qui sent le soufre se refait une beauté! Tous les pouvoirs revus et corrigés, le background concocté depuis le début du jeu compilé et intégré. Des aides de jeu sur les renégats, les sorciers, les églises, les soldats de Dieu. Huit scénarios conçus spécialement pour introduire les joueurs à l'univers pas si manichéen d'INS MV et pour être joués en quelques heures. Et des nouvelles d'ambiance toutes neuves qui vous en diront plus sur le jeu qu'une visite clandestine dans la bibliothèque du Vatican. Au niveau du look, pas de problème, une couv' couleur d'Alberto Varanda, une frise et des

illustrations originales de Denis Grrr, que demander de plus? Alors pour les esprits chagrins, oui, c'est vrai, cette édition ne rajoute rien à ceux qui possèdent toute la gamme d'INS MV. Mais rien n'est imposé! Et vous n'êtes pas tous seuls, il faut penser aux autres, ceux qui n'ont pas les premières extensions, qui n'ont rien du tout et qui vont découvrir INS MV avec cette édition. Les futurs scénarios et extensions resteront de toutes façons compatibles avec l'ancienne édition. Merci qui ? Pour conclure, avec la seconde édition d'INS MV. le Scriptarium Veritas (sacrée meilleure extension de JDR de l'année 92 pour ceux qui l'ont oublié) et Stella Inquisitorus, on dispose en trois volumes homogènes (même format, même luxe) de la totale INS MV, une histoire qui s'étend de -6000 et de grosses poussières à +6000 et guelgues!

Par Croc, G.E.Ranne, Fabien Deleval, Laurent Sarfati, Alberto Varanda et Denis Grrr.

SCALES, L'ECRAN!

L'ecran de Scales est sorti! Il est signé Guillaume "J'ai deux mains directrices, ça accélère les choses" Sorel et il est superbe! Et dans l'écran, des êtres magiques, des scénarios instantanés, toutes les tables nécéssaires au bon déroulement d'une partie! Un écran sponsorisé par la Mac Keenan et Dodge, les initiés aprécieront!

Et puis, je ne devrais rien dire, mais bon... Quand le mystère du meurtre de la mère des 13 dragons sera résolu, certains verront l'écran avec un autre œil... De la à dire qu'il y a des renseignements SUR l'écran... Mais bon j'en ai déjà trop dit et j'entends du bruit à la porte et argl...

Par Croc et Guillaume Sorel

OUPS!

Une erreur s'est subrepticement glissée dans les crédits de Berlin XVIII, troisième édition. C'est évidemment un jeu de Nicolas Thery et Eric Bouchaud, mais aussi de Laurent Tremel.

On en est rouge avec la honte.

GURPS, L'ECRAN!

Gurps est bien sûr un système générique qui offre la possibilité de tout réaliser, mais le système de base reste le même. Certaines tables sont donc universelles et elles sont, oh coïncidence, réunies sur cet écran splendide réalisé par Freddy "Martin" Emm. A l'intérieur, vous trouverez deux scénarios, un pour Conan et l'autre pour Horreur, tous deux de Tristan "Vous pouvez compter sur moi" Lhomme.

BERLIN XVIII, L'ECRAN!

C'est à la mode en ce moment... Un écran beau à mourir et un scénario de Pierre Henri Pevel, l'homme au chapeau! Ambiance garantie dans cette aventure pour le jeu de rôle policier et pas si futuriste que cela.

Siroz a une famille en or !

On ne rêve pas, c'est vrai! La famille Siroz sera une famille en or et montrera sa gueule à côté de Laurent "Putain, c'est vraiment incroyable!" Cabrol sur TF1. Siroz alignera Croc en chef de famille, Marc "Boss" Nunes, Philippe "Rahan" Mouret, G.E. "Deux pour le prix d'un" Ranne et Stéphane "Un pour le prix de deux" Bura. Les enregistrements ont

eu lieu en Novembre, l'émission sera diffusée en Février et quant au résultat, on vous en laisse la surprise.

Prochaine étape, "Que Le Meilleur Gagne Plus" avec Nagui. C'est bête qu'il n'y ait plus Tournez Manège.

Les potins des copains !

- **Terrain Vague** de Ludodélire est sorti! C'est un bon jeu, on ne répétera jamais assez. C'est même un jeu excellent, illustré de main de maître par Tardi lui-même!
- La guerre des Héros! La version française du mythique Dragon Pass, le wargame gloranthien édité il y a des lustres par Avalon Hill est sortie! Je ne dirai qu'un mot: Cégénialunjeupareilsibeauhésibon. Pour tous ceux qui connaissent un peu Avalon Hill, la qualité des règles n'est plus à prouver. L'emballage français est superbe, ce qui ne gache rien. Carte et pions ont été réalisés de main de maître par Jean-Luc Salah et la couv' est d'Alain Gassner, un habitué d'Oriflam et de Runequest!
- Un nouvel éditeur se profile à l'horizon! **Ormékiane Productions** qui va éditer le jeu d'Heroic Fantasy "Eleckasë", d'Alexandre Bidot. Bienvenue au club et encourageons de tout cœur ceux qui se lancent dans l'aventure de l'édition de jeux de simulation.

C'est pour bientôt!

LE MONDE DE SCALES POUR SCALES

La première extension de Scales est là !
Petit rappel : Scales est un jeu qui se
déroule dans un monde contemporain traité
d'un certain point de vue, celui des Dragons.
Les extensions, elles, traiteront d'un sujet général, politique, nature, science ou magie par
exemple, toujours du point de vue des Dragons.

Avec la première extension de Scales, qui traite de la politique, vous découvrirez qui ou quoi a de l'influence dans le monde. Que ce soient la Mac Keenan et Dodge, l'une des plus importantes sociétés au monde, les Chevaliers de la Lumière, éternels chasseurs de Dragons armés parfois d'épées magiques, l'organisation des nouveaux-nés dans leurs nurseries ou les Dragons que croiseront les personnages durant leurs périples.

TOON!

Toon, le jeu de rôle le plus délirant au monde sort enfin en version française en Avril! A nous les lapins, les chats, les canards, les canaris, les coqs, les roadrunners, les coyottes, les chasseurs, les chiens et les écureuils fous! Bref à nous le monde des Toons!

Le seul jeu où l'action est si rapide qu'il ne faut surtout pas réfléchir avant d'agir! Un jeu qui a gagné les plus grandes récompenses aux USA, un jeu qui au bout de quelques années est toujours le meilleur jeu de rôle dans les catégories comique et délire. Un jeu imité mais jamais égalé! Bref, un véritable jeu d'ambiance!

Toon, c'est bien sûr un jeu Steve Jackson Games, édité par Halloween Concept, l'éditeur de Plasma, et distribué par Siroz/Idéojeux. On ne change pas une équipe qui gagne!

Une extension de Scales ne serait pas complète sans un grand nombre d'être magiques. Vous y trouverez également des scénarios où la diplomatie est de rigueur. Bon, si vous avez une M-60 dans le coffre de votre véhicule, ce n'est pas plus mal non plus, on joue comme on veut.

Sachez également que des indices sur le meurtre de la mère sont distillés dans les extensions. La situation du monde évolue rapidement : après tout, le Dragon Céleste vient d'arriver sur Terre au moment où Scales débute pour les joueurs et lui aussi veut avoir le fin mot de l'histoire.

L'extension sera éditée comme le jeu en bichromie et se présentera sous la forme d'un livret de 128 pages (la taille des Joyaux de Pôle).

Ah oui, et pour ceux qui ont apprécié le roman diffusé avant la sortie de Scales, le second volume, la suite des aventures de Louis et de Marion, sortira aux alentours de Mars ou d'Avril.

Merci qui?

GURPS CYBERPUNK POUR GURPS

Bienvenue dans un monde où les hommes et les machines ne font plus qu'un dans les rues chromes et plastiques du futur cyberpunk!

Pas besoin de vous faire un dessin, tout le monde maintenant connait le genre cyber, représenté dans le monde ludique par Cyberpunk 2020 ou Shadowrun. Pour ceux qui sont délibérément en retard, Cyberpunk c'est Blade Runner pour les images et un mélange de Motörhead et de Techno pour le son. C'est un monde cruel, froid, noir, où les pauvres sont pauvres et les riches plus riches encore. C'est le monde de Neuromancien, de William Gibson, de Cablé, de Walter Jon Williams ou de Gravité à la Manque, de George Alec Effinger.

Gurps Cyberpunk ne s'attache pas à un background déterminé. Il propose les règles pour s'adapter à n'importe quel environnement, des caniveaux de New York City aux villes orbitales, de la fin du vingtième siècle, où nous vivons (si, si) au futur proche.

Dans Gurps Cyberpunk, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour jouer : de nouveaux avantages et désavantages, tout le matos qui tue, les implants qui feront de vous autre chose, et tout pour surfer sur les bases de données de la réalité artificielle du cyberspace. Tout pour créer votre propre campagne, un volume indispensable, pour tous les cyber de France et de Navarre.

Gurps Cyberpunk a été écrit par Loyd Blankenship, un véritable hacker qui s'y connait, le bougre, et traduit par Tristan "le seul et unique" Lhomme.

Et si vous êtes sages, dans le prochain numéro de Plasma, un papier inédit de Steve Jackson lui-même sur la genèse des jeux cyberpunks aux USA... C'est ça aussi Plasma!

BITURE MK5 POUR BITUME MK5

Non, on ne boit pas trop, la prochaine extension de Bitume MK5 porte bien le nom de Biture MK5. Ce n'est pas une faute de frappe, c'est juste le contexte de l'extension. Une grande aventure qui entrainera les joueurs de la Bourgogne à la Provence à la recherche d'un Guérisseur que les lecteurs de Plasma connaissent bien, celui des autopsies de fourmis du numéro 11. Et des fourmis il y en aura! Mais il y aura aussi du vin, de la violence, de la piquette, du sexe, du gros rouge qui tache, de la grande aventure et tout cela dans la plus pure tradition Bitume MK5! Le background permettra de faire découvrir une région sous exploitée dans le monde de Bitume MK5, la Bourgogne, les Côtes du Rhone, Lyon, les transports fluviaux et ce qu'il en reste, les pirates et quelques figures locales comme le redoutable Bœuf Bourguignon.

Après avoir épluché Biture MK5, les fourmis n'auront plus aucun secret pour vous, ou si peu...

STELLA INCOGNATA POUR STELLA INQUISITORUS

Pierre Henri Pevel nous concocte une extension historique pour Stella Inc. La recon-

quête des planètes de Stella Vaticanum et le difficile travail des forces du bien pour ramener dans le droit chemin des peuples oubliés et laissés à eux-même depuis des siècles. Choc culturel en prévision! Surout que les forces du bien sont connues pour avoir la virus bomb et le bombardement planétaire faciles... Et si tout ceci ne suffisait pas, les pirates font leur apparition dans Stella. Qui, quoi, comment, vous saurez tout sur les pirates dans l'univers si particulier de Stella Inquisitorus.

GURPS JAPON POUR GURPS

Tout sur le japon médiéval pour GURPS! Une période phare pour l'empire du soleil levant, l'arrivée des occidentaux sur les îles et le développement du commerce. Des samourais, des jésuites, des ninjas, des portugais, Richard Chamberlain, des ronins, encore des ninjas et toujours des ninjas. Un outil indispensable pour jouer en extrêmeorient, et pas seulement à GURPS. N'oubliez pas que les extensions de GURPS sont aussi des outils pour ceux qui veulent changer d'air, et le succès de l'édition française ne nous démentira pas.

Le Chouchou du mois !

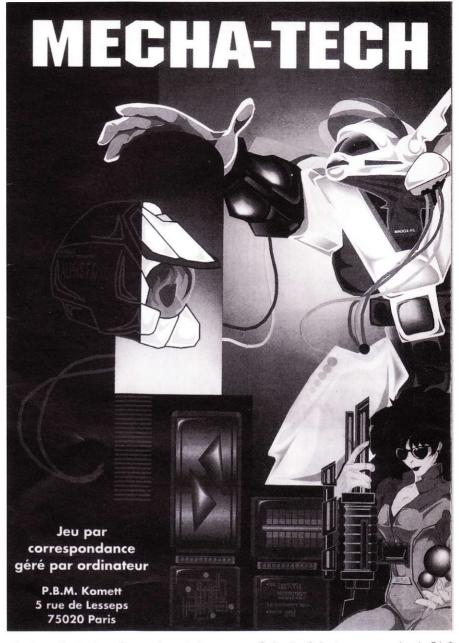
MECHATECH

On ne présente plus les jeux par correspondance. Mais pour ceux qui ne lisent plus rien et qui ont décidé de vivre en Albanie du sud avec pour seul lien avec le monde extérieur qu'un abonnement à Plasma, un petit topo rapide n'est peut-être pas superflu:

Les JPC sont des jeux qui se déroulent comme leur nom l'indique... par correspondance, par courrier, sous toutes formes que ce soit, bêtement par facteur ou par courrier électronique (minitel ou net), ou encore par cigogne porte-bébé. Ils sont habituellement arbitrés par des ordinateurs, non pas par impartialité, mais à cause du grand nombre de paramètres qu'il faut gérer. Les thèmes sont divers, du wargame à la simulation économique en passant par les matchs de foot, de l'adaptation de grands classiques, Illuminati par exemple, aux combats de robots géants.

Hasard ou coïncidence, MECHATECH est justement un jeu de combat de robots géants. C'est dingue, non?

Les esprits chagrins diront que Mechatech n'est qu'une adaptation du jeu Battletech, de Fasa édité avec brio en France par Jeux Descartes. En fait, à première vue, ils n'auront pas tout à fait tort, mais le concept de robots



géants se foutant sur la gueule est vieux comme les dessins animés japonais, c'est dire... Alors bon...

Dans Mechatech, pas de hasard, ce sont les tactiques employées et la dextérité à piloter le Mecha, le gros robot, qui sont décisives, pas le hasard d'un coup de dés.

Si vous jouez à Mechatech, vous avez d'abord le choix entre 9 types de Méchas, du Hornet de 40 tonnes, rapide et performant mais fragile au Cyclope de 90 tonnes efficace comme un colonne de panzer SS en 42. Les connaisseurs apprécieront. Pour résumer, plus le Mecha est lourd, plus il est blindé et plus il résiste aux coups. Bien sûr, plus il est lourd, plus il est lent. Cela va souvent de pair.

Il faut donc bien choisir son Mecha et l'équiper en fonction de ce que l'on veut faire et du rôle imparti dans son groupe de combat.

Groupe de combat ? Mais oui, Mechatech permet de pratiquer trois scénarios différents :

Scénarios 2 équipes, composées de 5 à 9 Méchas et d'un poste de commandement.

Scénarios 4 équipes, composées de 3 à 5 Méchas et d'un poste de commandement.

Scénarios Chacun pour soi, où tout le monde se tire dessus dans une franche ambiance débridée.

Mais une fois qu'on à un Mecha, qu'estce qu'on fait ?

On tire et on se fait tirer dessus! C'est super! Chaque Mecha est équipé de l'armement le plus sophistiqué, canon à particules et mega-missile pack, mais aussi du matos de brute épaisse, poing de combat (paf dans la gueule) et lame de combat (Vrrr dans la gueule) ou encore flameurs (frouf dans la gueule). A Mechatech, on ne descend jamais les mains vides dans l'arêne.

Le système de Mechatech est classique, pour les JPC s'entend. A chaque tour, chaque pilote a un certain nombre de points d'action, qu'il utilisera pour se déplacer, viser, tirer, éviter les tirs ennemis. Il doit surveiller ce qui se passe autour de lui, où sont les ennemis pour les "locker" et les éliminer, mais aussi comment se comporte son Mecha, qui va chauffer au fil de la baston et des pains qu'il va recevoir. Le joueur note ses ordres qu'il transmet à l'organisateur, PBM Komett et celui-ci, au bout de 8 à 13 jours, suivant les parties choisies lui renvoit tout plein de trucs à déchiffrer, lui indiquant tout ce qui c'est passé dans le tour. Et il y en a à lire!

Et ce n'est pas tout. Mechatech est un jeu qui se joue aussi en campagnes continues. Plus votre pilote gagnera de combats, plus il gagnera du galon, plus il sera EXPERIMENTE, ça y est le mot est lâché. Mecha Tech est sûrement le JPC de wargame (c'est tout de même un wargame, n'oubliez pas) qui se rapproche le plus du JDR. Tout ça pour dire, n'ayez pas peur, essayez!

Essayer ? Comment ?

Simple! Si vous vous à Plasma, PBM Komett l'une des plus dynamiques sociétés de JPC en France, vous offre les règles de Mechatech et un tour de jeu gratuit! C'est pas beau ça? Gratuit! Rien à payer! Cadeau! Il suffit de s'abonner et on s'occupe de tout! Merci qui?

Si vous ne voulez pas vous abonner, vous pouvez aussi écrire à PBM Komett, 5 Rue de Lesseps, 75020 Paris, pour demander le livret de règles de Mechatech et une doc sur les autres jeux disponibles (il y en a plein de bons! Tous en fait!). Par contre, là, pas de tour gratuit, faut pas pousser non plus!

Alors, vous faites comme vous voulez, mais il y a déjà un bon paquet de l'équipe Siroz qui joue à Mechatech, Croc le premier, alors si vous voulez jouer contre nous et tenter de nous mettre la pilée, essayez toujours!

Là-bas, loin de chez nous !

INS USA

On vous aime, alors rien que parce que c'est vous et parce qu'on en est vachement fier, on vous passe en intégrale une des publicités américaines pour In Nomine, la version Steve Jackson Games de INS MV! Et puisqu'on est bon avec vous, nous on vous fait la traduction pour que vous compreniez, sinon, c'est même pas la peine:

Je suis un ange. Ouais, sans déconner, c'est dur.

Vous croiriez jamais par quoi on est passé. La peste noire d'abord, puis le feu — nous étions chassés d'Europe par les Déchus. Frustrant. Encore un ou deux siècles et les humains auraient pu s'en sortir.

Le moyen âge? Vous ne l'avez jamais quitté. Et nous ne pouvions rien faire. Nos mains étaient liées. Bien sûr, on aurait pu essayer de persuader les gens d'être bons, mais quand les Autres trafiquent des drogues, livrent des pizzas, jouent du rock...

Bien sûr, on pourrait utiliser leurs méthodes, juste une fois... Tss, vous ne savez pas ce que peut être l'Enfer pour un Ange.

Mais j'en ai marre, j'en ai assez de leurs règles et de leurs codes. Je suis là pour sauver quelques âmes et pour botter le cul à quelques Déchus, et que les Archanges et ce qu'ils pensent aillent au Diable.

Mais je dois bien vous le dire, je suis nerveux. Je prie qu'ils ne l'apprennent jamais...

IN NOMINETM

Une expérience ludique vraiment différente Cet été, chez Steve Jackson Games La sortie est toujours prévue pour le printemps ou l'été 94, on vous tiendra au courant...Et au cas où vous vous posez des questions, In Nomine n'est pas une adaptation pour Gurps. Mais vous l'avez sûrement déjà lu dans Casus si vous lisez Casus, l'adaptation d'INS MV pour Gurps sera faite, mais spécialement pour le Brésil. On réfléchit encore pour savoir si on la traduira, comme In Nomine, d'ailleurs... Ça bouclerait la boucle, en quelque sorte.

Pendant ce temps, en Allemagne

Après INS qui devrait sortir au moment où vous lisez ces lignes, Bloodlust sera publié en Allemagne pour la fin de l'année, très exactement pour le salon de Essen. C'est bien, hein?

I'm an angel. Yeah, no kidding, it's tough.

You wouldn't believe how rough things have been. First the Black Plague, then the fires – we were just about chased out of Europe by the Fallen. It was frustrating. Another couple of centuries and maybe Mankind could've held out on their own.

The Dark Ages? You people never left.

And there was nothing we could do about it. Our hands were tied! Sure, we could try to persuade people to do good, but the Others had marketing savvy, drug cartels, pizza delivery, great music . . .

Of course, if *we* step over the line, just once . . . well, you don't wanna know what Hell really is for an angel.

But I'm through, man, I've had it with the rules and the codes. I'm out to save some souls and kick some Fallen ass, and to Hell with what the Archangels have to say.

I gotta tell you though, I'm nervous.

I pray they don't find out.



IN NOMINE

A Very Different Roleplaying Experience

Coming next summer from Steve Jackson Games





amais on ne vit lien plus étrange ni plus solide. On ne compte pas moins de six parties différentes, toutes indispensables et merveilleuses. La première est faite de bruits de pas de chats — mais les chats ne font aucun bruit quand ils marchent. La seconde de poils de barbe de femmes — mais les femmes gardent les joues aussi imberbes qu'au jour de leur naissance. La troisième de racines de montagnes - mais les sommets n'ont pas besoin d'autres racines que les vallées pour s'enfoncer dans la terre. La quatrième de nerfs d'ours — mais les ours ne sont que poils, chair et muscles. La cinquième d'haleines de poisson — mais nul n'a jamais senti le souffle du poisson au sortir de l'eau. La sixième de crachats d'oiseaux — mais les oiseaux picorent et gazouillent sans cracher."

Les dieux maudits - Jean Mabire (Editions Copernic)

INTRODUCTION

Cette aventure va vous permettre de faire découvrir à vos joueurs pas mal de choses sur les coulisses magiques de notre monde. Ils assisteront à un rituel étrange, apprendront qu'il existe des organisations de certaines races d'êtres magiques, seront en contact avec des objets magiques légendaires (et peut-être s'en empareront-ils, à leurs risques et périls) et auront de bonnes chances de se faire toute une flopée de nouveaux ennemis.

Tout le scénario repose sur une information que nous ne pouvons même pas vous révéler. Ce n'est pas de la mauvaise volonté de notre part, c'est simplement pour ne pas gâcher votre propre plaisir. Mais sachez que le secret détenu par Fred est d'une importance capitale et qu'il est compréhensible qu'il préfère mourir plutôt que de le divulguer à quelqu'un d'autre que son père. De toute façon, vous en entendrez bientôt parler.

Si votre dragon est féérique, lisez immédiatement la note "Note: Si votre dragon est féérique".

HISTOIRES TROLLS

Comme si les êtres magiques n'avaient pas assez de problèmes. D'abord la magie a disparu. Ensuite, les technomanciens traquent les derniers d'entre eux. Enfin, les seules créatures qui peuvent les aider, les dragons, sont celles-là mêmes qui sont à la cause de leur déchéance. Et bien ce n'est pas tout. Il y a encore les trolls.

Si on pouvait tenir des statistiques précises sur le "réveil" des êtres magiques, on s'apercevrait d'une chose étrange. Il y a beaucoup plus de trolls qui réapparaissent que la répartition des êtres magigues ne permettrait de l'envisager. Ou plus exactement, ils semblent se réveiller plus facilement et plus vite. Par trolls, on entend toutes les créatures magiques des grottes et des cavernes, des tunnels et des terriers, des puits asséchés et des mines. Toutes les créatures de la terre en somme. Et ces trolls se sont vite rendus compte de l'avantage qu'ils avaient sur les autres êtres magiques. De nombreuses races recréées n'ont pas tardé à s'organiser et les trolls ont vite suivi l'exemple de leurs "géniteurs", les dragons. Ils se sont mis à comploter, à se jalouser, à forger des alliances en plus de leurs légendaires ouvrages. Et force est de constater que la plupart du temps, ils prennent fait et cause pour les dragons au détriment des êtres magiques; sauf s'ils trouvent un meilleur parti dans la trahison.

Il existe sûrement une explication à ce phénomène, bien qu'avec la magie on ne puisse pas toujours être rationnel. Les technomanciens, qui tentent de prouver le contraire et recherchent les causes et les effets de toute chose, proposent plusieurs hypothèses, plus ou moins crédibles. Les plus intéressantes sont a) puisque la mana émane de la terre, il est normal que les êtres magiques qui y sont affiliés y soient plus sensibles et b) tous les "trolls" viennent d'une souche commune dont le gène possède des "capteurs à mana" plus efficaces que ceux des autres races. Cette seconde hypothèse fait même l'objet d'un sous-projet de la McKeenan & Dodge mobilisant une partie non négligeable des ressources de "Young Gods".

Dans ce scénario, nous allons nous intéresser à une race qui pourrait très bien être cette souche commune, si elle existe. Il s'agit des esprits élémentaires de la terre dans la genèse selon les légendes nordiques: les Alfes noirs. Ces "trolls" étaient des artisans horspairs. Ce sont eux qui ont forgé le marteau de Thor ainsi que la lance et l'anneau d'Odin.

CHER ONCLE FRED

Un soir d'octobre comme les autres, notre gestalt se protège des températures inférieures aux normales saisonnières par un copieux repas. Quand soudain... on sonne à la porte. Le visiteur ressemble à une parodie de "loubard" des années 80s. Blouson, pantalon et bottes de motard en cuir noir râpé, chaînes reliant entre elles les différentes pièces de vêtement, foulard noir à têtes de morts sur la tête et lunettes noires cerclées de fer. Il est grand et en impose. Il dit s'appeler Murillo ("juste Murillo") et avoir des informations capitales à révéler au dragon du groupe. Il semble connaître la nature magique des joueurs. Il s'installe confortablement. demande une bière et se met à raconter son histoire.

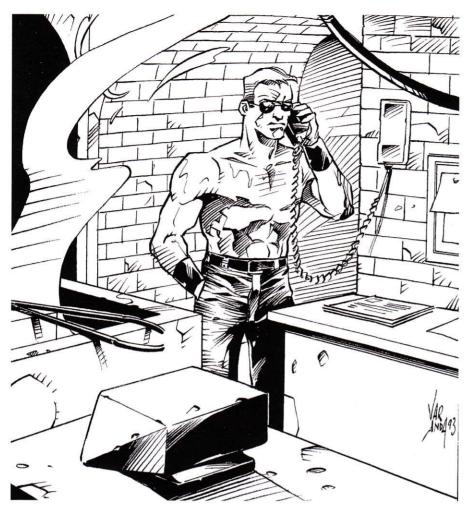
L'oncle Fred a des problèmes. Fred est l'oncle du dragon du gestalt. Cet oncle est assez particulier, car il est très vieux (relativement pour un père). C'est sans doute le premier enfant du grand-père. Il a toute la confiance de son père et, même s'il a acquis une certaine indépendance, tient une place importante dans son organisation. Or, Fred a été enlevé par un dragon féérique. Murillo ignore dans quel but, mais ça doit être bigrement important pour risquer d'encourir la colère du grand-père. Pour l'instant, personne n'est encore au courant, à part les Alfes noirs. Car pour capturer Fred, des Alfes noirs renégats, à la solde des dragons féériques, se sont servis d'un lien magique. Ce lien est une des reliques des Alfes noirs dont certains pensent même qu'il s'agirait de Gleipnir. Rien n'est moins sûr, mais cet objet possède néanmoins des propriétés magiques étonnantes. Tout d'abord, il interdit à la créature qu'il emprisonne l'utilisation de ses pouvoirs, ce qui inclue la polymorphie pour les dragons. Ensuite, seul un Alfe noir peut nouer ou dénouer le lien qui est incassable, voire inamovible si besoin est.

Murillo est le représentant de la communauté Alfe noir dans la région des joueurs. Il demande à ceux-ci d'aller libérer Fred et de ramener le lien magique en échange d'une faveur. Cette faveur peut être de la nature que veulent les joueurs: argent, réceptacle, enchantement, travail de métallurgie ou service. S'ils font mine de refuser, Murillo leur dit que de toute façon ils ne sont pas les seuls sur sa liste (la famille de Fred est grande). Le troll n'a qu'une exigence: une absolue discrétion. Pas question d'alerter d'autres dragons et de risquer de provoquer une véritable vendetta avant de savoir exactement de quoi il retourne. De plus, Murillo ne souhaite pas que la nouvelle du vol de "Gleipnir" par les renégats soit rendue publique.

D'après les informations que possède le troll, Fred est détenu un peu au sud du village de Saudhärkrökur, en Islande. Malheureusement, à cause des problèmes qu'il a en ce moment avec une bande d'ogres, Murillo ne peut accompagner les joueurs. Il leur fait néanmoins confiance et pense qu'ils trouveront bien un moyen de convaincre les trolls renégats de les aider. Il leur laisse un numéro de téléphone où ils peuvent le joindre.

RIEN QUE DES MENTERIES

Murillo est bien un Alfe noir, mais c'est lui le renégat et son vrai nom est Nigfuldnin. Les trolls d'Islande louent (très cher) leurs services aux dragons féériques dans le cadre d'une vieille alliance. Nigfuldnin souhaite récupérer le lien magique sans trop avoir à se fatiguer. Comme il est connu des autres trolls, il ne



veut pas agir lui-même et suivra les joueurs à distance respectable, jusqu'à ce qu'ils se soient emparés du lien. Il ne veut pas que l'on puisse remonter jusqu'à lui et espère que le blâme retombera sur les joueurs ou, mieux, sur les gardiens actuels du lien. Il est cependant prêt à honorer sa dette si les joueurs lui ramènent le lien, quitte à les dénoncer plus tard aux Alfes noirs. Un complice transmettra à Nigfuldnin les éventuels messages téléphoniques des joueurs. Toute l'histoire concernant Fred est vraie, contrairement à ce que pourrait laisser croire le titre de ce paragraphe.

ISLANDE, TERRE DE CONTRASTES

C'est par cette banalité que débutent les trois quarts des guides sur l'Islande. Et bon, il faut bien l'admettre, l'Islande est carrément une terre de contrastes. Six mois de jour alternent avec six mois de nuit. Le climat est si changeant qu'il faut huiler les girouettes deux fois par semaine. La neige des glaciers fond dans les sources chaudes, la vapeur des geysers ou les laves volcaniques. Les falaises basaltiques succèdent aux fjords, comme les prairies aux forêts de conifères ou les moutons aux rennes.

La population est en grande partie réunie dans les quelques villes côtières, plus particulièrement dans la région de Reykjavík, la capitale (80% des terres sont inoccupées). On y parle l'islandais, mais l'anglais et, beaucoup plus rarement, le français y sont compris dans quelques sites touristiques. L'arrivée se fait par l'aéroport de Keflavik, près de la capitale. Si les joueurs souhaitent disposer d'armes (ça arrive parfois dans les jeux de rôle), ils peuvent sans trop de difficulté se procurer des fusils de chasse (un tour-operator organise même des chasses au renne). En octobre, on est à la veille de la nuit hivernale et l'ensoleillement est réduit à cinq à six heures par jour. La température moyenne oscille entre 0°C et 5°C.

SAUDHÄRKRÖKUR, C'EST JOLI COMME NOM

Saudhärkrökur se trouve à environ une journée de route de Reykjavik, en longeant la côte. C'est un petit village de pêcheurs de quelques centaines d'âmes, encaissé au fond d'une large baie bordée de falaises. Il se situe au nord de l'île, à quelques dizaines de kilomètres à vol d'oiseau à l'ouest d'Akureyri, la ville la plus proche. Quelques petits commerces sont visibles dans les rues (droguerie, pharmacie,...) mais l'activité principale reste la pêche. Le maire est d'ailleurs lui-même pêcheur et se nomme Sigmar Gustavson. Il parle raisonnablement bien l'anglais.

Au bout de la jetée du port se trouvent les ruines plusieurs fois séculaires d'une tour ayant

jadis fait office de phare. Plusieurs légendes rapportent que les âmes de plusieurs vikings noyés n'ayant pas pu gagner le Valhalla hanteraient la tour. C'est du pipeau.

Le village ne possède qu'un unique hôtel où, pour la première fois depuis longtemps, il y a foule.

UN FÉÉRIQUE, C'EST NUL EN COMBAT

L'hôtel qui dispose d'une trentaine de lit est presque complet et seules deux chambres sont encore libres. Rien qu'en observant le parking, on peut voir que la clientèle est variée. Plusieurs voitures immatriculées en Norvège et en Suède y sont garées. Les propriétaires en sont toute une bande de dragons féériques. Ce sont des enfants invités par leur oncle dans la région. L'oncle se nomme Ibsen Gülikson mais est connu à Saudhärkrökur sous le nom de Maître Ibsen. Bien qu'ils ne lui rendent jamais visite, les habitants du coin savent qu'il possède un manoir à environ une heure de route (ou plutôt de piste) vers le sud.

Il y a vingt enfants dragons féériques ainsi que deux Alfes noirs: Burgmo et Grinmurf. Bien sûr, à part le fait que ce soient tous des êtres magiques, les invités d'Ibsen on une apparence toute à fait normale (à part les trolls qui se dissimulent durant les heures de jour).

NIGFULDNIN ALIAS MURILLO

Troll (Alfe Noir) transformé

Description: Voir texte.

Endurance +2, Force +1, Précision +1, Perception +1, Savoir-vivre -2.

Combativité: +1

Métiers et Hobbies: Forgeron qualifié, Receleur expert, Histoire de la ferronnerie (spécialiste).

Pouvoirs: Régénération 4, Allergie (soleil) 4, Compétence (travail de l'acier) 3, Magie alchimique 2, Sens accru (vision nocturne) 1.

Pouvoir Spécial: Alchimie Matérielle (correspond à l'Alchimie Métallique pour tous les types de matériaux).

Sorts: Les sorts de Nigfuldnin sont seulement relatifs à l'enchantement ou la fabrication d'objets.

Talents: Sens inné des proportions géométrique, résistance à la chaleur (+1).

Défauts: Rebelle à l'autorité, ne fait confiance qu'à peu de gens.

Equipement: Epée courte et poignard dissimulés sous son blouson qu'il a forgés luimême. Sa compétence de combat avec ces armes est Qualifié/Moyenne. Pistolet.

Perdus au bout du monde et en nombre si important, ces êtres magiques peuvent se permettre de ne pas être suspicieux, même si certains d'entre eux découvre la nature des joueurs. Cependant, si ces derniers se montrent trop curieux, ils attireront l'attention des plus paranoïaques du groupe qui préviendront Ibsen. Si on les interroge sur la raison de leur présence dans ce trou, ils parlent d'une réunion de famille.

ALORS RACONTE...

Mais que peuvent bien faire tous ces dragons ici ? Les joueurs pourront le découvrir s'ils se rendent au manoir d'Ibsen. Ils peuvent le trouver en suivant discrètement le groupe d'êtres magiques qui s'y rend tous les aprèsmidi ou en explorant la région au sud du village. Comme les pistes ne sont pas très nombreuses dans le coin, l'endroit n'est pas trop difficile à trouver. En fait de manoir, il s'agit plutôt d'une vieille bicoque délabrée. Elle comprend trois pièces toutes recouvertes de poussière, de terre et de suie. Les rares

meubles présents sont pour la plupart en très mauvais état. Seule la cheminée semble encore fonctionner. Devant celle-ci, au centre du salon, se trouve l'oncle Fred. Il est allongé sur le sol. Un lien léger fait une boucle autour de son cou, fermée par un simple noeud. Une des extrémités du lien s'enfonce dans le sol. Bien que sale et avec une barbe de plusieurs jours, Fred semble en bonne condition physique.

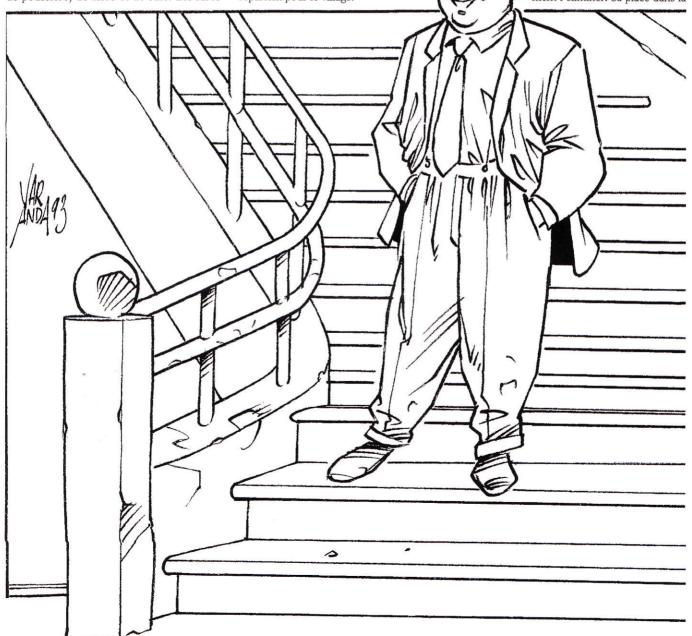
Si les joueurs parviennent au manoir quand Ibsen et ses invités y sont, ils pourront assister à une scène très étrange par l'une des fenêtres cassées.

A la lueur d'un feu de bois, les dragons sont assis en cercle autour de Fred et se racontent des histoires drôles ou chantent des chansons sans queue ni tête. L'effet obtenu par une vingtaine de personnes en costume assises en tailleur au milieu de nulle part et jouant à la veillée scout est assez surréaliste. Sans parler de Fred qui ne semble pas apprécier la plaisanterie. Au bout de trois heures, après avoir nourri Fred, les êtres magiques repartent pour le village.

UN TERRIBLE SECRET

Les joueurs auront certainement envie de communiquer avec Fred. Rien n'est plus simple car quand les dragons sont à l'hôtel, ils ne laissent aucun garde sur place. A quoi cela servirait-il, le lien magique est incassable. En fait, il est même insubstantiel pour tout autre personne que Fred et donc nul ne peut s'en saisir. La partie plongeant dans le sol s'enfonce aussi profondément que les joueurs pourront creuser. Le seul moyen de libérer Fred est qu'un Alfe noir souffle sur le noeud. Celui-ci se défera alors de lui-même et le lien redeviendra un petit ruban.

Malgré leur incapacité à leur délivrer, Fred sera néanmoins heureux de voir les joueurs. Il pourra surtout leur en dire un peu plus sur la situation. Fred a été enlevé car il a appris une information de la plus haute importance et était sur le point de la révéler à son père. Ibsen l'a capturé pour l'en empêcher, mais il ne peut pas simplement l'éliminer. Sa place dans la





IBSEN GÜLIKSON DIT "MAITRE IBSEN"

Père dragon féérique

Description: Un petit bonhomme aux cheveux noirs bouclés et portant une moustache ridicule qui le fait ressembler à Roland Magdanne (si quelqu'un se souvient de lui). Il est en permanence vêtu d'un costume blanc et porte un oeillet rouge à la boutonnière.

Equilibre mental +4, Réflexes +3, Force +2, Endurance +2, Intelligence +2, Perception +2, Eloquence +2, Charisme +1, Taille -1, Sex-appeal -2.

Combativité: -1

Métiers et Hobbies: Architecte-Décorateur qualifié, Botaniste averti.

Pouvoirs: Camouflage (forêt tempérée) 6, Invisibilité 4, Majoration (Réflexes) 3, Polymorphie (draconique) 4, Télépathie 8, Venin (mâchoire, soporifique) 3, Vol 6.

Sorts: Tous ceux qui utilisent des arts liés à la voix ou au corps à +2 (ex: danse ou chant). Tous ceux d'Architecture à +4. Il peut utiliser son art spécial (histoires drôles, voir plus loin) pour tous les sorts qui peuvent être masqués par un art vocal.

Talents: Bon vivant, se fait facilement des amis.

Défauts: Un peu insouciant mais devient revanchard quand on le cherche vraiment.

Equipement: N'est jamais armé.

famille ferait de sa disparition un événement qui déclencherait une enquête à grande échelle suivie d'une vendetta contre les dragons féériques. C'est pourquoi Ibsen a décidé de jouer fin. Il veut simplement faire oublier l'information cruciale à Fred. C'est pourquoi il a rassemblé tant de dragons autour de lui. Ils sont en train de réunir la mana pour lancer un rituel d'une puissance telle que Fred, malgré sa volonté hors du commun, ne pourra y résister. Le rituel décomposé (fractionné et à plusieurs, voir les règles) nécessite une telle puissance que les dragons sont là depuis plusieurs jours. Cependant, d'après ce qu'a entendu Fred, ils seront prêts à le lancer trois jours après l'arrivée des joueurs. Le rituel aura pour effet d'effacer l'information de la mémoire de Fred ainsi que le souvenir de sa captivité et de lui faire croire à une explication parfaitement rationnelle justifiant son absence (un voyage). Ibsen n'a donc pas hésité à tout expliquer à Fred.

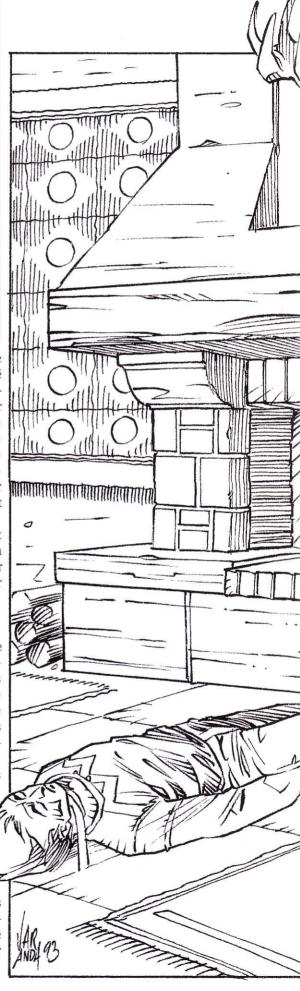
Bien évidemment, il est d'une importance primordiale de libérer Fred car il est hors de question que celui-ci révèle la nature de son information à tout autre que son père. De plus, si le rituel est lancé, les joueurs n'ont aucune chance d'être crus car Fred niera tout ce qu'ils diront. Ils doivent donc au plus vite persuader un troll de venir souffler dans le cou de Fred...

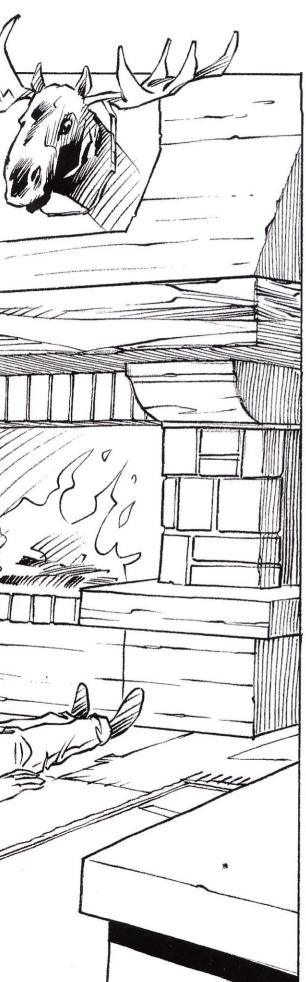
PIERRE DE TAILLE

Burgmo et Grinmurf, comme il est dit plus haut, louent leurs services ainsi que "Gleipnir" pour un tarif exorbitant. En échange de leur aide et de leur silence, ils récupéreront la Langue de Pierre, une légendaire épée en pierre "forgée" par les Alfes noirs au début des temps. Ayant fait un bond transculturel étonnant, cette épée aurait été subtilisée par un habitant de l'Olympe et y aurait séjourné un temps. Ibsen la tient de Celia Itzvanas dont la famille possédait la dite Langue de Pierre depuis plusieurs dizaines de générations. Celia est une caryatide, une de ses anciennes statues grecques auxquelles des légendes bien informées prêtent vie.

Tout comme dans le cas du lien, la Langue de Pierre posséderait des pouvoirs extraordinaires comme, par exemple, celui de permettre à son possesseur de voyager dans les profondeurs de la Terre. Les trolls sont ravis de pouvoir enfin récupérer l'épée, même au risque de s'attirer les foudres d'un grand-père dragon. Mais si cela pouvait se faire sans... ça n'en serait que mieux.

Désireux de profiter des longues nuits islandaises, les trolls sortent le soir de l'hôtel, parfois accompagnés par un ou plusieurs dragons, mais pas nécessairement. Aux joueurs de trouver un moyen diplomatique ou non de les aborder. Ils peuvent les forcer à coopérer sous la menace ou tenter de s'en faire des alliés. S'ils font suffisamment confiance aux joueurs, les trolls peuvent leur suggérer d'aller s'emparer de la Langue de Pierre contre la libération de Fred. Il faut comprendre qu'ils ne sont pas sûrs à 100% qu'Ibsen honorera sa part du contrat et ne peuvent supporter l'idée de voir l'épée leur échapper de nouveau.





CELIA ITZVANAS

Caryatide en phase de connaissance

Description: Celia est une grande brune aux longs cheveux bouclés et aux yeux noirs. Elle affectionne particulièrement le port de la toge blanche.

Beauté +2, Voix +2, Coordination +2, Endurance +1, Force -1, Volonté -1.

Combativité: Non déterminée

Métiers et Hobbies: Danseuse et Chanteuse experte.

Pouvoirs: Charme 2 (Agit comme un sort de Séduction avec un équivalent de 10 points de mana par jour), Endurance 1.

Pouvoir Spécial: Peau de pierre. Agit comme le pouvoir Carapace sans qu'une transformation soit nécessaire. Niveau 2.

Talents: Sens de l'espace, grâce.

Défauts: Frivole, sensibilité exacerbée.

Equipement: pistolet.

Celle-ci est dans la véritable résidence d'Ibsen, sous la garde de Celia. Il s'agit d'une grotte aménagée avec tout le confort moderne ainsi qu'une source chaude transformée en jaccuzi naturel. Elle se trouve à quelques kilomètres à l'est du manoir. Les joueurs peuvent découvrir sa position en suivant Ibsen qui s'y rendra le second soir après leur arrivée ou en interrogeant les trolls. L'endroit est protégé par une batterie d'enchantements architecturaux lancés par Ibsen. S'ils doivent combattre Celia, les joueurs ont tout intérêt à parvenir à s'emparer de la Langue de Pierre. Un de ses pouvoirs est en effet d'annuler la protection due à la "peau de pierre" ou à la Carapace des dragons sous forme humaine. Elle fait des dommages Importants.

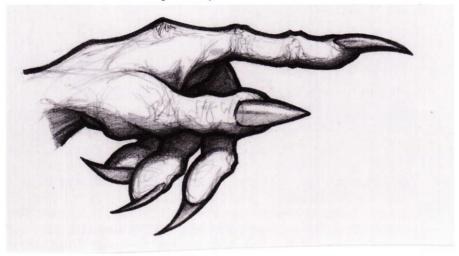
RELATIONS

Nigfuldnin ignorait la présence de la Langue de Pierre dans le secteur, mais est tout à fait prêt à se rabattre dessus si le lien enchanté est trop compliqué à obtenir. Il réapparaîtra au moment le plus propice, aidé de quelques hommes de mains si nécessaire. Comme il est dit dans l'introduction, ce scénario est une excellente occasion pour se faire un tas d'ennemis. S'ils contraignent les trolls à les aider ou s'ils les trahissent en pensant que ce sont des rebelles, les joueurs se retrouveront probablement avec ces derniers à leurs trousses, ainsi qu'une escouade de dragons féériques. S'ils s'allient aux trolls, ils ne peuvent espérer une aide immédiate de leur part contre les dragons, bien que leur organisation couvre la Terre entière et puisse finalement venir à leur secours. L'idéal serait de parvenir à faire porter le chapeau à Nigfuldnin, qui fait un bouc-émissaire idéal. Mais pour cela, à moins de monter une cabale imparable, ils devront probablement abandonner les objets magiques derrière eux. S'ils ne le font pas, les trolls finiront bien par les retrouver. Si le gestalt parvient à libérer Fred à temps, il s'attirera l'attention bienveillante du grand-père, ce qui n'est pas négligeable. L'information détenue par Fred ainsi que la réaction du grand-père à cette nouvelle resteront malheureusement inconnues (pour le moment). Les féériques n'oseront alors rien tenter directement contre les joueurs, mais ils connaissent des tas de moyens détournés d'assouvir une vengeance. Comme vous le voyez, les gains les moins embarrassants de cette aventure sont dans le domaine relationnel. Mais dans un monde d'intrigues comme celui de Scales, un bon allié vaut largement son poids en or.

NOTE: SI VOTRE DRAGON EST FÉÉRIQUE

Votre joueur dragon veut vraiment vous compliquer ce scénario et il a choisi d'être féérique. Et ben il a réussi! Pour que tout marche bien, considérez que Fred est un rebelle et qu'il souhaite révéler son information à un autre grand-père. Il doit être très proche du joueur pour que celui-ci agisse contre les intérêts de son grand-père (ou le joueur doit avoir choisi d'être rebelle à Wiesärek). Si le joueur est vraiment trop fidèle à son grand-père, vous pouvez lui faire déjouer le plan de Nigfuldnin pour s'emparer du lien. Il reçoit d'Ibsen la mission d'arrêter un gestalt qui tente de libérer Fred (qui serait alors d'une autre famille).

Scales, le je t vou le scénaris Une aide de jeu pour Scales





ous aimez Scales et vous voudriez y jouer tous les jours de votre vie, aussi les extensions et Plasma ne suffisent pas à étancher votre soif de scénarios. Qu'à cela ne tienne! Cet article a l'odieuse prétention de vous aider à avoir des idées de trames pour vos parties et vos campagnes. Si vous pensez en votre âme et conscience qu'aucun conseil ne pourrait améliorer votre façon de jouer, pardonnez-moi et passez immédiatement à l'article suivant.

On a trop de choses à vous dire. Il se passe tellement d'intrigues, de complots, d'évènements hors du commun dans le monde de Scales que les scénarios "officiels" contiennent toujours une bonne dose d'informations sur le monde. Il faut vous rappeler qu'à part s'assoir autour d'une table et lire les supplèments à haute voix, c'est la seule manière pour les joueurs d'en apprendre plus sur le monde de Scales. Cependant, il peut être agréable de temps en temps de jouer une partie sans tomber sur une conspiration mondiale.

Comme cela est expliqué dans "la maîtrise de Scales", la progression de vos joueurs se fait selon deux axes: la connaissance du monde et la connaissance d'eux-mêmes. Les scénarios des extensions peuvent difficilement aider à la progression sur ce deuxième axe sans un ajustement certain, tout simplement parce qu'ils ne sauraient être génériques et convenir à tous les êtres magiques. Ils sont trop nombreux. Le Voyage d'une nayade n'a rien à voir avec celui d'un faune. Mais n'ayez

crainte, des aides de jeu conséquentes, génériques ou particulières, vous aideront dans un futur prioche à développer vos êtres magiques au cours de votre campagne.

Pour l'instant, parlons de certaines raisons qui pourraient pousser vos joueurs à agir, au lieu de rester pelotonnés contre leur dragon en attendant que leur transformation s'opère.

Il n'y a pas d'histoire qui ne soit pas vraie (proverbe Ibo, Nigeria)

Le principe de base de Scales est le suivant:

S'il existe une légende. c'est probablement vrai.

Ou, plus exactement, toutes les légendes sur des faits ou des êtres de nature magique ont pour origine un personnage ou un groupe de personnage ayant un rapport avec la magie. Ceci ne veut pas dire que tout est vrai, mais que la légende a cette apparence pour une raison donnée. Par exemple, s'il existe une coutume consistant à mettre une assiette de lait à la fenêtre pour les korrigans, c'est probablement parce qu'un korrigan en a réellement demandé une un jour et, comme cela a attiré ses bonnes grâce, la tradition s'est perpétuée. Bien sûr, ce principe ne se réduit pas aux coutumes. Tout ce qui est hors du commun, extraordinaire ou contraire aux règles les plus élémentaires de la physique porte les traces de

la magie. Il reste cependant quelques affabulateurs, mais qui sait si même eux ne révèlent pas des vérités plus profondes sans le savoir.

Aussi, si vous connaissez une légende quelconque, un fait inexpliqué, un objet étrange (voire réputé magique), demandez-vous quel type de personnages pourrait y être associé. Un dragon ? Un être magique ? Un technomancien?

Le triangle des Bermudes ? Sûrement un secret de serpent de mer bien gardé.

Les ovnis? Une recrudescence incroyable de feux follets pendant les années 60-70.

Les morts mystérieuses de Bruce et Brandon Lee? Des dragons asiatiques rebelles mais cependant (et étrangement) protégés par Jichin jusqu'à ce que quelqu'un découvre pourquoi.

Les possibilités sont infinies. Il est ainsi possible de construire facilement des scénarios très fouillés et très diversifiés. Par exemple, examinons l'hypothèse des ovnis. Pourquoi et comment, à une période donnée, les feux follets seraient-ils réapparus en plus grand nombre que les autres êtres magiques ? La première réponse qui vient à l'esprit est qu'ils ont été réunis autour d'une grande source de mana, un grand-père dragon. Il a parcouru le monde pour réunir des feux follets en phase humaine et les transformer. Pourquoi? Il avait besoin d'eux. Sans doute possèdent-ils un pouvoir unique qui lui était utile. De fait, ils savent voler, sont insaisissable et peuvent disparaître à volonté. Ils font des éclaireurs idéaux. Le dragon recherchait donc sûrement quelque chose ou quelqu'un et c'est pour cela que l'on



a vu des ovnis un peu partout sur la planète. Il a dû trouver cette chose ou cette personne depuis, car les observations d'ovnis sont beaucoup plus rares. Qui est ce grand-père ? Que recherchait-il ? Pourquoi ? Que sont devenus les myriades de feux follets ? C'est à vous de répondre à ces questions et d'amener vos joueurs à en trouver les réponses. Il peuvent être contactés par un feu follet ayant jadis participé à cette grande chasse et désireux de s'en approprier les fruits, ou par un dragon qui, ayant découvert certains éléments de cette histoire, est poursuivi par le grand-père qui veut protéger son secret.

ON CHOISIT SA FAMILLE, MAIS RAREMENT SES ENNEMIS

Dans un groupe, les êtres magiques apportent la compétence et le dragon apporte le savoir et les ennuis. Etre membre d'une famille de dragons, même rebelle, signifie avoir noué des liens avec d'autre dragons qui appartiennent éventuellement à d'autres générations et/ou à d'autres familles.

Comme dans le scénario de ce même numéro, le dragon du groupe peut être rappelé au bon souvenir d'un de ses oncles dans les ennuis. N'hésitez pas à utiliser ce procédé pour donner chair au personnage, faire vivre sa famille. Construisez avec lui son arbre généalogique et inventez ce qu'il sait de ses parents, frères, soeurs, oncles, tantes et cousins les plus proches. Une ou deux phrases suffisent pour définir le personnage. Par exemple:

- Tante Emma m'a offert mon premier pistolet automatique pour mon douzième anniversaire. Elle aurait voulu que je devienne tueur à gage.
- Le cousin Romuald est un abruti. Je me souviens du jour où on avait réussi à lui faire croire que son vrai père était une hydre et qu'on l'a convaincu de trouver ses autres personnalités.
- Oliver était le préféré de papa. Ça lui a brisé le coeur quand il est entré à Médecins du Monde.

Etc.

Cette démarche a plusieurs avantages. Non seulement ces renseignements peuvent vous aider à trouver des idées d'intrigue (Oncle Sigmund a ENCORE des problèmes de dettes de jeu...), mais aussi cela permet au joueur de lui aussi demander de l'aide à sa famille. Evitez cependant le petit frère commandant d'une troupe de mercenaires (ou faites en un type que l'on préférerait ne pas avoir à appeler au secours).

Vous n'avez qu'à regarder dans votre propre famille pour voir les possibilités d'intrigues et de coups fourrés. Et maintenant pensez que ce sont des dragons qui en plus poursuivent plus ou moins tous un objectif de mégalomane. En général, quand on est dans une branche de la famille où il y a des problèmes, ça finit toujours par vous retomber dessus. Imaginez les conséquences d'une vendetta ou d'une dette contractée par l'un de vos parents.

VOYEZ GRAND

Les dragons ont en général un peu moins d'une éternité pour résoudre leurs problèmes les plus urgents. Alors quand ils planifient quelque chose, c'est sur le long terme. A part quelques sanguins (wyverns, dragons noirs,...), il est rare qu'un dragon (et a fortiori un grandpère) agisse à la légère ou sous le coup d'une émotion. Il pondère, soupèse et suppute, s'interrogeant sur les réactions probables de ses pairs, sur les conséquences de ses actes. Tout cela pour dire deux choses. On ne ruine généralement pas les plans d'un dragon facilement et, si on y parvient, on s'attire certainement son inimitié. Il est plus probable que les joueurs deviennent rapidement une petite épine dans la patte de quelques dragons, mais pas suffisemment génante pour avoir à agir directement. Ce qui leur laisse le tant de mettre sur pied des alliances avec les ennemis potentiels de leur propres ennemis. Même si les grands-pères ne sont pas faciles à approcher, la cause des joueurs peut être plaidée par des pères ou même des enfants.

Le gestalt commence son existence comme un fétu de paille balloté par les courants déclenchés par les grands-pères. A lui de trouver des points d'ancrage pour ne pas être englouti.

Voila de quoi, je l'espère, vous fournir quelques centaines d'heures de jeu supplémentaires. Merci qui ?

STÉPHANE BURA

PETITE NOTE SANS RAPPORT MAIS À LIRE TOUT DE MEME

Un courrier volumineux accompagné de nombreux coups de fil indignés nous pousse à préciser la notion de "défauts" dans la description des PNJ. Dans le scénario A0-Keening, qu'Evelyn soit d'une loyauté inconditionnelle n'est pas à proprement parler un défaut. Cette caractéristique entre néanmoins dans la dite rubrique parce qu'elle restreint les possibilités d'action d'Evelyn. De même, peuvent être considérés comme défauts un code d'honneur, un voeu, un comportement altruiste, etc. Lisez GURPS chez le même éditeur si vous voulez avoir une liste exhaustive de ces types de comportement. Merci de votre attention.





Vilain petit Kanard!

UN SCÉNARIO CONÇU POUR UN GROUPE DE FALKAMPFTS TENACES ET N'AYANT PAS PEUR DE SE BATTRE POUR FAIRE TRIOMPHER LE DROIT, LA JUSTICE, LA VÉRITÉ ET TOUTES CES SORTES DE CHOSES TRES BELLES ET LÉGÈREMENT ABSURDES.

LE MJ A TOUT INTÉRÊT À FAIRE DES EFFORTS DE PRÉPARATION : SA STRUCTURE EST LÉGÈREMENT INHABITUELLE.

INTRODUCTION DES PIS

Minuit, un soir d'été. Pour une fois, il fait chaud. Très, très chaud. On suffoque dans la petite voiture de patrouille où les PJs se sont entassés. Ce soir, il sont de corvée de surveillance dans le centre du secteur. Le coin est à peu près calme. Donnez-leur juste un flag' ou deux à traiter avant de passer aux choses sérieuses. Ils viennent juste d'arrêter leur troisième trafiquant de préservatifs de la soirée quand, alors qu'ils attendent tranquillement le passage du panier à salade, l'un des PJs remarque un gros rat dans un coin de la ruelle. Un gros rat qui tient quelque chose de blanc entre ses dents. De plus près, on dirait... mais oui, c'est bien ça! une oreille humaine à moitié rongée. Quand le PJ aura fini de vomir, il préviendra sans doute ses petits camarades. S'ils ont deux sous de bon sens, ils lanceront un appel radio. S'ils préfèrent se la jouer "cow-boy", ils peuvent commencer à fouiller la rue tous seuls comme des grands. Dans ce cas, faites monter la tension avec l'aide de l'obscurité, l'isolation (ils seront bien obligés de se séparer pour couvrir le terrain), les bruits et ainsi de suite. Quand ils seront à point, guidez-les (à l'odeur) vers le reste du cadavre, au fond d'un terrain vague. Il faudra sans doute tirer quelques coups de feu en l'air pour faire fuir la meute de rats qui grouille autour. Ce qui reste n'est pas beau à voir... Si les PJs n'ont encore prévenu personne, il est temps de le faire. Les photographes et autres arrivent sur les lieux peu de temps après. La situation est sous contrôle, les PJs peuvent reprendre leur ronde

Après quelques heures de sommeil, ils se présentent au briefing, le lendemain midi. Joie : le lieutenant de service leur confie l'affaire! (selon votre humeur et le comportement des PJs lors des enquêtes précédentes, faites-leur percevoir cela comme une punition ou une marque de confiance).

Il ne leur reste plus qu'à attendre le rapport des légistes pour se mettre au boulot. Il arrive juste après le déjeuner.

ACTE I : Premièresconstatations

• Le rapport du légiste n'a rien de passionnant : une femme blonde d'une vingtaine d'années, de race blanche, morte depuis une dizaine de jours. Seule blessure pour autant qu'on puisse en juger : une balle de gros calibre dans la nuque. Sans doute du Marxmen, mais cou et tête sont trop abîmés par la décomposition et les rats pour qu'on puisse en être certain. Elle a sans doute été tuée sur place. Apparemment pas de violences sexuelles avant ou après la mort. Les empreintes digitales sont très détériorées. Il faudra sans doute plusieurs jours pour reconstituer un semblant de génotype et interroger les banques de données (si les PJs pataugent trop, vous pouvez toujours leur donner le nom de Martha par ce biais).

- Passer le terrain vague au peigne fin prendra du temps, mais permet de retrouver la balle : elle a effectivement été tirée par un Marxmen, un vieux 12.33 qui semble bien n'être répertorié nulle part.
- Interroger les habitants des HLM avoisinants est long, pénible et globalement infructueux. Si vous êtes de bonne humeur, ils tomberont presque directement sur un vieil infirme teigneux et peu communicatif, qui leur expliquera plus ou moins volontiers qu'il a vu, il y a une dizaine de nuits une voiture noire entrer dans le terrain vague et en repar-

LES FAITS

Sans le savoir, les PJs viennent de tomber sur quelque chose de gros. La morte s'appelle Martha Hanser. Ou, plus précisément : Falk-sergent Hanser, détachée auprès du SAD et en mission de surveillance d'un milieu perpétuellement "à risque": les universités. C'était une "dormante" sans mission précise, juste chargée de garder un œil sur les poudrières que sont, selon le pouvoir, les associations d'étudiants. Elle faisait bien son boulot. Tellement bien, en fait, qu'elle en est morte. Elle s'intéressait particulièrement à la SFA, un syndicat d'étudiants tout ce qu'il y a de normal, et pas spécialement politisé (mais quand même marqué "à gauche"), et à tous les marginaux et alternatifs qui grenouillaient autour. Elle a vite compris que certains d'entre eux pouvaient être dangereux, et a envoyé des rapports en ce sens à sa hiérarchie, autrement dit au SAD. Qui lui a répondu "très bien, on s'en occupe". Les hautes autorités du SAD n'aiment pas les étudiants (à l'exception

tir cinq minutes après. Il lui semble que c'était une Fiat, il n'a pas vu l'immatriculation, et n'est pas très sûr du modèle. Il ne se rappelle pas avoir entendu de détonation.

- Le Services de Personnes Disparues fournira obligeamment une centaine de dossiers de jeunes femmes blondes disparues au cours du dernier mois dans le secteur XVIII et les cinq secteurs adjacents. Tout vérifier est une tâche colossale, qui prendra un temps fou... pour un résultat nul.
- La main courante du commissariat sera sans doute beaucoup plus instructive. Un ou deux jours après le début de l'enquête, Velda recevra un avis de recherche lancé par le commissariat du Secteur VIII, à une cinquantaine de kilomètres de l'autre côté d'Henningsdorf. Martha Hanser, 21 ans, blonde... Sergent FK portée manquante, présumée morte en service.

Un coup de téléphone plus tard, les PJs reçoivent la visite d'un Lieutenant Neumann du secteur VIII. Il confirme : c'est bien Martha. Neumann ressemble beaucoup à un petit bureaucrate rondouillard. En fait, c'est un ancien agent de terrain qui a reçu une balle il y a quelques années, et qui a préféré passer le reste de ses jours à remplir des paperasse plutôt que de risquer de recommencer. Après une brève conférence avec le Capitaine, il redescend annoncer aux PJs que :

- 1) le meurtre ayant eu lieu dans le secteur XVIII, ils restent chargés de l'enquête.
- 2) dans la mesure où Martha travaillant dans le secteur VIII, les tenants et les abou-

d'un modèle précis, poli, avec les cheveux courts et un diplôme de Sciences Po en poche). Et les activités du SFA font grincer certaines dents, là-haut, au Ministère de l'Education. Tout à fait illégalement. le SAD a donc commencé à noyauter les activistes signalés par Martha, et à leur faire préparer un ou deux beaux attentats bien spectaculaires. Il y aura quelques morts, le gouvernement s'en inquiétera... quelques jours plus tard, coup de filet : le SAD arrête tous les coupables. Et dans la foulée, avec le soutien de la population, les autorités interdisent quelques associations jugées "gauchistes et potentiellement dangereuses". Dont le SFA, bien entendu.

Un grain de sable dans cette belle mécanique: cette pauvre Martha, qui n'a pas compris qu'on lui ordonne de "garder un profil bas" quand elle a vu que ses suspects glissaient d'un activisme verbal à la préparation de bombes. Elle a protesté et a été ignorée. Par contre, les futurs terroristes l'ont repérée et éliminée. Entrée en scène des PJs, qui risquent de tout faire déraper...

tissants de l'affaire se trouvent sans doute là.

3) par conséquent, si les PJs veulent passer à son commissariat, il y aura toujours des infos pour eux. Et des bières, accessoirement.

LE SECTEUR VIII

Un quartier bourgeois relativement paisible, en bordure d'un fleuve. Il y a de grands espaces verts et, pour une fois, les seuls bâtiments imposants sont ceux de l'université, pas une caserne ou une prison. Pour les FK du coin, l'université est à peu près le seul facteur d'agitation sérieux. Il y a eu des émeutes l'année dernière, et le sang a coulé... Les locaux et le matériel des FK du secteur a de quoi faire l'admiration des PJs: tout est en bon état et à peu près neuf. Le commissariat a été repeint il y a quelques mois... et la machine à café marche! Les PJs sont remarquablement bien reçus. D'une part, ils vien-

nent pour arrêter l'assassin d'une collègue et, d'autre part... ils viennent du secteur XVIII qui a la réputation bien établie d'être un véritable enfer, avec les flics les plus coriaces de la ville. Les PJs ont intérêt à tout faire pour justifier cet à priori positif.

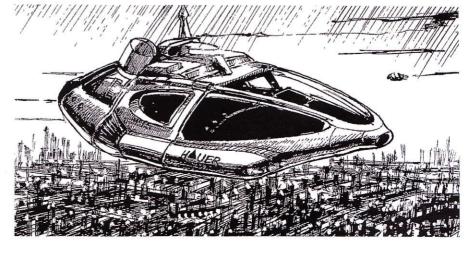
Ils ont droit à une brève entrevue avec le Capitaine Schmitt, responsable du commissariat (grand, costaud, mâchoire carrée, pas du tout à cheval sur le règlement et prêt à quelques entorses à la légalité pour aider les PJs à "attraper ce salopard"). Il les remet entre les mains de Neumann.

LE DOSSIER

Remarquablement mince. Martha opérait sous une couverture d'étudiante en lettres modernes. Elle habitait HenningerStraße. non loin de l'université. Ses rapports ont permis le démantèlement d'un petit trafic de contraceptifs et de deux ou trois dealers de moyenne envergure. Il y a la de quoi expédier les PJs sur des fausses pistes pendant un moment... En prime, il y a tout un tas de formulaires du SAD, d'où il ressort que l'officier Hanser était "temporairement chargée de mission" pour cette honorable agence, où son officier traitant était le SAD-Capitain Volnitz. La nature exacte de ses activités n'est pas précisée, mais il n'y a pas besoin d'être un génie pour comprendre que ça a un rapport avec la surveillance des éléments "politiquement instables".

CONTACTER LE SAD

Oh que c'est désagréable... mais c'est parfois nécessaire. l'ls n'auront aucun problème à joindre Volnitz, qui n'est au courant de rien. Il est consterné par l'annonce de la mort de Martha, mais se retranche derrière le règlement du SAD (Titre II, art. 4, § 7.10) : ces rapports sont confidentiels. Serviable, il ajoute qu'il va faire le nécessaire pour que les PJs puissent les consulter d'ici quelques jours. Il raccroche. Au cours des jours suivants, les PJs observateurs ou familiarisés avec le comportement habituels des super-



flics auront des raisons de s'étonner. A chaque fois qu'on les contacte, ils semblent indécis, incertains. Soit Volnitz est le seul SAD-men mou de la ville, soit il cache quelque chose (en fait, il est en train de faire sa petite enquête interne, de tomber sur l'opération SFA et de se faire dire qu'il est prié de fermer sa gueule. Quant aux PJs, les autorités du SAD leur préparent une surprise (voir plus bas...)).

HENNINGERSTRAGE

Elle abrite entre autres une foule de petites pensions de familles et d'appartements à faible loyers pour étudiants, ainsi que le siège d'une célèbre institut de polémologie, rattaché à l'université et qui n'a rigoureusement aucun rapport avec notre histoire. Martha vivait dans un petit deux-pièces, au 12. Elle avait sympathisée avec Blanche Duchêne, sa voisine de palier, étudiante en droit.

En dehors de ça, la fouille de l'appartement de Martha ne révèle rien. Ce qui est extrêmement suspect. Il a certainement été déjà vidé de tout ce qu'il pouvait contenir d'intéressant.

LE CYGNE NOIR

Un bar en sous-sol, dans une ruelle qui a connu des jours meilleurs. Le néon de l'enseigne est la seule source de lumière. Le sol est glissant. Quelques poubelles non loin de là offrent une cachette possible. A part l'entrée du bar, il n'y a que des murs aveugles. Avec ça, vous devriez avoir de quoi dessiner un superbe plan, en cas de grabuge.

Aux PJs de décider de la tactique. Ils peuvent passer des heures en surveillances et filatures des habitués, ce qui est sans doute la chose la plus intelligente à faire. Et ils peuvent aussi entrer comme des fleurs, prendre

de France. A un détail près, toutefois... les petites filles ont rarement des Marxmen Special Police sur elles. Elles ont tort, d'ailleurs. Cela leur éviterait bien des misères.

Des PJs gonflés ou inconscients pourraient parfaitement s'acheter des fausses barbes, lire "le Marxisme à la portée de tous en dix leçons sans migraines" et chercher à s'introduire dans le milieu. A moins que vous ne soyez très indulgent ou qu'ils ne soient très, très doués, ça rate.

En revanche, les surveillances pourraient servir à quelque chose. Par exemple, à repérer une tête connue : Hans Mörder, alias "l'Artificier". Ce petit nabot barbu et hargneux a figuré pendant quelques temps dans la liste des truands les plus recherchés de la ville. Il a été pris, mis en prison... et libéré pour bonne conduite il y a quelques mois. Son dossier ne fait pas mention d'opinions



Cette dernière s'inquiétait beaucoup de l'absence de Martha, et la nouvelle de sa mort la bouleverse visiblement. Elle est toute disposée à fournir des renseignements à la justice.

Tout à fait spontanément, elle explique que Martha s'était mise à fréquenter depuis quelques mois une bande de minables barbus, plus ou moins étudiants — elle reconnaît volontiers qu'elle ne les aimait pas et que cela peut influencer son jugement.

Tout ce petit monde se retrouvait souvent dans un bar voisin, "le Cygne noir".

Martha avait d'autres amis, mais ils n'ont pas grand-chose de plus à dire. Peut-être l'un d'eux se souvient-il qu'elle paraissait très liée avec l'un des barbus, un nommé "Karl... ou Kurt. Je ne l'ai vu qu'une fois, et elle n'en parlait jamais".

C'est maigre...

un verre et demander à parler à Martha (ou pire, expliquer qu'ils enquêtent sur sa mort. Dans ce cas, un petit combat est assez probable dès leur sortie).

La salle est petite, enfumée (et pas seulement par du tabac), et les murs sont couverts d'affiches politiques diverses remontant aux émeutes de l'an dernier. La plupart des clients sont jeunes, arborent des moustaches et des barbes de diverses coupes, de Karl Marx à Staline en passant par la barbiche à la Olgapov (que le SAD songe sérieusement à faire interdire, d'ailleurs...). Ils ont à longueur de soirée des discussions philosophicopolitiques très animées auxquelles les PJs ne comprennent absolument rien, à moins d'être spécialistes de l'histoire des idées. Inutile de dire que dans un tel endroit, 99,9% des PJs sont aussi repérables qu'une petite fille de dix ans à la réunion annuelle des pédophiles

politiques particulières, dans un sens ou dans l'autre. Si les PJs s'attachent à lui, ils pourront le voir prendre livraison de plusieurs kilos de S-MTX-8, un explosif très puissant. Hélas, ils ne pourront pas pousser l'enquête plus loin...

Quel que soit le cas de figure, ils finiront par être repérés et attaqués par une demidouzaine d'habitués. Curieusement, ces zozos hirsutes tirent remarquablement juste, et ont l'air décidés à ne pas faire de prisonniers. Cela devrait suffire à déséquilibrer un peu le combat (les PJs sont inférieurs en nombre et, à moins d'être complètement niais, ont besoin d'en prendre au moins un vivant). Faites-leur très peur, abîmez-les un petit peu et laissez-les avec un prisonnier.

Celui-ci refusera de dire quoi que ce soit s'il n'a pas un avocat à ses côtés. Il est remarquablement résistant à l'intimidation, et a visiblement étudié les procédures standard d'arrestation - si les PJs oublient le moindre détail, il le leur fera regretter. Si les PJs en viennent aux coups, il sourit à travers ses lèvres éclatées et leur souffle de regarder ses papiers d'identité - Il s'appelle Ludwig Steiner, petit-fils du célèbre Matteus Steiner, l'un des hommes les plus riches d'Allemagne. Ce n'est pas une bavure, mais c'en est dangereusement proche.

Conduit au commissariat, il appelle son avocat, nie tout en bloc, et se comporte comme le jeune con prétentieux qu'il est. Les PJs sont en pleine garde à vue quand le téléphone sonne. C'est le SAD...

SURPRISE!

A l'autre bout du fil, un SAD-Capitaine froid et pas spécialement aimable. "J'ai appris que vous teniez un suspect dans l'affaire Hanser. Bon boulot. Mais maintenant, c'est à nous d'agir. Ce gars est sans doute assez dangereux. On a décidé en haut lieu de vous décharger de l'affaire. Je vous envoie une équipe. Ils seront là dans une demi-heure. Commencez à remplir les formulaires en l'attendant. Ah, au fait : merci de votre aide." Les PJs vont sans doute être fous furieux, en appeler à leur hiérarchie, etc. Hélas, on leur confirme que tout est déjà arrangé: ils doivent transmettre le dossier, point. Etrangement, même Volnitz a leur marque de la sympathie, et propose "qu'on aille boire un pot ensemble un de ces jours". A moins que vous n'ayez une équipe de diplomates, il risque fort de se faire rembarrer.

Peu après, deux SAD-men se présentent.

Igor Aber et Gustav Portman sont taillés sur le même moule. Des armoires à glace peu communica-

tives, imbues de leur supériorité sur tous les autres flics. Ils sont arrogants, vindicatifs, sourds aux avis d'autrui... et bêtes comme leurs pieds. Autrement dit, c'est ce que la hiérarchie du SAD a pu trouver de pire. Ils continueront l'enquête, mais on peut être certain que leurs résultats seront totalement inexistants. Le projet SFA restera donc en sûreté.

INTERLUDES

Les PJs reviennent au Falkhouse XVIII, la tête basse. Ils n'entendent plus parler de l'affaire pendant quelques temps. Il doivent fulminer, se dire que tout cela se termine en queue de poisson et se demander ce qu'ils

AUTRES ATTENTATS

Si vos PJs ont vraiment la tête dure, vous risquez de devoir faire sauter un ou deux autres bâtiments. Parmi les suggestions: l'antenne du secteur VIII de l'Europa Federal Bank, le domicile d'un homme important quelconque. A chaque fois, il y a des morts, et un communiqué revendiquant l'action. A chaque fois, l'explosif est le même. Et à chaque fois, Mördrer était sur les lieux. S'ils ont raté la connexion entre lui et le "Cygne", vous pouvez aussi faire apparaître un des barbus...

VOLNITZ

A vous de voir ce que voulez en faire. Il peut être extrêmement efficace, et aider considérablement les PJs. Il peut s'approcher trop près du cœur de l'affaire et se faire abattre en laissant juste un ou deux indices. Ou il peut tout simplement ne plus avoir assez de ressort pour faire autre chose que de jouer les utilités. En tout état de cause, ce serait bien s'il survivait... Il pourrait faire un ami extrêmement précieux à l'avenir : vous vous rendez compte, avoir un SAD-men honnête et intelligent sous la main!

ont raté. Pour l'instant, impossible de continuer l'enquête sous peine d'un tas de mesures disciplinaires non précisées mais clairement désagréables.

La suite les rattrapera bien assez vite. D'ici là, faites-leur jouer les mini-scénarios suivants ou peut-être, si vous êtes ambitieux, un scénario complet.

• "Je suis un honnête citoyen et je demande la protection de la police". Les PJs sont affecté pour deux ou trois jours à Abel Kampf, l'un des maquereaux indépendants les plus célèbres du secteur. C'est un petit sadique entre deux âges, avec un nette prédilections pour les costumes rayés et les cou-

teaux plantés entre les omoplates. Il ne précise pas de quoi il a peur, sinon en termes très généraux ("mes associés"), mais crève visiblement de trouille. Il insiste beaucoup sur un point : il veut que ses anges gardiens soient discrets! Il a beau faire des efforts avec les PIs. sa personnalité fondamentalement déplaisante ressort sans arrêt. Aux PJs de monter une protection rapprochée plus ou moins solide. Au commissariat, on leur fait clairement comprendre qu'une crapule de plus ou de moins n'a pas beaucoup d'importance. S'ils en ont envie, ils peuvent se renseigner auprès de l'entourage d'Abel sur ses fameux "ennemis". En fait, il fait face à une révolte de tout son cheptel. Ses filles n'ont pas apprécié qu'il fasse un bain de bouche à l'acide sulfurique à l'une d'elle ("qui ne suçait pas assez bien"). Depuis, elles l'attendent au tournant, avec rasoirs et acide. Sous peine sombrer dans le ridicule, Abel ne peut pas faire savoir à ses pairs ce qui lui arrive. C'est pour ça qu'il s'est résigné à demander l'aide de la police. Les PJs peuvent

se faire plaisir et lui laisser arriver "un tragique accident", ou faire leur devoir (et peutêtre se doter d'un allié utile à l'avenir).

• Sur ordre de la mairie, les FK se lancent dans une grande campagne de "nettoyage" des squatts qui défigurent le quartier Hohenstaufen. Les PJs vont donc devoir, un beau matin, investir un immeuble à moitié en ruine, embarquer sans douceur tous les marginaux qui l'infestent et emmener tout ce petit monde au commissariat pour vérification des papiers d'identité/titres de séjour, etc. Si vous voulez pimenter les choses, vous pouvez y ajouter quelques petits trafics (drogue, marchandises volées, etc.) et un petit peu de violence.

- Plus pervers, le même... mais les associations de défense des expulsés sont prévenues. Les PJs vont devoir opérer sous les yeux des journalistes, de manifestants hostiles et de l'équivalent local de l'abbé Pierre. Bien entendu, les expulsés (qui ont déposé un dossier auprès de l'administration pour obtenir des logements décents il y a des années et qui attendent toujours la réponse) essayent de résister. Que diriez-vous d'une tentative de suicide médiatique à souhait ("et puisque c'est comme ça, je vais me jeter du haut du toit") juste devant les caméras. C'est dans la gestion de ce genre de crise qu'un flic se fait une réputation auprès de la presse...
- Oh, au fait, pour le long terme... quelle sinistre magouille immobilière se cache derrière ce plan de "rénovation" du quartier, à votre avis ?

quelques jours de boulot devant eux. Rien que la prise des dépositions des survivants va les occuper un bon moment. Tout le commissariat va bosser sur cette affaire le temps de dégrossir un peu les faits (après quoi, le SAD, considérant qu'il s'agit d'une affaire de terrorisme, reprendra l'enquête. C'est une bonne occasion de faire réapparaître Igor et son petit camarade).

Voici les éléments qui feront surface au bout de quelques jours :

- l'explosif utilisé était du S-MTX-8. La bombe était dans une mallette, sous un siège.
- le train était un express en provenance du secteur VIII.
- les passagers décrivent tous des "individus suspects" différents. Mördrer a un physique assez passe-partout, mais ses photos "disent quelque chose" à certains. Rien de concluant, hélas...

fortes chances qu'ils lui donnent le rôle du Pourri de Service... ce qui risque d'amener pas mal de tensions superflues lors de la première conversation.

S'il a de solides raisons de leur faire confiance, il leur confiera avec les précautions d'usage qu'il se passe quelque chose de malsain, dans lequel le SAD est impliqué. En tout cas, l'enquête sur la mort de Martha n'a pas été poussée plus loin sur ordre supérieur, et le SAD fait preuve d'une inertie rare dans l'affaire des attentats.

LES PJS ONT UN NOUVEL ALLIÉ : REPRISE DE L'ENQUETE

Il ne leur reste plus, en toute illégalité, qu'à reprendre la piste du "Cygne". Mördrer s'y montre encore un fois ou deux, et en repart en compagnie d'un grand type barbu (Karl Lemmer, "cerveau" des Fractions Révo-



ACTE II : Boum !

Quoi que les PJs soient en train de faire, interrompez-les. Leur radio grésille "Appel urgent à tous. Explosion dans une station de Tube, Friedrisch Straße. Tout le monde sur place immédiatement". Justement, ils sont tout près, et pourront arriver avant tout le monde. C'est le chaos. Quelque chose à explosé dans une rame au moment où elle entrait en gare. Il y a du sang et des lambeaux de chair partout, des survivants hystériques à prendre en charge, des blessés à évacuer, un capitaine de pompiers inefficace et sur le point de faire une crise de nerfs, des meutes de journalistes qui zooment avec fascination sur les taches de sang, et ainsi de suite...

Après quelques heures, les choses se calment. Les Falkampfts ont quand même • Comme il se doit, la presse a reçu un sac entier de revendications différentes. La seule qui paraisse un peu crédible aux psychologues de Das Kopft est signée des Fractions Révolutionnaires Indépendantes. Elle annonce de nouvelles actions pour très bientôt.

EVOLNITZ

Il sera sur les lieux de la plupart des attentats. Il n'est pas chargé de l'affaire, et à l'air de plus en plus mal en point : pas rasé, vêtements froissés, hagard. Il se tient à l'écart des autres policiers, et ne cherche pas à discuter. Si les PJs l'approchent, il tentera de prendre le large, à moins qu'ils ne se soient déjà rencontrés.

Tôt où tard, ils prendront contact avec lui. Des PJs amateurs de logique pourraient bien avoir, à ce stade, construit une hypothèse ressemblant à la vérité. Mais il y a de lutionnaires). Leur véritable QG est un immeuble délabré, situé à la périphérie du secteur VIII. Il y a en permanence une demidouzaine de personnes à l'intérieur. En bons professionnels, les PJs se rendront vite compte que le bâtiment est surveillé en permanence par une ou deux personnes (des SAD-men qui ne savent rien, à part qu'ils doivent ouvrir l'œil. Ils risquent fort de repérer les PJs).

Comment s'introduire là-dedans? De nuit, avec beaucoup de précautions, semble être la meilleure réponse. Il y a assez d'explosifs entreposés à l'intérieur pour faire sauter le pâté de maison.

Avec un peu de surveillance, les PJs pourront assister à une rencontre entre Mördrer, Lemmer et un grand baraqué qui s'avère être le SAD-Lieutenant Kürten.

Capturé, Lemmer se révèle n'être au courant de rien. Il est persuadé que Kürten est un Ursien. Il a déjà Martha sur la conscience,



et ajouter les PJs à son tableau de chasse ne le dérange guère.

Mördrer, en revanche, sait parfaitement à quoi s'en tenir. On lui a fait comprendre que sa liberté dépendait de sa participation à cette opération, et il fera de son mieux pour la garder sur les rails, même si cela implique d'abattre les PJs. En revanche, il est tout à fait réceptif à des arguments du genre "ils te descendront quand ils auront fini de se servir de toi. Alors que nous, on te garantit une protection maximum".

Hélas, Mördrer ne peut pas vraiment faire figure de témoin fiable. En revanche, toutes les informations pertinentes sur l'opération et ses véritables objectifs se trouvent dans le bureau de Kürten, sur une disquette soigneusement rangée dans son coffre-fort (protégé par une serrure électronique particu-



PNJS

VOLNITZ

Ag	Ch	Con	Dex	For	Per
11	13	15	13	12	15

Compétences : Corps à Corps 30%, Interrogatoire 60%, Conduite 60%, Commandement 50%, Electronique 40%, Trop Boire 60%, Considérations Nostalgiques et Hors de Propos 60%.

IGOR ET GUSTAV

Ag	Ch	Con	Dex	For	Per
15	10	13	15	15	10

Compétences : Armes de Poing 70%, Corps à Corps 65%, Armes de contact 50%, Discrétion 40%, Ne Pas Voir l'Evidence Même Quand On La Leur Met Sous le Nez Sur un Plateau d'Argent 100%, Etre Désagréables 95%.

LES TERRORISTES

Ag	Ch	Con	Dex	For	Per
13	12	14	12	11	13

Compétences: Armes de Poing 45%, Discrétion 50%, Corps à corps 30%, Discussion 50%, Informatique 40%, Philosophie Fumeuse 50%, Théorie Marxiste 10%, Prise de Tête 85%. (pour Mördrer, supprimez les trois dernières, ajoutez Démolitions 80% et passez Armes de Poing à 65%)

lièrement résistante). Le seul petit pépin est qu'il faut s'introduire dans l'immeuble du SAD pour y avoir accès. C'est là que Volnitz pourra se révéler particulièrement précieux...

Si les PJs traînent trop, l'opération arrivera à son terme. Le QG des Fractions Révolutionnaires Indépendante sera "découvert" et, au terme d'un siège à grand spectacle mené par le GIF et le SAD, tous les terroristes seront abattus ou arrêtés (pour ceux qui n'ont rien compris, et dont le procès amusera le bon peuple).

Deux ou trois jours plus tard, le ministre de l'Intérieur fera une conférence de presse où il annoncera la dissolution d'un certain nombre d'associations "subversives", dont le SFA.

QUE FAIRE?

A part des satisfactions morales, cette enquête ne leur rapportera pas grand chose. En revanche, elle peut leur valoir de très sérieux ennuis s'ils sont imprudents.

• Chercher à monnayer leur silence.

Très, très imprudent. La SAD n'est pas très réceptif au menaces de chantage. Les PJs pourraient bien être victimes d'une balle perdue, ou d'une inspection surprise se terminant par leur mutation en Terre Adélie...

• Tenter d'agir par la voie légale.

Cela va demander énormément de paperasserie, plusieurs entrevues avec des magistrats pointilleux. Mais ce sera sans doute rentable, menant à un bon coup de balai dans la hiérarchie locale du SAD. Dans l'ensemble, c'est à la fois la solution la plus ennuyeuse et la plus sensée.

• Tirer la sonnette d'alarme.

Les journaux sont une bonne option, pour une fois. Les journalistes détestent les SADmen arrogants au moins autant que les PJs. Mais ils ont intérêt à avoir un dossier en béton.

Agir hors légalité.

Le plus radical serait d'abattre Mördrer et ses complices, et d'utiliser le reste du S-MTX pour faire sauter la voiture du SAD-Lieutenant Kürten. Toutefois, si les PJs en viennent à ce genre d'extrêmités et que vous les laissez faire, vous ne jouez plus vraiment à Berlin XVIII, mais plutôt à "Justicier RPG". Ceci dit, chacun fait ce qu'il veut...

Bientôt la Fête!



L'évènement de l'année!

Tout SIROZ sur le Salon des Jeux de Réflexion!

(Qui est aussi celui de la maquette et des modèles réduits)

TOUS SUR LE STAND SIROZ!

•Des **dédicaces** à gogo de tous les **auteurs** et de tous les **illustrateurs** de la Siroz Dream Team !

•Des surprises! (beaucoup!)

• Des cadeaux (trop!)

• Des petits fours et des boissons gazeuses! (la fête!)

• De la bonne humeur (si, si!)

• Des **démos** de tous les jeux (les anciens et les nouveaux !)

UNE OCCASION UNIQUE!

On ne le répétera jamais assez :

Salon des Jeux de Réflexion 2 au 10 Avril 94 Paris, Porte de Versailles



Et ne ratez pas à cette occasion la Sortie mondiale en France de Toon!

Dans Culture, il y a tout ce qu'on veut!

ZINE

Tiens, un seul zine ce numéro: Le second opus d'On The Edge, l'excellent zine cyber dont on vous avait déjà parlé et qui avait eu l'excellente idée d'interviewer Croc, Stef' Bura et G.E.Ranne. 84 pages de bonheur cablé, une interview de Wagner (Roland C. pas Richard), des nouvelles (carrément bien, d'ailleurs...) et un scénar joué durant la conv' Arnak II, heu... Idrac II. C'est rien que du bon, la cerise sur le gateau étant un papier EXCELLENT du petit Lorien sur ce que devrait être un univers virtuel. Il a le bon goût de citer Snowcrash (on y tient, c'est nous qu'on l'a vu le premier !) et en cela il a tout à fait raison. S'il est sage, on lui montrera peut-être le Metaverse de Steve Jackson et la cité virtuelle de Freegate. Le quoi ? Chut, c'est une surprise, on vous en parlera dans le prochain numéro!

On The Edge 2, 30 Francs + 7 Francs de port, David Epinette, 1 quai Magne, 94480 Ablon. On peut également le joindre sur Akela sous le pseudo Lorien.

AVEC LE TEMPS...

Les suisses frappent encore ! Après le pavé Tigres Volants du père Alias, voici qu'un deuxième helvète pète les plombs et nous pond un jeu!. Et ça s'appelle comment ? **CHRONOS**, en toute simplicité. Et ça parle de quoi ? De tout, en toute simplicité. Chronos est en effet, comme son nom l'indique, un jeu multi-univers, multi-époque, multi-tout. Et tout ça, ensemble, en même temps.

Bon, de l'avis même de l'auteur, qui devait avoir bu au moment où il a tapé son avant-propos, il y a d'autres jeux similaires sur le marché, mais aucun, assure-t-il ne permettant de tout jouer dans un grand fouttoir. Je cite: "Peu de jeux proposent un réel mélange d'époques et de styles, un système harmonieux où les space-marine surarmés cotoient harmonieusement les magiciens de seconde zone et les agents secrets mutants." Ce à quoi nous répondrons dans la foulée d'un seul mot:

GURPS... Mais on est pas là pour casser Chronos, c'est déjà assez difficile de faire un jeu, et on sait de quoi on parle.

Alors qu'est-ce qu'on joue dans Chronos? Un peu de tout en fait. Le système de création de personnage utilise un système de règnes (humain, animal, végétal, minéral mais aussi mécanique et magique) et offre pas mal de possibilités, du Blob à 18 bras au caillou psionique (exaltant!) en passant par les humains comme vous et moi. Plutôt comme moi alors... Sont ensuite détaillés comme dans tout JDR normalement constitué, les combats, la magie, les armes, j'en passe et des meilleurs. Par le thème, Chronos se rapproche évidemment de Mega, troisième du nom, et par certains côtés, il fleure bon le Simulacres, ce qui n'est pas une tare, loin de là.

Même si le gros problème de ce genre de jeu, multivers et qui se veut complet est justement qu'il ne peut pas l'être, complet, (ou alors il faut qu'il fasse 8000 pages), Chronos est un produit hautement sympatique, avec une couv' couleur s'il vous plait et tout plein d'illustrations où le meilleur cotoie le carrément moins bon. Nos Suisses préférés sont déjà en train de plancher sur un supplément du fin fond de leurs abris anti-boum. Ils sont forts ces Suisses...

Exercice de diction: "un deuxième helvète pète les plombs et nous pond un jeu", à répéter dix fois, de plus en plus vite...

DISNEY CUCUL?

Oh le boxon chez Disney, les têtes volent et les responsables sautent! Variety, le canard américain qui fait référence dans l'industrie du cinéma, comme Billboard le fait dans celle de la musique vient de lacher un sacré scoop. Les dessinateurs et animateurs de **Beauty and The Beast** se seraient amusés à réaliser une séquence érotique, voire carrément porno si l'on s'en tient à la définition contenue dans la seconde édition d'In Nomine Satanis: "la pornographie, c'est avec les

poils", entre la Belle et la Bête avant sa métamorphose (d'où les poils...). Dix minutes torrides qui n'ont évidemment pas été intégrées au montage final. Mais le problème n'est pas là pour les pontes de Mickey et Compagnie qui ont déjà bien du mal à se dépétrer des scandales liés à Euro Disney Resort. C'est que les responsables de ce moment d'anthologie qui, on peut le parier, ne figurera jamais dans une quelconque version longue de Beauty and The Beast, ont monté leur forfait durant leurs heures de boulot. Et ça, aux vues des avocats de Mickey, c'est mal. Et pour ne rien arranger, on murmure même que ce ne serait pas le premier Disney Pirate Porno du genre et que pratiquement tous les longs métrages animés du maître ont droit à leur défouloir. On cite à mots couverts une scène de gang bang entre Blanche Neige et les sept nains.

Pour les félés, rassurez-vous, des copies circulent déjà sous le manteau, en NTSC, le standard américain et japonais, pour l'instant mais on attend sous peu le transcodage en PAL.

CONSEIL SANTÉ

Pour protéger votre foi, buvez du vin de messe.

TSR FRAPPE ENCORE!

TSR a sorti un nouveau jeu révolutionnaire aux States! il s'appelle Dragon Strike! Un nouveau concept, on ne vous dit que ça, bref, c'est du TSR! Ils envisagent la version française sous le nom de Grève de Dragon...

RIONS AVEC PLASMA

Une fille parle à sa copine :

- Alors cet enfoiré m'a traitée de salope!
- Et alors, qu'est-ce que tu lui as répondu ?
- Ah, ben, tu me connais! Je lui ai dis d'aller se rhabiller et de sortir tout de suite de ma chambre, lui et tous ses copains.

Des jeux comme on les aime!

ELVIS EST VIVANT!

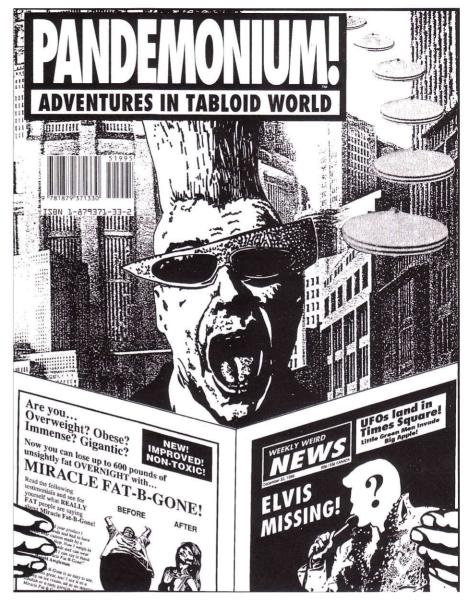
Ça, c'est pas un scoop, c'est la stricte vérité, je le jure. Il vit en Angleterre dans un petit cottage avec Bruce Lee après s'être fait opéré. L'opération a été un succès puisque le petit Dragon lui a fait deux enfants.

Bon, d'accord, ce n'est pas tout à fait vrai. Il n'a eu gu'un enfant.

Le jeu le plus loufdingue au monde est sorti! Il s'appelle Pandemonium et c'est le jeu dans l'univers des Tabloids. Comment ? Vous ne savez pas ce que sont les tabloids? Ces merveilleux journaux que l'on trouve dans les supermarchés aux USA et qui font la joie des ménagères du Middle West? Qui nous annoncent froidement et avec force documentation qu'Elvis est vivant, que le Yeti s'est fait enlever par une soucoupe volante et que Marylin Monroe est morte de mort naturelle? Bon, c'est vrai, en France ce phénomène est pratiquement inconnu et le seul exemple à notre connaissance est la tentative de "Jour de Paris". Il faut bien l'avouer, nos compatriotes s'intéressent plus aux seins de Claudia Schiffer ou de Sophie Favier qu'aux vies antérieures de Paco Rabanne. Nous aussi d'ailleurs.

Dans le monde de Pandemonium, qui se traduit par Chaos, ou bordel ambiant suivant les sources, tout ce qui est écrit dans les Tabloids est vrai. Tout. Les joueurs vont d'ailleurs incarner des investigateurs du paranormal, des journalistes en fait, qui travaillent pour une feuille de chou connue sous le nom de Weekly Weird News. Ils sont payés, pas beaucoup, pour ramener les scoops dont sont friands les lecteurs du WWN.

Le système de jeu de Pandemonium est très similaire à celui de Scales, c'est à dire un système de métier et de hobbies qui donnent toutes les compétences acquises par le personnage et une résolution des actions par un simple D10. Les personnages n'ont que trois caractéristiques : Body, Mind et Spirit avec encore une fois le même système que Scales, des bonus qui s'ajoutent suivant les actions. Mais ce qui différencie réellement les Investigateurs de vous et nous, plutôt de vous d'ailleurs, ce sont leurs pouvoirs paranormaux et la connaissance de leurs vies antérieurs. Par exemple avoir été Geronimo dans une vie antérieure donne des compétences du style survie en extérieur, discrétion, tandis qu'avoir été Adolf Hitler permet de convaincre n'importe quel abruti que l'on doit le commander, là, maintenant, tout de suite. Tout un chapitre y est consacré, avec une liste de



personnalités décédés qui va de Issac Asimov à Vlad l'empaleur, chacun avec un résumé de leur carrière et les compétences gagnées.

Les pouvoirs paranormaux sont eux du style écriture automatique, divination, bague magique de Ré, en somme tout ce que l'on peut lire dans les journaux ou regarder dans l'émission Mystères.

Mais que peuvent bien faire des PJs dans un tel univers? Le mot est laché Univers! Pandemonium est un jeu où tout peut arriver. Vous voulez des extra terrestres, ça tombe bien, ils atterrissent Place de la Concorde. Vous voulez des Vampires, ils viennent justement de sucer Mark Rhein•Hagen qui en redemande. Vous voulez maigrir, le régime miracle Fat-B-Gone est pour vous, il vous fera perdre 300 kilos de graisse en une nuit. Le scénario d'introduction vaut à lui seul l'acquisition du jeu : Elvis a disparu! Cela fait trois semaines qu'il n'est pas apparu en couverture d'un tabloïd, un record! Les PJs seront donc envoyés à sa recherche dans le supermarché Milwaukee où il travaillait au rayon fruits et légumes et où il a été vu pour la dernière fois.

Cool non? Le reste, je vous le laisse le découvrir.

Pour finir et pour ceux qui aiment les étiquettes, Pandemonium est à classer aux côtés de jeux comme CORPS, de BTRC, ou Gurps Illuminati, de Steve Jackson Games.

Pandemonium est un jeu de Stephan Michael Sechi, édité par Deja Vu Studios pour M.I.B. Productions et distribué par Atlas Games, l'éditeur d'Over the Edge, le jeu de Jonathan Tweet.

19.95 dollars, à peu près 160 francs en France.

RIONS AVEC PLASMA

Comment appelle-t-on un homo qui fait du bouche à bouche ?

Une tante à oxygène.

RIONS ENCORE AVEC PLASMA

Combien faut-il de joueurs de JDR pour changer une ampoule ?

2D6 + 2



Des jeux comme on les aime, deuxième !

MAGIC, THE GATHERING

Petit préliminaire: Le phénomène des Trading Cards est purement anglo-saxon. En France, les petits sachets avec des cartes à l'intérieur sont le monopole de Panini et visent un public très jeune. Aux states, plusieurs revues y sont consacrées, et certaines cartes sont recherchées par des colectionneurs prêts à mettre des milliers de dollars pour leur acquisition. Tous les sujets sont traités, du sport aux comics en passant par les cartes de cul, Hustler ou Penthouse, ou les illustrateurs célébrissimes comme Berni Wrightson ou Norman Rockwell. Une série est composée d'une centaine de cartes et il faut acheter les cartes petits paquets par petits paquets pour se constituer,

Enchantment

1: Prevents all damage against you from one white source. If a source does damage to you more than once in a turn, you must pay 1 mana each time to prevent the damage.

Illus. © Douglas Schuler

quand tout va bien, une collection complète. Certains magasins spécialisés en comics et en importation américaine sont à présent régulièrement achalandés en Trading Cards.

Ceci posé, un Docteur en mathématiques, Richard Garfield invente un concept ludique, un duel de magicien à base de cartes. Pour l'instant, rien de nouveau, des jeux à base de cartes existent déjà, et certains sont déjà très bons. Non, son trait de génie vient de l'alliance d'un jeu excellent, du principe des Trading Cards et du petit plus qui touche au génie. Pour le publier, il choisit un petit éditeur "anecdotique", Wizard of The Coast, plus connu pour sa gamme Talislanta.

Le jeu complet de Magic est composé de 302 cartes. Ces cartes représentent des territoires, plaines, marécages, montagnes, etc... qui fournissent l'énergie magique, la mana,



dans laquelle on va puiser pour lancer les sorts, invoquer les créatures et les artefacts pour défaire son adversaire. Chaque sorte de territoire correspond à une forme de magie, et les sorts demandent plus ou moins d'énergie. Magic se présente sous deux formes : le starter deck de base, 60 cartes et le booster pack, de 15 cartes. Evidemment, les cartes les plus puissantes sont les plus rares et pour les obtenir, il faut soit acheter une tonne de cartes, soit faire des échanges. Les cartes sont toutes en couleur, très belles, très réussies et les règles sont très claires une fois que l'on a compris que tous les mots sont importants et veulent dire quelque chose. Bref, le jeu est excellent, et en plus il est beau.

Mais ce n'est pas tout. Le trait de génie, c'est la mise en jeu, avant chaque partie d'une carte tirée au sort dans son jeu que l'on donnera à son adversaire s'il gagne. C'est tout bête : on joue avec son argent. Les parties sont donc tout de suite intéressées et intéressantes.

Juste pour vous donner un petit aperçu de



l'ampleur du phénomène, quelques chiffres : sorti aux USA pour la GenCon, la plus grosse convention américaine. Magic a fait un véritable tabac et a vendu en deux mois 10 millions de cartes, ce qui correspond à un chiffre d'affaires total (si l'on considère les prix de vente public) de 1,5 million de dollars. Ça fait un max. La première série complète de carte a été adjugée à 600 dollars. Magic est considéré par certains grossistes et spécialistes du jeu aux States comme le prochain Trivial Pursuit. Certains joueurs ont passé des commandes directes à Wizard of the Coast de plus de mille dollars pour être sûrs de recevoir leurs cartes. Un starter deck coûte à peu près 70 francs, un booster pack, 18 francs.

Maintenant, le conseil de Plasma: si votre magasin préféré n'a pas de Magic en stock, insistez pour qu'il en commande. S'il en a, achetez un starter deck, jouez avec un pote, vous ne le regretterez pas et vous aussi vous serez accros! Merci qui?



HISTOIRE

Scoop Plasma!

En lisant les journaux, on en apprend de belles! Un journaliste a fait une enquête sur la jeunesse d'Adolf Hitler, et surtout sur la période durant laquelle il était emprisonné et durant la conception de Mein Kampf, en 1923. Le journaliste soulève des doutes quant à l'origine du manuscrit original, Hitler n'en serait pas l'auteur. Bref, c'est un nègre qui a écrit Mein Kampf.

Musique!

FIGHT!

Ouand on réécoute la bande du concert du Dream Band à Toulon, CF Plasma 11, on se dit qu'on a encore du boulot. Mais heureusement, de temps en temps, on va voir un

concert qui nous rassure : **Fight**, par exemple. Fight, c'est le nouveau groupe de Rob Alford, ex-hurleur en chef de Judas Priest. Cinq "musiciens", le sus-nommé Robert et Scott Travis, le dernier batteur du Priest, un vieux de la vieille, et trois petits jeunes, un bassiste complètement fondu et deux gratteux du même métal. Heavy, le métal. Bon, du côté des vieux, Rob couvre toujours ses quatorze octaves à lui tout seul, chante toujours à vingt centimètres du micro (essayez pour voir) et Scott Travis tape encore comme un sourd. très bien, mais comme un sourd. C'est du côté des jeunes que ça coince. Ils ont visiblement appris à jouer par Educatel et le bassiste s'est fait virer en cours d'année. Ou alors, c'est le programme de réinsertion "Rob Alford aide les trisos" et il a oublié de nous prévenir. Toujours est-il que ça sent un peu le rodage tout ça, surtout sur les reprises de Black Sabbath ou de Judas. Ils devraient peut-être essayer l'Ecole du Rythme?

CHIC, ON FAIT UNE BOUM!

Fin Avril, la Surboum Siroz à MEUDON-LA-FORET!

Vous en rêviez, Siroz l'a fait!

Un après-midi d'animations Made in Siroz et une nuit
de jeu avec la Dream Team, ou vice-versa!



Pour plus de renseignements, pour vous inscrire, pour demander où est Meudon-la-Forêt, écrivez-nous à :

Surboum Siroz Idéojeux 1, Route de Versailles 91190 Villiers-le-Bâcle

OU VENEZ NOUS VOIR SUR LE STAND SIROZ LORS DU SALON DES JEUX, DU 2 AU 10 AVRIL, PORTE DE VERSAILLES.

ZAPPA ZAPPÉ!

Frank Zappa est mort début Décembre. Bon, alors on aimait ou on aimait pas, mais on ne peut que reconnaître le génie du bonhomme. Né à une époque où pour réussir dans la musique il fallait jouer de la guitare, il aurait pu devenir la plus grande rock star, mais il a préféré devenir l'un des plus grands musiciens de son temps, applaudi par tous, de Steve Vai, qu'il a découvert, à Pierre "inaudible" Boulez.

Alors quand on vous parle de Frank Zappa, même si vous ne comprenez rien à la majorité de ce qu'il composait, c'est mon cas je vous rassure, chapeau bas messieurs. Et puis, il a tout de même laissé derrière lui plus de 50 albums, tous pleins de sons partout, et trois enfants à qui il a jugé bon de donner des prénoms imbitables : Moon Unit, Amett et Dweezil.

Dweezil dont il suivait avec un œil ému la toute jeune carrière et qui a justement sorti il y a peu un album remarquable, Shampoo Horn, à écouter d'urgence.

Ah, oui, Zappa est mort d'un cancer de la prostate. C'est Mitterand qui doit flipper, on lui avait dit que c'était pas grave si c'était traité à temps...

DU BRUIT! ENCORE DU BRUIT!

Du côté des sorties disques intéressantes, on notera Bastards, le dernier Mötorhead (c'est vrai, c'est vraiment le dernier ?, non je blague...), qui est largement meilleur que leurs deux opus précédents, mais comme dirait l'autre, y a pas de mal. C'est surtout intéressant parce qu'après s'être fait jeter de toutes les maisons de disques, Lemmy a préféré signer chez un label de Dance Music, XYZ Records. Comme quoi... Maintenant, il fait ce qu'il veut et ça s'entend : violent ! Dans la série pas mort, Dio (l'autre nain) a sorti un album où ne figurent aucun titre avec les mots Rainbow, Princess ou Dragon. Il est malade? Sûrement car de l'avis de tous, y compris du spécialiste, Croc, c'est nul. Un grand merci à Guns & Roses pour m'avoir fait vomir mon petit dèj' en voyant la pochette de leur album de reprise punk, que je ne conseillerai à personne, même pas à mon pire ennemi. Non, là je suis méchant, je lui conseillerai...

BODYCOUNT À L'ELYSÉE MONTMARTRE

Le jeune Jeff, qui intègre en ce moment l'écurie Siroz nous somme de parler de ce

AN BOLEDIA SALANDA SAL

RPG N°2 / Supplément détachable de 8 pages à Plasma N°12 Livré muni de perforations à tous les écartements connus d'ici à partout.

Cthulhu Lives

Toutes ces histoires de cérémonies des Ayshuns de Khopee mises à part, nombreuses sont les personnes à apprécier le système de GURPS Horreur. Et la plupart d'entre eux trouveraient encore plus appréciable d'y ajouter des précisions sur les possibilités d'aventure dans le monde de Lovecraft.

e seul petit problème, c'est que GURPS ne peut produire aucune extension estampillée "Lovecraft", car Chaosium en possède les droits. Chaosium a sorti un grand nombre de scénarios Chtulhoïdes de qualité, mais ça n'empêche qu'il n'y aura jamais d'aventures GURPS du même genre.

Alors qu'est-ce qui empêche un joueur décidé de jouer un scénario de l'Appel de Chtulhu (ADC) avec GURPS ? Rien, si ce n'est la différence entre les deux systèmes, c'est bien là le problème. Comment faites vous pour perdre de la Santé Mentale si vous n'avez aucune caractéristique la représentant? Comment pouvez vous jeter des sorts si vous n'avez pas de points de Magie? Ne vous inquiétez pas, les

deux systèmes possèdent des	
similitudes qui, en jouant un peu	
sur les mots, les rendront qua-	
siment compatibles. A partir de	
là, vous allez pouvoir chasser	
le Fungi de Yuggoth, que vous	
avez l'ADC ou pas	

CURRO		
GURPS	ADC	Français
F	FOR	Force
DX	DEX	Dextérité / Agilité
OI	INT	Intelligence
S	Con	Santé / Constitution.

CARACTÉRISTIQUES

ristiques dans l'ADC, mais

n'essayez pas de trouver une

équivalence à tout. Les plus

importantes sont dans le tableau

ci-dessous:

Il v a un paquet de caracté-



NOUVEAU !!! SPÉCIAL. **GURPS** HORREUR / MAGIE

VERK Vers Ossifiants

F: aucune DX:? QI: non S: 1 point

Mouvement/Esquive: n/a

DP/RD: 0/0 Dégâts : non plus Portée : aucune Taille: moins de 1 Poids: 15g Habitat: Cerveaux décomposés.

n trouve les Vers Ossifiants dans le cerveau des cadavres. Ils se nourrissent des sentiments mauvais des personnes décédées, et utilisés correctement, ils peuvent servir à retranscrire ces pensées.

Chaque Ver Ossifiant fait entre quinze et vingt-cing centimètres de long. Leur enveloppe noire translucide et gluante contient un liquide épais qui pue la mort. Ils

Suite en dernière page

Si ce sont des investigateurs que vous transférez de l'ADC, soustrayez deux points à l'INT si celle-ci est trop élevée pour trouver le QI à GURPS. Les investigateurs ont souvent tendance à commencer avec une INT très haute, ce qui coûte trop à un personnage de GURPS à 145 pts.

La caractéristique **APP** (arence) de l'Appel de Chtulhu va également nous servir:

tissez directement le score de mouvement de l'ADC en score de Mouvement GURPS.

Tout ça c'est bien gentil pour l'investigateur moyen, mais pour certaines créatures, en particulier les plus puissantes d'entre elles, on se retrouve rapidement avec des caractéristiques bien trop hautes. On va s'arranger, vous énervez pas.

FOR élevée : F élevée. Utilisez la table de F de GURPS

natation. Certaines Créatures, comme les Insectes de Shaggaï ou les Vampires de Feu, ont une TAI de 1. Considérez-les comme un essaim (Règles de Base p.163), avec les dégats et la Santé qui s'y rapportent.

INT élevée : Si l'INT est de 20 ou plus, choisissez le plus élevé entre QI 20 ou QI (INT/2).

POU élevé: Pour chaque tranche entière de 10 au-dessus de 20 de POU, attribuez un niveau supplémentaire de Magerie à la créature. Ça donne donc +4 pour un niveau de 30 à 39, +5 pour 40-49, etc... Autre chose, la plupart de ces bêtes là auront suffisamment de S pour alimenter leurs sorts. Dans les rares cas où le POU de la créature dépasse sa FOR, utilisez le score en POU comme

sales font du Estoc/Empalement. Traitez les armes comme décrites dans GURPS. Toutes les autres attaques (comme Blood Drain, Téléportation, Engulf, etc...) sont considérées comme des attaques Spéciales. Appliquez directement les dommages indiqués dans l'ADC. D'ailleurs. l'armure de l'ADC est strictement identique à la Résistance aux Dommages de GURPS. Les Chtulhoïdes ont la même Défense Passive qu'une créature de GURPS possèdant des qualités de dissimulation équivalentes.

COMPÉTENCES

De nombreuses compé-

tences portent le même nom

dans les deux systèmes de jeu.

Malheureusement, l'Appel de

Apparence ADC Apparence GURPS 3-4 Hideuse (-4) 5-6 Affreuse (-2) 7-8 Déplaisante (-1) 9-12 Moyenne 13-14 Attirante (+1) 15-16 Charmante (+4) 17-18 Splendide (+6)

Le **POU** (voir) de l'ADC est l'équivalent de la Volonté à GURPS. Il suffit de soustraire l'Intelligence au Pouvoir pour trouver un score en Volonté de Fer ou en Faible Volonté. Exemple: prenons un personnage de L'Appel de Chtulhu avec une INT de 13 et un POU de 10. Son QI sera de 13 à GURPS, et il sera affligé du désavantage Faible Volonté au niveau -3.

Le Pouvoir détermine aussi le niveau d'**Aptitude à la Magie** (Magerie) du même personnage à GURPS. Un POU de 12 à 14 équivaut à Magerie 1; un POU de 15 à 17 donne Magerie 2, et Magerie 3 pour un POU de 18 à 20.

Afin de reflèter les règles de l'ADC au plus près, vous pouvez également attribuer l'avantage Chance (15 pts) aux personnages dotés d'un POU supérieur ou égal à 15. L'avantage Chance à 30 points n'existe dans aucune des histoires que Lovecraft ait jamais écrit.

Le Mouvement sera calculé d'après les caractéristiques de GURPS. Dans le cas des modes de déplacement particuliers (comme le vol), converSupers pour déterminer les dommages d'Estoc et de Taille. Je sais, Gurps Supers n'est pas traduit et c'est pour ça que vous l'avez en intégralité à la fin de l'article.

CON élevée: S de 20 pour la créature, suivi d'un autre chiffre égal aux Points de Vie de l'ADC. Il représente les dommages que peut supporter la créature, l'autre chiffre servant aux jets de sauvegarde. Exemple: Zhar la Poub' possède une CON de 100, et 100 Points de vie, dans GURPS il bénéficiera d'une Santé de 20/100.

TAI élevée : Tout monstre d'une Taille de 35 ou plus a des avantages dûs à la place qu'il occupe. Divisez la TAI par 20, et arrondissez au chiffre inférieur, comme d'habitude. Cela vous donne le nombre d'augmentations de 100% du pouvoir Grandir de GURPS Supers. Ca fait deux fois, ie sais, mais vous vous en tirez encore bien: Chaque fois que la taille d'un personnage double, sa Force double également, alors que le poids est multiplié par huit. Le Mouvement d'une tel personne se voit augmenter de 50%, uniquement pour la marche, et la



si c'était une réserve supplémentaire de Fatigue, achetée en tant qu'avantage (ce qui coûte la modique somme de 5 pts de personnage par point de Fatigue en plus).

POMMAGES: Prenez la FOR du monstre. Les tentacules et appendices divers occasionnent des dommages de Taille/Broyage. Les morsures font du Estoc/Entaille (pour des dents normales), ou du Estoc/Empalement (pour les crocs). Les griffes et les pinces font du Taille/Entaille, alors que les cornes et les arrêtes dor-

Cthulhu fonctionne sur le principe des pourcentages, au lieu des trois dés de GURPS. Bien qu'il soit tentant, grâce à la table de la page 50 des règles de base, de convertir les pourcentages en compétences testées avec trois dés, n'en faites rien. La plupart des investigateurs ont des pourcentages de réussite ridicules, et vos personnages transférés dans GURPS se retrouveraient avec des niveaux de compétence situés entre 8 et 10 (= 25 à 50%). On ne peut pas les laisser comme ça, cela serait humiliant pour leur image de professionnel. En fait, considérez les compétences à 50% comme achetés au niveau du QI ou de la DX du personnage. Pour chaque tranche complète de 10% en dessous ou au dessus de 50%, diminuez ou augmentez la compétence de 1 point (ce qui signifie que 45% ou 55% comptent comme 50%).

Exemple: Festus Curtis, détective privé, est un personnage de l'Appel de Cthulhu doté de INT14, DEX11, Pistolet 50%, Psychologie 35%, Conduite 20%, et Latin 75%. Dans GURPS Horreur, ça lui fait QI14, DX11, Armes à Feu (Pistolet)-13 (acheté à niveau de sa DX, plus les +2 de bonus dûs à son QI), Psychologie-13 (QI-1: une tranche complète en dessous de 50%), Conduite (auto)-8 (DX-3), et Latin-16 (QI+2, 75% se trouvant à deux tranches au dessus de 50%).

Comme il est mentionné plus haut, les compétences ont presque toutes le même nom, voici les exceptions :

Le **CRÉDIT**, dans l'Appel de Cthulhu, est censé représenter la prestance et la facilité pour le personnage de se mouvoir dans un milieu où il est reconnu. A GURPs, cela peut être obtenu avec Statut Social, Grade Militaire, ou une bonne Ré-

putation, en fonction de l'histoire du personnage. Accordez +1 dans l'un de ces avantages pour chaque tranche de 10% au dessus du score de base en Crédit (15%). De plus, tout personnage avec un Statut de 3 ou plus bénéficie automatiquement



de la compétence Savoir-Faire à de QI.

MYTHE DE CTHULHU est une compétence Mentale/Très ardue. Elle est utilisée pour l'identification des créatures Cthuliennes et leur rôle dans le scénario en cours. Utilisez les modificateurs suivants:

- Déterminer le rôle d'une créature dans l'aventure : pas de modificateur.
- Identifier le type de créature (Grands Anciens...) : -5
- Identifier la créature par son nom : -8
- Identification d'après un récit : -5
- Créature passée dans le champ d'action de l'investigateur : pas de modificateur.
- Créature visible pour l'investigateur : +5

De plus, certaines compétences inexistantes dans l'ADC devront être accordées aux joueurs. Exemple : un journaliste deyrait acquérir Journalisme au moins au niveau de son

QI, les rentiers doivent avoir Savoir-Faire, alors qu'on orientera les policiers vers la Criminologie (à NT6, bien sûr).

SANTÉ MENTALE

Les personnages de l'ADC perdent des points de SAN dans des conditions équivalentes à celles des Tests de Frayeur de GURPS. Plus la perte potentiel de SAN sera importante, plus dur sera le Test de Frayeur. Afin de déterminer la pénalité exacte pour le test, faire la somme maximum de ce qu'aura pu donner la perte de SAN (les personnages de GURPS ne font pas de jet de Volonté pour éviter une perte de SAN, par exemple 1D6/1 signifie une perte maximum de 6 points de Santé Mentale. Divisez ce chiffre par deux en arrondissant à l'inférieur pour trouver la pénalité au Test de Frayeur. Exemple : un scénario stipule que l'éventuelle lecture d'un livre occasionnera une perte de 2D8 de SAN. Le résultat maximum avec 2D8 est 16. Divisez ce chiffre par deux, et vous serez en mesure de dire à tout joueur de GURPS Horreur ouvrant le livre qu'il a le droit de faire un Test de Fraveur à -8. Exception : la vue de l'un des Grand Anciens occasionne une perte de 1D100 de SAN! On considérera qu'un Test à -20 suffira bien.

MAGIE

Vous pouvez utiliser aussi bien les sorts de GURPS que ceux de l'ADC. Le coût en Points de Magie équivaut à la perte de points de Fatigue, et les dommages correspondent exactement: 1D10 de dommages en Points de vie peut se transformer en 1D10 de Santé en moins. Vous pouvez traduire les "1D10" en "2d-1" et les "1D8" en "1d+1", ce qui revient de tout facon exactement au même. Tout sort dépensant plus de 12 Points de Magie/Fatigue sera considéré comme un sort "Très ardu".

Appel de Cthulhu **GURPS** Marchandage Commerce. Crédit Voir plus bas. Mythe de Cthulhu Voir plus bas. Discussion Oratoire Pas d'équivalent - Oubliez. Esquiver Pistolet Utilisez Armes à Feu. Les personnages qui en sont dépourvus tirent avec la compétence à défaut. Se Cacher Camouflage Ecouter Donnez un niveau d'Acuité Auditive par tranche complète au dessus de la base (25%). Dessiner une carte Navigation Mécanique Mécanique. Les personnages doivent se spécialiser, comme il est d'usage à GURPS. Conduire Engin Lourd Conduite (Spécialisation) Pharmacology Médecine Psychanalyse Psychologie Discrétion Furtivité Trouver Objet Caché Procédez comme pour Ecouter, mais avec l'Acuité Visuelle. Soigner Maladie Médecine Médecine. Si le niveau est supérieur à Soigner Empoisonnement 50%, le personnage possède aussi la compétence Poison.

, Suite en bas de la page 7

Après la Tarte Conan, les Salsifis sauce Cyber.

CYBERCHILD

Un synopsis pour GURPS Cyberpunk par Zlika

Il ne s'agira pas ici de savoir dans quelle mesure l'histoire qui suit est adaptée ou pas à votre univers de jeu. C'est hors de propos et blessant pour l'auteur qui s'est décarcassé pour en faire une trame virtuelle virtuellement incrustable dans n'importe quelle campagne. Vous pouvez vous en servir comme début ou fin de campagne, comme scénario charnière, et vous êtes parfaitement en droit d'arrêter là cette pénible lecture pour aller vous faire une assiette de riz au gruyère. Si vous avez déjà mangé, sachez que ce scénario n'est pas du type "Plug & Play", il va falloir travailler un peu pour le rendre opérationnel. Les feignants et les boulimiques attendront le recueil de scénarios à paraître. Rassurez vous, le scénario ne se passe pas en huis-clos dans un restaurant.



KESSE QUI SE PASSE ?

Il se passe qu'un certain nombre de gamins feraient mieux de faire du modélisme. Le garçon de douze ans qui va nous causer tout ces problèmes n'est même pas spécialement doué en informatique, son éducation en la matière se limitant à l'exploration des matrices de jeu genre NNN (Nitro Nintendo Network), et autres Sgru Matrix Plus.

Cette petite peste de Tonio a redécouvert par hasard un secret industriel, on peut appeler ça comme ça, datant des premiers réseaux. Déjà vif pour son âge, Tonio s'est progressivement aperçu que les écrans de papa étaient plus grands, avec plus de couleurs, que Mongo Crusader Turbo c'était marrant mais un peu répétitif. Il a commencé à tripoter le terminal sur les genoux de son père sous des prétextes divers : « Je peux jouer avec la calculette? Je peux faire un dessin? Je peux renverser mon fromage blanc sur le trackball? ». A force de camomilles, le père s'est habitué à la présence de son fils. Au bout d'un temps qui commençait à lui faire regretter MC Turbo, Tonio réussit à accumuler suffisamment d'informations pour être capable de manipuler les fonctions de base de l'ordinateur. Le problème majeur avec le multitâche, c'est

qu'on peut faire plusieurs choses en même temps, par exemple faire semblant de jouer en regardant discrètement les codes d'accès qu'utilise papa. Et hop, opération commando avant le lever des parents, et le gnome se retrouve dans la matrice. Plus exactement, sur la matrice. Tonio n'étant pas muni du joli petit connecteur couleur platine que son père a derrière la nuque. Ce n'est pas grave, c'est déjà très joli vu de dessus, comme à travers une verrière. Cet enfant a beau être pourri, il est intelligent, et il va faire preuve d'une patience toute adulte, jusqu'à ce qu'il en sache assez pour commencer à interagir avec la matrice par le biais du clavier.

Le papa, s'il était fleuriste et qu'il deckait pour remplir ses fins de week-end, notre petite histoire se serait probablement arrêtée là. Non, le papa il est chef de la police judiciaire du 17° district matriciel, ce qui explique la relative facilité d'accès avec laquelle Tonio s'est infiltré dans le réseau.

Durant quelques semaines, Tonio s'amuse la nuit sur le terminal, occasionnant quelques pannes système locales, et ce de moins en moins exprès. Lors d'une de ses promenades, il tombe sur un quartier pourri de la matricé, à priori complètement abandonné. Après une exploration sommaire, Tonio découvre un passage entre deux ices de première génération qui n'ont pas du agresser qui que ce soit depuis des années, vu l'état lamentable de leur représentation à l'écran. Émerveillé, l'enfant découvre un paysage de dunes irrégulières formées de datadust (poussières de données).

La méthode du marchand de sable fut abandonnée du fait de son inefficacité contre des pirates de plus en plus rapides et nombreux, et solidaires pour couronner le tout. A une époque où les déplacements dans la matrice étaient d'une lenteur et d'une puissance quasi-nulle, on recourait à de bêtes tas de sable (de datadust) pour emprisonner les virus ou les pirates. Tonio se met donc à faire le crétin dans les dunes, les faisant déflagrer en envoyant des faisceaux de données périmées façon straffing. Quelle ne fut pas sa surprise de voir un cristal bleu aux bords flous se diriger vers la sortie à très faible vitesse. Le précédant de justesse, Tonio fait apparaître un logiciel de neutralisation et lui referme la porte au nez. Quelle ne fut pas sa seconde surprise de voir le cristal passer à travers son programme, sans que celui-ci n'émette la moindre protestation. A peine sorti, celui-ci se transforma en filet (la représentation du programme), puis en Mongo Crusader, puisque c'est l'image informatique qu'avait donné Tonio à son logiciel d'infiltration. Il lui emboîta le pas pour s'apercevoir que la chose prenait la forme de tous les obiets ou données se trouvant sur son

EXPERIENCE #10
FORME DE VIE 100%
ANALYSE DU SPECIME
- H₂O: 18% @

passage. Non content de voler l'apparence de ses petits camarades, le cristal déformait certains fichiers de données, apparemment définitivement. C'est ainsi que Tonio Masto, 11 ans et trois mois, allait devenir l'espace de quelques semaines, l'homme le plus puissant de la matrice.

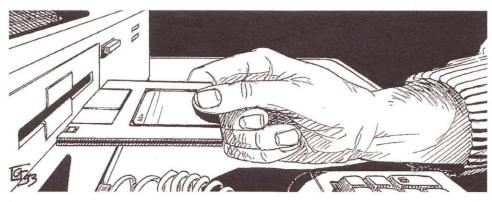
LE DATASWAPER

Le DataSwaper est un programme datant de l'année de création de la première matrice (regardez vos livres d'histoire), et plus exactement de l'instant

où la matrice fut créée. A l'époque, l'équipe de dévellopeurs qui mirent sur pied le système étaient de joyeux drilles géniaux, mais sans le sou. Les recherches étaient financées par - devinez quoi - une mégacorp - bravo- que des intérêts complexes et une faillite à venir obligèrent à "vendre" ses chercheurs. L'équipe refusa et fut éliminée en plusieurs fois par la corporation acheteuse. Ils avaient beau être de joyeux drilles, cela ne les empêcha jamais de réaliser la portée de leur travail, et les conséquences

fâcheuses qui pourraient s'y greffer. Classique, ceux qui sont brimés dans les histoires sont toujours censés être les plus intelligents.

C'est ainsi que dès les prémices de conception de la matrice, les scientifiques pensèrent d'abord à leur protection, sous la forme d'un programme qui détruirait la matrice automatiquement et inexorablement s'il leur arrivait malheur. Pour ce faire, chacun d'entre eux était muni d'un implant cérébral fournissant un électroencéphalogramme en temps réel. Leur DataSwaper qui recevait ces données restait tranquille tant que l'ECG ne montrait aucune velléité de se transformer en ligne toute plate. C'est ce qui arriva progressivement, mais seulement des années après la conception Originelle. Les programmeurs furent tous abattus, sauf deux. L'un se suicida, ce qui revint strictement au même, et l'autre est le sujet de notre histoire. La technique du marchand de sable évoquée plus haut, récemment crée, bloqua tous les DataSwapers, et on entendit jamais parler. Les programmeurs avaient vu arriver le coup, mais il était trop tard pour changer cet état de fait, il aurait fallu reprogrammmer les bases de la matrice. Alors bien qu'indestructibles, les DataSwapers furent bloqués sous des masses de données, et probablement perdus à jamais. Celui qu'a libéré Tonio, ca tombe bien. c'est celui du programmeur qui ne fut ni abattu, ni suicidé. Sachant qu'il ne survivrait pas longtemps à l'air libre, il se confina dans un appartement, se brancha sur un système de survie, et se connecta en prise directe sur son DataSwaper. Le système tomba vite en panne, car le but avoué du scientifique était de tuer son corps, et de se transférer dans le DataSwaper. Cela avait deux avantages : lui permettre de voir les dégâts causés par celui-ci, et continuer



à avoir une existence, toute spirituelle soit-elle. Elle ne fut donc que spirituelle, jusqu'à l'arrivée de Tonio. Celui-ci permet au vieux de reprendre contact avec son immeuble. Il va en prêter le réseau à Tonio afin qu'il puisse à la fois s'amuser discrètement et entretenir les systèmes.

CARACTÉRISTIQUES DU DATASWAPER

Il n'est bloqué que par les données et par les CPU. II rebondit sur les données, en les altérant, et se colle sur les CPU durant 5 à 10 minutes, avant de repartir en laissant derrière lui une carcasse fumante. Il passe à travers tout le reste, sans rien faire. On ne peut pas attaquer le DataSwaper, ça équivaudrait à attaquer la matrice. Le fait que le vieux programmeur soit "dedans" ne change rien, il n'a strictement aucune influence sur sa direction, mais a trouvé comment l'arrêter. Tonio a simplement fabriqué une boite dans laquelle il range le programme



quand il ne s'en sert pas, mais ça signifie aussi que ça laisse des possibilités au DataSwaper de se faire la malle (plantage système, crash d'identification, etc.). En fait, le gros problème de l'aventure, c'est qu'il faut comprendre que le DataSwaper existe, et ce qu'il fait.

KESSE QUI NOUS VEUX TOI ?

Il faut bien un commencement à une aventure, et c'est souvent par le biais d'un PNJ que le contact se fait. Le principe de base du cyber, c'est que le scénario n'a rien à voir avec ce pourquoi les personnages ont été engagé au début de la partie. Faites leur donc faire une petite mission bidon qui n'arrivera pas à son terme, mais qui va permettre aux personnages de se mettre en place si vous commencez, ou qui va servir de point de départ à la vraie guerre. Pas de violence, juste de quoi les mettre mal à l'aise, avec quelques éléments

CyberChild : le résumé

Tonio, fils de haut "fonctionnaire" découvre l'objet le plus puissant de la matrice, et son créateur. Celui-ci fout un bordel monstre dans la compta d'une mégacorp, ou de n'importe quoi d'autre, qui pas contente du tout, envoie les joueurs lui casser la tête. Facile, si ce n'est un passage technique sur les deux premiers étages de l'immeuble. Ils n'ont alors aucun mal à déchiqueter le cadavre du vieux, et retournent voir leur employeur, probablement très fiers d'eux. Dommage, les dégâts n'ont jamais été aussi importants que depuis au'ils ont commencé leur mission.

Là deux solutions :

- 1) Partir sur une très petite île, très loin, et se faire oublier.
- 2) Sauver le monde de l'emprise du DataSwaper sur

la matrice. En toute logique, la seconde solution devrait être retenue, sinon changez de joueurs.

Une troisième solution est envisageable, s'ils ont joué comme des dieux, c'est que le marché avec le gamin prenne place dès l'épisode de la maison.

Dans les deux premiers cas, Tonio va faire vivre l'enfer aux personnages : éradication progressive de leurs fiches de tous les réseaux officiels ou officieux, démantèlement de verrous portant sur leurs domiciles, véhicules, état civil, publication d'avis de recherche —pour cher— dans le bulletin quotidien des commissariats de quartier, etc...

S'ils sont toujours libres et en vie, les joueurs finissent par trouver le gamin, qui vient malheureusement de se faire griller par son père en flagrant délit d'effacement massif de compte en banque (Celui de l'un des personnages, tant qu'à faire). Tonio est privé de sortie pour deux semaines, mais le DataSwaper est toujours dans sa boite anonyme. Le petit n'a rien dit, et il est joignable par le canal. En option, le père peut s'intéresser au noms inscrits sur les fichiers que tripotaient son fils, et par là-même engager des recherches sur les joueurs. C'est mesquin, mais pratique pour se débarrasser des personnages rapidement.

Reste à recontacter le gamin, qui va rapidement reprendre ses activités (il faut bien que son père aille travailler), et/ou à l'espionner dans la matrice pour comprendre ce qu'il se passe.

Plusieurs fins ou suites sont possibles, ça va entièrement dépendre du nombre de conneries perpétrées par les joueurs au cours de la partie.

1) Ils font un marché quelconque avec Tonio, et deviennent avec lui les maîtres de l'Univers. Sûrement pas pour longtemps, puisqu'il y aura obligatoirement d'autres mégacorps, d'autres services de police, et d'autres équipes de joueurs, vu le peu de discrétion du DataSwaper. De plus, leurs employeurs seraient très fâchés de se faire planter de la sorte.

- 2) Ils dénoncent le gamin, en honnêtes citoyen. Peutêtre la meilleure solution si les personnages n'ont pas trop de choses à se reprocher. Reconnaissance discrète des grand de ce monde et crédits à la clé.
- 3) Partir en Amérique du Sud. C'est stupide d'avoir attendu jusque là.
- 4) Ils séquestrent le gamin, font chanter le père, qui va continuer une vie normale, avec les joueurs chez lui. La meilleure solution, mais aussi la plus difficile à réaliser. Impossible à long terme de toute façon.

approchants de près ou de loin à la suite, ce qui permettra de créer des fausses pistes.

La guerre commence par :

1) Un appel de l'un des contacts du groupe, complètement paniqué, laisse tomber je peux pas en parler au téléphone dépêche toi arrive tout de suite : Destruction de fichiers de culte d'une secte, publication du portrait de famille d'un gang...

2) Un contrat en bonne et due forme par une mégacorp, un particulier riche.

3) Une attaque directe sur la vie privée, ou publique, des personnages (dur).

LA MISSION

Séquence danger, impasse totale du coté résolution de l'enquête, mais grosse peur pour les personnages qui visualisent subitement la panade dans laquelle ils se sont fourrés sur « Les cimetières sont remplis de héros. »



un coup de tête. Ça ne les rendra que plus réfléchis pour la suite, et surtout moins impulsifs, pour ceux qui avaient oublié que les cimetières sont remplis de héros.

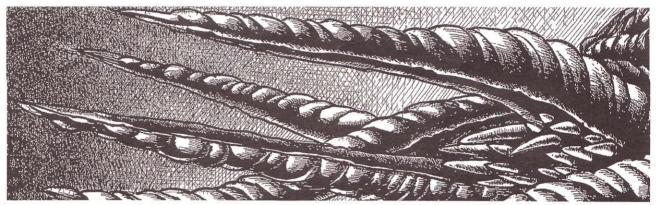
Faites donc un immeuble de deux étages, avec uniquement des systèmes automatisés, pas tous forcément en bon état. Le mot d'ordre: pas trop de sang et beaucoup d'adrénaline. Si un decker pénètre dans le système de sécurité de l'immeuble histoire d'aider les petits copains façon Max Headroom, il a toutes

les chances de croiser une représentation exacte de Mongo Crusader. C'est le gamin qui aide le vieux à diriger les armes, trappes, et autres procédés que vous jugeriez utiles pour gêner la progression des joueurs.

KESSE QU'ON FAIT?

Après l'élimination de ce qui restait du vieux, toute l'équipe a du travail. Il va déjà falloir s'employer à calmer l'employeur, qui continue à subir d'énormes pertes. La violence reste une possibilité crédible et utile. Il faut

que le ou les deckers s'attellent à un travail de fourmi pour localiser Tonio, ou plutôt les appartement de fonction du commissariat, car la piste s'arrête là. Avec beaucoup de travail et pas de chance, ils localiseront l'endroit du commissariat d'où vient l'appel. Stupide et risqué. Pour cela, il faut guetter les endroits ou sont susceptibles de passer Tonio et le DataSwaper. C'est un enfant, et bien que son père soit de la maison, il n'est pas encore parano et n'hésite pas à sortir sous sa forme habituelle pour se diriger tranquillement vers le réseau de la maison du scientifique. Il est également possible de le rencontrer sur Nitro Nintendo Network, où il va se détendre. Le vieux va évidemment faire profiter Tonio de son savoir de la matrice, qui est peut-être ancien mais extrêmement juste.



Cthulhu Lives! suite et fin de la page 3

FORCE MONSTRUEUSE

Voici la table des forces pour les plus balaises que nous.

F	Estoc	Taille	STATE OF
21	2d	4d-1	
22	2d	4d	
23	2d+1	4d+1	
24	2d+1	4d+2	
25	2d+2	5d-1	
26	2d+2	5d	
27	3d-1	5d+1	
28	3d-1	5d+1	
29	3d	5d+2	

30	3d	5d+2	
31	3d+1	6d-1	
32	3d+1	6d-1	
33	3d+2	6d	
34	3d+2	6d	
35	4d-1	6d+1	
36	4d-1	6d+1	
37	4d	6d+2	
38	4d	6d+2	
39	4d+1	7d-1	
40	4d+1	7d-1	
45	5d	7d+1	
50	5d+2	8d-1	
55	6d	8d+1	

60	7d-1	9d	
65	7d+1	9d+2	
70	8d	10d	
75	8d+2	10d+2	
80	9d	11d	
85	9d+2	11d+2	
90	10d	12d	
95	10d+2	12d+2	
100	11d	13d	
110	12d	14d	
120	13d	15d	

Et ainsi de suite : +1 pour chaque tranche de 10 pts en plus.

Et ben ça devrait vous suffire pour jouer. En utilisant ces règles, vous avez la possibilité de traduire les caractéristiques, les compétences, les créatures, les sorts, et même les folies. En fait, la seule chose que vous ne puissiez faire, c'est battre les grands méchants, parce qu'ils sont trop méchants. Néanmoins, c'est Lovecraft en direct pour vous tout seul. C'est pas sympa de l'avoir à votre table?

Roleplayer, adaptation Zlika

Article publié avec l'aimable autorisation de Chaosium Inc.

Call of Cthulhu et ses extensions sont copyright de Chaosium Inc. L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de Chaosium, édité en France par Jeux Descartes que nous saluons, sincèrement. Suite de la première page

n'ont ni yeux, ni bouche, ni quoi que ce soit. Ils se tortillent et se rétractent avec vivacité au moindre contact.

Les Vers Ossifiants sont des animaux très rares, car ils vivent uniquement dans les dépouilles des plus méchants et/ou mesquins de ce monde. Si un cerveau de ce type renferme des Vers (jet de 2 sur 2D6), ils seront au nombre de un à six. Si le cadavre date un peu et le cerveau n'est plus que poussière, on trouvera les Vers Ossifiants en train d'hiberner. Ils sont capable de rester en hibernation durant des dizaines d'années, aux dépends tout de même de leur capacité à retenir les pensées (voir plus bas).

Pour réussir à transcrire les souvenirs, un personnage devra gober et boire le jus des Vers. Du fait de leur habitat grotesque (et de l'odeur du jus), un iet de Volonté sera demandé pour éviter de vomir partout sur la carpette. S'il réussit, le personnage voit son esprit se remplir des infâmes pensées, ce qui provoque un Test de Frayeur immédiat. Les pensées sont transcrites automatiquement dans la langue du Buveur de Jus de Ver Ossifiant (BJVO), Les pensées s'évanouiront au bout de (QI du BJVO x 5) minutes. L'avantage Mémoire Infaillible (quel que soit son niveau) double cette durée. Les pensées peuvent être conservées par le transcripteur si celui-ci les écrit au fur et à mesure, et par aucun autre moyen. Non, ni avec les psioniques, ni en gesticulant, et ça ne marche pas non plus par enregistrement de la voix. Par contre, elles peuvent être écrites dans n'importe quel langage connu par le Buveur. Le texte retranscrit a une durée de vie équivalente à celle de n'importe quel écrit normal; il ne s'effacera pas à mesure que le Buveur perd le fil des mauvaises pensées. Durant la transcription, faîtes tirer des Tests de

Frayeur lors des passages les plus intenses.

Il existe une méthode moins gerbante que celle-là, mais elle est réservée aux utilisateurs de magie possédant le sort Manipuler. Il servira à animer un instrument d'écriture qui aura préalablement trempé une nuit dans le jus sus-cité. Si le sort réussit, le jus est absorbé par le stylo qui va se mettre à écrire furieusement. Des Tests de

MJ. Leur structure et leur répartition dépendra de l'état psychologique du possesseur. Les pensées obscures d'un psychopathe apparaîtront comme un énorme puzzle d'idées disparates. Les idées de répression d'un dictateur seront amenées sous la forme d'une dissertation bien construite.

Les Vers Ossifiants sont d'origine inconnue. Certains scientifiques pensent qu'ils



frayeur sont nécessaires à la lecture de certains passages croustillants. Les Vers Ossifiants d'un même crâne renferment tous les mêmes pensées, les Vers en plus multipliant le nombre d'essais possibles.

Les Vers en hibernation posent là une exception de taille : les pensées sont dans ce cas divisées également entre chacun des Vers présents. Si deux personnages boivent le ius de deux vers provenant du même cerveau, ils auront chacun en tête un bout différent des mauvaises pensées de l'ex-possesseur du crâne. Par exemple, l'un d'eux bénéficiera des pensées d'enfant, alors que l'autre se verra attribuer les horribles choses perpétrées lors du premier mariage. Le contenu des pensées, leur précision, et leur intensité sont à la discrétion du pourraient être générés spontanément par les tissus du cerveau en décomposition. D'autres, moins scientifiques, avancent l'hypothèse d'une mutation mystique des vers de terre normaux. Quiconque découvrira leur origine tiendra un pouvoir immense entre ses petites mains boudinées. Ceci est encore plus vrai s'il arrive à trouver une méthode pour les planter et les faire pousser dans un cerveau choisi avant la mort du suiet.

QUELQUES GRAINES D'AVENTURES OSSIFIANTES

Ces créatures donnent aux personnages ce dont ils ont besoin (des informations), mais à un certain prix. Les scénarios ne sont pas forcément obligés de contenir une séquence "beuverie de Vers". Les joueurs pourrait avoir à rechercher des Vers, ou subtiliser des Vers mal utilisés, ou encore détruire des Vers d'un cerveau dont on ne veut plus jamais entendre parler. Quelle que soit l'histoire, débrouillez-vous pour que les personnages aient à tripoter des Vers.

Quatrième Reich. Les personnages mettent à jour un complot terrible: avant de mourir, Hitler a mis sur pied une organisation secrète qui va permettre au Quatrième Reich d'être la puissance dominante du 21 eme siècle. Le plan est bien avancé, mais les personnages ne trouvent aucun indice sur sa structure, sur les gens qui l'exécutent, ou sur les moyens de le combattre. Ils découvrent alors que le cerveau d'Hitler est conservé en Russie, et qu'il est évidemment rempli de Vers Ossifiants.

La Bibliothèque. Dans une banlieue calme et quelconque se trouve une bibliothèque bien fournie. La bibliothécaire, une vieille bique paranoïaque, est une magicienne qui sait comment élever des Vers. Elle a déià utilisé les vers pour retranscrire les pensées de centaines de gens. Certains furent célèbres, d'autres pas, mais chacun a son recueil posthume de pensées, et en édition cuir, s'il vous plaît. Ces volumes sont également documentés par les recherches effectuées par la vieille grâce aux renseignements donnés par les cadavres. Elle essave en fait de développer un sort particulier, pour lequel elle a besoin d'un objet ou de substances que vont lui trouver les personnages. Quand le sort est jeté sur l'un des livres, le sujet est ressuscité. Néanmoins, elle a besoin du corps d'un mort pour servir d'hôte aux réincarnations.

Scott Paul Maykrantz, Pyramid n°2, adaptation et tout et tout : Zlika groupe de noi... heu, d'afro-américains. Ah, tiens, il prend la parole :

Non, tu vas le dire que c'était super ? Que c'était super je te dis ? Non mais tu vas le dire oui ? Mais il est bouché! C'était bien, tu peux me faire confiance! C'était bien je te dis!

Peut-on vraiment faire confiance à quelqu'un qui porte une casquette **Bodycount** sur la tête?

CULTUREZ-VOUS AVEC PLASMA:

Une citation de **Woody Allen** dans son dernier film, Meurtre Mystérieux à Manhattan: "Quand j'entends trop Wagner, j'ai envie d'envahir la Pologne!"

PLASMA PRATIQUE!

Grâce à Plasma, le magazine qui en a, vous aussi brillez en société.

Aujourd'hui, Plasma chez l'ophtalmo.

Vous êtes très myopes ? Quasi aveugles ? Vous ne voyez rien, quoi ? Vous lisez Plasma à la loupe et pourtant vous ne voulez pas porter de lunettes ? Rien de plus simple ! Lors de votre prochaine visite médicale, grâce à Plasma vous connaîtrez par cœur la ligne de lettres qui donne 10/10 :

MRTVFUENCXOZD

Et vous impressionnerez cette vielle taupe d'occuliste avec votre regard d'aigle!

Au contraire, vous voyez très bien mais vous aimeriez tant vous faire prescrire de gros tessons de bouteille montés sur du fil de fer ? Encore plus simple : Au lieu de lire ZU chez votre opticien, dites GA! Résultat assuré!

Merci qui?

Prochain numéro : Plasma chez le proctologue.

DES DRAGONS ET DES HOMMES

En exclusivité mondiale, un avant-goût d'une BD prometteuse signée il y a 6 mois aux éditions Delcourt, à paraître très prochainement. Juste avant la mise en couleurs on s'est proposé de vous faire savourer quelques morceaux choisis des planches du talentueux et non moins jeune Joël Mouclier.

Joël a déjà publié 2 albums chez Delcourt : "Les Remparts d'Ecume", Tome 1 "Les Yeux Clos" scénarisé par Turf et Tome 2 "La Nuit des Masques" scénarisé par Contremarche (l'Aîné). Avant ça, il avait signé la couverture et 9 planches lavis noir et blanc du premier collectif de dessinateurs tous frais émoulus de l'école d'Angoulême, "Les Enfants du Nil", toujours chez Delcourt.



Entre temps, Joël a bossé au Studio IDDH sur des dessins animés, de "Denver dernier dinosaure" à "Bleu, l'enfant de la Terre" de Druillet diffusé sur Canal+ en passant par "Moliérissimo", passé sur la 3.

Son style s'est affirmé, et la BD en préparation lui permet en l'espace de quelques planches de passer du médiéval fantastique à un décor futuriste. Qu'on en juge : des dragons venus d'un système solaire en décrépitude recherchent une nouvelle planète d'accueil. Ils découvrent la Terre il y a quelques milliers d'années. Certains souhaitent éradiquer l'humanité en plein développement, mais leur chef, Néma, et sa compagne, veulent favoriser la cohabitation des deux races. Créatures magiques, les dragons polymorphes se mêlent aux hommes. D'un côté, Nema prend en main le développement d'un peuple, de l'autre, ses adversaires répandent une magie destructrice et tentent d'éliminer Néma, Acculé, celui-ci n'a d'autre solution que de plonger dans le temps. Ce faisant, il prive ses congénères de tout lien avec leur monde d'origine et de toute ressource magique. Ses ennemis sont prisonniers de leur forme humaine. A son retour, la Terre a considérablement évolué, la colonisation spatiale est commencée et les Jeux Olympiques opposent des mutants issus de laboratoires génétiques concurrents. Quelque part, tapis dans l'ombre, les derniers dragons veulent se venger et recouvrent progressivement leurs pouvoirs...

Le scénario est signé Contremarche (l'Aîné) et Contremarche (le Jeune). L'Aîné avait longtemps caché qu'il avait un petit frère, mais le petit frère sussure que d'autre membres de la famille ne sont pas encore sortis de l'anonymat. Une Sœur Contremarche chercherait à adapter en BD un soap opera érotico-médiéval qui avait bouleversé la bande FM parisienne en 1993. On connait bien à Plasma le plus jeune des deux Contre-

marche (un collaborateur permanent mais très discret et l'un des piliers de Halloween Concept) et on ne pouvait garder le secret de ce futur best-seller plus longtemps.

Les esprits chagrins trouveront que Scales n'est pas bien loin derrière tout ça, qu'ils demandent à Croc ce qu'il en pense. En tout état de cause, ce n'est pas la première fois



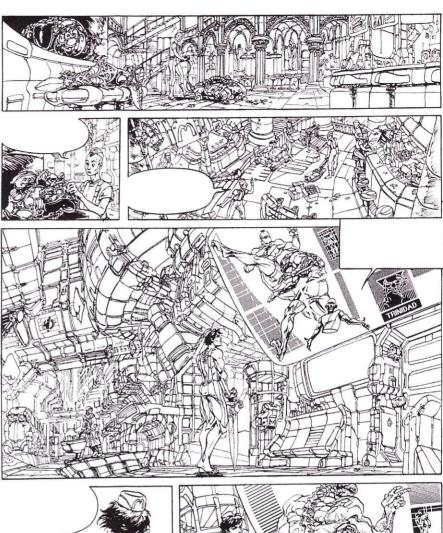
que de grands esprits de la famille Siroz/Idéojeux et des Editions Delcourt se rencontrent : Bitume avait été illustré par l'excellent Vatine dont on peut citer au moins "Aquablue".

Au fait, le titre? Provisoirement "Les Jouets Olympiques", plus probablement "Dragons" (simple, direct et efficace!). En tout cas, c'est signé Joël Mouclier, Frédéric Contremarche et Novi Contremarche. Et ça va sortir chez Delcourt, combien de fois il faut vous le dire!



ET PUISQUE L'ON PARLE BD

Notons la parution d'un jeune zine sympatoche au nom frais et poétique, **Trash BD** qui accueille en ses pages le jeune **Pierre** "Berlin XVIII" **Le Pivain** lui-même. Il y signe quelques papiers et nous offre deux planches







de BD rapides, nerveuses, très trash en fait. Je cite l'auteur : "C'est gratuit, méchant, petit, de bas étage, mais qu'est-ce ça me fait plaisir." Ben tiens...

RIEZ AVEC PLASMA!

On savait que Mammouth écrasait les prix, mais maintenant Casino écrase les clients...

© jeff kim' l'a raconté le premier

ANGOULÊME

On aura rien à dire sur le Festival de BD d'Angoulême tant que des êtres comme L... cette année ou M... l'année prochaine seront reçus comme le Messie. Quand les Has-Been et les autres Never-Been auront compris qu'il est temps de prendre leur retraite, on pourra parler de renouveau de la BD. Il n'y a probablement plus longtemps à se ronger les

ongles: amis lecteurs, lisez les journaux et vous découvrirez que des "maisons" aussi prestigieuses que Dargaud* et dans une moindre mesure Glénat morflent en ce moment pour avoir "oublié" de comptabiliser certains droits d'auteurs. Le PBDF (Paysage de la BD en France) change...

IMAGINA

On vous aurait bien raconté IMAGINA '94 mais CANAL+ le fera mieux que nous, et puis ça se passe au moment où nous imprimons, les liaisons avec Monte-Carlo sont réservées aux riches et les organisateurs ne nous ont toujours pas invités.

Du coup, on se dit qu'on n'en a rien à foutre du numérique et qu'on aime le papier et les gens qui se servent de leurs 10 doigts...

Mais c'est pas vrai... On est déjà dans la Matrice. Faites un tour chez Steve Jackson, cherchez la "French Embassy"...



Une sangsue sachant sucer sans s'assécher

UN PETIT SCÉNARIO POUR BLOODLUST SE DÉROULANT À PÔLE. IL N'EST PAS SPÉCIALEMENT PRÉVU POUR S'INTÉGRER DANS "ÉCLAT DE LUNE", MAIS VOUS DEVRIEZ POUVOIR Y ARRIVER AVEC UN PEU DE TRAVAIL.

INTRODUCTION

Pôle, quelques jours avant un mois de la Guerre comme un autre. L'argent file, file... et nos braves PJs se sont retrouvés sans le sou dans la ville la plus chère du monde. Heureusement, pour des gens dotés de leurs capa-

cités, les offres d'emploi ne sont pas rares... Hélas, la seule chose qu'ils aient pu trouver est un engagement provisoire de quelques semaines dans la Guilde des Mercenaires de Pôle. Leurs armes sont modérément ravies de ce boulot (sauf celles qui ont un haut désir de Violence) et le font savoir à leurs porteurs. Les plus imaginatives ont même quelques idées de rechange, toutes effroyablement tordues et impraticables, qu'elles s'empressent de leur faire partager... Refuser diplomatiquement une proposition absurde et meurtrière venant de son arme-dieu est le cauchemar de tout joueur normalement constitué. Vous auriez tort de vous priver!

Bref, ils n'ont pas le choix : la Guilde des Mercenaires, défendre Pôle jusqu'à la mort et tout ça. Après quelques jours de flou administratif, les PJs reçoivent leur affectation. Ils sont envoyés très, très loin du centre-ville, sur les remparts - enfin, plus exactement "dans la zone tampon", la frange dévastée qui sert de protection aux parties vivantes de la cité. Il y a là-bas des quartiers qui ne sont pas encore complètement morts, où vivent des cinglés, des paumés et des gens qui n'ont pas les moyens de s'installer ailleurs. C'est le cas du Quartier des Eaux-Vives, à la périphérie nordest. Il est pillé chaque année depuis des temps immémoriaux - mais depuis quelques mois, son nouveau chef multiplie les requêtes pour obtenir une protection. L'heureux veinard est exaucé : il va recevoir les PJs!

LE QUARTIER DES EAUX-VIVES

Il tire son nom d'un ensemble de sources chaudes qui jaillissent du sous-sol. Aux temps de la splendeur de la ville, c'était une "station thermale" pour l'élite. Cela explique le décor, beaucoup plus monumental et splendide que

dans le reste des lisières. La plupart des bâtiments étaient en pierre de taille. Ils ont mieux résisté aux barbares que ceux des autres quartiers. N'exagérons pas, ceci dit. Il n'y a pas une rue qui n'ait pas quelques carcasses d'immeubles éventrés et incendiés, et même les constructions en bon état ne sont plus que des fantômes - plus de fenêtres, plus de mosaïques, des statues en marbre lépreuses et mutilées, des lézardes un peu partout, etc. Quant aux rues, elles étaient pavées, autrefois... Maintenant, il ne reste qu'un cloaque boueux. Les dalles ont été recyclées dans la fabrication de barricades (il faut bien empêcher les envahisseurs de passer). Ah, au fait : au tout début de la décadence, un empereur qui tenait à ses bains d'eau soufrée à fait fortifier le quartier, qui bénéficie d'une enceinte ma foi très imposante, mais complètement délabrée. Comme le dit la vieille plaisanterie locale, "les Piorads mettent trente et une secondes pour la franchir. Trente pour rigoler, et une pour passer".

• Le bâtiment administratif. En des temps meilleurs, c'étaient les thermes. Le grand dôme central s'est effondré sur les fontaines, laissant une grande cour à ciel ouvert encombrée de débris. Le chef du quartier s'est réservé une série de salles au premier étage, qui étaient autrefois le restaurant. Michel Jannin est un petit bonhomme trapu et corpulent, avec un grosse voix et assez d'énergie pour réorganiser le quartier à lui tout seul. Il est partout, engueule tout le monde, distribue félicitations et coups de pied au cul... et fait avancer les choses. Il accueille très chaleureusement les

PJs. Il n'a plus que de très lointains rapports avec le pouvoir central et accueille avec intérêt des nouvelles de ce qui se passe "là-haut".

- La Cantine. Autrefois un palais noble, aujourd'hui en très piteux état. C'est à la fois un restaurant, une auberge (avec les plus grosses punaises de la ville) et un bordel (avec les plus grosses pu... heu, je m'égare). On est très loin des délices de Pôle! C'est un point de chute pour prostituées en fin de carrière, gélatineuses, flasques et vulgaires. Ceci dit, en tant que "vaillants défenseurs", les PJs n'ont pas à les payer et, comme on dit, "à cheval donné on ne regarde pas les dents". Tout cela est tenu par Dame Atrenia, une bâtarde noble qui est tombée bien bas...
- La caserne... Enfin, si l'on peut dire. Un autre palais, immense, caverneux et labyrinthique. Il a été complètement vidé de tout ce qui pouvait avoir de la valeur il y a longtemps, et menace de s'effondrer à certains endroits. Les mercenaires de la Guilde (une vingtaine de combattants expérimentés et non-porteurs d'armes) y résident. Enfin, "y occupent une pièce". Ils n'osent pas explorer le reste, de peur de recevoir un pan de mur sur la tête. En tant que porteurs d'armes, les PJs sont censés leur servir d'officiers, les organiser et les motiver. Vaste tâche, dans la mesure où leur principal objectif semble être "on attend la fin de notre contrat et on ne fait pas de vagues". Leur porte-parole s'appelle Pascal Monce. C'est une grande gueule. Selon la façon dont il sera traité par les PJs, il fera un excellent sous-off... ou un bon chef de la contestation.

À noter : une trentaine de mercenaires "indépendants" sont installés dans l'autre aile. Ils ont été engagés par Michel. Ils se présentent comme "le Poing d'Acier, unité d'élite". Ils sont commandés par Henricus, un vorozion renégat (et porteur d'arme!). Théoriquement, ils sont censés coopérer étroitement avec les PJs. En pratique, Henricus n'en fera qu'à sa tête, prendra des initiatives dangereuse pour le seul plaisir de rétablir d'extrême justesse une situation désespérée, etc... Le malheureux cohabite avec une épée longue affligée d'un désir de Réputation considérable... Les PJs peuvent sympathiser, mais certainement pas le laisser faire! A eux de gérer la crise comme ils l'entendent. Liquider Henricus ne changerait pas grand'chose : son successeur prendra l'arme-dieu et réagira exactement de la même façon. Quant à raisonner l'arme... elle y verra une tentative pour la "spolier" de la gloire qui lui revient "de droit", et réagira sans doute très mal.

- · Les palais vides. Des dizaines de bâtiments, construits à l'imitation des "vrais" palais, là-haut. Bien entendu, ils sont tous en pierre. Pas question d'albâtre elfique! Un PJ observateur remarquera qu'il est possible de les utiliser comme forteresses, avec quelques aménagements. Les convertir en ouvrages défensifs prendra du temps... mais pour les prochaines années, qui sait ?
- Les palais occupés. "Squattés" serait un terme plus juste. Il y a des milliers de personnes dans le quartier, et il faut bien qu'elles habitent quelque part. Et comme le marbre, c'est beau mais pas nourrissant, elles ont ré-





aménagé certains palais. Atriums transformés en potager, suites princières converties en étables, piscines vides devenues bassescours... ils ont montré beaucoup d'imagination. Entre ça et la vente d'antiquité aux courtiers des beaux quartiers, ils ont de quoi survivre. Le citoyen de base est maigre, légèrement hagard et surtout plus stressé qu'un cadre moyen dont l'entreprise annonce un plan de restructuration. C'est dire! Il y a un point sur lequel tout le monde est fermement d'accord : on paye des mercenaires pour qu'ils se battent, à eux de le faire. Quand ça barde, ils se réfugient dans les sous-sols ou dans des pièces spécialement aménagées. Tiens, au fait, pour les PJs amateur de flirt : depuis quelques années, ils ont développé une coutume, destinée à éviter aux filles de se faire violer. Ils leur coupent le nez. Le résultat est si laid que même le plus obsédé des Piorads y réfléchit à deux fois...

Il est à noter que beaucoup de palais sont reliés les uns aux autres. Parfois par des souterrains, parfois par des passerelles aériennes (en marbre pour celles qui étaient "d'origine", en planches pour les autres). Soit dit en passant, les toits font souvent office de pigeonniers - ces braves volatiles sont comestibles et facile à élever. Personne n'a encore pensé aux avantages stratégiques des pigeons voyageurs, mais cela pourrait venir.

L'action

Laissez quelques jours à nos braves PJs pour prendre leurs marques, découvrir le quartier, sympathiser avec leurs hommes, etc. (enfin, sympathiser... que diriez-vous d'une tentative de vol sur l'arme d'un PJ, pendant le sommeil de ce dernier? Souvenez-vous que certaines personnes tueraient pour être porteuses d'armes).

IL FAUT BATTRE LE PIORAD PENDANT QU'IL EST CHAUD (et non pas le Muppet pendant qu'il est show)

Un matin, la plaine se couvre de cavaliers. C'est l'armée Piorad, qui vient faire son boulot annuel: piller, brûler, violer, tuer, massacrer, etc... Et comme de bien entendu, un gros détachement se dirige droit vers le quartier des PJs... Les assaillants ne font pas dans la subtilité. Ils ont prévu de s'engouffrer par les plus grosses brèches de la muraille, de foncer le long des rues, de vider les immeubles qui leur sembleront en meilleur état que les autres, de les incendier (pour le fun et pour donner quelque chose à faire aux défenseurs pendent qu'ils se replient), et de repasser rapidement dans la plaine. Si les PJs ont intelligemment fait leur travail, les Piorads risquent d'avoir des surprises... Les Chagars ont horreur des barricades. Et ils n'aiment pas non plus l'huile bouillante et les projectiles qu'on pourrait déverser sur eux du haut des fenêtres des palais. Quant aux Piorads, cela les rend furieux. Ils sont tout à fait capable d'abandonner leurs montures pour aller finir le travail au corps-à-corps.

Donnez aux PJs quelques occasions de se distinguer. Cet assaut se termine vite et sans histoires. Il y en aura un ou deux autres, chaque fois mieux coordonnés et plus meurtriers. Michel Jannin perdra la vie sur l'une des barricades (un des PJs voit qu'il est en danger, se fraie un passage jusqu'à lui à travers une horde de Piorads... et arrive juste un peu trop tard).

Le Conseil du quartier va donc se réunir, entre deux assauts, pour lui trouver un successeur. Le seul individu assez inconscient pour se porter candidat est un nommé Charles Dambert, un petit bureaucrate malingre, avec une mauvaise vue et une voix aigrelette. Juste après son élection à l'unanimité, il convoque les PJs et Henricus pour faire le point sur la situation. Elle n'est pas bonne : les effectifs fondent à vue d'œil, et les Piorads ne sont pas près de partir. "Et c'est pourquoi, en vertu de mon autorité et des pouvoirs qui me sont conférés, j'ai décidé que nous négocierons avec eux. Nous allons envoyer des plénipotentiaires, avec mission d'acheter leur retrait. (il se tourne vers les PJs) Vous avez un budget de 7 000

cestes. Essayez de ne pas trop le dépasser. Bonne chance!".

Les PJs peuvent hurler, et ne s'en priveront sans doute pas. N'empêche, ils sont bien obligés d'en passer par là (bon, personne ne peut les obliger. Après tout, ils sont porteurs d'armes. Mais Dambert peut ruiner leur réputation auprès de la Guilde des Mercenaires, et ne se privera pas de les en menacer en cas de refus d'obéissance).

DEMAIN, ON RASE (LA VILLE) GRATIS!

Et donc, le lendemain, derrière un drapeau blanc légèrement absurde (les Piorads ne savent pas ce que c'est), les PJs quittent le relative sécurité des murailles pour s'approcher du camp ennemi. Ils sont rapidement abordés par un groupe de cavaliers, désireux de "s'amuser un peu". Ils vont vite s'apercevoir que les PJs sont de bons combattants, laisser tomber et les escorter jusqu'à le tente du Jarl Gunthar, le chef du clan.

Ce dernier, un colosse roux flangué d'une

impressionnante hache à deux mains, leur offre de la bière et écoute tranquillement leurs proposition. Et comme de juste, il éclate d'un énorme rire, imité par tous ces guerriers. Il se lève et ouvre la bouche pour dire aux PJs d'aller se faire voir quand, soudain, il paraît hésiter... Les PJs reconnaissent sans peine les signes d'une communication télépathique avec une arme. Une seconde plus tard, Gunthar a repris contenance. "Le Conseil examinera votre requête. En attendant que nous prenions notre décision, vous êtes nos hôtes". Et il leur refait servir à boire, sous l'œil scandalisé de tous les autres Piorads.

La journée s'écoule sans incidents. Dans la soirée, le Conseil se réunit. À moins que les PJs ne soient de supers-espions-ninjas-invisibles, ils auront du mal à écouter les discussions (à peine plus animées que de coutume : elles feront trois morts).

LES PIORADS S'AMUSENT

Le lendemain matin, Gunthar convoque à nouveau les PJs. Lui est ses guerriers ont



LES COULISSES

Disons-le tout de suite, le changement d'attitude de Gunthar lui a été dicté par sa hache, qui répond (quand ça lui chante) au doux nom de Serial Killer. Comme son nom ne l'indique pas, c'est une arme-dieu assez pondérée et qui souffre actuellement d'un accès de nostalgie. Autrefois, elle a vécu dans ce quartier, et en garde des souvenirs assez heureux. C'est pour cela qu'elle a poussé Gunthar à attaquer ici, encore et encore, alors que les Eaux-Vives sont relativement mieux défendues que le reste du périmètre. Elle voit là l'occasion d'obtenir ce qu'elle veut sans autres complications, et en est très heureuse. Ce qu'elle veut ? Oh, c'est tout simple. Une statue de marbre qu'elle a sculpté ici jadis, alors qu'elle appartenait à un noble Derigion. C'est tout ? Ben oui, elle est restée simple.

l'air d'avoir une sérieuse gueule de bois. "Bon. On a réfléchi. C'est d'accord pour 7000. En or. Et on veut aussi vingt jeunes vierges. Premier choix. Dans deux jours. Je ne vous retiens pas."

Ces conditions contrarient beaucoup Charles, qui ne voit absolument pas où trouver des jeunes vierges - les filles libres se cachent ou sont défigurées (et de toute façon, les réquisitionner amènerait sans doute le bon peuple à faire la révolution). Quant aux esclaves, elles sont hors de prix. Mais il semble bien que ce soit la seule solution. Les PJs font donc un séjour-éclair hors du quartier, vont au marché le plus proche, achètent un troupeau de vierges et reviennent juste à temps pour les livrer aux Piorads, avec l'or. Entre temps, Gunthar et ses amis ont réfléchi - ils exigent maintenant cinquante tonneaux d'hydromel premier choix, un demi-bœuf par Chagar (soit vingt-huit bœufs et demi)... Et ainsi de suite. À chaque nouvelle concession, ils en demanderont une nouvelle, encore plus exorbitante. Même les plus conservateurs parmi les Piorads commencent à se dire que laisser les habitants piller eux-mêmes leur quartier pour tout leur donner n'est pas un si mauvais plan, en définitive. Ils exigent aussi que Charles vienne les supplier en personne (il s'exécutera), que les Piorads puissent visiter le quartier librement ("nous désarmer ? Pas question!"), etc.

Très vite, les PJs seront libérés de la corvée de négociations. Charles a réuni une commission spéciale, chargée de "l'approvisionnement de nos voisins du nord". La situation va rester bloquée pendant quelques semaines, le temps que les PJs passent à d'autres exercices.

PENDANT CE TEMPS

Les PJs ont aussi hérité, par défaut, des pouvoirs de police dans le quartier. Et justement, il y a deux affaires qui méritent leur attention.

• Depuis les premières attaques Piorad, on trouve en circulation des tracts et des affiches (tous manuscrits). Ils vantent la sécurité et la liberté que l'on trouve sur les territoires vorozions, présentés comme des libérateurs pacifiques, désireux de "tendre la main" aux Derigions pour les aider à repousser l'ennemi commun Piorad, etc. Plus préoccupant, ils appellent les esclaves à se soulever dans toute la ville, "pour balayer une fois pour toute vos oppresseurs". Dans la mesure où un esclave sur mille sait lire, l'impact n'est pas énorme. Quant aux Derigions de souche, ils préfèrent cent fois crever tous seuls comme des grands que de se faire aider par les Vorozions, non mais sans blague!

Mais cela signifie quand même qu'il y a un traître dans le quartier, non ? Le point de départ logique de l'enquête est la guilde des écrivains, qui entretient un tout petit bureau dans la bâtiment administratif. Malheureusement, le responsable, un certain Lucas, ne sait rien : aucun des huit écrivains enregistré à la Guilde n'a fait une consommation excessive d'encre ou de papier ces derniers temps.

Surveiller les endroits où ont été collées les premières affiches risque d'être un peu plus rentable, même si cela prendra plus de temps. Le colleur est un petit vieillard aux yeux larmoyants, qui ne travaille que la nuit. C'est un bon patriote derigion, mais il ne sait pas lire. Si on lui lit ce qu'il collait, il sera profondément indigné. Malheureusement, il ne sait pas grand-chose. C'est le patron d'une petite taverne qui lui donnait les affiches et l'argent. Le patron, quant à lui, les recevait d'un petit homme brun, qui passait de temps en temps, et ainsi de suite. En y consacrant un peu de temps, les PJs peuvent remonter la filière sans problèmes, et arriver à une cave où deux copistes s'affairent en permanence. Ils sont sous la supervision d'un espion vorozion, qui se prépare à inonder la ville de propagande, les Eaux-Vives ayant servi de "zone-test". Si vous voulez le rendre vraiment coriace, vous pouvez en faire un porteur d'armes, ou lui donner un ou deux gardes du corps porteurs d'armes. Sinon, c'est un pékin moyen qui ira se faire pendre ailleurs sans demander son reste s'il a l'impression que les PJs se rapprochent trop de lui.

• Par ailleurs, de temps en temps, de braves citoyens viennent se plaindre à l'administration que leur fille a disparu. Il y a en gros une disparition par semaine. La première fois, il y a peu de chance que les PJs y prêtent attention. La deuxième, peut-être un peu plus... et



vers la quatrième, ils se poseront sans doute des questions. Laissez-les mener l'enquête à leur guise. L'interrogatoire des voisins, parents, amis, etc. ne révèle rien. L'examen des lieux est légèrement plus instructif: il y a un puits dans toutes les chambres/rues/etc. d'où ont disparu les victimes. Il a l'air parfaitement normal, mais qui sait? Avant qu'ils aient eu le temps d'approfondir, les Piorads recommencent à être pénibles.

NOUVEAUX SOUCIS

Cette fois, Gunthar exige une statue en marbre, représentant un faune soufflant dans une flûte de Pan, qui se trouve selon lui dans les ruines du Palais Daaly, aux limites sud du quartier. Si cela vous amuse, vous pouvez noyer cette exigence au milieu d'une foule d'autres, toutes aussi absurdes. Visiblement, il y tient beaucoup, au point de menacer de reprendre la guerre si on ne la lui livre pas (soit dit en passant, les armes des PJs peuvent entrer en communication avec Serial Killer, qui leur donnera l'explication de ce petit mystère).

Le palais Daaly est l'œuvre d'un noble derigion particulièrement excentrique, qui vécut au temps de l'apogée. Sa résidence, considérée comme une œuvre d'art, a été protégée par décret impérial pendant quelques siècles. Mais il y a longtemps que le palais a été ravagé et pillé comme les autres. Bien entendu, ce sont les PJs qui sont "désignés volontaires" pour aller récupérer la statue. A vous d'improviser les surprises que peut réserver un palais conçu par un nobleartiste derigion cinglé et lié à une arme comme Serial Killer. A la place des personnages, je me ferais du souci...

Surprise: le palais abrite une famille de squatters encore plus miteux que la moyenne, qui survit en faisant (devinez) du trafic d'œuvres d'art. Ils se souviennent fort bien du faune, qu'ils ont vendu il y a "oh ben attendez voir... six mois, quelque chose comme ça" à Quentin Lefol, un marchand du quartier voisin.

Il ne reste plus aux PJs qu'à revenir calmer Gunthar, qui s'énerve de plus en plus, puis à filer sur chez Lefol, qui leur réserve deux surprises. Une bonne : il a toujours la statue. Et une mauvaise : elle est très abîmée. Il la leur cède pour presque rien. En voyant son chef-d'œuvre mutilé, Serial Killer sombre dans la plus noire des neurasthénies.

DERNIERE ATTAQUE

Le lendemain de leur retour, Gunthar et ses guerriers se ruent à l'assaut. Allez-y franchement - c'est une fausse fin, mais il faut que les joueurs aient l'impression qu'ils en sont vraiment un point culminant de l'aventure. Contrairement à d'habitude, les ruses de guerres des PJs ne marchent pas (il faut dire que depuis le temps, les Piorads ont pu les étudier et préparer les contre-mesures). Les défenseurs se font massacrer, des rues entières brûlent, la population panique et encombre les rues, les Chagars chargent au milieu.

Bref, c'est l'horreur.

Tuer Gunthar ne servira pas à grand' chose : ses hommes sont trop déchaînés pour le remarquer.

Au beau milieu du carnage, le plus observateur des PJs remarque qu'une bouche d'égout s'entre-ouvre, au milieu de la rue. Il en sort un bras décharné, qui happe une pas-

sante. Personne n'a rien vu... Dans la mesure où ils sont au plus fort du combat, avec une espérance de vie qui se chiffre en minutes, ce serait peut-être une bonne idée que d'aller voir ce qui se passe dans les sous-sols, non?

SOUS LES EAUX-VIVES

Ce quartier est dépourvu d'égouts classiques — ce qui ne veut pas dire que le soussol est en roche pleine. Il y a des galeries naturelles en quantité, creusées par l'eau (rappelez-vous que nous sommes sur des sources chaudes). Comme tous les autres souterrains de la ville, ceux-ci sont pleins de monde... et pas seulement de monde. Il y a aussi un monstre. Eh oui! Serial Killer ne doit même plus s'en souvenir, mais au cours de son séjour dans le quartier, elle a affronté une autre arme là-dessous, pas très loin du palais Daaly. Il s'est créé la rituelle poche de magie glauque, dont a profité une créature plutôt inoffensive d'habitude : une bête sangsue (dont un apothicaire s'était débarrassé quelques années plus tôt, et qui avait trouvé l'environnement assez chaud et humide à son goût). Elle a grossi, grossi... Elle s'est nourrie de tout ce qui lui tombait sous les mandibules, pour finir par les être humains. Les résidents humains du sous-sol ont fini par comprendre à quoi ils avaient affaire. Et au lieu d'essayer de la tuer, ils se sont empressés de lui trouver une provende à la surface... Le chaos causé par la bataille leur a permis de récupérer pas mal de monde. Et les PJs arrivent là-dessus.

Veillez à ce que la poursuite soit animée — le kidnappeur n'a pas trop de difficultés à porter sa proie, et il connait parfaitement les tours et les détours des souterrains. C'est un bonne occasion de décrire des draperies de concrétions calcaires, des stalactites et stalagmites qui ressemblent à des dents pointues, des salles splendides dont les parois réfléchissent la lumière, des gouffres, des rivières brûlantes, etc. Si vous vous sentez d'humeur taquine, que diriez-vous d'un geyser inondant une certaine salle à des intervalles donnés ? Le kidnappeur essaye de les y attirer juste à temps pour qu'ils soient cuits à feu vif...

ET SPROTCH LA SANGSUE! (intertitre © Christel Beaujannot et Isabelle Steimetz)

Bref, après tout un tas de tours et détours qui les enfoncent de plus en plus loin sous la ville, ils arrivent à une grande caverne illuminée par des torches. Il y a une quarantaine de personnes, toutes maigres et en haillons, sauf une douzaine de jeunes filles terrifiées. Vous avez là une excellente occasion de mettre en scène un combat extrêmement sale, avec les armes des PJs tronçonnant allègrement tous ces malheureux qui esquissent

à peine une timide défense avant de s'effondrer en plusieurs morceaux. Les armes meurent d'envie de se défouler un peu, et suggèrent ce plan d'action. Si vos joueurs appartiennent à l'espèce prudente et préfèrent rester en observation, ils assisteront au départ d'une petite procession, avec les jeunes filles solidement garrottées au centre du groupe (si les PJs ont choisi le massacre, une vingtaine de tarés se sacrifient pour que la procession parte quand même).

Ils arrivent dans une immense caverne. La lumière est faible, et il fait très chaud. Un petit lac fumant occupe l'angle le plus éloigné. Et sur ses rives, une énorme sangsue rouge sang, qui doit faire pas loin de cinq mètres de long sur deux de diamètre. Les cinglés poussent les jeunes filles vers la bête, qui rampe dans leur direction. Aux PJs d'agir. Une fois de plus, tuer tout ce qui bouge semble être l'option la plus sensée. Les humains n'opposent pas vraiment de résistance. Quant à la sangsue, c'est à vous de voir. Si vous avez l'impression qu'ils ont envie d'un beau combat final, bien grandiose et

Les sympathiques participants

LES AUTRES MERCENAIRES

- des guerriers moyens, Derigions, Vorozions et Batranobans. Il y a même un ou deux Gadhars!
- Henricus, Vorozion porteur d'arme.
- Son épée longue est une arme à cent points, avec pour seul trait saillant un désir incontrôlable de Réputation.

LES PIORADS

- Gunthar, Jarl. Piorad porteur avec une cotte de maille
- Serial Killer, son arme. Une hache à deux mains. Vous pouvez prendre l'arme de la page 53 de "Flocons de sang" si vous avez besoin de ses caractéristiques.
- environ 200 piorads, guerriers et vétérans
- une cinquantaine de chagars
- plein de chiens de guerre

DANS LE SOUS-SOL

- les habitants. Des derigions crasseux, sous-alimentés et pas mal fêlés. De toute façon, ils sont là pour se faire trucider, alors ne vous embêtez pas avec les chiffres
- la sangsue. Voir le paragraphe qui lui est consacré.

bien sanglant, elle peut faire preuve d'une résistance démentielle, encaissant les pires dommages sans broncher, avoir des mandibules terriblement dangereuses et savoir s'en servir (donnez-lui une compétence de 80% et traitez les dommages comme ceux d'une épée longue). Dans le pire des cas, elle se réfugiera dans le lac, où il y a peu de chances que les PJs la suivent. Mais si les PJs sont déjà blessés, épuisés et en ont marre de lancer les dés, le plus petit coup d'épée ouvre une immense déchirure sur le flanc du monstre. Un flot d'organes se déverse sur eux, la sangsue se convulse et meurt.

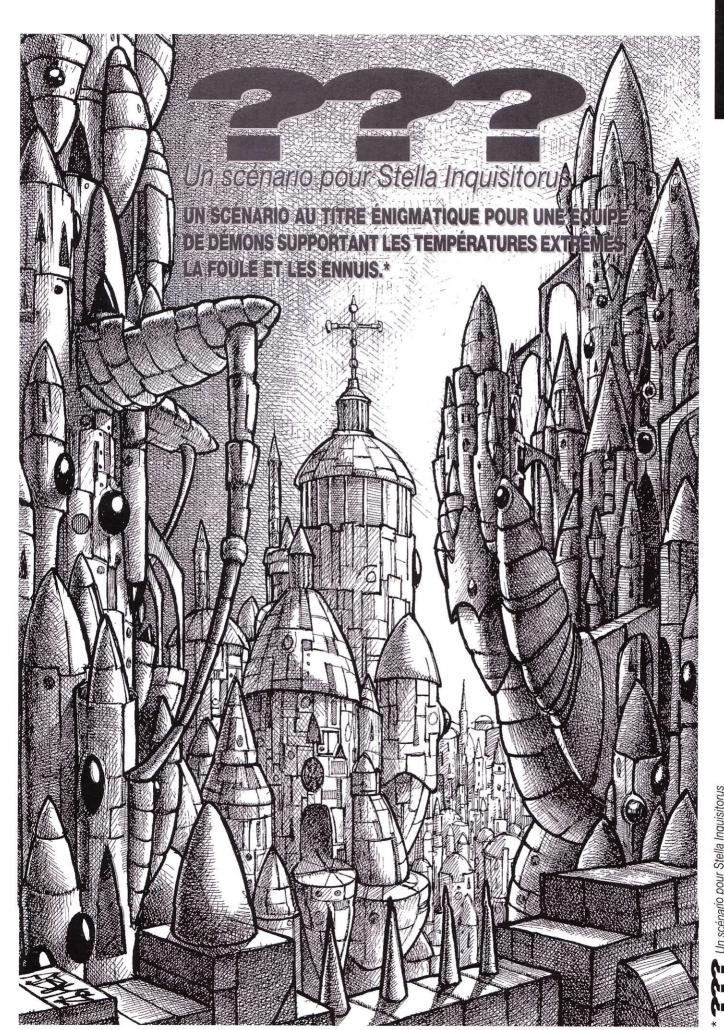
Il ne reste plus aux PJs qu'à rassembler les jeunes filles, à capturer éventuellement un survivant pour l'interroger (il leur raconte toute l'histoire) et à retrouver leur chemin vers la surface, ce qui risque d'être plus facile à écrire qu'à faire (au fait, s'ils ne sont pas encore tombés dessus, c'est un bon moment pour leur faire traverser la salle du gevser). Ils arrivent après la bataille avec les Piorads. Comme toujours, ils ont fait des ravages avant de repartir, chargés de butin. Ils lèveront le camp le lendemain. Pour le moment, ils fêtent leur victoire, et sont tous complètement ivres, sentinelles comprises. Ils ne s'attendent vraiment pas à une contre-attaque. Si les PJs se sentent en forme, c'est le moment où jamais de leur faire payer un mois d'humiliations!

Conclusion

La saison de la guerre n'est pas terminée, et le nouveau chef du quartier à encore besoin d'eux (Charles a fini empalé sur une épée piorad). Au fait, faire élire un homme de paille comme chef de quartier et régner en son nom est une pratique courante chez les porteurs d'armes. Cela tente quelqu'un ?

Les mois à venir seront plus paisibles, avec peut-être une ou deux escarmouches avec d'autres Piorads, peut-être une vague attaque lancée par quelques Sekekers égarées et, qui sait, la brève apparition d'une colonne de reconnaissance vorozion, qui se replie au premier signe d'agression. Sinon, reste deux questions :

- 1) comment la Guilde des Mercenaires de Pôle va-t-elle apprécier leur prestation? Ils s'en sont assez honorablement sortis au début, mais le résultat n'a pas été à la hauteur. Le quartier a été pillé en dépit de tous leurs efforts.
- 2) Généralement, les sangsues ne vivent pas en solitaire et si c'était toute une colonie qui avait été baignée dans la magie glauque ? "La nuit du retour des sangsues mutantes", ça ne vous tente pas pour une prochaine séance ?



EN GUISE D'INTRODUCTION...

Zlika, t'étais à la bourre pour tes scénars de Plasma, mais c'était pas la peine de foutre le feu à un immeuble de Créteil un mercredi du mois de Décembre et ensuite de faire l'innocent... Mais bon... Servir la Croix Rouge c'est la plus belle excuse que l'on puisse me sortir...

Le rédack'chef...

es joueurs sont convoqués le 10 août 6993 (ou 94) sur Santa Cruz (Skate VII) par le cabinet de Crocell. La planète patinoire accueille dès le 12 la finale de Planet Hockey (SI p.131) à laquelle participe l'équipe personnelle du Prince-Démon. Or il se trouve que ce jour est l'unique jour de vacance des travailleurs de La Poste, le centre des communications de l'ensemble du Dunkle Reik, où seule est maintenue une ligne d'urgence en cas d'attaque massive des forces

Le rapport ? Et bien les autres années, pas de problème, Crocell dirigeait son équipe sur place sans risquer d'être dérangé par un coup de fil inopportun. Kronos s'occupe de la coordination des forces du mal, et à cet effet réunit, ou essaye de réunir régulièrement l'ensemble des Prince-Démons, qui trouvent toujours des excuses pour éviter l'assemblée. Cette année, pas d'excuse, personne ne peut travailler le 12 août, aucune communication n'étant possible dans le Dunkle Reik.

Désormais, les Princes un peu sérieux ont décidé de tenir une réunion pleinière annuelle à cette date. Crocell n'y coupera pas, ce qui risque de l'empêcher de diriger son équipe chérie. Il va donc se donner le moyen de suivre discrètement le match, et d'envoyer des instructions à ses entraîneurs. Ce moyen, c'est les Démons de vos joueurs. Il va les envoyer là-bas pour qu'ils piratent l'unique ligne au profit de Crocell. Il y a juste un petit problème, deux en fait. Une autre équipe de Démons arrive en même temps sur La Poste, dans le même but, mais pour quelqu'un d'autre, et qu'il n'y a qu'une seule ligne.

Par dessus le marché, une équipe d'Anges est là pour intercepter un message sur la ligne en guestion, car le Stella Vaticanum veut en profiter pour attaquer en nombre un système très peu défendu. Et sans communications, pas de renfort, donc victoire assurée dans un secteur clé.

Les personnages vont alors se retrouver dans un quiproquo monstrueux consistant à kidnapper/remplacer/acheter/séduire chacun son postier. Si vous avez des joueurs, ou même une partie de vos joueurs qui ne peuvent pas s'empêcher de rentrer dans le tas, il y a plein d'autres choses intéressantes dans Plasma.

BRIEFING ON ICE

Notre groupe de Démons est donc cordialement invité par les sous-fifres de Crocell à venir prendre possession d'un ordre de mission. Ca vient suffisamment de haut pour que les joueurs commencent à stresser dès l'ouverture, ce qui va pas aller en s'arrangeant pour les quelques jours (années) à venir.

Le 10 août à 11h, les personnages sont débarqués comme du bétail à Antartik Hall, la seule structure de plus de 100 mètres carrés de toute la planète Santa Cruz. Le dôme fait environ 30 km de diamètre, ça dépend des endroits. Cette structure abrite tout le nécessaire pour accueillir touristes, administration, équipes de hockey, et services de sécurité. Les personnages se perdront forcément un peu avant de trouver quelqu'un sachant leur dire où se trouvent les gens avec qui ils sont censés avoir rendez-vous.

Pas de chance, ils ne sont pas à Antartik Hall. Ah? Il sont à la borne 324 pour l'entraînement des Stalingrad Skaters. Ça, les personnages connaissent, c'est l'équipe de Crocell, célèbre dans tout le Dunkle Reik. Adaptez le moyen de transport à votre guise (8569 km en hydroglisseur, en avion, en moto-neige, ou en patins).

Ils sont en fait accueillis par Crocell en personne, ou plus exactement par un des Démons qui gravitent autour. Le Prince-Démon étant en train de hurler sur un entraîneur, le sous-fifre (de Grade 3) commence à leur expliquer. Il s'agit d'aller brancher une ligne, la ligne d'urgence, sur La Poste, pour le 12 août à midi. Il s'agit de démontrer à Baalberith que son système de sécurité n'est pas fiable, et vous filmerez tout ça tant qu'à faire... Et... Et la ligne doit être branchée jusqu'au 13 août à 9h, c'est impératif, voilà. Double avantage: les personnages ne connaissent pas l'objet vrai de la mission, et personne ne les croira s'ils racontent un truc pareil, surtout venant de Crocell. Celui-ci va s'approcher un instant du groupe pour leur glisser. "Les petits gars, je vous souhaite de tout cœur de réussir, ça me ferai mal de vous piler en compost pour les plantes de la cafet'. Vous pouvez considérer ça comme une menace."

Les voilà partis avec un plan grossier de La Poste, des coordonnées téléphoniques à programmer, une valise pleine d'argent, des tenues de Postier, et un camescope de la taille d'un melon, ils sont contents.

LA POSTE UNE VEILLE DE CONGÉS.

Cette fois encore, à vous de leur compliquer le transport ou pas. En effet, les missions du DR souffrent d'un manque de préparation complet une fois sur deux. S'il arrivent jusqu'à La Poste, ils sont accueillis en tant que visiteurs temporaires, avec un visa de 6 heures, ce qui constitue le temps maximum entre deux vols passagers long courrier. On vient là pour travailler, ou on ne vient pas longtemps. Il n'y pas d'embauche, ce n'est pas la peine d'essayer la voie officielle.

La partie du spatioport accueillant les passagers est réduite, quasiment personne n'arrivant ou ne repartant.

La Poste (SI p.122) est un astéroïde sans atmosphère entièrement recouvert de structures artificielles. Il mesure 6 kilomètres de longueur sur 5 de "large". Un quadrillage d'avenues souterraines de 50m de large et de haut sert de repère géographique. Les rues en latitude ont des numéros, celles en longitudes des lettres de l'alphabet. Il existe 16 niveaux de batiments au dessus de la surface, et 280 en sous-sol

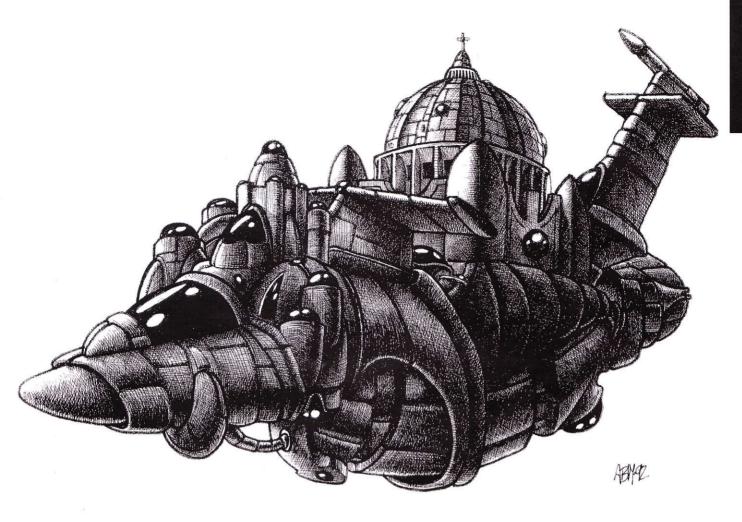
Les niveau de 16 à -30 sont réservés au travail de communication proprement dit : antennes, docks de réception de Cercueils messagers, tours de contrôle, et une grande majorité de la surface est occupée par des... bureaux de Poste. C'est le nom générique qui désigne une pièce où sont reçus, triés, puis renvoyés les messages radios, sur papier, ou sur support informatique. L'étendue du système ne nécessite pas de classement par ordre de priorité ou d'importance, toutes les informations étant traitées à la même vitesse pour tout le monde : vite. Dans sa journée, un Postier peut traiter successivement un message de Prince-Démon à Prince-Démon et une commande de Robert le paysan qui veut acheter du fumier. Le système de communication interne est d'une complexité affolante avec un mélange de réseaux informatiques, de pneumatiques, de coursiers, etc. Les couloirs contiennent en moyenne 1.2 personnes au mètre carré toute la journée.

Les niveaux de -31 à - 210 contiennent la "ville", avec ses logements, ses commerces, ses écoles. Désert de 9h à 18h, bondé jusqu'à 20h30, puis vraiment désert jusqu'au lendemain matin. (Pas de pause, le sandwich est de rigueur de 12h à 12h15 sur le lieu de tra-

Les 70 derniers niveaux renferment les systèmes de survie : oxygène, nourriture, climatisation, énergie.

Les personnages, s'ils ont fait vite, arrivent le 10 au soir en pleine sortie des bureaux. Je vous rappelle qu'ils ont quatre heures pour trouver une bonne raison d'être là. Seule solution : se fondre dans la foule au bon endroit aux heures de circulation pendant la journée, et trouver autre chose la nuit (planque, raid d'appartement...).

Cela leur laisse la journée du lendemain pour observer un peu le fonctionnement, et



commencer à se renseigner sur la ligne d'urgence (très difficile et risqué). Il faut de toute façon qu'ils commencent à s'entraîner à corrompre des Postiers, ce qui n'est pas une mince affaire. On estimera que les sous contenus dans la valise sont suffisants pour corrompre environ quatre Postiers, il faudra se débrouiller autrement pour les autres.

LES VACANCES!

La population est en vacances du 11 août à 18h au 13 août à 9h. Les plus riches se payent un voyage éclair au ski par navette spécialement affrétée. Les 97 autres pourcents de la population se congestionnent dans l'espace en dehors des appartements, mais strictement dans les niveaux d'habitation. Les gens sont étalés partout et glandent avec délectation pendant 24h. Chaque famille a son piquenique, et va le manger dans un quartier voisin, le plus souvent avec des voisins.

Les bureaux sont fermés, pas physiquement, mais il n'y a personne. Sauf trois Postiers, des Paracultistes, et quelques Démons de combat. Aucune porte ne ferme 'accès, puisque personne ne doit y aller : c'est suffisamment clair, non?

INVESTIGATION

La ligne d'urgence est tenue tour à tour par trois postiers qui se relayent à peu près toutes les deux heures. Cela permet à chacun de rejoindre régulièrement sa famille pour que ses vacances ne soient pas entièrement gâchées. Pour leur remonter un peu le moral, les comités de quartier fabriquent des banderolles de soutien : "Vas-y René", "Ça va bien se passer", et tutti quanti. C'est un bon plan pour repérer les postiers concernés. Chance supplémentaire, les postiers de garde ont le droit au même cirque à chacune de leurs pauses, si ils choisissent de les passer "en bas".

Si les joueurs n'ont pas réussi à se renseigner sur l'endroit avant les vacances, ils vont devoir repérer les Postiers de garde en train de monter ou de descendre. Il est en effet risqué et inutile de se balader au hasard dans les bureaux, il est statistiquement impossible de trouver l'endroit sans rencontrer quinze fois une patrouille.

Au début, aucune des trois équipes n'est au courant de la présence des deux autres. Au fur et à mesure de l'avancement des corruptions/séductions, chacune des équipe s'apercevra que quelque chose ne tourne pas rond. Ils risquent d'influencer le même postier, qui va immanquablement en parler à ceux qui ont proposé le plus d'argent/sexe. L'option du combat est une très mauvaise idée, cela va sans dire. Cela signifierait la fin de l'aventure pour les trois équipes, à moins que les choses se passent calmement et sans bruit. Toutes les autres configurations sont possibles : alliances, respect temporaire et mesquin.

TIMING CONTROL

Ne vous énervez pas, ça ne va pas être très compliqué. En fait, vous n'avez presque rien à chronométrer. Le presque, c'est la relève des postiers qui doit par contre être déclenchée à la minute près. Pour des facilités d'organisation, La Poste utilise la même grille horaire que le Terminal, qui lui même est calé sur l'heure de la nouvelle Jérusalem. C'est plus fun, parce que personne ne peut prendre comme excuse un quasar ou une nébuleuse embouteillée pour être en retard. Le 11 août 93 à 23h59, Brigitte prend le premier tour de garde, quelle quittera deux heures et une minute plus tard. Les Postiers se succéderont ainsi pendant 24 heures, ce qui représente 8 tours de garde chacun. Ça laisse le temps aux joueurs d'observer un peu le système. La ligne doit être établie et maintenue à partir de midi le 12 août. Les communications normales reprendront le lendemain matin, et le match de Crocell dure trois jours, il faut donc maintenir la pression jusqu'au 13 août à 9h.

Pour ce qui est des autres équipes, arrangez-les en fonction de l'avancement de vos joueurs. Quoiqu'il arrive, il faut que les joueurs se fasse piquer la ligne au moins une fois par l'une des deux équipes, peu importe le moment. A chaque fois que la ligne est rompue, Crocell se met dans une colère noire dont les personnages subiront chacun les conséquences à l'issue de leur éventuel retour.

Gardez également un œil sur les tours de garde des différentes équipes de sécurité, ca peut, et ça doit toujours servir (sur la fin, juste pour le stress).

LES POSTIERS

Comme vous vous en doutez, tous les Postier impliqués dans cette affaire vont se faire le plus gros stress de leur vie. La dénonciation leur est bien passée par la tête, mais les trois équipes proposent toutes les trois des conditions toujours plus délirantes. Le seul danger réel vient de Bob, qu'il va falloir contrôler 24 heures sur 24. Attention également à ce que la famille de René ne s'inquiète pas trop. c'est le seul qui prend ses pauses "en bas", les deux autres se contentent d'une pause dans les quartiers d'habitation, les autres sont prises dans les salles de détente.

Les trois pauvres humains vont être entraînés dans une spirale terrible, et vous par la même occasion. Un conseil : notez ce que leur disent les joueurs, ainsi que les actions que leur font intenter les autres équipes.

BOB

Bob est un gros porc d'une trentaine d'années, avec le cheveu gras et le fron bas. C'est l'incorruptible des trois. Sen siblement moins intelligent que les deux autres, Bob est uniquement motivé par les possibilités d'avancement, ce qui lui vaut régulièrement les taux de Méticulosité les plus élevés de son secteur. C'est la pire cible que peuvent choisir les joueurs. Il n'est pas très difficile de deviner sa pathologie obsessionnelle dans le travail. Bob se tient tout droit sur sa chaise du début à la fin de la journée, arrive et repart à l'heure exacte. A la moindre proposition, il s'écroulera en larmes, n'ayant jamais prévu un tel accroc dans sa carrière. Après peu de temps, y pensant enfin, il tentera le coup de l'alerte générale. La seule option avec celui-là, c'est le kidnapping/interrogatoire/séquestration. Il faudra ensuite prendre son apparence et son poste. Dur. Gardez le plutôt pour les Anges, c'est plus raisonnable.

RENÉ

La cible idéale. René

porte bien sa trentaine, et essave de faire le moins de choses possible de sa journée histoire de continuer à bien la porter. Gentil, pas très sérieux dans son travail, et surtout collectionneur d'ours en peluche. Ca coûte cher, pour preuve l'unique ourson que possède René actuellement. Il a réussi à ne jamais se faire remarquer en faisant son travail avec le strict minimum de méticulosité. En effet, ce n'est pas tant le masse de travail qui importe Baalberith, mais la justesse et précision des receptions et retransmissions. Les peluches, ca coûte très cher en import, surtout sur La Poste, où il est obligé de les faire venir sous le manteau (ce qui ne marche pas trop bien pour l'instant vu l'inextensibilité de ses fonds. Aux personnages de lui fournir cette élasticité bancaire. Le problème, c'est que son apparence n'incite pas, mais alors pas du tout, à la corruption active ou passive, profonde de carcasse déou pas. Sa gran-

surmontée charnée est d'une tê te d'oiseau rarement souriante avec des tout petits yeux qui lui donne l'air très très méchant et incorruptible. Rarement souriant, il acceptera néanmoins toute proposition un peu consistante et bien construite. René est marié, avec un enfant (un petit garçon de 7 ans). Il ne mettra de toute façon pas sa femme au courant.

BRIGITTE

La solution intermédiaire, plus accessible, mais quand même instable, se présente sous la forme d'une petite femme permanentée. Brigitte est plus fine que Bob, mais beaucoup moins éveillée que René. Elle est tout à fait difficile à corrompre, du fait de son désintérêt total pour l'argent. Elle fait son travail avec une Méticulosité très correcte, ce qui lui suffit pour alimenter sa vie de célibataire. Par contre, elle s'ennuie mortellement, jour après jour, année après année. Pas de loisir, pas d'amant, pas d'obsession professionnelle. Brigitte fait partie de la tranche de population laminée par la régularité harrassante du travail à La Poste.

Pour elle, il serait plus intelligent de monter un plan boules. En finesse, s'il vous plait, il n'est pas question qu'elle pousse de grands hurlements de plaisir chez elle, ou pire, dans le Bureau de Poste. Pour ceux qui n'auraient pas compris la version subtile : elle a besoin d'un coup de bite, mais dans un coin.

LES ANGES

Les trois agents de la Furtivus Legionnes se la jouent SWAT: conduits d'aération, sous la moquette, etc... Il serait étonnant que les joueurs les détectent, ils sont vraiment d'une discrétion exemplaire. Ça serait plutôt le contraire, mais les Anges ne feront rien d'ag-

Il ne leur sert à rien de détruire la ligne, une autre serait immédiatement ouverte. Il faut qu'ils surveillent la ligne pour qu'à l'arrivée du message ils puisse séduire/acheter/etc le Postier et/ou les Démons.

Le message en question arrive à une heure où l'équipe de Démons d'Andromalius contrôle la ligne, ce qui va obliger les Anges à se découvrir. Normalement, là, c'est



bagarre. Mais débrouillez vous pour faire intervenir les joueurs en tant que médiateur. C'est vrai que si on met tout à plat, personne n'a d'intérêt à se battre. Bien sûr, les Anges ne donneront pas la vrai raison de leur venue. Ils raconteront qu'ils sont là pour vérifier la rumeur disant qu'une seule ligne est maintenue le 12 août, afin de programmer une action pour l'année prochaine. En fait, ils étaient déjà venus l'année dernière pour faire ça. Dans l'absolu, les trois équipes peuvent parfaitement se retrouver pour discuter. L'intérêt des Anges est d'aider les joueurs, qui bloquent la ligne de toute façon, et sans qu'ils n'aient rien à faire.

Vous pouvez prendre les Anges que vous voulez, il faut juste qu'ils soient tous munis du pouvoir de Non-détection au niveau +1, et qu'ils soient bien sûr assez fins et compétents pour mener à bien une mission d'une telle envergure.

LES DÉMONS

L'autre groupe de Démons est là pour la même raison que celui des joueurs. Vous savez, la mission originelle des personnages, tester les systèmes de sécurité de La Poste. Et bien c'est un hasard complet, mais eux sont vraiment là pour ça, avec un objet légèrement différent : contrôler la ligne et la rendre inopérationnelle à leur bon vouloir. Dans le cas d'une urgence réelle, ils sont censés faire reprendre la procédure normale d'alerte des forces d'interposition. C'est Andromalius qui les envoie, dans sa quête infini d'étanchéité au Bien.

Il risque d'y avoir un problème avec les Anges qui essayent de faire exactement le contraire. On peut imaginer que si les joueurs ne sont pas assez rapides à faire le contact avec les autres équipes, elles prendront contact entre elles. Les Démons sont près à tout pour réussir, y compris à faire des compromis avec l'équipe d'Anges.

Si le contact se fait bien et dans la bonne humeur, les deux équipes de Démons peuvent collaborer, sachant qu'ils sont censés être venus pour la même chose : "Ah? Vous aussi? C'est marrant, et vous devez faire quoi exactement?". Après quelques discussions, il apparait clairement que ce sont deux services différents qui ont envoyé les Démons. Au fur et à mesure que les détails s'étalent, il est encore plus clair que les

joueurs se sont fait endormir par Crocell. Après vérification, les coordonnées téléphoniques correspondent au téléphone cellulaire de Crocell et à l'Antartik Center. Se pose alors un cas de conscience pour les Démons (les autres, pas les personnages) : la ligne est bien inopérationnelle si Crocell l'utilise, mais si un appel d'urgence est lancé, il n'arrivera jamais à destination. Ils ne feront bien entendu pas étalage de ces considérations devant les joueurs, mais se montreront au contraire très sympa. A la finale, ils essaieront de faire croire à ceux-ci que leur ligne est toujours branchée.

LA SÉCURITÉ LOCALE

Les patrouilles sont composées soit de quatre Paracultistes, dont un vétéran, ou d'un Démon de combat accompagnés par un Démon de Baalberith. Elles sont suffisamment disparates et irrégulières pour permettre à des gens prudents de progresser, surtout avec le nombre de bureaux ouverts. Néanmoins, les Démons de Baalberith sont rusés et compétents. Ils y associent une connaissance parfaite du terrain, ce qui est loin d'être le cas pour les joueurs.

PARACULTISTE MOYEN

FO₃

VO 1

AG 2

PE 2

PR 3

APP 1

Talents:

Arme de contact lourde +1; Arme à distance (d'épaule ou pas) +2; Esquive +0.

Ce sont les abrutis de base, mais terriblement efficaces au combat. Ils se baladent à quatre dans les couloirs, sans plan de patrouille particulier. L'ennui gagnant (il ne s'est rien passé durant les six mois de leur affectation), ils ont pris l'habitude de discuter et de se raconter des blagues grasses et bruyantes, ce qui les rend repérables à 100 mètres. Précision : ce n'est pas la peine d'essayer d'entamer une discussion, ils rentrent dans le tas directement.

DÉMON DE COMBAT "MOYEN"

FO 5 (4m, +4 au dommages)

VO₂

AG3

PE 2

PR 1

APP 1 Talents :

Arme de contact lourde +2, Esquive +0, Corps à corps +2.

Pouvoirs: Dents +1 (111), Volonté +0 (141), Poison +1 (161), Peur +1 (164), Armure corporelle +1 (211, écailles, protection 4), Arme de contact maudite (Hache) (411).

Ces Démons sont les créatures les plus dangereuses que l'on puisse rencontrer sur La Poste. Discrets, à part quelques bruits mouillés, leur seul désavantage réside dans leur taille qui leur interdit une bonne moitié des couloirs. Plus tactiques que leur apparence physique ne pourrait le laisser croire, les Démons de combat peuvent parfois attendre que du renfort arrive plutôt que d'attaquer de front. On les a souvent vus envoyer un bataillon d'humains au casse-pipe juste pour évaluer la puissance de feu adverse.

LA LIGNE D'URGENCE

Celle-ci se trouve dans un Bureau de Poste comme les autres, c'est simplement la seule ligne qui soit restée ouverte. Comme nous l'avons vu plus haut, chaque bureau est capable de traiter tous les supports de communication. De plus, chaque Receveur de Bureau est libre d'organiser le travail comme il l'entend. Il en résulte un bordel

total de casiers, fils, combinés, ordinateurs, microphones, pneumatiques. Non, les quotas de Méticulosité ne dépendent pas du tout de ça, mais sont calculés selon un ratio entre la vitesse de traitement de l'information et les pertes ocasionnées par des erreurs de classement ou d'analyse. Tout ça pour dire que seul un Postier, et plus particulièrement un Postier du Bureau concerné est capable de la faire fonctionner avec efficience. Un Postier étranger perdra déjà un bonne heure à repérer les flux d'information principaux. Ensuite, il travaillera à la moité de ses capacités pendant une dizaine d'heure, s'habituant progressivement à l'installation.

Autant dire qu'un Démon ou un ange seul dans la pièce ne pourra même pas décrocher pour prendre une communication entrante.

L'ALERTE

Que se passe t-il dans le cas où l'une des trois équipes se fait griller en flag ?

Trois solutions:

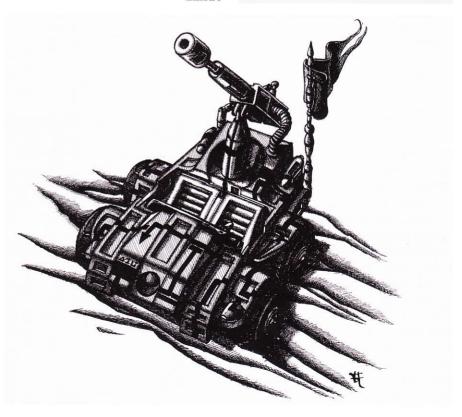
- 1) éliminer discrètement les témoins.
- 2) Se faire éliminer discrètement par les témoins.
- 3) S'enfuir. Dans ce cas, un renforcement des équipes de sécurité est ordonné, jusqu'à ce que les fautifs soient retrouvés. C'est très mal, parce que ça risque de faire capoter les projets des deux autres équipes. A éviter absolument. Si l'équipe fautive est retrouvée, le niveau de sécurité sera revenu à son niveau antérieur en une heure.

ZLIKA

Conditions de victoire

- La ligne n'est pas mise en route : Échec Total, et limitation pour tout le monde.
- L'équipe se fait griller : Échec Overtotal, et fin de la carrière de démon pour tout le monde, au moins pour quelques centaines d'années. Crocell n'a jamais entendu parler d'eux
- La ligne est branchée et maintenue en permanence, l'équipe d'Anges est découverte et éliminée discrètement : Victoire Overtotale : Victoire Totale plus une semaine de vacances en pension complète au centre d'entraînement de Crocell.
- La ligne est branchée et maintenue en permanence : Victoire Totale
- La ligne est branchée par intermittence au moins les 3/4 du temps désiré : Victoire Normale
- Les personnages branchent la ligne au moins quatre heures et se barrent avant la fin : Victoire Partielle.

Les personnages peuvent repartir comme ils sont arrivés, mais plus discrètement, on rappellera qu'ils ne sont pas censés être là, et qu'on voit difficilement comment ils obtiendraient un ticket d'embarquement. A partir de la Victoire Normale, Crocell envoie un de ses bouffons les chercher.





"Dis, c'est loin l'Amérique"
"J'en sais rien, connard,
on l'a pas encore découverte!"
Un scénario pour Berserker

Prologue

kjern avait la nausée. Et même s'il était sur son navire, ce n'était pas le mal de mer qui devait être mis en cause. Oh, bien sûr, les litres de bière éclusés la veille en étaient sans doute la cause principale, mais il y avait autre chose. Chaque fois qu'il tournait la tête en direction du rivage, il avait l'impression de voir une petite lumière au loin. Une petite lumière qui provenait d'un incendie, l'incendie d'un village...le village voisin du sien, qu'il avait fait disparaître en mettant le feu aux habi-

A bord de son Knörr, les hommes étaient silencieux. Eux aussi avait du mal à réaliser ce qui s'était passé hier et comment ils avaient pu en arriver là. Skjern essayait de remettre en place les éléments du puzzle que formaient les événements.

La chaleur du banquet, le goût de la bière et les bourrades amicales des convives. Puis le récit fascinant de Görst décrivant des terres fantastiques où l'acier, l'or et l'argent coulent tel des rivières, où les fruits multicolores craquent sous chacun de vos pas, où les femmes sont aussi douces que le miel. Görst disait aussi que ces terres sont loin, à l'ouest et que pour y parvenir il fallait une aide magique très puissante...comme par exemple les deux morceaux du marteau de Thor que détenait le village voisin, si prospère par rapport au village de Skjern.

Skjern se revoit encore en train d'haranguer ses hommes, de leur promettre les richesses de ce continent aux limites de l'océan grâce aux fragments de Mjolnir, de tuer de sa hache le chef du village voisin et de mettre le feu à sa skali avant d'embarquer sur son knörr en direction de l'ouest, non sans avoir volé les pierres sacrées.

Oui, il avait mit le feu au village après avoir exterminé tous les villageois. Il se demandait maintenant s'il n'avait pas fait cela pour se donner du courage; le courage de ne pas revenir avant d'avoir pillé la terre promise et de rentrer la tête haute. Non, il avait juste fait ça pour "effacer" le village, preuve de son crime. Il serra de sa main droite sa hache qui pendait à sa ceinture et de sa main gauche la bourse qui contenait les fragment du marteau divin. " puissent les dieux être cléments pour mes guerriers" murmura-t-il pour lui-même" ils ne sont pas responsables".

Sur le Knörr voisin, Görst esquissa un sourire. "Pas mal pour un début" se dit-il. Il avait déjà fait disparaître un village viking en jouant sur leur jalousie. Loki serait content. Görst avait réussi la première partie de son plan, il désirait maintenant posséder les deux fragments de Mjolnir. Patience, le voyage sera

long et les occasions de monter les hommes contre Skjern ne vont pas manguer. Juste un peu de patience...c'est tout!

Le vent claquait sur les voiles, la mer était calme et le brasier au loin avait diminué. C'était hier, en Scandinavie, un jour de printemps du XXème siècle.

L'histoire en résumé (et avec quelques aspirines !)

Il y a fort longtemps, c'est à dire environ 10 siècles, un Démon aux ordres de Malphas (alias "Loki") du nom de Görst a réussi à persuader un jeune chef viking qu'il existait un pays merveilleux à l'ouest mais qu'il lui fallait l'aide magique de deux fragments de Mjolnir, le marteau le Thor, pour y accéder. Görst poussa donc le jeune chef, Skjern, à piller le village voisin qui détenait, comme de bien entendu, les deux reliques indispensables. Une fois leur forfait accompli, la petite troupe prend le largue, et le butin par la même occasion, à bord de deux Knörr.

NDLA: le Knörr étant le nom de l'embarcation viking et non le drakkar. Et le premier qui me dit que quand on met un Knörr sur l'eau on risque de prendre un bouillon, va se prendre ma cuillère en bois dans la gueule. Non, mais alors!

Nos joyeux barbus voguent donc vers l'ouest, Görst rongeant son frein en attendant l'occasion où il pourra foutre la merde et étouffer discrètement les deux précieux morceaux de marteau. Skjern décide de faire escale sur une île écossaise (l'île de Skye pour être précis) avant le grand saut vers l'inconnu. Les vikings vont y rester trois mois, le chef ayant trouvé les autochtones sympas et surtout une, qui n'est pas insensible à son charme nordique! Tellement sympa qu'il va même confier, en secret, une pierre à l'élue de son coeur et lui faire construire une tour pour qu'elle puisse guetter son retour (comme soeur Anne, tout à fait !). Görst, qui commence à trouver que l'histoire s'éternise un brin, réussi à persuader la moitié de la troupe de buter Skjern et de retourner au pays (et oui, les vikings se laissent plus facilement saouler avec des paroles qu'avec de la bière). Skjern décide alors de partir à bord d'un des deux navires (qui a dit drakkar?) avec ses fidèles, s'ensuit une course poursuite et une baston navale au large de l'île qui voit sombrer le Knörr de Görst, et avec lui ses espérances. Skjern et ses victorieux guerriers poursuivent leur périple vers l'ouest et finissent par échouer au

Canada...enfin, ce qui sera le futur Canada. Là, ils se feront exterminer par une tribu indienne qui n'avait par réellement envie de voir Ragnarok s'installer dans ses forêts. Enfin c'est la version officielle, mais on ne sait jamais ce qui peut arriver dans le passé.

De nos jours, c'est à dire il y a six mois, un sorcier écossais fait une invocation et notre petit Görst refait surface sous la forme d'un familier. Comme il n'est pas bêcheur, il casse le morceau à son nouveau patron, qui s'avère être le conservateur du musée de l'île de Skye, et lui raconte l'histoire des deux puissants fragments de Mjolnir.

Görst est persuadé qu'un des cailloux est encore sur l'île et propose au sorcier de le chercher pour son compte. Pendant ce temps le sorcier, un dénommé Charles O'connor, fait repêcher l'épave du Knörr pour assurer sa promotion et pour voir s'il n'y a rien à récupérer d'intéressant. Mais Charles vise plus loin: retourner dans le passé et piquer le deuxième fragment à ce grand con de

Il se met donc à bricoler un Cyclotron de fortune, grâce à l'aide involontaire d'un ange au service de Jean, Archange de la foudre, qui passait par là. Cet enlèvement commence d'ailleurs à inquiéter Jean qui a demandé à son pote Daniel, Archange de la Pierre, de mener sa petite enquête. Par ailleurs, le repêchage de l'embarcation viking n'est pas passé inaperçu et un brave viking réincarné est venu jeter un coup d'oeil. Et depuis, il a disparu...étrange, non?

SILENCE. LIGHTS. CAMERA... ACTION!

Par une jolie matinée de printemps, les personnages trouvent une missive émanant de leur contact; Mme Mussot, une prof' d'histoire de la fac de Caen. Cette lettre leur demande de la rejoindre le lende-

main, dans son bureau se trouvant dans les sous-sols de l'université.

Une fois sur place, et après s'être égaré dans le dédale souterrain de la fac non sans déranger au passage des étudiants rendus amorphes par l'absorption de substances "stupéfiantes", ils aboutiront assez facilement devant le dit bureau qui se trouve être un placard entre les w.c (ce qui explique la présence des étudiants larvaires) et la salle de cartographie. Mme Mussot sera là, derrière



un minuscule bureau en train de fulminer contre un étudiant.

Cette charmante professeur, d'une soixantaine d'années et d'une centaine de kilos, n'est plus la valkyrie qu'elle était : ses étudiants la surnomme d'ailleurs affectueusement la "vache milka" à cause de l'imperméable violet qu'elle s'obstine à endosser été comme hiver. Ce sobriquet est d'ailleurs la cause de l'engueulade avec l'étudiant précédemment mentionné. A la vue des personnages, elle congédiera

l'irrespectueux avec force livres dans la gueule, lancés d'une main experte. Une fois seuls, elle attaquera directement:

"Je n'ai plus de nouvelles d'un de mes étudiants... et pas un boutonneux ordinaire! Un des nôtre! Je l'avais envoyé en Ecosse, il y a deux mois, suite à un article de presse d'une revue historique anglaise."

Elle se mettra alors à fouiller avec frénésie dans les piles de papier qui jonchent son bureau, pour en extirper (cinq minutes plus tard), avec un sourire victorieux quasi-dément, une photocopie qu'elle tendra avec fierté aux personnages. Cet article mentionne la découverte d'un Knörr au large d'une île écossaise, l'île de Skye, et de sa remontée à la surface par une équipe de scientifiques. Le Knörr est actuellement entreposé au musée de l'île.

A peine les personnages aurontils terminé de traduire l'article que Mme Mussot continuera son histoire :

"Donc j'ai envoyé un des nôtres dont la famille était d'origine écossaise, sous le couvert de recherches scientifiques, pour savoir s'il y avait quelque chose d'intéressant à récupérer pour nous. Rien de bien difficile à première vue. Tout allait bien, jusqu'à la semaine dernière où Melvin O'toole, notre agent, m'appelle pour me dire qu'il est sur la piste d'une relique viking très puissante (il n'a pas su me dire laquelle), mais qu'il se sent épié depuis quelques jours. Il semblait très excité et n'arrêtait pas de dire qu'il ressentait une présence étrange venu du passé... et il a raccroché... bon, il n'y a pas une minute à perdre! Voici vos billets d'avion pour Glasgow, trois milles livres

pour Glasgow, trois milles livres anglaises et je vous ai réservé des chambres à l'auberge de jeunesse de l'île de Skye. Il faut retrouver Melvin et récupérer l'éventuelle relique. Voilà! et bon voyage... n'oublier pas de me tenir au courant de l'avancement de l'enquête jour après jour."

Si les personnages posent des questions, elle pourra juste dire que l'île de Skye est une grande île quasi-collée à la côte Est de l'Ecosse, qu'on y élève des mérinos et que Melvin avait loué une maisonnette de pêcheur. All right ? alors, en voiture Siegfrid!

DES BARBUS DANS LE BROUILLARD

L'île de Skye est un charmant bout de

terre actuellement noyé dans la brume et humide par la pluie qui tombe. L'île est séparée de la côte par un bras de mer de deux kilomètres, deux barges assurent la liaison avec une intervalle de vingt minutes entre chaque barge (le service est assuré de six heure du mat' à minuit).

La "ville" principale de l'île, Kyleakin, est un bled de cinq cents habitants; avec un pubhôtel, un temple protestant, deux épiceries, une location de VTT, trois bed & breakfast, une auberge de jeunesse et une étrange tour délabrée. Les touristes forment le gros de la population humaine de l'île et aussi la majeure partie de l'économie (avant la pêche).

L'île, couverte de collines vertes et même d'une mini-montagne, a un réseau routier qui en suit les côtes. Un système de cars relie un bout de l'île, où se trouve un magnifique musée sur l'histoire des invasions barbares de l'Ecosse, à l'autre, où se trouve un village de pêcheur qui fait la joie des photographes. C'est dans ce village de pêcheur, du nom de Portree, que Melvin a loué une baraque. Sinon, l'essentiel de la vie nocturne se passe dans le pub-hôtel (The Mermaid) qui ne désemplit pas de 17h à 23H. Il n'y a pas de bibliothèque, et tout ce qui est administratif (capitainerie, mairie, poste, telecom) est regroupé dans un seul bâtiment. L'auberge de jeunesse qui va accueillir nos charmants viking est vaste, peuplée d'italiens bruyants, d'italiennes splendides, de gérants serviables et contient tout le confort possible.

Les habitants de l'île sont aimables, souriants et bavards pour peu qu'on leur offre une pinte de guiness ou qu'on leur dise que leur pays est magnifique. Et oui! ils sont comme ça, les écossais! Si les personnages, une fois arrivés, se baladent, ils ne pourront manquer de voir un vieillard que tout le monde salue avec respect et que les enfants entourent constamment pour qu'il leur raconte une histoire. C'est Fraser Murray, alias "le vieux", qui sait tout sur l'île et son histoire. Voilà, le décor est planté.

MELVIN'S HOME

Le premier réflexe des joueurs sera sans doute de rechercher Melvin et donc de trouver sa baraque. Après quelques renseignements fournis par les autochtones, avec un accent décryptable difficilement par l'anglophile rigoriste (avec des phrases du type "Ssstrraigh' A Head, zen teurrn lefft, you Kann't miss Hit!), les personnages arriveront au village des pêcheurs, devant la demeure de Melvin. Ces voisins ne l'ont pas vu depuis 8 jours. La porte n'est pas verrouillé. A l'intérieur rien de notable...hormis une forte odeur de décomposition. En passant dans la cuisine, ils découvriront un Melvin pas très frais, baignant dans une mare de sang... le sien visiblement! La

gorge tranchée (il n'ira donc pas au valhalla), il a réussi à dessiner un cryptogramme sur le sol qui signifie "Pierre".

Dans sa chambre les personnages trouveront sur la table de chevet un dépliant touristique à propos du musée des invasions barbares et dans le tiroir un jeu de photos. les photos représentent un Knörr dans un jardin, un homme sérieux d'une cinquantaine d'année avec des besicles devant une tapisserie médiévale, le vieux Murray, la tour délabrée, une liste prise au téléobjectif (l'inventaire de 19 armures vikings complètes) avec une annotation manuscrite derrière cette photo : "Knörr = 20, Armures = 19". Le propre équipement viking de Melvin est tout bonnement dans le placard.

Pour la petite histoire, Melvin a mené son enquête au musée et il a rencontré son conservateur (le sorcier), puis il a lié connaissance avec le vieux qui lui a raconté la légende des vikings et de la tour (voir plus loin). Pas très satisfait, il a cambriolé le bureau du conservateur et pris en photo la liste des objets retrouvés prés de l'épave. Il a également surpris une conversation entre le sorcier et Görst au sujet d'une pierre magique. Mais il s'est fait repérer... Too Bad!

AU MUSÉE

Une visite au musée s'imposera à un moment ou à un autre. Ce musée est dans les ruines d'un château, dans leguel on peut se promener et découvrir des vestiges du passé. Dont le Knörr repêché. Le bateau est fait pour contenir une vingtaine de guerriers. Il semble avoir subit d'autres dégâts que celui dû au séjour dans l'eau salée; rames coupées nettes et pointes de flèches incrustées dans le bois. L'intérieur des bâtiments est un musée plus classique, avec des objets exposés (dont une armure viking émanant du repêchage), des cartes et des films retraçant les diverses invasions (celtes, scots, vikings, anglaises) que l'Ecosse a connu. L'île de Skye a visiblement surtout subi l'invasion viking, mais avec une certaine intelligence puisque les envahisseurs auraient sympathisés avec les envahis.

Les bureaux du conservateur sont dans un petit pavillon annexe aux bâtiments du musée. C'est là qu'il passe le plus clair de son temps en journée. Sinon, trois ou quatre fois par jour, il se balade dans le parc. il y a quelques indices intéressants dans son bureau ; la liste des équipements repêchés (prouvant qu'un viking a échappé au massacre) et un article de presse. Cet article annonce la découverte d'un Knörr, identique à celui du musée, au Canada. Rien de notable par ailleurs si ce n'est un carreau de cassé (durant le cambriolage) et la tapisserie médiévale devant laquelle il avait posé pour la photo de Melvin. Le musée est sous la garde d'un vigile le jour et sous la garde de deux vigiles avec des chiens la nuit.

Si les personnages demandent à parler au conservateur, celui-ci ne se fera pas prier. Charles O'connor est un homme aimable, souriant mais avec un rien de sévérité dans les veux. Il répondra à toutes les guestions sur le musée. Il avouera connaître Melvin, qu'il a d'ailleurs trouvé très brillant, et avoir discuté des invasions vikings et du Knörr. Par contre, il ne dira rien sur son cambriolage et éludera les questions trop précises sur les questions posées par Melvin durant leurs entrevues. Il feindra la surprise si on lui parle d'une pierre magique et tournera la chose de façon comique, raillant les personnages de s'être laissés emportés par l'atmosphère mystique de l'île. Il cherchera même à se montrer amicale en proposant ses services pour tous problèmes que les personnages pourraient rencontrer. Bref, un vrai lèche bottes pour avoir la confiance des joueurs.

LE VIEUX MURRAY

Bien évidemment, les joueurs iront voir le vieux Murray. Ce vieux loup de mer, à la casquette quasi incrustée sur le crâne et à la pipe éternellement vissée au bec, recevra les personnages avec un sourire malicieux pour peu qu'ils lui payent une bière au pub. Une fois attablé devant sa pinte, les joueurs pourront tout lui demander. Il sera très peiné de la mort de Melvin. Melvin était très gentil avec lui et venait souvent discuter des légendes de l'île. Il y en avait une qui le fascinait : la fiancée du viking. Il n'en faudra pas beaucoup

pour que Murray bourre sa pipe et commence à raconter cette histoire.

La légende : Il y a fort longtemps, deux embarcations contenant une quarantaine de vikings accosta sur l'île. La population, prise de panique, envoya son chef en délégation pour discuter d'une éventuelle rançon contre la promesse de laisser le village en paix. Le chef de l'île, mort de trouille, parti donc rencontrer le chef des vikings. Il s'avéra rapidement que les vikings souhaitaient juste faire une halte de quelques jours dans l'île en prévision d'un plus long périple vers l'ouest. Soupire de soulagement dans le village, qui préfère accueillir les vikings avec tous les honneurs plutôt que de le voir piller. De toutes façons, les vikings auraient pu tout prendre s'ils l'avaient désirés. Le temps passe, les jours se transforment en semaines puis en mois. Les vikings prennent racine au village. Le chef des vikings, un valeureux guerrier s'éprend de la fille du chef de l'île. Mais le guerrier viking veut poursuivre son voyage vers l'ouest et aucune femme ne serait le retenir ou l'accompagner. Il fit donc construire une tour, qui est toujours intacte près du port, pour que son aimée puisse guetter son retour. Pendant le temps que dure la construction, le mécontentement gronde chez les vikings; certains voulant rentrer en Scandinavie (non sans piller le village auparavant) et d'autres désirant continuer le voyage vers l'ouest. Une nuit, le chef viking et ses fidèles prennent le large, aussitôt pris en chasse par les autres guerriers. Une terrible bataille s'engage qui voit la victoire du chef viking, ce dernier pu ensuite partir vers l'ouest. La fiancée du viking se mit alors à l'attendre; elle scrutait l'horizon jour et nuit du haut de sa tour. Au bout d'un an, elle disparut une nuit de printemps. Certains disent qu'elle s'est jetée de la tour par désespoir et que la mer a emporté le corps, d'autre que le viking est revenu et l'a embarqué durant la nuit pour la ramener en Scandinavie. Pourtant, des gens prétendent voir une femme errer dans la tour. Son fantôme peut-être?

Ce récit devrait pousser nos charmants z'aventuriers à aller faire un tour...à la tour.





ARCHWAY TOWERS

Haute d'une dizaine de mètres, la tour est construite en pierre avec simplicité. Un escalier de pierre en colimaçon mène en haut à un observatoire. Le tout est poussiéreux et délabré. Lors de leur visite, les joueurs tomberont nez à nez avec un jeune homme boutonneux, binoclard, grand et maigre. Il se présentera comme étant Thurston Moore, étudiant en architecture médiévale. C'est en fait Görst qui fouine, toujours à la recherche du fragment et qui sent que la solution est dans la tour. Il a compris au premier coup d'oeil que les joueurs sont des vikings. Il jouera alors le crétin ultime pour ne pas éveiller les soupcons et partira aussi vite que possible de la tour.

Si les personnages le suivent discrètement (et même très discrètement) ils le verront entrer dans une maison coquette et isolée, en haut d'une falaise, de l'autre côté de l'île. Il s'avère que c'est la demeure privée de Charles O'Connor.

Si les joueurs préfèrent fouiller la tour en journée, ils ne trouveront rien (même s'ils font tout pour cela). La relique est en fait cachée dans le mur, derrière des pierres creuses. Mais nous y reviendrons plus tard.

Si les joueurs retournent visiter la tour pendant la nuit, ils rencontreront une autre personne dans la tour. Il s'agit d'une âme en peine du nom de Gwen, la fiancée d' Skjern le viking. Elle attend en vain depuis dir. siècles le retour de son barbu préféré. Celui-ci lui a confié un des fragments en gage de son amour (Skjern est très "fleur bleue" pour un viking!) et elle l'a planqué dans la tour. Après l'avoir attendu un moment, elle s'est suicidée en se jetant du haut de la tour. Mais son amour

pour Skjern l'a lié à la tour et au fragment. Elle hante donc la tour en attendant Odin sait quoi ! Elle a pourtant l'impression que la solution viendra du morceau de Moljnir. Ces derniers temps elle trouve que les gens s'intéressent beaucoup à sa tour. Elle a remarqué Melvin et Görst, mais elle n'est pas encore intervenue.

Elle observera un moment les joueurs lors de leur fouille puis elle fera son apparition. Au début, elle essayera de leur faire peur (peur, télékinésie avec des petits objets) puis, si les vikings restent, elle parlera avec eux :

- Elle connait la cache
- Elle sait l'histoire que Skjern a vécu antérieurement en Scandinavie et pourra raconter ce qui a poussé celui-ci à voler les fragments et à partir vers l'ouest (un viking au service de Tyr devrait voir rouge à ce moment là). Elle révélera ainsi l'existence d'un autre fragment que détenait Skjern

Elle sera prête à leur donner son fragment si les joueurs lui promettent de l'aider à quitter sa situation actuelle. Les barbus devront être diplomates pour la persuader de leur donner le fragment mais ils ont un atout; Gwen craque sur les vikings! Elle les laissera donc s'expliquer avant de décider d'attaquer ou non, sauf si les vikings bastonnent sans crier gare, et alors... monumentale erreur pour eux!

Görst attendra tout ce joli monde (ou juste les rescapés) à la sortie avec 10 sympathiques squelettes de vikings armés d'épées longues pour récupérer le fragment. Par ici la monnaie, SVP. Si les vikings lui laissent le temps, il révélera qu'il est un "géant" et que Skjern est un gros cave de viking qu'il a autrefois berné comme les squelettes qui l'accompagnent (charmante vision du sort qui les

attend s'ils meurent). Quel blagueur ce Görst, quand même !

FRIGHTENED

Que se trame-t-il dans la maison de O'Connor? Rien de bien troublant, à part le fait qu'il héberge un soit disant étudiant. Mais dans son sous-sol, il y a une trappe qui mène à un souterrain au coeur de la falaise.

Ce souterrain est occupé par cinq squelettes en armure de viking et armés d'épées. Ils protègent un laboratoire secret où O'Connor construit un cycloton portable pour voyager dans le temps et récupérer l'autre morceau de Mjolnir. Des appareils de toutes sortes et de toutes formes encombrent le labo. Au centre de la pièce, allongé sur une table ronde où est peint un pentacle, gît un homme nu. De nombreux fils sont reliés à son corps. Ces fils aboutissent à un appareil de la forme d'un caméscope : le cyclotron de O'Connor. L'homme inconscient est en fait un ange au service de Jean, qui se nomme Andrew Pierce, prisonnier de O'Connor. Cet ange, après avoir aidé O'Connor à construire son Cyclotron, sert maintenant de source d'énergie à l'appareil qui pompe ses points de pouvoir.

Quatre jours après l'arrivé des joueurs sur l'île, l'ange aura perdu tous ses points de pouvoir et O'Connor le fera disparaître. Puis il ira dans le passé rechercher l'autre fragment. O'Connor est dans son labo toutes les nuits pour travailler sur sa machine.

JE NE VEUX PAS VOUS JETER LA PIERRE, PIERRE

Tout serait vraiment trop simple si il n'y avait pas un gentil cadeau bonux : un ange au service de Daniel.

Le surlendemain de l'arrivée des joueurs sur l'île un visiteur débarquera, au look rasé de près et flanqué d'une petite mallette noire. Peter Stone (tel est son nom) est un Skin de Liverpool envoyé par Daniel pour savoir ce qu'il est advenu de l'ange de Jean appelé Andrew Pierce. Tel un "Victor Nettoyeur" de base, il mènera son enquête, pas très discrètement, et découvrira la tanière de O'Connor trois jour après son arrivée. Aussitôt un section de combat multi-rôle de soldats de Dieu débarquera sur l'île et Peter Stone mènera l'assaut de nuit sur la propriété de O'Connor... Destruktiv' kommando!

Mais il sera trop tard pour sauver Andrew Pierce. Peter Stone se fout royalement des vikings, mais s'ils s'intéressent de trop près à son enquête, il se fera un joie de leur apprendre que la curiosité est un vilain défaut. En fait, l'intervention de Stone dans l'aventure est optionnelle et le M.J peut très bien s'en dispenser, mais c'est comme vous voulez, c'est vous qui voyez. Tout est proposé, rien n'est imposé. Enfin ça serait tout de même vachement plus fun.

GARÇON, LA SUITE...

Les joueurs peuvent très bien terminer l'aventure après que Gwen leur ait donné la pierre et qu'ils aient cassé la tête à Görst. Mais il reste le problème du second fragment. Si les viking mentionnent son existence dans leur rapport quotidien à Mme Mussot, elle leur ordonnera de retrouver également le second fragment. Une visite chez O'Connor s'impose, et ce, avant l'intervention de Stone et ses soldats de Dieu.

Si les joueurs n'ont pas fait le lien entre O'Connor et Görst, Le vieux Murray pourrait leur faire comprendre qu'il se passe de drôles de choses du côté la résidence O'Connor durant la nuit (des bruits comme celle d'une usine électrique dû aux essais du cyclotron, des ombres d'hommes en armure provenant de squelettes échappés errant dans le cottage, etc...). Bref, il faut les persuader d'y aller.

Après qu'ils aient découvert l'entrée du souterrain et détruit leurs compatriotes osseux, ils se trouveront en face de O'Connor dans son labo. Il ricanera en les voyant, tenant son cyclotron-caméscope à la main, et leur lancera "êtes-vous prêts à rejoindre vos ancêtres?" et une énorme déflagration envahira la pièce. Bienvenue dans la quatrième dimension.

BACK TO THE PAST

Ben oui, les joueurs vont avoir l'honneur de rejoindre leurs ancêtres en la personne de Skjern. Tel un Tex Avery historique, ils vont se trouver plongés dans un univers inconnu qui est le Canada du Xème siècle. Skjern a bel et bien réussi à atteindre un fabuleux pays à l'ouest et c'est le Canada avant sa découverte. La coupure de presse trouvée dans le bureau de O'Connor, mentionnant la découverte d'un Knörr au Canada, est là pour prouver qu'il y est arrivé ; c'est également la déduction de O'Connor et la motivation première de la fabrication du cyclotron. La déflagration survenue dans le labo est la mise en branle du processus de retour dans le passé. Ce processus comporte quelques inconvénients puisqu'il combine le voyage dans le temps et dans l'espace. Les personnages vont donc traverser successivement un sous-marin allemand de la seconde guerre mondiale en train de prendre l'eau (6 rounds de jeu) avec un équipage hystérique, un navire anglais subissant un abordage pirate (6 round de jeu) dans un ambiance de boucherie collective, et un champs de bataille de la guerre d'indépendance américaine opposant les troupes de sa gracieuse majesté britannique aux troupes de volontaires américains (6 rounds de jeu) dans un décor de bataille rangée avec tambours et étendards. Le paysage se transformera au fur et à mesure du retour dans le passé.

Exemples: les coursives métalliques du sous-marin se métamorphosent en plancher de pont de navire en bois, puis le pont du navire anglais devient une verte colline de champs de bataille. De même les soldats allemands deviennent des pirates et les pirates deviennent des fantassins anglais en formation de combat. Chaque changement de décor pourra s'accompagner d'un choc destructeur comme l'explosion d'une mine sous-marine, l'éperonnage du navire et, enfin, l'explosion d'un boulet de canon. Puis nos héros émergerons d'un brouillard dense pour se retrouver dans une forêt Canadienne d'un calme inquiétant. Pas l'ombre d'un O'Connor à l'horizon.

PLUSIEURS CHOIX de moments d'arrivée s'offrent au meneur de jeu (quel luxe) :

Séquence violente: Skjern et ses hommes viennent d'arriver sur le continent américain. Les joueurs les découvriront en train d'installer un camp dans une clairière voisine. Durant la nuit ils subiront l'attaque d'une trentaine de guerriers indiens menés par O'Connor, qui a réussi a les manipuler grâce à un déguisement de Shaman.

Séquence ruse: Skjern a déjà pris contact avec la tribu locale et les vikings sont prisonniers. O'Connor parlemente avec le chef des indiens pour récupérer le fragment.

Séquence diplomatique: Skjern a réussi à convaincre les indiens qu'ils pouvaient vivre en bonne intelligence avec eux. En gage de sa bonne foi, il a donné au chef le fragment de Mjolnir qui orne désormais le totem de la tribu indienne. O'Connor va tenter de voler

le fragment durant la nuit, avec l'aide de trois squelettes indiens. Autant dire que le vol de le relique va déclencher la colère des indiens, qui vont se venger sur Skjern et ses hommes. Ceux-ci campent à quelques kilomètres de là.

En ce qui concerne l'attitude de Skjern, il cherchera toujours à échapper à la justice Viking et préférera rester sur ce continent. Ses hommes l'approuvent dans leur grande majorité et sont prêts à se battre pour cela. Seule l'idée de revoir Gwen pourra le faire fléchir (mais pas ses hommes, évidemment). Il se fout désormais royalement du morceau de marteau de Thor.

Par ailleurs, le Knörr est incapable de faire le voyage en sens inverse (il est planqué dans un grotte qui donne sur l'océan). Le seul moyen de retour des joueurs est de récupérer le cyclotron de O'Connor. O'Connor le transporte toujours sur lui, dans un étui blindé. Le cyclotron est simple d'usage, comme un caméscope, il suffit d'appuyer sur "on" et puis sur "forward" pour revenir vers le futur. Et hop, Ecosse 1993. C'est ti pa bô ça, madame!

- Si le groupe de joueurs comporte un viking dévoué à Tyr, il entendra une voix lui disant de ramener Skjern et ses hommes pour qu'ils subissent la justice viking ou de faire justice lui-même.
- Si le groupe comporte une valkyrie dévouée à Freyja, elle entendra une voix lui disant de réunir Skjern et Gwen, de si gentils amoureux. Va y avoir des tempêtes sous les crânes de nos joueurs.

En aucun cas les dieux vikings n'interviendront directement sur le sol indien si on les invoque.

Conclusion

A leur retour au présent, les joueurs devront faire un rapport à Mme Mussot et lui remettre, éventuellement, la ou les pierres. Si Skjern est avec eux, Tyr et Freyja s'incarneront pour l'occasion et seront présent lors du débriefing dans le bureau Mme Mussot. Tyr sera là pour condamner Skjern à rejoindre son complice Görst au royaume des morts et Freyja défendra le cas de ce "pauvre Skjern", berné par un géant au service de Loki, en demandant qu'il se rachète en faisant preuve de dévotion à la cause vilcing dans le présent. En fin de compte, les deux dieux demanderont leurs avis aux joueurs qui feront pencher la balance dans un sens ou dans un autre.

Si les personnages parlent à Freyja de leur promesse à Gwen, celle-ci leur dira qu'elle peut redonner forme humaine à Gwen grâce à une rune. Cette rune devra être gravée sur un des deux fragments et Gwen devra la porter en pendentif. En contrepartie, les joueurs devront s'engager à réunir un couple d'amoureux cha-



cun par an et par personnage...une tâche nouvelle pour nos barbus qui peut se révéler plus dure que de casser du géant.

A la fin du débriefing, et du jugement éventuel, on frappera à la porte du bureau : c'est Jean himself qui viendra, l'air agacé, demander qu'on lui remette le cyclotron de O'Connor (histoire que personne ne s'avise de jouer avec une nouvelle fois). Si les dieux vikings sont présents, ils lui balanceront le cyclotron à la tronche en lui disant de mieux s'occuper de ses anges.

Conditions de victoire

- échec total : ne pas ramener de pierre et ne pas réussir a faire revenir Skjern.
- échec partiel : récupérer juste une pierre.
- victoire partielle : récupérer les deux frag-
- victoire totale : posséder les deux fragments et revenir avec Skjern.

es PNJ

CHARLES O'CONNOR

(sorcier)

FO: 1 VO: 4 AG: 2 PR: 2

PE: 2 AP: 1 PP:-

Talents: Lecture + 1, Pentacle + 1, Invocation + 1, Demande + 1, Sort Annexe + 1Sorts: Vrai Nom, Créer un squelette, Pentacle, Invocation et Demande pour un Démon, Pentacle, Invocation et Demande pour un Ange.

GÖRST / THURSTON MOORE

(Démon de grade 2 de Malphas alias Loki pour les vikings)

FO: 4 VO: 5 AG: 3 PE: 3 PR: 3 AP: 1 PP: 25

Talents: Arme de contact + 1, Bateau à rames + 1, Baratin + 1, Discussion + 1, Discrétion +1, Tactique +0

Pouvoirs: Discorde + 2 (Spécial), Mensonge + 2 (316), Arme de contact mobile (415) qui est une Épée longue, Augmentation permanente de la volonté (353), Paralysie + 2 (xxx), Lire les pensées + 0 (323), Invisibilité + 2 (261), Armure Corporelle + 2 (212), Coma +1(136).

Note: en combat, Görst se rend invisible et lance des attaques mentales (discorde, paralysie, coma) avant d'aller au corps à corps.

GWEN

(âme en peine/fantôme)

FO:3 VO:4 AG:2 PR:3 PE: 2 AP: 3 PP: 14

Pouvoirs: vieillissement +0 (153), cauchemar+0 (326), Télékinésie +1 (125), Onde de choc +1 (124), Peur +0 (134), Rebond +1 (255) contre le corps à corps, lire les sentiments +0(324).

Note: n'oubliez pas que Gwen est incorporelle

PETER STONE

(Ange au service de Daniel de grade 2)

FO: 6 VO: 3 AG: 6 PR: 3/6

PE: 3 AP: 2 PP: 20

Talents: hooliganisme +1, Esquive +1, Corps à Corps +2, Arme de contact +3, interroger

Pouvoirs: Armure +2 (211), Arme de contact bénite (411) qui est une batte de base-ball, Force (351), Agilité (355) Esquive acrobatique +3 (115), Combat (346), Précision +1 (241), Soldats de Dieu (533), Détection du mensonge +2 (316)

Equipement: une grande mallette contenant une batte de base-balle bénite (puissance : +6 au total), des canettes de bière et sa carte de supporter du Liverpool FC.

Note: Peter commencera le combat en augmentant sa précision, puis en lançant quelques éclairs, puis prendra sa batte pour calmer ceux qui restent.

SQUELETTES

Caractéristiques de base des squelettes

- + Armure Viking (protection 2)
- + épée longue.

INDIENS

Humains normaux armés de Tomahwaks. d'arcs et de lances.



Règles optionnellement officielles d'encombrement pour Car Wars



ous deux, là" grogna Sid, s'adressant à deux des plus feignants de ses employés "amenez-moi le Lance Micro-Roquettes, je vais le monter".

Oscar et Bert se dirigent vers la réserve et localisent l'objet désiré. Ils restèrent pantois devant le lance-roquettes, se grattant la tête bêtement.

"Euh... Chef...?"

"Quoi?!"

"On peut pas le soulever, on sait pas combien d'Unité de Poids ça fait.."

C'est clair, le concept d'Unité de Poids (UdP) a été trop loin. La situation frôlant le ridicule, j'ai décidé de régler le problème en publiant une variante officielle. Si ça vous sied, utilisez la, sinon restez-en aux UdP.

Un piéton peut porter jusqu'à 100kg d'armement ou d'autres matériels. Plusieurs piétons peuvent soulever ensemble des objets plus lourds (comme une arme sur trépied) en répartissant le poids entre eux. Avec suffisamment de bons samaritains, vous pouvez même remettre votre voiture sur ses roues.

La quantité de poids portée affecte bien entendu votre vitesse de course.

Poids porté	Pénalité de vitesse
0-10 kg	Aucune
11-20 kg	-1/4"
21-30 kg	-1/2"
31-60 kg	-3/4"
61-100 kg	-1" *
T.T	

*: Une telle charge impose au porteur de tout poser pour pouvoir se reposer un tour sur deux.

En plus du poids en surcharge, l'équipement personnel est classé en fonction de la manière dont il est porté : sans les mains (à la ceinture, accroché à la veste de combat, etc...); à une main (la plupart des armes sont dans cette catégorie); à deux mains (armes lourdes, objets encombrants); et dans un sac à dos.

Un piéton peut porter une arme "à deux mains" ou un gros objet à la fois, ou bien deux armes "à une main". N'importe quel nombre d'objets peut être accroché au porteur. Un seul objet à la fois peut être porté en "sac à dos". Les sacs à dos en eux-mêmes sont considérés comme objets "sans les mains".

Une arme portée dans un holster prend un tour à préparer, alors que les armes en bandoulière en prennent deux.

Les sac à dos ne peuvent être conservés au volant. On considère que chaque sac prend 1/2 espace quand il est chargé dans un véhicule comme cargo. Il faut 1d tours pour sortir un objet ou une arme d'un sac à dos.

OBJETS PORTÉS EN SAC À DOS

Sac à dos	2 kg *
Batterie de Fusil Laser	15 kg
Radio de campagne	7 kg

* : Peut recevoir jusqu'à 10 kg d'objets "sans les mains", ou "à une main"

OBJETS À UNE MAIN

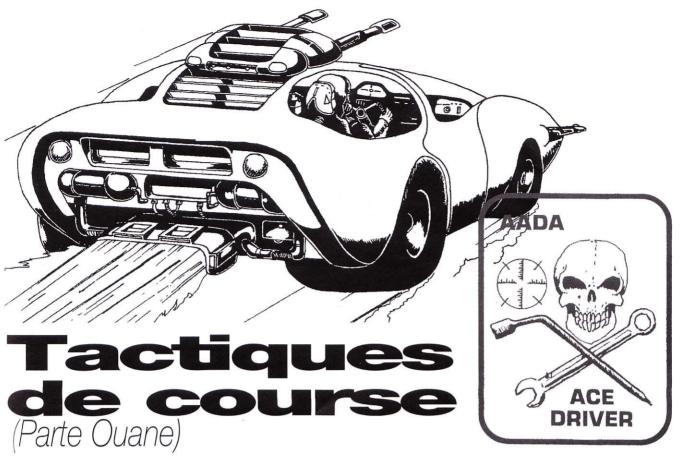
Derringer	250 g
Pistolet Léger	500 g
Pistolet Lourd	1,5 kg
Fusée de détresse,	3 kg
Mine Adhésive	1 kg
Couteau / Baïonnette	250 g
Grenade	500 g
Bouclier anti-émeutes	12 kg

OBJETS À DEUX MAINS

Fusil Laser (sans la batterie)	5 kg
Lance-flammes Portatif	25 kg
LAW	10 kg
VLAW	5 kg
Lance-grenades (sans les grenades)	5 kg
Extincteur portable	10 kg
Fusil Anti-Véhicules	12 kg
Fusil AV Lourd	15 kg
LAW Laser	12 kg
VLAW Laser	9 kg
LR Portatif	17 kg
LMR Portatif	15 kg
Gyrojet (250 g par munitions)	7 kg
Gyrojet Double canon	9 kg
Fusil d'assaut	6 kg
Stinger	15 kg
Bazooka (1 kg par munitions)	10 kg
Pistolet mitrailleur	4 kg
Fusil	5 kg
Fusil à pompe	8 kg
Fusil à effet Gauss	5 kg
Arme sur trépied (+1/2 du poids de l'arme)	12 kg

OBIETS "SANS LES MAINS"

2,210 01210 220 11211	
Viseur laser	500 g
Armure personnelle	5 kg
Armure personnelle lourde	12 kg
Veste de Combat (Peut porter jusqu'à 5 kg d'obj main", ou "sans les mains")	2,5 kg iet "à une
Veste de Combat Blindé	6 kg
Combinaison ignifugée	1,5 kg
Armure personnelle anti-crash	5 kg
Masque à gaz	1,5 kg



on, rien à voir avec des trucs infaillibles qui vous feront gagner une course. Néanmoins, un joueur utilisant ces tactiques avec soin et parcimonie en tirera un avantage certain sur des adversaires qui n'achètent pas Plasma. Les pistes de course sont des contextes complètement différents des arènes. En arène, ce sont surtout la puissance de feu et l'endurance qui ont de l'importance : les véhicules sont plus souvent des plates-formes uniquement conçues pour faire feu et pour encaisser la puissance de feu adverse. Sur piste, les véhicules sont des monstres de puissance et de manœuvrabilité plutôt que des véhicules de combat. Un vieux proverbe dit que vous ne pouvez pas aller plus vite qu'une balle, mais vous pourrez certainement vous mettre hors de portée avec une voiture rapide. Avec de telles accélérations et des vitesses de pointe aussi élevées, le duel en course possède des techniques de construction et des stratégies complètement différentes. Ces articles contiennent les notes que j'ai pu prendre à propos des tactiques des gagnants.

CONSTRUCTION

Le but principal de la plupart des courses est de couvrir une certaine distance en un minimum de temps (au lieu de détruire tout ce qui se présente sur votre chemin). Ceci demande une accélération et une vitesse de pointe élevées, qui sont des priorités pour un véhicule de course. La priorité suivante revient à l'armure, alors que les armes sont à peine évoquées.

D'abord, prenez le plus gros moteur que vous puissiez caser dans votre voiture, sans oublier de garder un minimum d'espace pour le conducteur, les accessoires, et les armes. Les moteurs à essence sont parfaits si vous pouvez vous les payer, car ils possèdent un rapport poids/puissance bien supérieur à celui des moteurs électriques. En course, une accélération de 10 mph par seconde est le strict minimum acceptable. 15 mph sont plus appréciables, et 20 mph deviennent un standard.

Au début de la construction de votre véhicule, il serait peut-être intelligent de penser aux carrosseries en carbure d'aluminium, bien qu'elles soient fragiles et qu'elles rendent les modifications de châssis horriblement chères. Si vous renoncez au carbure d'aluminium, payez vous au moins une carrosserie carenée. C'est relativement peu cher, et ça augmente votre vitesse de pointe. Si vous avez l'argent, construisez vous un véhicule combinant vitesse, légèreté, et aérodynamisme.

Les pneus courses sont le seul type de pneu à envisager pour faire de la course : le +2 en TR est indispensable. Bien sûr, si vous ne comptez pas dépasser les 100-120 mph, les PS en plus des pneus Radial et leur +1 en TR devraient suffire.

Une armure lourde n'est pas très compatible avec les impératifs de la course : 30 pts d'armure sur un coté représente une armure lourde. La plupart des coureurs se contentent de 15-25 pts sur les cotés, et 20-30 à l'avant et à l'arrière. Le toit et le fond sont munis de très peu d'armure, en général 2-10 points. Rappelez vous que l'armure pèse lourd, et les constructeurs de véhicules

de course font la chasse au moindre kilo superflu.

Les même consignes sont valables pour les armes. Toutes les armes de gros calibre ou lourdes comme le Double Laser, le Canon Anti-char, ou le Lance-flammes Lourds sont proscrits d'avance. En fait, toute arme de plus de 400 lbs est pénalisante pour ce qui nous intéresse : la vitesse. On préférera des armes légères et précises comme la Mitrailleuse, le Lance-Roquettes, le Laser Léger ou Moyen. Le placement est simple : tout à l'avant ou à l'arrière, avec peut-être une ou deux roquettes à usage unique sur les cotés. En effet, la plupart des combats se passent d'avant en arrière, ou vice-versa, rarement sur les cotés. Ceux qui montent des armes plus lourdes comme les Canons à Effet Gauss ou les Lasers ont tendance à les mettre en tourelle afin de couvrir tout le champ, et ce sera en général la seule arme de la voiture. Les dispenseurs et les Lance-Grenades sont rares, du fait que très peu de pistes les acceptent. Ils sont considérés comme pas fair-play du tout, et pire, ils endommagent des pistes entretenues à grands frais.

Pour ce qui est des accessoires, les suspensions renforcées et les enjoliveurs blindés sont de rigueur. Dieu merci, les nouvelles règles ne rendent plus tellement indispensables des accessoires aussi lourds que les jupes et les spoilers, vu qu'ils ne font désormais plus que réduire les pénalités de crash. Ils peuvent néanmoins être bien utiles si vous avez encore un peu de place.

Mon colonel, le courrier!

Celle-là, on vous la livre brut de décoffrage, sans fioritures. Le jour où elle est arrivée, le colonel s'est souvenu de sa devise : « J'aime l'odeur du napalm sur une colline au petit matin. » Ou quelque chose comme ça. Merci qui ?

GARANTIE 100% AUTHENTIQUE

Bonjour !

Hyant decovert if y a peu votre Magazine MASTA nº 10 (dont le juste litre senal plutet TORCHON nº10"), je vous écrès à la suite du prophed degout que m'a provoque so lecture

* Première remarque: Comment osey vous user d'un Humour si outrageaut a l'égard de ce grand l'aisieur qu'est GARY GIGAX à Vous vous premez pour des auteurs abris que vous m'ête que des sainnibella à la manque ! Lui c'est LE créateur du jeu de Rôle - Legère muance menseurs vous me trouver pas !! Vous jalousey mes quin ément le succès mondual qu'ent comme et que commaissent logours DBD et ADBD ! Voilà la verile d'Alors, que vous tourniez en nidicule 11º GIGAX en me sortant que des jeus à deux franco (et encore je suis genereus!) je rigole -- De plus je mole qu'il est facile de se moquer par le biaro de la preme! La l'acketé semble vots

* Densième Remarque: Vous vous permetter de juzer du style qu'emplace
Robert E Howard dans ses Romans - Alors permettez
mo: de juzer du votre: On se demande si vous
êtes dejà altes à l'école dans votre vue - vous
m'arriver pas à former dens phrases coherentes
et vous oritiques l'un des maitres de l'Henoir
Faulassy da, je Rêve!!! grant à la blagce

douteuse en napont avec & sucurda de Robert E Howard, je n'en partera mime pas lant sa havone part prime à entendre

3 neuroque: je vais mainlanant piquer au vij votae orgenil de gros bolus: Vos jevs (cars de CROE essenticHement) ne coma issent de succes qu'auprès d'adoperent boutonneux prostes, fautament en s'identificant aus gros Bills qu'il ucanneut dans vos jeus - où est la part de rêve dans vos construis feme la vois par de rêve dans vos construis feme la vois de Volgarité. Alas je no douceulut en comparant MERP ou encore Rêve de Diagan à vos jeus (de Role 1909)

4 Tremarque : A la fin de vos prendo antide, vous vous plaver (er j'en pare...) à gremander à vos l'ecleurs (dant l'age mentie doit être bien bas pour apprecier de telles cochameres, 1) d'être remer c'el Cantosatis faction?)

* pombant * C'est alors en effet que y dois vous remercient y me sis pombant * vous remercie pour un'avoir overt les yeus et maisin par remanguer que la comerce contest aussi deus à milie, du feu de Rôle (* = Mechance e gratuits à l'egard de personnes saus resquels vois serve) tois insort à P'ANTE) Connerse parfadement illustrée part des blagues vaseuses qui me gout nors que vous!

from June Sur a, je me vous salve pro!

B: quelques membres de mon club se sont jours à moi après avoir le votre TORCHON!

Faites une BA : passez une PA !

GRAND VOYANT - MÉDIUM

Regardez bien ce qu'il a en main, c'est une preuve fatale! Si vous voulez vous faire aimer, ou si votre partenaire est parti avec quelqu'un, c'est son domaine! Vous serez aimé et votre partenaire reviendra. Il courra derrière comme un chien derrière son maître. Il crééra entre vous une entente parfaite sur la base de l'amour! Les problèmes qui vous paraissent désespérés, seront résolus. Protection contre les mauvais esprits. Succès aux examens. Réussite dans tous les

domaines! Discrétion assurée. Résultats en une semaine! Par correspondance, joindre enveloppe timbrée.

Reçoit tous les jours de 8 h à 21 h au : 28, Rue Brossolette, 4ème étage, porte en face.

ANGIE EVERHEART...

... Aimerait bien rencontrer le jeune Philippe Mouret qui a l'air, je cite, "si mignon sur sa photo".

EDUCATEL

Vous aussi, vous pouvez devenir guitariste dans un groupe de Heavy Metal! Apprenez n'importe quel instrument par correspondance! Nombreuses références:

Fight, Twisted Sister, Joe Vai, Yvette Horner, Steve Satriani...

G.E.RANNE...

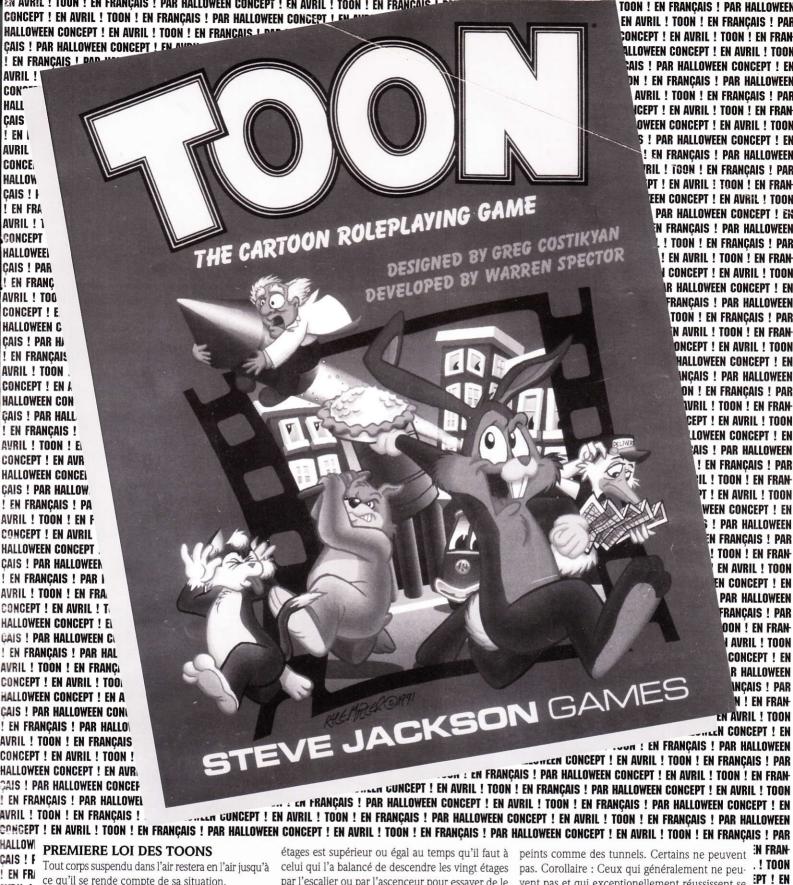
... Etait bourré dans le dernier numéro. Il cherche le jeu Warlocks, toujours chez Games Wotkshop. Faire proposition au magazine qui transmettra à l'interessé si pas trop cher. Il rappelle au jeune Philippe Mouret qu'il a trouvé Rogue Trooper. Il ne lui rappelle pas à quel prix, ça l'énerverait.

LA PARTIE MASCULINE DE G.E.RANNE...

... Veut savoir où la moitié féminine de G.E.Ranne et la jeune Marina prennent des cours de karaté, option casser les noix.*

MAIS LÀ! TU LE VOIS PAS, L'OURS?

Plasma 12. Février - Mars 1994 • Une publication de **Halloween Concept** SARL de presse RCS Paris B 391 996 527 APE 222C sous licence d'**Idéojeux**. Périodicité bimestrielle. • Directeurs de Publication : Marc Nunès et Guillaume Gille-Naves • Rédacteurs en chef : Anne et Gérard Guéro • Maquette : Hervé Loiselet • Illustrations : Alberto Var Anda, Pierre le Pivain, Synaps, collection perso, © Steve Jackson Games et © Siroz-Idéojeux. • Ont participé à ce numéro : Stéphane Bura, Jeff, Tristan Lhomme, G.E.Ranne, Zlika, je crois que l'on oublie personne... • Car Wars © Steve Jackson Games • Gurps itou. • Scans : GGN • Photogravure, flashage, impression etc : Imprimerie de Champagne



ce qu'il se rende compte de sa situation.

SECONDE LOI DES TOONS

AVRIL!

CONCEP

CAIS!

! EN FR

CONT

HALL

CAIS

! EN I

AVRIL

Tout corps en mouvement aura tendance à rester HALLOW en mouvement jusqu'à ce que de la matière solide ne s'interpose soudainement.

TROISIEME LOI DES TOONS

AVRIL! CONCEP Tout corps passant au travers de matière solide laissera un trou correspondant à sa périphérie.

CAIS! | QUATRIEME LOI DES TOONS

EN FR/ Le temps requis à un objet pour tomber de vingt Certains corps peuvent passer à travers des murs ET TOON TOMBE EN AVRIL!

par l'escalier ou par l'ascenceur pour essayer de le récupérer intact.

CINQUIEME LOI DES TOONS

Tous les principes de la gravité sont annulés par la

SIXIEME LOI DES TOONS

Si la vitesse augmente, un objet peut-être à plusieurs endroits à la fois.

SEPTIEME LOI DES TOONS

vent pas et qui exceptionellement réussissent se font souvent écraser par des trains ou des camions.

HUITIEME LOI DES TOONS

Le réarrangement moléculaire des chats n'est jamais permanent. Corollaire: Un chat peut prendre la forme de son contenant, une bouteille ou un aquarium par exemple.

NEUVIEME LOI DES TOONS

Les enclumes tombent toujours en dernier.

. ! TOON EPT! EN LOWEEN S ! PAR IN FRAN

LOWEEN

S ! PAR

IN FRAN-

EPT! EN AVRIL! IUUN : EN FRANÇAIS : PAK MALLUWEEN GUNGEPI : EN AVKIL! IUUN : EN FRANÇAIS : PAK MALLUWEEN GUNGEPI : EN AVKIL! IUUN : EN FRANÇAIS : PAK MALLUWEEN CONCEPT ! EN AVRIL ! TOON ! EN FRANÇAIS ! PAR HALLOWEEN CONCEPT ! EN AVRIL ! TOON ! EN FRANÇAIS ! PAR HALLOWEEN CONCEPT ! EN AVRIL ! TOON ! EN FRANÇAIS ! PAR

.! TOON

ALLOW Un jeu édité par Halloween Concept sous license Steve Jackson Games Als! Par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 en français 1 par Halloween Gunger 1 en avril 1 juni 1 EN FRANÇAIS ! PAR HALLOWEEN CONCEPT ! EN AVRIL ! TOON ! EN FRANÇAIS ! PAR HALLOWEEN CONCEPT ! EN AVRIL ! TOON ! EN FRANÇAIS ! PAR HALLOWEEN CONCEPT ! EN AVRIL! TOON! EN FRANÇAIS! PAR HALLOWEEN CONCEPT! EN AVRIL! TOON! EN FRANÇAIS! PAR HALLOWEEN CONCEPT! EN AVRIL! TOON! EN FRANÇAIS! PAR HALLOWEEN

