Le magazine qui en a

Avril / Mai 94 - ISSN 1150-1472

N°13 - 35 F





Pasque c'est plus fort que toi !

Vous aussi, manifestez votre joie! Abonnez-vous à Pasqua... heu... à Plasma, le magazine qui en a. 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 (voir Plasma n°12), 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.

cette sensation cette s'appecce ...
Clasma

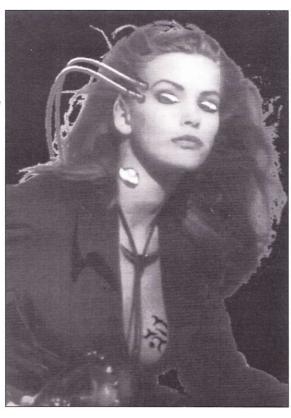
Vous pouvez également recevoir le T-Shirt Plasma si vous êtes déjà abonné en nous envoyant votre nom, votre adresse et votre tout accompagnés d'un règlement de 75 Francs à l'ordre de Halloween Concept. Où ça ? Là :

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

Nom:	. Prénom :	Adresse:
Age et signature (des parents pour le	s mineurs) ·	

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

'est un numéro de Plasma de fête que vous tenez dans vos mains fébriles. Pourquoi ? Parce que Siroz est confirmé comme l'une des sociétés françaises de jeu de simulation les plus top avec le Trophée 1993 du meilleur supplément pour un jeu de rôle. En fait. deux prix en un puisque Siroz est ex-æquo avec lui même! Vous aurez tous les détails et toutes les explications un peu plus Ioin! Parce que In Nomine Satanis / Magna Veritas devient le jeu français le plus exporté du monde avec sa publication en **Allemagne**, sa publication prochaine aux Etats Unis et maintenant en Espagne, c'est tout nouveau, ça vient de sortir. Ensuite, les petiots doigts de fée qui réalisent Plasma viennent de publier Toon, le jeu dans l'univers des cartoons! Si vous ne connaissez pas Toon. dès la page 7, vous en saurez plus ! Et comme Toon est diffusé par Siroz, on reste dans la famille! Et puis, souhaitez la bienvenue à notre copine Avryl Door qui illustre à merveille quelques articles de ce numéro. à tendance carrément Cyberpunk! Plasma 13, un vrai porte-bonheur!



Plasma c'est plus fort que toi et que toiet !*

Tout sur tout et même sur le reste, the Siroz way !	J1
6	
JÉSUS SUPERSTAR Jésus revient, et il n'est pas content! Un scénario délire et déjanté pour le jeu qui sent autant l'encens que le soufre , j'ai nommé In Nomine Satanis!	39 Un scéna
18 ABRAKADABRA Un scénario pour Berlin XVIII avec de la neige, du luxe et des nains de jardin. Ou presque.	46La rubriq
25 DANS CULTURE	Les répoi

De Jack Kirby à Street Fighter 2, rien que du vrai, rien que du bon!

NEWS ET DREVIEWS

2

MIDNIGHT SUMMER'S NIGHTMARE

Un scénario pour **Scales**

Ah, qu'elle est belle ma Normandie, avec ses succubes, ses loup-garous et ses Dragons...

9 LOVE LIKE BLOOD Un scénario pour Bloodlust qui peut faire

suite à celui de Plasma 11 si ça vous fait plaisir.
Enfin, c'est vous qui voyez...

46 Car Wars

La rubrique qui vous explique pourquoi les belges ont des essuieglace à l'intérieur de leurs voitures !

48LE COURRIER DU COLONEL

Les réponses à vos questions, vos insultes, vos adresses, la totale. Et toujours les plus belles PA du monde!



C'est sorti!

FRERES DE LA NUIT POUR BLOODLUST

15 ans se sont passés après la fin de la campagne Eclat de Lune. Et tout porte à croire que Tanæphis est à nouveau menacée. par quoi ? Par qui ? et quel est le rôle des sectes et des sociétés secrètes dans cette nouvelle menace ? C'est ce que vous découvrez dans les Frères de la Nuit. Tout ça et un résumé des 15 ans passés, les relations entre armes et un exposé sur toutes les sociétés secrètes qui se partagent le continent et sur les mystérieuses sectes, ces groupes d'Armes, auxquels vos personnages appartiennent peut-être.

Par la Siroz Dream Team. Ilustré par Alberto Varanda et Frazetta.

GURPS BASIC SET

Nouvelle édition revue et corrigée! Gurps entre enfin pleinement dans l'ère Siroz. La nouvelle édition de Gurps, un pavé de 256 pages, sans compter le cahier de 16 pages détachable, illustrée de main de maître par le petit Cédric Giroux qui s'ingénue à signer avec un pseudo. Comme si chez Siroz on prenait des pseudos, hein Croc?

Gurps, c'est à part ce livre de règles, le meilleur système de jeu universel jamais écrit, plus de cent suppléments qui seront adaptés en Français au fil des mois. Gurps, c'est une richesse inégalée dans le monde du jeu de rôle : de Conan au Cyberpunk, des frontières de Space aux entrailles d'Horreur, du Far West à la Rome Impériale, des Lapins aux Aliens! Toute une gamme d'outils à la création, d'outils pour les maîtres de jeu et pour les joueurs.

Plus qu'un jeu, une manière de jouer!

Par Steve Jackson, traduit par Véro Delêtre et Nico Benoist et illustré par Cédric "Cervall" Giroux.

Ça sort!

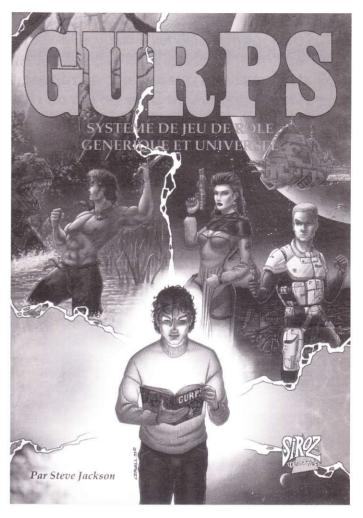
ECRAN ELÉCKASE

Eléckasë, c'est le jeu d'Héroïc Fantasy que publie Ormékiane Productions et que diffuse Siroz-Idéojeux! Après le livre de base, c'est au tour de l'écran, tout couleur d'être publié. Et en sus de l'écran, qui contient toutes les tables dont vous avez besoin pour maîtriser efficacement une partie, vous trouverez un scénario de 8 pages inédit!

MUCHOS PESOS CAPHARNAÜM

Muchos Pesos, c'est la nouvelle extension pour INS MV, le jeu qui sent le soufre. mais écoutez plutôt :

- Confessez-vous mon fils...
- Oui mon père, j'ai pêché.
- Mais encore mon fils?
- Je joue à In Nomine Satanis Magna Veritas.
- Ahhhh Ce n'est pas très joli, joli, mon fils.
- Et j'ai toutes les extensions.
- Ah... Je vois Toutes?
- Heu... Oui, mon père. Toutes.
- Même Muchos Pesos Capharnaum?
- Hein? Allo?
- Muchos Pesos Capharnaum c'est la dernière extension pour INS MV! Elle est entièrement compatible avec la première édition et évidemment avec la seconde, on est pas des bêtes!





TROPHEE !!!!!

n le hurle, mais on en est fier! Pour la seconde année consécutive, Siroz obtient le Dion¹ du meilleur supplément pour un jeu de rôle publié dans l'année, tous pays confondus. La classe! Et ce qui est carrément bien, c'est que le prix est obtenu pour **Heaven & Hell**, le supplément pour INS MV *ET* pour **Un Regard Vertical**, le roman de Scales. Il y a effectivement eu Ex-æquo et jusqu'à la dernière seconde du dépouillement, c'était le suspense! Vous avez choisi, vous avez voté et nous en remercions! Et G.E.Ranne, les auteurs des deux suppléments concernés vous remercient encore plus! Ils n'arrêtent pâs de sautiller depuis! Surtout la moitié masculine qui était dans un tel état d'émotion à la remise des trophées qu'il ne se souvient plus de rien. Et comme toutes les photos prises ont été un tant soit peu ratées, pas de souvenirs...

Alors de la part de tout le Team Siroz, de la part de G.E.Ranne, de la part d'Alberto Varanda, qui illustre Heaven & Hell, de la part de tous les éditeurs qui publient ou qui publieront INS MV et Scales à l'étranger,

Merci !!!

Dion, du nom du sculpteur qui réalise les superbes trophées Casus Belli, Frank Dion que l'on adore !

- Mais qu'est-ce qu'il y a dedans ?
- Tout ! ou presque ! Des PNJs, des organisations, les répondeurs téléphoniques des Princes, des Armes, la vie des Anges au service de Daniel, les Ordres de mission, le Bureau, même nous on l'appelle comme ça...
- Le Bureau ? C'est quoi ?
- C'est un endroit tellement secret qu'il n'existe pas. C'est un service où les Anges et les démons travaillent main dans la main. Ou presque.
- Hein?
- Ben oui, p'tit...
- Mais, vous tenez ça d'où ?
- C'est moi qui pose les questions, mon fils, pas toi... tu la vends combien ton Intervention Divine ?

Par G.E.Ranne, illustré par Cédric "Cervall" Giroux et Alberto Varanda.

Bientôt!

TECHNOLOGIE POUR SCALES

Sur le même modèle que l'extension Politique, Technologie arrive pour Scales! Dans cette extension, vous découvrirez tout ce que vous devez savoir sur les différents systèmes informatiques, les projets secrets de la Mc Keenan & Dodge, les armes à feu et les armes magiques (magiques? Ben oui, magiques), les structures géographiques et les ley lines, les transferts de technologie entre le Dragon Céleste et les Technomanciens, l'organisation des QG des différents Dragons et plus encore. Tout ceci et des scénarios comme s'il en pleuvait! Vous aimez Scales, nous aussi! Merci qui?

Ouant au second roman de Scales, on cherche le titre et on le publie! Mais juste pour vous allécher, l'ambiance devrait en être un peu dorée... Dorée? Mais comment il s'appelle déjà, le Dragon Doré? Ancyte... C'est ça... Ancyte. Pourquoi je demande ça? non, pour rien, mais rouge et doré, ce sont deux couleurs qui vont bien ensemble, non? Pourquoi je dis ça? Pour rien...

Au fait, vous êtes nombreux à nous écrire que le squelette de Dragon sur l'écran de Scales, il ressemble à une grosse taupe. C'est pas une faute de Guillaume Sorel, c'est un peu fait pour...

Par la Dream Team, et illustré par Alberto Varanda, Guillaume Sorel et Stéphane Beau.

STELLA INCOGNITA POUR STELLA INQUISITORUS

Pierre Henri Pevel nous a concocté une extension historique pour Stella Inc. La reconquête 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! Surtout 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.

Par Pitch et illustré par les Synapses.

TOON L'ECRAN POUR TOON

Un écran magnifique avec des lapins par-

tout et en exclusivité 64 pages pleines à craquer de scénarios, d'univers Toonesques et de bobines de cartoons deroulées pour votre plus grand bonheur. Et toujours par Halloween Concept sous license Steve Jackson Games.

Plus tard !

BERLIN KONFIDENTIAL POUR BERLIN XVIII

La première extension pour Berlin XVIII nouvelle édition! Une extension conçue par Olivier Noël et réalisée par Pierre-Henri "Pitch" Pevel! Berlin par ceux qui y vivent et qui y travaillent. Des scénarios, du background, des révélations, et toujours de la qualité made in Siroz!

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 insuffler un peu de brise dans leurs univers fétiches, et le succès de l'édition française ne nous démentira pas.

Encore plus tard !

MAGIE POUR SCALES

L'extension idéale pour tous les magiciens, les alchimistes, les sorciers, les technomanciens et les Dragons qui pratiquent l'Art avec un grand A.

Les rituels, les formules, les sorts à lancer seul ou à plusieurs. Les sources de Mana les plus puissantes, le point sur les recherches magiques de la Mc Keenan & Dodge et des technomanciens indépendants. Tout sur les magiciens du monde de Scales, de Sidney à Anton Sykes. Un produit magique comme seul Siroz sait les faire!

GURPS SPACE POUR GURPS

Space, c'est l'extension que vous attendez tous si vous êtes attirés par l'espace infini et les frontières finales. Que vous jouiez à Star Wars, à Star Trek, à Traveller ou que vous ayez envie de jouer dans un univers de sciencefiction, Space est fait pour vous. Space, c'est l'une des extensions de Gurps les plus denses de la gamme, et ce, pour le même prix! Un souci de réalisme, une véritable mine de renseignements et de scénarios, une extension autorisée par la NASA et par les civilisations extra-terrestres les plus connues de l'ouest de M31 au fin fond de l'univers. Et c'est fait par Halloween Concept (ceux de Toon, les mêmes qui réalisent Plasma) mais avec l'autorisation et la distribution de Siroz!



GURPS VAMPIRE POUR GURPS

Probablement une des extensions les plus abouties de Gurps. L'alliance du plus représentatif des jeux de rôle d'ambiance (bah, que

ce mot est laid), Vampire, publié par White Wolf et traduit par Hexagonal, et du meilleur système de jeu générique, Gurps, publié par Steve Jackson Games et traduit par Siroz-Idéojeux. L'alliance de l'esprit et du muscle, de l'essence et du moteur, du sausisson et de l'ail... heu, je m'égare... Vampire, un jeu sombre, un jeu froid, un jeu qui prend un nouveau visage grâce son alliance avec la meilleure mécanique de jeu que nous connaissions.

SIROZ À BAS LES MASQUES

Rappelez-vous de cette superbe émission de télé sur feu la 5, il y a trois ans, "Ça vous regarde!", consacrée une heure entière au jeu de rôle. Un coup de projo exceptionnel sur un loisir qui ne l'est pas moins et qui continue d'étonner nos contemporains avec la présence sur le plateau de Didier "Casus Belli" Guiserix, Anne "Psaltérion" Vétillard, et le seul et unique Croc. C'est pour mieux comprendre les rolistes et les créateurs de jeu que Mireille Dumas, productrice et animatrice de Bas les Masques sur France 2, a contacté la Dream Team pour une émission spéciale: Drôles de jeu (vachement original, non?).

Seront présents sur le plateau : Croc, Stéphane Bura, les G.E.Ranne, Zlika et le jeune Jeff. On les verra répondre aux questions pernicieuses de la petite Mireille et expliquer au public ce que représente pour eux le jeu de rôle et comment il a changé leur vie. Seront également interviewés leurs proches, amis et parents ainsi que des joueurs, membres du Club Siroz et tirés au sort. A ne pas manquer!

OLE !!!!!

In Nomine Satanis en Espagne! C'est l'Opus Dei qui va être content! C'est sur le stand Siroz que s'est transactionnée la chose avec l'éditeur d'Acquelare, le seul jeu espagnol à avoir traversé la frontière. D'ailleurs, en passant, Acquelare devrait être bientôt traduit en France par l'intermédiare de Patrick Durand-Peyrolles, un gage de qualité, s'il en est.



ON EN EST ROUGE DE CONFUSE, LE RETOUR

Dans les crédits d'INS MV 2, dans le dernier Plasma, nous avons oublié le gentil Stéphane Bura qui a écrit le scénario "C'est en Smurfant qu'on devient Schtroumferon". Avec un titre pareil, on aurait pu s'en douter. On a de la chance qu'il ne nous fasse pas un procès.

4 ET 5 JUIN 1994

LA FETE DU JEU DE ROLE ET DE LA SAUCISSE! LA FOIRE À LA FERRAILLE ET AUX AVENTURIERS!

La fête Sirobellire, organisée par Siroz, Casus Belli et Ludodélire!
Un week end de fête au Club Loisir Dauphine le 4 et 5 Juin!

Un week-end placé sous le signe de la fête, de la convivialité et du dialogue : des concours idiots, des gages débiles, des surprises, des stars et des talents et surtout de l'amusement pour tous !

La grande fête **Sirobellire** est la première convention où vous pourrez rencontrer des auteurs et des éditeurs dans une ambiance détendue, sans aucune arrière pensée bassement mercantile: Venez présenter vos écrits, vos dessins,

vos projets, les professionnels du milieu ne seront pas là pour vous juger, mais ils seront là pour vous conseiller, vous en parler et pourquoi pas vous engager!

Des tonnes de lots à gagner dans un tournoi unique au monde : INS MV, Toon, Bloodlust, Scales, les jeux Ludodélire et des surprises de dernière minute !

Venez nombreux et formez vos équipes avant les tournois, vous pourrez jouer plus rapidement !

Complètement gratuit du début à la fin !

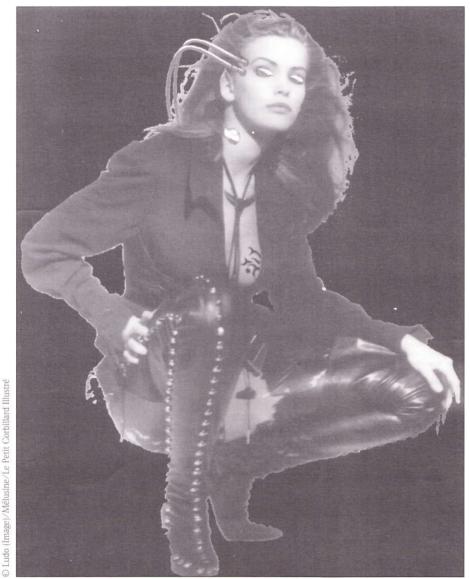
Le 4 et 5 Juin 1994, de 12 heures à 19 heures à l'Université Paris Dauphine, Place du Maréchal de Lattre de Tassigny, Paris 16ème.

Venez par le RER ou le métro, tout sera fléché pour que vous trouviez facilement ! Pour plus de renseignements, contactez le CLD au 44 05 44 38 Merci qui ? Merci Casus Belli, merci Ludodélire et merci Siroz !

Et surtout lisez Casus Belli n°81 dès sa sortie, vous aurez tout le programme !

Les jeux cyberpunk

par Steve Jackson



uand la vague Cyberpunk déferla, les créateurs de jeu se jetèrent dessus avec l'énergie des surfeurs de la Côte Ouest en manque de sensations. C'était un véritable don du ciel pour le milieu du jeu de science-fiction. Cela faisait des années et des années qu'on utilisait le même vieux futur et voilà qu'on nous présentait tout un tas de nouvelles idées, de nouvelles images et de nouveaux personnages. Et la cerise sur le gâteau, c'était l'attitude Cyberpunk qui allait au plus petit commun dénominateur du jeu de rôle comme un dataglove : Dans les campagnes grobillistiques de jeu de rôle classiques, un groupe de parias se promène dans un environnement hostile, en tuant d'autres personnes et en leurs volant tous leurs biens. Cela ne vous dit rien?

Malheureusement, les jeux Cyberpunk s'en

tiennent trop souvent à ce ppcd. Il est facile, peut-être trop facile, de concevoir une campagne autour de griffes-rasoirs, de rues craignos et d'un max d'attitude. Les alter egos des joueurs peuvent passer un bon moment à traîner, à frimer avec leurs implants et à se préparer à la baston. Super drôle... pas besoin de penser.

Un critique raisonnable pourrait répondre : "Et alors ?" Le Jeu de Rôle est avant tout un loisir. La seule façon de le rater est de le rendre ennuyeux.

Mais le Cyberpunk est une littérature d'idées... au moins, c'est comme cela qu'il a démarré. Quand le genre devint à la mode, il fut récupéré par les concepteurs de jeux. Les grandes questions - "Quel est le rôle de l'interface humain-ordinateur dans la société", par exemple - furent remplacées par "Comment

crois-tu que mon cyberbras va écraser ta cybergueule?". Et toutes les adaptations en JDR du genre, sans exception, ont flashé sur la frime et la violence.

Ce qui est peut-être pire, au moins du point de vue du joueur "sérieux" est le thème récurrent d'aliénation et de trahison qui transparait du Cyberpunk. En termes de jeu, cela veut dire, pour le joueur ras du front, qu'il est tout à fait normal de trucider ses copains. Et le JDR, le bon JDR, traite également du travail d'équipe et de la résolution d'énigmes. C'est ce qui le différencie de loisirs purement passifs comme la télé, le ciné ou les bouquins. C'est ce qui le rend utile en tant qu'outil éducatif. Et c'est ce qu'il a perdu le plus facilement dans un genre où les trahisons sont la norme.

Mais c'est ce qui peut se passer, et non ce qui doit se passer. C'est sûr, une bonne partie du C-punk ludique, une trop grande partie peut-être, est du grobillisme high-tech. Mais ce n'est pas l'intégralité du lot. Et certains atteignent même le niveau des premiers auteurs C-punk, en présentant un futur probable et en faisant réfléchir les joueurs : que devrais-je faire, que ferai-je, quand tout ceci sera réel ?

UN MARKETING D'ENFER

Avec de la violence et de la frime pour attirer les ras-du-front et des problèmes sociaux et intellectuels pour les joueurs plus adultes, le Cyberpunk est devenu le mouvement commercial le plus sérieux depuis Donjons et Dragon. L'Heroïc Fantasy est toujours le genre numéro un, parce que les parents l'achètent également à leur enfants, mais le C-punk est certainement numéro deux. Il est curieux que TSR, l'éditeur de Donjons et la locomotive du milieu ludique de simulation n'a jamais sorti un jeu Cyberpunk. D'après des rumeurs persistantes, leurs auteurs ont travaillé sur le projet durant des années mais chaque tentative a été rejetée par la direction pour des problèmes de "goût".

Ceux qui ont remporté un succès avec le C-punk, l'ont fait en abandonnant toute prudence et en fonçant tête baissée dans leur vision particulière de l'univers. Ce n'est pas simplement "la chance sourit aux audacieux", mais plutôt "la chance sourit à ceux qui sont sévèrement burnés", comme dirait Tapie.

PREMIERS ESSAIS

Car Wars était certainement le premier jeu Cyberpunk. Il dépeignait effectivement un univers sombre et high-tech, qui s'était effondré non à la suite d'un holocauste nucléaire mais dans une crise économique, dans lequel

Debriefing

Salon des jeux de la Porte de Versailles, c'était du 2 au 10 Avril 94.

'abord, un grand merci. Un grand merci aux organisateurs pour nous proposer un nouveau système de sécurité vachement original à base de badges magnétiques absolument infalsifiables. Un grand merci pour nous sécuriser et nous permettre de travailler dans une ambiance proche du chaos. Pour nous obliger à traverser le salon à chaque fois que l'on voulait sortir, à cause des badges infalsifiables sus-mentionnés. Pour avoir fait œuvre de charité en proposant le poste de vigiles à des handicapés qui ne disposaient pas de la parole, ni visiblement des fonctions élémentaires de réflexion (heureusement, pas tous, sur le tas il y en avait au moins un de sympa). Les mauvaises langues affirment qu'ils ont fait preuve de créativité en inventant une nouvelle classe de personnage pour AD&D: le Mong'.

Malgré cela, le salon s'est bien passé! Et même remarquablement bien! En quelques mots les points marquants d'une dizaine de jours de folie.

Siroz sur tous les fronts ! Que ce soit lors du tournoi interne de Footmania ou au concours de lancer de dragons en papier organisé par Hexagonal, Siroz les a tous mis ! Rien à faire, on est les meilleurs !

Siroz avait un stand superbe cette année, aux couleurs subliminales de l'OM, on ne se refait pas.

Stéphane, le gentil organisateur de la surboum Siroz (reportez-vous à l'annonce dans ces pages) s'est dévoilé en déclarant qu'il gonflait quand il mangeait des moules.

Marc, le dernier arrivé dans la boite et qui s'occupera désormais du stock a commencé très fort en se double entorsant la cheville.

Non pas en faisant une tentative de saut périlleux arrière avec vrille pour amuser la galerie, mais en posant le pied par terre. Comme ça. Bêtement. C'est réellement la cheville ouvrière d'Idéojeux (désolé Marc, fallait la faire tout de même...).



Sur le stand Siroz, on pouvait découvrir Toon et se procurer des reproductions en résine de la tête de Croc.

(debout, l'équipe Halloween Concept au complet : Guéro, Gille-Naves et Loiselet)

On ne dira jamais assez que le stand était beau et la tortue ninja rituelle flottait fièrement tel un oriflam!

Et puis ce sont les bonnes nouvelles, la signature d'INS MV en Espagne, Olé, et la remise du trophée Casus Belli du meilleur supplément pour un jeu de rôle du monde! Dès le prochain Plasma, vous en saurez plus sur la version espagnole du jeu ainsi que sur d'autres surprises qui sentent le soufre (un autre pays? Mamama... Chutttttt).

Sur le stand Siroz étaient également présents TOON, la sublimissime version française du classique de l'humour de Steve Jackson Games, édité par Halloween Concept et Eléckasë, le jeu d'Héroic Fantasy d'Ormekiane Production.

Tout le petit monde du jeu de simulation et de stratégie était évidemment présent, Casus Belli, Jeux Descartes, Oriflam, Hexagonal, Multisim, Ludodélire, Eurogames, Games Workshop, l'Œuf Cube et ses paintballs, Gigamic, et de nombreux fanzines.

Et puis c'étaient des Démos tous les jours, le p'tit Jeff devant se charger des pas démoulés de la tête.

En tout dix jours d'événements, de folie, de jeux, de reproduction du débarquement et d'envie de couler tous ces petits bateaux en bois qui font un boucan monstre et qui font chier durant les démos.

C'est ça le charme du salon de la maquette!

Alors un grand merci à tous ceux qui sont passés sur le stand et à Marc, Philippe, Croc, Hervé, Guillaume, Stéphane, Guillaume, Sabine, Stéphane, Marc, Laura et Frédéric, Jeff, Armelle, Edouard, Mario, Laurent, Christian, Jean-Luc, Laurence, Frédéric, Pierre, Cédric, Alberto, Stéphane, Pascal, Christine, Fabrice, Alexandre, Sophie, G.E.Ranne, Bruno, Cédric, l'en passe et des meilleurs, bref, tous les intervenants et les copains qui ont tenu le stand de main de maître ou qui sont juste passés nous dire bonjour!

Photo © Jagu / Cii

Bienvenue dans Toon!

TOON SE DÉROULE DANS LE MONDE DÉMENT DES DESSINS ANIMÉS. ICI, TOUT PEUT ARRIVER. LES LOIS DE LA PHYSIQUE NE S'APPLIQUENT QUE QUAND VOUS VOUS SOUVENEZ DE LEUR EXISTENCE. LES CHATS, LES SOURIS, LES LAPINS, LES CANARDS ET AINSI DE SUITE PARLENT TOUS COMME VOUS ET MOI. ILS PASSENT LEUR TEMPS À COMPLOTER LES UNS CONTRE LES AUTRES, À SE FAIRE SAUTER, À S'ENTRE-DÉVORER ET À COMMETTRE TOUTES SORTES DE MÉFAITS DIVERTISSANTS. MAIS PERSONNE NE MEURT JAMAIS. VOILÀ TOUT CE QUE TOON MET À VOTRE PORTÉE!

oon contient tout ce qui est nécessaire pour créer des héros de cartoons. Après l'avoir parcouru, vous serez en mesure de jouer tous les personnages dessinés que vous avez pu voir dans les films ou à la télévision. Et, surtout, vous pourrez créer votre propre personnage et vos propres aventures !

Toon est un jeu de rôle et pourtant, Toon n'a guère de points communs avec les jeux dont vous avez l'habitude. Dans la plupart des JdR, il faut préparer ses actions, les planifier, penser avant d'agir, s'assurer que son personnage survit, s'améliore, devient plus puissant, etc.



OUBLIEZ TOUT ÇA.

La survie ? Pourquoi faire ? Vous ne pouvez pas mourir. Donc, vous n'avez rien à perdre en fonçant droit devant vous, juste parce que cela vous semble amusant.

Penser avant d'agir ? Impossible. Si vous prenez du temps pour réfléchir à chacune de vos actions, le jeu va ralentir et personne ne s'amusera plus. Dans une partie de Toon, l'action doit être rapide - follement rapide. Souvenez-vous que vous êtes censé être un personnage de dessin animé. Où et quand avez-vous vu un personnage dessiné faire quelque chose de logique ? AGISSEZ avant de PENSER.

Toon présente une autre différence avec les jeux de rôle ordinaires : votre personnage peut être faible, stupide ou lamentable en tout, cela n'a aucune importance. Ce n'est pas parce que vous avez des caractéristiques faibles que votre personnage est mauvais. Échouer ajoute beaucoup à l'intérêt du jeu... parce que quand vous échouez, en général, il se produit toutes sortes de choses absurdes et intéressantes! Les "mauvais" personnages sont donc aussi amusants -voire davantage- que les "bons" personnages.

Donc, en résumé :



CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage de Toon est défini par quatre caractéristiques - des nombres qui décrivent ses capacités de base. Ce sont le Muscle, le Zip, la Cervelle et la Pêche.

Le Muscle est tout simplement la mesure de la force de votre personnage.



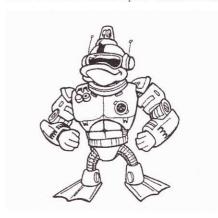
Le Zip recouvre la vitesse, la vivacité, la dextérité et la coordination.

La Cervelle porte bien son nom - elle mesure l'intelligence, les connaissances et toutes ces sortes de choses.

Et la Pêche indique à quel point votre personnage est sûr de lui. Un personnage qui a beaucoup de Pêche est capable de commettre les pires bêtises, avec en prime la certitude d'avoir raison.

COMPÉTENCES

Vous vous servez de vos compétences pour faire des choses aux autres personnages. Ceux-ci utilisent les leurs pour vous faire des



choses. Certaines compétences peuvent agir sur des objets inanimés (rochers, lampadaires, murs, etc). La plupart du temps, les rochers, lampadaires, murs, etc., ne ripostent pas quand on s'attaque à eux. Ceci dit, dans Toon, on ne sait jamais.

Il existe 23 compétences. Chacune se voit assigner un nombre, ou niveau, entre 1 et 9. Cela indique votre maîtrise de la compétence.

Plus votre niveau est élevé, meilleur vous êtes. Pour réussir a utiliser une compétence, vous devez obtenir un score inférieur ou égal à votre niveau avec deux dés. Cela s'appelle "faire un jet sous" une compétence.



Par exemple, si vous voulez lancer une fléchette dans une cible, vous ferez un jet sous votre compétence Lancer. Si vous avez une compétence en Lancer de 6, vous devez faire 6 ou moins pour toucher la cible. Simple non?



Faire avec succès un jet sous une compétence s'appelle "réussir son jet". Si vous avez un niveau de compétence de 6 et que vous faites 6 ou moins avec les dés, vous avez réussi votre jet. En clair, vous êtes parvenu à accomplir ce que vous cherchiez à accomplir. Si vous faites plus de 6... c'est raté. Dommage pour vous !

Souvenez-vous : un niveau élevé dans une compétence est une bonne chose. Mais un niveau faible n'est pas particulièrement mau-



vais. Cela signifie juste que vous allez échouer plus souvent.

LE RÉALISATEUR

Le Réalisateur est en partie conteur et en



partie arbitre. En tant que Réalisateur, vous devez maintenir le rythme de l'action à un niveau constant (quelque part entre la frénésie hystérique et la folie furieuse, si vous vous y prenez bien). Il faut aussi vous assurer que

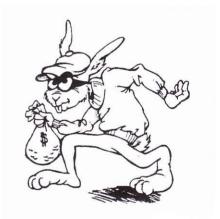


tous les joueurs s'amusent et participent à l'action. Voici un truc pour vous y aider : disposez vos joueurs en cercle. Allez de l'un à l'autre, en demandant à chacun ce que fait

son personnage. Donnez une action à chacun, puis passez au joueur suivant, qui recevra à son tour une action, et ainsi de suite.



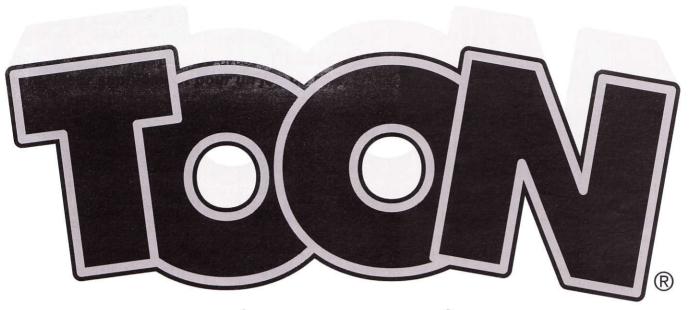
Ou'est-ce qu'une action ? Dans Toon, une action se définit de la façon suivante : tout ce que fait un personnage jusqu'au moment où il doit faire un jet de compétence. Chaque personnage peut faire tout ce qu'il veut, mais une fois qu'un joueur a fait un jet de compétence, c'est au tour du joueur suivant de décrire les actions de son PJ. Si une autre personne doit faire un jet de compétence à cause de vos faits



et gestes (par exemple, pour Esquiver quelque chose que vous auriez lancé, ou pour Résister à un Baratin), cela ne compte pas comme une action.

Les personnages-non-joueurs ne sont pas liés par ce système d'actions. Ils agissent quand le Réalisateur pense que c'est amusant ou approprié.





ET POUR VOUS METTRE L'EAU À LA BOUCHE, UNE VISITE À LA FOIRE, SUIVEZ LE GUIDE!

La foire à Toons

"Venez, venez tous à la super-méga-fantastique, hyper-stupéfiante Foire Itinérante qui s'installe aujourd'hui près de chez vous!" C'est ce que disent les affiches qui ont soudain fleuri sur les murs de Nullepart-Ville, c'est que dit le bonimenteur à l'entrée... Les personnages peuvent venir livrer quelque chose, s'amuser simplement, ou être à la poursuite de quelqu'un. A moins qu'ils ne veuillent juste saisir l'occasion de manger des sucreries, de faire les poches des gogos, de semer le chaos ou d'atteindre l'un de leurs Objectifs.

La foire est une grande zone fermée par une clôture. A la porte, le bonimenteur vend des tickets d'entrée. C'est un grand type maigre, qui porte une veste rayée, avec une fleur-arrosoir à la boutonnière. Il a 6 dans toutes ses caractéristiques et compétences, à part Baratin et Résister au baratin (10 dans chaque). Il a 10 points de vie, et n'existe que pour soulager les personnages de leur argent.

Si un personnage essaye de resquiller en se glissant sous la clôture, il se fera repérer par le videur. C'est un gros bouledogue, doublé d'une sombre brute. Il jette les intrus dehors sans trop regarder où il les lance. Cinquante pour cent du temps, ils atterrissent sur l'une des attractions. Les PJ rencontrent le videur ou l'un de ses nombreux collègues à chaque incident (autrement dit, presque tout le temps).



La foire comporte toute sorte d'attractions, un petit cirque, toutes sortes de stands, bref tout ce que l'on trouve d'habitude dans ce genre d'endroit. Où que les personnages aillent, la première personne qu'ils voient est toujours Thelma, la vendeuse de tickets. Elle occupe tous les stands et toutes les guérites de toutes les attractions. Thelma est une vieille femme squelettique, avec un chignon qui évoque une ruche, des lunettes d'écaille, trop de maquillage, de longs ongles rouges et des bras interminables qui s'étendent encore pour attraper les gens qui tentent de se faufiler sans payer. Elle parle du nez et mâchonne sans cesse un chewing-gum, qu'elle fait parfois exploser "Dis donc, toi, où est-ce que tu crois aller comme ça, hein? (Chom, chom, pop!)"

Les attractions de la foire peuvent toutes réserver des surprises, et causer des problèmes

désopilants. Choisissez celles que vous aimez, et faites-les délirer quand vous en aurez envie. Voici quelques suggestions :

Le manège est au milieu de la foire. Il aurait besoin d'un bon réglage. Si les personnages y montent, il se met à tourner à toute vitesse et finit par les éjecter (ils atterrissent, Sidérés, sur les montagnes russes, sur la grande roue ou ailleurs si cela vous chante).

La grande roue peut tourner comme une folle, rompre ses supports et se mettre à dévaler, écrasant tout sur son passage. Elle peut aussi se bloquer. Les personnages sont coincés là-haut, tout là-haut... Un jet de Grimper réussi permet de redescendre vers le plancher des vaches. Un sauvetage amusant ou inventif peut rapporter un point d'intrigue.

Les montagnes russes. Eh bien, nous savons tous ce que peuvent faire les montagnes russes dans les cartoons. BANZAI!

La maison des miroirs est un labyrinthe de panneaux de verre, avec des chemins tortureux et, bien entendu, des miroirs. Un personnage qui s'y aventure se place entre les mains du Réalisateur. L'endroit est si perturbant que toute tentative pour faire quelque chose (combattre, tirer, courir), demande un jet de Cinquante pour cent pour réussir. Il faut un jet de Cervelle pour arriver à sortir de là. Et bien entendu, les reflets s'animent et attaquent les personnages!



Les PJ qui décident simplement de tout casser peuvent briser tous les miroirs qui se trouvent dans le bâtiment. Mais pour le reste de l'aventure, ils seront incroyablement malchanceux. Lorsqu'ils tentent de faire quoique ce soit à quelqu'un d'autre, considérez que leur cible a une Veine du Tonnerre au niveau 10.

Le musée de cire présente des reproductions grandeur-nature de personnages célèbres. On y trouve Napoléon, Georges Washington, Cléopâtre, d'illustres interprètes de dessins animés, Benjamin Franklin (avec un paratonnerre électrifié - 1d de dommages aux imbéciles qui cherchent à s'en assurer), des chanteurs et des acteurs connus... Ils peuvent être une bonne source de gags. Et quand ils s'animeront (autrement dit, quand vous voulez), ils mettront un peu de couleur supplémentaire dans l'histoire.

Les personnages qui veulent prendre le train fantôme montent dans de petites voitures en forme de crâne et traversent plusieurs salles. Il y a des vampires, des loups-garous, des "blobs" informes et ainsi de suite... tout ce qu'il faut pour terroriser vos joueurs. Ou, si vous voulez rire, ce sont les monstres qui sont terrifiés par les personnages. Toutes ces créatures hideuses sont en fait profondément lâches, et s'enfuient en hurlant au premier "bouh!". Si vous avez besoin d'un élément d'intrigue supplémentaire, ces monstres pourraient être des acteurs déguisés, des extra-terrestres, les complices des ennemis des PI, ou être en rapport d'une manière ou d'une autre avec les problèmes qu'ils affrontent.

La galerie des monstres de la foire est... inhabituelle. Dans le monde des cartoons, ce sont les vrais humains qui sont des monstres. Si les personnages visitent la petite construction délabrée qui abrite ces créatures, commencez à leur décrire d'horribles monstres avec un grand luxe de détails... et voyez au bout de combien de temps les joueurs comprendront que vous êtes en train de les décrire, eux!

Le Tunnel de l'amour est sans doute l'attraction la plus dangereuse de toute la foire. Les personnages s'embarquent dans des bateaux en forme de grands cygnes blancs, et dérivent un moment dans un tunnel obscur, éclairé par de rares lumières en forme de cœur qui sont censées donner une atmosphère

romantique. Malheureusement, les "bateaux" sont en fait de vrais cygnes, et ils n'aiment pas du tout leur travail. Dès qu'ils sont hors de vue des forains, ils attaquent impitoyablement les PJ. Ils ont 8 en Combat. toutes leurs autres compétences et caractéristiques ont à 2. Ils sont immunisés au Baratin et ont chacun 8 points de vie. Vous pouvez aussi décider que tout ce romantisme fait son effet : les personnages tombent désespérément amoureux des cygnes qui les attaquent (ou vice-versa).

La buvette risque de porter le coup de grâce à ceux qui auront survécu jusque là. Thelma y vend des glaces, de la barbe à papa et du pop-corn. Mais elle essaye aussi de Baratiner les PJ pour les pousser à acheter le Remède Miracle de la Foire : le Distillat de Gaz des Marais du Mississippi qui guérit, c'est garanti, toutes les maladies. Il adoucit aussi l'haleine, et fait un dé de dommages à ceux qui sont assez bêtes pour en boire. Beurk ! Il y a d'autres risques : se retrouver enfermé dans un des congélateurs où l'on garde les glaces, ou tomber dans la machine à barbe à papa, par exemple. Nous laissons cela à la tendre miséricorde du Réalisateur...

Entre chaque attraction, il y a des rangées de stands. Les personnages peuvent tenter leur chance : lancer des fléchettes dans des ballons, renverser des bouteilles de lait avec des balles de tennis ou tirer quelques balles sur des cibles. Chaque stand est géré par Thelma ou par le bonimenteur. Et ils sont tous truqués.

Les ballons sont des blocs de pierre peints impossible à faire éclater. Les bouteilles de lait sont incroyablement fragiles et se brisent au moindre effleurement, ce qui met le propriétaire du stand très en colère. Les fusils explosent cinquante pour cent du temps (sauf, bien entendu, celui que le forain garde sous son comptoir pour les trouble-fêtes. Celui-là fonctionne très bien).

En dépit des fusils défectueux, le stand de tir reste une des attractions les plus populaires de la fête. Les personnages peuvent y tirer sur des cibles mobiles (ou se tirer dessus si ça les amuse). Un jet de Baratin suffit à persuader un personnage de prendre place parmi les cibles. Il y a aussi cinquante pour cent de chances pour qu'un objet lancé dans une toute autre direction atterrisse dans la zone des

cibles, de façon à ce que les personnages se fassent tirer dessus par les passants en allant le récupérer. Les fusils du stand de tir font 1 d de dommages.

Le Cirque est la grande attraction de la fête. On y trouve en permanence des acrobates, des clowns et des éléphants. Si votre partie de Toon ressemble déjà à un cirque, les personnages vont sûrement se déchaîner en découvrant leur nouveau terrain de jeu. Les personnages souris vont s'amuser à terroriser les éléphants. Les clowns jonglent avec tous les malheureux qui leur tombent sous la main. Les acrobates Baratinent les personnages jusqu'à les convaincre de se mettre au trapèze "juste une fois pour voir". Les personnages se poursuivent à bord de petites voitures qui s'avèrent contenir une vingtaine de nains. Et les autres vedettes -plus grosse femme du monde, contorsionniste indien, femme à barbe, squelettes vivants- tombent amoureux des visi-

Tous les cirques sont pleins de lions, de tigres, d'ours, de singes, de gorilles et d'autres animaux, de ceux qui rendent la vie si intéressante dans les cartoons. Il peut s'agir d'animaux "normaux", de personnages, ou de personnages se faisant passer pour des animaux parce qu'ils veulent faire carrière dans le show-biz.

Et puis, ne nous voilons pas la face : à partir du moment où les PJ sont entrés sous le chapiteau, ce n'est plus qu'une question de minutes avant qu'il ne s'écroule.

Pour faire joujou avec cet arrière-plan, voici quelques suggestions d'intrigues : poursuivre des pilleurs de banque, retrouver un collier perdu (généralement, le personnage l'aperçoit autour du cou d'un singe, juste avant que se dernier n'aille se réfugier dans la maison des miroirs); retrouver une personne disparue ; et le toujours populaire "déjouer le complot des Martiens qui veulent envahir la Terre" (non, ne nous demandez pas pourquoi ils ont pris une fête foraine comme base d'opérations. Ce sont des extra-terrestres au mode de raisonnement incompréhensible, après tout). Les fins possibles sont nombreuses, de la destructions totale de toute la foire à la démence irréversible chez les personnages en passant par le plus drôle : les PJ finissent par devenir propriétaires de toute la fête!

Jésus Superstar ! Ou la revanche du divin enfant... Un scénario pour In Nomine Satanis, Magna Veritas et Insh'Allah



Synopsis

12

JÉSUS REVIENT, JÉÉÉSUS REVIENT !

Il est de retour le divin enfant et il n'est pas content.

Mais rassurez-vous, Jésus n'est pas vraiment Jésus, c'est juste un dangereux psychopathe qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau et qui se prend pour lui.

Vous êtes rassurés ? Moi pas. Hélas, trois fois hélas, l'opinion publique et les médias pla-

cent cet usurpateur au digne rang de fils de son père. Et c'est là que le bat blesse ; les Anges chargés d'éliminer cet intrigant avant qu'il ne fasse trop de vagues se sont fait renvoyer illico presto au Paradis à grands coups de fusil à pompe. Jésus, celui qui n'est pas le fils de son père, vient de révéler au monde le début de l'apocalypse, en ce jour de Juin, Armaggedon est prévu pour le matin du 2 Juillet 1994!

Mais le pire c'est que ce faux fils de son père est loin d'être idiot, c'est même un preneur de tête si vous voulez tout savoir et, en plus, il s'est allié avec deux Anges renégats particulièrement puissants. Bref une bonne galère en perspective.

Quand on sait, en plus, que Didier et Baalberith ont mis environ une semaine à transmettre à leur camp que ce "Jésus" n'était pas vraiment Jésus... Cela a suffit pour que ce barbu aux yeux bleus se fasse reconnaître comme le divin enfant par Monseigneur Lustiger!

Et c'est le début d'une grosse panique provoqué par ce faux enfant de Dieu (puisque le



vrai Jésus, fils de son père, se promène gentiment au Paradis en prenant la tête à quelques Anges patients) qui sème le trouble parmi les brebis égarées que sont les hommes.

PLANTÉ DU DÉCOR

Paris est, en ce jour du 15 Juin 1994, secoué par une immense vague de chrétienté. Jésus est de retour et, en une seule semaine, il a réussi à se faire admettre comme tel par la population mondiale avec l'accord du pape, subitement indisposé depuis. Paris est donc devenu dans ce court laps de temps un nid de touristes chrétiens qui se pressent dans les hôtels, les auberges de jeunesse, les campings et autres appartements encore libres de l'Île de France. Jésus se promène dans les rues en limousine blindée toujours entouré d'une demi-douzaine de gardes du corps aussi musculeux qu'efficaces. Il marche sur les eaux de temps en temps et modifie, petit à petit, la religion chrétienne à son goût. Le droit de copuler pour le plaisir est passé comme une lettre à la poste, et le port du préservatif n'est plus interdit par l'église. On peut apercevoir Jésus de temps en temps au Ritz, protégé à l'extrême par les forces de police. De plus, un mouvement grandissant de politiques chrétiens commence à émettre l'idée d'un Jésus président!

C'est donc à peu près dans ce contexte que les personnages vont devoir intervenir en fonction de leurs missions respectives. Si vous avez du mal à vous faire à l'ambiance participez donc à une manif des témoins de Jéhovah et vous comprendrez tout de suite!

Un bon conseil au MJ: Faites jouer une semaine de vie quotidienne aux joueurs en guise de prégénérique, avec les petits tracas, les petits boulots des couvertures des personnages et l'apparition progressive de la folie Jésus. Merci qui ?

Introduction

MAGNA VERITAS:

Les Anges ont été convoqués en quatrième vitesse par Didier en personne. En effet, personne n'a le droit de se faire passer pour Jésus (un c'est déjà dur à supporter alors imaginez qu'il y en ait deux ?!...) et il faut immédiatement rectifier le tir et discréditer cet abruti barbu soit disant fils de charpentier qui sème le désordre dans les esprits! Et surtout il faut que ce dingue soit évincé avant qu'il ne commette l'irréparable. Allez zou! au boulot!

IN NOMINE SATANIS:

Les Démons ont été convoqués à vitesse grand V par Baalberith en personne. En effet, ce Jésus de télévision est en train d'écarter gentiment les agneaux de Dieu (entendez par là les chrétiens) du chemin de la foi. Il faut



absolument l'enrôler et cela avant que les Anges l'aient "effacé". Presque une mission de routine... Et puis hop! au travail!

INSH'ALLAH

Anges musulmans: Les Anges musulmans ont été convoqués par Khalid en personne. L'apparition de ce Jésus (de foire?) en a mis un sale coup à la religion musulmane et ça n'est pas supportable! Il faut éliminer cet imbécile avant qu'il ait semé le doute parmi les fidèles. Alors une bonne campagne médiatique prouvant que Jésus est un faux ne serait pas malvenue. Mais surtout, ne pas en faire un martyr!

Démons musulmans : Les Démons musulmans ont été convoqués par Ouikka. Le nouveau Jésus doit mourir, il deviendra alors un martyr et Khalid va vraiment faire la gueule parce qu'un Jésus mort a plus d'impact

qu'un Jésus vivant. Une crucifixion serait tout de même plus souhaitable qu'un pain de plastic, mais bon, on fait comme on peut...

Chronologie préparatoire

POUR TOUT COMPRENDRE

On est aujourd'hui le 15 Juin, toute cette histoire à commencé le 31 Mai à minuit... Le dénommé Jean Judas décide, avec l'aide de ses pouvoirs, de se faire passer pour Jésus dont on lui à déjà dit qu'il en était la réincarnation parfaite. Cela fait environ une semaine qu'il y songe et après quelques préparatifs il se lance.

LE 7 JUIN 1994

Jésus, car c'est désormais le seul nom qu'il

acceptera, se rend à Paris et se fait connaître des fidèles de Notre-Dame. Après une petite démonstration de sa marche sur les eaux, tout le monde est d'accord pour dire que Jésus est de retour.

DU 8 AU 14 JUIN 1994

La suite va très vite, le pape se déplace le 9 et reconnaît Jésus comme son Seigneur, le reste de la chrétienté suit comme un seul homme. Jésus se rend ensuite au Mac Donald avec tous ses fidèles et partage son hamburger en autant de morceaux qu'il y a d'attablés. Cette illusion contribue à augmenter sa crédibilité auprès de la population collée à son poste de télé.

Le 10, Jésus est protégé par la police et loge au Ritz.

Le 11, il est contacté par Alfred et Joe, deux renégats qui veulent l'aider à atteindre son but, devenir le maître du monde (rien que ça !) à condition d'avoir une part du gâteau. Le 11 au soir il donne l'autorisation de copuler pour le plaisir et se fait turluter par une petite bonde bigote nommée Marie-Madeleine.

Du 12 au 14, Jésus multiplie les coups de pub, les chrétiens affluent en masse sur la capitale en essayant de convertir tous ceux qu'ils rencontrent et l'annonce que le préservatif est permis fait frémir la foule. L'annonce de l'apocalypse l'a fait carrément flipper. Autant vous dire que l'excitation est à son comble.

Le 14, Didier à réussi à transmettre à tous les Anges en place que Jésus est un faux. La tentative d'effacement échoue à cause de la préparation trop sommaire de l'opération.

LE 15

Les joueurs sont mis sur le coup par leurs camps respectifs.

Les événements de la semaine

Avant d'attaquer directement les choses sérieuses nous avons l'honneur de vous présenter une petite chronologie récapitulative de la semaine, avec les principaux événements, histoire de dire que si les joueurs ne font rien il se passera quand même quelque chose.

CHRONOLOGIE PAR DÉFAUT

Jour	Heure	Evénement	
J	20h30	Conférence de presse au Ritz, Jésus décide de réunir ses 12 apôtres	
J+1	15h00	Un casting est organisé pour déterminer quels seront les apôtres	
		de Jésus, cela se passe au Ritz.	
J +2	16h00	Jésus va se faire une petite marche sur l'eau et un Mac'Do en	
		direct pour le monde entier, histoire d'augmenter sa crédibilité.	
J +2	4h00	Le premier mouvement anti-Jésus fan'club (l'AJC), prônant que	
		Jésus est un imitateur, est créé. L'opinion publique chrétienne	
		intégriste, comme à son habitude, plastique les lieux. Bilan : 12	
		morts et 25 blessés ainsi que 15 secondes aux informations et un	
		entrefilet de quelques lignes dans la presse du lendemain.	
J +3	12h00	Les 12 nouveaux apôtres sont présentés à la presse.	
J +5	15h00	Le mouvement contre le Jésus nouveau est né.	
J +6	2h00	Un attentat contre Jésus échoue lamentablement, le poseur de	
		bombe explose avec son matos.	
J +7	12h00	Jésus annonce en direct à la télé qu'il faut s'aimer les uns les autres	
		et qu'on à intérêt à faire vite parce qu'il ne reste qu'environ 15	
		jours avant le jugement dernier.	
J +7	20h00	Jésus pose sa candidature pour les prochaines élections prési-	
		dentielles de tous les pays chrétiens (mégalo quand tu nous tiens !).	
J +8	11h00	Jésus fait une grande messe à Bercy pour la plus grande joie des	
		petits et des grands. Il lâche sa tête en pleine messe.	
J +8	21h00	La grande opération "Apocalypse" préparée par Jésus est lancée.	
J+12	0h00	Mort de Jésus.	
J +15	0h00	Jésus ressuscite si son opération "Apocalypse" n'a pas été anni-	
		hilée et là c'est le big bordel !	

La suite des événements vous est présentée sous forme d'idées que vous êtes libres de développer un tantinet à votre goût sachant que cette liste n'est absolument pas exhaustive.

Tentatives d'approches

Pour "baiser" Jésus faut-il encore pouvoir s'en approcher, repérer ses petites manies afin d'être en mesure de les exploiter.

Pour approcher ce personnage méfiant dont les alliés sont particulièrement vigilants il y a de multiples possibilités, je me bornerais donc à vous en décrire que quelques unes.

SE FAIRE PASSER POUR DES JOURNALISTES

Et oui! Jésus aime la presse et l'exploite à bon escient, pour l'approcher il suffirait donc de justifier d'une carte de presse valable (style "Le Pélerin" ou "Christ-magazine") mais il faut faire gaffe quand même, l'identité est vérifiée à la fois par la police et par les gardes du corps de Jésus. Enfin en rusant bien et avec un role-play correct les joueurs devraient arriver à se faire recruter par un torchon... Pardon, par un journal bien comme il faut sans trop de problèmes.

SE FAIRE PASSER POUR DES FLICS

Là aussi il se pourrait que les joueurs se fasse une place privilégiée puisque Jésus est constamment protégé mais le tout est de pouvoir faire jouer certaines relations hautes placées si les joueurs en ont. Là aussi un jeu subtil leur permettra d'obtenir ce qu'ils veulent. Si toutefois ils n'avaient pas le piston nécessaire les autorités supérieures leur en fourniront un tout à fait acceptable dans la personne de Charles Langier, attaché au ministère de l'intérieur.

FAIRE PARTIE DES GROUPIES

Rien de plus facile, il suffit d'adopter un look très apôtre (une robe, des sandales, une croix) et de suivre Jésus partout en répétant tout ce qu'il dit à son voisin de table et en priant avec lui chaque jour. Jésus admet environ une centaine de fans chaque jour à son petit déjeuner du matin et à sa prière du soir. Pourvu qu'on ressemble à la description précédemment citée il y a environ une chance sur deux que les joueurs soit admis pour avoir l'honneur de côtoyer Jésus durant 1d6 jours. Cela peut aider en outre, à faire partie plus tard des 12 apôtres qu'il va sélectionner.

USER DE L'APPROCHE DIRECTE (FONCER COMME DES BŒUFS!)

Alors là c'est vraiment pas conseillé, pour ça faudrait vraiment qu'il n'y ait que des Laurent ou des Baal dans l'équipe. En plus des flics il faudra se taper pleins pleins de groupies et ça fait vraiment mauvais genre de cartonner de l'humain en plein Paris.

Bon, et maintenant

LE SALON DE L'AGRICULTURE, ÇA SENT LES VACHES!

Bon, et maintenant qu'on est des proches de Jésus on fait quoi me direz vous ? Et bien on observe, ses intentions sont en effet moins pures et moins chrétiennes qu'on ne pourrait le supposer. Avec les supers pouvoirs dont ils disposent, vos joueurs devraient s'apercevoir très vite à quel genre de type ils ont à faire et ils commenceront à penser pour agir en conséquence. Là aussi, il y a une flopée de façons de s'y prendre qui risque de varier en fonction du type de personnages qu'incarnent vous joueurs. Je n'en décrirais donc que quelques unes mais toute innovation reste acceptable dans la limite du bon sens.

Magna Veritas: Alors là ça ne va pas être du gâteau! Il faut réunir un max de preuves contre Jésus, ses agissements en privé, la considération qu'il a envers ses fidèles, etc... Bref il faut prouver que le vrai Jésus n'agirait jamais comme ça. Films, photos, enregistrements, témoignages, etc... Tout est permis du moment que ça se tient et qu'on ne peut pas démolir les preuves devant un tribunal ou des fanatiques dont on a abusé de la crédulité. Pour le reste il suffit de transmettre à Didier qui se chargera d'exploiter tout ce joli petit matériel qui permettra de faire éclater le scandale.

C'est sans doute le moment le plus important du scénario et il demande un certain travail au MJ mais c'est aussi tout ce qui amène tout le sel de la partie. Alors donnez vous à fond, ça ne doit pas être si facile, c'est de l'espionnage subtil. Il faut devenir un ami du p'tit Jésus, peut être pour mieux le poignarder après, mais il ne faut pas oublier qu'il est méfiant, protégé efficacement et qu'avant tout il est nécessaire de gagner sa confiance. Un conseil, lisez bien la description des PNJs avant ça sera plus qu'utile.

In Nomine Satanis: Là aussi vos joueurs risquent de bien galèrer. Néanmoins cela devrait être un peu plus facile qu'avec des Anges puisque les Démons doivent simplement enrôler Jésus. Le hic c'est que Jésus compte bien travailler pour lui et lui seul. Il n'a absolument aucune envie de faire pencher la balance ni dans un camp ni dans un autre, lui le bien et le mal il s'en fout royalement! Tout ce qu'il veut c'est le pouvoir... En revanche on peut le faire chanter un peu pour qu'il fasse comme on lui dit. Néanmoins pour en arriver là il conviendra de trouver des points de pression comme son origine par exemple, lui montrer qu'il est vulnérable physiquement ou bien dans sa position, etc... Encore un bon moment de role-play en perspective, et vos joueurs risquent de trouver des idées que vous

même n'auriez jamais osé imaginer. Alors laissez les vous étonner!

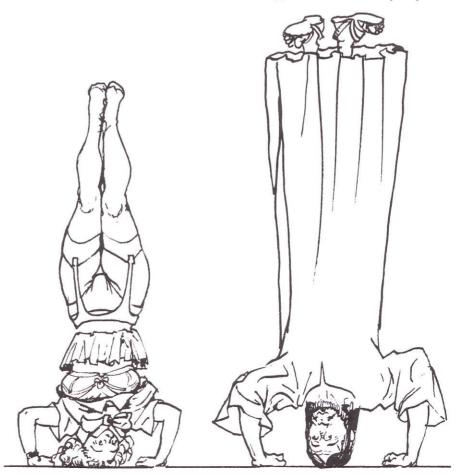
Insh'Allah / Anges musulmans: Décidément, on aura beau dire que je suis raciste mais nos potes bazanés partent avec un sacré handicap! Il faut bien dire qu'être arabe ça n'aide déjà pas sous un gouvernement comme on a avec qui vous savez comme ministre de l'intérieur et la dernière loi sur le contrôle d'identité. Mais alors si en plus on veut se faire passer pour chrétien, approcher Jésus et lui dire qu'on est des potes c'est pas du tout cuit! Mais c'est néanmoins possible avec un minimum de bagout et d'intelligence. Ici, même cas que pour les Anges chrétiens, il faut des preuves. Cependant il subsite encore un problème plutôt délicat qui a son importance : chez les Anges musulmans, surtout ceux engagés par Khalid, il n'y a pas de spécialiste des médias ou de la communication! A la limite de la diplomatie, mais bon, c'est limite. Et ça c'est la daube. Et bien qu'à cela ne tienne il pourront toujours essayer de passer sur une grande chaîne de TV française mais seulement s'ils ont du concret et du béton dans les poches parce que sinon c'est la porte à tous les coups, voire même l'asile ou la taule s'ils insistent un peu trop lourdement.

Insh'Allah / Démons musulmans:
Pour eux c'est à la fois plus simple et plus compliqué. Comment ça c'est pas possible? Mais si, je m'explique: c'est plus simple dans le sens où le seul but de ces joueurs va être de

buter Jésus et ils y en a sûrement qui, munis d'un bon fusil à lunette, y arriveraient d'assez loin. En fait toute la subtilité repose dans le fait qu'il faut le crucifier et que, si vos joueurs en ont marre parce qu'ils n'y arrivent pas, alors ils vont l'exploser comme ils le pourront. Comme toujours, s'ils veulent faire ça bien, il faudra d'abord approcher Jésus avec tout ce que cela sous-entend et après il faudra le kidnapper et ça c'est déjà plus boeuf et plus dur bien que réalisable à l'aide d'une bonne opération correctement préparée. Cependant. pour la crucifixion il faudra faire très vite parce que les groupies seront pas très heureux de voir leur Dieu réincarné disparaître et ils vont le chercher partout, y compris s'ils doivent retourner chaque parcelle de terre du monde entier. En fait, manipuler quelques humains pour qu'ils montent un anti-Jésus fan'club afin qu'ils fassent diversion ne serait pas une mauvaise idée. Là aussi il faut laissez gamberger vos joueurs, ne pas cessez d'improviser, de bien soupeser les possibilités qu'ils vous propose et de les regardez réaliser l'impossible. tel Mr Phelps et son équipe, sous vos petits yeux ébahis devant un tel génie...

PENDANT CE TEMPS... OH MY GOD !...

La conférence de presse que donne Jésus est brève, elle durera 10 min durant lesquelles seuls les journalistes les plus audacieux pourront s'approcher suffisamment pour pouvoir



poser les questions qu'ils veulent. Les autres se contenteront des réponses données à leurs confrères. Ensuite Jésus se retire dans sa suite avec Joe et Alfred.

CASTING SPÉCIAL APOTRES

Jésus et ses deux potes choisiront les plus cons pour jouer le rôle des apôtres qui, de toutes façons, seront là juste pour faire joli. Joe et Alfred se serviront de leurs pouvoirs de détections s'ils ont un doute sur le type qui est en face d'eux. En gros il faut garder un air ébahi, si possible avoir une certaine ressemblance avec les vrais apôtres, et surtout paraître très con (c'est plus facilement manipulable!). Les apôtres seront désormais logés au Ritz dans des chambres voisines de celle de Jésus et le suivront partout, ou presque...

ÇA SE PASSE COMME ÇA !...

Après une petite balade sur la Seine tout le monde chez Mac'Do qui a préparé les petits gâteaux et autres conneries qu'il réserve généralement pour les anniversaires des moins de 10 ans. Jésus, aidé de Joe et Alfred, procédera à la multiplication des hamburgers grâce à leurs divers pouvoirs d'illusions. Le pire c'est que tout le monde y croira!

L'AJC

Détruite environ 20 min après que le monde apprenne son existence. Cela devrait permettre aux joueurs d'avoir l'idée d'exploiter ce genre de mouvement à bon escient.

ON EST UNE BANDE DE JEUNES, ON S'FEND LA GUEULE!

Re-conférence de presse, Jésus présente ses apôtres soigneusement sélectionnées au monde entier. Si les joueurs en font partie cela leur assurera un certain pouvoir sur les foules mais s'ils déconnent de trop ils seront bien vite gommés par Jésus et ses deux collègues.

PLASTIC PARTIE

L'attentat qui visait Jésus foire, cela foutra suffisamment le boxon pour que l'on puisse en profiter pendant une bonne heure. A ce moment là seuls 6 flics, les apôtres, Alfred et Joe seront l'obstacle pour accéder à Jésus directement (et si l'on est apôtre c'est encore plus facile!). Ça s'appelle une opportunité, faites le donc sentir à vos joueurs...

DEMAIN, LA FIN...

Jésus redit à la télé que l'apocalypse est pour bientôt. Une vague de suicides collectifs et autres débordements que nous pourrions connaître après une telle annonce se font ressentir à travers le monde entier. Résultat : des tas de morts et des hôpitaux pleins à craquer...

JÉSUS PRÉSIDENT!

Jésus annonce mondialement sa candidature à la prochaine présidence de tous les pays chrétiens. Non seulement ça la fout mal mais en plus cela signifie pour les joueurs qu'il ne faut pas foirer leur coup.

MES FRERES ET MES SOEURS...

Jésus fait sa grande messe à Bercy, des caméras venus de tous les coins du monde retransmettent l'événement un peu partout sur la planète. Pourtant, lorsque le trisomique myopathe s'approche pour que s'accomplisse le miracle Jésus lui explose la tête sous l'effet d'une crise passagère. Il ne contrôlera pas ses pouvoirs durant environ une minute et un léger mouvement de panique remuera l'assistance avant qu'il reprenne le dessus. Rien ne vous empêche d'ailleurs de faire morfler un peu les joueurs à ce moment là, mais toute réaction agressive envers Jésus sera très mal acceptée (il y a tout de même un très grand risque de lynchage). Après avoir recouvré toutes ses facultés lésus se reprendra très rapidement en laissant entendre que ces personnes étaient des envoyés du diable et que son père, sentant son fils en danger, lui a donné le pouvoir de renvoyer la vile progéniture de Samael (Lucifer pour les incultes) dans la poubelle dont elle n'aurait jamais due sortir. L'incident sera clos mais pas oublié pour tout le monde, le doute est désormais dans la tête d'un chrétien sur deux.

ARMAGEDDON

L'opération "Apocalypse" est en fait une simple opération commando visant le bouton rouge permettant d'envoyer la France entière en enfer. Le projet c'est simplement de faire sauter "Super-Phénix" (notre centrale nucléaire méga-balaise) provoquant ainsi un début de grosses emmerdes. En théorie une réaction en chaîne est possible si nos braves trouffions considèrent cela comme une attaque ennemie. Comme de toute façon il ne sauront certainement pas d'où ça vient ils balanceront la sauce sur tout le monde (on ne sait jamais). Si les joueurs n'arrivent pas à limiter les dégâts on considèrera (parce qu'on n'est pas là pour jouer à Ka-Boom, voir Plasma N°7) que Jésus et ses sbires ont réussi à provoquer une fuite qui sera contrôlée dans les heures qui suivent. Bilan: 50 morts, 150 à 250 irradiés. Mais ne vous inquiétez pas, l'affaire sera étouffée avant que cela ne crée des vagues. Tous les apôtres seront tués 5 min avant l'opération qui, entre nous soit dit, discréditera complètement le dénommé Jésus face à son public, si toutefois ce dernier est mis au courant...

DE NOUVEAU SUR LA CROIX...

Le lendemain, discrètement l'air de rien, Jésus repartira encadré d'une foule immense tout en annonçant sa mort prochaine à qui veut bien l'entendre. Il doit remonter sur la croix pour expier les péchés de l'homme afin que Dieu, dans sa bonté sans limite, les pardonne et leur accorde le paradis. Jésus se fera donc crucifier devant la foule en émoi et mourra devant tous après quelques jours de souffrances. En fait, même pas mort! Il se sert simplement de son pouvoir anaérobiose. Joe et Alfred veilleront à ce que la démonstration ne dure pas trop longtemps et annonceront sa résurrection pour dans trois jours et trois nuits. Pour les joueurs il serait alors idéal que Jésus ne ressuscite pas. Mais bon, ils feront bien ce qu'ils voudront! Toujours est-il qu'après avoir constaté que Jésus est mort, le légiste humain convoqué par nos deux renégats fera part de ses constatations à la presse.

JÉSUS, LE RETOUR...

Le doute des chrétiens est plus fort que jamais mais si Jésus ressuscite, leur foi sera plus forte que jamais dans cette fausse imitation du fils de Dieu. Il sera encore possible de l'arrêter mais cela ne alors plus du ressort des joueurs, donc Game over et ils auront foiré la mission (sauf pour les Démons s'ils ont réussi à l'enrôler).

Et après ?

Si les joueurs ont échoué, une équipe d'Anges (grade 3) de Didier et de Francis discréditeront le Jésus nouveau et le feront interner pour problèmes psychiatriques. Les médias transmettront l'information et tout rentrera dans l'ordre.

Mais les forces du Bien, du Mal et autres auront pris une bonne claque dans la gueule... Comme quoi il ne faut jamais sous-estimer un mortel

Les joueurs échopperont d'une limitation et auront le droit de fermer leurs grandes gueules.

ET S'ILS RÉUSSISSENT ?!...

Bravo, félicitations, si si, vraiment. Ils gagneront un nouveau pouvoir au choix et monteront en grade s'ils le peuvent (un Ange de grade 3 reste un Ange de grade 3 et c'est pareil pour un Démon!).

OPTION

Si les joueurs se sont débrouillés comme des bourrins et si vous les aimez bien accordez leur une victoire marginale, sinon collez leur une limitation ça leur apprendra!



Les Pnjs

JEAN JUDAS DIT "JÉSUS" FAUX FILS DE SON PERE

Fo 2 Ag 2 Pe 5 Vo 6 Pr 2 Ap 5 PP 18

Talents: Discussion +3, Baratin +3, Théologie +2 (Volonté), Latin +2, Hébreu +2, Armes de poing +1, Savoir-faire +2, Jouer Jésus (Volonté) +2, Connaître parfaitement la bible (Volonté) +2.

Talents psioniques : Puissance (Attaque) +3, Contrôle (Attaque) +3, Résistance (Attaque) +3, tous les autres à Puissance +2, Contrôle +2, Résistance +2.

Listes : Attaque et Utilitaire à 10, toutes les autres à 5.

Pouvoirs: Perception (356), Volonté (353), Volonté (353), Apparence (354), Discussion (344), Baratin (344), Non-détection (222), Anaérobiose (216), Pas de nourriture (215), Guérison des maladies +2 (151), Mégalomanie (633-3e ou 4e degré), Accès de colère (665).

Equipement : une panoplie de Jésus au complet (la robe, les sandales, la barbe, les yeux bleus, la couronne d'aubépine, l'odeur, etc...).

Ouais, je sais, il est carrément très balaise! Et alors, c'est lui le moteur du scénar non? Bon, que je vous explique, Jésus, dit Jean Judas de son vrai nom est en fait le fils d'un Ange renégat de grade 3 et d'une maître psi ayant pas mal de bouteille (donc fils de Dieu et psi monstrueux). Le père fût retrouvé avant la naissance par des Anges de Dominique et correctement "remercié". En revanche sa mère, enceinte, réussi à foutre le camp très loin au fin fond du Tibet. Elle appris à son fils plein

de choses utiles qui pourrait lui servir plus tard et particulièrement sur les pouvoirs psi qu'il possédait. Néanmoins, le pauvre petit était extrêmement doué, trop sans doute et il développa d'autres pouvoirs qu'il avait bien du mal à contrôler. En plus, ce mélange pas très approprié fît qu'il péta les plomb grave et, après la mort de sa mère, décida qu'il deviendrait rapidement le maître du monde. Preuve en est qu'il n'a pas mis longtemps à mettre son plan à exécution puisqu'il est là. Avec ses pouvoirs, sa culture et son intelligence il pense que les animaux homo-sapiens qui peuplent la planète ne vont pas lui résister longtemps. Il n'était pas au courant de l'existence d'Anges et de Démons avant sa rencontre avec Joe et Alfred. Mais en réalité cela lui importe peu, il joue à Dieu parce qu'il estime qu'il en a le pouvoir et c'est vrai qu'il n'en est pas loin! Cependant sa mégalo le mène à de nombreux excès et imprudences. En privé, c'est à dire lorsqu'il est sur que personne ne répètera rien de qui va se passer, il est particulièrement colérique, violent, sadique parfois. Il considère l'humanité comme du bétail et la pauvre petite Marie-Madeleine et celles qui sont passées après n'étaient vraiment pas belles à voir le lendemain matin. D'ailleurs on ne les a plus revues depuis et c'est à croire que tout le monde s'en fout... Enfin, toujours prêt à faire une blague déplaisante ou une saloperie bien comme il faut (style psychopathe en goguette) quand ça lui chante mais il essaie néanmoins de rester discret et joue parfaitement son rôle en public.

ALFRED, ANGE RENÉGAT ANCIENNEMENT GRADE 2 AU SERVICE DE MARC

Fo 2 Ag 2 Pe 5 Vo 5 Pr 2 Ap 2 PP 21

Talents: Baratin +3, Discussion +2, Savoirfaire +2, Parler Anglais, Allemand, Russe, Japonais, Espagnol et Italien +2, Séduction +1, Economie (Volonté) +2, Publicité & médias (Perception) +2.

Pouvoirs: Charme +3 (131), Charme +3 (161), Calme +3 (166), Volonté supra-normale (221), Détection Mal +1 (311), Baratin (344).

Equipement : Tout ce qu'il faut pour faire la campagne de Jésus plus un revolver de petit calibre.

Alfred, bien qu'il soit désormais à son compte, n'a absolument pas perdu le sens des affaires bien au contraire. Il a rapidement décelé l'exceptionnel chez ce nouveau Jésus et a supposé que ça avait une chance de marcher. Il l'a tenté donc mais essaye de limiter les risques et protège ses intérêts. Il est très

doué pour cela et en plus il arrive à le faire sans violence. Un vrai boulot de pro comme on aimerait en voir plus souvent isn't it?

JOE, DÉMON RENÉGAT ANCIENNEMENT GRADE 3 AU SERVICE DE KOBAL

Fo 3 Ag 3 Pe 4 Vo 3 Pr 2 Ap 3 PP 31

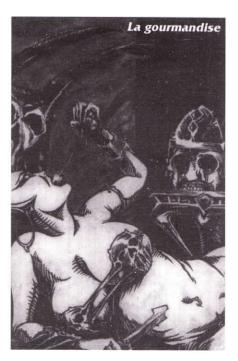
Talents: Baratin +2, Esquive +2, Discussion +1, Discrétion +2, Lancer +2, Pâtisserie (Perception) +1, Raconter des calembours vaseux +2.

Pouvoirs : Télékinésie +2 (125), Sommeil +2 (132), Peur +2 (134), Invisibilité +2 (261), Polymorphe +3 (266), Détection du bien +3 (311), Lire les pensées +3 (323), Gag absurde +3 (spécial).

Equipement: Costume 3 pièces, revolver de petit calibre, tout ce qu'il faut comme fric pour continuer, un tronc pour faire la quête, une fleur à eau.

Joe c'est un peu calmé et, même s'il n'est plus au service de Kobal, il ne participe que parce que c'est, à son avis, le gag le plus délirant de toute l'histoire de l'humanité depuis la création de l'Islam. Il adore cette connerie monumentable dont font preuve les humains et tout cela le fait bien rire même s'il ne le montre pas souvent en public. Il reste néanmoins que c'est un allié de choix pour Jésus et Alfred et réciproquement.

Les autres Pnjs sont laissés à votre discrétion mais n'hésitez pas à les faire hauts en couleurs, ici on n'est pas au ciné, on a tous les moyens et on peut même recruter les meilleurs pour les seconds rôles!



FLA

UN SCÉNARIO BERLIN XVIII POUR UN GROUPE DE FAL-KAMPFTS TENACES, DÉSIREUX DE SE FROTTER À LA "JET-SET" BERLINOISE ET INTÉRESSÉS PAR LES LUTINS VERTS DE QUINZE CENTIMETRES DE HAUT. LES AMATEURS DE FU-SILLADES SANGLANTES PEUVENT PASSER LEUR CHEMIN TOUT DE SUITE : IL N'Y A RIEN POUR EUX ICI.

Abraka

INTRODUCTION

Une nuit de permanence comme toutes les autres au Falkhouse. Dehors, il neige. Dedans, on gèle. Pour une raison ou pour une autre, on a "laissé la boutique" aux personnages. Autrement dit, c'est à eux de remplir des paperasses, de trier les vagabonds et les prostituées que ramènent les paniers à salade,

et d'écouter les rapports des diverses voitures de patrouille. Tout est calme, et ils s'ennuient.

Jusqu'au moment où le standard reçoit un appel radio. Il vient du Sergent Ganz (un bleu qui a atterri au commissariat juste après sa sortie de l'école de police, il y a trois mois). Il signale, d'une voix très excitée, la découverte d'un cadavre à l'intersection des rues Rombacher et Wermold. La standardiste prend les mesures qui s'imposent : envoyer un fourgon et une équipe de Falkdoktors, puis prévient les personnages.

La nuit s'annonçant mortellement calme, pourquoi ne pas faire un saut sur place? Si les PJ en décident ainsi, ils viennent de se porter volontaires pour patauger dans la neige pen-



dant une heure, à regarder les spécialistes agir et à écouter le petit Ganz raconter, pour la quatorzième fois, "qu'il l'a découvert par hasard. Couvert de neige comme il l'était, il aurait pu rester là jusqu'au printemps sans que personne s'en rende compte". Bien entendu, quitter le commissariat alors qu'ils étaient censés y rester s'apparente fortement à un abandon de poste... Vous êtes tout à fait libre de déclencher une urgence quelconque pendant leur absence.

santé. Il ne se droguait apparemment pas. Il vient sans doute d'un milieu aisé, si l'on en juge par la qualité des soins dentaires qu'il a reçu. Pas de papiers. Aucun moyen d'identification immédiat.

• Il est mort d'une balle de Marxmen dans le ventre - du sternum aux hanches, tous ses organes sont lacérés et farcis de morceaux de plomb. Hémorragie massive, ayant entraîné le décès en quelques minutes. Le qui tiennent beaucoup à vous. La meilleure source de renseignements à son sujet reste les journaux à scandale. Et encore, ils ne parlaient plus guère de lui depuis un an ou deux (au terme de plusieurs heures d'épluchage, les PJ apprendront qu'il a passé cinq ou six ans à aller de starlette en starlette. Il n'a jamais été mêlé à un gros scandale.

Bien entendu, la famille Voczeich ne réside pas dans le secteur XVIII (cette seule



Si les personnages sont des policiers modèles et préfèrent rester dans le bureau à grignoter leurs sandwiches thon-mayonnaise rassis et à remplir des formulaires, libre à eux!

Quoiqu'il en soit, le lendemain, le lieutenant de service leur confie l'affaire.

UN PETIT MYSTERE

Le cadavre a été retrouvé au beau milieu d'un terrain vague, sous une couche de neige de plusieurs centimètres d'épaisseur. Qu'estce que Ganz faisait là, au juste, alors qu'il était censé patrouiller dans la rue ? Si on pense à lui poser la question, il bafouille. En fait, à vous de décider de la raison...

- Il peut tout simplement être allé pisser et avoir trébuché sur le corps.
- A moins qu'il n'ait profité de son temps de service pour faire quelques galipettes vite fait avec une prostituée (certes, chacun ses goûts... mais dans la neige?).
- En parlant de neige... si Ganz a atterri dans le secteur XVIII, c'est que ses notes à la sortie de l'école de police étaient désastreuses. Cela pourrait parfaitement venir d'un penchant pour une drogue quelconque. Allons plus loin : il se pourrait parfaitement qu'il soit une taupe que les narco-gangs viennent d'infiltrer dans le commissariat. S'il était dans ce terrain vague, c'est pour y rencontrer un de ses supérieurs qui devait lui donner des instructions (ou sa dose hebdomadaire de dope).

Enfin, tout ça n'est pas capital pour la suite de l'histoire. C'est juste une "ouverture", si vous avez envie d'écrire quelque chose sur le sujet.

PREMIERES CONSTATATIONS

Comme d'habitude, les Falkdoktors fourniront la plupart de ces éléments, après autopsie.

• La victime est un jeune homme (environ 25 ans), blond aux yeux verts, taille et corpulence moyenne. Il était en très bonne

légiste précise que cela a dû être horriblement douloureux.

• Le décès doit remonter à une huitaine de jours. Il a été jeté dans le terrain vague où l'a retrouvé environ deux heures après son décès. Le froid l'a assez bien conservé.

L'IDENTIFICATION

S'il y a un scientifique dans l'équipe, c'est le moment de le faire travailler. Les empreintes digitales ne sont que partiellement lisibles. La décomposition a fait son œuvre (et les rats, donc! Même s'ils n'ont pas une passion pour la viande congelée, ils n'ont pas dédaigné le cadavre).

Bref, il convient de relever les empreintes, de les soumettre à plusieurs programmes spécialisés dans leur reconstitution (jet d'Informatique, quelqu'un?). Ils donneront une dizaine de "modèles théoriques probables", plus une trentaine d'autres classés du "probabilité moyenne" à "l'extrêmement douteux".

De là, il ne reste plus qu'à se servir du merveilleux outil informatique que le commissariat met si généreusement à la disposition de ses employés. En d'autres termes, éplucher toutes les bases de données à la recherche de quelque chose correspondant, même vaguement, aux empreintes qu'ils ont obtenu. Surprise, ça marche! En vingt-quatre heures, il reçoivent un dossier complet sur leur macchabée.

Surprise: c'est un gros poisson! Très gros... si gros qu'on peut se demander comment il se fait qu'il soit venu mourir dans un endroit aussi pourri et paumé que le secteur XVIII.

Il se nomme Vitali Vocziech, fils et héritier présomptif du célébrissime Bronislav Voczeich (voir section suivante). Il était âgé de 23 ans. Bien entendu, il n'avait aucun casier judiciaire, ni de dossier militaire - la possibilité d'esquiver la conscription fait partie des avantages qu'il y a à avoir des parents richissimes,

idée est absurde en soi !). En plus de la tour dans le secteur II qui sert de siège social à la Vocziech Inc., Bronislav possède une demidouzaine de résidences. Son domicile principal se trouve, à en croire l'annuaire, dans le secteur XXXVI, assez loin hors du rayon d'action ordinaire des PJ.

L'EMPIRE VOCZEICH

Il y a cinquante ans, un jeune immigré tchéque venait s'installer à Berlin. Le jeune Bronislav Vocziech rêvait de faire de grandes choses... Il voulait être dessinateur et réaliser des dessins animés. Au bout dix ans, il avait une honnête réputation, mais était encore très loin de ses objectifs. La gloire lui vint en 2034, avec la création du personnage de Schlumfi. Cet adorable lutin vert de quinze centimètre de haut a, depuis, enchanté l'enfance de millions de bambins, d'un bout à l'autre de la Fédération (y compris, d'ailleurs, celle des PJ). Schlumfi évolue dans un monde verdoyant et paisible, où il passe son temps à faire de bonnes actions et à aider des enfants humains en difficulté. Bronislav a produit des dizaines de dessins animés le mettant en scène, allant des trente épisodes d'une mini-série pour une chaîne de télévision en 2034, aux actuels longs-métrages - très ambitieux. Accessoirement, son petit personnage lui a rapporté des dizaines de millions d'Euromarks.

Et c'est là que ça devient intéressant. En effet, Bronislav emploie des bataillons entiers d'attachés de presse chargés de lui paufiner une image de brave grand-père, aimant indistictement tous les enfants d'Europa. Accessoirement, il dispose de meutes d'avocats pour réduire au silence ceux qui sont d'un avis contraire. Malgré tous ses efforts, il y a toujours eu des "couacs" au milieu du concert de louanges qu'il cherche à orchestrer. Articles de journaux, pamphlets, ouvrages plus ou moins clandestins... tout cela compose un réquisitoire impitoyable.

Bronislav y est dépeint comme un affairiste de première grandeur, prêt à tout pour accumuler les millions. On évoque de sombres histoires de rachat de studios concurrents dans des conditions scandaleuses... Certains soulignent qu'il a amassé l'essentiel de sa fortune sous la dictature, et font remarquer que tous ses dessins animés véhiculent des valeurs profondément conservatrices. La vie privée de

Bronislav n'est pas bien connue (les rares qui ont cherché à s'y intéresser ont vu leurs livres saisis et ont été ruinés dans les procès qui ont suivi). Un premier mariage en 2025, avec une certaine Hilde, qui meurt en 44 dans un accident de la route. Il se remarie l'année suivante avec Karla Ghander, fille d'un richissime fabricant d'armes. Son fils Vitali naît en 47, sa fille Hannah en 49.

L'enquête

LE SECTEUR XXXVI

Après une entrevue avec les magistrats responsables, les PJ sont autorisés à enquêter dans le secteur XXXVI, qui semble être le point de départ de l'affaire. Toutefois, ils sont censés se présenter au Falkhouse et "collaborer étroitement" avec leurs homologues de là-bas.



LES FAITS

L'affaire est au fond assez banale, même si les PJ risquent de ne pas être de cet avis au début. Vitali Vocziech était un jeune homme brimé, que son vieux despote de père tyrannisait à loisir. Contrairement aux apparences, Vitali n'avait pas de revenus indépendants. Il était totalement tributaire de l'allocation mensuelle que lui accordait Bronislav. Et ce dernier ne desserrait pas volontiers les cordons de sa bourse... Avant de rédiger le chèque, il "s'assurait" que son rejeton s'était bien conduit, et n'hésitait pas à réduire son montant dans le cas contraire. A vingt-trois ans, c'est le genre de chose qui vous pèse... Or, Vitali n'avait aucun talent propre, à part Séduire les Starlettes (à 47%), ce qui est insuffisant pour gagner sa vie.

Il décida donc de mettre en scène son propre enlèvement. Il avait la certitude que son père payerait sans y regarder à deux fois. Malheureusement, ce ne fut pas le cas. Papa Voczhiech, au bout de quarante ans passés à dispenser du rêve contre vents et marées, connaît plein de gens utiles, y compris au SAD... A la réception de la demande de rançon, il téléphona donc à certains de ses amis.

Vitali, décidément pas doué, avait laissé une piste bien visible derrière lui. Les agents du SAD n'eurent pas trop de difficulté à retrouver l'immeuble ou il se cachait avec ses trois complices, dans le secteur XVIII. L'assaut fut donné... et c'est une balle tirée par le Sadmen Kravitz qui tua Vitali. Deux des trois amis de Vitali furent également abattus (leurs cadavres referont sans doute surface d'ici le dégel). Les responsables du SAD se retrouvèrent bien embêtés. Ils avaient agi sans mandat, et fait une énorme bourde. Il fut donc décidé de "mettre la poussière sous le tapis et de prendre un air dégagé", pour citer le capitaine responsable de cette monumentale bêtise. Vitali fut balancé dans le terrain vague le plus proche, et on avertit Bronislav que, lors de l'assaut, un nombre indéterminé de kidnappeurs avaient pu s'enfuir avec Vitali. Le vieil homme, persuadé que l'enquête du SAD continuait, se garda bien d'appeler la police.

Pour le SAD, la découverte et l'identification du corps sont un peu prématurées, mais Kravitz et ses hommes sont déjà en train de préparer un bouc émissaire à livrer aux PJ...

Il y en a pour une petite heure de Tube, et les PJ émergent dans le secteur XXXVI. C'est le Paradis, en mieux. Il y a d'immenses espaces verts, les rues sont larges et bordée d'arbres en bonne santé. Les maisons sont toutes entourées de grands jardins. Les plus petites suffiraient à longer une trentaine de famille turkish dans des conditions de confort dix fois supérieures à ce qu'elles connaissent dans les cités du XVIII. Même la neige à l'air différente. Dans le secteur des PJ, elle est grise ou boueuse. Ici, elle est d'une blancheur immaculée. Il y a même, dans les collines qui surplombent le cœur du secteur, quelques pistes de ski... Il n'y a rien qui ressemble à des commerces, ou à des résidences pour la classe moyenne. Tous les produits nécessaires à la vie des très riches sont amenés par camion (camion blindé, parfois, quand il faut traverser des secteurs à risque). En dehors des véhicules de livraison et des limousines, les rues sont vides. Il y a des vigiles, bien entendu, mais ils sont d'une discrétion irréprochable. De temps en temps, on aperçoit des piétons. Ils sont tous beaux, bronzés - et les PI en reconnaîtront certains, aperçus à la télévision. Pensez à la Californie idéale de Last Action Hero, et insistez jusqu'à ce que vous soyez certains que les PJ bouillonnent de rage impuissante.

LA FALKHOUSE

Le cauchemar continue : elle est installée dans un coquet chalet alpin, à flanc de montagne. Bien sur, elle possède les mêmes installations que celle du XVIII, mais ici elles sont presque entièrement souterraines ("pour ne pas choquer les riverains. Les normes de construction sont très strictes, ici, vous savez"). La réceptionniste ressemble à un top-model. Quant aux flics, ils ont tous l'air bien nourris, relaxés en bronzés.

Il ne faut tout de même pas pousser : ce ne sont pas les zozos incompétents que l'on pourrait croire. Ils sont même excellents dans leur partie. Simplement, ils sont formés dans de toutes autres activité que les PJ. Ils travaillent beaucoup plus souvent "en finesse". L'essentiel de la criminalité de leur secteur tourne autour du trafic de drogues "de luxe", sans oublier les occasionnels excès d'acteurs qui s'imaginent être au-dessus des lois. Leur cauchemar permanent n'est pas le Volkrauber armé jusqu'au dents, mais l'avocat en costume trois-pièces, qui démolit en trente seconde une inculpation qu'il a fallu des mois pour forger...

Tout ça pour dire que les PJ ne seront bien accueillis... qu'à condition qu'ils acceptent de jouer le jeu selon les règles du coin. Autrement dit, comme le dira le capitaine Schulher, qui s'occupera d'eux tant qu'ils resteront dans le secteur : "ici, on ne joue pas aux cow-boys. Pas de fusillades, pas de passages à tabac, pas d'écoutes illégales... compris ?"

Si les PJ arrivent à réfréner leurs mauvaises habitudes, ils seront traités en égaux. Et, comme toujours, les flics du cru sont toujours ravis d'échanger quelques informations autour d'une bière. L'ennui est que, pour l'heure, ils n'ont rien à dire sur Vocziech (à part les informations de base qui se trouvent trois paragraphes plus haut, si les Falkampfts ne sont pas encore renseignés par euxmêmes).

LA PRESSE

Autre inconvénient d'enquêter sur des célébrités : les médias ne vous ratent pas. Le fait que le jeune Vitali ne se soit pas montré depuis trois semaines à attiré l'attention de plusieurs plumitifs, qui surveillent discrètement le manoir Vocziech. Ils se font concurrence, bien entendu. Le plus éveillé s'appelle Mördrer, et il a déjà dépensé des sommes considérables pour s'assurer de la complaisance d'une partie de personnel. Avec succès, d'ailleurs. A vous de doser l'ampleur de l'intervention de la presse... Mais médiatiser cette affaire paraît la moindre des choses. Et plus elle sera médiatisée, plus les PJ seront coincés à la fin...

LE MANOIR VOCZEICH

C'est une montruosité architecturale, bâtie à l'image du palais de la Bonne Sorcière (Schlumfi et la Bonne Sorcière a été le premier long-métrage à succès de Vocziech). Disons qu'il ressemble à un croisement entre un château-fort d'opérette, une cathédrale gothique et une mosquée. Le tout grand comme une cité HLM moyenne... Les PJ sont accueillis par un majordome cérémonieux et peu bavard, qui les conduit à la base de la Tour Carrée, où ils sont pris en charge par une secrétaire jeune, jolie et dynamique, qui les conduit à l'avant-dernier étage, dans une salle d'attente immense. Quelques instants plus tard, ils sont admis en présence de Bronislav, qui les reçoit dans un bureau pharaonique. L'entrevue sera sans doute assez brève, et les PI recevront la permission d'interroger à loisir les résidents, de fouiller la chambre de Vitali, etc.

LES HABITANTS DU MANOIR

• Bronislav est un petit vieillard en costume bleu ciel, avec un nœud papillon comme on n'en porte plus depuis près d'un siècle. Il semble très gentil au premier abord, et cette impression persiste tant qu'on ne le contrarie pas. Dans ce cas, il ignore son interlocuteur s'il peut, et se met en colère dans le cas contraire. Il aime par-dessus tout avoir le dernier mot... Ceci dit, lors de la première rencontre, les PJ verront un aimable vieux



PLA

monsieur, très abattu par la mort de son fils... Il leur montre la demande de rançon qu'il a reçu dix-sept jours plus tôt. Elle est désespérement banale : une feuille de papier blanc avec des caractères de journaux collés dessus. Le texte est : "Dépose 500 000 EM sous un banc de Predjaski Park, après-demain à dix-sept heures. Sinon, on tue ton fils". Il a jeté l'enveloppe, et ne se souvient pas du cachet de la poste. Il prétend avoir payé...

- Karla, sa femme. Elle est encore belle, ou du moins cherche à s'en convaincre. C'est une égoïste complète, et la mort de son fils la touche surtout parce qu'elle va l'obliger à commander une robe de deuil, organiser les funérailles, etc. Cela ne l'empêche pas de faire preuve, en public, d'un chagrin spectaculaire. Elle n'est pas très intelligente, et n'a rien à dire.
- Sophia, secrétaire du patron. Contrairement à ce que pourraient penser les PJ, ce n'est pas sa maîtresse. Juste son bras droit... Elle prend son rôle très au sérieux. Elle n'aimait pas Vitali "toujours à traîner avec des voyous et a demander de l'argent à son père". Elle est étonnée (et vexée) que Bronislav ne lui ait pas parlé de l'enlèvement. Si les PJ se montrent extraordinairement convaincants, elle peut les aider. Entre autres choses, elle pourra leur dire que son patron n'a pas retiré 500 000 EM de sa banque il y a une quinzaine de jours.
- Maître Anton Fromm, avocat et premier conseiller de Bronislav. Depuis des années, il aide ce dernier à gérer sa fortune et on murmure qu'il se verrait assez bien prendre la succession. Il prend son rôle de gestionnaire d'une multinationale du rire très au sérieux. Il est froid, coincé et désespérément dépourvu d'humour. C'est le cauchemar des milliers de créatifs qui travaillent sous ses ordres...
- Hannah, la sœur de Vitali. Ses appartements sont situés dans l'aile nord. C'est une jeune fille brillante, qui poursuit des études de sciences économiques, mais qui aime aussi rire et faire la fête (et ne déteste pas flirter. Mais les rapports extra-professionnels avec une suspecte sont une faute grave... n'oubliez pas de rappeler ce détail aux PJ). Elle aimait beaucoup son frère, sans se faire d'illusions sur son compte "il n'était pas doué du tout". Ils n'étaient pas vraiment proches. Elle a rencontré plusieurs fois ses amis (dans des bars situés hors du secteur). "Une bande de gentils minables. Des rêveurs, vous voyez le genre ?". Si elle fait confiance aux personnages (autrement dit, s'ils n'ont pas l'air de brutes tracassières), elle leur fournira un numéro de téléphone que son frère lui avait donné il y a quelques semaines "sans doute celui de sa petite amie du moment".

L'APPARTEMENT DE VITALI

Il ne renferme rigoureusement rien d'intéressant, à part une impressionnante collection de romans policiers.

LE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE

Les PJ obtiennent le signal "occupé" à chaque fois qu'ils essayent d'appeler. Les renseignement indiquent qu'il est enregistré au nom de Herr Joachim Werrampft, 8 Kelden Straße, dans le secteur XVIII...

INTERMÉDE : DEUX CADAVRES DE PLUS !

Laissez les PJ interroger tous leurs suspects et se torturer les méninges. A ce stade, ils peuvent penser à un enlèvement commandité par un individu X, qui pourrait être Fromm (qui rêve de devenir calife à la place du calife, et qui aurait pu vouloir éliminer l'héritier en titre), par exemple.

Après un petit moment de flottement, ils reçoivent un coup de fil d'Upshaw. On a trouvé deux autres cadavres, non identifiés pour l'instant, mais qui ont été tués par le même Marxmen que Vitali - et le même jour, selon les légistes. Ils étaient à l'autre bout du même terrain vague... A vous de décider, selon les performances du groupe, de la rapidité de leur identification et des indices qui peuvent se trouver sur eux. Le SAD les a soigneusement dépouillés avant de s'en débarasser.

DE L'UTILITÉ D'AVOIR DES INDICS

Si les PJ sont intelligents, ils auront mis



leur réseau d'indics au travail avant de partir. La question logique est "trouve-moi un endroit où il y a eu une fusillade, il y a huit jours, dans un rayon de cinq cent mètres autour du terrain vague où on a retrouvé le corps. Il y a eu au moins un mort". Bien entendu, ce genre de boulot se rémunère. En cas de succès, le PJ devra (au choix)

- faire prolonger le permis de séjour de la belle-fille de l'indic
- s'arranger pour que la vieille maman tuberculeuse de l'indic puisse passer quelques jours à l'hôpital sans bourse délier.
- libérer le fiston (ou le frère de l'indic), en prison pour vol de voiture (discrètement, et sous un prétexte quelconque - genre "vice de procédure". Mal amené, ce genre de faveur peut coûter la vie à l'indic).

Quoiqu'il en soit, au bout de quelques jours, les PJ se retrouvent gratifiés d'une liste comportant plusieurs adresses. La première est celle d'un vétéran de la Guerre Sans Fin qui chasse les cafards de son appartement au fusil d'assaut (et qui a grand besoin d'une aide psychiatrique d'urgence).

La seconde est celle de l'immeuble où s'est déroulé le drame.

8 KELDEN STRAßE

C'est un bâtiment minable, dans une rue étroite. Les voisins sont tous des gens sans histoires, qui n'ont "rien vu rien entendu, monsieur l'agent". L'appartement de Werrampft occupe tout le dernier étage. La porte a visiblement été enfoncée. C'est grand mais mal entretenu. Il y a plusieurs flaques de sang sèché

dans la salle de séjour (à l'analyse : celui de Vitali, et celui de deux autres personnes. Si les autres cadavres n'ont pas encore été découverts, c'est le moment de leur faire refaire surface).

Il n'y a pas grand chose d'autre à trouvé pour l'excellente raison qu'on est visiblement passé avant eux. Tout a été fouillé, sans aucune subtilité. Toutefois, quelques éléments intéressants ressortent de ce chaos :

- dans une poubelle, plusieurs journaux. Les caractères sont les mêmes que sur la demande de raçon (mais les exemplaires ayant servi à la rédiger ont été récupérés par le SAD, bien entendu).
- la fenêtre de la cuisine est restée ouverte. Elle donne sur un escalier d'incendie. Un examen de la ruelle où il débouche montre plusieurs impacts de balle - de gros impacts. Du Marxmen. Balles explosives.

Après avoir vu tout cela, les PJ pourraient vouloir repasser les autres locataires sur le grill. Après tout, une fusillade au 12.35 juste audessus de votre tête, cela s'entend forcément. L'indimidation ou quelques menaces (l'inculpation pour "refus de coopérer" n'existe pas, mais les civils ne sont pas censés le savoir !) peuvent faire des merveilles. Tout ce qu'ils peuvent dire, c'est que Werrampft vivait làhaut avec quelques amis (trois ou quatre, selon les témoignages). Et qu'un soir, il y a eu des coups de feu et des cris... "Deux grosses voitures noires, et cinq ou six types - comme au temps de la dictature, vous vous souvenez? Ils vous embarquaient, et on ne vous revoyait jamais. Sauf que là, ils ont cassé la porte et ont tiré dans le tas, j'crois bien. Faire quelque chose ? Oh oui ! J'ai monté le son de la télé et j'ai prié pour qu'ils ne frappent pas à ma porte".



Werrampft a échappé à la fusillade. Il a un dossier au commissariat : fils de bourgeois, bonnes études, petites rentes... et immersion volontaire dans la misère. Militant anti-militariste, pro-contraception, il est de toutes les manifestations légales. Il y a plusieurs bonnes photos de lui.

Les PJ peuvent lancer un avis de recherche. S'ils en parlent à Bronislav, il l'assortiera d'une forte récompense. Et au bout de quelques jours, un appel anonyme leur livre leur gibier, réfugié dans un squatt, au nord du XVIIIe.

Il est barbu, chevelu, crasseux et persuadé qu'un "commando de la mort" est à ses trousses. Il n'est pas armé, mais court vite. Les PJ ont intérêt à bien préparer son arrestation. Il partage son abri avec une trentaine de Scars et de réfractaires au service militaire, qui ajouteront encore à la confusion.

Même s'ils le ratent cette fois-ci, il l'auront



la fois suivante... à moins que Kravitz ne le trouvent avant. En effet, le roi de la bavure a décidé que, tant qu'à faire, il valait mieux éliminer le dernier témoin...

Si vous sentez que les PJ ont besoin d'action, cela pourrait donner une très jolie course-poursuite triangulaire entre le tueur, les PJ et le malheureux Werrampft, qui irait du squatt à une station de Tube, à travers des kilomètres de couloir de correspondance, puis à l'intérieur d'une rame bondée, puis dans une zone industrielle. Si les personnages s'en prennent à Kravitz, il sort son insigne et les menace des pires représailles.

S'ils arrivent à récupérer Werrampft vivant, il leur racontera toute l'histoire : le faux enlèvement, la déception quand la rançon n'a pas été payée, puis l'attaque brutale de l'appartement deux jours plus tard. Il est catégorique : les attaquant ont hurlé "SAD! Rendez-vous!" en ouvrant le feu...

KRAVITZ

C'est un jeune lieutenant, sans grande expérience et sans aucun talent. Ses supérieurs l'ont chargé de cette mission parce qu'ils devaient quelques faveurs à Bronislav, et sont horrifiés par le "gâchis" (s'ils ne lui avaient pas répété sur tous les tons qu'il avait affaire à de dangereux preneurs

d'otages, il aurait sans doute été moins prompt à tirer). Il ne sait pas trop comment se sortir de là. Tuer Werrampft empêcherait qu'on l'identifie et éviterait que le SAD soit impliqué. C'est donc sa priorité numéro un. Malheureusement, il y a de fortes chances pour que les PJ lui coupent l'herbe sous le pied... Cela peut se passer en douceur (les Falkampft récupèrent Werrampft, le sauvent et recueillent son témoignage) ou violemment (grosse fusillade entre les PJ et Kravitz, avec le pauvre Werrampft au milieu - dans ce cas, souvenez-vous que Kravitz n'est pas le seul SAD-men impliqué. Il a agi avec quatre autres agents, qui lui donneront volontiers un coup de main).

Si vous vous sentez d'humeur à sortir les violons, Kravitz pourrait se confesser aux PJ, expliquer qu'il n'avait pas le choix, qu'il suivait les ordres... et demander leur aide!

QUE FAIRE?

- Aider Kravitz est vain. Ses supérieurs ne le rateront pas.
- Essayer de l'enfoncer est relativement facile, surtout avec l'aide de la presse, mais c'est dangereux. Il donnera volontiers le nom du SAD-Capitain qui lui a confié le travail, et ce dernier livrera son supérieur... Avec un peu

de tenacité, il est possible de démanteler tout un réseau d'influence qui s'étend jusque dans l'entourage du SAD-Fur. Bien entendu, les PJ ne sont pas équipés pour cela. C'est le SAD qui s'en chargera... avec l'intégrité et la compétence qu'on lui connaît. En clair : quelques têtes tomberont, mais ce ne seront sans doute pas les bonnes. Et les PJ se seront fait des ennemis puissants. Dans quelques mois, ils risquent de se retrouver mutés en Terre Adélie.

• Refiler le dossier à la hiérarchie est la solution la plus intelligente. Le commissaire s'arrangera directement avec ses homologues du SAD. Kravitz sera invité à démissionner et à se faire pendre ailleurs, ses commanditaires abandonneront leurs postes pour "raison de santé" dans les mois qui suivront... Bref, tout ce passera en douceur. Quant aux PJ, ils recevront une prime confortable.

Conclusion

Une fois de plus, ce scénario met les PJ en position de se faire beaucoup d'ennemis, et leur offre assez peu d'avantages en contrepartie. Et puis, tant qu'ils usent leurs forces contre les éléments les plus corrompus du SAD, les vrais criminels restent libres d'agir...

TRISTAN "VROOOM" LHOMME

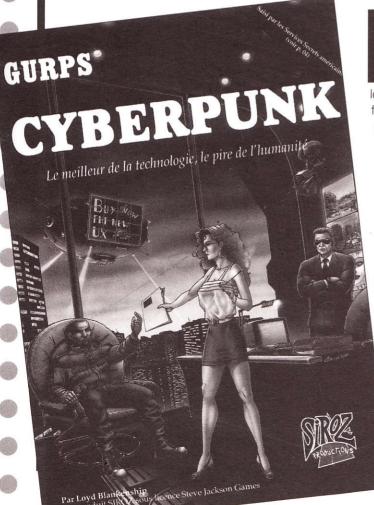


THE ROLE OF SUPPLEMENT OF SUPP

RPG N°3 / Supplément détachable de 8 pages à Plasma N°13 Livré muni de perforations à tous les écartements connus d'ici à partout.

Mangeurs d'ombre Les vampires dans GURPS Cyberpunk

Les vampires sont des rigolos, certes. Mais sur des joueurs de cyber pas préparés du tout, ça peut avoir des effets destructeurs, marrants, mais destructeurs.



epuis que Vlad the Impaler à été unanimement reconnu comme le Prince le Moins Populaire de Tout ce Quinzième Siècle Pourri, les gens ont toujours gardé une fascination toujours renouvelée pour les vampires.

Cet intérêt fut remis au goût du jour par les romans de Anne Rice au début des années 80 : Interview avec un Vampire, Le Vampire Lestat, etc.

Les vampires ont désormais une image un peu plus moderne, et le sujet du cyberpunk/vampire commence doucement à intéresser le public.

Cet article donne un exemple de la façon dont les vampires peuvent être intégrés dans une campagne de ce type, en l'occurence sous la forme d'un gang de bikers ayant un goût développé pour le sang frais.

The Cheese College



Destinataire:

Archimage Tharulavax - Académie Royale de Magie de sa Majesté.

Expéditeur : Votre humble serviteur

Maître,

Comme vous me l'aviez demandé, j'ai parcouru la longue distance qui nous sépare de la place forte de votre ancien élève Malconques. Arrivé à destination, je me trouvai confronté à un mystère fort étrange. J'ai trouvé son chateau en ruine et déjà, malheureusement, entièrement pillé. Une rumeur largement répandue dans le village voisin raconte qu'il est hanté, que des esprits

Suite page 6

MISE EN PLACE

Le cyberpunk est à mon avis l'univers idéalement adapté au vampirisme. Dans la plupart des mondes, toute personne qui passe son temps dehors la nuit est considérée comme suspecte. Dans le cyberpunk, cela devient presque une obligation. Quiconque tentant de poser une question à ce sujet se fait en général ramasser par un "C'est mon délire connard, qu'est ce que tu fais là d'abord? Non, attends, mets toi à quatre pattes, je vais t'expliquer. Reviens ici!".

Le petit village en bas du chateau est ici remplacé par une métropole énorme et pas toujours très bien éclairée. Ca grouille de clodos, de racaille, et de toxicos, l'idéal pour les vampires qui de toute façon récupèrent des stocks de sang contaminé à moindre prix. Personne ne se pose de question sur les motifs de la disparition de deux (ou de deux cent, la plupart du temps) clochards. Si un corps vidé de son sang venait à être retrouvé, les flics (si par hasard ils s'en aperçoivent) vont hausser les épaules et retourner à leur travail. Ils voient chacun des dizaines de cas bien plus bizarres chaque iour.

VAMPIRES

Le vampire de base est présenté plus loin, sur une base normale de 100 points de création. Mais le MJ peut considérer qu'une Origine peu commune est nécessaire pour la magie des vampires fonctionne (et pour que les vampires existent) dans une zone de fluide nul, ce qui est typique dans les mondes cyberpunk. De nombreux cybervampires vont être amenés à avoir des modifications comme leurs homologues humains. Lorsqu' un vampire se rend impalpable, son équipement interne devrait pouvoir suivre : c'est un des trucs qui est appris en premier aux nouveaux cybervampires. Mais tout



le monde n'y arrive pas, et il arrive que d'importantes parties de leur corps restent sur le carreau.

Les vampires sont des êtres magiques, des mort-vivants qui continuent de hanter la surface de la terre. Ils doivent se nourrir du sang d'êtres vivants et pas souvent magigues pour pouvoir continuer leur propre existence. Tous les vampires ne sont pas foncièrement mauvais, bien que cela soit le cas pour la plupart d'entre eux, et même les plus gentils sont forcés de perpétrer des actes horribles pour survivre. Il n'existe pas de "races" distinctes de vampires, ce sont simplement des humains qui se sont fait mordre par un autre vampire.

Avantages: La Fo d'un vampire est doublée. Sa S est augmentée de 5, et possède un RD de 2. Ils possèdent également les avnatages Nyctalope et Immunité à la maladie. Les armes de métal leur passent à rtavers sans leur causer le moindre dommage, mais subissent les dégats normaux infligés par des armes en bois ou tout autre matériau végétal. Ils ne peuvent être empoisonnés. Les attaques magiques et les armes à rayon de haute technologie les affectent normalement. Les vampires ne vieillissent pas. Ils possèdent aussi une magie puissante (voir plus bas) qu'ils peuvent utiliser sans aucun coût en énergie!

Désavantages : Les vampire étant des êtres

magiques, ils ont besoin de mana (de fluide...) pour exister. Un vampire pris dans une zone de fluide nul perd 1 S par tour, pour finalement se transformer en une silhouette de poussière. Par contre, le niveau de mana ne les influence pas : ils sont aussi puissants en mana très haute qu'en zone de mana basse, il faut juste qu'il y en ait.

Pratiquement tous les vampires sont Paranoïaques (on comprendra que cela soit justifié, vu leur mode de vie).

Les vampires sont incapables de traverser un ruisseau d'eau courante d'eux-même. Un vampire ne peut pénêtrer dans un logement sans y avoir préalablement été invité par un des habitants.

Exposé directement à la lumière du soleil, un vampire prend un point de dégat par tour. Des vêtements épais permettent de diviser ces dommages par deux. Même la lumière indirecte du soleil (en intérieur) leur occasionne de terribles douleurs aux yeux, ce qui les met à DX-4 pour toutes leurs actions.



Les vampires perdent tous 1 point de Santé par jour, à midi. S'ils ne passent pas les heures de la journée couchés dans un cercueil contenant un lit de terre de leur pays d'origine, ils perdent alors 2 points de Santé par jour. Un vampire dont le cercueil est ouvert durant son repos est sonné psychiquement et doit réussir un test de QI avant de pouvoir faire quoique ce soit.

Un vampire aspergé d'eau bénite subit 2d de dommages. Néanmoins, une minable fiole va à peine lui donner des plaques. Il en faut un demi litre pour accéder aux deux dés de dégat.

La perte quotidienne de S ne peut être compensée que d'une seule manière : en buvant le sang d'un mammifère intelligent en association avec le sort Absorption de Santé (voir plus bas). Un vampire ne peut pas récupérer sa perte de Santé quotidienne à l'aide des autres moyens de guérison, mais les sorts de quérison pourront être utilisés pour soigner des dégats subis autrement. Un vampire n'a pas la réserve de Santé en dessous de zéro. Si sa S est réduite à -1, il tombe en poussière sur le champ.

Réactions: Tout le monde réagit face aux vampire avec haine et peur (justifiée làencore). Si un jet de réaction est demandé, le vampire l'effectue à -6.

Préférences et dégoûts: Parfois, un vampire peut être repoussé par un objet saint tenu par un vrai croyant, tant que celui-ci est conscient et qu'il présente l'objet avec concentration et constance. Si une telle manœuvre est tentée, il s'ensuit un contest de QI entre le vampire et le porteur de l'objet saint, en comptant les bonus/malus de Volonté Supra-normale ou Faible Volonté. Si le vampire perd le duel, il lui sera impossible de toucher l'obiet ou le porteur pour le restant de la journée. Il devra aussi rester au minimum à 3 hexes du porteur, tant que cela sera physiquement possible (même si cela demande une fuite immédiate). Dans la mesure ou le vampire reste à distance de sécurité, il peut tenter un duel de Baratin contre QI (modifié par la volonté) pour essayer de faire poser le symbole au porteur. Si le vampire fait égalité ou gagne, il n'est pas du tout affecté par le symbole.

Un vampire doit faire un test contre son QI-5 pour arriver à traverser une porte entourée de gousses d'ail, et de manière générale pour éviter de fuir à l'odeur dudit légume.

MAGIE VAMPIRISTIQUE

Chaque vampire connaît automatiquement 5 sorts au niveau 15 : Shapeshifting, Absorption de la Santé, Contrôle des mammifères, Charme, Body of Air. Ces sorts ne peuvent être appris ou améliorés, ils sont inhérents à la condition de vampire, bien que les vampires puissent apprendre d'autres sorts (certains sont même magicien à plein temps). Ces cinq sorts, rappellons-le, ne leur coûtent rien.

Shapeshifting: le vampire peut prendre la forme d'une énorme chauve-souris. Le changement prend 3 secondes, les caractéristiques sont les mêmes que celui de l'Aigle-Garou.

Absorption de la Santé: Pour chaque minute passée à pomper le sang d'une victime inconscient et innocente, la victime perd 3S et le vampire gagne au choix 1S ou 1Fo. Si la Santé de la victime atteint 0; elle meure sur le champ. Les traces laissées à la base du coups ne peuvent être confondues ou prises pour autre chose.

Contrôle des mammifères: Permet au vampire de contrôler soit un gros mammifère (de n'importe quelle taille), soit un groupe de petit mammifères dont le poids total ne dépasserait pas 50 kg. Ce sort peut être utilisé à l'encontre de mammifères intelligents (QI 8+), mais avec un bonus de +2 pour le défenseur.

Charme: Une victime qui aurait la mauvaise idée de

Suite en bas de page 5

Les Mangeurs d'ombre

Les Mangeurs d'ombre forment un gang de bikers qui pourrait avoir sa base et son terrain de jeu dans n'importe quel cité cyberpunk. Le nombre de membres varie: lancer 3d+3 pour déterminer la taille du groupe. Le biker/vampire moyen est construit sur une base de 250 points s'il emporte de l'équiment cyber. Sinon, pour les purs de dur, 207 points suffiront amplement

MANGEUR D'OMBRE TYPIQUE

Fo 24 Dx 13

QI 10

Sa 17 (Soient 70 points pour les caractéristiques)

Avantages: comme pour les vampires normaux.

Désavantages : comme pour les vampires normaux.

Cyberwear: Griffes (razor implants - 15 points); Audiodampening (5 niveaux, 25 points), Speakers (3 points).

Skills: Connaissance de la rue (quartier)-13 (6 points); Arme énergétique (laser)-16 (4 points); Combat à mains nues-15 (4 points); Festoyer-16 (1 point); Danse-13 (2 points); Armes à feu (pistolet)-16 (4 points); Couteau-15 (4 points); Moto-14 (2 points); Sensualité-18 (4 points); Furtivité-15 (+10 lorsque immobile, grâce à l'Audio Dampening, +5 en mouvement) (8 points).

Travers: Particulièrement concernés et intéressés par le style d'habillement et par la "classe" en général. Aiment à jouer avec les victimes. N'ont aucune pitié pour les plus faibles, au contraire, la mode de la sélection naturelle est très en vogue chez les vampires.

HABITUDES

Les Mangeurs d'Ombre cultivent activement l'image du vampire, mais aucun d'entre eux ne pense réellement être un vampire. Il pensent juste tous qu'ils sont assez tarés pour boire du sang. Leur secret l'est resté pendant de nombreuses années, grâce à la tactique "on se cache en vue de tout de monde, donc personne ne nous soupçonne, en tout cas pas d'horreurs pareilles. A l'approche de l'aube, ils rentrent tous ensemble vers un profond sous-sol se trouvant sous le niveau des égouts. Celui qui veut faire un trou pour faire entrer le soleil a intérêt à se lever tôt et creuser sans faire trop de bruit. C'est là qu'ils dorment jusqu'au crépuscule suivant, sous la garde de leur agent et de nombreuses protections technologiques. C'est terminé le petit chauve qui rentre avec son piquet de bois.

Ces bikers là sont encore plus concernés par leur image que les autres, à un point qui tient pratiquement de l'obsessionnel. Il est donc parfaitement stupide d'en rire, même quand vous pensez qu'il est impossible que l'un d'entre eux soit dans le coin. Au fil des années, ils ont acquis une réputation de tueurs sans pitié, surtout que tous ceux qui parlaient mal de leur mère ont disparu sans laisser de trace.

Ils sont généralement habillés en noir : pantalon en cuir, T-Shirt, et veste en cuir. Les artifices de maquillages sont aussi utilisés afin d'augmenter qui sa paleur, qui ses valises sous les yeux, etc... La grande mode concerne aussi les lentilles de contact rouge luminescentes, ça fait un effet terrible de nuit. Leurs motos sont calligraphiés de têtes de morts, de scènes de cimetières, et de chauve-souris. Leur symbole (évidemment) est une chauvesouris qui se découpe sur une pleine lune. Evitez les blagues sur Batman, cela pourrait se révéler fatal à court-terme.

ET ON EN FAIT QUOI?

Un gang de vampires bikers peut faire un bon groupe d'ennemis pour un groupe de joueurs motivés et solides, particulièrement si le MJ conserve le secret de leur nature le plus longtemps possible. En combat, la force et l'endurance des vampires ne manqueront pas de grandemment intriguer les joueurs, sans parler de leur capacité à s'évanouir comme ça, ppffft!

Les Mangeur d'Ombre trainent souvent dans un grand nombre d'affaires louches, il ne devrait donc pas être trop difficile de s'arranger pour que les joueurs-croisent leur route presque par hasard. Ou bien peut-être sont-ils à la recherche de la fille de quelqu'un qu'on a récemment vu traîner avec une bande de bikers...

Quelque soit l'histoire, le but est de garder secrète l'identité des vampire le plus longtemps possible. A la limite, il peut être intéressant qu'ils fassent un bref passage en début de campagne pour que les PCs les retrouvent à la fin, soit comme grand méchant, soit comme grand méchant, soit comme alliés. Et tout ça, c'est juste avec des vampires motards. Imaginez la même avec des banquiers, des publicistes, ou des Mr Johnson.

Quoiqu'il en soit, vous venez de découvrir un des meilleurs moyen de faire flipper vos joueurs pendant une campagne cyberpunk. Mais attention, ne gachez pas, l'effet de surprise ne marchera pas deux fois.

MAGIE The Grimoire une Avant-Preview exclusive pour RPG!

ne bonne centaine de pages viennent de faire leur apparition sur les étalages américains. Elles regroupent 400 sorts agréés GURPS Magic, qui vont du "senseur de tissu" au "retourneur de montagne".

En plus d'un paquet de sort complétant les collèges existants, sont présentés deux magies d'un type nouveau : la Magie Technologique et les Sorts de Porte. La Magie Technologique est elle-même divisée en plusieurs parties traitant de l'acide, de la radioactivité, du métal, du plastique, des éneraies, etc...

De nouvelles compétences et le désavantage ci-dessous sont également inclus, accompagnés de quels nouveaux objets magiques indispensable à tout magicien prudent.

Néanmoins, ne perdons pas de vue qu'il relève de la décision exclusive et suffisante du MJ d'autoriser ou pas l'existence d'un sort ou d'un collège. Si ce bon monsieur décide qu'il n'y a aucun Sorts Nécromantiques dans sa campagne, et bien c'est comme ça et pas autrement, non mais.

Nouveau Désavantage

SUSCEPTIBILITÉ À LA MAGIE

-3 POINTS PAR NIVEAU

Vous êtes plus sensible à la magie que le péquin moyen, et serez donc plus facilement affecté par celle-ci. On notera que ce désavantage peut être pris avec Magerie mais pas avec Resistance à la Magie.

Votre niveau de Susceptibilité à la Magie est ajouté à la compétence du magicien vous lançant le sort. Si votre niveau est de 4, et qu'il lance normalement son sort à 12, cela lui octroie une compétence effective de 16.

Votre Susceptibilité à la Magie vous rend plus vulnérable à des sorts qui vous sont lancés de manière directe. Cela exclut les sorts projectiles, les attaques par arme magique, et les sorts d'information se servant d'une boule de cristal comme intermédiaire. De la même facon, les Psioniques n'ont rien à voir dans cette histoire. Par contre, les sorts de Zone fonctionnent à plein.

La Susceptibilité à la Magie, ainsi que son niveau exact, peuvent être immédiatement connus par n'importe quel magicien regardant votre aura, ou part n'importe qui vous lançant un

Et la bonne nouvelle pour la fin : comme on pouvait s'y attendre, la Susceptibilité à la Magie se soustrait aussi de vos jets de résistance aux sorts.

Nouveaux sorts pour les collèges existants

Sorts de Protection et d'Alarme

TOURNELAME

BLOCAGE -

RÉSISTANCE PAR DX

Fait tourner l'arme d'un atta-

quant d'un demi tour dans sa main. A sa grande surprise, il vous infligera un coup en Broyage à la place d'une attaque de Taille. De plus, l'émotion fera que votre adversaire devra apprêter son arme de nouveau avant de frapper. Ce sort n'est efficace que contre les attaques portées à l'aide d'une lame, et qui plus est d'une lame à un seul tranchant. Les morsures, les lances et autres gourdins ne seront aucunement affectés. Ce sort ne compte pas comme une défense active et peut dont être combinée avec une Esquive, un Blocage, ou une Parade. Si l'initiateur n'est pas celui qui est attaqué, appliquez la règle normale des modificateurs de dis-

Coût: 1

Préalable: Télékinésie ou Spasme.

Objet: Un bracelet ou tout autre apparat se portant au bras. Coût énergétique de création :

DÉFLEXION BALISTIQUE

BLOCAGE

Détourne la trajectoire d'un projectile au moment où il va toucher sa cible, y compris les sorts Projectiles. Lors d'un combat, on considère ce sort comme une Parade. Si l'initiateur n'est pas celui qui est attaqué, appliquez la règle normale des modificateurs de distance.

N'oubliez pas qu'un projectile dévié peut encore toucher une autre cible : Voyez "Se tromper de Cible" - Règles de Base p.134.

Coût: 1

Préalable : Télékinésie Objet: Bijoux, armes ou boucliers. Coût énergétique de création : 200.

Remarque: Il est possible au MJ de changer le préalable de Bouclier Antiprojectile en Déflexion Balistique.

DÉTECTION DES **OBSERVATEURS**

Ce sort prévient l'initiateur si quelqu'un ou quelque chose espionne ou épie la zone affectée, qu'il s'agisse de moven magiques et autres. Un Duel Rapide est effectué entre le QI du l'espion ou son niveau effectif de sort d'information, et le niveau effectif de Détection des Observateurs de l'initiateur. Si ce dernier sort vainqueur, il se rend compte au'il est observé. Un succès critique lui permettra d'avoir sur qui ou quoi l'espionne.

Si l'initiateur cherche à traquer l'observateur, sa marge de réussite à la Détection des Observateurs est ajoutée à son niveau de base de d'Investigateur, jusqu'à un maximum de +5 (ce qui permet de compenser les -5 dus à l'absence d'information sur l'espion).

Il est aussi possible de jeter un Antisort sur le sort d'information. Cette fois, les modificateurs de distance ne sont pas appliqués, mais les -5 sus-cités demeurent.

La Détection des Observateurs peut être lancer sur quelqu'un d'autre que l'initiateur. Dans ce cas, celui-ci peut choisir que ce soit le sujet qui soit prévenu à sa place.

Durée: 1 heure.

Coût: 1 point, la moitié pour le prolonger. Lancé sur quelqu'un d'autre, le coût est de 3.

Temps nécessaire : 5 secondes.

Préalable : Antivoyance ou Sixième Sens.

Objet: (a) Bijoux, armes ou boucliers. Fonctionne uniquement pour le porteur. Coût énergétique de création : 300. (b) Bijoux ou habits. Fonctionnement continu et uniquement pour le porteur. Coût énergétique de création : 1500.

Sorts de Contrôle Physique

CONTACT RÉGULIER OU BLOCAGE

Le sujet à l'impression qu'on le touche légèrement à un endroit choisi par l'initiateur. Le contact est toujours ressenti, même à travers la plus épaisse des armures, mais n'a aucun autre effet que d'attirer l'attention de la -future- victime. Cela ne peut lui causer aucune douleur ou inconfort mais a toutes les chance de la distraire.

Coût : 1. Objet : (a) Bijoux, bâtons, armes ou boucliers. Coût énergétique de création : 50.

CONTROLE DE MEMBRE

RÉGULIER -RÉSISTANCE PAR LE OI.

Un des membres (comprenez ailes, tentacules, et machinpodes) du sujet est sous le contrôle total de l'initiateur. Les bras peuvent être utilisés pour frapper avec une arme (avec le niveau de l'initiateur), les jambes peuvent donner des coups de pieds, s'emmêler et ainsi de suite. A partir du moment où le sort est lancé, l'initiateur doit resté concentré sur le membre, sans quoi le membre sera tout mou et incontrôlable pour le restant de la durée du sort. La victime peut essayer d'attraper son membre rebelle avec ce qui lui reste, mais effectue les Duels avec lui-même avec F-3 et DX-3.

Si l'initiateur force le membre à attaquer son propriétaire avec une arme ou à mains nues, ses jets dans la compétence sont toujours requis, et la victime peut tenter une Esquive à -3. Il peut aussi parer (à -2), à condition d'avoir un autre membre muni de l'arme appropriée à la Parade. Pour tous les modificateurs considérez l'action comme un combat au corps-à-corps.

Durée: 5 secondes.

Coût: 3 points, 3 pour le prolonger sur un membre. Pour les mains ou une autre partie similaire, le coût n'est que de 2, mais on ne peut forcer le sujet qu'à serrer ou relâcher sa poigne. Cela peut quand même interférer dans les gestuelles magiques, les lancers de grenade, ou les tirs d'arme à feu d'un terroriste faisant du bluff en menaçant bêtement quelqu'un.

Préalable : Magerie et au moins six sorts de Contrôle Physique, dont Spasme.

Objet : (a) Bâton ou Baguette. Uniquement pour les magiciens. Doit être pointé(e) vers la victime. Coût énergétique de création : 600. (b) Paire assortie de chaussures, gants, bandeaux de cheville ou de poignets. L'une des deux pièces est portée par le magicien, l'autre par la victime, dont le mouvement du membre est désormais contrôlé par l'initiateur. Coût énergétique de création : 800.

VOMITIF

RÉGULIER - RÉSISTÉ PAR LA S

Mieux vaut manger joli, ça risque de se revoir rapidement : la victime vomit son repas sur le champ. Elle est assommée pendant (25-S) tours, après quoi elle peut commencer à tenter de résister par la S chaque seconde. Peut parfois servir pour régler des problèmes d'intoxication par un poison contenu dans les aliments. Ce sort peut être combiné avec Trait Maudit.

Coût : 3 points. Ne peut être prolongé.

Temps nécessaire : 4 secondes.

Objet : (a) Bâton ou Baguette. Uniquement pour les magiciens. Doit être en contact avec la victime. Coût énergétique de création : 400.

SUFFOCATION RÉGULIER -

RÉSISTÉ PAR LA S

Le sujet se voit incapable de respirer efficacement et souffre donc des effets d'une asphyxie (Règles de Base p.138). Toutes les 10 secondes, la victime bénéficie d'un nouveau jet de résistance contre le jet de départ du magicien pour réussir à se libérer contre l'emprise du sort.

Durée : 10 secondes. Coût : 4 points, 4 pour prolonger.

Temps nécessaire : 5 secondes.

Préalable : Magerie et au moins six sorts de Contrôle Physique, dont Spasme.

Objet : (a) Bâton ou Baguette. Uniquement pour les magiciens. Doit être en contact avec la victime. Coût énergétique de création : 400.

Merci qui?



pire en particulier.

A l'inverse, quand une personne est charmée, chaque essai supplémentaire se fait à -2 cumulatifs avec ce vampire (maximum -10). Au bout de cinq Charmes successifs, le sujet peut, sur décision du vampire, devenir son agent et ainsi rester charmé 24h sur 24. L'agent se dévoue au service du vampire, le protégeant et l'aidant à la fois. Un vampire ne peut avoir

au sort de charme de ce vam-

plus d'un agent à la fois. Body of Air : le corps du vampire devient vaporeux, de même que ses vêtement et son petit matériel. Dans sa forme de brouillerd, le vampire peut changer de forme, se glisser dans les failles, ou dériver dans l'air, mais ne peut pas non-plus porter d'attaque. Cette forme ne peut être utilisée en même temps que la chauve-souris, le vampire doit d'abord repasser sous forme "humaine". Exposé à la lumière du soleil sous forme de brouillard, un vampire meure instantanément, sans même laisser de poussière.



Suite de la page 3

rater son jet de QI pour contrer le sort devient l'esclave absolu du vampire, obéissant tous ses ordres, mêmes ceux dangeureux pour elle-même. Le vampire doit commander oralement ou par écrit, mais il est bon de remarquer que ces esclaves n'ont pas besoin d'ordre pour défendre automatiquement et aveuglement leur maître. A part ça, le sujet s'exprimera et agira tout à fait normalement. Il sera par contre incapable d'expliquer sa fidelité au vampire, et

Adaptation Zlika



Suite de la première page

l'occupent, comme d'habitude. Etant étudiant en Magie, et donc insensible aux discours de paysans, il me sembla approprié de pousser mon enquête plus loin. Dès mon entrée dans le manoir, ie m'apercu que l'ensemble des murs étaient recouvert d'une substance molle et fortement odorifère: du vieux fromage coulant ou croutifié. Dans la plus haute tour m'attendaient quelques loques de vêtements recouvrant le corps de Malconques lui-même. Bien que ses traits furent aisément reconnaissables, sa chair était transformé, comme les murs, en fromage, version gouda ou gruyère, je n'ai pas goûté. Le corps étant encore vautré sur l'écritoire, j'imagine que Malconques était en train d'écrire au moment ou la tragédie prit

un effet apparemment assez instantané. Le seul indice sur ce qui est arrivé au château et à ses occupants est contenu dans un livre que j'ai trouvé à proximité de la dépouille du magicien. Apparemment, il est mort peu de temps avant l'achèvement de cet ouvrage. Son titre est « Malconques, autobiographie d'un Mage Fromager. »

Ci joint l'unique exemplaire de ce livre pour vos recherches. Je vous implore de mener celles-ci avec la plus grande prudence. Le sort de Malconques sera probablement réservé à d'autres imprudents qui auront plongé trop profond dans le sombre pouvoir du fromage.

Bien à vous, Spud



RECHERCHE DE FROMAGE

INFORMATION

C'est le sort de base en Fromagerie. Il indique à l'initiateur la distance approximative et la direction de n'importe quel type de fromage.

"N'importe lequel" signifie toute matière étant reconnue comme étant du fromage, si l'initiateur ne recherche aucune sorte de fromage en particulier. Toute source de fromage connue et précisée par le jeteur de sort avant qu'il ne commence peut être exclue de la recherche. Ça évite de chercher un fil de gruyère dans une montagen de roquefort.

- Coût : 3.
- Durée d'action : 1 minute.
- Temps nécessaire : 10 secondes.
- Objet : Une figurine représentant une souris, portant un collier auquel est fixé un bâtonnet et un fil. Au bout du fil, devant le museau de la souris, est accroché un bout du fromage recherché. Coût de création : 50.

FAÇONNER LE FROMAGE

RÉGULIER

Permet au lanceur de sort de manipuler et de sculpter du fromage pour arriver à n'importe quelle forme.

Une forme stable, comme une colline de fromage, restera même après la fin du sort.

Une forme complexe, comme une statue géante en fromage de la femme de la vie de l'iniateur du sort de la magie, retombera lamentablement sur elle-même.

Tout fromage déplacé à l'aide de ce sort se bouge à la vitesse de 2 hexes par tour.

- Coût : 2 par hex de fromage sculpté; 1 point par hex pour maintenir le sort.
 - Durée d'action : 1 minute.
- Préalable : Recherche de Fromage.
- Objet : Un couteau à fromage. Coût de création : 200.

CONSERVATION DU FROMAGE

RÉGULIER

Conserve parfaitement le goût, l'aspect, et la consistance de tout fromage, indépendemment du manque de réfrigération, de l'exposition au soleil ou au mauvais temps, etc...

- Coût : 1 par hex de fromage conservé.
- Durée d'action : 1 semaine. Ne peut être maintenu mais peut être relancé sans pénalité.
- Préalable : Façonner le Fromage.



FROMAGE EN PIERRE

RÉGULIER

Transforme du fromage en pierre (celle que vous voulez, mais ni précieuse, ni semi-précieuse, ni radioactive). Le premier nom donné à ce sort fut Vieillissement du Fromage, car le vieux fromage n'est pas différentiable de la pierre, même à l'aide d'une analyse chimique poussée. On pense d'ailleurs que certains fossiles pourraient être des croutes de fromage amalgamées dans un certain ordre.

• Coût: 3 pour un poids de fromage jusqu'à 10 kg, 5 pour un fromage plus gros jusqu'à la taille d'un hex, et 5 de plus par hex supplémentaire.

- Durée d'action : Permanente.
- Préalable : Magerie et Façonner le Fromage.

PIERRE EN FROMAGE

RÉGULIER

Transforme n'importe quelle sorte de pierre (Y compris les précieuses, semi-précieuses, et minéraux radioactifs) en fromage pur. Doit être lancé sur l'ensemble d'un bloc ou d'un morceau de pierre, et non pas sur seulement une partie.

- Coût : Doublez celui de Fromage en pierre.
- Durée d'action : Permanente.
- Préalable : Magerie et Fromage en pierre. Un des 4 autres sort de Fromage.

CRÉATION DE FROMAGE

RÉGULIER

Permet au jeteur de sort de faire sortir du Fromage de nulle part. Le Fromage sera de qualité moyenne, quoique d'excellents Brie puissent être accordés en cas de réussite critique.

- Coût: 4 pour créer du Fromage à partir de rien, ou 2 pour solidifier 1 hex de lait. Divisez les coûts par deux pour créer un fromage de 5 kg au lieu d'un hex entier.
- Durée d'action : Permanente.
- Préalable : Fromage en pierre.

ESSENTIAL FROMAGE

RÉGULIER

Egalement appelé Substantifique moelle du frometon, ce sort ressemble beaucoup à Création de Fromage, si ce n'est qu'il va permettre la production d'un fromage deux fois plus nourrissant qu'un Fromage normal. De plus, il s'accordera automatiquement et parfaitemuent au vin choisi par vous-même ou votre hôte.

 Coût : 6 pour créer du Fromage à partir de rien, ou 2 pour solidifier 1 hex de lait en bon Fromage. Divisez les coûts par deux pour créer un fromage de 5 kg au lieu d'un hex entier.

- Durée d'action : Permanente.
- Préalable : Magerie et Fromage en pierre. 4 autres sort de Fromage.

FROMAGE EN PIERRE

RÉGULIER

Transforme du fromage en pierre (celle que vous voulez, mais ni précieuse, ni semi-préture de 2 hex, et ainsi de suite.

- Durée d'action : Permanente.
- Temps nécessaire : 5 secondes.
- Préalable : Fromage en pierre.

FROMAGE EN CHAIR

RÉGULIER, RÉSISTANCE PAR LA S

L'inverse du sort Chair en Fromage. Il rendra la vie à une victime du sort précédent, mais ne permet pas de changer un



cieuse, ni radioactive). Le premier nom donné à ce sort fut Vieillissement du Fromage, car le vieux Fromage n'est pas différentiable de la pierre, même à l'aide d'une analyse chimique poussée. On pense d'ailleurs que certains fossiles pourraient être des croutes de Fromage amalgamées dans un certain ordre.

- Coût: 3 pour un poids de fromage jusqu'à 10 kg, 5 pour un fromage plus gros jusqu'à la taille d'un hex, et 5 de plus par hex supplémentaire.
- Durée d'action : Permanente.
- Préalable : Magerie et Façonner le Fromage.

CHAIR EN FROMAGE

RÉGULIER, RÉSISTANCE PAR LA S

Change toute créature vivante, ainsi que son équipement, en Fromage à pate dure (Gruyère, Gouda, etc...)

• Coût: 15 pour une créature de 1 hex, 30 pour une créaMunster en une créature vivante. Cela n'est réalisable que si la staue de fromage est encore entière. Si elle a été mangée ou découpée en petits cubes pour faire une salade, il est trop tard. Une victime du sort Chair en Fromage ramené à la vie de cette manière subira 1d de dommages pour chaque semaine passée sous forme de Fromage. Ceci est du aux fontes éventuelles et aux asticots qui auront alors eu le temps de commencer leur travail. Ces dommages seront évités si la statue a été réfrigérée ou a bénéficié du sort Conservation du Fromage. Par contre, la victime ressortira toujours de cette affaire avec les pieds plats.

- Coût : 10 pour une créature de 1 hex, 20 pour une créature de 2 hex, et ainsi de suite.
- Durée d'action : Permanente.
- Temps nécessaire : 5 secondes.
- Préalable : Magerie 2, Fromage en pierre et Chair en Fromage.

FONDUE SAVOYARDE

RÉGULIER

Le sort d'attaque de base du collège du Fromage. Il permet de créer une masse de Fromage bouillant parsemée de croutons gluants. La Fondue provoque 1d de dommages par tour aux victimes immergées. Une réussite critique crée un volume équivalent de vin blanc mélangé à la Fondue qui devient par la même mangeable.

- Coût : 5 par hex de Fondue créée.
- Durée d'action : Permanente, mais la Fondue refroidira à un rythme normal. Option : la vision d'un bloc de Fondue savoyarde froide peut nécessiter un Test de Frayeur à -2.
- Préalable : Création de Fromage et Pyrocréation.
- Objet : Un poellon en fonte duquel s'écoule la Fondue. Coût de création : 200.

PLUIE DE RACLETTE

ZONE

Ce sort crée un pluie de Raclette brûlante. Toute personne dans la zone touchée subi 1d-1 de dommages par tour pendant toute la durée du sort. Une réussite critique permet la création de grosse pommes de terre épluchées qui font passer les dommages à 1d+1 par tour.

- Coût: 1, 1 pour prolonger le sort.
- Préalable : Fondue Savoyarde.

JET DE RACLETTE

RÉGULIER

Permet à l'initiateur de faire jaillir un puissant jet de Raclette du bout de ses doigts. Chaque tour, le lanceur de sort teste sa DX-4 pour toucher. L'attaque peut être esquivée ou bloquée, mais les parades sont impossibles.

 Coût: 1 à 3 points. Provoque 1d de dommages par point dépensé. La portée du jet est égale au nombre de dés de dommages. Le coût pour maintenir le sort est le même.

- Durée d'action : 1 seconde.
- Préalable : Fondue Savoyarde.

SOUFFLE DE FONDUE (TA) RÉGULIER

L'équivalent de Jet de Raclette, en plus puissant, et avec le Fromage qui sort de la bouche du lanceur. Chaque point dépensé cause 1d+1 de dommages, au lieu d'un dé.

Une gestuelle des mains n'est pas nécessaire pour lancer ce sort, ce sont des gestuelles abdominales et des grimaces de la bouche qui la remplace. Ce sort peut donc être utilisé "sans les mains", et ce à n'importe quel niveau. Note : l'haleine de l'initiateur persiste même après l'arrêt du sort.

- Coût : 1 à 4, ne peut être maintenu.
- Durée d'action : 1 seconde
- Préalable : Magerie et Jet de Raclette.
- Objet : Un anneau. Le lanceur doit se toucher la gorge avec le doigt portant l'anneau pour initier le sort. Coût de création : 800.

BOULE DE FROMAGE MISSILE

Ce sort permet au lanceur de créer une boule du fromage de son choix qu'il va pouvoir envoyer à un quart de la vitesse de la lumière vers son ennemi. A l'impact, le projectile provoque des dégats de broyage et s'évapore en un nuage fétide.

Ce sortilège fonctionne exactement comme Projectile de Pierre avec TI 13, Précision +2, 1/2D 40, Max 80.

- Coût: 1 à 3, la Boule de Fromage fait 1d de dégats par point d'énergie investi.
- Durée d'action : 1 seconde par point engagé.
- Préalable : Création de Fromage.

BOULE DE FROMAGE EXPLOSIVE

MISSILE

Crée une Boule de Fromage qui explose violemment à l'impact, en plus de sa grande vitesse. Les stats de tir sont les même que celles de la Boule de Fromage normale. De plus, il s'agit forcément de Fromage aux noix, ce qui provoque des dégats de commotion subis par les personnages se trouvant dans les hexs adjacents à la cible.

Feuilleté au Chèvre Chaud. comme son nom l'indique. Toute créature se trouvant à 2 hex ou moins du Feuilleté doit tester son QI à -4 (modifié par Volonté Supra-normale ou Faible Volonté), ou arrêter toute action en cours pour pouvoir se précipiter sur le Feuilleté pour le manger. Il est à noter que les personnages affligés des désavantages Gloutonnerie, Obésité, ou Suralimenté ajoute un -3 supplémentaire à son test. Il faut 5 tours à une créature de taille humaine pour manger le

sera vu par tous ceux qui auront raté leur test d'IQ comme une personne extrêmement importante. Cela n'empêche pas le sujet d'être attaqué; en fait, des ennemis potentiels le verront comme le leader du groupe, et donc comme une cible prioritaire. Le sujet bénéficie quand même d'un +3 aux jets de réaction pendant toute la durée du sort.

- Coût: 4, 2 pour le maintenir.
- Préalable : recherche de Fromage et un sort d'emprise mentale.
- Objets: une plaque de porte en laiton avec le nom du propriétaire gravé dessus. Coût de création: 800.



• Coût: 2 à 6, la Boule de Fromage fait 1d de dégats pour 2 points d'énergie investi. Il asperge les hexs adjacents de noix à haute vitesse et de Fromage brûlant, pour 1d de moins que dans l'hex central, puis 2d de moins pour le cercle d'hexs d'après.

- Durée d'action : 1 seconde par point engagé.
- Préalable : Fondue Savoyarde et Boule de Fromage.
- Temps nécessaire : 1 à 3 secondes.

FEUILLETÉ AU CHEVRE CHAUD

RÉGULIER, RÉSISTANCE PAR LE QI

Fait apparaître un délicieux

Feuilleté entièrement, ou 1 tour à 5 créatures de taille humaine. Si une des créatures est attaquée durant son repas, le sort sort s'en trouve immédiatement brisé. Un sort utile pour sortir de situations où le magicien aurait dû se faire déchiqueter.

- Coût : 4
- Durée d'action : permanent tant que le Feuilleté n'est pas consommé.
- Préalable : Création de Fromage et Illusion Simple.
- Temps nécessaire : 1 à 3 secondes.

CREMIER ULTIME

RÉGULIER, RÉSISTANCE PAR LE QI

Le sujet subissant le sort

INVOCATION D'ELÉMENTAL (FROMAGE)

SPÉCIAL

Appelé aussi l'Invocation Camembert, ce sort permet de faire venir un habitant du plan élémental du Fromage. Cela n'est possible que s'il n'existe déjà du Fromage à l'endroit où est lancé le sort. Il peut donc être nécessaire de commencer par un Création de Fromage. Les caractéristiques et les réactions vis-à-vis du lanceur sont déterminées comme pour les autres élémentaux (Voir GURPS Magie). Un élémental de Fromage affublé d'un QI de 10 ou plus sortira une vanne à deux francs toutes les cinq minutes. Un rire poli et modéré à chacun de ces essais infructueux donne un bonus à la réaction de +2.

- Coût: 4
- Durée d'action : 1 seconde par point engagé.
- Préalable : Magerie et au moins 8 autres sorts du Collège du Fromage, ou 4 sorts de Fromage et un autre sort d'invocation.
- Temps nécessaire : 30 secondes, le MJ lance deux dés en secret pour savoir le nombre de minutes qui vont s'écouler avant l'arrivée de l'élémental.

Cette sensation, Mister Allgood c'est notre culture!



Le Roi est mort...

Jack "King" Kirby a bien mal commencé l'année. Il est mort le 6 Février. Vous vous en foutez sûrement. Si ça se trouve, vous ne savez peut-être même pas qui c'était et ce que vous lui devez. Kirby, c'est le fondateur d'une bonne partie de la mythologie US, celui sans qui les comics ne seraient pas ce qu'ils sont. Par exemple, c'est lui le créateur de Captain America dans les années 40 avec Joe Simon. En pleines sixties, après des années à dessiner des

monstres, des westerns et des histoires à l'eau de rose avec un scénariste nommé Stan Lee, c'est lui qui développe graphiquement toute la première génération des héros Marvel: Fantastic Four, Thor, Avengers, Incredible Hulk, X-Men et Spider-Man, même si ce dernier fut dès le premier numéro, Amazing Fantasy 15, dessiné par Steve Ditko. Marvel et DC, la firme concurrente, lui doivent leurs plus beaux héros mais surtout leurs plus beaux vilains: Galac-

tus, Dr Doom, Darkseid, toujours imités mais jamais égalés. Kirby avait ce sens du gigantesque, du cosmique, qu'aucun autre dessinateur n'a pu ne serait-ce qu'approcher, lisez le prologue des Eternals pour vous en convaincre. Si les super-héros existaient déjà avant qu'il n'y touche, ils ne furent plus jamais les mêmes après qu'il ait apposé sa patte si reconnaissable. C'est véritablement le père des comics modernes qui vient de disparaître.

Le plus bel hommage que l'on peut faire à Kirby est de se procurer la mini-série Marvels qui vient d'être publiée outre-atlantique. qui raconte l'irruption des super-héros dans la vie quotidienne des années 40 à la fin des années 60, mais vue du côté des gens normaux, comme vous et moi. Ok, comme vous. C'est superbe, émouvant, remarquablement peint et enfin on voit les pauvres mecs nettoyer les rues après que les Avengers se soient amusés avec les Masters of Evil ou après que Submariner ait déclenché un raz-de marée sur Manhattan lors d'une crise d'incontinence. Quatre numéros, une présentation époustouflante (une couverture en acétate transparente portant le titre et toutes les mentions utiles afin de ne pas mordre sur l'illustration pleine page), et de par le point de vue adopté, un sentiment d'assister à des moments historiques. Un must!

RIONS QUAND MÊME

Le Docteur Watson décide de rendre une visite impromptue à Sherlock Holmes. Il entre au 221 Baker Street et appelle son ami.

- Sherlock!
- Heu... oui, oui j'arrive tout de suite...

Watson s'installe dans le petit salon et ne peut pas ne pas entendre des cris et des râles venant de la chambre contiguë.

— Oh oui, oh oui, rhaaa!

Soudain la porte de la chambre s'ouvre et une petite fille de six ans sort en courant en se rhabillant suivi par un Sherlock Holmes très digne dans sa robe de chambre.

- Mais, Sherlock, vous les prenez à l'école primaire ?
- Elémentaire, mon cher Watson, élémentaire...

RIONS AVEC MICHEL DENISOT

Monsieur et Madame Lambert ont un chien. Comment l'appellent-t-il ?

Médor.

Désolé©.

Des jeux comme on les aime

LA DIPLOMATIE À L'ALLEMANDE!

Non, ce n'est pas ce que vous pourriez penser, du style on envahit la Pologne et on discute pas après. C'est simplement l'arrivée en France de trois jeux allemands, livrés avec la traduction Française tout de même, un peu comme les premiers jeux de plateau Games Workshop. Ce n'est d'ailleurs pas le seul rapport avec les vieux Games Workshop: Ce sont de vrais jeux, pas des excuses pour acheter des tonnes de figurines. Bon, on se comprend, nous aussi on aime Space Hulk et les autres, mais bon...

Des trois jeux, un jeu sur le Seigneur des Anneaux, un vieux classique du jeu de train et un jeu de diplo sur la mer du nord, c'est de ce dernier que nous allons parler.

Die Hanse est un jeu génial. Ceci dit, on va expliquer pourquoi. Les jeux de diplomatie c'est souvent une prise de tête de première : Heu, j'ai l'Italie, est-ce que je vais faire alliance avec la Grèce pour attaquer l'Albanie ? A part des jeux comme Illuminati ou Hacker, c'est un peu la croix et la bannière. Or, Die Hanse est un vrai jeu de diplo, mais pourtant c'est pas la prise de tête. Comment ? Le but du jeu d'abord : Devenir riche et puissant en commerçant sur la Mer du Nord. Jusque là, ça va. Mais alors quel est le truc ? C'est de la diplomatie forcée, à l'allemande. Chaque joueur commande deux moitiés de navires. Deux

KÂDÔ A GAGNER: CONCOURS CONAN FLEUVE NOIR / PLASMA!

Conan le Gentil !

Si vous ne savez pas que c'est Siroz qui publie l'adaptation ludique de Conan en France, Gurps Conan, c'est que vous n'êtes pas sorti de chez vous depuis un certain bout de temps. Dans ce cas, vous ignorez sûrement que les dernières aventures de Conan le Barbare sont publiées actuellement par le Fleuve Noir. Comment ? Hein ? Qu'entends-je ? Et Howard, alors ?

Bon, on ne va pas remettre une couche à Howard, ça en énerve plus d'un. Mais il faut bien avouer que ce pauvre Robert n'a pas écrit beaucoup d'aventures de son barbare adoré. Il est mort avant. Et d'autres ont pris sa suite, Sprague de Camp en particulier. Mais les aventures de Conan se poursuivent, il est assez rare d'avoir un héros qui évolue dans le temps, de p'tit mickey à roi, au lieu de rester figé et cela laisse de la place pour écrire. C'est ainsi que Robert Jordan, Leonard Carpenter, John Maddox Roberts, Roland Green et Steve Perry se succèdent aux commandes du barbare le plus média-

tique. Et comme on vous aime, Fleuve Noir vous offre une totale, c'est-à-dire les dix premiers Conan en français : Conan le Héros, Conan le Grand, Conan l'Invincible, Conan le Baroudeur, Conan le Champion, Conan l'Inconquis, Conan le Vaillant, Conan l'Audacieux, Conan l'Intrépide et Conan le Magnifique. En tout, une véritable mine de scénarios pour Gurps Conan!

Comment on fait pour gagner?

Rien de plus simple : il suffit de prendre un papier, un stylo et de gribouiller de vos petits doigts malhabiles le nom de trois autres héros créés par Howard. Comme par exemple, Red Sonja, Solomon Kane et Kull, mais ce n'est qu'un exemple. Et vous envoyez le tout à :

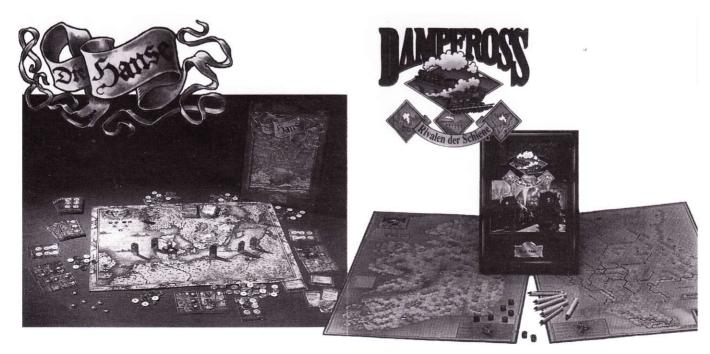
Plasma / Concours Conan 11 rue de Marseille - 75010 Paris

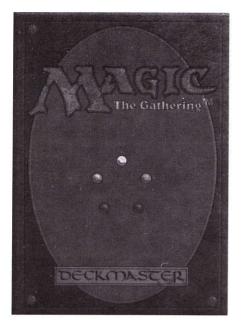
On fera quand même un tirage au sort parmi les bulletins pour déterminer le gagnant. A moins que vous n'envoyiez un chèque avec. Merci qui?

moitiés différentes, bien sûr. Un navire est composé de deux moitiés, et donc commandé chacun son tour par deux joueurs. On est donc forcé de s'entendre et chaque joueur ayant des buts différents pour des conditions de victoire identiques, vous imaginez le tableau. On doit alors se mettre d'accord pour aller chercher de la marchandise dont on a que faire, mais qui arrange bien notre "collègue", celui-

ci faisant pareil à son tour, sinon c'est très vite une position de blocage. C'est ce que l'on appelle de la diplomatie forcée. Un grand jeu, aussi bien dans la qualité ludique que dans la taille et le matériel.

Mais je vous entends d'ici, où peut-on le trouver? Mais dans vos magasins préférés, bien sûr! Ils sont diffusés en France sous leur marque Laurin par Queen Games. Merci qui?





MAGIC, LE BOUQUIN

Vous ne pouvez plus rien ignorer de Magic, le jeu de l'année 93-94, tout le monde en parle, plus qu'un hit, c'est un véritable phénomène de société. Les autres éditeurs commencent doucement, avec près d'un an de retard, à annoncer leurs répliques commerciales, TSR avec Spellfire, Merlin et Steve Jackson (l'anglais, pas celui de Gurps) avec les Battlecards et Decipher avec Star Trek Next Generation. Et ce n'est visiblement que le début. Sans compter que Wizard of the Coast annonce officiellement la sortie de Jihad, le jeu tiré de Vampire, publié par White Wolf outre manche, Hexagonal chez nous et adapté pour Gurps chez nous bientôt, bientôt!

Le seul problème, c'est que lorsque l'on commence à jouer, on n'arrête plus! On murmure même du côté des ligues de morales que certaines cartes sont enduites de drogue pour créer une accoutumance. C'est pourquoi un américain vient de sortir un livre dont le titre parle pour lui : Comment j'ai arrêté Magic en 10 jours. L'auteur, Dominique Vice, un étudiant, affirme avoir acheté plus de 45000 cartes en deux mois avant de vendre sa voiture pour rembourser son banquier. Rapide calcul: une carte coûte en moyenne 17 cents, ce qui fait à peu près 1 franc. Ça nous donne 45000 balles en deux mois et ça fait beaucoup, surtout pour un étudiant. Alors, pour ceux qui veulent décrocher, c'est le bouquin qu'il vous faut ! Il vient de sortir, vous pouvez le commander dans toutes les bonnes librairies internationales.

LES BONNES RECETTES DE TANTE PLASMA

Aujourd'hui, le lapin à la roumaine : Vous volez un lapin...

VOUS AUSSI, DEVENEZ CORRESPONDANT PLASMA:

Vous savez lire? Vous repérez des trucs marrants, odieux, voire carrément monstrueux dans la presse quotidienne nationale et régionale ou dans les magazines? Des faits divers juteux et croustillants?

N'hésitez pas!

Hop, une paire de ciseaux ou des ongles, une enveloppe et un timbre et envoyez-les nous à l'adresse suivante :

Plasma

Correspondants Plasma

11, Rue de Marseille

75010 Paris

Les plus mieux (y a pas d'autre terme) gagneront un cadoplasma $\$!

RIONS AVEC PLASMA

Monsieur et Madame Aveclicostumbleu ont un fils.

Comment l'appellent-t-il ? *Thibault.*

Scoop Plasma suite

On vous en parlait dans le dernier numéro, ça se confirme! Des animateurs de Disney ont laissé des images un peu sexe dans le Laser Disc de "Qui veut la peau de Roger Rabbit". Alors ceux qui ont la chance de posséder le matos et le disque peuvent regarder images par images le passage où la jolie Jessica Rabbit ne porte pas de culotte. Disney n'est pas content, content, surtout qu'ils avaient réussi à enlever des passages topless de Jessica et de Betty Boop, le numéro de téléphone de Michael Eisner sur un graphiti et un passage hilarant où Baby Hermann n'a pas les mains où il faut en suivant une jeune dame. Comment ça peut marcher ? Facile : dans un dessin animé de bonne qualité, un Disney par exemple, il y a 24 images par seconde. Il suffit d'en remplacer une de temps en temps, surtout par une image très similaire et on ne voit rien du tout, ni au cinéma ni à la télévision! C'est ce qui s'est passé pour Roger Rabbit. Mais avec un laser disc, on peut sans problème faire du véritable image par image, d'où le léger malentendu entre les animateurs qui baissent la tête et la direction de Disney qui affute ses grands couteaux.

On vous en avait parlé avant tout le monde, merci qui ?

BEAM ME UP!

On parlait du jeu de cartes sur Star Trek Next Génération (Next Gé pour abréger). La série n'étant jamais passée à la télévision, une petite explication est nécessaire : Star Trek, c'était les pyjamas jaunes et les décors en carton, il y a fort longtemps. Next Gé, c'est la petite sœur de cette série mythique, des décors high tech, des effets spéciaux superbes et des pyjamas rouges, sensée se dérouler plusieurs dizaines d'années plus tard. Le commandant est français, Jean-Luc Picard, et il y a même un Klingon dans l'équipage, c'est dire. Si nos chaînes de télé boudent Next Gé, ce n'est pas le cas des Presses de la Cité, qui publient une série de romans sur la Nouvelle Génération. avec l'accent. Et les jouets arrivent aussi, édités par Bandai! Je ne vous raconte pas l'Entreprise de cinquante centimètres de long et qui fait pleins de bruits bizarres. D'ailleurs, je ne vous le raconte pas.

Si vous aimez et que vous êtes équipés en matos vidéo Pal, vous pouvez également vous procurer les K7 en VO de Next Gé et de la dernière série en date, Deep Space Nine. Puisqu'on vous dit que c'est très bien.

SEX FIGHTER II

Street Fighter II Super Turbo sur Super Nintendo et sur Sega.

Vous connaissez tous le mot de passe qui déclenche les giclées de sang dans Mortal Kombat, sur console, il s'agit d'Abacab, nous ne le répéterons donc pas.

Et bien, il y a un code secret dans le jeu Street Fighter II Super Turbo. Non? Si! Il suffit de tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre pendant la page d'écran et de taper aabacacacbc. Simple. Et que découvrezvous? Devant vos yeux ébahis? La version cul du jeu! Ça se joue à poil, le personnage, pas vous, enfin c'est vous qui voyez, et avec n'importe quel adversaire contre la jeune asiatique, Chung-Li. Le but du jeu reste à peu près le même, lui rentrer dedans, sauf qu'en plus c'est dans tous les sens du terme, et qu'elle veut pas. Elle n'aime pas ça du tout, mais alors pas ça du tout et elle a tendance à coller de grands coups de genoux dans les burnes et des coups de pieds dans les dents. On peut essayer de lui faire plein de choses quand elle a la tête en bas et les pieds en l'air, la surprendre par derrière, et lui faire tout plein d'autres trucs très sympas. Je vous laisse deviner, mais autant vous dire que les programmeurs ont de l'imagination. La technique la plus simple ? La blaster à distance et en profiter pour se jeter sur elle quand elle est évanouie à terre. Le conseil de Plasma: jouez avec Blanka, le gros mutant vert électrique, comme Plasma, il en a.



DU BRUIT!

Manowar est de retour! Les slips en peau de bête et les épées en carton pâte aussi! Après avoir changé de maison de disque, le groupe le plus bruyant du monde (oups, le second groupe le plus bruyant, le record appartenant encore à Motörhead après avoir fait écrouler un théatre) Manowar fait une pause dans sa carrière et sort un best of intitulé fort justement The Hell of Steel. Alors, bon, moi je dis non. Les titres de disques et de morceaux reflètent de plus en plus l'adage suivant: Pour trouver un titre, prenez un titre ancien et mettez les mots dans le désordre. Ça tombe bien, pour la musique il font pareil mais avec les notes.

Idem pour Black Sabbath et son nouveau CD, Cross Purposes. Pour être du Black Sabbath, c'est du Black Sabbath, c'est sûr. Sauf que le chanteur c'est Tony Martin et plus Ronnie James Dio ou même Ozzy Osbourne comme on aurait pu encore le penser il y a peu quand la reformation du line-up original était encore à l'ordre du jour. Et que les titres des morceaux font plus penser à une génération aléatoire à l'aide du BSTTR© (Black Sabbath Trax Title Randomizer©). Exactement comme Dio qui n'avait dans la base de donnée de son DTTR© (devinez un peu©) que trois mots : Princess, Rainbow et Dragon. Avec ca, il a fait plein de CDs! Mine de rien, le Sab' était en concert à Paris il y a très peu de temps et encore une fois, le proverbe est vérifié : c'est dans les vieux pots qu'on fait les bonnes soupes! Preuve? Deux groupes en première partie, un

public amorphe, des guitaristes qui ont raté l'examen Educatel, la totale. Et Black Sabbath se pointe et en 3 minutes 30 enterre les petits jeunots. Comme ça. Hop! Ils ont cinquante ans et ils se les ont mangés tous crus. C'est sûr, si on réfléchit un peu, ils ont un peu plus de métier aussi. Style 25 ans de plus. Et guand Tony Iommi place un accord, il le place bien pour que ça fasse "BAAAAMMMMMM" et non approximativement en regardant ses doigts pour que ça fasse "clonc". Ça aide d'être un vieux. Le chanteur c'était bien Tony Martin, et malgré quelques problèmes de voix, il remplace très bien tout le monde, que ce soit Dio sur Mob Rules ou Ozzy sur Paranoïd. Le plus drôle c'était le public, moyenne d'âge 30 ans, avec des parents amenant même leur gamin bientôt sourd de 7 ou 8 ans pour voir les légendes. Et même les jeunes ont aimé, comme le petit Jeff, qui avait l'âge de certains morceaux. Concours: BS a joué des morceaux de 1970, quel âge a le jeune Jeff?

Alice Cooper sort un nouvel album : The last temptation of Alice! Un album concept comme on dit, qui fait suite, près de vingt ans plus tard, au monument qu'était Welcome to my Nightmare. Mais ce n'est pas la seule raison pour laquelle il va falloir se jeter dessus : Les textes et le concept sont écrits par Neil Gaiman, scénariste, auteur, journaliste, le top du top de l'écriture actuelle, celui qui a remplacé Alan Moore au premier rang des scénaristes outre Atlantique, le créateur de Sandman chez DC, un chouchou chez Siroz. Mais ce n'est pas tout, la pochette du CD et la cou-

verture du comics qui l'accompagne est peinte par Dave Mc Kean (entre autres L'Orchidée Noire chez Zenda dont le scénario est justement signé Neil Gaiman). Rien que du bon pour les yeux et les oreilles, alors foncez!

C'EST ASSEZ FORT, MERCI LIBÉRATION!



RIONS AVEC UN PHENOMENE DE SOCIETE

Voici l'histoire du p'tit lapin dans la plupart de ses variantes :

PRESSE/ C'est un p'tit lapin aveugle qui pleure tout seul dans un pré. Alors une vache arrive et lui demande ce qui ne va pas.

"Ouiiiin, je sais pas ce que je suis!"

"Ben c'est simple, t'as une p'tite queue, des grandes oreilles, t'es un p'tit lapin".

"Ha bon, merci..."

Et le p'tit lapin de s'en aller gambadant dans le champ d'à côté. Il tombe sur un p'tit serpent qui pleure tout seul. Alors le p'tit lapin lui demande ce qui ne va pas.

"Sssssss, j'suis aveugle, je sais pas ce que je suis !"

"Ben c'est simple, t'as pas de couilles, tu pues, t'es rédacteur en chef..."

MUSIQUE ∕ ... Alors le p'tit lapin lui demande ce qui ne va pas.

"Sssssss, j'suis aveugle, je ne sais pas ce que je suis!"

"Ben c'est simple, t'es froid, t'as pas d'oreilles, t'es producteur..."

JUSTICE/... Alors le p'tit lapin lui demande ce qui ne va pas.

"Sssssss, j'suis aveugle, je ne sais pas ce que je suis!"

"Ben c'est simple, t'es froid, t'as pas d'couilles, t'es avocat..."

ADMINISTRATION∕... Alors le p'tit lapin lui demande ce qui ne va pas.

"Sssssss, j'suis aveugle, je ne sais plus ce que je suis!"

"Ben c'est simple, tu rampes, t'as pas d'couilles, t'es énarque..."

En route pour le Metaverse!

n se souvient des premiers jeux d'aventure en texte sur Apple ou sur TRS 80. Le Metaverse de Steve Jackson, c'est la même chose, mais en vrai. C'est un univers virtuel, mais en texte. Et derrière l'écran, relié par Internet, il y a des gens, célèbres en plus, Steve Jackson, Derek Pearcy qui écrit INS pour les USA, Loyd Blankenship l'auteur de Gurps Cyberpunk et tant d'autres. Bien sûr, c'est en anglais, ce qui va bloquer les français, mais qui est indispensable à cause de la syntaxe simplifiée anglosaxonne. Les commandes sont simples, "look" ou "l" pour regarder, "push" pour appuyer, "feed" pour nourrir, tous les verbes de commandes sont à peu près utilisables.

Celui qui nous fait la visite, c'est Stéphane Bura, de la Dream Team, qui sert d'interface entre Siroz, Halloween et le Texas de Steve Jackson Games via sa liaison Internet. Quand Stéphane tape "look me", il se regarde dans un miroir virtuel pour se décrire. Nous allons donc faire une petite visite du Metaverse et de l'Ambassade Française qui accueille les bureaux virtuels de Siroz et de Halloween Concept.

3-2-1... Connect Stephane xxxxxxxxxxx

*** Connected ***

French Embassy

The smell of freshly baked stereotyped bread fills the air. The Embassy is a gateway to the strange world of French gaming. To the south, a small wooden door with a bat pinned on it leads to Halloween Concept's office. A scarecrow rests against the wall near the door. It looks as if its eyes were following you. A big chunk of the eastern wall has been ripped off, seemingly by huge claws. The furniture consists of a large couch, an armchair and a cluttered desk. There is a painted sign on the wall as well as what seems to be a map. Above it, you see a clock.



look me

[Stephane looks at you.] Although he is not wearing a beret nor carrying a stick of bread, Stephane is French. He seems to enjoy breaking the rules of English grammar and misspelling words. He is currently wearing the standard 'Night Mode Student' outfit: pale

jeans, black T-shirt with some undecipherable private joke message printed on it, tennis shoes and a two day old beard. He is gifted (cursed some say) with the power of Permanent Ironic Retort. That may account for his slight grin.

Carrying: Metaverse survival kit 'I don't play to Magic the Gathering' button

'I am not late... yet' button A hungry orange tribble

1 tribble

A hungry orange tribble A warm, happy, hungry tribble. Why don't you feed it? It looks like it would enjoy being petted, but be careful not to poke it. It is sleeping.

pet trib

The tribble coos as you stroke its warm fur

feed trib

You feed the tribble some tidbits, and it coos contentedly. The tribble wriggles and a huge greenish tribble emerges. The tribble wriggles and a hungry red tribble emerges.

poke green

You viciously poke the tribble and it explodes.

poke red

You viciously poke the tribble and it explodes.



1 clock

In France, it is 6:43 pm

1 up

Spiraling stairs lead to a steel door labelled 'French Secret Service. Spying is currently <<ON>>'

1 east

As you approach the passageway, you smell a faint scent of sulphur. Various marks on the walls can be attributed to fangs, talons, swords, axes, bullets and the spraying of some corrosive substances. Large bloody white feathers can be seen on the floor.

1 feathers

Obviously, these big white feathers don't

come from a bird. Some of them are burnt. The blood that covers them shimmers slightly.

e

You enter the dark hole. It soon widens into...

SIROZ

This large cave is the home of strange creatures. You see a huge dragon, an android, an angel and a demon, a young girl with tribal paints repairing a bike, a Conan look-alike training with a giant humming axe and a policeman in full combat gear. In the center of the cave, a red-bearded man is sitting in front of a computer. A note on the computer reads: 'Bad Karma Area'

Fred the furry dragon is here.

w

You enter the uneven tunnel and soon reach...

French Embassy

[...]

S

As you go through the door, the scarecrow sighs.

HALLOWEEN CONCEPT

Apart from the flying anvils, the jumping giant squirrels, the loud music coming from nowhere, the dynamite sticks with short burning fuses, everything looks quite normal here.

Painted on the east wall is a big red arrow pointing towards a red button on the floor. Written above it in big friendly red letters are the words:

"It's safe"

You see a cartoon doorway on the south wall and a mirror on the western wall.



1 button

You feel an irresistible urge to step on it.

step on button

A square shadow appears around you. Before you realize what is happening, you are crushed by a falling safe.

The impact drives you through its floor.

Voila, c'est fini. Enfin, c'est pas fini, le Metaverse est gigantesque avec les bureaux de nombreux éditeurs et magazines. On peut aussi bien y jouer que travailler et des contrats y ont déjà été négociés. Si vous êtes sages, on vous en remontrera un bout un autre jour. Et on vous dira même comment y aller. Merci qui? suite de la page 5

la vie ne valait plus rien et où les sports sanglants étaient les loisirs les plus communs. Mais le fait est que Car Wars manqua le train Cyberpunk. Bien raté. Comme n'importe quel employé minable de corpo dans un monde Gibsonien, nous n'avons pas fait le rapport avec ce que nous avions et ce que les tendances annonçaient. Le Cyberpunk est avant tout un coup marketing et nous ne nous en sommes pas rendus compte. Avec deux semaines de réécriture et un lifting sauvage, nous aurions récupéré une bonne part de marché. Mais nous n'avons rien fait.

Le premier créateur à se rendre compte de l'enjeu, ou du moins le plus rapide, fut Mike Pondsmith de R.Talsorian Games. Son jeu, intitulé simplement Cyberpunk, fut publié en 1988. C'était un bon jeu et il eut du succès non parce qu'il était le premier (ça a aidé, pour sûr) mais à cause de deux décisions implacables de Pondsmith. La première fut le nom : en accaparant l'appellation de la totalité du genre, et en s'en servant de marque déposée, il occupa immédiatement le centre du terrain de jeu et obligea les éditeurs suivants à faire de gros efforts pour le contourner. La seconde, qui accéléra sans aucun doute la conception du jeu, fut d'oublier purement et simplement toute vue "réaliste" du cyberspace. Les mouvements, intrusions et combat dans la matrice se déroulent à peu de choses près comme la magie dans Donjons. Vous avez des programmes à la place des sorts, et c'est la seule différence. Mais, bon, c'est simple et marrant (Remarquez que la seconde édition Cyberpunk 2.0.2.0, éditée en France par Oriflam, décrit la matrice de façon plus réaliste).

BIZARRE, BIZARRE...

Nous sommes maintenant en 1989. FASA, l'une des entreprises de jeux de rôle les plus performantes planche sur son jeu Cyberpunk. Mais ils sont à la bourre et Cyberpunk de Talsorian est déjà en vitesse de croisière. D'autres éditeurs ont également sorti des jeux, classés comme "moi-aussi-je-peux-le-faire" mais traînent derrière. FASA est dans la situation du "moi-aussi-je-peux-le-faire", et ils n'aiment pas ça du tout.

Alors, comme Pondsmith, ils prennent des décisions drastiques*. Ils prirent le monde typique cyber, désastres écologiques, matrice et intrigues à haut niveau et ils y ajoutèrent... de l'Heroïc Fantasy. Pas seulement des sorts magiques. Mais des Elfes, des Orcs, des Dragons. La totale.

Quand Shadowrun fut publié, nombreux furent ceux qui éclatèrent de rire. Certains en rient encore, ce n'est pas de bon goût de mixer la Fantasy et la Hard Science, tout le monde vous le dira. Et c'est ce que fait néanmoins Shadowrun. Le background ne se la joue pas en invoquant des psioniques ou une espèce d'explication scientifique pour les éléments fantastiques. Le Cycle est bouclé, la magie est de retour, et c'est aussi simple que ça.

Et autant les intellectuels riaient, autant les joueurs achetaient, et achetaient et achetaient. Et ceux qui rient le plus sont les comptables de FASA en portant les chèques en banque. Le fait est qu'ils s'en sont très bien tirés. Shadowrun ne gagnera aucun prix pour son système de jeu mais cela n'a plus la même importance qu'il y a dix ans. Les joueurs savent comment jouer et s'ils aiment le background, ils joueront avec d'autres règles.

Comme n'importe quel employé minable de corpo dans un monde Gibsonien, nous n'avons pas fait le rapport avec ce que nous avions et ce que les tendances annonçaient.

Et ils apprécient le background de Shadowrun à sa juste valeur. Il est riche, détaillé et FASA sort de nombreux suppléments chaque année, tous présentés avec une grande qualité aussi bien éditoriale que commerciale. Si l'on prend la totalité du chiffre d'affaire du jeu Cyberpunk, FASA doit bien en réclamer la moitié. Ils ont eu raison de s'accrocher.

VRAI DE CHEZ VRAI©

Nous sommes en 1990. Steve Jackson Games va sortir son propre produit Cyberpunk.

Nous avons pris notre temps. Nous partions déjà en retard et le projet avait déjà épuisé trois auteurs freelance. Quand nous avons décidé de confier le bébé avec l'eau du bain à Loyd Blankenship, le Cyberpunk était déjà un classique du jeu de rôle.

Notre décision, drastique ou stupide, au choix, fut de concevoir un produit le plus réaliste possible dans le background et dans la mécanique du jeu. Loyd était le mieux placé pour mener un tel projet à bien; grâce à son propre serveur informatique, le Projet Phœnix, il était en contact avec le véritable mou-

vement Cyberpunk, celui des pirates, de la Legion of Doom aux services de sécurité des telecoms et même avec quelques agents fédéraux. Ils étaient heureux de collaborer, au moins la LoD. Certains étaient même déjà des joueurs...

Et tout ceci finit comme vous le savez, avec les raids des agents fédéraux au domicile de Loyd et dans nos bureaux et les Services Secrets à la recherche de Gurps Cyberpunk, le mode d'emploi du piratage mondial. Ils n'étaient même pas au courant du manuscrit au début, mais quand ils mirent la main dessus, ils pensèrent découvrir quelque chose de profondément subversif et il ne nous fut pas rendu tout de suite. Quand il fut enfin publié, il fut bien accueilli, mais j'espère que les joueurs qui l'ont acheté n'espéraient pas y trouver les moyens de pirater un vrai système...

ET MAINTENANT?

Sans aucun doute, le Cyberpunk continuera sur sa lancée. R.Talsorian, FASA, Steve Jackson Games, ICE, GDW et les autres compagnies continueront à supporter leur gamme avec de nouveaux suppléments. Mais qu'y aura-t-il de nouveau?

Shadowrun a bouclé un nouveau cycle : le jeu, inspiré de la litterature SF, a lui-même engendré une série de romans .

Il y a bien quelques jeux sur ordinateurs, pour la plupart basés sur des visions Gibsoniennes, que ce soit Neuromancer ou maintenant Syndicate, mais c'est toujours limité.

La réalité virtuelle a encore quelques années devant elle avant de frapper le grand public, mais bientôt, il sera techniquement possible de donner au joueur l'impression de se déplacer dans la matrice de Gibson. Mais il faudra plus qu'un bon light show pour faire un bon jeu.

D'où que vienne l'idée, elle viendra. Il y a de nouveaux concepts qui sortent chaque année et de nouvelles façons de jouer avec les anciens. L'année prochaine, ou l'année suivante, quelqu'un se pointera avec une idée délire et les corones pour l'exploiter... Et ce sera à nouveau Cyberpunk à tous les étages.

STEVE JACKSON

Cyberpunk 2.0.2.0 est publié par R.Talsorian games et édité en France par Oriflam.

Shadowrun est publié par FASA et édité en France par Jeux Descartes.

Gurps Cyberpunk est publié par Steve Jackson Games et édité en France par Siroz-Idéojeux.

* A ce sujet, reportez-vous à l'interview de Tom Dowd dans le numéro 10 de Plasma, vous en saurez plus sur la conception de Shadowrun, vue de l'intérieur.

AVERTISSEMENT: CE SCÉNARIO PEUT FAIRE SUITE À "WELCOME TO THE HORROR DOME" MAIS CE N'EST EN AUCUN CAS UNE OBLIGATION. M'ENFIN BON C'EST MIEUX DE L'AVOIR JOUÉ. MAIS C'EST VOUS QUI VOYEZ, ALORS BONDACCOROKAY.

EN BREF

Les joueurs vont devoir faire un effort de diplomatie puisque, une fois n'est pas coutume, ils vont être confrontés à un sentiment : l'amour !... attention i'ai bien dit amour et pas sexe. Envoyés comme émissaires par un Hysnaton auprès du seigneur de Macmurdo pour transformer cette ville en un refuge pour tous les exclus de Tanæphis, les joueurs vont devoir défendre leur cause dans une atmosphère troublée : une ville en ébullition, un seigneur amoureux d'un cadavre (ou presque), une Arme Dieu manipulatrice, des intrigues d'alcôves, un putsch orchestré par une secte, une guerre civile. Il faut donc que les Armes et leurs porteurs soient vigilants, psychologues et astucieux, car ils sont assis sur une poudrière.

BLACK JACK... C'EST MON COPAIN À MOI!

Où que soient les joueurs sur la surface de Tanæphis, ils tomberont une nuit sur leur vieil ami Jack l'Hysnaton et sa célèbre Arme Black Ace. Le duo, plus connu sous le nom de Black Jack, est accompagné d'une superbe femme aux traits fins et pâles. Black Jack sera excité et dira aux joueurs qu'il les cherche depuis un moment car il a besoin de leur aide pour une mission délicate. Puis, bafouillant, il leur présentera la femme qui l'accompagne comme étant Kim Laed, son bras droit au sein de "la fraternité du souvenir".

Note du tâcheron : Pour plus de renseignements sur Black Jack et sur "la fraternité du souvenir", jetez donc un œil au Plasma numéro 11.

Puis, devant une bonne siffan bien tiède, Black Jack leur racontera de quoi il s'agit. Black Jack, toujours préoccupé de la condition des Hysnatons sur Tanæphis pense qu'il existe un moyen de les intégrer plus facilement en faisant d'eux des commerçants. Malheureusement, à cause du racisme dont souffrent les Hysnatons, le droit de commercer leur est souvent interdit. Mais si on trouve une ville peu regardante sur le faciès de ses marchands et une activité qui fait peur à nombre de personnes, il n'est pas dit qu'on ne laisse pas faire les Hysnatons. Et Black Jack a trouvé la solution au deux conditions: Macmurdo.

En effet, cette ville de brigands ne fait pas trop le tri de ses citoyens, elle compte d'ailleurs nombre d'Hysnatons et d'Alwegs rejetés par la société. Le seigneur de cette charmante station balnéaire est lui-même un Alweg, il sera donc plus sensible aux problèmes d'intégration des bâtards de Tanæphis. Quant à l'activité choisie, c'est évidement le commerce maritime et fluvial, qui rebute la majeur partie des gens. Et comme Macmurdo est un petit port qui a même un débouché sur l'Amiss, c'est l'endroit rêvé pour s'y installer.

Black Jack a donc l'idée, il ne reste plus qu'à traiter avec le seigneur de Macmurdo, Karim Malrius, pour qu'il laisse les Hysnatons s'installer tranquillement moyennant divers avantages. Black Jack connait déià une centaine de sectateurs prêt à tenter l'expérience. Pour traiter de ces accords, Black Jack pense envoyer son amie Kim comme ambassadrice avec quelques présents sonnants et trébuchants. Mais la pauvre enfant ne peut faire le voyage seule et même une fois arrivée sur place elle aura besoin d'une protection. Black Jack a donc aussitôt pensé aux joueurs pour accomplir cette simple mission, moyennant bien sûr un dédommagement sous la forme de 5 000 Thams chacun. C'est entendu? Oui!... alors vous partirez demain avec Kim. Black Jack ne les accompagnera pas car des affaires urgentes l'attendent à l'Est.

MACMURDO, CETTE VILLE AUX CHARMES PARTICULIERS

Macmurdo n'est pas vraiment l'endroit rêvé pour passer des vacances sympas au bord de la mer, les doigts de pied en éventail. Cette ville, à l'architecture anarchique, ressemble à ses habitants. Les habitations sont faites de matériaux de fortunes (torchis, bois, pierre) qui menacent de s'effondrer au premier coup de vent, dépassent rarement un étage et sont disposées sans aucune cohérence les unes envers les autres.

Au centre de ville, à la jonction des deux grandes rues, se dresse une antique et immense villa Batranoban entourée d'un haut mur d'enceinte. C'est là que vit Karim Malrius avec sa garde personnelle. Autour de cette villa (qu'on appelle également "le palais) s'est construit une sorte de centre ville avec des auberges aux prix prohibitifs, des maisons de jeu et de plaisirs ani-

mées, et même quelques commerces de luxe (épices, vins fins, etc...). Cette partie de la ville est réservée à une riche clientèle de brigands fortunés ou puissants venus se mettre au vert. Ensuite commence le labyrinthe de ruelles où règnent la violence et la misère. Ici, l'odeur de décomposition des ordures n'est que le reflet de l'âme des habitants.

L'ambiance durant la journée fait ressembler Macmurdo à un immense souk surpeuplé où tout le monde se bouscule et s'interpelle... un vrai bonheur. La nuit, sauf le quartier du centre qui reste animé en permanence, les ruelles sont (ou plutôt semblent) désertes, sombres et dangereuses. Les pires exactions commises se font dans l'impunité la plus totale. Macmurdo est la ville qui a fait du "glauque" un art de vivre... et de mourir. Les personnes qui habitent à Macmurdo sont d'origine très différente, mais elles ont presque toutes un point commun ; brigands, assassins, Hysnatons, Alwegs, ils sont des exclus de la société.

KARIM MALRIUS ET SON ENTOURAGE

Karim est un Alweg issu d'un père Vorozion et d'une mère Batranoban. Il a très vite fui la maison familiale, las des vexations de son père. Un jour qu'il était en train de glander à Macmurdo, il tombe nez à nez avec une superbe porteuse d'Arme Hysnaton et c'est le coup de foudre. Pour prouver son amour et pour que son amant puisse plus facilement partager sa vie, la porteuse (du nom de Sapakha) lui offre une Arme Dieu, un maillet gui répond au nom de Thunder Voice. Grâce à leurs pouvoirs conjugués, les Armes et leurs porteurs se hissent très rapidement au pouvoir à Macmurdo. Les deux Armes, à l'instar de leurs porteurs, finissent même par tomber amoureuses l'une de l'autre.

Tout serait trop simple si Core, l'Arme de Sapakha, n'avait pas décidé de fusionner avec sa porteuse. La fusion des deux êtres échoua. plongeant ceux-ci dans une léthargie profonde. Ils étaient désormais indissociables dans leur coma, sous peine de voir les deux disparaître si jamais ils devaient être séparés. La fusion semblait bloquée mais pas de manière absolue. Il suffisait peut-être d'un déclic pour que la fusion reprenne son cours normal et arrive à son terme. Karim et Thunder Voice décidèrent donc d'attendre que leurs amours respectifs reviennent à eux. Assis aux commandes de Macmurdo, ils patientent depuis trois cent vingt cinq ans. Deux problèmes troublent cette attente qui s'éternise : la conservation en l'état du corps de Sapakha et la schizophrénie que l'attente cause à Karim.

Thunder Voice eu l'idée lumineuse d'utiliser les services des sorciers Gadhars pour qu'ils empêchent la dégradation du corps de Sapakha. Même si la conservation du corps ne nécessite que très peu de fluide (un petit sort de guérison toutes les semaines), elle consomme par contre beaucoup de sorciers. Karim a même dû se résoudre à organiser des expéditions en territoire Gadhar pour kidnapper des sorciers. Il y en a 3 qui sont actuellement retenus prisonniers dans les sous-sol

entreposé. Pour ce qui est de l'approvisionnement de l'endroit en fluide, cela n'a jamais posé de problèmes : Macmurdo est le théâtre de nombreux affrontements entre Armes Dieux, ce qui crée forcément des poches de magie glauque. Cette magie glauque est aussitôt attirée vers les sous-sols par l'utilisation intensive de fluide qui est faite à cet endroit.

de la villa, où le corps de Sapakha-Core est

Le second problème, c'est Karim. Si Thunder Voice supporte bien l'immortalité et l'attente, il n'en est pas de même pour Karim qui commence à péter les plombs. Imaginez un homme qui se morfond dans un sinistre palais, attendant pendant plus de trois cent ans que sa dulcinée retrouve ses esprits. Si l'exercice du pouvoir l'a occupé un temps (et même deux), c'est désormais un homme aigri, renfermé sur ses souvenirs, qui laisse ses lieutenants gouverner Macmurdo. L'idée que Sapakha est morte est en train de germer dans son esprit. Il a beau être toujours jeune et fort, rien ne l'intéresse plus et il ne survit que sous la pression de Thunder Voice, qui fait de son mieux pour remplacer Sapakha dans l'esprit de Karim. Karim est au bord du gouffre et Thunder Voice, qui s'est énormément attaché à lui, le sent bien.

TOKARA

Tokara est un immense porteur d'Arme Gadhar qui s'occupe depuis peu du maintien de l'ordre et de la garde personnelle de Karim. Il est devenu muet à cause d'une malédiction provenant de son Arme, une doloire du nom de Klinhaak. Il s'exprime désormais par des signes de tête et par des dessins qu'il trace dans la poussière ou à la craie sur les murs (ça va être sympa pour le rôle-playing... dessinez, c'est gagné!). Il est arrivé récemment à Macmurdo, suite à l'enlèvement de son père qui était le sorcier de sa tribu, pour mener son enquête. Il sait que son père est emprisonné quelque part dans la ville, mais il n'a pas encore découvert où.

Karim l'a très vite embauché dans sa garde personnelle pour ses aptitudes de combattant et il lui une confiance totale. De plus, étant muet, il ne discute pas les ordres. S'il désire communiquer, il le fait par l'intermédiaire de son Arme, Klinhaak, qui transmet le message télépathiquement à Thunder Voice. Tokara est très loyal envers Karim et Thunder Voice s'est bien gardée de lui dire la vérité sur la disparition de son père. Tokara sort tous les soirs dans les endroits louches de la ville pour recueillir des renseignements sur la disparition de son père.

HASSAN YOUFFA

Hassan Youffa est un vieux Batranoban d'un cinquantaine d'années aux rondeurs sympathiques et au sourire avenant. C'est lui qui se charge de "l'administration" du palais et (surtout) des basses besognes comme de l'enlèvement des sorciers Gadhars. Obséquieux au possible et toujours d'humeur égale, c'est un fin politique que tout le monde trouve gentil. Depuis trente ans qu'il est au service de Karim, il aimerait avoir une plus grosse part du gâteau et même la place du calife si c'est possible. Il a d'ailleurs était récemment contacté par une secte qui souhaite "assainir" Macmurdo de ses Hysnatons et renverser Karim au profit de Hassan évidemment. Hassan a beau être un vieux renard, il est tombé dans le panneau (les deux babouches en avant) et il coopère avec la secte de "l'ordre nouveau" dont la chef n'est autre que la nouvelle porteuse Batranoban de Beaster (cf: Plasma n° 11).

LE COMPLOT ET LES INTRIGUES SECONDAIRES

Pour bien comprendre le but ce complot, il faut remonter à sa source. Un beau matin. un riche chef de famille Batranoban décide qu'il a besoin d'un port comme Macmurdo pour faire plus facilement commerce avec les gens du nord. Mais le seigneur en place à Macmurdo ne verrait certainement pas ca d'un bon oeil et demanderait des taxes exorbitantes. Il faut donc le remplacer par une personne plus "compréhensive". Ce marchand du nom de Humma Sakkra, fait également parti de la société secrète "Ordre nouveau" et propose donc à une nouvelle membre de se charger "d'épurer" Macmurdo de sa population Hysnaton puis de profiter du souk pour prendre le pouvoir. Ainsi Sakkra, joignant l'utile à l'agréable, fera oeuvre de salubrité publique et placera "une femme à lui" aux commandes de cette charmante bourgade.

Yashina, la femme en question et la porteuse de Beaster, se rend donc avec une escorte à Macmurdo, prend contact avec Hassan Youffa et lui offre ses services pour renverser Karim. Yashina n'a aucune envie de tenir parole, mais elle a besoin de Hassan pour entrer au palais au moment opportun. En même temps, pour monter la population contre les

Hysnatons et pour légitimer le coup d'état contre Karim, elle organise des rapts d'enfants et fait courir la rumeur que les coupables sont des Hysnatons cannibales. Et la foule marchera comme un seul homme. Les bébés sont en fait envoyés chez Sakkra qui les vendra ensuite comme esclaves. Il n'y a pas de petits profits! Lorsque la pression sera à son maximum, elle pénétrera par ruse dans le palais et ses hommes ouvriront les portes à la vindicte populaire. Elle tuera Karim (coupable de permissivité envers les Hysnatons) et Hassan (pour faire bonne mesure) pour prendre leurs places. Diabolique, non? L'assaut final est prévu quatre jours après l'arrivé des joueurs.





Pour rajouter au sac de noeud, deux problèmes vont se greffer au complot : la recherche de son père par Tokara et la schizophrénie de Karim.

PAPA N'EST PAS EN VOYAGE D'AFFAIRES

Durant le séjour des joueurs, Tokara n'aura de cesse que de trouver son père et fouillera partout. Il sortira toutes les nuits à la recherche de renseignements. Les joueurs pourront remarquer son manège car ils logeront dans la même aile du palais que lui. Il sort discrètement de sa chambre, caché sous une cape noir, et traînera une oreille attentive dans tous les bouges de la ville. Si les joueurs lui en parlent, il dira aussitôt la vérité et demandera l'aide des joueurs. Son père, ainsi que deux autres sorciers, sont en fait retenus dans les sous-sols accessibles uniquement de la chambre de Karim. L'aile de la villa réservée à Karim est fortement gardée par des porteurs d'Armes mineures et seul Karim peut y entrer.

L'indice pouvant mettre les joueurs sur la piste est la confession d'un cuisinier bougon qui en a marre de préparer des plats pour trois personnes tard dans la soirée. C'est Karim qui vient personnellement chercher ces plats avant de se coucher (et qui les apporte aux prisonniers). Cette information peut être confirmée par les gardes de l'aile réservé à Karim. Si les personnages arrivent à pénétrer dans la chambre de Karim, ils trouveront une trappe qui mène à un souterrain. Au bout du souterrain, se trouve la prison où attendent trois sorciers Gadhars autour d'une dalle remplie de coussins sur laquelle repose le corps de Sapakha et son Arme, une épée bâtarde. Les sorciers seront dignes malgré leur terreur et diront qu'un homme portant une Arme vive (ils décriront Karim et Thunder Voice) les retient prisonniers ici et qu'ils doivent maintenir cette femme en vie grâce au fluide sinon

Plusieurs attitudes s'offrent alors aux joueurs :

- les PJ racontent tout à Tokara : celui-ci ira libérer les sorciers, puis il essayera de tuer Karim (j'ai bien dit "il essayera").
- les PJ libèrent les sorciers : Karim congédiera les joueurs du palais, mais continuera les pourparlers avec Kim.
- les PJ ne disent rien (ou s'ils ne découvrent rien): Tokara découvrira la prison de toutes façons le soir de l'attaque et profitera de la confusion pour s'enfuir.

C'est donc un gentil petit dilemme qui se pose aux joueurs. Faut-il privilégier les accords commerciaux ou Tokara?



KARIM N'A PAS BONNE MINE (DE CHARBON!)

Karim est un peu déprimé ces temps-ci, c'est un fait, mais les joueurs ne vont pas arranger son équilibre mental. La charmante Kim Laed qui les accompagnent ressemble à s'y méprendre à sa chère Sapakha et ça va le plonger dans un trouble existentiel profond au fur et à mesure que le temps passe. Le jour de l'arrivée des personnages au palais, Karim sera d'abord troublé par la ressemblance et il acceptera les pourparlers. Il sera alors aimable et très prévenant envers Kim.

Le deuxième soir, il prendra Kim à part et lui déclarera sa flamme (sans lui parler de Sapakha). Elle repoussera ses avances et ira se confier aux joueurs. Elle sera troublé... ainsi que Thunder Voice évidemment.

Le troisième nuit, Thunder Voice prendra le contrôle de Karim et se rendra discrètement dans la chambre de Kim. Là, elle essayera de tuer Kim, devenue sa rivale dans le coeur de Karim. Kim criera pour alerter les joueurs. Ils arriveront pour voir Kim recroquevillée dans un angle de la pièce et Karim, de dos, le maillet brandit au dessus de sa tête. De la bouche du maillet, une voix vociférera : "Tu vas mourir et tout reviendra dans l'ordre".

Cette sympathique vision fera alors sans doute place à une bonne baston générale. Dès que Karim sera touché, il reprendra le contrôle de lui-même et demandera la fin du combat (si les joueurs ne veulent pas s'arrêter, c'est Kim qui exigera la fin du combat). Karim sortira aussitôt de la chambre. Ni lui, ni Thunder Voice n'expliqueront leur conduite.

Le quatrième soir, semblant avoir tout oublié de la veille, Karim organisera une fête au palais pour sceller les accords. C'est à ce moment que l'attaque de la secte et la prise du palais auront lieux. Et c'est là également que Karim pétera les plombs (voir "que la fête commence").

Jouez Karim comme un personnage lunatique: Il sera tantôt joyeux et charmeur, puis arrogant et mystérieux.

BEASTER N'EST PAS SI BETE

Revenons à nos comploteurs pour jeter un oeil à leurs activités durant le séjour de nos héros à Macmurdo. Ces activités qui ne devrait pas laisser les joueurs indifférents, car elles déterminent l'ambiance de violence permanente qui peut être néfaste à la réussite de leur mission diplomatique.

Pendant le voyage qui les amènera à Macmurdo, les joueurs entendront des rumeurs de rapts d'enfants dans cette riante cité. Une fois sur place et dans leurs déplacements dans la ville, ils seront confrontés à la montée du racisme anti-Hysnaton dans divers événements secondaires. Le but de leur mission et la coïncidence de cette poussée de fièvre devrait tout de suite les intriguer. Et ils devraient faire la relation entre les deux. Ils chercheront donc à savoir pourquoi, et surtout à cause de qui la ville est en ébullition.

S'ils veulent le savoir, ils devront suivre l'affable Hassan Youffa dans ses déambulations nocturnes. En effet, la deuxième nuit suivant l'arrivée des joueurs, il se faufilera en dehors du palais pas trop discrètement en jetant des regards inquiets derrière lui. Il va en fait retrouver Yashina dans un bouge des faubourgs de la ville. Là, ils discuteront à voix basses du plan d'attaque du palais. Puis ils se sépareront au bout d'une heure.

Note: Yashina n'aura apparemment pas d'Arme sur elle, Beaster ayant désormais le pouvoir de disparition.

Ce plan d'attaque est d'ailleurs très simple, puisqu'il consiste à faire passer Yashina et ses hommes pour des saltimbanques. Une fois dans la place et le spectacle commencé, ils se jeteront sur les convives tandis que des complices à l'extérieur amèneront une foule en colère jusqu'au palais.

Si les joueurs interrompent la conversation des deux comploteurs autour de la table ou s'ils interrogent Hassan sur la femme (ici ou à un autre moment) ; ce dernier, nullement décontenancé, leur soutiendra que Yashina est sa nièce et qu'il espère faire plaisir à Karim en la lui présentant. Il ajoutera que son maître semble bien triste ces derniers temps et que les talents de danseuse de Yashina devraient le distraire lors de la prochaine fête au palais, à laquelle il a invité sa nièce. Yashina, si elle est également questionné, racontera exactement la même histoire.

Si les joueurs suivent très discrètement Yashina après son entrevue avec Hassan, elle les conduira à une maison, aux fenêtres closes, au fin fond d'une ruelle sordide et puante des faubourgs Sud de la ville. A l'intérieur de cette masure, à la cave pour être plus précis, se

trouve la dizaine de bambins que les sbires de Yashina ont kidnappés. Ils sont sous la garde d'un monstre que Beaster n'a pas pu s'empêcher d'apporter avec elle. La maison est en permanence occupée par une dizaine de membres de la secte "ordre nouveau", tous Batranobans et porteurs d'Armes mineures. Le reste de l'escorte de Yashina est dispatché dans les différentes auberges de Macmurdo et se charge de monter la population contre les Hysnatons. Aucun homme ne connait le but réel que poursuit Yashina, ils se contentent juste d'exécuter les ordres.

En attendant une heure auprès du repaire, les joueurs verront sortir cinq membres de la secte. Ils ont pour tâche de kidnapper un nouveau bébé et de le ramener à la maison. Le lendemain matin, un chariot viendra prendre livraison des bébés et les emmènera à la propriété de Humma Sakkra.

Délivrer les enfants dès que le chariot sera hors de la ville devrait s'avérer aisé pour les joueurs et permettrait par la même occasion de connaître l'identité du commanditaire de ces rapts en interrogeant les gardes du chariot.

Calendrier des grands et petits événements

Plusieurs intrigues se superposant, il est sans doute judicieux de vous donner des repères en fixant jour par jour la listes des événements qui vont se succéder.

JOUR J:

- faits principaux :
 - arrivée des PJ en ville et accueil de Karim.
 - premiers pourparlers entre Kim et Karim.
 - sortie nocturne de Tokara à la recherche de renseignements.
- événements secondaires :
 - les PI Hysnatons se font insulter à leur arrivée en ville.
 - une mère malheureuse ameute la foule dans la rue pour réclamer vengeance.

JOUR J+1:

- faits principaux :
 - seconde séance de pourparlers en tête à tête le matin.
 - visite guidée de la ville à Kim par Karim, pour lui montrer le port.
 - Karim dévoile sa flamme à Kim, qui le rejette.
 - entrevue Hassan Yashina dans un bouge des faubourgs.
- événements secondaires :
 - durant la visite guidée, les Hysnatons de l'escorte de Karim se font agresser par la foule.
 - scène de lynchage d'un Hysnaton sur le trajet de retour de la visite.
 - rapt d'un enfant pendant la nuit.

JOUR J+2:

- faits principaux :
 - troisième séance de pourparlers, toujours en tête à tête.
 - confession du cuisinier en colère.
 - tentative d'assassinat de Kim par Thunder Voice, dans la nuit.
- événements secondaires :
 - un chariot emmène les bébés enlevés chez Humma Sakkra.
 - émeute raciale dans les faubourgs sud de la ville. Si Tokara est toujours là, il sera envoyé pour remettre de l'ordre.

JOUR J+3:

- fait principal:
 - fête au palais pour sceller les accords commerciaux et attaque de la secte.
- événement secondaire :
 - si Tokara est toujours là, il ira délivrer son père pendant la réception.

Cet ordre des faits et des événements peut évidemment changer suivant ce que font les joueurs, il faudra alors que le MJ module les événements en fonction des actions des joueurs. Sachant que le point d'orgue du scénario se situe le dernier soir. De toutes les façons, Yashina doit être présente avec Beaster à la fête.

DE L'AMBIANCE ET DES ÉVÉNEMENTS SECONDAIRES

Comme il était déjà précisé précédemment, les joueurs vont être confrontés quotidiennement à la montée du racisme à Macmurdo. Cette pression qui plane sur l'atmosphère de la ville devra se faire crescendo tout au long du scénario au travers d'événements secondaires : Insultes aux joueurs Hysnatons à leur arrivée en ville, esclandre en pleine rue d'une mère dont l'enfant a été enlevé et qui réclame la mort des Hysnatons, slogans racistes sur les murs, scènes de lynchage d'Hysnatons par la populace, émeutes raciales dans certains quartiers de la ville, etc... Les joueurs, pour des raisons X ou Y, peuvent ne pas participer à ces événements secondaires mais ils en entendront quand même parler.

QUE LA FETE COMMENCE!

Dans la matinée du quatrième jour, Karim annoncera qu'il accepte que des Hysnatons fassent acte de commerce maritime dans le port de Macmurdo, l'annonce de cette soirée par Karim sera plus ou moins enthousiaste suivant que Tokara se soit ou non déià enfui avec les sorciers Gadhars. Pour marguer le coup, il organise une somptueuse réception dans la soirée. Les joueurs y sont, bien sûr, conviés. Kim sourira à pleines dents à l'annonce de la nouvelle qui signifie la fin de son calvaire et la réussite de sa mission. Au palais, toute la journée sera occupée à la mise en place de la cérémonie. Les cuisines marcheront à plein régime, une table en U sera dressée dans l'immense salle de réception et des artistes arriveront en grand nombre dans l'enceinte. Dans la ville, l'atmosphère sera électrique.

La nuit tombée, un banquet attendra nos joueurs. Ils seront assis à côté de Kim, elle même à la gauche de Karim. Hassan et Tokara seront à sa droite. Se succèderont alors entre chaque plats des attractions diverses : jongleurs Thunks, poètes Derigions, fanfares Vorozion, avaleurs de sabres Batranobans, etc...

Si Tokara n'a pas encore libéré son père, il profitera d'un numéro captivant pour s'éclipser discrètement. Karim ne s'apercevra même pas de sa disparition, trop occupé qu'il est à contempler Kim. Puis arrivera le tour du spectacle de Yashina. A l'intérieur du mur d'enceinte, les membres de la secte se chargeront au même moment de tuer les gardes qui protègent l'entrée. A l'extérieur du palais, les autres membres ont réussit à rameuter plusieurs centaines d'habitants en colère contre Karim et les Hysnatons. Dans la salle, Yashina arrivera allongée sur un énorme coffre porté par quatre Batranobans (de "ordre nouveau")

en habits de clown. Elle sera juste vêtue de voiles de soie très fins. Le maître de cérémonie, une sorte Jacques Martin local, annoncera Yashina comme la merveille ensorceleuse de Durville. Elle commencera un strip-tease à réveiller un zombie eunuque, puis des bruits d'émeute se feront entendre dans l'enceinte du palais.

Tout se passera alors très vite. Beaster apparaîtra dans la main de Yashina, tandis que ses hommes ouvriront la malle qui contient son monstre adoré et se muniront de leurs Armes mineures qui sont cachées au fond. Hassan se réfugiera sous la table au même moment. Yashina foncera sur Karim en hurlant "mort au bâtard!", celui-ci esquivera et c'est Kim qui récoltera le coup de plein fouet (elle mourra aussitôt). Le monstre et les sectateurs se jeteront sur les PJ. Yashina se battra un moment avec Karim. Tokara surgira soudainement et se frayera un passage dans le champs de bataille, pour s'échapper avec son père et les deux autres sorciers Gadhars (s'il était présent, rappelons le, à la fête). Karim sera alors prit de panique et il se mettra à crier "Sapakha, Sapakha, Je ne t'ai pas trahie!". Il rompra le combat avec Yashina qui, verte de colère, décapitera Hassan et se retournera vers les joueurs. En fait, Karim a pété les plombs et il est parti chercher sa bien-aimée dans les sous-sols du palais. Les joueurs devront d'abord se débarrasser de Yashina, du monstre et des membres de la secte avant de pouvoir se lancer à la poursuite de Karim dans les dédales du palais. Durant tout le combat, les joueurs entendront les cris de la populace, hostile à Karim, se rapprocher d'eux.

A peine auront-ils éliminés Yashina et ses sbires, s'ils y arrivent, qu'un nouveau problème se présentera. La foule belliqueuse a en effet envahie la place et s'engouffre dans tous les couloirs, tuant les gardes, pillant toutes les richesses et déclenchant des incendies sur son passage. Les joueurs devront donc tailler dans le vif pour accéder aux appartements de Karim. Il n'y aura personne dans la pièce (ni dans les sous-sols), mais de là ils n'auront aucun mal à suivre la trace sanglante que Karim laisse sur son chemin. Karim progresse en direction du toit du palais en recouvrant le sol et les murs de cadavres d'émeutiers.

En arrivant sur le toit, ils assisteront à une scène épique où Karim, agrippant le corps de Sapakha de son bras gauche, se bat comme un fou avec une trentaine d'émeutiers sur un toit en flamme alors qu'une tornade déclenchée par Thunder Voice commence à se déchaîner au dessus d'eux (- 20% à toutes les compétences pendant 5 minutes). Les joueurs,

médusés, voient ensuite le corps de Sapakha s'animer comme si le processus de fusion venait de s'achever. Karim lâche alors Sapakha et tombe à genoux. Sapakha hurle, dans un souffle, le nom de son amant et se jette dans un furieux corps à corps avec ses ennemis. Tous les pouvoirs de Core se mettront ensuite en action en même temps.

L'Arme, qui n'avait aucunement besoin du fluide que l'on administrait à Sapakha pour la conserver en "vie", est en surcharge. La libération de cette surcharge s'exprime par une utilisation de ses pouvoirs de façon incontrôlable et auto-destructrice.

En deux rounds, le temps qu'il faut aux joueurs pour s'approcher des combattants sans se casser la gueule du toit, elle aura réduit ses agresseurs en charpie (grillés, rongés par l'acide, tronconnés ou les trois à la fois). Le combat terminé, le corps de Sapakha se décompose en quelques secondes et Core se met à vrombir, clouant les personnages sur place par l'hystérie que provoque ce bruit sur leurs Armes. Puis le corps de Sapakha s'enflammera, ne laissant à sa place que quelques cendres vites balayées par la tornade et une épée bâtarde désormais vide de tout dieu. Karim se saisira de l'épée et la serrera sur son coeur, en sanglotant. La tempête se calmera aussitôt, laissant place à un ciel bleu. En contrebas, la foule qui a assisté au spectacle se retire en silence du palais en ruine.

Conclusion

Après avoir reprit ses esprits, Karim demandera aux joueurs de partir de la ville. Il leur assurera qu'il tiendra les engagements qu'il avait prit envers Kim. Il leur dira également qu'il souhaite désormais ne se consacrer qu'à l'épanouissement de Macmurdo. Puis il donnera Thunder Voice aux joueurs. Celle-ci leur demandera, de sa propre bouche, de la confier à un nouveau porteur Alweg à pôle. Karim leur versera mille Thames pour le voyage. Karim tournera les talons et ira donner des ordres aux survivants de sa garde pour éteindre les incendies. Les joueurs quitteront une ville déserte, où le calme est revenu.

Une fois à Pôle, ils pourront s'acquitter de leur tâche envers Thunder Voice avant de rejoindre Black Jack. Celui-ci sera profondément affecté par la mort de Kim, mais il remerciera les joueurs d'avoir essayer de la protéger. Seul rayon de soleil à l'horizon, la perspective d'un avenir meilleur pour quelques Hysnatons.



Z'i Pinji (les PNJ)

KIM LAED

Leader Hysnaton au visage fin et aux yeux verts vifs. Belle, intelligente et sympathique.

KARIM MALRIUS

Porteur Alweg (Batranoban/Vorozion) Tès charismatique et amoureux.

THUNDER VOICE

Prestige: 46

Type: Maillet, Initiative -5, Dommages E, AB +5% (+105 % avec les pouvoirs)

Coût: 325

Pouvoirs: Immortalité/Immunité aux maladies/Immunité aux poisons/Immunité au feu/Immunité au froid/ Commandement incontrôlé (+ 100%)/ Bio-Mécanique: Pseudopodes/Bio-Mécanique: Bouche/ Mécanique: Choc électrique (2d10 de dommage en plus)/Attaque brutale incontrôlée +100%)/Attaques brutales multiples/ Tornade/ Connaissance Vorozion (+40%)/Code de conduite (fidélité à Sapakha).

HASSAN YOUFFA

Leader Batranoban, vieil homme affable, politicien sur le retour et traître.

TOKARA

Porteur Gadhar, montagne de muscles silencieuse à la recherche de son père.

KLINHAAK

Prestige: 34

Type: Doloire, Initiative -5 (+5 trois fois par jour avec les pouvoirs), Dommages H (I avec les pouvoirs)

Coût: 215

Pouvoirs: Résistance à la douleur/Résis-

tance à la faim/ Détection du danger/ Initiative accrue/Discrétion incontrôlée (+75%)/Course Incontrôlée (+75%)/Connaissance Gadhar (+40%)/ Force accrue (+3)/Compétence attaque brutale (+30%)/ Destruction/ Aura de peur/Bond/ Malédiction: rend le porteur muet.

YASHINA

Porteuse Batranoban, pleine de charmes mais sanguinaire au moment venu.

BEASTER

Prestige: 45

Type: Rapière, Initiative +2, Dommages

F, AR +5% (+105 avec les pouvoirs)

Coût: 265

Pouvoirs: Disparition/Attaque rapide incontrôlée (+ 100%)/ Tronçonneuse (+6 colonnes)/Empathie avec les monstres/stase temporelle/ Rapidité accrue (+ 3 en rapidité)/ Pseudopodes (condition: racisme/Deridité)/

gions)/Oeil/ Terreur (mot de commande : Bouh!)

LES MEMBRES D'ORDRE NOUVEAU

Porteurs Batranobans d'Armes mineures (Armes mineures à déterminer)

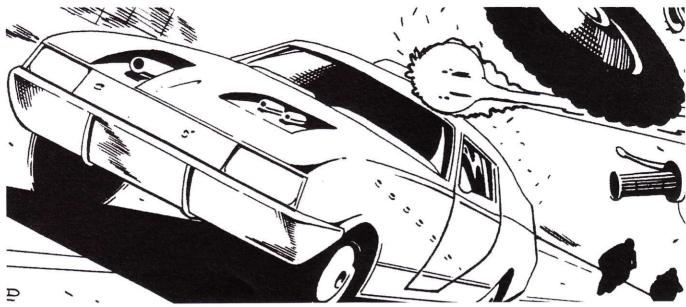
LE "STREUMON" UN JEUNE LÉZARD DES MARAIS

Fo 12 En 14 Ag 10 Ra 18 Pe 8 Vo 8 Queue Barbelée (initiative-1, dommages F)/Attaque brutale + 30% (soit 55 % au total)/ Ecailles (+5 en armure)/ Rapidité majorée (+10)/ Modification du mode de Vie (animal exclusivement terrestre)

PV 28

Dommages: H Initiative: 5 Armure: 11 Prestige: 12





Tactiques de course, part 2

Put the pedal to the metal

ù en étais-je? Au freinage, chapitre construction. Les systèmes de frein ABS sont chaudement recommandés, étant donné les hautes températures provoqués par les freinages excessifs nécessaires sur les anneaux de vitesse. Par contre, arrivé à votre vitesse de pointe, il serait de bon goût de pouvoir encore accélérer de 20 mph à l'aide d'un overdrive.

Les moteurs à combustion (incomplète, je vous le rappelle) peuvent utiliser la plupart des accessoires existants et possèdent en plus toute une gamme de produit qui leur est spécialement dédiée. Les VP Turbochargers sont un classique du genre, talonnés par les Pots Tubulaires et les bonbonnes de Protoxyde d'Azote. Pour les cas désespérés, nous proposons un pack comprenant des Boosters et du Protoxyde d'Azote qui peuvent se révéler être le seul moyen de glaner les quelques secondes supplémentaires qui vous mettent dans le vent à chaque partie. Le plus souvent, les Boosters sont utilisés dans les sprints, ou sur l'unique ligne droite des courses de dragsters. Les Sièges de sécurité, les Arceaux de sécurité également, et les armures personnelles devraient faire partie du set de départ de n'importe quel bon pilote.

MANŒUVRES

A l'instant où les feux de départ passent au vert, appuyez comme un bœuf sur l'accélérateur. L'idée de base en course est de gagner une vitesse moyenne la plus haute possible. Moyenne, car la plupart des véhicules à roues doivent ralentir dans les virages. Sans quoi, et tant qu'on aura rien trouvé de plus fractal dans les lois de la cinétique, le pilote s'expose à de graves problèmes de santé.

La voiture de course moyenne (TR: 5) peut se permettre de prendre un virage serré à 130 mph sans grand risque. Au delà, la prise de contact avec le corps médical augmente exponentiellement avec la vitesse. En toute logique, une course doit donc être constituée d'une suite d'accélérations et de freinages calculés, toujours à la limite de la perte d'adhérence.

Il existe deux écoles de preneurs de virages: les Tourneurs Progressifs et les Virageurs. Les membres de ces deux écoles se méprisent en secret, mais n'hésitent pas à se balancer de grands coups de casque dans les vestiaires. Les Tourneurs Progressifs prétendent qu'il vaut mieux faire un virage D1 à chaque phase, alors que les Virageurs affirment qu'il est plus intelligent de faire des D3 aux phases cruciales. Les deux méthodes ont leurs avantages: celle

des Tourneurs permet un contrôle accru du véhicule, alors que les Virageurs bénéficient de la phase de déplacement en ligne droite nécessaire au tir

Les tirs en course ne causent pas la majeure partie des dommages par le biais de l'impact direct, mais plutôt par celui des incident en résultant. Les suspensions actives réduisent ces incidents et sont donc largement utilisées. Des dommages bien répartis sur un véhicule peut transformer une manœuvre souple en un amas de métal très chaud et très tordu. Et très collant. Les Jupes et les Spoilers sont un autre moyen de réduire les conséquences d'un jet sur la table de crash. Lancée à 130 mph, une voiture équipée ainsi avec un conducteur pas trop mongolien (Conducteur -2), tire à -1 sur la table de crash.

TACTIQUES

Les tactiques de course sont pour ainsi dire simples :

- 1) Essayez de rester au maximum à la corde : votre virage sera moins serré, et vous n'aurez jamais trop de place pour partir en glissade incontrôlée.
- 2) Lorsque vous n'êtes pas en train de freiner, votre pédale d'accélérateur doit passer à travers la tôle.

3) Ne faites pas de manœuvres pour le fun, c'est le meilleur moyen de vous vautrer.

Les tactiques de combat sont aussi adaptées au volume cérébral du pilote de base :

- 1) Visez les pneumatiques de vos ennemis si c'est autorisé, c'est la partie la plus vulnérable d'un véhicule. La perte d'un pneu mettra en règle générale votre adversaire horscourse et, avec un peu de chance, contre le
- 2) Utilisez au maximum les écrans de fumée afin d'empêcher vos adversaires de vous tirer dessus.
- 3) Emmenez un max de munitions, les combats sur circuit ayant tendance à traîner en longueur. Un duel en arène durent souvent autour de 20 secondes, les combat en course peuvent durer plusieurs minutes sur de grandes pistes.

Remarque: Oubliez les tactiques à base de collisions directes. Les chocs de face ou en T sont des formes de suicide qui ont amené à interdire les circuit aux moins de treize ans. Une glissade peut entraîner un D1, mais à ces vitesses, cet incident peut se révéler mortel. Soyez attentifs aux véhicules emportant beaucoup d'armure (ceux qui sont les plus près du sol), ce sont ceux qui sont le plus susceptibles de vous rentrer dedans comme des bœufs.

Si vous êtes le possesseur du tank, et que vous vous cantonnez à des vitesses raisonnables, usez et abusez du bon vieux choc portière contre portière, c'est bien plus efficace que dans les films. L'armure métal est le choix idéal pour ce genre de voiture : elle absorbe parfaitement les dommages de collision, et tient toujours après plusieurs impacts.

Le choc latéral sur des circuits avec des intersections à quatre voies (Muskogee Fairground, Pocano, Stardust Memorial Racetrack...) a déjà prouvé son efficacité aux championnats régionaux du Midwest en 2039 lorsque le premier kill fut enregistré à une vitesse instantanée de 300mph. C'est ainsi qu'une voiture avec peu d'armure et un chassis en Carbure d'Aluminium fut transformée en une multitude de confettis dont pas un n'atteignit le public. Néanmoins, n'essayez cette attaque qu'avec une TR au maximum et une vitesse relativement basse.

La meilleure façon de gagner une course est de ne pas se faire toucher du tout. On arrive à ce résultat en distançant ses adversaires et étant si loin qu'il ne puisse vous toucher. Souvenez-vous, la vitesse ne tue que si elle est mal utilisée. Dosée avec finesse, elle permettra la victoire face à des véhicules supérieurs.

La guerre psychologique à Car Wars : Part Ouane

Le bluff est une part importante de la plupart des jeux. Un bon joueur de Car Wars devrait également savoir endormir ses adversaires avec discrétion et brio. Voici quelques tactiques pour faire croire que votre véhicule est plus puissant qu'il ne l'est réellement, et quelques conseils de mauvais goût pour déstabiliser vos adversaires durant la partie.

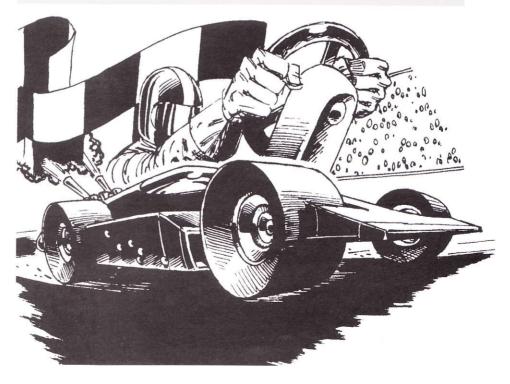
Pour ce qui est du véhicule, il existe seulement deux tactiques à Car Wars :

- 1) Faire croire que vous êtes plus puissant que vous ne l'êtes.
- 2) Faire croire que vous êtes moins puissant que vous ne l'êtes.

Souvent, on usera d'une combinaison des deux tactiques au cours de la même partie, mais rarement en même temps, ou alors écrivez au journal, on vous donnera l'adresse d'un bon psy. C'est possible quand même à des instants donnés, mais cela signifie la fin immédiate de votre ruse de sioux. Par exemple, vous pouvez pointer un adversaire avec une fausse arme pour qu'il se décale et vienne se placer dans l'angle de tir d'une autre arme dissimulée.

Pour donner un aspect plus balèze à votre voiture, les fausses armes forment le moyen le plus utilisé et le plus efficace à court terme. Des roquettes feront bien plus sérieux à coté d'un faux laser, vos adversaires auront largement tendance à éviter ce coté de votre voiture. Attention, l'aspect extérieur doit rester cohérent par rapport à l'image que vous voulez donner : un véhicule alourdi par une armure énorme et un pare-choc de combat n'à que peu d'intérêt à se montrer hérissée d'arme en plastique, tout le monde va rigoler. L'exagération peut quand même être payante. Faîtes croire à tout le monde que vous avez un véhicule destiné aux collisions avec de faux pare-chocs de combat, des tas d'armes en plastiques et des tas d'armes en bon acier trempé. Résultat, regarde le rigolo qui veut nous faire croire que ce n'est pas une voiture rentre-dedans avec toutes ses armes en plastique, comme si on avait pas vu son pare-choc de combat. Cet effet sera amplifié en choisissant un moment précis pour parler du pare-chocs pendant la présentation du véhicule. Dites-le tout doucement, ou pendant que personne n'écoute sauf un. Genre "Eh, qu'est-ce que tu viens de dire ? Les gars, écoutez, il essaye de faire passer son pare-choc discrètement...". Voyez? La suite le mois prochain, si Philippe de Dieuleveult.

ADAPTATION ZLIKA



Comme ça, pour voir.

Les questions du gentil colonel Kurtz

DE PETE ROSE, DE PAS EN FRANCE

... J'aimerai savoir pourquoi vous placez toujours des éléments importants de background dans les scénarios de vos extensions...

Cher Pete, c'est assez simple. Comme tu le sais, le jeu de rôle est un média partagé entre deux catégories d'intervenants : les maitres du jeu et les joueurs. Pour des raisons évidentes, certains points du background doivent rester inconnus des joueurs mais pas du MI car c'est sur ces points que reposent parfois les rebondissements d'une campagne ou d'un scénario. Alors à moins de les imprimer en corps 5, à l'envers ou dans un encart détachable, voire même de les commander à part en joignant une enveloppe timbrée, les solutions ne sont pas évidentes, à moins d'interdire purement et simplement aux non-MJs de lire les extensions, ce qui n'est pas notre but, ou de tuer tous les joueurs. Une extension

Siroz doit pouvoir être lue par tous, et pas seulement par les maîtres de jeu. Il me semble donc plus intéressant d'intégrer ces éléments au scénario, la seule partie d'une extension que les joueurs ne sont pas sensés lire.

La seconde raison, et non la moindre est que les jeux Siroz sont, pour leur plus grande partie, des jeux dont le background, le décor si vous vous appelez Toubon, évolue au fil des extensions. Et plus précisément dans les scénarios, (au hasard, l'apparition du Prince Démon Furfur dans l'un des premiers scénarios d'INS première édition). Entre nous, un jeu comme Warhammer, le jeu de rôle pas le jeu de plateau fonctionne sous le même principe, cf la Campagne Impériale.

L'un des principes des jeux de rôle Siroz, est que les Personnages incarnés par les joueurs sont IMPORTANTS. Ce ne sont pas des barnabés tirés d'on ne sait où. Ce sont des gens qui vont faire évoluer le monde et qui devront prendre parfois des décisions dont dépend l'avenir du monde. Le premier exemple qui me vient à l'esprit étant la campagne Eclat de Lune de Bloodlust. C'était également le cas de Heavy Metal, lorsque les personnages, URC ou Egarés prenaient conscience du monde dans lequel ils vivaient.

Voilà mon petit Pete, j'espère que j'ai bien répondu à ta question, fort justifiée par ailleurs.

Comment, j'ai pas hurlé ? J'ai insulté personne ? J'dois m'faire vieux...

DU PETIT SÉBASTIEN MOILEU, DE NEVERS

Chère Siroz Dream Team, je voudrais avoir une photo dédicacée.

Hein quoi ? Une photo ? Et pourquoi pas une rognure d'ongle ou une crotte de nez pendant que tu y es ? Fétichiste! Pauvre nain! Dégénéré! Ah... Ben non en fait, ça va à peu près...

PA'S

LE JEUNE JEFF ...

...aimerait bien faire une partie de Strip Magic© avec Tabatha Cash.

LA PARTIE FÉMININE DE G.E.RANNE ...

...cherche généreux donateur de 486DX266 8-340 avec carte son 16 bits et CD ROM double vitesse. On sait jamais, on peut toujours rêver. Et puis plein de jeux aussi.

MAITRE MOHAMED LAMINE

Heureusement que je viens d'arriver d'Afrique. Médium Africain aux dons exceptionnels. Je travaille n'importe quelles difficultés. Même si vous avez du mal qui circule dans votre corps, je vous l'enlève dans deux jours devant vous. Pour vous donner de la chance, je le fais dans une semaine. Travail entre hommes et femmes dans quelques jours. Vrai résultat. Affection retrouvée. Désenvoû-

tement. Chance. Succès. Réussite dans tous les domaines. Examens. Contre les ennemis et les cafards. Travail. Fidélité absolue entre époux. Travaux de couture. Attraction de clientèle pour vendeurs. Résoud tous les problèmes sexuels. Reçoit sur rendez-vous de 8 heures à 21 heures au Biiiiip Bd Richard Lenoir, 75011 Paris (4ème étage, porte n° 32)

VOYANT - MEDIUM

Le centre le plus important de la magie africaine Résoudra tous vos problèmes Contre les ennemi (e)s, argent, travail, amour entre homme et femme. Fidélité absolue entre époux. Attraction de clientèle pour vendeurs. Complexe physique et moral. Affection retrouvée. Désenvoutement. Chance. Succès. Réussite dans tous les domaines. Examen du sexe pour avoir de la force en amour. Si ton mari ou bien ta femme est parti(e), tu viens ici tu vas le (la) voir dans la même semaine. Vous qui voulez des résultats immédiats qui vont vous convaincre, passez sans tarder! Reçoit tous les jours de 10 heures à 22 heures au : 12 rue biiiiip - 75020 Paris Métro Belleville (Au fond du couloir, 2^{ème} escalier, 1^{er} étage, porte n°3)

ROCCO SIFFREDI ...

...aimerait bien faire une partie de Strip Magic© avec le jeune Jeff.

MONSIEUR CAMARA

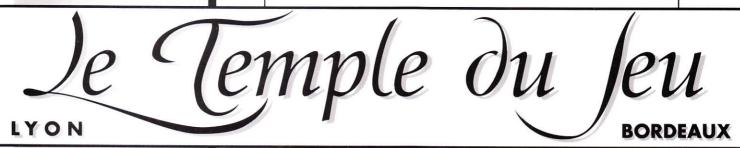
Grand voyant médium Si vous venez le voir pour résoudre vos problèmes, par ses travaux, il a une preuve fatale! Si vous voulez vous faire aimer ou si votre partenaire est parti (e) avec quelqu'un d'autre, venez le voir - c'est son domaine! Vous serez aimé! Votre partenaire reviendra. Il créera entre vous une entente parfaite sur la base de l'amour! Il courra derrière vous comme un chien derrière son maître. - Pour tous problèmes qui vous paraissent désespérés, venez le voir, il vous donnera une solution! Par correspondance, joindre une enveloppe timbrée. Reçoit tous les jours de 9 h à 20 h à Saint Ouen.

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

...aimerait se transformer en tabouret avant le concert de Tori Amos*.

MAIS NON! OU IL EST TON OURS?

Plasma 13. Avril - Mai 1994 • Réalisé par **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 : Pierre le Pivain, Dudule de Foucault, Alberto Var Anda, © Collection perso, © Steve Jackson Games et © Siroz-Idéojeux. • On participé à ce numéro : Jeff, Tristan Lhomme, G.E.Ranne, Christian Cirri, Zlika, j'espère que l'on a oublié personne. . . • Car Wars © Steve Jackson Games • Gurps itou. • Toon aussi. • Photogravure, flashage, impression etc : Imprimerie de Champagne



2 MAGASINS

BORDEAUX

62 rue Pas St Georges © 56 44 61 22

LYON

268 rue de Crequi (7°) © 72 73 13 26

Au Temple de LYON

-20 % sur tous les wargames américains!

LYON

GRAND TOURNOI
DE "MAGIC",
JEUX DE ROLE,
FIGURINES
ET PLATEAU

LE 11 ET 12 JUIN

Renseignements au Temple : 72 73 13 26

LYON

100 M² de rêve à votre disposition...

TOUTE la gamme Siroz...

Des démos des dernières nouveautés du monde ludique tous les mercredis et samedis...



