

PLASMA

Le magazine qui en a *plus*

Spécial Noël!

Des Scénars, des cadeaux,
des scénars, des surprises,
des scénars, des news,
un grand concours,
et encore des scénars!

Cadeau!

Un jeu
de plateau
inédit
de CROC

«La dernière
maison sur
la gauche»
dans ce
numéro!

Les règles en page 70



**Japon
Western
Magie**

INS/MV
Bitume MK5
Bloodlust
Berlin XVIII
SCALES
TOON
Elfquest
Heavy Metal
Car Wars



ZERVALL 51 ©

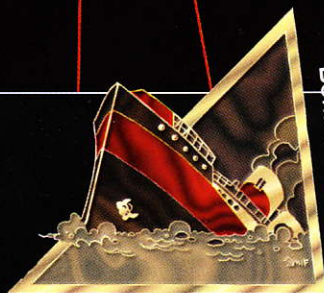
DERNIÈRE MINUTE !

En EXCLUSIVITÉ totale de la mort
un échantillon du nouveau jeu de Steve Jackson,
son mythique ILLUMINATI version TRADING CARDS :
"ILLUMINATI New World Order". C'est beau à pleurer.

ILLUMINATI
New World Order™



UFO'S



Bermuda Triangle



Gnomes of Zurich



Discordian Society



Crystal Skull

ILLUMINATI
New World Order™

Trahissez vos amis.
Ecrasez vos ennemis.
Contrôlez le monde.
Et prenez beaucoup de café.



Bavarian Illuminati

C'est Noël !
Et Bonne Année à tous
pendant qu'on y est !

Et c'est le second numéro de la nouvelle formule de Plasma qui arrive dans vos bacs ! Et à l'heure ! Enfin j'espère... Bah, tiens, ça me fait penser à quelque chose... au temps où Plasma était chroniquement en retard, avant même la sortie du premier numéro : voici donc, en exclu totale et criante de vérité, l'histoire des titres oubliés de Plasma... Au départ, Plasma s'appelait « Dupoisson », uniquement pour voir la tête des gérants de boutique de jeux quand leur client, vous, leur demanderait « Bonjour, vous avez Dupoisson ? ». On a bien rigolé des heures avec toutes les variantes du style « Unepom », « Dènouille » mais on a finalement abandonné, notre humour passe parfois mal... Le deuxième projet de titre fut « Lacaiss ». Trois heures de rires ininterrompues à l'idée de voir les jeunes têtes blondes demander « Lacaiss », mais le titre fut également abandonné. Toujours cet humour... Nous ne voulions pas que le magazine qui en a ne soit diffusé que dans les bonnes prisons. Pour cette même raison, « Tonpèze », « Leblé », « Tefairelapeau » furent également mis de côté ainsi que « Descoups ». Le dernier titre envisagé fut « Tafame », plus fin et de meilleur goût. C'est à ce moment là que l'un de nos respectés pigistes hurla de rire : « Et celui qui demande à la caisse, Et "Tafame", c'est combien ? ». Il a tellement hurlé, qu'il s'est coincé quelque chose et qu'il est tombé, tout droit, comme ça, baf, la gueule sur le coin du bureau. Ça a fait un peu crac, comme s'il s'était fait mal. Hop, Samu, Hop, ils sont vite arrivés, ils nous connaissent bien, pensez donc. Et notre pauvre pigiste, qui avait tellement perdu de neurones qu'il est parti par la suite travailler pour une boîte concurrente et néanmoins amie a dû subir très rapidement une perfusion de, devinez quoi ? De Plasma. Depuis, c'est resté, vous savez tout. Merci qui ?

GAGNEZ* un an de produits Siroz et un an de produits Halloween Concept : Tous les numéros de Plasma, le nouveau jeu de Croc en Octobre, Les suppléments Bloodlust, INS/MV, Toon ! La totale ! Et tout ça dédicacé si vous le désirez ! Comment ? C'est très simple : Répondez aux questions ci-contre d'une trivialité crasse et sortez votre paire de ciseaux et votre tube de colle ! Renvoyez le bulletin rempli, avec le collage et tout et tout à l'adresse suivante :

Plasma Concours Noël / Halloween Concept
11 Rue de Marseille 75010 Paris

2 NEWS ET PREVIEWS

Tout ce qui se prépare, des news très rock !

8 DEUX C'EST MIEUX QU'UNE...

*Un scénario **Magna Veritas** où des Anges disparaissent. C'est banal. Mais quand Dominique lui même s'en mêle, c'est moins banal...*

16 SAD, SAD LIFE

***Berlin XVIII**, sa vie, son œuvre. Un scénar où si vous regardez en l'air, vous verrez peut-être des cons voler en escadrille. Mais non, pas en escadrille. En esCADrille !*

22 LÈVÉE DE BOUCLERS

***Bloodlust**, The Next Generation ! Un scénario tout beau tout frais pour Bloodlust nouvelle ambiance. J'ai dit Ambiance ? Oups.*

28 JEUX DE PRINTEMPS

*Le premier scénario pour **Elfquest** et il commence par une partouze. Heu, une fête. Mais chez les Elfes, c'est un peu pareil. On ne vous avait pas prévenu ?*

50 SOUND

*Perception des boules quies ! Un scénar pour **Scales** un peu bruyant entre les oreilles. C'est bien du Jeff, ça.*

57 L'HOMME EST-IL BON ?

*On savait qu'il était con, mais est-il bon ? Toutes les réponses dans ce scénario cumlinaire à la sauce **Bitume MK5** !*

63 MINI-GUN, MINI PRIX, MAIS IL FAIT LE MAXIMUM !

*Le grand retour de **Heavy Metal** dans les pages de Plasma, avec un scénario fin et subtil signé Jeff, on l'applaudit bien fort.*

70 LA DERNIERE MAISON SUR LA GAUCHE !

Un jeu inédit de Croc ! © Cadôplasma !!!

74 L'ENFER, C'EST LES AUTRES !

*C'est exactement ce que disait l'auteur quand on lui a demandé de faire ce scénario pour **Toon**, le jeu de rôle dans l'univers des Cartoons !*

78 CAR WARS

*La rubrique qui perd de l'huile, mais qui tient toujours la route !
Vazy Zilka !*

80 KURTZ'S PAGE !

Le courrier du colonel. Il nous menace, on fait pas exprès. Promis.

**Siroz, c'est l'ambiance,
le minigun en plus**

**Et toujours, Roleplayer !
Encarté gratuitement !**

Le roleplayer arrive tout juste à pied de la Chine ! Avec des Chinois pour Gurps Japon, du Western, et plein de trucs bien pour l'élite du JDR, les joueurs de Gurps !

Couverture © Greg Cervall. Edito inspiré par Aïe !



Grand Concours Plasma de Noël

Renvoyez ce bulletin avant le 15 janvier 1995

Quel jeu n'est pas un jeu Siroz ?

- INS/MV
- Torg
- Berlin XVIII
- Bloodlust

Quel jeu est édité par Siroz en France ?

- Macho Women With Guns
- Toon
- Gurps
- Runequest

Quel jeu n'a jamais été invité dans Plasma ?

- Hurlements
- Shadowrun
- Maléfices
- Pendragon

Qui n'est pas un auteur Siroz ?

(attention, piège, plusieurs réponses possibles !)

- Croc
- Jeff
- G.E.Ranne
- Jean-Luc Bizien
- Gary Gigax

Qui n'a jamais présenté le bulletin d'abonnement de Plasma ?

- Monseigneur Lefevbre
- Michel Berger
- Pierre Beregovoy
- Bernard Tapie
- Jean Paul II

Cherchez l'erreur :

- Bitume
- Bitume 2ème édition
- Bitume 3ème édition
- Bitume 4ème édition
- Bitume MK5

Question subsidiaire :

Merci qui ?

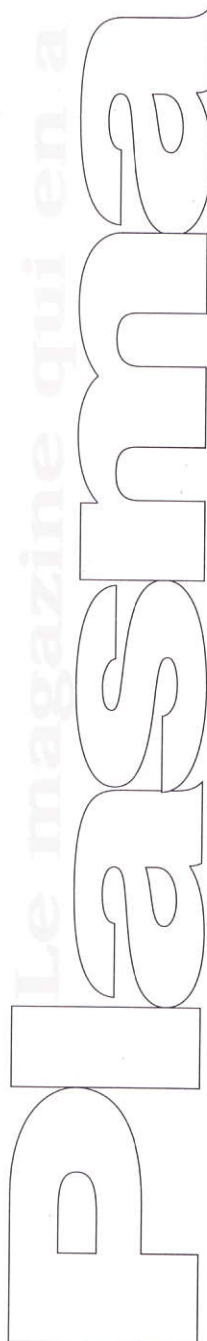
Et maintenant, l'attraction !
Pour participer au Grand Concours de Noël de Plasma, il vous suffit d'aller chercher vos anciens numéros de Plasma et de procéder de la façon suivante :

Remplissez le modèle ci-contre avec vos petits doigts et votre tube de colle.

- Découpez la lettre P sur le numéro 7
- Découpez la lettre L sur le numéro 8
- Découpez la lettre A sur le numéro 9
- Découpez la lettre S sur le numéro 10
- Découpez la lettre M sur le numéro 11
- Découpez la lettre A sur le numéro 12
- Découpez "le magazine qui en a" sur le numéro 13

Concours sans aucune obligation d'achat. Mais il est déconseillé d'arracher les couvertures des anciens numéros de Plasma dans les magasins. Achetez les, c'est mieux.

Nom : Adresse :
Prénom :
Âge :
Signature (des parents pour les pas responsables) :



Le monde selon Siroz !

C'est sorti !

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 extrême-

orient, 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.

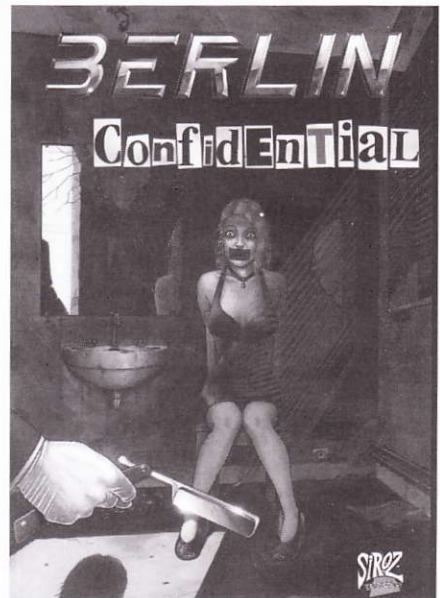
Après la lecture de ce supplément, vous saurez tout sur le combat médiéval, sur les châteaux, les arts martiaux y compris le style Chambara, les combats de masse et les modificateurs au système de base.

Il y a même un chapitre sur les putes de luxe... heu, sur les Geishas pour vous émus-tiller un max !

Adapté par Tristan «Là, là, et là aussi» Lhomme. Illustrations de Greg Cervall que c'est même pas son nom, d'ailleurs.

BERLIN CONFIDENTIAL POUR BERLIN XVIII

Berlin, 2070. Capitale de la Fédération d'Europa. 160.000 km² de mégapole, ravagés par la pauvreté et la criminalité. Des autoroutes de plus de vingt voies qui traversent la cité de part en part. Le trafic de drogue, de femmes, d'enfants, de contraceptifs. La guerre inces-



sante des gangs Oslaves et Muslims sur les trottoirs ensanglantés. Des quartiers entiers où les citoyens normaux n'osent plus pénétrer.

Vous êtes un flic, un Falkampft.

Bonne chance...

Il est temps de s'enfoncer encore plus profond dans les entrailles de la ville, au sein de ses secrets les plus honteux, de ses complots les plus noirs. Peaux luisantes et reflets de néon, gémissements saccadés, miasmes malsains des Eros Center... Hurlements étouffés, lueurs de haine et de folie, le sang au petit matin... Les tueurs psychopathes sont-ils le nouveau cancer qui ronge Berlin ? Du background de haute qualité aussitôt mis en scène dans des histoires douloureuses et haletantes... Attention : vous pénétrez dans les ténèbres...

Par Pierre Henri Pevél, Olivier Noël, Croc et G.E.Ranne, illustré par Cédric Giroux, heu... Greg Cervall et Pierre Le Pivain !

MAGIE POUR SCALES

Terre, 1994. Treize Dragons se partagent le monde... Venus du fond des âges, ils manipulent les hommes. Croisés avec des humaines, ils ont eu des fils, qui à leur tour ont eu des enfants.

Mais ces enfants Dragons sont des rebelles... Sans doute sont-ils trop proches des hommes pour savoir obéir. Leurs amis sont d'étranges humains, au sein de quels la présence des dragons réveille des personnalités magiques - Elfes, Trolls, Sirènes - enfouies depuis des siècles.

Déchirés entre deux univers, entre deux loyautés, les enfants Dragons sont-ils l'avenir de l'humanité ?

Sans doute l'extension la plus attendue de la série ! A chaque page, ou presque, une révélation : l'origine de la magie et ses secrets, le destin final des êtres magiques, l'existence



de... Non, ne gâchons pas la surprise, mais il va falloir apprendre à compter jusqu'à quatorze ! Illustrée de nombreux scénarios, Magie représente un tournant majeur dans l'univers de Scales, confirme la profondeur et l'originalité du jeu et vous apprend tout ce dont vous avez besoin pour manipuler la plus puissante des magies.

Par Croc, G.E.Ranne, Jeff, Pierre-Henri Pevel et Fabrice Colin.

Illustré par Alberto Varanda, Guillaume Sorel et Stéphane Bô.

Ça sort !

LES VOILES DU DESTIN POUR BLOODLUST

— Je suis une Arme, je suis un Dieu, rien ne peut me résister, je suis immortel !

— Tss; tss... pour moi, t'es qu'un numéro sur une étagère, connard...

Tanæphis... Un continent âpre et sauvage, un continent où violence et passion sont quotidiennes... où les Armes sont Dieux.

Des Armes qui ont une âme, des désirs, un langage. Des Armes qui forment, avec

l'humain qui les porte, un couple étrange et contre nature. La volonté de l'homme et la volonté de l'Arme s'opposent ou s'allient, l'amour ou la haine les unissent, ensemble, ils vont partir à la recherche de l'aventure, de la gloire et de la mort.

De la mort... Pour l'homme. Car une Arme est immortelle, et de porteur en porteur, elle part à la rencontre de son destin...

Alors que l'empereur des Derigions tente d'unifier le continent, des navires voguent vers une destination inconnue. Sur Sulustan, une île à mi-chemin entre Tanæphis et le mystérieux continent loin à l'est, les Armes-Dieux vont enfin affronter leur destin et peut-être découvrir leur origine.

Un nouveau territoire, un nouveau système de magie, des ennemis à la hauteur des joueurs fusionnés : un supplément majeur de 192 pages qui débute une nouvelle ère pour Bloodlust.

Par Croc, G.E.Ranne, Stéphane Bura, Jeff, Pierre-Henri Pevel et Fabrice Colin.

Illustré par Alberto Varanda au meilleur de sa forme !

Et tant qu'on parle de Bloodlust, annonçons la réimpression prochaine de Poussière d'Ange, la seconde extension pour Bloodlust, épuisée depuis déjà bien longtemps.

ELFQUEST

Ce jour là, les humains avaient frappé et le feu avait détruit la forêt. Pour fuir la mort et la famine, la tribu des Wolfriders, les Elfes Monteurs de Loups, dirigés par le tout jeune Cutter, allait devoir partir... Les Wolfriders ne cherchaient qu'un foyer et un peu de sécurité. Mais sur le monde des deux lunes, par le désert et la montagne, sous les étoiles et dans le froid, par la guerre, le sang, l'amour et la renaissance, leur voyage les amènera à réunir ceux de leur race éparpillés par le temps dans la quête des secrets de leur origine...

Créé par Richard et Wendy Pini, le monde d'Elfquest, son ambiance si particulière et la richesse de ses personnages ont connu, dès leur création, un succès foudroyant. Mélange



de fantasy, de conte de fées et de saga épique, il est à la fois violent et magique, pervers et simple, avec un univers très précis et très riche qui allie le souffle de l'aventure avec des personnages psychologiquement très fouillés.

Elfquest, c'est un jeu Chaosium Inc, l'éditeur de succès tels que l'Appel de Cthulhu, Stormbringer ou Pendragon. Un système simple pour un jeu en avance sur son époque de quelques années, Elfquest étant l'un des premiers jeux à avoir privilégié des notions de roleplaying sur les habituels jets de dés, bien avant la vague White Wolf de Storytelling. Un jeu violent où la mort est fréquente et n'est jamais joyeuse.

Elfquest, c'est un univers soutenu par toute la gamme des BD de la série publiée par Vents d'Ouest, disponible partout, une ouverture du jeu de rôle vers un public plus large.

Traduit par Fabrice Colin, illustré par Wendy Pini, publié par Halloween Concept, distribué par Siroz-Idéojeux.

SIROZ à l'étranger!

Siroz sort, Siroz bouge. On a vu le Team Siroz au salon de Essen en Allemagne serrer des mains et prendre des contacts plus que positifs avec entre autres Heartbreaker pour une gamme de figurine INS/MV. Magna Veritas, la suite d'In Nomine Satanis est sorti chez nos amis teutons et fait d'ores et déjà un carton. Et pourtant, c'est pas évident en ce moment dans un marché international un peu submergé par Magic™®©. Et à propos, il y aurait pas un jeu de cartes INS dans les cartons Siroz ? Hein ? Vous voulez en savoir plus ? Ben non, tant pis pour vous, on dira rien d'autre.

Ça va sortir !

WESTERN POUR GURPS

De la conquête de l'Ouest à l'extermination des indiens en passant par la guerre de sécession, tout ce dont vous avez rêvé à propos de l'Ouest sauvage en une seule extension ! Des tonnes d'explication sur le dur métier de cowboy, toutes les armes employées à l'époque et leur évolution au fil des années. Plus de trente pages sur les indiens et leur magie. Et bien sûr tous les avantages et les défauts pour adapter Gurps à un univers dur, où la vie d'un homme ne vaut pas celle d'un cheval, où la poudre parle souvent à la place

des hommes, où un bon indien est un indien mort, où les frères et les cousins se déchirent dans une guerre stérile dans un pays coupé en deux par deux notions de l'esclavage. D'Autant en Emporte le Vent à La chevauchée fantastique en passant par Rio Grande et Alamo, redécouvrez tout ce qui fait le charme du vieil Ouest.

Traduit et adapté par Tristan "J'ai trois mains et alors" Lhomme et illustré comme d'hab' par Cédric Cervall ou Greg Giroux, je sais jamais.

**DEUX EX MACHINA
POUR IN NOMINE SATANIS /
MAGNA VERITAS**

Paris 1994.
Vous êtes un Ange...

Le Beretta à la main, vous courez dans le métro à la poursuite des créatures du Mal. La foi vous éclaire mais votre putain d'Archange n'a pas débloqué les crédits de la camionnette...

Vous croyiez avoir tout vu avec Heaven & Hell ? Vous pensiez que les Grands Dragons de Dementia Profundis étaient puissants ? Alors accrochez vos ceintures. Dans la grande famille des extensions d'INSMV, Deus ex Machina va encore plus loin, encore plus fort ! Quel est le rapport entre un Serial Killer fantomatique qui décanille à tour de bras et l'arrivée des Dieux sur Terre, oui, des vrais Dieux, pas des avatars comme les guerriers Vikings ? Quel est le rôle du Bureau, le très secret service découvert dans Mucho Pesos Capharnaüm ? Quel est réellement le destin des Anges Renégats ? Et des Archanges ? Qui est l'Archange le plus recherché par les forces du bien et du mal réunies ? Et qui est la mystérieuse Eve, serveuse de la Cafèt' de la MJC de Conflans Ste Honorine qui apparait également dans Mucho Pesos ?

Autant de questions qui trouveront une réponse dans Deus Ex Machina, une campagne dans la tradition de Baron Samedi ou de Mors Ultima Ratio, jouable par tous, Anges, Démon ou humains, où vos personnages affronteront les Dieux eux-mêmes.

OVER THE EDGE

Des agents secrets manipulateurs, des invasions extraterrestres que nous cache le gouvernement, d'anciennes conspirations, le secret de la nature humaine, des psychopathes, des sciences parallèles ou bien une mort rapide et brutale ? Qui sait ce que vous découvrirez quand vous jouerez à Over The Edge ? pour la première fois, les courants surréalistes de

**VARANDA
RÉCOMPENSÉ !**

Alberto Varanda est aux Anges (plutôt facile celle-là) ! Son premier album de BD aussitôt publié (**Reflets d'Ecume - Naïade** chez Vents d'Ouest en vente partout pas cher), qu'il a déjà remporté un prix ! Le jury du festival de Hyères dans le Sud Profond lui a accordé le Betty Boop du meilleur espoir et c'est Rosinski lui-même, le dessinateur de Thorgal qui lui a remis ! Premier album, premier festival, premier prix. On pourrait commencer plus mal !

Les joueurs de rôle qui se sont déplacés au Festival Quai des Bulles de St Malo ont pu se rendre compte du phénomène qui entoure Alberto. A tel point que les dessinateurs présents étaient prêts à lui briser les doigts pour ralentir son succès. Une bonne ambiance ! Non, sans blague, une super ambiance !

la fiction, du cinéma et de la télévision s'attaquent au Jeu de Rôle. Over The Edge est le jeu qui vous trainera là où aucun autre ne vous a emmené, aux confins de Twin Peaks, des Frontières du Réel, de la Quatrième Dimension et d'Illuminati.

Un système de jeu inédit, compréhensible par les novices et pourtant d'une finesse indiscutable qui plaira aux vieux routards et qui vous permet réellement de créer le personnage que vous désirez.

Un univers ouvert, le monde tel que vous le connaissez mais aussi la très mystérieuse île d'Al Amarja qui n'apparait nulle part sur

RIONS AVEC PLASMA :

Deux anciens copains d'école se rencontrent dans la rue.

— Alors ? Qu'est-ce que tu deviens ?

— Oh, moi, ça va... Je suis directeur commercial de Schpountz SA ; je viens de me remarier avec Naomi Crawford, le mannequin, mais tu l'as sûrement déjà vue à la télé, elle est tellement atypique ; j'ai acheté une Jaguar quand ma Porsche est tombée en panne ; mes deux enfants, c'est vraiment top, Charles vient de terminer HEC et la petite rentre à Science Po ; et nous comptons acquérir un petit pied à terre à Deauville, quelque chose de très simple, un manoir, parce que le XVIIIème, c'est tellement usant. Et toi ?

— Et moi, j't'emmerde.

Et maintenant amusez-vous à adapter cette blague à tous les corps de métier que vous connaissez, deux auteurs de jeux de rôle, deux musiciens, deux dessinateurs de BD, deux filles, etc... Merci qui ?

les plaquettes des agences de voyage et qui semble être au milieu de toutes les intrigues.

Un jeu de Jonathan Tweet, l'auteur d'Ars Magica.

Un jeu dont a été tiré On The Edge, l'un des jeux de cartes "à la Magic" les plus excitants du marché américain.

Un jeu où tout peut vous arriver. Tout, même l'inattendu.

Un jeu Atlas Games, publié bientôt en France par Halloween Concept.

GURPS 95 !

Le programme de parution de Gurps pour l'année 95 vient d'être arrêté par les hautes instances de Siroz !

Alors en exclusivité, en vrac et dans le désordre :

Gurps Arts Martiaux : Tout sur les coups qui font vraiment mal, du coup de poing dans la gueule au Mawashi Geri modèle Van Damme et comment les intégrer dans vos campagnes de Gurps.

Gurps Vampire : Enfin ! Les créatures les plus puissantes, le monde le plus construit (c'est White Wolf qui le dit) associé au meilleur système de jeu au monde (Tout le monde le dit). Un must !

Gurps Commando : Tout sur les opérations Spéciales, les black ops, les forces d'élites, engagées dans toutes les guerres, froides ou brûlantes. Allez rechercher des prisonniers de guerre perdus en pleine jungle ou libérez des otages dans les ambassades ! Une extension remarquable qui vous donnera envie de vous engager chez les phoques ! (Navy SEALs, ça veut aussi dire phoque de la marine)

Gurps Fantasy Folk : Un recueil de peuples à utiliser dans vos campagnes d'Heroic Fantasy, aussi utile que Gurps Magie, mais dans un tout autre style.

Gurps Space : La dernière frontière ! Là où la main de l'homme n'a pas encore posé le pied. Tout sur les dangers et les merveilles de l'espace dans cette extension qui dans sa VO a déjà remporté les plus hautes récompenses.

IN NOMINE AUX ETATS UNIS !

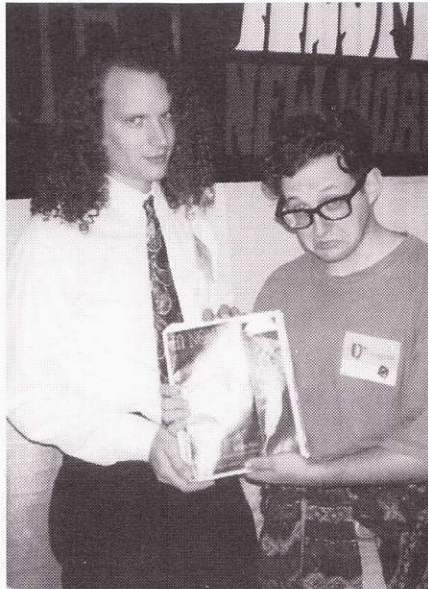
Dernière nouvelle ! Le jeu n'est toujours pas sorti aux States, Steve Jackson attendant de se faire des biiiiip en or avec son nouveau jeu de cartes, Illuminati The New World Order. Mais après, In Nomine sortira tout en couleurs ! De la première à la dernière page ! Ça compense !

Alors pas un mot de plus après la "polémique" du Plasma 14, on attend la sortie finale,

et on vous passe juste 2 photos prises à la Gen Con pour vous en donner une idée plus précise : No comment !



Jeff Koke et Derk Percy, les auteurs d'In Nomine aux States, heureux du résultat de leur travail...



... Mais néanmoins très tristes de décevoir les fans Français du jeu !

DES CADEAUX !

Siroz a envoyé sa liste au Père Noël. En voici un extrait : vous avez envie de nous faire plaisir, ne vous gênez pas !

- Le gentil Philippe Mouret voudrait : Un Hobbie Cat 16

- Un carnet de 25 tickets pour passer une soirée et plus si affinités avec Angie Everheart

- Une combinaison de plongée intégrale 3mm

- Le Gentil Croc voudrait :

- Une paire de paraboos 18 trous neuve

- 8 Mega pour son PC

- Un alligator et le bassin pour aller avec.

- Le gentil Bouli voudrait :

- Un fenwick

- Une testarossa bleu chiotte

- Le gentil Jeff voudrait :

- Un bidon d'huile de vidange et un entonnoir.

- Les gentils G.E.Ranne voudraient :

- Un 486 DX2 66 8-350 15" avec CDROM

- Le même carnet de tickets que le gentil Philippe Mouret

- Une montre avec la date dessus.

- Des journées de 32 heures pour pouvoir dormir huit heures par nuit.

- Le gentil Stéphane Bura voudrait :

- Le même PC que les gentils G.E.Ranne.

- Un micro climat ensoleillé au-dessus de sa tête

- Une thèse d'IA en kit avec le tournevis adéquat.



MUSIQUE DE SOURDS !

Puisque ça plaît, les jeunes continuent de parler aux jeunes !

En direct de Dijon, le jeune Jeff, vazy Jeff ! On l'applaudit bien fort !

Hein !... Quoi !... Parle plus fort, tu vois bien que j'écoute du Hardcore ! C'est à peu de chose près l'état où se trouvait les spectateurs du concert d'Infectious Groove/ Suicidal Tendencies après leur passage au Zénith. Non, décidément non, le Zénith n'a pas une bonne acoustique pour tout ce qui est métallique... (Pour le reste non plus, je te rassure) A moins que nos petits plaisantins de Suicidal n'aient des amplis plus gros que notre appétit de bruit. Mais c'était très sympa et il y avait plein de filles qui dansaient... Dans le public, je vous rassure tout de suite !

MORT NÉ

Dans la famille «Bourrins de première», je demande Body Count. Cela va me faire du

mal de l'avouer mais «Born Dead», album attendu depuis un an, n'a pas tenu toutes ses promesses. J'en connais qui ricanent déjà. (Hirk, Hirk, Hirk... signé, le rédacteur). Il ne faut pas exagérer non plus, les trois quart des titres de Born Dead sont bons (ce qui n'arrive pas souvent de nos jours), mais on n'égale pas le premier album. Les fans y trouveront cependant leur compte. Quant au dernier concert d'Ice-T et de ses amis, dont on a du mal à réaliser qu'ils sont musiciens (dont Moose Man ou autrement dit «l'homme élan»), il était, comme l'année précédente... *inaudible*, heu... excellent. Ice-T, aussi cabot que Eddie Murphy, nous a encore bien fait rire (avec des vanes sur les affaires politique en France, des cours d'éducation sexuelle et d'anglais) et on a bien hurlé tout ce qu'on savait sur «Cop Killer», «Evil Dick» et «Born Dead». Croc a même poussé le vice jusqu'à chanter une version française un peu tronquée de Born Dead. Hé oui, ce n'est pas toujours évident de participer à des concerts de jeunes... Pris par l'ambiance, on peut subir les effets d'un sort d'idiotie sans vraiment s'en rendre compte. Moi-même, parfois...

REJETON

Offspring, vous connaissez ? Non ? Vous êtes allé au concert de Suicidal ou vous n'avez pas de radio ? Cela fait déjà gigoter les bureaux de Siroz depuis quelques semaines. Ne vous inquiétez pas, d'ici peu de temps vous n'entendrez plus que ça. Génial si vous voulez réveiller vos boums/soirées/cocktails/soupers aux chandelles en amoureux (rayer les mentions inutiles). Vous aussi vous vous surprendrez à fredonner «Come out and play» en mimant la danse du ventre et à chanter «Keep them separated» sous votre douche. Leur album s'appelle «Smash» et il fleurit bon l'enthousiasme des débutants. A noter un petit morceau de Ska qui vaut vraiment le coup d'enfiler sa vieille pairs de Doc Martens. Attention ! Il y a un titre caché à la fin du CD.

DINOSAURES

Bon, et si on se reposait un peu avec le dernier Dinosaur Jr ? Il s'appelle «Without a sound», pourtant on entend bien les mélodies saturées et les plaintes poussives du plus grand fainéant du rock (J. Mascis, himself). Si vous n'avez pas la collection complète de la discographie de Therapy ? (faut-il vraiment parler de cet excellent groupe qui risque de périr sous la pression médiatique ?), jetez-vous le maxi «Die laughing». Outre deux morceaux «live» et l'inédit «Evil Elvis», vous aurez une surprise sonore en ouvrant le superbe boîtier du CD.

Dis Jeff, pourquoi tu ne parles pas de «Nativity In Black», le tribute to Black Sabbath?

Ben... C'est à dire que Black Sabbath... C'est un groupe de vieux... Alors je te laisse plutôt ça, même si il y a des reprises faites par Biohazard, Therapy ? avec Ozzy, Al jurgensen (Ministry), Rob Alford (Fight & Judas Priest), Faith No More, Sepultura *et ces gros cons de Megadeth*. Blagues à part, «NIB» est une bonne occasion pour les plus jeunes de découvrir (ou de redécouvrir) tout l'influence de Black'Sabb' sur le rock d'aujourd'hui.

Ben voilà, j'ai pas fait mieux. Enfin si, mais bon.

Bon, je reprends la main, pour la fin, et exceptionnellement, je ne parlerai pas de Blue Oyster Cult, malgré l'album sorti récemment qui s'intitule fort sobrement Cult Classic. Fin de la pub.



Mr et Mme Bienfuféfoir
ont la joie de vous faire part de la naissance de leur fils **Humphrey.**



Mr et Mme Bonnehyakdétoss
ont la joie de vous faire part de la naissance de leur fille **Alice.**



Mr et Mme Chmonfisse
ont la joie de vous faire part de la naissance de leur fils **Thierry.**



Mr et Mme Tougaiche
ont la joie de vous faire part de la naissance de leur fils **Paul.**

kiss my ass

ASS

classic kiss regrooved

Anthrax	Garth Brooks	Dinosaur Jr.	Extreme	Gin Blossoms
Lenny Kravitz	The Lemonheads	The Mighty Mighty Bosstones	Toad The Wet Sprocket	Yoshiki
Shandi's Addiction				

ET MON CUL, C'EST DU POULET ?

Ben on pourrait se le demander à l'écoute de Kiss My Ass, album de cover, (des reprises par d'autres groupes comme le NIB de Black Sabbath) du mythique Kiss. On peut rien dire, Kiss est bien un groupe mythique, même s'ils jouent un peu de la guitare comme on tape sur nos claviers de Mac, avec deux doigts. Bon, d'un autre côté, se faire comparer à Kiss,

c'est pas trop mal. Plutôt ça que Richard Clayderman. Eux au moins, ils ne se font pas mettre, mais je m'égare, je m'égare. Kiss my ass, c'est d'abord un énorme éclat de rire quand on lit sur la pochette qui fait les covers: L'échappé des seventies Lenny Kravitz, des pauvres gars country comme Garth Brooks et un groupe Ska, les Mighty Mighty Bosstones qui cotoient du bon Heavy bien de chez eux comme Extreme (un peu tantouze le heavy), Anthrax, Dinosaur Jr ou encore l'American

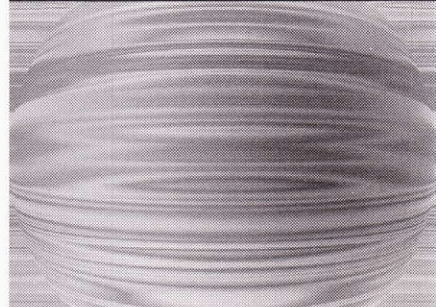
Plasma vous offre un peu de réflexion : Cette phrase vous fait-elle penser à Serge Lama ?

Symphonic Orchestra. On croit rêver. Enfin, pas trop justement.

Ben résultat, les seuls qui s'en sortent pas trop mal, c'est bien le Kravitz aidé par Stevie Wonder à l'harmonica, pour un coup il avait pas à jouer du piano en braille. Anthrax, Dinosaur Jr, Gin Blossoms et les Lemonheads font un sans faute, mais sans plus, sur respectivement She, Goin' Blind, Christine Sixteen et Plaster Caster. Extreme réussit à nous endormir sur une version lente, poussive et nulle de Strutter, et ça m'étonne pas, ils ont les cheveux longs et des pattes d'éph', les cons et puis Nuno Bettencourt ça sonne pas très français, hein ? Pas très américain non plus d'ailleurs. Comment ? il est portugais ? Ha bon, j'ai rien dit alors.

Les autres, on en parle pas, ils varient du nul au risible en passant par le flippant pour un Black Diamond orchestral de Yoshiki, maman j'ai peur, il fait noir, là, dehors.

Plasma vous offre un peu d'infini



Longwy : un radiesthésiste enseveli en cherchant une source

Malheureusement, le radiesthésiste avait raison : il y avait des sources au fond de la tranchée. C'est pourquoi elle s'est écroulée et le radiesthésiste est mort enseveli.

Seuls rescapés de la fosse à purin, les Mighty Mighty Bosstones, les seuls à surpasser l'original avec une version survoltée de Detroit Rock City, qui pète de partout avec des riffs de cuivres et une voix à mourir ! Mais c'est bien ça le plus triste, un seul groupe réussit à rendre une version supérieure à l'originale. Houhou ! Kiss, ils ont 45 ans et ils savent pas jouer ! Composer, ok, mais jouer non. Réveil, là-dedans ! Ils voulaient pas les vexer ou quoi ? Les bénéfices vont à la caisse de retraite des ratés du Show Biz ? Gene Simmons a cassé un doigt à chaque mec qui reprenait un de ses morceaux ? C'est même plus mauvais que la compil de reprise plus ou moins piratée sortie il y a quelques années par des suédois, où figu-

rait un morceau du mec qui nettoyait son cerveau quand le coup est parti tout seul, Kurt quelque chose, là... C'est dire.

Alors à quand des covers d'ACDC par Mireille Mathieu, Peter Gabriel et Guns & Roses ?

JEFF ET G.E.RANNE

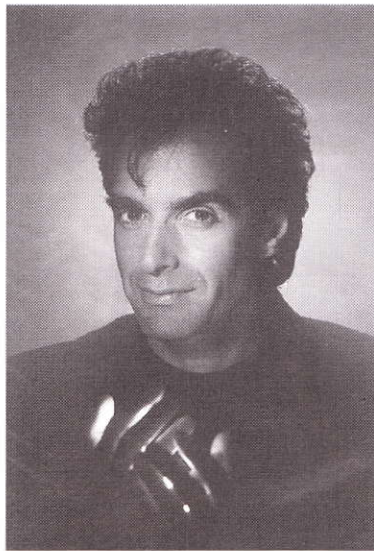


Le petit oiseau va sortir...

Une auto-stoppeuse, prise en charge dans la région de Corte (Haute-Corse) a fait preuve d'un esprit d'a propos remarquable en réussissant à s'enfuir après avoir pris en photo le conducteur qui s'apprêtait, nu comme un ver, à l'agresser sexuellement.

Voyant l'obligeant automobiliste s'arrêter au bord du bois et reparaitre nu, la jeune touriste l'a pris en photo.

Elle a aussitôt arrêté une voiture et est allée déposer la pellicule à la gendarmerie de Corte. Un avis de recherche a été lancé.



**Il a fait disparaître la Statue de la Liberté,
Il a traversé la Grande Muraille de Chine,
Il a réalisé le rêve d'Icare,
Il est riche, célèbre,
Il se tape Claudia Schiffer,
ET IL EST ABONNÉ A PLASMA !**

**Alors, faites comme David,
abonnez-vous à Plasma !**

**PLASMA, 6 NUMÉROS POUR 225 FRANCS AU LIEU DE 270 FRANCS
C'EST PAS CHER. C'EST MEME DONNÉ. VOUS ATTENDEZ QUOI ?**

OUI ! DEUX FOIS OUI !! SI J'HABITE EN **FRANCE** MÉTROPOLITAINE, JE DÉCOUPE CETTE DEMI-PAGE, JE LA REMPLIE, SIGNE DE MA MAIN OU DE CELLE DE MA MERE OU DE MON PERE (OU DE MON TUTEUR LÉGAL) SI JE SUIS MINEUR ET LA RENVOIE À

**PLASMA,
11, RUE DE MARSEILLE
75010 PARIS
ACCOMPAGNÉE D'UN CHEQUE
DE 225 FRANCS SEULEMENT, A L'ORDRE DE HALLOWEEN CONCEPT. ET HOP HOP !**

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Age : Signature (des parents pour les mineurs) :



Deux c'est mieux qu'une...

ou

Un papa qui est très triste parce qu'il a perdu sa petite fille

Un scénario pour Magna Veritas

IL ARRIVE PARFOIS QU'UN ANGE DISPARAISSE QUELQUES TEMPS. IL EST ALORS CONSIDÉRÉ COMME RENÉGAT, TEMPORAIREMENT, ET UNE ENQUETE EST OUVERTE AFIN DE LE RETROUVER OU DE DÉCOUVRIR CE QUI LUI EST ARRIVÉ. AU CAS OU L'ENQUETE N'ABOUTISSE PAS, L'ANGE EST ALORS DÉCLARÉ OFFICIELLEMENT RENÉGAT ET LES SUITES TRAGIQUES QUE VOUS SAVEZ ONT LIEU.



Petite intro pour mission de routine

Les anges sont convoqués par leur contact habituel dans un petit café parisien situé non loin de Montparnasse.

Leur contact, appelons le Barnabé, leur explique qu'un ange de Dominique, Benoît Rajout, n'est pas reparu depuis deux semaines et qu'ils sont chargés de le retrouver ou de découvrir ce qui lui est arrivé.

Afin de les aider un peu Barnabé leur fournira le dossier de Benoît une photo récente et son adresse.

• LE DOSSIER BENOÏT RAJOUT

Où l'on apprend que Benoît, ange de Dominique, est l'un des limiers hors-pair du Paradis mais aussi un des grands reporters d'un grand journal, couverture qui lui permet de fouiner un peu partout. Spécialiste de l'investigation il a toujours retrouvé ceux qu'ils cherchaient bien qu'il soit peu enclin à les éliminer ou les capturer lui-même. Bref, ce n'est pas un cartonneur mais ses états de services sont exemplaires en dehors d'un point, considéré comme mineur.

En effet, il y a 5 ans Benoît qui était chargé à l'époque de l'élimination d'une humaine pour une raison X ou Y (mais ceci est une autre histoire), tomba amoureux d'elle et se maria avec, ce qui n'avait pas été très bien vu de ses supérieurs. Néanmoins ses états de service lui permirent d'en rester là.

Deux ans plus tard Benoît et sa compagne, Sarah, un heureux événement, la naissance d'une adorable petite fille baptisée Lucie.

Six mois après la naissance de Lucie Sarah mourait dans un accident de la route, la voiture vint heurter un poids lourd transportant du kérosène et ce dernier devait exploser contre un pont, éparpillant tout être vivant et métal à 300 mètres aux alentours. Benoît se retrouva seul avec sa fille qui aurait actuellement entre deux et trois ans.

• LA PHOTO

Benoît apparaît comme un homme d'une trentaine d'années au profil athlétique, des yeux gris, des cheveux châtain. Il est mentionné dans le dossier qu'il mesure dans les 1,80m et pèse dans les 90 kg.

LE P'TIT APPART DANS LA PRAIRIE

L'appartement de Benoît se trouve dans un ancien immeuble du quartier Latin. Pour y pénétrer les joueurs auront deux solutions : s'arranger avec le concierge ou l'effraction.

Concernant la première solution ils feront connaissance avec un charmant vieux monsieur nommé Léon, concierge de l'immeuble et papy gâteaux à l'occasion. Néanmoins, et parce qu'il est attaché à la petite Lucie, il ne laissera pas entrer des joueurs par trop pressés ou inconvenants. Il connaît bien Benoît et surtout sa petite fille et c'est désormais un peu de la famille à lui.

Il ne sait pas ce qui est arrivé à Benoît ni à Lucie, cela fait maintenant presque 15 jours qu'ils ne sont plus là. Léon suppose que Benoît est parti quelques temps en vacances avec Lucie, comme cela lui arrive quelquefois.

Si les joueurs ont été particulièrement aimables, sympas, etc... Léon leur ouvrira la porte de l'appartement de Benoît, s'ils en font la demande et uniquement contre une explication valable (attention, Léon est vieux mais pas con).

Dans cet appartement des joueurs un peu méticuleux devraient pouvoir trouver :

- Un ordinateur portable (sur la table)

Il contient divers reportages, jeux divers, etc...

- Un petit agenda (dans le tiroir de la table de nuit)

Une fois décodé cet agenda permettra aux joueurs de remarquer 5 adresses sortant un peu du lot. Ce sont celles d'anges actuellement en service, de serviteurs ou de soldats de Dieu avec lesquels Benoît a l'occasion de travailler régulièrement. Cependant une seule de ces adresses nous intéressera pour ce scénario, celle Fabrice Grandefeilles, les autres personnes étant en mission, absentes, en vacances, à moins que vous ne préfériez improviser activement ces PNJs tellement typiques.

- Une photo de Lucie (sur la télé)

Cette photo, qui date d'il y a environ un mois (la date est notée derrière); montre une très jolie fillette de deux-trois ans, une tétine rose dans la bouche et tenant dans ses bras un jouet rond, de couleur verte, avec un chat (style «Gros minet») dessiné dessus.

Si Léon accompagne les joueurs (parce qu'il leur a ouvert la porte) il pourra leur dire que c'est le jouet préférée de la petite Lucie : une boîte à musique dont elle ne veut jamais se séparer.

- Une photo de jeune femme

Très très belle, c'était la femme de Benoît, Sophie.

- Un flacon de «Pédicort» (dans l'armoire à pharmacie)

Là aussi venir avec Léon se révélera utile, il sait en effet que c'est le médicament de la petite, la pauvre, elle est asthmatique.

- Un petit bloc-notes (à côté du téléphone)

Sur ce bloc se trouve l'adresse et le numéro de téléphone de Gwendoline Blueyes que Léon pourra identifier comme la Baby-sitter de Lucie.

VRAIES FAUSSES PISTES POUR ENQUETE FACILE

Deux pistes sont inutilisables.

En effet, il y aura toujours des joueurs bien pensants qui penseront pouvoir trouver quelque chose sur Sophie, la femme décédée de Benoît. Mais non, rien, elle est vraiment morte, pour de vrai. Il est donc inutile de chercher dans cette direction très longtemps.

Le Pédicort peut être décrit par n'importe quel pharmacien comme étant un corticoïde pour soulager l'asthme, dosé pour les nourrissons. Cette piste servira sûrement un peu plus tard mais si vos joueurs avaient l'idée géniale d'y penser tout de suite il faudra rapidement leur démontrer qu'elle ne mènera à rien pour l'instant, le Pédicort étant un médicament relativement courant.

CHEZ FABRICE GRANDEFEUILLES

Fabrice sera chez lui lorsque les joueurs viendront la première fois. Il les accueillera avec prudence. En effet, tant que ceux-ci n'auront pas prouvé leur appartenance il ne les laissera pas entrer et les maintiendra en joue avec un splendide fusil à pompe à canon scié (la crosse aussi sinon ça fait débile). Une fois nos joueurs identifiés il se détendra et les invitera à prendre un café, à moins que ces derniers soient devenus violents.

Il pourra apprendre aux joueurs qu'il travaille sous les ordres de Benoît depuis maintenant 5 ans, en tant qu'enquêteur. La dernière mission dont Benoît l'avait chargé était de retrouver un certain Christophe Bardet, soupçonné d'être un renégat. Il l'avait retrouvé dans le métro, aux Halles. Il donnera aux joueurs la description physique de Christophe (voir PNJs) et indiquera qu'il n'a pas revu Benoît depuis qu'il lui a donné ses informations. Il avouera ne rien savoir de plus mais s'inquiète de ce que les joueurs pourraient vouloir à Benoît, et pour cause.

En effet, Fabrice est en proie à un profond trouble, il va peut-être devenir un renégat mais autant vous dire qu'il ne va pas s'en vanter tout de suite mais les joueurs peuvent, à l'aide de pouvoirs bien utilisés, ou grâce à l'utilisation d'une compétence «psychologie» (volonté/-4), s'en apercevoir.

GWENDOLINE A LES YEUX BLEUS

Pour exploiter cette piste deux solutions.

Le téléphone

Le répondeur de Gwendoline diffuse d'une voix chaude et terriblement sensuelle un message visant à prendre les coordonnées de l'interlocuteur pour le rappeler plus tard. Il est toujours en marche (24h/24h) et fait donc passer les joueurs à l'étape suivante.

Aller chez elle

Gwendoline est chez elle lorsque les joueurs viendront la voir. Elle les fera entrer dans le salon et écoutera l'entrevue du mieux qu'elle le pourra, prétextant avoir un rendez-vous galant (Mon Dieu, j'ai rendez-vous dans une heure, et il faut encore que je me prépare !).

Gwendoline dira aux joueurs que monsieur Rajout ne lui a pas confié Lucie depuis

une quinzaine de jours. Elle pense que ce dernier a du partir en vacances.

Néanmoins des joueurs un tant soit peu attentionnés peuvent remarquer (sinon faites leur faire un jet de perception) une tâche brunnâtre du type sang séché sur la moquette de la salle de séjour. Gwendoline indiquera avoir renversé de la crème au chocolat mais pas réussi à rattraper la moquette. C'est un gros bobard mais ça pourra mettre nos joueurs sur la bonne voie un peu plus loin.

Pour un peu qu'il se penche, l'un d'eux pourrait apercevoir la boîte à musique de Lucie sous le canapé (il faut pour cela qu'il le précise), Gwendoline dira alors que Lucie l'a oubliée la dernière fois que son père l'a emmené.

Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que dans la chambre de Gwendoline se trouve Alex, un ange renégat et la petite Lucie (qui

elle dort paisiblement). Et de plus Gwendoline n'est plus Gwendoline, comment ça c'est pas possible. Il est cependant très probable que les joueurs n'aient pas encore une raison de se méfier, mais ne vous inquiétez pas ça va venir.

Une fois les joueurs partis, Alex et Gwendoline vérifierons que la voie est libre (deux précautions valent mieux qu'une) et foutront le camp de cet appartement définitivement.

VOUS AVEZ DU MAL À SUIVRE ?

Bon ok, j'explique tout.

Tout commence lorsque Alex, ange de Dominique de grade 3 et collègue de Benoît, tombe amoureux d'une viking en cours de mission et devient renégat. Et oui, ça arrive ! Alex, qui n'est pas complètement débile, sait qu'il va être recherché, son archange ne pouvait déjà pas le sentir (peur de perdre sa place ?) mais là ça va être la totale. Il met donc un maximum de distance entre ses anciens collègues et son bonheur, espérant ainsi être oublié et aspirant simplement vivre son idylle tranquille jusqu'à la fin de sa vie terrestre sans se préoccuper des basses mesquineries angélico-démoniaque. Dominique, pas du tout content de voir un de ces meilleurs éléments fricoter avec une ex-viking et lui claquer la porte au nez, envoi sur leurs traces une équipe d'effaçage bien rodée.

Cette équipe retrouve notre charmant couple, complètement retiré des affaires, et fonce dans le tas. La baston qui suit est pleine d'effets gores et au final seul Alex survit, avec en son coeur une haine farouche pour son ex-Archange et sa soit-disant justice. Il décide donc de devenir un démon et cherche un contact parmi les sbires de Satan afin de transmettre son dossier à Andromalius. Et comme il y a plus de démons à Paris qu'à Milly-le-Bâcle Alex décide de rester sur Paris.

Dominique fulmine et commence à s'énerver, il confie donc la mission de retrouver Alex et de l'éliminer à un dénommé Christophe Bardet. Christophe, excellent limier, mettra trois mois à localiser Alex et le contact se fera dans un des nombreux parkings de Paris.

Cependant le combat ne prend pas la tournure qu'il aurait fallu pour mettre fin à cette histoire. En effet, Alex se trouve en position de force (l'épée sous la gorge de son ennemi désarmé) et propose à Christophe de l'épargner en échange de quoi on lui lâche un peu les baskets. Christophe, bon perdant, accepte et propose même à Alex d'aller boire un pot, ce que ce dernier ne refuse pas. La conversation qui aura lieu entre les deux anges durera toute la nuit et, à l'aube, Alex





propose à Christophe de venir avec lui. Christophe, dégoûté par l'attitude de Dominique, blasé par de trop nombreuses années à «expédier» la justice sur terre, décide d'accepter et devient à son tour renégat. Vlan et de deux !

Dominique commence à s'arracher les cheveux et met sur le coup son meilleur limier, Benoît Rajout. Benoît, très méthodique, retrouve la piste de Christophe grâce à Fabrice, son enquêteur, dans le métro, aux Halles. En revanche ce que Benoît ne sait pas c'est que Christophe a piégé Fabrice et lui a proposé de changer de camp après une longue discussion. Fabrice, qui en a marre de ne faire que des boulots de sous-fifre et aimant l'action comme à la télé est en train de sérieusement douter de lui-même et va, très bientôt, devenir renégat et rejoindre Christophe.

Alex sait que Benoît a une petite fille et il lui déplairait de devoir éliminer son ancien collègue. Pour cela il a donc décidé d'enlever la petite Lucie et il c'est pointé chez la baby-sitter. Là, Gwendoline faisant un peu trop de zèle, Alex la frappe et, accident, elle meurt (d'où la flaque de sang sur la moquette).

C'est alors qu'un démon de Kronos s'incarne pendant que Alex découvre la petite Lucie tranquillement endormie. Le démon comprend vite qu'il ne fait pas le poids et qu'il est mis à jour (on ne la fait pas comme ça à un ange de grade 3 !). Cependant à la grande surprise de Gwendoline, Alex lui expose qu'il est un renégat et qu'il désire passer chez les cornus avec quelques collègues. Il demande donc à Gwendoline qui accepte trop contente de pouvoir monter en grade, vite fait bien fait, grâce à cette aubaine.

Grâce à l'enlèvement de Lucie Alex capture sans problème Benoît et, pour ne pas prendre de risque, le shoote (à la morphine) et le planque dans le métro sous bonne garde, en attendant de passer à l'Est (si l'on peut dire).

LE MÉTRO C'EST RIGOLO...

Les Halles, en pleine journée, sentez moi cette bonne odeur si caractéristique du métro parisien. Et bien nos joueurs devront retrouver parmi cette faune hétérogène un homme, un seul, Christophe Barjet.

En dehors de jets de perception, qui permettra d'entrevoir Christophe quand vous le désirerez, faites leur donc faire ces rencontres si typiques que l'on ne peut faire qu'ici.

- Ceux qui font la manche, SDFs, clochards, etc... Un démon ou un familier pourrait se cacher parmi eux pour commettre un quelconque méfait (un Shaytan ou un Malthus est préconisé).

- Des flics en civils qui font un contrôle de nos joueurs avec fouille corporelle. Il est d'ailleurs très probable qu'ils aient du mal à expliquer pourquoi ils se promènent avec un 357 magnum dans le métro. Laissez les s'expliquer, ça peut être amusant.

- Une bande de loubards (le style variant en fonction de votre humeur) s'en prend à une pauvre petite vieille pour lui piquer ses maigres économies.

Enfin, bref, une fois que vous en avez marre Christophe est repéré en train de descendre sur la voie en bout de tunnel. Arrangez-vous pour que les joueurs ne le rattrapent pas avant qu'il les aient mené à la cache où se trouve Benoît sinon la suite risque de se compliquer un tantinet.

Donc Christophe les ballade un peu parmi les kilomètres de tunnels et de salles se trouvant sous Paris. Au bout d'une bonne demi-heure il entre dans une petite salle devant laquelle six grands types en gabardines attendent avec patience.

Les mecs qui attendent à l'entrée sont en fait des zombies aux ordres de Gwendoline et ils ne laisseront passer personne en dehors de Christophe, Alex ou, bien sur, Gwendoline.

Après ce court intermède les joueurs peuvent entrer dans ce qui semble être l'équivalent d'un F5 souterrain (mais en moins propre).

Ici, Christophe et deux goules s'occupent de Benoît 24h/24h, ils le nourrissent et le shoote à longueur de temps afin qu'il ne puisse rien tenter.

Si les joueurs n'ont pas explosé Christophe celui-ci pourra leur révéler ce qu'il sait, c'est

à dire tout sauf que Gwendoline est un démon (il pourra néanmoins révéler que Alex a trouvé son contact avec ceux d'en face). Mais il faudra quand même le bousculer un peu ou lui promettre l'amnistie (et ce serait mentir de lui promettre ça) pour l'apprendre.

Une fois Benoît libéré ce dernier ne mettra que quelques heures à retrouver un état semi-normal (il a bien quelques crises de fous rires mais dans l'ensemble il reste lucide).

Théoriquement la mission pourrait s'arrêter là, théoriquement... Mais quel est l'ange qui abandonnerait une fillette en danger ? Et s'il y en a un qui la proposition d'abandonner, même pour rire, hop ! Une petite limitation jusqu'à la fin de la partie, ça les calme !

Une fois qu'on lui aura expliqué la situation Benoît refusera que les joueurs partent à la recherche de Alex sans que Lucie soit en sécurité. Néanmoins, et afin de ne pas les gêner dans leurs investigations, Benoît fera bande à part.

Si toutefois les joueurs devaient passer outre ils auraient un ennemi de plus et probablement un de trop.

Reste que pour savoir où est Lucie il faut retrouver Alex, et où est Alex ?...

RETOUR À LA CASE DÉPART

Pour retrouver la petite Lucie il est important de repasser faire un tour chez Gwendoline. Dans son appartement, maintenant vide de tout occupant, les joueurs pourront trouver la petite boîte à musique dont Lucie ne se sépare jamais et un flacon de Pédicort avec dessus le cachet d'un pharmacien non loin du Trocadéro.

Fabrice, à titre d'information, a quant à lui disparu de la circulation.

Les joueurs pourront retrouver la trace de Gwendoline en interrogeant tout les pharmaciens aux alentours du Trocadéro.

L'un des pharmaciens se rappellera avoir effectivement vendu du Pédicort à une jeune femme blonde avec des yeux très bleus juste la veille. La description correspondra comme par hasard à celle de Gwendoline. Le pharmacien ajoutera qu'elle avait même oublié son sac et qu'il avait chargé son commis d'aller lui ramener. Ce dernier ne fera pas de difficulté pour donner l'adresse aux joueurs à la seule condition d'obtenir un petit quelque chose en échange.

A l'adresse indiquée se trouve le nouvel appartement de Gwendoline et de Alex. Ces

derniers sont particulièrement prudents. Ils savent que des anges (les joueurs) enquêtent mais ils espèrent que Benoît fera tout pour brouiller les pistes afin de retrouver intacte sa gamine (sinon 2 qui la tienne, 3 qui la...).

INTERLUDE NORDIQUE

Alors que les joueurs arriveront à l'appartement de Gwendoline ils pourront remarquer que Benoît les attend juste devant l'entrée. Il leur confiera avoir déjà été dans l'appartement et que ce dernier se révèle être une fausse piste. Pourtant il a quand même obtenu quelque chose, une pochette d'allumettes avec un prénom et une heure, Hans, 23h00. La pochette vient d'un bar louche situé en proche banlieue parisienne ce qui, d'après l'avis de Benoît, devrait écarter les joueurs un petit moment. Si les joueurs le désire Benoît les accompagnera puis, peu avant 23h00, leur faussera discrètement compagnie en passant par les toilettes.

En effet, Benoît désire parlementer avec Alex afin de récupérer Lucie avant qu'il arrive un malheur. Pour cela il a besoin d'un peu de tranquillité et il a préféré (à tort ou à raison) écarter les joueurs histoire que tout le monde se détende.

En fait, n'étant pas stupide, Benoît ne les a pas mis sur une mauvaise piste, nos joueurs vont effectivement retrouver un renégat, mais ce n'est pas leur enquête même si elle est très similaire.

Hans est un renégat, mais un comme on en voit peu. Anciennement aux ordres de Michel il est passé chez les barbus pour rejoindre l'élue de son coeur : Frida, la Walkyrie de son coeur. Bref il tape un squat chez les vikings ce qui n'a pas été vu d'un très bon oeil. Et c'est à 23h00 que Hans va arriver avec ses nouveaux potes (une douzaine) dont (mettez ici le nombre de vos joueurs) vrais vikings.

Hans est connu dans ce bar pour avoir explosé les petits merdeux qui venaient régulièrement le mettre à sac. Depuis il y a établi son Q.G. avec la bénédiction du tenancier mais aussi avec plein de bières gratuites.

Si les joueurs agressent Hans ici ils vont salement morfler, tout les habitués leur tomberont dessus et la plupart d'entre eux sont des humains.

En revanche, s'ils sont patients, Hans va vider sa vessie tous les 6 litres de bière. Aux joueurs de profiter de cette occasion c'est le seul endroit où Hans pourra être isolé de ses petits copains (pour un peu qu'il ne hurle

pas à l'agression dans les chiottes et que les joueurs se barricadent à l'intérieur).

Si les joueurs arrivent à le calmer (l'amener au seuil du coma), Hans acceptera de discuter avec eux.

Mais Hans ne sait rien du tout en ce qui concerne Alex, Benoît et l'affaire qui concerne les joueurs dans son ensemble. Les joueurs n'auront plus qu'à sortir et à se triturer un peu les méninges pour essayer de comprendre ce qui se passe.

Dernier acte

Les joueurs devraient maintenant avoir envie d'une petite explication avec Benoît. Ce dernier leur a laissé un message officiel, il demande aux joueurs de sortir Lucie de l'appartement car jamais un démon ne laissera une gamine repartir voir son papa ange alors qu'on le tien par les couilles. Benoît a mis un certain temps à le comprendre mais c'est fait. Il laisse donc toute liberté d'agir aux joueurs et il est même prêt à participer. Il les attendra juste en face de l'appartement.

Une fois arrivés les joueurs s'apercevront rapidement que l'entrée principale est surveillée par plusieurs équipes démoniaques.

La fenêtre (2ème étage avec balcon) ou les toits peuvent être une solution, néanmoins il est probable qu'au moins l'un de vos joueurs possède un pouvoir lui permettant de rentrer dans la maison sans carillonner pour autant. De toutes façons ils pourront d'abord entrer dans la chambre de où se trouvent Lucie et Fabrice (arrangez la configuration de l'appartement comme ça vous arrange !) à moins que vraiment les joueurs ne veuillent vraiment se battre avec Alex (bonne chance, nous sommes avec vous).

A l'intérieur se trouvent en permanence Idó zombies qui sont là juste au cas où... Et justement ça va être le cas. Gwendoline et Alex sont présent dans la vaste salle de séjour en attendant l'accord d'Andromalius (qui est désormais imminent) pour que les divers renégats changent de camp.

Fabrice est quant à lui, en train de bercer doucement Lucie qui pleure parce qu'elle n'a pas son jouet (rappelez vous, la boîte à musique). Fabrice qui commence d'ailleurs à regretter ce qu'il a fait. Devenir un démon ça ne le branche plus tant que ça et le doute est toujours dans sa petite tête.

C'est pour cela que des joueurs un peu moins boeufs que la moyenne devraient pouvoir le convaincre, avec quelques difficultés



(mais pas trop quand même), de revenir sur sa décision et de rentrer sagement au bercail. C'est vrai, après tout, il n'est pas encore renégat puisqu'il n'a pas raté deux rendez-vous...

La deuxième solution c'est de buter Fabrice mais c'est moins silencieux et surtout moins propre.

Quoi qu'il arrive, au moment où les joueurs voudront agir (buter Fabrice ou s'enfuir avec Lucie) Alex entrera dans la pièce avec Gwendoline qui tient un petit pot (pomme-abricot, hum !) à la main.

Voir les joueurs ici les surprendra un peu. Alex est prêt à discuter avec eux s'ils n'ont pas toutefois l'intention de faire quelque chose d'irréversible.

Il est prêt (il leur dit carrément), cela à une seule condition, à revenir parmi les anges si Dominique en personne lui fait ses excuses. De plus il faudra que l'âme de son ex-femme, qui se trouve actuellement au purgatoire (et l'Archange Dominique n'y est pas pour rien), soit acceptée au Paradis. Là, Alex sera d'accord pour retourner chez les anges en changeant toutefois de supérieur.

Gwendoline fera bien la tronche et ne voit pas ça du tout sous cet oeil, elle attaquera donc les joueurs avec son pouvoir de télékinésie de façon à faire capoter la transaction puis donnera l'alarme.

Les zombies et le démoniac-team rappliqueront alors que Gwendoline mettra les bouts, le plus loin possible en un minimum de temps.

A vous de voir si vos joueurs sont intelligents ou pas. Si Alex est attaqué par ces derniers il passera chez les démons, et cette fois-ci cela sera définitif.

Si les joueurs s'en prennent aux démons où à Gwendoline alors Alex leur filera un coup de main pour exterminer cette racaille.

Fabrice protégera Lucie et Benoît remerciera son collègue avec toutes les conn... promesses que l'on peut dire à quelqu'un lorsqu'on est très content.

Il reste quand même un petit problème, Alex veut les excuses de Dominique...

ET DANS DOMINIQUE IL Y A NIQUE...

Pour qu'un Archange fasse ses excuses il faut y aller un peu fort ! Mais Alex est quand même un ange de grade 3 et ça, ça aide un petit peu (mais vraiment pas beaucoup).



De toutes façons, pour savoir il n'y a qu'une solution : invoquer Dominique !

Les joueurs ne doivent pas se sentir vraiment bien dans leurs chaussons en ce moment. En plus Dominique apparaîtra immédiatement, sous la forme d'un type qui rendrait Schwarzy ridicule, le tout additionné à la tronche de Michael Ironside. Il se tiendra là, en face des joueurs et d'Alex, son épée émanant une lumière dorée à la main.

Si vos joueurs veulent l'ouvrir et faire triompher leur point de vue (quel est-il d'ailleurs ?) ils ont intérêt à le faire maintenant. S'ils préconise le pardon d'Alex ils seront tout autant considéré comme des traîtres par Dominique qui prononcera sa sentence sur le champ : le purgatoire pour l'éternité !

Dominique se jettera alors sur Alex sans prêter la moindre attention aux personnes présentes (joueurs compris).

A ce moment précis un homme brun, très beau, apparaîtra entre Dominique et Alex. Dominique laissera échapper un juron de surprise et stoppera net son mouvement. Yves (mais il ne se présentera pas) demandera alors au joueurs de dire ce qu'ils savent. Ceci fait Yves regardera Dominique et lui soufflera

quelque chose à l'oreille, un truc comme «Tu verras, un jour toi aussi tu fera une connerie...». Là dessus Dominique acceptera pour qu'Alex réintègre les forces du bien et de faire quelque chose pour sa femme mais tintin pour les excuses, puis il disparaîtra comme il est venu. Yves dira alors aux joueurs de ne jamais rien révéler de ce qui vient de se passer et partira en disant à Alex qu'il travaillera désormais pour lui.

ET APRES ?

Si Alex redevient un ange les joueurs seront récompensés par Yves qui les remerciera. Dominique ne sera pas content et il enverra les joueurs sur des missions chiantes à mourir pendant quelques temps et tout redeviendra normal (un Archange rancunier ? Il manquerait plus que ça !).

Si les joueurs ont menti à Yves pour qu'Alex se fasse exploser par Dominique une limitation, hop ! Mais aussi une récompense de la part de l'Archange de la Justice, il aime bien qu'on soit d'accord avec lui.

Si Alex devient un démon, deux limitations ! Non mais, des fois, on va leur apprendre à faire des conneries !

ALEX, ANGE RE,NÉGAT **AU SERVICE DE DOMINIQUE**

Grade 3

Fo5 Vo4 Ag3 Pe3 Pr3 Ap2 PP49

Talents : Arme de poing +1, Arme de contact +3, Corps à corps +2, Discrétion +1, Esquive +2, Baratin+2, Discussion+3.

Pouvoirs : Coup de poing +2 (112), Charme +2 (131), Armure corporelle +3 (211), Volonté supranormale +3 (221), Régénération +2 (226), Caméléon +2 (261), Détection Mal +3 (311), Détection danger +2 (315), Lire les sentiments +3 (324), Lire les pensées +2 (323), Bond +2 (333), Communication (344), Talent de combat (346), Arme de contact bénite (épée longue - 411), Petite maison (445), Jugement +3 (spé).

Equipement : Calibre 44, plein de cartouches.

Apparence et comportement : Déjà détesté par Dominique alors qu'il avait des états de services impeccables alors maintenant qu'il est devenu renégat, c'est dur ! Pourtant il croit plus au bien qu'au mal mais...

Il est traqué et il le sait. Méfiant par nature, Alex a une très bonne idée de ce que lui fera Dominique s'il lui met la main dessus. Néanmoins il est confiant sachant que c'est Benoit qui mène l'enquête mais il sait aussi qu'il n'a pas le droit à l'erreur, s'il ne devient pas un démon Dominique ne le loupera pas.

BENOIT RAJOUT, ANGE **AU SERVICE DE DOMINIQUE,**

Grade 3

Fo2 Vo6 Ag3 Pe5 Pr3 Ap2 PP33

Talents : Arme de poing +1, Arme de contact +2, Discrétion +2, Discussion +1, Informatique +1, Baratin +2.

Pouvoirs : Assomer +3 (116), Eclair+1 (121), Peur +3 (134), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Volonté supranormale +3 (221), Rebond +2 (255), Caméléon +2 (262), Vitesse +1 (334), Perception (356), Arme de contact mobile (Katana - 415), Jugement +2 (spécial).

Equipement : Rien de spécial.

Apparence et comportement : Benoit adore sa fille, pour elle il plaquerait volontier Dominique mais la mort de sa femme lui suffit et il ne tient pas à ce que l'Archange fasse un exemple avec lui. Il aime son travail dans la mesure ou ce n'est pas lui qui procède à l'arrestation des suspects renégats mais un squad spécial avec lequel il travaille. Benoit est sympa, rieur et c'est un vrai papa poule.

CHRISTOPHE BARDET, **ANGE RENÉGAT** **AU SERVICE DE DOMINIQUE**

Grade 3

Fo5 Vo3 Ag4 Pe4 Pr3 Ap1 PP 24

Talents : Arme de poing +2, Arme de contact +2, Corps à corps +2, Course +1, Discrétion+0.

Pouvoirs : Lumière +3 (122), Rajeunissement +2 (153), Immunité au feu (213), Force +3 (241), Champ de force +2 (251), Passe-muraille +2 (335), Scientifique (343), Contrôle des poissons et mollusques +1 (366).

Equipement : Calibre 44, plein de cartouches.

Apparence et comportement : Christophe est un grand type d'1,80m les cheveux longs, chatains et légèrement frisés (coupe hardos). Il est bâti comme une armoire à glace vêtu d'un jean, de baskets et d'un blouson de cuir épais tout le temps. De caractère il est discret un peu, parano beaucoup, sur de lui toujours.

FABRICE GRANDESFEUILLES, **ANGE RENÉGAT** **AU SERVICE DE DOMINIQUE**

Grade 2

Fo4 Vo4 Ag3 Pe4 Pr3 Ap2 PP 21

Talents : Discrétion +3, Filature (PE/-3) +3, Esquive +1, Arme de poing +1.

Pouvoirs : Attaques multiples +2 (113), Eau bénite +2 (124), Paralysie +1 (163), Courant d'air +1 (253), Electricité +1 (264), Détection du mal +2 (311), Ruse (345), Ruse (345).

Equipement : Fusil à pompe à canon scié, des tas de cartouches.

Apparence et comportement : Fabrice est un frustré qui ne rêve plus que d'action et d'aventure. Seulement voilà, la peur lui ronge les entrailles comme de l'acide et il préférera se rendre s'il voit qu'il est trop mal en point plutôt que de jouer jusqu'au bout. Il va essayer, bien qu'il soit devenu renégat, de se tenir à carreau pour qu'éventuellement, dans le cas où le plan d'Alex échouerait, il puisse revenir discrètement un ange pénard.

GWENDOLINE, DÉMON **AU SERVICE DE KRONOS**

Grade 2

Fo2 Vo5 Ag3 Pe2 Pr2 Ap4 PP 28

Talents : Histoire +3, Discussion +2, Séduction +2, Baratin +1.

Pouvoirs : Queue +1 (115), Télékinésie +1 (125), Charme +2 (131), Boomerang +2 (224), Détection futur proche +1 (314), Déplacement temporel +2 (336), Scientifique (343), Métro (444), Zombis (511), goules (515), Projection temporelle +3 (Spé).

Equipement : Rien de spécial.

Apparence et comportement : Gwendoline est particulièrement contente de l'heureuse coïncidence qui va faire très bientôt de sa personne un grade 3 envié et très demandé. Pourtant elle ne vend pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué et ira jusqu'au bout de cette histoire afin qu'elle aboutisse dans le bon sens, le sien.

ZOMBIS

Fo3 Vo1 Ag1 Pe1 Pr1 Ap2

Talents : Corps à corps +2 (Griffes puissance +2).

Apparence et comportement : Ils ne laisseront passer personne qu'ils n'ont jamais vu (et les joueurs encore moins).

GOULES

Fo2 Vo1 Ag3 Pe2 Pr2 Ap2

Talents : Corps à corps +2 (Griffes puissance +1), Discrétion +0, Esquive +0, Course +0.

Apparence et comportement : Elles s'occupent de nourrir et de shooter Benoit toute la journée, et d'empêcher qu'il s'en aille voir ailleurs s'il y est.

HANS, ANGE RENÉGAT **AU SERVICE DE MICHEL**

Grade 2

Fo5 Vo3 Ag5 Pe3 Pr2 Ap2 PP 22

Talents : Arme de poing +1, Arme d'épaules +1, Arme de contact +3, Arme de contact lourde +3, Corps à corps +3, Tactique +2, Stratégie +2.

Pouvoirs : Attaques multiples +2 (113), Esquive acrobatique +2 (115), Eclair +2 (121), Armure corporelle +2 (211), Combat (346), Combat (346), Arme de contact bénite (Hache de bataille - 411), Maîtrise +3 (Hache de bataille - Spé).

Equipement : Calibre 22, plein de cartouches, une Harley.

Apparence et comportement : Ouglou !

VIKINGS

Fo3 Vo1 Ag3 Pe2 Pr1 Ap1 PP5

Talents : Arme de poing +0, Arme de contact +2, Corps à corps +1, Moto +2, Français +0, Danois +1, Boire de la bière +2.

Pouvoirs : Destruction +0 (13), Poing d'acier +0 (15), Armure +0 (21), Arme de contact +0.

Equipement : Harley, bières.

Apparence et comportement : Potes à Hans et vikings.

BIKERS, HUMAINS (PLEIN)

Fo2 Vo1 Ag2 Pe2 Pr2 Ap1

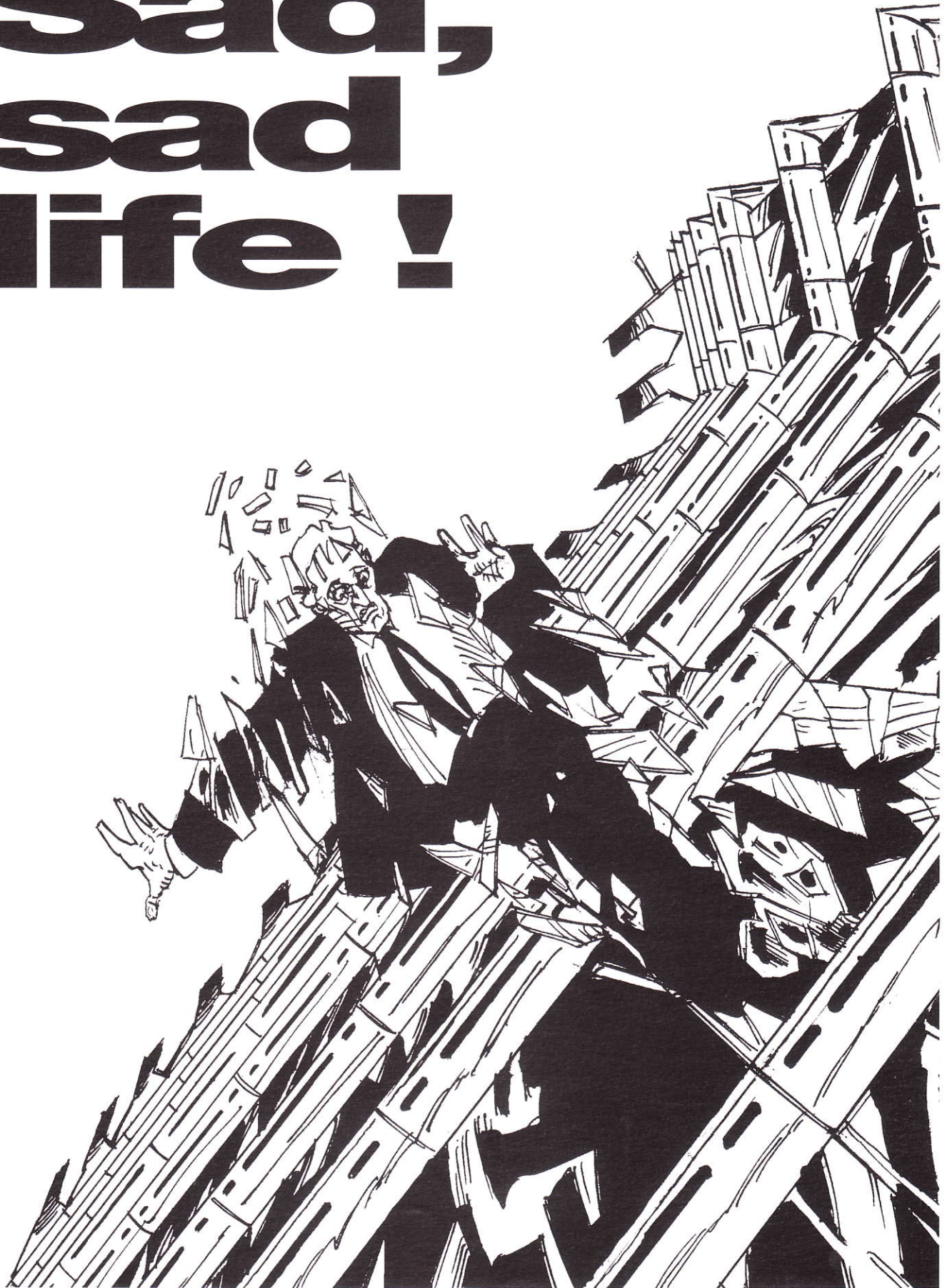
Talents : Corps à corps +1, Moto +1, Arme de contact +0, Esquive +0.

Apparence et comportement : Potes à Hans mais humains.

DÉMONIAC-TEAM (ENVIRON 10)

Démons de Baal sans grade, armés de calibre 22 et n'ayant que peu de volonté.

Sad, sad life !



UN SCÉNARIO CLASSIQUE POUR BERLIN XVIII, OU POUR UNE FOIS CE NE SONT PAS LES SADMEN LES POURRIS ! POUR NE PAS FAILLIR À LA TRADITION, LES CARACTÉRISTIQUES NE SONT PAS FOURNIES. IL EST VRAI QU'ELLES N'ONT GUERE D'IMPORTANCE, ET QUE VOUS POURREZ TOUJOURS LES CALCULER VOUS-MEME SI CELA VOUS AMUSE...

Introduction des PJ

Secteur XVIII, un soir de mai, vers 23 heures. Les PJ sont en patrouille dans l'un des quartiers les moins crades du secteur (l'un de ceux où il reste, malgré tout, quelques entreprises, des galeries marchandes, des cinémas et un peu d'animation jusqu'à des heures tardives). Tout se passe bien jusqu'au moment où une masse noire s'abat juste devant leur voiture, dans un grand éclaboussement mou. Ce n'est ni une crotte d'oiseau, ni Batman qui aurait raté son décollage. C'est un cadavre. Très, très mort, comme on peut l'être après une chute de près de cent mètres.

Il ne reste plus à nos braves Falkampft qu'à - calmer la foule alentour, qui semble se composer à 50% de badauds et à 50% d'hystériques (plus un "collectionneur de souvenirs" à moitié fou, qui commence à chercher les diverses pièces détachées qui ont giclé de-ci, de-là, pour aller les ranger dans son appartement - qui est plein de flacons de formol, et qui mériterait sans doute une petite visite des autorités. Fin de la digression).

- appeler du renfort et un fourgon de la morgue.

- essayer de voir d'où il est tombé. La rue est assez étroite, et bordée de deux côtés par des immeubles d'une quarantaine d'étages. Il fait nuit noire. Les PJ vont donc inévitablement perdre quelques minutes à choisir le bon bâtiment. Bien entendu, ce sont des bureaux. Ils sont donc fermés la nuit. Le temps d'attirer l'attention des veilleurs de nuit, de se faire ouvrir et de monter dans les étages, le tueur aura eu tout le temps de descendre par l'escalier de secours et de se mêler à la foule... Tout ce qu'ils peuvent voir pour l'instant, c'est que l'une des fenêtres du 41^e étage de la tour Korwald est brisée. Il n'y a pas trace de lutte. Cet étage est occupé par les bureaux d'une entreprise agro-alimentaire, l'AgroVern.

Une fois les premières constatations effectuées, il faut qu'ils rentrent au commissariat et rédigent un rapport... Le lendemain, l'affaire figure parmi le monceau de choses à vérifier dans la journée.

LES FAITS

Oh, ils sont assez simples, pour une fois. Albrecht aime Christine, qui aime Bernhard.

Elle l'aime tellement qu'elle a quitté Albrecht pour aller vivre avec lui. Albrecht a fini par en perdre la tête. Tous trois travaillent à l'AgroVern. Cette nuit, Albrecht s'est introduit dans l'immeuble, a retrouvé son rival et a voulu "avoir une explication" avec lui. La discussion a vite dégénéré en pugilat et, au bout de quelques secondes de lutte, Bernhard a heurté la fenêtre. Selon l'entrepreneur qui a posé les fenêtres, c'est du verre blindé, incassable et tout et tout. Quand l'enquête sera terminée, il faudra penser à le coffrer, parce que Bernhard est passé à travers sans la moindre difficulté.

Albrecht n'avait prévu que la conversation se terminerait comme ça mais, en définitive, cela l'arrange. Il a rapidement remis de l'ordre dans la pièce et s'est éclipsé par l'escalier de service avant que les PJ ne se pointent. Bref, c'est un homicide involontaire clair et sans bavure... A ceci près que ses conséquences risquent d'être amusantes à observer. Albrecht ne travaillait pas que pour AgroVern. Il occupait également le poste d'informaticien en chef du gang Sohn (délinquance "en col blanc", avec une prédilection pour les arnaques financières, le blanchiment de l'argent sale des autres gangs, etc.). Sohn n'imagine pas un instant que la mort d'un de ses lieutenants puisse être liée à une banale histoire d'amour. Il se persuade que c'est un coup d'Heinrich Bach, qui dirige un gang rival. Et même s'ils apprécieraient plus, l'un comme l'autre, les discussions feutrées dans les salons, il leur reste encore pas mal de répondant et d'hommes de terrain. La guerre va éclater dans deux ou trois jours, et risque de mettre le secteur XVIII à feu et à sang... D'autant que Bernhard conservait pas mal d'informations explosives dans les mémoires de ses ordinateurs, et que nombre de gangs du secteur commencent à se sentir très, très anxieux lorsqu'ils se demandent où elles sont passées.

L'enquête

PREMIERES CONSTATATIONS

Le rapport d'autopsie est sur le bureau des Falkampft dès le lendemain. Il est simple : la victime est tombée, la chute l'a tué. Pas trace de drogue ou d'alcool - l'hypothèse de l'accident est donc à écarter. Crime ou suicide ? Aux FK de l'établir.

Par ailleurs, ses papiers sont au nom de Bernhard Trachser. Il avait 34 ans. Une rapide vérification auprès de Velda permet d'apprendre qu'il est informaticien, employé par AgroVern depuis huit ans, et qu'il n'a jamais fait l'objet d'aucune condamnation. L'employeur a été prévenu par le sergent de service - c'est la seule adresse dont disposait ce dernier. Il est d'ailleurs bien content de s'être évité la corvée de téléphoner aux proches, pour une fois.

CHEZ BERNHARD

Il vivait dans un grand quatre-pièces, dans l'un des coins les moins déglingués du secteur. Signalez ce détail aux PJ : dans le monde de Berlin XVIII, c'est un luxe remarquable - qui pourrait indiquer un train de vie supérieur à son salaire. Le contenu de l'appartement confirme cette impression. Il est bourré de gadgets à la mode, de vêtements élégants, etc. Il y a bien entendu un ordinateur, avec un logiciel de gestion financière (jet d'Informatique, quelqu'un ?). Bernhard passait une bonne partie de ses journées à truquer les comptes d'autrui, et il a eu le temps de figoler les siens. Les PJ apprendront qu'il complétait son salaire grâce à divers investissements, réalisés il y a quatre ans, suite à un héritage assez considérable (une vieille tante scandinave lui aurait laissé pas loin d'un million d'EM. C'est complètement invérifiable, la situation en Scandinavie étant ce qu'elle est - le temps que les autorités militaire traitent la demande des PJ, ils ont le temps de prendre leur retraite).

Par ailleurs, les FK trouvent de nombreux détails indiquant qu'il n'avait sans doute pas l'intention de se suicider. Une liste de courses à faire, deux billets de théâtre pour le surlendemain, ce genre de choses. Et puis, il y a les nombreuses photos où on le voit souriant, aux côtés d'une charmante petite blonde - sans doute la "Christine" dont le numéro se trouve souligné, à la première page de son carnet d'adresse.

Surtout, ne leur signalez pas le petit-coffre fort planqué sous l'une des lames du parquet. Après tout, ils n'ont aucune raison de se livrer à une perquisition détaillée. En fait, ils n'ont même pas le droit de le faire sans l'aval d'un magistrat... Ce coffre contient une douzaine de disquettes, bourrés d'informations pas-

sionnantes sur les malversations de toutes sortes de gens, souvent insoupçonnables.

Enfin, mentionnez au passage qu'il y a une concierge... elle n'a rien vu, ne sait rien, mais pourrait jouer un rôle par la suite.

AGROVERN

Le directeur du personnel prend les Falkampf en charge dès leur arrivée. C'est un petit gros, qui bourdonne les banalités stan-

dard sur le ton navré de rigueur ("un excellent employé... sommes très affectés par sa perte..." etc.) Il confirme que ce soir-là, Bernhard était resté travailler.

Le bureau de Bernhard est strictement ordinaire, à part le grand trou dans la baie vitrée. Il n'y a pas trace de lutte. L'ordinateur est resté branché, mais affiche des colonnes de chiffres sans intérêt. Pas de messages de suicide, rien qui soit lié aux gangs, bref : c'est nickel !

Avant de repartir, les PJ ont toutefois deux démarches intelligentes à faire :

- un saut à la machine à café la plus proche. C'est, comme de bien entendu, un nid à ragots. La présence de la police a toujours tendance à faire taire les bavards, mais avec un peu de tact, les PJ pourront apprendre que depuis quelques mois, Bernhard couchait avec Christine Pasquier, du département marketing. Le chef du personnel l'a prévenu ce matin, et elle est rentrée chez elle (l'adresse est tout à fait facile à obtenir).

- une brève visite au service de sécurité de l'immeuble. Il se trouve dans la cave, et est très très bien protégé. Les PJ peuvent visionner les bandes vidéo de la soirée. Malheureusement, plusieurs caméras sont en panne au rez-de-chaussée, créant des angles morts. Une personne bien informée peut donc entrer et sortir sans trop de difficultés ("qui le sait ?" "Oh, ben, j'sais pas. Un peu tout le monde, j'imagine"). Quant aux "passes" magnétiques dont sont munis les employés, ils signalent juste l'entrée et la sortie, mais pas le nom de leur porteur.

CHEZ CHRISTINE

Pour l'instant, elle est au lit, bourrée de somnifères. Les PJ peuvent lui rendre visite et frapper à la porte de tout leur saoul, elle n'entend rien. Et s'ils enfoncent la porte, ils seront ridicules... La procédure correcte consiste à lui téléphoner dans l'après-midi. Elle sera assez remise pour passer au commissariat vers 18 heures.

C'est une très belle jeune femme blonde, qui est encore sous le choc. Elle aimait Bernhard, ne voit absolument pas pourquoi il se serait suicidé et refuse absolument cette hypothèse. Ceci dit, elle ne voit pas non plus qui aurait pu le tuer. Quoique... elle n'est pas absolument franche sur ce point, de toute évidence. Ceci dit, il faudra beaucoup insister pour lui faire avouer que... "un peu avant Bernhard, j'ai vécu quelques mois avec Albrecht Wormacht, qui travaille à la comptabilité. Il a assez mal pris notre rupture, et je le connais - c'est un rancunier". Si elle ne leur signale pas à sa première visite, elle les appellera le lendemain pour leur en parler.

CHEZ ALBRECHT

Il a eu assez de culot pour aller travailler le lendemain du meurtre. Puis ses nerfs l'ont plus ou moins lâché. Le surlendemain, il téléphone pour annoncer qu'il est malade, et qu'il reviendra en début de semaine prochaine. Après quelques heures d'angoisse, il décide qu'il n'a rien de mieux à faire que de prendre la fuite (ce qui est, bien entendu, la pire bêtise à faire). Il va donc retirer une grosse somme en liquide, puis prendre une chambre d'hôtel dans le secteur XI.



Si les PJ arrivent chez lui dans la soirée du premier jour, il panique et file par l'escalier de service (ou par où vous voulez, l'essentiel est qu'ils ne remettent pas la main dessus)

Si ils se pointent le lendemain, ils trouvent l'appartement (un deux-pièces un peu miteux) vide. Tout indique un départ précipité : il manque des vêtements, une valise, etc. Les PJ peuvent fouiller et refouiller tout à loisir, il n'y a rien à trouver...

Ils ont donc maintenant un suspect en or, et il ne leur reste plus qu'à lancer un avis de recherche. Toutes les Falkhouses de Berlin vont recevoir son signalement, ainsi que les postes de douane, les gares, etc.

Les conséquences

Pour les PJ, l'enquête est terminée, au moins jusqu'à la capture d'Albrecht. Après tout, même si ce genre de fait divers passionnant forme l'essentiel de leurs activités, ils rêvent peut-être plutôt d'une affaire pleine de sang, de violence et de rebondissements. Or, justement...

LA GUERRE DES GANGS

Peut-être une semaine après la disparition d'Albrecht, les indics des PJ leur signalent qu'il commence à se passer de drôles de choses dans certains recoins de la pègre. On parle de conférences fiévreuses entre Heinz Sohn et pas mal d'autres gros pontes - Sohn en ressort de plus en plus nerveux et de plus en plus blême, jusqu'au jour où, en sortant de chez lui, un tireur embusqué sur le toit de l'immeuble voisin lui envoie une balle dans la tête.

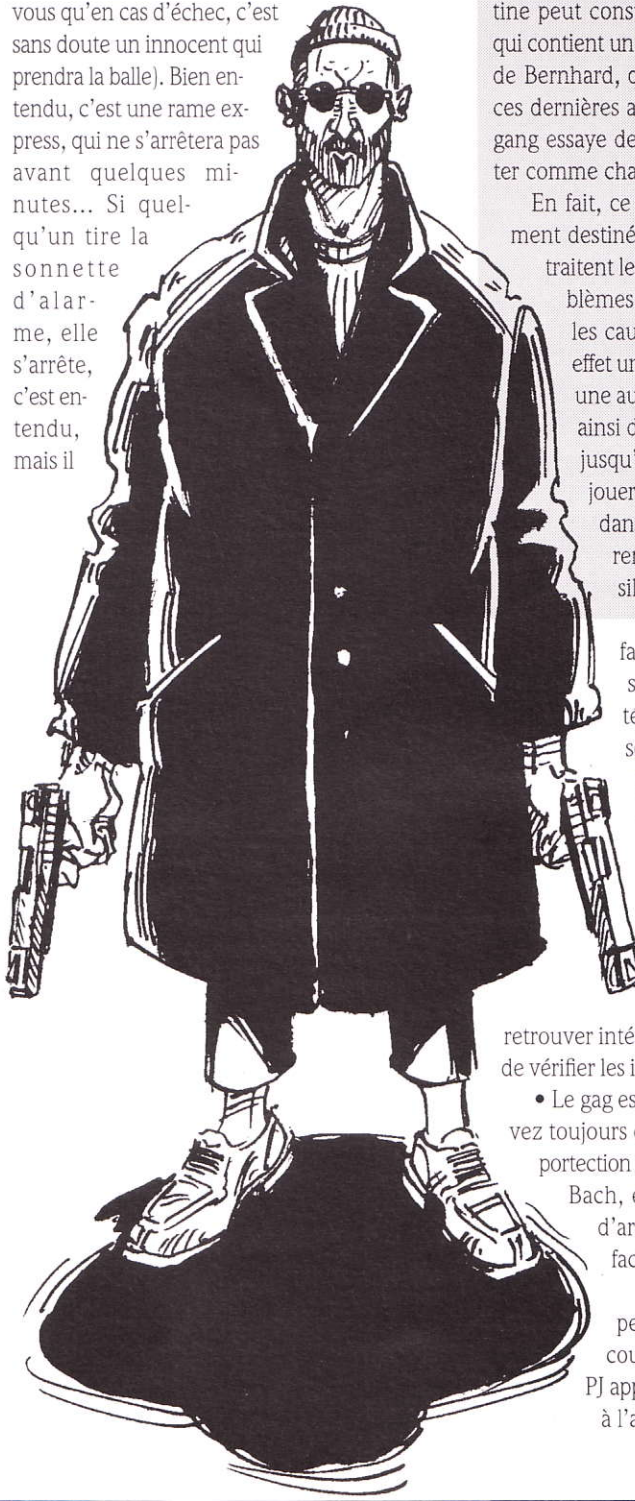
Le lendemain, Karl Sohn, son fils, reprend le gang en main. Le surlendemain, trois attentats à la voiture piégée liquident trois chefs de gang mineurs (réponse du berger à la bergère). Dans la semaine qui suit, la moyenne est d'une grosse fusillade par jour entre les Sohn d'une part, et d'autre part une coalition de petits gangs, apparemment dirigés par le gang Bach. Il y a des cadavres partout.

Jouez cet épisode comme un scénario indépendant, sans hésiter à y ajouter un maximum de détails et de PNJ. Voici déjà quelques bases de travail...

- les indics des PJ sont coopératifs au début. Ils ne savent pas grand-chose, mais sont tout prêts à se renseigner... Au fil des jours, ils ont l'air d'en savoir plus, mais deviennent très nerveux.

- Les tireurs embusqués et les voitures piégées sont des méthodes qui demandent un minimum de temps et de subtilité. Au bout de quelques jours, les gangsters n'en seront

plus là. Ce sera le temps des fusillades au PM dans des restaurants bondés, ou dans le métro - dans ce dernier cas, des innocents se feront automatiquement transformer en charpie, et ce sont les PJ que l'on charge d'aller ramasser les morceaux. En fait, si vous êtes d'humeur taquine, ils pourraient parfaitement être pris dans la mêlée à un moment où ils ne sont pas de service - ils rentrent chez eux lorsque soudain, l'un des voyageurs se lève et commence à arroser un passager qui se trouve à l'autre bout du wagon. Deux ou trois durs, qui étaient assis près du passager en question, se lèvent, sortent des TY Mygalle et ripostent. Les civils hurlent, la rame ne cesse de bringuebaler (imposez des malus aux compétences de Tir, et souvenez-vous qu'en cas d'échec, c'est sans doute un innocent qui prendra la balle). Bien entendu, c'est une rame express, qui ne s'arrêtera pas avant quelques minutes... Si quelqu'un tire la sonnette d'alarme, elle s'arrête, c'est entendu, mais il



ET S'ILS NE COMPRENNENT RIEN ?

C'est tout à fait possible. Attendez-vous à une certaine confusion, et à une rafale d'hypothèses plus ou moins absurdes - du genre : c'est Christine qui, mandaté par on ne sait qui, a assassiné Bernhard pour lui voler les disquettes.

Dans ce cas, vous pouvez laisser les choses suivre leurs cours : Christine enlevée et liquidée, les disquettes récupérées par les gangs, et tout rentre dans l'ordre.

Vous pouvez aussi les aider un peu. Albrecht peut être en état de murmurer quelques mots sur son lit d'hôpital... Christine peut consulter l'une des disquettes, qui contient un bref fichier texte de la main de Bernhard, qui résume ses activités de ces dernières années... L'un des chefs de gang essaye de les contacter et les recrute comme chasseurs de disquettes... Etc.

En fait, ce scénario est tout spécialement destiné aux joueurs logiciens, qui traitent les scénarios comme des problèmes mathématiques, où toutes les causes doivent procéder d'un effet unique, qui lui-même découle une autre chose et d'une seule, et ainsi de suite, d'indice en indice, jusqu'au coupable. En le faisant jouer, n'hésitez pas à l'imbriquer dans un autre scénario, et à le rendre aussi confus que possible.

faudra encore évacuer les passagers. Selon toute probabilité, vous pourrez continuer la séquence par une jolie course poursuite dans les couloirs de la station la plus proche.

- Si le carnage se prolonge, certains truands commenceront à "balancer" leurs ennemis à la police - anonymement, bien entendu. Les PJ vont se retrouver intégrés à un petit groupe chargé de vérifier les informations qu'ils ont fourni.

- Le gag est un peu usé, mais vous pouvez toujours obliger les PJ à participer à la portection d'un gros responsable du gang Bach, en compagnie d'une meute d'armoires à glace à la gâchette facile...

- A force de patients recouplements, et après avoir beaucoup fait travailler les indics, les PJ apprendront que tout cela est lié à l'assassinat d'un des informati-

ciens du gang Sohn, et à la recherche des fichiers qu'il a laissé derrière lui. Si vous êtes gentil et que la connection ne leur saute pas aux yeux, vous pouvez même leur donner le nom de Bernhard.

BAGARRE AUTOUR DES DISQUETTES

Alors que les PJ ont des cadavres de gangsters plein les bras, ils reçoivent un coup de téléphone catastrophé de la concierge de Bernhard... Son appartement a été cambriolé ! Si nos Faklampft y font un saut, ils trouvent un gigantesque chaos. Tout a été fouillé, sans aucune subtilité. Toutefois, il ne manque qu'une chose : l'ordinateur, et les boîtes de disquettes qui se trouvaient à côté. Curieux, non ?

D'autant plus curieux qu'il y aura d'autres cambriolages, dans les jours qui suivent. Au moins trois autres... Plus une tentative avortée au siège de l'AgroVern.

Rassurez-vous : tous les truands sont restés bredouilles. Ils n'ont pas vu le coffre-fort. En revanche, les PJ, qui vont sans doute passer un temps considérable à retourner ce qui reste de l'appartement, finiront bien par mettre la main dessus. Malheureusement, il est vide. Ceci dit, les précieuses disquettes ne sont pas loin : c'est Christine qui les a. Comme elle l'expliquera peut-être aux PJ un jour "un, jour, Bernhard m'avait montré le coffre, et m'avait dit que s'il lui arrivait malheur, il fallait que je prenne ce que j'y trouverai pour l'envoyer aux journaux".

Deux jours après le meurtre, elle est venue (elle a une clé) et a pris les disquettes. Après quoi, elle a commencé à hésiter. Elle a décidé de les garder pendant un moment, au moins jusqu'à ce que la mort de Bernhard soit élucidée... Elle ne comprend rien aux ordinateurs, et ne les a pas ouvertes. Cela risque de lui sauver la vie.

En effet, les gangs ne pas sont tous composés d'individus stupides. Il y en aura forcément un pour comprendre que, si elles ne sont pas chez Bernhard, ni à son bureau, elles sont sans doute chez un proche (au fait... certains penseront aussi à la police. Il est tout à fait possible qu'un des sergents se voie proposer une grosse somme pour les faire disparaître, au cas où elles referaient surface au commissariat).

Le destin de Christine est entre vos mains. Elle peut se faire kidnapper - auquel cas, elle dit tout. A vous de voir si ses ravisseurs la laissent repartir. Elle peut échapper à une tentative d'enlèvement, et filer se cacher quelque part dans Berlin. Dans ce cas, les PJ vont devoir lui courir après. Enfin, elle peut traverser tout ce remue-ménage sans problèmes, et déposer sagement les disquettes sur le bureau des PJ



à la fin de l'aventure. Elle peut aussi les déposer dans une consigne de gare, quelque part dans le secteur, ou les envoyer directement aux journaux (dans ce cas, il faut s'attendre à l'annonce de révélations fracassantes... interrompues par l'explosion d'un gros camion piégé devant la rédaction). Soyons francs : ces disquettes sont avant tout un prétexte, un "McGuffin". Les PJ doivent leur courir après, mais il est douteux qu'ils puissent jamais avoir accès aux informations qu'elles contiennent.

LA TRAQUE D'ALBRECHT

Il ne va sans doute pas rester longtemps dans la nature. Même si les PJ ne s'en occupent pas personnellement, il est recherché... et comme c'est un maladroit, il va multiplier les gaffes.

- Quelques jours après sa disparition, il téléphonera à Christine. Il se sent le besoin de s'épancher. Soit il arrive à la joindre et racroche après quelques phrases larmoyantes, soit il tombe sur son répondeur et laisse un message plus ou moins cohérent avant de racrocher. Si vous le désirez, il peut recommencer quelques jours plus tard. Après tout, c'est un bon moyen de remonter jusqu'à lui.

- En une semaine, les PJ vont recevoir une trentaine de coups de fil de FK d'autres secteurs, qui "croient avoir repéré votre gars", d'hôteliers et autres braves citoyens. Tous débouchent sur des culs-de-sac, sauf un.

- Les gangs sont aussi bien informés que la police, voire mieux. Lorsqu'ils ont appris qu'Albrecht était recherché "pour interrogatoire" par les flics, ils ont tendu leur propre

filet. Ils ne consacrent pas à cette piste toute l'énergie qu'elle mérite. Après tout, ils sont tous persuadés que Bernhard a été victime d'un tueur envoyé par un autre gang. Ceci dit, ils ne sont pas complètement niais. Ils vont bien finir par se rendre compte que le crime ne vient pas du milieu. Et à partir de ce moment-là, ils vont envoyer un de leurs spécialistes récupérer Albrecht (et, croient-ils, les disquettes).

- A leur première tentative, les PJ ratent Albrecht à quelques secondes près. Cette fois encore, il file par l'escalier de service. Ils peuvent tirer dessus tant qu'ils veulent - ils le blesseront, mais veillez à ce qu'ils ne le tuent pas (au besoin, rappelez-leur qu'il n'est que suspect, et qu'il n'a pas l'air agressif du tout).

- La seconde fois, ils le coincent dans un hôtel sordide, au fin fond du secteur XVIII, près d'Amsterdam Platz. Il a une chambre au deuxième étage. Laissez-les préparer leur intervention tout à loisir. Notez soigneusement les failles (il y en a toujours). Souvenez-vous qu'il s'agit d'un homme seul et désarmé. Ne les laissez pas mobiliser le GIF ! Ils sont censés opérer ce genre d'arrestation tous seuls... Sauf que cette fois, cela tourne mal, très mal. Ils viennent de faire irruption dans la chambre d'Albrecht lorsque quelqu'un lance une grenade fumigène dans la pièce. Pendant qu'ils toussent, on ouvre le feu juste derrière eux... Ne les massacrez pas, ce serait trop facile. Blessez-en un ou deux, semez un maximum de confusion, et enlevez Albrecht à leur nez à et leur barbe. Une fois remis de leurs blessures, ils trouveront sans doute un témoin pour leur expliquer qu'il a vu un grand type avec un manteau en cuir charger Albrecht, qui se débattait faiblement, dans une grosse voiture noire qui a démarrée sur les chapeaux de roue (bien entendu, si certains FK sont restés à l'intérieur, ils peuvent essayer d'intercepter la voiture. Elle est beaucoup plus puissante que celle des PJ, et la poursuite se terminera sans doute par un bel accident - d'autant que s'ils serrent les ravisseurs de trop près, ces derniers n'hésitent pas à vider un ou deux chargeurs de TY Mygalle sur eux).

- Vingt-quatre heures plus tard, Albrecht est retrouvé dans une poubelle, en très piteux état. Il a été torturé, tabassé et retorturé jusqu'à ce que ses ravisseurs soient convaincus que c'était un minable, qui ne savait rien de rien et qui avait assassiné Bernhard pour de stupides raisons personnelles. Ils l'ont laissé pour mort. Malheureusement pour eux, il a la vie dure... Dès qu'il sera identifié (ce qui, dans l'état où il est, risque de prendre du temps), il sera installé dans une chambre privée de l'hôpital central du secteur XVIII, avec deux FK à sa porte. Il est "out", dans le coma, pour plusieurs semaines.

Les journalistes sont une sale engeance. Vous pouvez être certain qu'il y en aura bien un pour publier la nouvelle... Apprenant qu'il est encore vivant, le tueur revient pour le finir. Cela peut faire une très jolie fusillade finale.

LE TUEUR

C'est un sociopathe modèle courant, avec les petites lunettes rondes et le grand cache-poussière marron qui sont à la mode en ce moment chez ce genre d'individu. Sous le manteau, il y a un véritable arsenal : un gros fusil à pompe, deux TY Mygalle, quelques grenades fumigènes, offensives et incendiaires... sans oublier un épais gilet pare-balles.

Il est avant tout destiné à faire peur aux PJ, et à leur fournir l'indispensable et défouloir baston finale. Selon l'état des recherches des différentes factions, elle peut avoir lieu (au choix) à l'hôpital, chez Christine, à l'endroit où cette dernière a planqué les disquettes, ou carrément dans la Falkhouse. Peu importe, au fond. Dans ce genre d'affrontement, la technique n'a guère d'importance. C'est la mise en scène qui compte. L'essentiel est que la bataille soit sanglante et pleine de violence gratuite, avec les impacts de balles (filmés au ralenti) qui crachent des gerbes de sang bien rouge, le tout sur fond de musique classique... Non, blague à part : calculez ses caractéristiques de manière à ce qu'il représente un vrai défi, capable d'envoyer au tapis la moitié de votre groupe. Souvenez-vous aussi que la puissance brute importe peu. Avec un peu de ruse, un individu isolé peut venir à bout d'une demi-douzaine de personnes, même si ce sont des flics...

Conclusion

Une fois la poussière retombée, le bilan est le suivant :

Albrecht sous les verrous pour un bon bout de temps. Le tueur liquidé ou en prison (auquel cas il finira sans doute par s'évader pour Revenir Se Venger - c'est bien le genre). Un tas de truands morts. Reste les disquettes, qui ont abouti ou vous voulez... Quoi qu'il en soit, l'affaire est close. Selon la manière dont les PJ ont géré la crise, distribuez félicitations ou blâmes, et passez à l'enquête suivante.

TRISTAN LHOMME
Merci à Pierre Le Pivain,
illustrateur de choc

(Cette remarque n'engage que Tristan Lhomme, le reste de la rédaction se gardant bien dans la grande tradition d'honnêteté intellectuelle qui la caractérise d'être solidaire, faut pas rêver non plus, chacun sa merde...)

3615 AKELA

**IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS
STELLA INQUISITORUS
INS'H ALLAH
SCALES
CAR WARS
HEAVY METAL
BLOODLUST
BERLIN XVIII
BITUME MK5
GURPS
PLASMA
TOON
ELFQUEST**

**RETROUVEZ
TOUT SIROZ
ET HALLOWEEN CONCEPT
SUR MINITEL**

Avant, pour communiquer, c'était l'enfer. Mais maintenant, fini les problèmes, adressez vous directement à la **SIROZ DREAM TEAM** en tapant **36 15 AKELA**. Il suffit, après avoir ouvert une B.A.L. (Boîte aux lettres) de maltraiter d'un index vengeur le clavier en frappant vigoureusement ***SIROZ!** Et c'est le paradis !

0,12 FF puis 1,27 FF la minute

Levée de boucliers

Un scénario pour Bloodlust



CE COURT SCÉNARIO VA TRANSPORTER NOS VALEUREUX POSSÉDÉS DANS UN DES LIEUX LES PLUS FERMÉS DE SULUSTAN : REB ROCK. CETTE AVENTURE DOIT ÊTRE MENÉE TAMBOUR BATTANT ET NE LAISSER AUCUN TEMPS MORT. AU PROGRAMME : ÉVASION, TRAHISON, SABOTAGE ET SAUVETAGE. ÇA VA ÊTRE CHAUD, TRÈS CHAUD !

Synopsis

De passage dans la forêt, les possédés sont enrôlés pour délivrer des « rebelles » prisonniers d'un convoi de l'armée Væriélienne. Une fois l'évasion réussie, les rebelles demandent aux possédés de les aider à gagner Reb Rock. Une fois sur place, les soi-disant rebelles s'avèrent être des Stilfarin chargés de faire exploser le champ de force qui empêche l'armée Væriélienne d'écraser la rébellion de Reb Rock. C'est aux possédés de déjouer à temps ce complot. Il faut savoir réparer ses erreurs, n'est-ce pas ?

SOYEZ PAS TCHEKO, LES GARS !

Vos possédés errent dans la forêt d'Erakkata. Si, si, je vous l'assure ! Pourquoi ? L'envie de se frotter aux indigènes, pour fuir les Væriéliens, pour combattre les monstres réputés sanguinaires de la forêt (un vieux reste des habitudes prises sur Tanæphis), pour cueillir des fleurs... A vous de voir ! C'est vous le meneur de jeu, oui ou non ?

Donc vos personnages errent dans la forêt d'Erakkata, comme David Vincent, ils ont emprunté un chemin qu'ils n'auraient jamais dû prendre. En clair, ils sont perdus. Malgré tout sur leur sort, ils aperçoivent soudain

une vague lueur dans une clairière. Fortement ralentis par la végétation aussi dense que la foule de la lointaine Pôle, ils arrivent pourtant à approcher suffisamment près pour en distinguer les contours et les sons qui émanent de cette clairière. Il s'agit d'un feu de camp, autour duquel deux hommes discutent à bâton rompu. « On n'est pas assez nombreux pour s'en faire, c'putain d'convoi, qu'j'te dis » grince le premier d'entre eux. « Pourtant, il sera à not'portée demain matin, ce serait vraiment dommage de ne rien faire ! ». Alors que les possédés doivent tendre une oreille indiscreète pour suivre cette intéres-

sante conversation, des projectiles sifflent à leurs oreilles. Des pointes des sarbacanes se plantent autour d'eux, comme un coup de semonce et des silhouettes sortent alors des fourrés : les possédés sont cernés par une vingtaine de Briizs, qui se contentent pour l'instant de les observer.

Les deux colons qui discutaient, s'approchent à leur tour de cette scène touchante et posent directement la question : Rebelles ou Loyalistes ? Si les possédés choisissent la deuxième proposition, envoyez les fléchettes empoisonnées et faites le retire un perso sur Tanæphis (c'est mesquin, mais bon !). Si ils choisissent la rébellion, les visages des deux colons s'adoucissent. Il faut dire que les dégaines des possédés plaident en leur faveur. Les deux compères se présenteront comme étant Ozyan et Guly, deux ex-colons de Camp 1 reconverti dans la guérilla anti-Væriélienne. Alliés à une tribu Briiz, ils (selon leurs dires) persécutent les troupes de l'empire présent dans la forêt. Bavards, ils débatteront leurs vies aux possédés et notamment qu'ils ont un problème : un convoi escortant des prisonniers rebelles de Port Izhir va passer dans le coin demain dans la matinée et ils aimeraient bien les libérer. Malheureusement, ils ne seront pas assez nombreux pour mener à bien cette opération, la moitié des Briizs devant partir à la chasse. Ozyan regardera alors intensément les possédés et criera joyeusement « mais, ce n'est plus un problème maintenant, car vous allez nous aider n'est-ce pas ? ».

Si les joueurs font la fine bouche, précisez leur qu'ils sont perdus dans un milieu hostile et que Ozyan et Guly peuvent les remettre sur le bon chemin ? Alors ? Je savais bien qu'ils seraient d'accord !

LIBÉREZ NOS CAMARADES !

Ozyan exposera ce qu'il sait du convoi : composé d'une quinzaine de gardes faiblement armés, il empruntera une petite piste qui sert de raccourci, le long de la berge du fleuve d'Erakkata, lorsque l'on se dirige vers Camp 1. L'embuscade aura lieu à l'aube.

Les deux rebelles et la dizaine de Briizs, accompagnés des possédés, partent donc dans la nuit rejoindre le point de l'embuscade.

Une fois sur place, Ozyan, pas prétentieux pour deux sous, demande conseil pour la tactique à adopter. Aux possédés d'étaler leurs connaissances. Les Briizs préférant de toutes façon se cacher à la lisière de la forêt, pour ~~rosser les Væriéliens de flèches empoisonnées.~~ pour le reste, aux possédés de décider. Sachant s'ils réussissent leur jet de tactique, les Væriéliens ne réagiront pas pendant un nombre de tour égal à la marge de réussite.

Après deux heures d'attente, le convoi fait son apparition. Outre un chariot (contenant

deux coffres d'émeraudes et une mitrailleuse à manivelle pour Camp 1) et trois prisonniers enchaînés, le convoi est bel et bien comme Ozyan l'avait décrit.

Let's fight ! Les gardes n'opposent pas une défense acharnée et prennent rapidement la poudre d'escampette dès que six d'entre eux sont morts. A la vision de la déroute ennemie (et du butin), Ozyan et Guly sautillent de joie. Les trois prisonniers, de pauvres bougres maigrichons et couverts de cicatrices de coups de fouet, se précipitent pour remercier leurs sauveurs... Et réclamer de la nourriture.

Les trois rebelles récupérés s'appellent Médiasse Frekhin, Dorion Guolth et Sazar litus. Médiasse est chauve, petit, gros, nerveux et ne cesse de maudire l'empire. Dorion est blond, souriant, affable et extrêmement poli. Sazar est également blond, grand, robuste, calme (voire même froid comme un glacier) et muet comme une tombe. Tous ont été fait prisonniers lors d'une rafle à Port Izhir.

Une fois les présentations terminées, les prisonniers annoncent qu'il est temps de déguerpir, car ils ont cru comprendre, au détour d'une conversation des gardes, que le convoi n'était que l'avant-garde d'une troupe plus importante de soldats Væriéliens. Ozyan vient aussitôt rassurer tout le monde : « Pas de problème ! Nous filons dans la forêt en direction de Camp 1, où des amis (clignement de l'oeil gauche de Ozyan) vous cacheront, pendant que Guly et les Briiz effaceront nos traces. D'accord ? ». Si les possédés se mettent à tergiverser trop longtemps, faite apparaître une vingtaine de soldats Væriéliens nettement plus armés que les précédents.

Et c'est reparti pour une randonnée de deux jours dans la forêt, avec monstres, plantes sauvages et Briizs hostiles. Pendant cette traversée, les ex-prisonniers racontent les milles tortures qu'ils ont dû endurer, avec force détails. Médiasse exhibe même une longue cicatrice le long de son ventre et des brûlures à la tête. Faites tout pour que les possédés compatissent et sympathisent avec eux. La nuit du deuxième jour, les lumières de Camp 1 apparaissent enfin.

HEU... ON AVAIT VU DE LA LUMIERE !

Guidés par Ozyan, la petite troupe se faufile au clair des lunes entre les patrouilles et les postes de garde. Camp 1 est une vraie fourmilière militaire et le couvre-feu semble de rigueur. Un silence pensant, à peine troublé par les cris des animaux nocturnes de la forêt, règne sur Camp 1 endormi. Finalement, les possédés et les rebelles aboutissent devant un hangar sur pilotis, surplombant le fleuve. D'un geste gracieux, Ozyan en ouvre la porte et invite les personnes à entrer.

Il fait très sombre à l'intérieur, soudain, lorsque tout le monde est entré, les lampes s'allument et une vingtaine de lames cernent les possédés. Ozyan s'empresse alors de calmer en présentant ces « nouveaux alliés » à la vingtaine de conjurés rebelles aux visages crispés. L'ambiance n'est pas à la détente et Ozyan se lance de le récit des exploits des possédés pour gagner la confiance des rebelles de Camp 1.

Tokhian Bellar, digne vieillard et chef rebelle du secteur fait aussitôt ses excuses aux possédés et légitime leur attitude par une série de rafles dans les milieux sympathisants à la rébellion. Puis, il accueille les trois rebelles avec force accolade. « Thaumix nous a beaucoup parlé de vous » ajoute même fièrement Tokhian. L'atmosphère ayant beau se détendre, Tokhian semble toujours soucieux et s'en confie aux possédés ; En effet, il est dangereux pour eux de rester à Camp 1, où leur présence met en péril toute l'organisation de la rébellion.

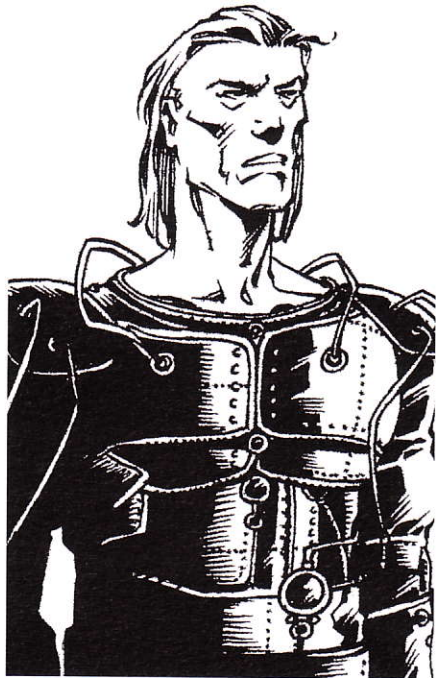
Un homme aux allures de fil de fer ambulant et au profil avantageux, le dénommé Thaumix, fend le groupe des conjurés et propose d'envoyer les possédés et les trois rebelles rejoindre Reb Rock. Des chuchotements parcourent l'assemblée et Tokhian se met alors à caresser fébrilement sa barbe. Puis, souriant aux possédés et trois rebelles, il leur demande si cela les tente. Médiasse s'empresse répondre « Ce serait un grand honneur ». « Parfait » conclut Tokhian « comme je suis le seul à pouvoir vous y emmener, nous embarquons cette nuit. ». Les possédés ont-ils vraiment le choix ?

Une demi-heure plus tard, ils sont sur le pont d'un petit voiliers. Les conjurés de Camp 1 se sont empressés d'y apporter vivres et caisses. A peine le temps de dire au revoir à Ozyan pour les possédés et à Thaumix pour les trois rebelles, et le voilier descend déjà le fleuve.

UN TAXI POUR REB ROCK

Aux différents barrages et contrôles des soldats Væriéliens sur le fleuve, Tokhian brandit un laissez-passer qui fonctionne à merveille. Il faut dire qu'il émane de Farni Derrock. « Je suis l'unique fournisseur officiel de caoutchouc du Port » ricane Tokhian ce qui facilite grandement les choses. ».

Le voyage jusqu'à Reb Rock dure cinq jours. Au fur et à mesure que le voilier s'approche de sa destination, les trois rebelles se font de plus en plus distants. Tokhian explique cette attitude par l'anxiété de rencontrer l'un des chefs les plus mystérieux de la rébellion : Masque. « Vous en avez une sacrée veine de pouvoir le voir » surenchérit Tokhian. Si toutefois les possédés deviennent méfiants vis à vis du trio de port Izhir et les



espionnent, ils pourront découvrir d'étranges pièces métalliques dans leurs bagages mais seront dans l'incapacité de savoir de quoi il s'agit. Si ils demandent des explications, Dorion affirmera que ces pièces métalliques leur ont été confiés par Thaumix pour renforcer l'antenne médicale de Reb Rock et il s'insurgera d'autant de méfiance de la part d'étrangers à Sulustan.

Si les possédés semblent s'ennuyer durant le voyage, n'hésitez pas à y rajouter une attaque de pieuvre grise. Ça mange pas de pain et ça défoule.

VOUS REPRENDREZ BIEN UNE PETITE TASSE (GLOU, GLOU)

Terre, terre ! Reb Rock est en vue, ainsi que les immenses piliers qui génèrent les champs de force qui entourent l'île. Tokhian longe et dépasse Reb Rock, là où le courant est le moins fort et se dirige vers de petites criques accueillantes. Tokhian fait alors mettre des caisses ouvertes à la mer. «Voilà vos embarcations personnelles» rie Tokhian « c'est malheureusement le seul moyen de gagner Reb Rock, rien de plus important ne passe le champ de force ». Les caisses, grandes comme des cercueils, sont solides et imperméables, mais tangent dangereusement à la moindre vague. Ça va stresser chez les anciennes armes dieux ! Tokhian leur souhaite bonne mer et le voilier continue sa route vers le Port.

Pour éviter de déssaler, les personnages devront effectuer 3 jets successifs d'acrobatie. Après ce joyeux petit canotage, les possédés, trempés jusqu'à l'os, mettent le pied sur l'île. Une petite comitè d'accueil d'une vingtaine de personnes les attend sur la plage. Un homme, d'allure jovial leur tend les bras. «Je m'appelle

Fieldus et Masque m'envoie vous souhaiter la bienvenue sur Reb Rock, compagnons». Des femmes viennent alors leur passer des colliers de coquillages autour du cou, et on s'embrasse fraternellement, et on se congratule. C'est vraiment touchant. Médiasse en pleure de joie.

Puis on leur fait visiter l'île, avec ses fougères, son exploitation de crevettes, son élevage de cochons sauvages, le village et l'observatoire avant de les conduire dans des Bungalows. Les trois rebelles disposent de leur propre bungalow. Fieldus leur annonce également que Masque les invite à venir partager son dîner.

J'AI BIEN L'HONNEUR...

Le soir arrive et les possédés débarquent chez Masque. Son bungalow est à peine plus grand et plus meublé que les autres. Seules des armes fonctionnant au fluide ornent les murs. Une armure d'Élu, un peu poussiéreuse, trône sur un buffet. Un homme, à la stature imposante et au visage dissimulé par un masque en or, attend assis au bout d'une longue table.

Dès que les personnages entrent dans le bungalow, Masque les prie de s'asseoir. «En attendant que nos compagnons d'Izhir veillent bien nous rejoindre, faisons plus ample connaissance» lance la voix grave et déformée qui sort du masque doré. Vos joueurs peuvent se mettre en valeur puisque l'occasion leur en est donné. Durant leurs récits,

Masque ne décroche pas un mot. Puis, lorsqu'ils se taisent enfin, Masque leur pose calmement des questions sur leur état de possédé et sur leurs rapports avec le fluide.

Au bout d'un moment, lorsque la conversation bat son plein, Fieldus fait irruption dans le bungalow. Il est complètement paniqué et ses propos sont embrouillés, mais les possédés arrivent à saisir que Médiasse a été retrouvé éventré dans son bungalow et que ses deux compagnons ont disparu. «La borne» s'écrie Masque « il faut la protéger ! ». Il se jette alors sur le buffet et en sort 3 shakrans de platine. Il hurle ensuite à Fieldus de l'aider à enfiler son armure. Masque demande alors aux possédés d'aller voir ce qui s'est passé au bungalow et de le rejoindre ensuite à l'observatoire qui se situe au sommet de la colline.

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Mais que se passe-t-il, bon sang ? doivent se demander vos possédés. S'interroger est toujours le début de la solution. Il faut remonter au Port pour trouver l'origine de cette situation. Les Stilfari'n sentent bien que la rébellion reprend de la vigueur et l'ombre de Masque plane de plus en plus sur la côte ouest. Il faut donc éliminer au plus tôt Reb Rock et ses habitants. Oui, mais comment ? Car le champ de force n'est plus contrôlé, mais fonctionne toujours. Pour les Stilfari'n, il est alors devenu clair que se sont les rebelles qui contrôlent le





champs de force, et à partir de l'île qui plus est. Il faut donc se rendre sur l'île et détruire ce qui permet de contrôler le champ de force. En s'infiltrant et en mettant tout en oeuvre pour que les infiltrés soient « forcés » de venir s'abriter sur Reb Rock.

Un Élu et un Stilfari (respectivement Sazar et Dorion) du grand Est ont donc été choisis pour se faire passer pour des rebelles d'Izahir fait prisonniers et se rendant à Camp 1. La rébellion d'un côté et de l'autre des Monts Bleus n'ayant que peu de rapports, les Værieliens ne devraient pas se faire démasquer. De plus, on leur a adjoint un véritable rebelle, Médiasse, à qui on a fait subir un léger lavage de cerveau et on a implanté un shakran dans le ventre à son insu. Tout cela pour éliminer toute velléité de suspicion. De plus, un homme déjà infiltré, Thaumix, va leur servir de carte de visite en les reconnaissant comme rebelles. Les Stilfari'n ont par ailleurs mis la pression sur le territoire de Camp 1, afin de rendre insoutenable la présence des prisonniers, que la rébellion ne pourra s'empêcher de faire libérer. La solution sera alors d'envoyer les prisonniers à Reb Rock. Il est évident que les possédés

n'étaient pas prévu dans le plan initial. Mais cela a-t-il vraiment de l'importance ?

MASQUE EN RADE (BLAGUE FACILE)

Dans le bungalow, l'ambiance n'est pas à la gaudriole. De grandes traces sanguinolentes maculent les murs. Allongé sur un lit, Médiasse nage dans son propre sang. Ses yeux sont révoltés de douleur et sa bouche est grande ouverte. Son ventre n'est qu'un trou calciné, comme si quelque chose de chauffé à blanc en avait été expulsé. Dans un coin de la pièce, les possédés pourront trouver un plan de montage d'une armure d'Élu. Cela sent le roussi !

Lorsque les possédés arrivent à l'observatoire, les habitants s'y sont massés. On y distribue des armes et on assigne des postes de défense. Des corps et des traces de lutte évident sont visibles à l'intérieur de la tour qui sert d'observatoire. Masque et Fieldus s'affairent sur un étrange appareil : une sorte de borne.

Avant, les colonnes, installées par les Stilfari'n et servant à faire fonctionner le champ de force, « pompaient » elles-mêmes le fluide nécessaire. Puis, ce que les colonnes pom-

paient n'a plus suffi pour faire fonctionner le champ de force. C'est alors que Masque a mis au point la borne.

Cette borne, d'après ce qu'explique Masque, permet d'approvisionner convenablement les colonnes en fluide. Comme une pile à fluide. La borne étant détruite, le champ de force va commencer par s'affaiblir, pour finir par disparaître... Dans deux ou trois jours. Les réparations sur l'appareil ne devraient durer quelques heures. Mais le problème, c'est que les deux espions se sont enfuis avec une pièce vitale : une grosse émeraude. Cette émeraude ne peut être remplacée. Ce qui laisse l'île sans défense et à la merci de l'empire.

Masque pense qu'un corps expéditionnaire est déjà en route pour envahir Reb Rock. C'est une question d'heures. Il faut absolument retrouver les fuyards et récupérer l'émeraude. Malheureusement, Masque ne peut le faire lui-même, trop occupé qu'il est à rafistoler l'appareil. Ses shakrans s'activant déjà sur les pièces démembrées de la borne. Sa voix tenue à l'extrême, il supplie les possédés de partir à la recherche des deux Værieliens. Ceux-ci ont été repérés se dirigeant vers la côte, en direction des colonnes, dans des caisses flottantes.

A ce moment, Fieldus pousse un cri. A la jumelle, on peut maintenant vaguement distinguer trois bateaux de guerre qui se dirigent vers Reb Rock. Il seront là d'ici quelques heures. Sur le continent, près des colonnes, des feux de camp de troupes Værieliens viennent également de faire leur apparition. Sans doute pour couper la retraite d'une éventuelle fuite rebelle. Dans deux jours, au plus tard, ils attaqueront.

MIEUX VAUT PRÉVENIR QUE MOURIR !

Les possédés n'ont que peu de temps pour réagir. Il leur faut regagner le continent et rejoindre le campement des armées Værieliennes stationnées en face de l'île. Là, ils devront retrouver Sazar et Dorion, avant de les tuer et de leur subtiliser l'émeraude. C'est pas suicidaire, mais presque. Mais ce sont des dieux... Tout du moins ils étaient des dieux !

Si les personnages traversent le bras de mer durant la nuit, ils doivent réussir deux jets successifs en repérage pour localiser les lumières du camp Væriélien, ou ils se perdront et dériveront loin de celui-ci. De jour, ils essuieront un mitraillage en règle des soldats, à partir de la côte.

Durant la journée, Sazar prépare les troupes à organiser une « défense côtière » : mise en place de nids de mitrailleuses à manivelles, tranchées, etc. Il est en armure d'Élu et un shakran de platine vole au-dessus de lui.

PNJ

LES BRIIJS DE L'EMBUSCADE

(voir «les indigènes» dans «les voiles du destin»)

LES SOLDATS VÆRIELIENS DU CONVOI

(voir «les Værieliens» dans «les voiles du destin»)

compétences de base + cotte de maille + lance et épée courte

MÉDIASSE FREKHIN

rebelle, sans armure et sans arme.

DORION GUOLTH

Force : 10, Endurance : 14, Agilité : 14, Rapidité 14,
Perception : 14, Volonté : 20

Attaque brutale : 15

Attaque normale : 25

Attaque rapide : 30

Esquive : 35

Feinte : 15

Parade : 25

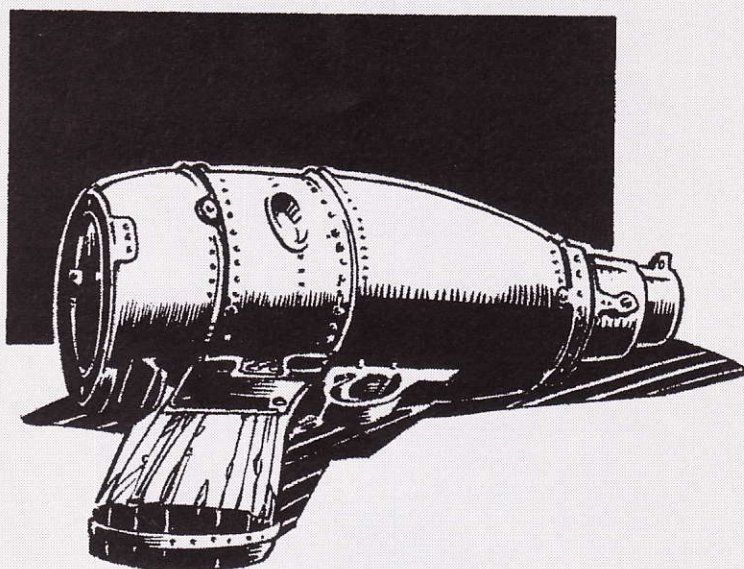
Tir : 50

pouvoirs innés : repérage du fluide 55%, capture du fluide 50%, libération du fluide 35%, machine pensante (repérer) 45%, machine pensante (recevoir un message) 35%, machine pensante (envoyer un message) 40%, machine pensante (donner un ordre) 40%, machine pensante (lien partiel) 20%, machine pensante (lien total) 20%

sorts : destruction 30% régénération 30%, précision martiale 45%, feinte de corps 45%, magie de secours 30%, vitesse pure 30%, sixième sens 30%, perception martiale 30%, sang-froid 55%, séduction surnaturelle 55%, dirigé une unité 55%.

armes : rien/ pistolet

armure : rien/ armure de Stilfari (détecteur de mouvement, protection accrue)

**SAZAR LITUS**

Force : 16, Endurance : 16, Agilité : 14, Rapidité 14, Perception : 14, Volonté : 14

Attaque brutale : 70

Attaque normale : 65

Attaque rapide : 35

Esquive : 40

Feinte : 30

Parade : 30

Tir : 65

pouvoirs innés : repérage du fluide 35%, capture du fluide 20%, libération du fluide 20%, machine pensante (repérer) 30%, machine pensante (recevoir un message) 20%, machine pensante (envoyer un message) 30%, machine pensante (donner un ordre) 25%, machine pensante (lien partiel) 10%, machine pensante (lien total) 15%

armes : rien/ arme «assassin» (munitions AP) + Franscique (tronçonneuse)

armure : rien/ armure d'élû (protection accrue, réceptacle à shakran)

Shakran de platine (chaleur, griffe X 2, détecteur de mouvement)

MASQUE

(voir «la côte ouest» dans les voiles du destin)

Dorion passe sa journée dans une grande carriole aménagée en laboratoire, située au milieu des tentes du campement. Il teste d'heure en heure la résistance du champ de force, grâce à l'émeraude récupérée. Il communique régulièrement les résultats de ses expériences aux navires qui font le blocus de l'île par l'intermédiaire d'un code lumineux émanant d'un immense miroir. Lorsqu'il jugera que le moment est venu, c'est ainsi qu'il donnera le signal de départ de l'invasion de Reb Rock. Le soir, Sazar rejoint Dorion dans la carriole pour mettre au point la prise de l'île.

Seulement une vingtaine d'hommes, sur la centaine que compte le camp, montent la garde du camp. Une luminescence orangée filtre des colonnes de marbre, hautes d'une trentaine de mètres et larges d'un diamètre de cinq mètres. Un bruit lancinant (sorte de Woop, Woop), semblant provenir des structures métalliques, se fait entendre à des centaines de mètres à la ronde. Ce bruit, consécutif à la destruction de la borne, persistera deux jours durant, avant de céder la place à un silence total. Il faut crier pour se faire entendre, ce qui crée un certain désordre dans le camp et, à la longue, épuise les soldats (- 5% à toutes les compétences).

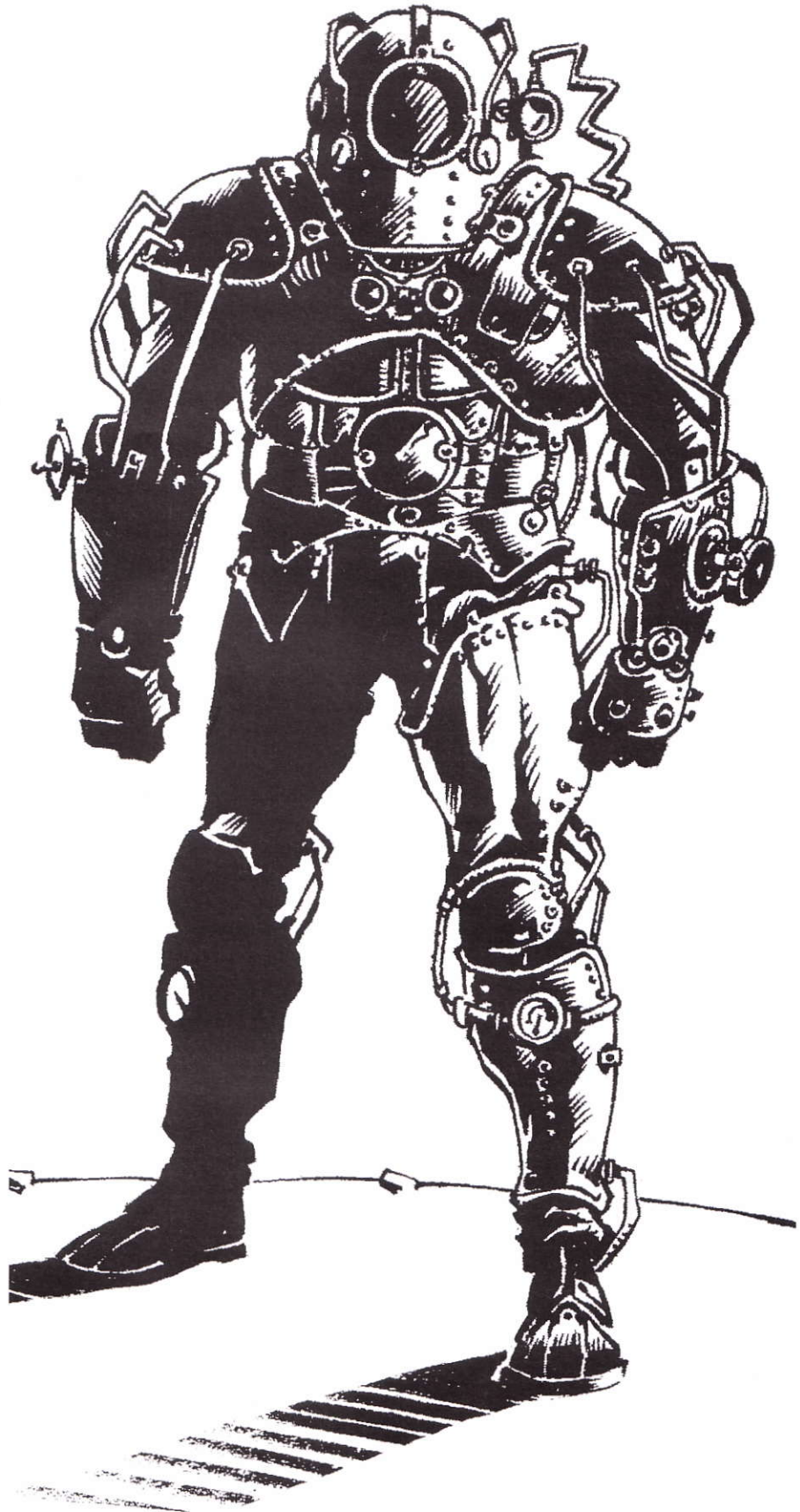
Si les possédés attaquent Sazar et Dorion, ce dernier s'abritera derrière Sazar et essaiera de contrôler les personnages. Sazar fera jouer à plein les pouvoirs de son shakran et ne fera aucun cadeau aux possédés.

Conclusion

Une fois l'émeraude récupérée, les possédés pourront repartir vers Reb Rock par le même moyen de transport que celui qui les a amenés sur la côte. Une fois sur l'île, ils n'ont plus qu'à remettre la pierre à Masque, qui s'empresse de la remettre à sa place au sein de la borne. Et tout rentrera dans l'ordre. L'armée Værienne lèvera le camp et les navires de guerre lèveront l'ancre. L'alerte a été chaude.

Si les possédés sont courts sur les délais, les navires tenteront une percée. Les bateaux donneront d'abord l'effrayante impression de réussir à passer le champ de force, puis les coques se déchireront et voleront en éclat.

Masque remerciera aussi chaudement qu'il le pourra (au mieux une franche et virile poignée de main) les possédés pour leur acte de bravoure. Il leur confiera solennellement une broche en or (représentant un masque) qui leur permettra de se faire partout identifier et aider par la rébellion de l'ouest de Sulustan. Dans cette aventure, les possédés ont également gagné 5 points de prestige et la haine des hautes autorités du Port.



Jeux de printemps

ARE YOU READY ?

Les joueurs incarnent des elfes d'une tribu des plaines - la tribu de leur choix. Avec l'approche de la saison des chasses, tous les membres du clan se sont retrouvés pour préparer de grandes festivités. C'est le moment de rendre hommage à la nature, le moment de se plonger dans les transes et l'excitation qui précèdent toujours les grandes expéditions. Dans les plaines, il est courant d'organiser à cette occasion un grand concours pour départager les meilleurs chasseurs, pisteurs, traqueurs, etc. Par groupe de 3, 4 ou 5 individus, les elfes mâles de la tribu partent dans la forêt pour une série de trois épreuves à l'issue desquelles sont désignés les Grands Chasseurs. Essentiellement honorifique, ce titre n'en est pas moins prisé par la plupart des membres du clan qui s'affrontent chaque année dans le meilleur esprit - pour la gloire et aussi, il faut bien le dire, pour les beaux yeux de leurs compagnes. Les Personnages-Joueurs ont décidé cette fois-ci de faire équipe ensemble, mais un jeune elfe prometteur (Vive-Brise) s'est proposé de se joindre à eux. C'est sa première chasse d'adulte, et les PJ n'ont pas su, ou pas voulu, dire non. Les épreuves doivent commencer dès le lendemain matin, mais ce soir place à la fête : la nuit risque d'être longue. Plus les personnages danseront, boiront et s'amuseront ce soir, plus ils seront fatigués pour la chasse du lendemain, mais plus grand sera leur prestige s'ils gagnent. C'est un principe bien établi au sein de la tribu. Personne, ce soir-là, ne prendra le risque d'aller se coucher sagement une fois la nuit tombée : ce serait en vérité l'assurance de se couvrir de ridicule.

FIESTA !

Pour comprendre ce que signifie le mot "fête" chez les elfes, rien ne vaut un petit



exemple significatif. Imaginez que la fin du monde soit pour demain et que vous ayez décidé de fêter ça dignement avec tous vos copains : sex, drugs & rock'n roll ! - ce soir, vous pouvez y aller à fond car c'est le moment où jamais... et bien voilà : transposez la scène sur le Monde des Deux Lunes, ajoutez de la liqueur de fruits-délices et vous avez à peu près le tableau. Songez que, parmi les elfes qui ne se sont pas reconnus (ou pas encore), la plupart vont sauter sur l'occasion pour essayer de se dénicher qui une compagne d'un soir, qui le compagnon de toute une vie... Les chasseurs qui participent au concours du len-

demain sont particulièrement entourés. On vient sans cesse leur prodiguer des conseils ou des paroles d'encouragement, ils sont choyés ; certains fêtards un rien éméchés vont même jusqu'à chanter leurs louanges sur un ton quelque peu parodique, bref on s'amuse, on s'amuse... et le temps passe trop vite. Après minuit, tous les personnages qui continuent à danser, à boire, ou... bon, enfin, bref... devront tenter un jet de CON x 5, puis CON x 4, CON x 3 etc. à chaque heure qui passe, jusqu'à CON x 1. Dès le premier échec, le personnage sombre dans une sorte de petit coma éthylique. Oh, rien de grave ! Simplement, toutes ses compétences physiques seront réduites le lendemain matin de 5% (pour un jet manqué à CON x 1) à 25% (pour un jet manqué sous CON x 5). Si Vive-Brise, par exemple, échoue à CON x 3, ses compé-

tences physiques seront réduites de 15%, ce qui peut s'avérer relativement fâcheux dans le cadre d'une chasse. Fort heureusement, les fêtards regagneront leurs points à raison de 5% toutes les deux heures - soit une journée entière pour un personnage qui rate son jet de CON dès le début de la soirée. D'autre part, un personnage ayant "traversé" cette nuit de débauche sans encombre - et étant parvenu à s'endormir de lui-même peu avant l'aube devra tout de même effectuer un jet de CON x 5 au réveil s'il a absorbé de l'alcool au cours de la soirée. En cas d'échec, il subira les mêmes effets qu'un personnage ayant raté un jet à CON x 1, mais récupérera ses points au



bout d'une heure au lieu de deux. Bien entendu, le Maître de Jeu est libre de modifier ou d'adapter ces règles selon les circonstances.

LES ÉPREUVES

Le lendemain matin, le réveil sera sans doute assez laborieux. Pourtant, à l'heure prévue, la plupart des concurrents se tiennent rassemblés autour du chef de la tribu qui leur rappelle les règles des épreuves. Il leur demande également de rester prudents. Nul n'ignore plus, en effet, qu'une tribu d'humains a élu domicile à l'extrémité nord de la forêt où vont se dérouler les épreuves. Même s'ils ne sont pas montrés hostiles pour l'instant, il faudra savoir se méfier d'eux et ne pas s'aventurer trop loin dans les bois. Depuis l'arrivée des humains, les deux tribus sont parvenues à vivre en bonne intelligence - dans la mesure où les contacts ont été réduits à leur plus simple expression. Par une sorte d'accord tacite et bilatéral, la moitié nord de la forêt a été attribuée aux humains, tandis que la partie sud, la plus vaste, est restée à la disposition des elfes. Jusqu'à maintenant, tout a parfaitement fonctionné et il serait dommage de rompre l'équilibre pour un stupide malentendu. Il est donc interdit de dépasser la ligne délimitée à l'ouest par la Fontaine des Sept Eaux et à l'est par le vieux Chêne Grand-Père.

Et ces épreuves au fait ? C'est très simple. Dans la première, les concurrents disposent d'une flèche par personne et de trois heures (un énorme sablier bien plein). Le but est de ramener le plus gros gibier dans les délais impartis (au-delà, c'est la disqualification). Deuxième épreuve : il s'agit de retrouver le totem de la tribu (une petite statuette de bois en forme de faucon) qui a été dissimulée quelque part au sud de la forêt et de le ramener au camp. Enfin, le but de la troisième épreuve est tenu secret : les équipes devront simplement s'enfoncer dans les bois, et découvrir au fur et à mesure la finalité de leur quête.

OK, ET APRES ?

Les deux premières épreuves ne devraient pas poser de problèmes aux PJ, ni aux autres équipes. Pour le concours de chasse, la chance aura certainement autant d'importance que l'agilité des participants. Souvenez-vous que chaque elfe ne dispose que d'une flèche (les concurrents sont également autorisés à se munir d'une dague). Il s'agira donc dans un premier temps de localiser la proie (jets de Perception), puis de s'en approcher avec discrétion (jets de DEX ou de Dissimulation). Ensuite, c'est l'agilité des personnages et leur maîtrise de l'arc qui feront sans doute la différence. Autre facteur rentrant en ligne de compte : le temps. La forêt est suffisamment



giboyeuse pour que tous les concurrents y trouvent leur compte, mais cela ne veut pas dire que les proies se présentent spontanément dans la ligne de tir de ces derniers. Il faudra de la patience. Au bout de deux heures et demie de chasse, il faut songer à rentrer. Effectuez des jets d'INT x 4 pour chacun des PJ sans leur montrer le résultat, pour vérifier qu'ils ont encore la bonne notion du temps. Ceux qui réussissent peuvent apprécier l'heure exacte à dix minutes près, les autres se trompent de dix minutes (en plus ou en moins) pour chaque tranche pleine de dix points leur manquant pour réussir le jet. Exemple : Vive-Brise possède un score de 12 en INT - il doit donc réussir un jet inférieur ou égal à 48.

84 ! C'est ce que l'on appelle un échec...et cela fait 30 points de différence. Pour Vive-Brise, il n'est pas midi mais bien midi et demie. Le jeune elfe exhorte ses compagnons à se dépêcher. Notez que les elfes n'ont qu'une appréciation du temps très instinctive et que les concepts de minutes ou d'heures n'existent pas chez eux en tant que tels. Ils ne sont

là qu'à titre indicatif. D'autre part, il faudra que les membres du groupe parviennent à se mettre d'accord car ils n'auront peut-être pas tous le même avis sur le temps qui s'est écoulé depuis leur départ. Laissez-les se disputer : ils n'ont aucun moyen de savoir qui a réellement raison. C'est à vous, MJ, de voir si les Personnages et leur compagnon Vive-Brise réussissent cette épreuve, et si oui dans quel mesure. Arriveront-ils en retard ? Auront-ils seulement attrapé quelque chose (daim, sanglier, etc.) ? Seront-ils déclarés vainqueurs ? Tout dépend de leur agilité, du nombre de groupes participants, bref de la taille et de la valeur générale de la tribu auxquels les personnages appartiennent.

LE FÉTICHE

Si la deuxième épreuve n'a rien de très sorcier, elle ne peut toutefois désigner qu'un gagnant. Il s'agit de mettre la main en premier sur le fétiche de la tribu et de le ramener au camp sain et sauf. A l'occasion de cette chasse au trésor à priori assez hasardeuse, le MJ peut

faire en sorte que survienne un événement inattendu : il est probable que les Personnages se soient faits des ennemis au sein de la tribu. Ils sont certainement encore assez jeunes, et les rivalités ne sont pas rares au sein du clan. Peut-être ont-ils été coiffés sur le poteau l'année dernière par le groupe de leurs ennemis ? Peut-être ont-ils remportés de justesse la première épreuve - devant ces mêmes rivaux ? Bref, les PJ n'ont pas que des amis et en imaginant qu'il réussissent à retrouver le fétiche, on peut très bien supposer que leurs ennemis vont les suivre pour essayer de le leur subtiliser. Bien entendu, le mot "ennemi" n'est pas à prendre au sens strict du terme : jamais deux elfes d'une même tribu n'iront jusqu'à s'entre-tuer, pour quelque cause que ce soit. Par contre, ils peuvent parfaitement se haïr, et se le faire savoir. Il est donc tout à fait possible que les rivaux des PJ fassent preuve de malhonnêteté et leur tendent une petite embuscade pour s'approprier le fétiche. Dans ce cas, la fin de l'épreuve sera probablement émaillée d'incidents et de règlements de compte.

DISPARITION

Pour la troisième épreuve, les groupes de chasseurs doivent s'enfoncer dans la forêt et découvrir par eux-mêmes l'objectif de la mission. En fait, cette épreuve n'a pour autre but que de tester la loyauté, la présence d'esprit et la prudence des chasseurs. Les elfes les plus jeunes de chaque groupe ont été contactés séparément par les chefs de la tribu, et on leur a demandé de s'écarter discrètement après quelques dizaines de minutes pour disparaître dans les bois. Au bout de combien de temps leurs compagnons commenceront-ils à s'inquiéter et à partir à leur

recherche ? Préféreront-ils essayer de les retrouver par eux-mêmes ou reviendront-ils vers le clan pour aviser les chefs de la tribu de leurs disparitions ? Les jeunes disparus essaieront-ils de "tricher" et de communiquer oralement ou télépathiquement avec leurs aînés pour leur faciliter la tâche ? C'est ce que veulent savoir les anciens de la tribu, qui ont posté dans les bois leurs éclaireurs les plus discrets afin d'observer les réactions des concurrents. Le groupe vainqueur sera désigné après concertation d'après les critères personnels des juges de l'épreuve, qui n'ont aucun à priori... L'épreuve commence. Comme ses jeunes cousins, Vive-Brise va disparaître au bout d'une petite heure et s'évanouir dans la forêt. Laisser les PJ s'inquiéter et commencer à le rechercher. Donnez-leur l'impression diffuse d'être "épiés". Au bout d'un certain moment, ils devront prendre une décision : revenir au camp et avouer la disparition (c'est ce que finiront par faire les trois-quarts des concurrents) ou entreprendre eux-mêmes des recherches

PNJ

DELICIA

Cette jeune femme, âgée d'une vingtaine d'années, a toujours vécu comme bon lui semblait, sans se soucier de l'avis des autres. Les villageois l'ont ménagée car elle était l'une des seules à pouvoir soulager leurs maux grâce à ses talents de guérisseuse, mais les femmes de la tribu ne l'ont jamais aimée, pour des raisons évidentes. Delricia s'est offerte au chef du village en pensant qu'elle parviendrait à prendre un certain ascendant sur lui, ce qui s'est avéré exact... pendant une dizaine de jours. Sous la pression des villageois et de son épouse, Brotrack s'est décidé, non sans regret, à la chasser du village. Il est maintenant persuadé que la "sorcière" est parvenu à l'envoûter.

BROTRACK

Grand et fort, stupide et hypocrite, tel est Brotrack, chef contesté et contestable de la tribu qui a élu domicile au nord de la forêt. Cet imbécile est persuadé que le fait de sacrifier un elfe va suffire à apaiser les esprits de ceux qui espèrent le renverser. Le pire, c'est qu'il y a une part de vérité dans cette supposition. Pour calmer son épouse furieuse, Brotrack s'est décidé à sacrifier également Delricia, ce qui n'était pas prévu au départ.

Caractéristiques

FOR 17
CON 16
TAI 15
INT 7
POU 9
DEX 13
APP 11

âge : 32 ans

mouvement : 3 mètres par rang d'actions
armes : lance, hache
Points de Vie : 16

Compétences

Hache 60% (attaque et parade), Lance 70%, Esquiver 36%, Perception 40%, Connaissance des elfes 20%, Dissimulation 30%, Lancer 72%

VIVE-BRISE

Ce jeune elfe plein de vie et apprécié de tous est connu pour sa témérité - laquelle

confiner parfois à l'imprudence. Son côté frondeur et indépendant fait battre bien des cœurs chez les jeunes elfes, et Vive-Brise le sait.

Il aime qu'on s'occupe de lui (pour le coup, il va être servi). Il adore tous les PJ : ce sont ses meilleurs amis, et il fait tout pour leur ressembler.

Caractéristiques

FOR 12
CON 14
TAI 5
INT 14
POU 12
DEX 16
APP 15

âge : 60 ans

mouvement : 5 mètres par rang d'action
armes : aucune une fois qu'il est prisonnier

Points de Vie : 10

Compétences

Attaque au couteau 65%, Javelot 55%, Grimper 45%, Esquiver 60%, Connaissance des Humains 30%, Perception 56%, Dissimulation 75%, Lancer 40%.

HUMAIN-TYPE

Bagarreurs et insoumis, les guerriers de Brotrack ne sont pas très efficaces, mais ils sont nombreux et peuvent se mettre à haïr les elfes si on les fanatise correctement - ce qui risque d'être le cas au cours de la dernière nuit.

Caractéristiques

FOR 15
CON 14
TAI 14
INT 10
POU 10
DEX 12
APP 12

âge : 2D10 + 10 ans

mouvement : 3 mètres par rang d'action
armes : lance, hache

Points de Vie : 14

Compétences

Hache 50% (attaque et parade), Lance 60%, Esquiver 30%, Perception 40%, Connaissance des elfes 20%, Dissimulation 30%, Lancer 60%

poussées. Dans ce dernier cas, ils rentreront certainement bredouilles, à moins qu'ils ne choisissent de s'aventurer dans la partie de la forêt qui leur est interdite, c'est-à-dire le territoire des humains. On a demandé en effet à tous les jeunes elfes de venir se réfugier dans la cabane du chef après leur prétendue disparition, et c'est ce que la plupart d'entre eux ont fait. Mais Vive-Brise s'est égaré...

OU EST VIVE-BRISE ?

Après que les PJ aient perdu sa trace, le jeune elfe décide de faire un peu durer la plaisir et, profitant de sa liberté, se dirige vers le nord de la forêt. Malheureusement, il finit par s'aventurer sans le savoir sur le territoire des humains. Ces derniers le capturent et comprennent aussitôt le parti qu'ils peuvent tirer de cette belle prise. Pour comprendre leur motivation, il faut se pencher quelques instants sur leur histoire récente. La Shaman de leur tribu, une jeune et jolie jeune fille du nom de Delricia, s'est donné à Brotrack, le chef de la tribu. Ce dernier, on l'imagine, s'accommodait parfaitement de la situation, jusqu'au jour où la belle se mit, sans explications, à lui refuser ses faveurs. Furieux, le chef chassa son ex-maîtresse de la tribu, et Delricia vint s'établir dans la forêt, à la frontière entre le territoire des elfes et celui des humains. Depuis, elle vit dans une petite cabane de branchages - se nourrissant de baies, de racines et de champignons et soignant les animaux qui viennent instinctivement à elle. Tout aurait pu en rester là si Vive-Brise n'avait pas été capturé par les hommes de Brotrack. Ce dernier n'a pas oublié l'affront qui lui a été fait et désire toujours se venger de Delricia. D'autre part, il a souvent pensé capturer un elfe pour le sacrifier à l'une de ses obscures divinités - ce qui rehausserait considérablement sa popularité au sein d'une tribu qui commence à douter de lui -, mais ne l'a jamais fait par peur des représailles. Aujourd'hui, Brotrack peut faire d'une pierre deux coups. Il compte enlever Vive-Brise et mettre sa disparition sur le compte de Delricia pour détourner les soupçons des elfes sur l'énigmatique jeune femme. Capturé par les humains, Vive-Brise, malgré ses supplications, est donc emmené dans leur village, où il attend dans l'angoisse le terrible sort qui lui est réservé. Brotrack envoie un émissaire dans la tribu des elfes pour les avertir de la présence de Delricia. *La manoeuvre en elle-même n'est pas très subtile* : comment en effet les humains pourraient-ils être au courant de la disparition de Vive-Brise ? S'ils soupçonnent la "sorcière", comme ils l'appellent désormais, pourquoi ne pas avoir agi ? L'envoyé humain s'embrouillera dans une série d'explications vaseuses qui mettront certainement la puce à l'oreille des PJ et de tous les elfes présents...

AGIR VITE

Les PJ finiront certainement par rentrer au camp, sans Vive-Brise bien évidemment. Les organisateurs de la troisième épreuve se sont déjà rendus compte que quelque chose ne tournait pas rond : tous les jeunes elfes sont rentrés au camp il y a de cela plusieurs heures... sauf Vive-Brise.

Le chef demande aux PJ s'ils n'ont rien remarqué de spécial et s'empresse de la déculpabiliser : la disparition de leur jeune compagnon, leur expliquera-t-il, était prévue. Sauf qu'il était censé réapparaître... Les épreuves sont interrompues. Retrouver Vive-Brise devient une priorité absolue. C'est le moment que choisit Hrustel, l'envoyé des humains, pour faire son apparition. Sa venue plonge la petite tribu en émoi : jamais les humains ne s'étaient aventurés dans cette partie de la forêt ! Hrustel explique que, selon son chef, c'est la sorcière Delricia qui a enlevé Vive-Brise. Il est aussitôt submergé sous un flot de questions embarrassantes auxquelles il n'est guère capable de répondre, et il se contente de répéter sans cesse que l'elfe a été capturé par "la sorcière". Il est manifeste qu'il n'y a rien à tirer de lui.

On remercie Hrustel, qui reprend vite le chemin du retour, et on organise un conseil de guerre. Le chef de la tribu demande à ses plus valeureux guerriers de mener leur enquête. Pour cette fois-ci, exceptionnellement, ils seront autorisés à pénétrer dans le territoire des humains. Les PJ, en tant que meilleurs amis du disparu, sont bien évidemment de la partie. On constitue trois groupes à la hâte ; chacun d'entre eux se voit assigné une partie de la forêt, qu'il devra passer au peigne fin. Premier objectif : la cabane de la sorcière.

DANS LA FORET...

... il peut se passer beaucoup de choses. La Table qui suit devrait vous aider à pimenter l'expédition des PJ de quelques événements intéressants. Jetez 1D6 ou choisissez selon les circonstances :

CHEZ DELRICIA (OU CE QU'IL EN RESTE)

Le MJ considérera bien évidemment que la partie de la forêt explorée par les PJ est celle où se trouve la cabane de la prétendue sorcière. La trouver ne sera pas spécialement facile : il faudra réussir un certain nombre de jets de Perception, assortis de malus conséquents. Les Personnages finiront pourtant par mettre la main sur une vague cabane de branchages et de feuilles séchées, apparemment laissée à l'abandon. Pour éviter que les elfes découvrent la vérité, Brotrack et les siens ont également enlevé la jeune femme. Pris d'une sorte de frénésie fanatique, ils ont décidé qu'elle serait elle aussi sacrifiée dès le lendemain matin (la nuit tombe déjà sur la forêt au moment de cet épisode, ce qui ne facilite pas outre mesure les recherches des elfes). L'intérieur de la petite cabane est particulièrement vétuste : un sol de terre battue, une litière de roseaux tressés et quelques petits meubles d'un mauvais bois très grossièrement sculptés, Delricia ne vivait pas dans l'opulence. Tout indique de plus qu'on s'est battu chez elle : l'intérieur a été mis à sac et il y a plusieurs traces de pas différentes au sol. A ce moment, les PJ commenceront certainement à comprendre ce qui a pu se passer. A l'instant de leur découverte, il leur faut un choix capital. Ils se retrouvent confrontés à trois possibilités (peut-être verront-ils les choses autrement : on ne sait jamais, avec ces animaux-là. Si tel n'était pas le cas, considérez les chapitres qui suivent comme de simples indications et laissez courir votre imagination...

UN ELFE, UNE SORCIERE, UN SACRIFICE : TROIS POSSIBILITÉS...

Les PJ ont le choix entre :
 - partir directement vers le camp des humains, sans l'avis des chefs de la tribu, pour tenter de savoir ce qui est arrivé à Vive-Brise. Avantage : ils ne perdront pas de temps. Inconvénient : les anciens du clan risquent de ne pas apprécier cette initiative très risquée.

Table de Rencontres en Forêt

1D6 Événement

- 1 Les PJ sont chargés par un sanglier apeuré. Son flanc est percé d'une flèche. Elfe ou humaine ?
- 2 L'un des Personnages tombe dans un piège tendu par un humain à quelque bête sauvage...
- 3 Rencontre avec un elfe égaré : "Ah bon ? L'épreuve est terminée ?"
- 4 Perdus ! Des jets d'INT x 3 vont être nécessaires pour ne pas empiéter sur les zones voisines.
- 5 Une patrouille humaine passe tout près des PJ sans les voir. Faut-il les suivre ?
- 6 Vieil ermite humain oublié de tous. Les raisons de sa présence sont mystérieuses.

RPG



RPG N°5 / Supplément détachable de 16 pages à Plasma N°15
Livré muni de perforations à tous les écartements connus d'ici à partout.

Hodomachi

Culture et scénario

pour Gurps Japon



AVERTISSEMENT

GURPS Japon offre aux MJ un cadre immense... mille ans d'une histoire tourmentée à souhait, avec guerres civiles, invasions, rencontre avec les Occidentaux, et ainsi de suite. C'est presque trop!

Quant à la culture japonaise, elle est fabuleusement complexe. Les PJ ne percevront pas du tout les événements de la même manière s'ils sont issus de la noblesse militaire que s'ils sont heinin, ou ninjas... (ou Espagnols, si le MJ a envie de mettre en scène le choc des cultures).

Dans ces conditions, écrire un scénario "générique" pouvant correspondre à un groupe "moyen" est une absurdité, et accessoirement une tâche impossible. Mieux vaut décrire un cadre, en laissant le gentil MJ y puiser ce que bon lui semble.

C'est exactement ce à quoi nous nous sommes attachés dans les pages suivantes.

Introduction

Nous sommes en l'an 2 du règne de l'empereur Ogimachi. Les barbares étrangers prétendent que nous sommes en 1563 après un certain Jésus-Christ. Yoshiteru Ashikaga est shogun (il sera assassiné en 65), mais le vrai pouvoir est entre les mains d'Oda Nobunaga. En une vingtaine d'années de carrière, à force de batailles et de trahisons, il a réussi à réunifier plus ou moins un Japon épuisé par un bon siècle de guerres civiles (entre partisans des deux lignées impériales d'abord, puis tout simplement entre prétendants au shogunat). Selon les normes occidentales, c'est un tyran brutal. Pour les Japonais, c'est un sauveur... ou un rival chanceux... ou un empêqueur de se masquer à loisir... et ainsi de suite.

La province de Hodomachi

C'est un petit fief sans rien de particulier, dans l'île de Honshu, quelque part sur la côte

sud-ouest du pays. Comme partout ailleurs, la côte est découpée en une multitude de petites criques. Elle est bordée par quelques kilomètres de plaine boueuse, puis le sol monte jusqu'aux montagnes, qui deviennent vite immenses et pratiquement infranchissables. En gros, en partant du petit port d'Ora, le territoire des Hodomachi s'étend sur une quinzaine de kilomètres dans chaque direction. Le seul trait vaguement remarquable est l'Eau qui Gronde, une impressionnante chute d'eau de près de cent mètres, à la lisière entre les territoires Hodomachi et Hagachi. Elle attire parfois un peintre, parfois un ou deux touristes... Il arrive assez souvent qu'ils ne reviennent pas. Sans doute à cause du nushi de la cascade...

HISTOIRE

Le fief est le domaine des seigneurs Hodomachi "depuis d'innombrables générations" (selon la version officielle), ou depuis trente-huit ans (en réalité).

Suite page VIII

Immortal Kombat II

**Création de personnages immortels
pour GURPS, la suite.**

Nous en étions aux possibilités technologiques d'atteindre, si j'ose dire, l'immortalité. A partir de NT9, on estime qu'il est possible de transférer électroniquement un esprit dans un corps. A NT10, les drogues anti-vieillessement sont disponibles pour ceux qui en ont les moyens. On passe alors directement au NT14 où les ordinateurs, de Complexité 8 ou plus, sont capables de faire tourner une reproduction informatique, un soft, de n'importe quel cerveau humain. A NT15, cet ordinateur peut être monté sur exosquelette, donnant ainsi au personnage original un équivalent artificiel. Dans une campagne cyber, ces possibilités peuvent éventuellement être offertes à un NT inférieur.

AU DÉBUT, J'AI PENSÉ À UNE GRIPPE...

Une manière intéressante de devenir immortel passe par le biais d'une pathologie ayant pour vecteur un virus ou une bactérie, naturels ou pas. Il est concevable qu'un tel virus puisse être créé, et donne les avantages d'Arrêt du Vieillessement ou d'Immortalité. Et cela ne restreint pas les options à une campagne située dans un futur lointain. Que se passerait-il si des extraterrestres, plus intelligents que nous, pour changer, inoculaient ce germe à des terriens, par accident ou dans un dessein d'expérience biologique.

RÉINCARNATION

La réincarnation est la seule



forme d'immortalité qui ne soit pas couverte de fond en comble dans GURPS, bien que quelques indications d'ordre général soient données dans GURPS Japon. Un MJ qui désirerait lancer une campagne dans un contexte de réincarnation par gestalt (quand les personnages sont liés par un une essence cosmique quelconque, peu importe, mais qui se réincarnent en fait toujours ensemble) serait bien avisé de s'avaloir quelques Moorcock. La plupart de ses héros -Elric, Corum, Dorian Hawkmoon, et d'autres- sont tous des réincarnations du même Champion Éternel.

Le risque majeur de ce style de campagne reste la lassitude des joueurs. Si l'on renaît à chaque fois, où est le danger qui fait le piment de l'aventure? D'un autre côté, si les personnages ne meurent pas vraiment, le MJ n'a pas à s'inquiéter de retenir ses coups. Les joueurs peuvent

également ne pas être les seuls à se réincarner, et un ennemi qui revient encore et encore, de moins en moins content, quelque soit le nombre de défaites sanglantes encaissées, ça peut devenir rapidement stressant.

Le prix à payer

L'immortalité amène tout de même son lot de problèmes aussi bien aux joueurs, qu'au MJ. Le premier, pour la plupart des univers de jeu, c'est l'attention que porte la population dite «normale» aux personnages. Le plus souvent, un immortel devra donc garder son don secret, sans quoi, à tort ou à raison, le PJ pourra être taxé de nécromancien, ou de toute autre profession mal vue dans le monde. Il est toujours désagréable de se voir poursuivi par une horde d'ignares avides de vous planter sur un bûcher jusqu'à ce que consommation s'en suive. Ce

cauchemar peut évidemment se répéter à chaque fois que les PJs resteront sédentaires un peu longtemps.

Nous avons aussi le cas courant des personnes, riches ou pas, qui veulent aussi devenir immortelles, et ne reculeront devant rien pour apprendre le secret de fabrication. Le MJ peut décider que tous les personnages auront du prendre un Secret à -20 ou -30 points. Afin d'entretenir la mascarade, le PJ sera obligé de changer d'identité tous les dix ans environ. Ce n'est pas un gageure dans un monde de basse technologie, cela peut devenir beaucoup plus complexe dans un monde cyberpunk ou de science-fiction.

QUEL GACHIS...

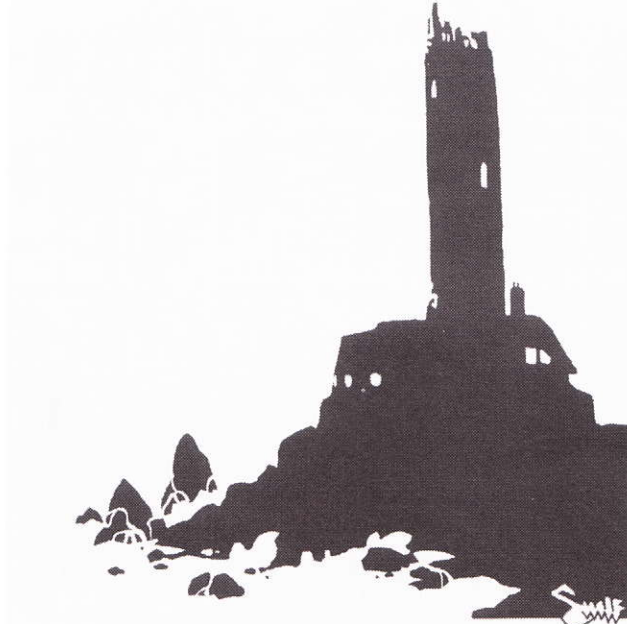
La légende veut que les gens qui vivent très très longtemps deviennent très très riches. En pratique, il en est tout

autrement, croyez. Mais oui, quelques pièces d'argent bien placées peuvent en théorie rapporter un immense fortune sur plusieurs siècles. Heureusement, ce n'est pas aussi simple que cela, en premier lieu à cause des multiples et réguliers changements d'identité. Des domaines ou des bateaux ne servent pas à grand chose s'ils appartiennent à quelqu'un d'autre. Souvent, les PJs n'auront pas plus de cash que ce qu'ils pourront porter.

Un immortel pourrait, il est vrai, se léguer son propre héritage, mais cela ne va pas sans poser d'autres problèmes croustillants. Comme peut-il réclamer ses possessions sans tomber face-à-face avec quelqu'un qu'il connaissait sous son ancienne identité. Il existe encore des méthodes de contrôle des comportements compulsifs version fortune personnelle, que ce soit par la levée d'impôts, par hold-ups, vol à l'arrachée, inondations, famines, impôts, chasse au trésor, révolutions, etc... Soyez inventifs, sans devenir de mauvaise fois, car un personnage qui souhaite vraiment prendre cette orientation avec bonne volonté devrait avoir la possibilité de la mener à bien dans le cadre de la campagne.

MORCEAU PAR MORCEAU...

Considérons un instant tous les petits incidents auxquels



devront faire face les personnages au cours de la campagne. A quel point doivent-ils être immortels. L'avantage Immortalité inclut les avantages d'Arrêt du Vieillessement, Restitution, Régénérescence, et Neutralisation de Poison. Cela va t-il rendre les PJs trop forts?

Mais s'il l'on prend un personnage possédant uniquement Arrêt du Vieillessement, il va forcément s'abîmer, se mutiler, se déliter au cours des siècles. Si l'on considère le niveau de réalisme du système GURPS au niveau des combats, c'est plus que probable. C'est au MJ de prévoir ça, et si les PJs n'ont pas l'avantage Régénérescence à la base, il doit exister un moyen (magique ou technologique) pour leur per-

mettre de récupérer, qui un bras, une jambe... Cela amuse en effet assez peu de joueurs d'incarner des hommes-troncs, ou des borgnes-manchots, et ce pendant plusieurs siècle, tant qu'à faire. Mais souvenez vous que ce n'est pas parce qu'une chose est possible qu'elle est forcément réalisable facilement : on ne vous demande pas d'ouvrir un Eldorauto régional de membres à monter soi-même.

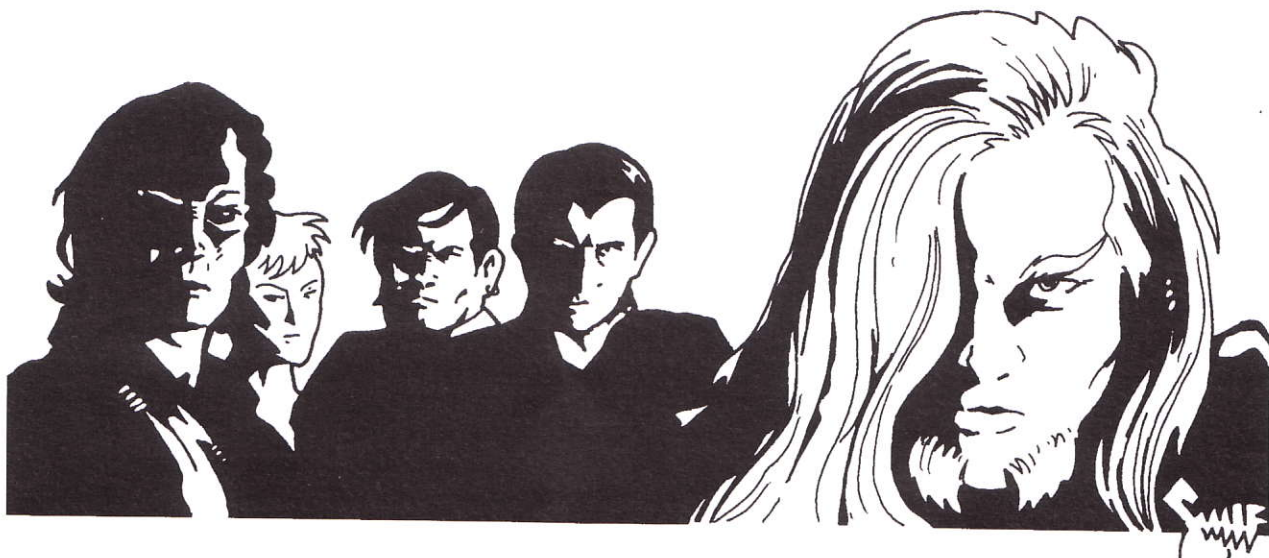
La Campagne d'Immortels

Le succès d'une telle campagne repose sur son ambiance épique. Elle va se dérouler sur une longue période de

temps, et devra laisser toute latitude aux développements et aux changements des personnages. Le nombre de points de personnage par PJ va dramatiquement augmenter durant la campagne. Une campagne commencée avec des PJ à 100 points peut être achevée par des personnages accumulant 1000 points, voire davantage. La campagne doit suivre l'évolution des PJs, pour permettre un intérêt à l'utilisation de niveaux de compétences toujours en augmentation. Le maître mot, ici encore, est Équilibre.

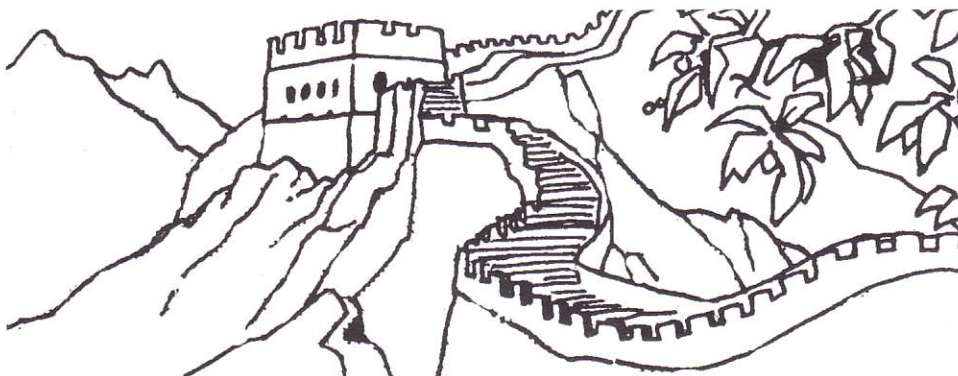
La campagne doit donc être soigneusement préparée par le MJ. Quel est la longueur totale de la campagne? Des centaines d'années? Des milliers? Est-ce que l'immortalité est d'origine technologique ou magique? Les PJs bénéficieront-ils des avantages Arrêt du Vieillessement ou Immortalité? Devront-ils s'appuyer sur des drogues, de la bioélectronique, ou des rituels magiques? Comment va se passer l'attribution des points de personnage, en gagneront-ils entre les scénarios? Si oui, à quel rythme? Et ainsi de suite... Vous cogitez tout ça pour la semaine prochaine, vous essayez de voir quel type de campagne vous désiriez mener, et on vous donne un exemple de campagne au prochain numéro.

Par Henrik Mårtensson



Les Chinois dans GURPS Japon.

Part 1



Si vous avez le désir de faire tribuler des Chinois dans votre campagne de GURPS Japon, sachez que vous avez du travail. Les Japonais ont des traditions, des croyances, des compétences un peu comme les Chinois, mais pas pareil. Sans faire de généralités ridicules on peut dire que ce sont deux peuples ayant de nombreux points communs dans leurs civilisations respectives, avec des mentalités totalement antagonistes. Les deux peuples furent en contact de façon irrégulière durant la période des shoguns, souvent en Corée sur le champ de bataille, les contacts les plus fréquents étant entretenus par les pirates et les contrebandiers sur la mer du Japon ou la mer Jaune. La civilisation Japonaise a longtemps puisé dans des connaissances Chinoises établies et difficilement remplaçable. L'exemple le plus flagrant est celui de la religion, mais ceci concerne également l'écriture. Bien sûr les arts martiaux ont une racine commune qui s'est développée en deux branches distinctes, mais cette racine étant elle-même originaire de Corée, on n'est pas sorti de l'auberge.

Dans un premier temps, nous allons essayer de vous

aider à introduire des PNJs Chinois dans votre campagne, au Japon. Amener des personnages joueurs en Chine est une toute autre histoire qui demandera une documentation bien plus complète. Sachez néanmoins que chacun des peuples considérerait l'autre comme barbare.

En termes opérationnels, mis à part pour les arts de la guerre, la grande différence se situe au niveau de l'interprétation d'une religion commune, le bouddhisme, et donc de la magie, par voie de conséquence. La grande différence avec le Japon est avant tout le nombre de religions, et leur variété. Ainsi des allusions sont souvent faites aux cultes ani-

mistes. Voici quelques sorts et avantages qui vous permettront de décliner quelques PNJs Chinois.

Nouveaux Avantages

HARMONIE AVEC LE TAO

20 POINTS

Flexible et spontané, celui qui comprend la voie du Tao n'a pas besoin d'entraînement ou de préparation. Il peut simplement faire les choses, sans rien en savoir auparavant. Un personnage en Harmonie avec le Tao peut tenter un jet de n'importe quelle compétence, au niveau de sa DX ou de son QI, en fonction de la famille de compétence, une fois par séance de jeu. Les défauts ne s'appliquent pas, et il est même possible d'utiliser une compétence qui n'est normalement pas utilisable par défaut. Néanmoins, cet avantage n'autorise en aucun cas à effectuer une tâche sans les outils appropriés.

PIEUX

5 POINTS

Certaines personnes ont un sens inné de la bienséance leur

permettant d'afficher un respect total en face de parents, de Dragons, d'Empereurs, et autres supérieurs. Confucius, par exemple, avait tellement intégré le rite d'adoration des anciens qu'il le pratiqua dès son plus jeune âge. Un personnage Pieux peut faire montre de respect en faisant un jet de QI au moment de la rencontre. Si le jet est réussi, cela lui donne automatiquement un bonus de +1 aux jets de réaction avec le supérieur. Cet avantage n'a rien avoir avec Savoir-Faire. C'est une pulsion de moralité sans rapport avec une étiquette de façade. L'avantage devrait être associé à un travers ou un Code de l'Honneur Confucianiste. Les personnages Pieux ont aussi une Réputation du grand respect de tous et de toutes, ce qui leur donne des bonus aux réactions avec à peu près tout le monde. Le niveau de Réputation est bien sûr choisi par le joueur.



Magie Chinoise

Le Ch'ishu -les forces et les nombres- gouverne chaque détail de la vie dans la Chine ancienne. Personne ne construirait une maison, ne partirait en voyage, ou ne commencerait une guerre sans consulter un devin. Cela ne veut pas forcément dire qu'une campagne en

rapport avec la Chine doit inclure des éléments surnaturels, mais dans le chapitre qui nous concerne, si, quand même. Nous allons commencer par les sorts «d'intérêt général» pour nous concentrer la prochaine fois sur les sorts de divination.

**VALSE
DES NUAGES**
**SORT DE
MOUVEMENT**

L'utilisateur de ce sort est capable de voyager sur de grandes distances en quelques saltos avant, ou arrière, c'est vous qui voyez. Il virevolte dans le ciel en utilisant les nuages comme trampolines. Plus les sauts sont acrobatiques, plus la distance parcourue est importante. L'acrobate peut parcourir des distances jusqu'à 150 km, plus 150 km par niveau de compétence en Acrobatie. Un jet d'Acrobatie doit être lancé tous les 150 km pour vérifier que le salto est correctement exécuté. Un échec entraîne une chute vertigineuse de 3dx3 mètres en un point défini aléatoirement sur la trajectoire prévue.

Un passager peut éventuellement s'accrocher au dos du mage, qui effectue ses jets d'acrobatie à -4

Durée : pratiquement instantané

Coût : 7

Temps nécessaire : 1 seconde

Prérequis : Lévitacion



**MAGIE
PARADOXALE**
SORT ELÉMENTAL

Ce sort imprègne un objet d'une Harmonie Élémentale. Lancé sur une arme ou un véhicule, il modifie de +2 ou -2 toutes les jets de compétence se rapportant à l'objet. Le mage contrôle cet objet à travers une reproduction grossière représentant l'objet enchanté. L'emplacement du talisman n'est pas important, il peut se trouver à des milliers de kilomètres, c'est son fonctionnement symbolique qui est pris en compte. Tant que le talisman fonctionne, l'objet enchanté est à +2 de bonus, mais s'il est dérangé, il inflige un malus de -2. Les talismans typiques prennent la forme de jouets flottant dans des bassins, ou de bougies sculptées. Le malus sera dans ce cas appliqué si le bateau est renversé, ou si la bougie fond d'un coup. Le modèle doit ressembler à l'objet enchanté, ou au moins contenir l'Élément qui s'y rapporte. Le talisman doit coûter au moins deux fois le prix de l'objet

Durée : une journée

Coût : 10 pour le lancer, 5 pour le maintenir

Prérequis : n'importe quel sort Élémental.

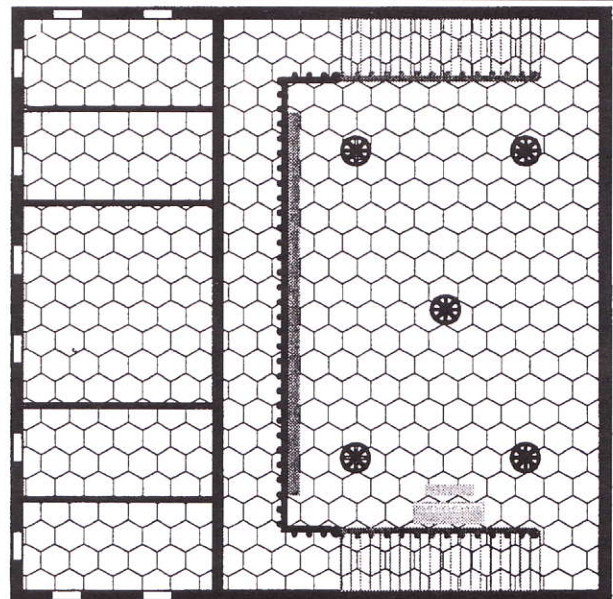
Zlika

Un tabouret dans ta face

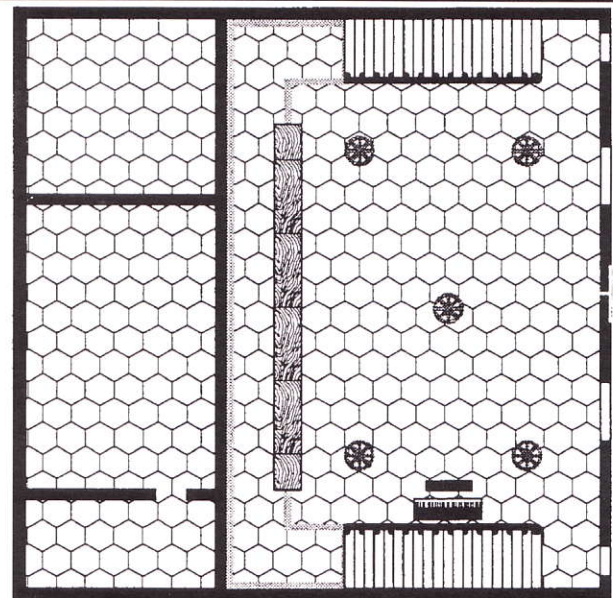
Embrouille au High Tide Saloon, première partie.

Un classique des aventures de western, la bagarre de saloon peut se dérouler dans n'importe quel bar de n'importe quelle ville. Ce «scénario» est fourni avec un plan des lieux, les caractéristiques du tenancier, de la jolie serveuse, et de

DEUXIEME ÉTAGE (PREMIER EN FRANÇAIS)



PREMIER ÉTAGE (REZ DE CHAUSSÉE EN FRANÇAIS)





quelques autres PNJs clients du saloon. Est incluse une table servant d'aide de jeu pendant les combats afin de mieux décrire et gérer les hordes de cow-boys bourrés se jetant les uns sur les autres.

Le Saloon

Le High Tide Saloon peut être placé dans n'importe quelle ville assez importante pour accueillir une population de cow-boys importante. C'est un bâtiment à deux étages orné d'une façade voyante.

La salle principale du rez-de-chaussée donne sur l'escalier du premier étage. Sont dispersées dans la salle une demi-douzaine de tables en bois, avec les chaises correspondantes. Celles-ci ne sont pas marquées sur le plan, les cow-boys étant susceptible de les relocaliser très vite. Le long comptoir en face de l'entrée est en chêne poli, et sert pour les buveurs en station verticale uniquement. Le mur derrière le bar est creusé de rayons et d'étagères pour les verres et les bouteilles. Il y a un piano à l'autre bout de la salle, bien que le High Tide Saloon n'emploie pas de pianiste à cette saison.

Guthry Fullwright, le propriétaire du saloon, ainsi que

quelques autres barmen, servent quiconque se présente à eux, sauf bien sûr les alcooliques mauvais-payeurs connus. Les jolies filles de salle ont pour rôle de servir et faire consommer les clients assis aux différentes tables.

De part et d'autre de la grande salle se trouvent des escaliers tapissés menant au

second étage. Des chandeliers du plus mauvais goût pendent par une corde de trois mètres de plafonds en mesurant plus de six. Chacun d'entre eux peut être remonté ou descendu à l'aide de cordes dont les attaches sont à hauteur de la pièce. L'arrière du bâtiment est constitué de deux arrière-salles et d'un couloir menant à la fameuse porte de derrière. On compte également une dépendance directement en face de cette sortie, de l'autre côté de l'allée.

Le second étage donne sur un balconnet intérieur muni d'un rambarde en bois. Les chambres sont utilisées par les serveuses pour distraire les bons clients. Elles sont agréablement meublées, mais sans luxe inutile. Chaque «chambre d'ami» est équipée d'une garde-robe à disposition des clients aisés.

LES CLIENTS

Le High Tide est l'abreuvoir favori de tous les convois de

cow-boys du coin, qui le considèrent un peu comme leur territoire, d'un certain nombre d'habitants, et d'étrangers, passant en général «juste comme ça». Deux élevages proches se partagent le personnel d'abrutis qui hantent les lieux : le «Lazy S» et le «Bar W», et sont rivaux tant au niveau économique qu'en tactiques de combat de bar. Lorsque les deux ranch font escale au High Tide en même temps, la situation dégénère rapidement, et le déclenchement d'une bagarre générale devient inévitable.

Mise en place de participants

ÉQUIPES DE COW-BOYS

La façon la plus simple d'impliquer les personnages dans une bagarre est qu'au moins l'un d'entre eux travaille pour un des deux ranchs (Avec six personnages ou plus, on peut en mettre la moitié de chaque côté, voilà une excel-





lente occasion de faire connaissance avant une campagne). Quelques bordées de jurons de chaque côté sont en général largement suffisantes pour tout déclencher. Si quelques cow-boys de chaque faction se trouvent à l'étage pendant que leurs potes boivent un coup en bas, l'action va tôt ou tard impliquer les deux niveaux du saloon dans la bataille.

JUSTE VENU BOIRE UN COUP...

Si les joueurs, ou une partie d'entre eux, étaient juste de passage au High Tide pour se rincer le gosier, il existe de nombreuses ouvertures pour les impliquer dans un conflit généralisé.

Le MJ peut laisser les joueurs boire tranquille un certain temps avant d'introduire les filles qui se feront une joie d'être on ne peut plus gentilles avec eux. Alors que les personnages profitent d'un whisky agréablement accompagné, un groupe de cow-boys entre et se dirige directement vers nos amis en clamant qu'ils occupent leur table habituelle. Le «excusez-nous, on savait pas, on vous laisse la place» ne sert à rien,

ce n'est pas le problème fondamental. Les insultes et menaces devraient commencer à fuser, c'est le moment d'introduire un maximum de personnages non-joueurs (PNJ) : le tenancier va vociférer que ça commence à bien faire, qu'il ne tolérera plus une bagarre de plus dans son saloon, les filles vont essayer de calmer le jeu, un groupe d'habitues connaissant d'avance la suite va quitter le High Tide avec précipitation, etc...

Inéluctablement, le premier coup va partir, et justement, c'est parti. L'autre option, si vous voulez sauvegarder un peu les PJs, consiste à l'embrouille entre les deux factions à la table juste devant la leur.

Autre possibilité, les joueurs entrent dans le bar alors que le combat a déjà bien démarré. Dès le tout premier tour, un des combattants évite un coup de poing qui atterrit tout naturellement dans la face, on en parlait, d'un des PJs.

JUDGEMENT DAY

Dans une campagne basée sur le jeu d'hommes de loi, les personnages peuvent avoir le rôle du shérif et de ses adjoints

arrivant dans le bar sur l'appel d'un témoin enfui. Dans ce cas, ils vont normalement essayer de séparer les participants afin de faire cesser le combat. Pour une aventure plus courte, les shérifs peuvent être dans le bar dès le début de l'altercation. Ils devraient donc intervenir avant que la dispute n'en vienne au poings. Et comme si l'intervention est réussie, il n'y a plus grand chose de violent à faire dans ce saloon, quoique, les cow-boys ne voudront rien entendre et se battront, peut-être directement avec les hommes de loi. Aventure courte, disions-nous, car si un shérif est blessé, s'en suivront les arrestations de rigueur qui ont toutes les chances de transformer une simple bagarre de bar en boucherie.

Maîtriser le combat

Amener les personnages dans le saloon devrait être assez simple. Une longue chevauchée dans la poussière attirerait n'importe qui de normalement constitué vers le plus proche endroit dispensant des liquides.

Une fois que les PJs sont à l'intérieur, laissez-les discuter, jouer, draguer, boire, tant qu'ils rigolent. Prenez note des alcools qu'il s'enfilent à la chaîne sur l'invitation pressante des filles. Faites leur jeter des jets de S régulièrement pour voir si l'alcool a un effet sur leur QI ou leur DX. Un échec entraîne une baisse de 1 dans l'une des caractéristiques, au choix du MJ.

Dès que l'ennui commence à gagner les joueurs, introduisez subtilement le catalyseur (insultes, Caractériel, Attitude Odieuse, etc..), et hop, tout de suite, un coup part dans une direction ou dans une autre. Cela se fera soit de l'initiative d'un PJ qui ne s'en laisse pas compter, soit de celle d'un décérébré local qui en aura eu marre de discuter. Une fois que le combat est commencé, le conflit va prendre de l'inertie au fur et à mesure que les personnages y pénètrent.

Encouragez les manœuvres audacieuses ou utilisant astucieusement le mobilier du saloon (coups de chandeliers, cassage de bouteille sur crâne, insultage copieux entre chaque coup, et tout ça).

Essayez au maximum de décourager toute attaque létale. Si un joueur s'empare de son arme, rappelez-lui que tirer le premier, cela s'appelle aussi un meurtre. C'est puni par la peine de pendaison haut et court, et c'est très désagréable. (Gully Fullwright fera tout pour décourager le nerveux avec son gros fusil, même si cela risque d'écourter une bagarre qui avait si bien commencé...). Si vous êtes vraiment décidé pour une fusillade, faites vérifier les armes à l'entrée. Une bagarre qui dégénère en combat armé peut aussi être très amusante, c'est vrai.

Dans le prochain numéro, l'après-combat, les adaptations dans d'autres univers, les PNJs du bar, et la table de gestion des combats.

Adaptation Zlika

La province de Hodomachi



Suite de la première page

Les Hodomachi étaient une famille de samourais, vassaux des seigneurs Karamachi. Jusqu'au soir où Oda Hodomachi a égorgé son maître et ses enfants, et s'est auto-proclamé seigneur de la région. Son petit coup d'Etat n'a pas entraîné de réactions de la part de ses voisins, qui se méfiaient beaucoup des Karamachi - mieux vaut avoir un usurpateur au pouvoir incertain à ses frontières qu'un seigneur légitime, mais expansionniste. Quant aux autorités supérieures, elles étaient trop occupées à prendre, reprendre, incendier

et piller la capitale pour réagir à ce genre de turbulence mineure.

Sites et personnalités

LE CHATEAU

Il se trouve à une dizaine de kilomètres d'Ora, sur les contreforts des montagnes. C'est une assez grosse citadelle, mais elle n'est absolument pas adaptée à la guerre moderne, et ne tiendrait pas une semaine contre une armée équipée de canons. Le seigneur Hodomachi en est bien conscient, et a fait tracer

les plans d'une nouvelle forteresse, qui se dresserait dans la plaine.

La population de ce genre de palais est à la fois nombreuse et variée. On y trouve énormément de guerriers, bien entendu, mais aussi une foule de serviteurs, des musiciens, des concubines, etc. Citons, en vrac :

- Oda Hodomachi. Le seigneur est vieux. Il a passé la soixantaine, mais gouverne encore d'une main de fer. Ses officiers le redoutent. C'est un général compétent, mais c'est aussi et surtout un politicien avisé, dont le principe directeur pourrait être "quoi qu'il arrive,

surnage !". Jeune, il s'est emparé du pouvoir en assassinant son suzerain. Il n'a aucun regret. Par la suite, il a rêvé d'une grande carrière militaire, qu'il n'a pas pu mener à sa guise (et ça, il le regrette beaucoup). Il s'est rallié à Nobunaga (un très lointain cousin) avec enthousiasme, et a su se faire apprécier du pouvoir. Il se méfie des Occidentaux, mais cherche à les utiliser.

- Oda Hakamachi, son fils. C'est un jeune homme faible et timide, avec une passion pour la poésie. Il fait le désespoir de son père, qui l'a envoyé servir dans les armées de Nobunaga, dans l'espoir de l'endurcir.

Points de Haine

25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

A/1 B C D E F G H I J K L M N

2

3

4

5

6

7

8

9

10

12

13

14

15

16

17

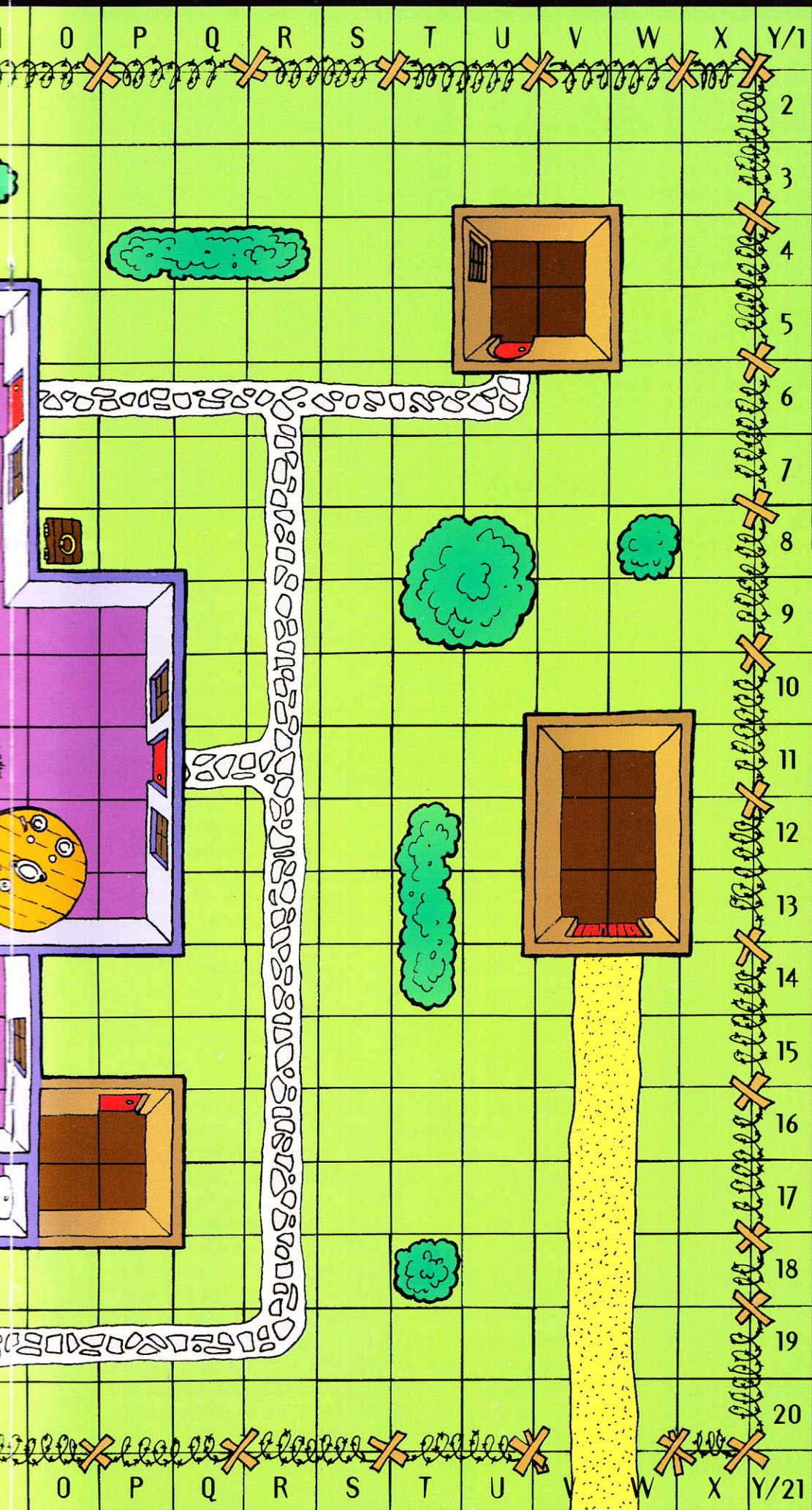
18

19

20

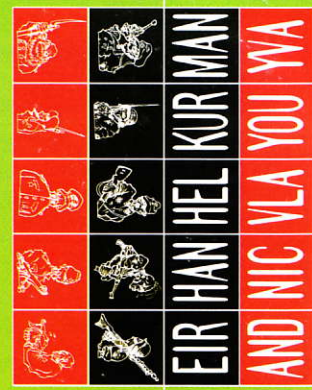
A/21 B C D E F G H I J K L M N

Halloween Concept



CROC / La dernière maison sur la gauche / Premier épisode: Les soldats

Découper les 2 planches de pions séparément en taillant assez large, plier suivant le fillet blanc central, coller les faces ensemble et découper chaque pion.



TO	H	TO	H
Di+	Ti	Di+	Ti
FO+4	FF	FO+4	FF
GR	AG+4	GR	AG+4
Di-	PR	Di-	PR
Vi	Vi	Vi	Vi
FO+1	FO+1	FO+1	FO+1
AG+1	AG+1	AG+1	AG+1
1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
1 pt	1 pt	1 pt	1 pt
2 pt	2 pt	2 pt	2 pt
2 pt	3 pt	2 pt	3 pt
3 pt	3 pt	3 pt	3 pt
5 pt	5 pt	5 pt	5 pt
5 pt	H+25	5 pt	H+25

Mémo

- AG+1 = Majoration mineure d'agilité
- FO+1 = Majoration mineure de force
- Vi = Vitesse
- Di- = Discorporation mineure
- PR = Prémonition
- GR = Griffes
- AG+4 = Majoration majeure d'agilité
- FO+4 = Majoration majeure de force
- FF = Folie Furieuse
- Di+ = Discorporation majeure
- Ti = Télékinésie
- TO = Téléportation
- H = Marqueur pour le décompte des points de Haine

POLITIQUE EXTÉRIEURE

Tous les daimyo de la région ont nominalement prêté allégeance à Nobunaga, mais ils ont toujours leurs propres ambitions.

A l'est, le fief est bordé par les terres du clan Jiha. C'est une famille nombreuse, puissante et ambitieuse, qui a pour plus gros handicap d'avoir longtemps résisté avant de se rallier à Nobunaga. Ce dernier se méfie d'eux, et bloquera sans doute toute tentative d'expansion de leur part.

A l'ouest s'étend le fief des Sahai. Ce clan a eu le bon sens de se tenir à l'écart des luttes politiques, et s'est consacré au commerce. Ils sont en excellents termes avec les Espagnols. Certaines rumeurs font même état d'une conversion secrète au catholicisme du vieil Hama, le seigneur des Sahai. Les relations avec les Hodomachi sont courtoises, mais froides.

Enfin, au nord s'étend le fief montagnard des Agachi, qui tiennent le seul col qui relie la province à la grande route du Tokaido et à l'intérieur des terres. Pendant tout le temps des troubles, la guéguerre a été permanente de ce côté. On a fini par en arriver à un statu quo, parfois troublé par quelques escarmouches. Les Agachi sont de fidèles adorateurs de Bouddha, et la politique anticléricale de Nobunaga les perturbe beaucoup...

- Gakana, l'intendant. Il sert en fait surtout de ministre des finances du clan. Il est gras, chauve et détesté de tous les paysans, qui rêvent de le faire rôtir à petit feu. Curieusement, malgré sa réputation, il n'est pas trop dur avec le peuple. Simplement, il est avide de plaire.

- Taro Gamaï est l'un des samouraï du château. C'est un ambitieux, qui commence à se demander pourquoi il ne liquidera pas Hodomachi comme se dernier à liquider les Karamachi. Ses plans sont encore un peu nébuleux, mais il frappera certainement avant qu'Hakamachi ne rentre de l'armée.

LE TEMPLE BOUDDHISTE DU NUAGE ETINCELANT

Il se trouve dans la montagne, à trois heures de marche du château. De loin, il ressemble surtout à une petite forteresse. Les bons moines sont en train de se préparer à soutenir un siège. Ce temple est consacré à un aspect mineur de Bouddha. De toute manière, l'accent est mis davantage sur l'entraînement au combat que sur la dévotion. • L'abbé, Grande Pureté, est un homme massif,

d'une quarantaine d'années. C'est un ancien brigand, entré en religion pour fuir la justice, mais qui a gardé pas mal de mauvaises habitudes. Pour le moment, il a surtout envie d'en découdre avec les prêtres de barbares (mais il les sait protégés par Nobunaga). Accessoirement, s'il pouvait mettre la main sur les deux autres temples bouddhistes de la région, il serait très heureux. L'un d'eux est consacré à Nichiren, l'autre est un paisible monastère peuplé de moines contemplatifs - ce sera une proie facile, le jour où Grande Pureté se sentira assez fort.

- Le "prieur" (terme occidental, en fait il s'agit de l'intendant du temple), le frère Aube de Lumière, est le vrai cerveau du monastère. C'est le huitième fils d'une famille noble de la capitale. Il a reçu une éducation raffinée avant d'échouer ici. A la venue de Grande Pureté, il s'est retrouvé "promu" à ces fonctions qu'il juge subalternes... mais qui lui permettent d'entrer en contact avec toutes les personnalités importantes de la région. Il en profite pour faire discrètement un peu de politique. Il se méfie beaucoup de Nobunaga, et manque un peu

du sens des réalités - suffisamment pour engager son monastère aux côtés des moines du mont Hiei, lors de leur révolte, qui éclatera prochainement. Grande Pureté l'admire pour ses manières aristocratiques, le méprise un peu pour sa "faiblesse", mais l'écoute volontiers.

- Il y a, à proximité du monastère, un petit village peuplé de paysans très pauvres, qui cultivent quelques champs en terrasse. Les "mauvais moines" leur font peur... mais ils n'osent rien tenter.

LE NAVIRE NOIR

Un gros vaisseau barbare est ancré en permanence dans le port d'Ora. Il est peuplé d'une

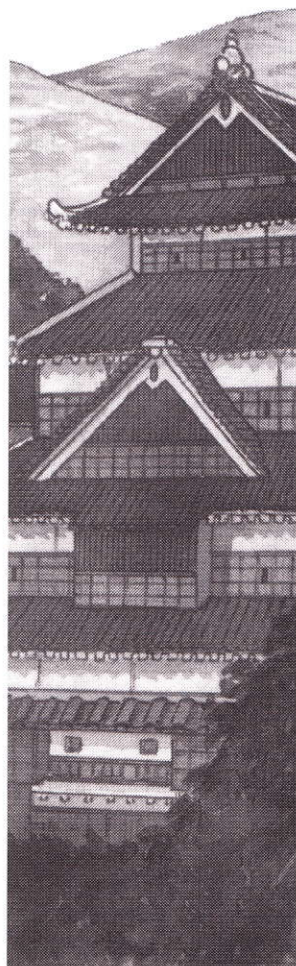
trintaine de matelots barbares, commandés par une poignée d'officiers espagnols.

Ils se sont fait construire une maison en ville, ainsi qu'un temple. Ils font une grosse consommation d'alcool et de femmes, sous le regard méprisant de toute la population de la ville.

- Juan Sanchez de Salcedo. Un colosse avec une grande barbe noire, âgé d'une quarantaine d'années. Théoriquement, il exerce les fonctions d'ambassadeur de S.M. Philippe II auprès des souverains locaux. En pratique, c'est un individu mesquin, fanatique et étroit d'esprit, qui ne se rend absolument pas compte de qui se trouve en face de lui ("et ces barbares ne sont pas pires que les Aztèques que Cortez a pulvérisés en deux temps, trois mouvements. Qu'est-ce qu'on attend, Mon Dieu ?"). Ses relations avec le Père Cavalcanti sont mauvaises. Les seigneurs de la région ne le font guère appeler que lorsqu'ils ont envie de passer leurs nerfs sur quelqu'un.

- Kii est la concubine de Salcedo depuis quelques semaines. Elle est très belle, très douce et très, très manipulatrice. Si vous jouez dans un Japon teinté de fantastique, c'est sans doute une femmenard, qui a entrepris de séduire le gajin pour se distraire - et le pousser à la mort. Sinon, c'est une ninja, au service d'un clan éloigné ou de Nobunaga, qui a pour mission de déstabiliser la région. Quoi qu'il en soit, elle a entrepris de convaincre Salcedo qu'il pourrait se couvrir de gloire en conquérant la région - l'opération sera facile, et ses supérieurs ne pourront qu'approuver. Ensuite, le reste du Japon suivra, et il deviendra vice-roi de Nouvelle-Estramadure (Salcedo est natif de cette région).

- Les matelots sont frustes, puants et grossiers. La plupart parlent quelques mots de japo-



nais, mais ils méprisent les indigènes. Les heurts ne sont pas rares... et ils se terminent généralement par une nouvelle humiliation pour Salcedo - qui n'a pas la moindre idée de ce que peut bien être "perdre la face", mais qui commence à en avoir assez de supplier "ses salauds de Jaunes" de ne pas couper la tête à ses hommes. Curieusement, ils adorent leur capitaine, et se feraient tuer pour lui. Certains ont quand même assez de bon sens pour se rendre qu'à trente, ils auront du mal à s'emparer du pays...

L'ÉCOLE DE GANJI

Elle est entre le château et la ville, un peu à l'écart de la route. C'est un petit bâtiment entouré d'une enceinte. Il a été bâti il y a deux ans par un nommé Ganji, ronin et vétéran des campagnes de Nobunaga. Il reçoit depuis une vingtaine d'élèves, à qui il apprend à se battre. A son grand désespoir, la plupart sont des fils de paysan sans aucun talent mais, petit à petit, sa réputation s'étend. Cette année, il accueille son premier fils de samourai - et il espère en avoir d'autres par la suite. L'enseignement est très dur, avec de longues marches forcées, des sortes de "parcours du combattant" et, bien entendu, des heures et des heures de maniment d'armes - toutes sortes d'armes, du wakisachi à la lance.

- Genji est borgne, balafré et grande gueule. Imaginez un sergent des marines en train de dégrossir ses recrues... Toutefois, c'est au fond un brave homme, avec une passion pour le saké.

- Po est son meilleur ami, son compagnon d'armes et son associé. C'est un homme énorme - un ancien sumoka, selon certaines rumeurs. Quand il est là, il enseigne la lutte et la tactique, mais il boit nettement plus que Genji et disparaît parfois plusieurs jours (selon Genji "il cuve quelque part"). Ce que



personne ne sait, pas même Genji, c'est qu'il est ici en mission. C'est un espion au service de Nobunaga. Il a pour tâche de garder les Hodomachi à l'œil, et de veiller à ce que la province reste calme. Il remplit brillamment sa mission, surveillant à la fois les missionnaires et les prêtres.

- Datei est un ancien soldat qui, au cours des campagnes de Nobunaga, a combattu contre Genji. Ce dernier a tué son seigneur dans des conditions déshonorantes. Datei veut le venger. Il rôde autour de l'école attendant le moment propice. Bien entendu, s'il réussit son coup, les élèves de Genji seront moralement obligés de le tuer à leur tour... et il a un fils, qui pourra reprendre le flambeau de la vendetta.

LES EAUX GRONDANTES

Le paysage est vraiment impressionnant : une très haute

chute, qui tombe dans un petit lac naturel, au milieu des montagnes. Une petite route mène au sanctuaire shintô voisin. Celui-ci accueille parfois des voyageurs, mais c'est assez peu courant. Et ils ont tendance à disparaître s'ils traînent trop longtemps du côté de la cascade.

Deux possibilités :

- dans une campagne avec sumaturel, le sanctuaire n'a rien de particulier, mais la chute est le domaine d'un oroshi hargneux, peu disposé à laisser les touristes admirer les beautés de son domaine.

- dans une campagne normale, le sanctuaire est une couverture. Il est en réalité occupé par un petit clan de ninjas, qui s'entraînent dans des grottes situées sous la cascade. Certains pèlerins viennent en réalité "passer commande". D'autres sont des touristes innocents. On laisse repartir ceux

qui ne présentent aucun danger. Les autres sont éliminés proprement et sans souffrances. Les opérations actuelles des ninjas sont laissés à votre discrétion. S'agit-il de simples mercenaires sans états d'âme ? Travaillent-ils exclusivement pour Hodomachi ? Ou acceptent-ils volontiers tous les contrats qui se présentent, sans aucun scrupule ?

LA VILLE D'ORA

C'est un gros bourg fortifié, en bord de mer. L'essentiel des ressources est fourni par la pêche, et le reste vient du commerce - notamment avec les barbares étrangers.

- Wake Kazimune est le samourai qui préside aux destinées de la cité pour le compte du seigneur Hodomachi. C'est davantage un bureaucrate qu'un guerrier, ce qui ne l'empêche pas de porter les deux épées, et d'avoir parfois

des accès de rage meurtriers. A titre purement personnel, c'est un individu raffiné et contemplatif. Sa charge l'épuise. Il est en effet coincé entre les Occidentaux et son suzerain d'un part, et obligé de contenir les élans d'une populace de plus en plus remuante de l'autre. Il songe de plus en plus à envoyer sa démission à son seigneur, de la seule manière honorable qui lui reste : en se suicidant. Toutefois, il n'a pas complètement perdu l'envie de vivre, et cherche activement une autre solution...

- Bufon-san est le plus gros marchand de la ville. Ce vieillard acariâtre a une demi-douzaine de filles à marier, toutes laides et bien dotées. Il aimerait bien décrocher un accord d'exclusivité sur les diverses marchandises importées par les barbares... mais trois de ses concurrents sont aussi sur l'affaire. Il est assez vil et assez riche pour faire appel aux ninjas, si besoin est. Mais il commencera sans doute par embaucher des ronins, chargés de déclencher une belle petite guerre commerciale.

- Karei est un grand armurier, qui porte le titre honorifique de Maître des Lames. A en croire sa réputation (qu'il a forgé aussi soigneusement que sa plus belle épée), il connaît plusieurs secrets de fabrication prodigeux, qui mourront avec lui s'il ne trouve pas d'apprenti digne de les recevoir... Les candidats se bousculent, ce qui lui permet de vivre dans une aisance confortable.

- Hondei est un jeune forgeron. Il aimerait devenir armurier, mais sa vraie passion reste les armes à feu des barbares.

Il a pu se procurer un mousquet, l'a désossé et à commencé à en fabriquer un. Si on lui

laisse un peu de temps et les matières premières, il est tout à fait capable de lancer un petit atelier et de fabriquer des armes qui vaudront largement celles des Espagnols. Il songe à aller en parler au seigneur Hodomachi, mais n'a pas encore osé tenter le coup. Inutile de dire qu'il serait accueilli avec enthousiasme.

LE TEMPLE DES BARBARES ÉTRANGERS

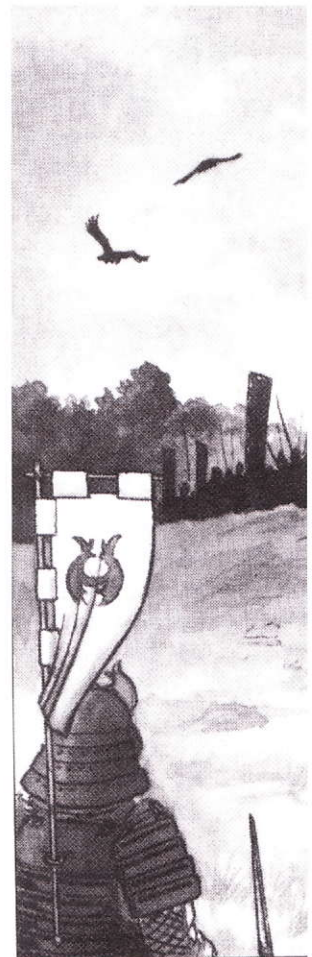
Certains étrangers se disent "jésuites", et cela n'a pas tout à fait l'air d'être la même chose qu'"Espagnol". Quoi qu'il en soit, ils ont obtenu du seigneur Hodomachi la permission d'accomplir leurs rites primitifs dans un ancien entrepôt du port. Curieusement, leur religion a l'air de séduire pas mal de monde...

- Le Père Cavalcanti dirige l'église. C'est un petit gros, myope, qui parle toujours dou-

cement (et qui s'exprime dans un japonais presque parfait). Tout ce qu'il fait est "pour la plus grande gloire de Dieu". Pour l'heure, il estime nécessaire de convertir le plus de seigneurs possibles - ces derniers se chargent ensuite de pousser leurs sujets dans les bras du Christ. C'est un politicien avant d'être un prêtre et, dans ce domaine, il est redoutable. Il dispose d'un petit réseau de convertis clandestins, parmi le personnel du château, a personnellement supervisé la conversion du seigneur Sahai et commence à travailler en douceur le seigneur Hodomachi. C'est un hôte fréquent du château. Il déteste Salcedo, en qui il voit "une brute peu subtile". En revanche, il s'entend fort bien avec Kazimune, avec qui il discute poésie, philosophie, art... mais pas religion. Il a essayé, mais Kazimune lui a poliment fait comprendre qu'il n'était pas intéressé.

- Le Père Jabez est son principal assistant. Son japonais est moins bon que celui de son maître, mais il le complète fort bien par ailleurs. C'est, avant tout, un spécialiste de la conversion de masse, et de l'endocrinement... pardon, disons plutôt "de l'éveil du cœur des païens à la lumière du Christ". Il prêche volontiers en public, célèbre la messe et rend de fréquentes visites à nombre de notables de la ville.

- La ville compte déjà une centaine de convertis, appartenant à toutes les classes sociales. La plupart n'en font pas mystère, mais certains restent clandestins, à la demande expresse des prêtres - qui estiment qu'un bon espion, bien implanté, vaut cinquante catholiques affichés. D'ici quelques années, lorsque les persécutions commenceront, la sagesse de cette tactique deviendra apparente. En attendant, tout ce petit monde renseigne pieusement les deux jésuites, qui apprennent toutes sortes de dé-



tails fascinants (et utiles, par la suite), sur la vie privée des uns et des autres...

LE QUARTIER DES SAULES

Il est peu important, mais il existe. Il abrite une trentaine de courtisanes et une demi-douzaine de geishas, mais aucune pensionnaires réellement exceptionnelles. A vous de le peupler à votre convenance.

LES TRIPOTS

L'élément criminel est peu présent, mais il existe. Le "maître des jeux" d'Ora est Kawa le Fort, un hercule couvert de tatouages qui n'a pas son pareil pour régler les différends entre ses hommes, si possible à coups de massue. Il est vil, pervers et fourbe, et tient surtout grâce à la peur qu'il inspire.

La taverne des "Trois Bambous" est l'un de ses repaires favoris. On y trouve régulièrement tous les bons à rien de la ville, qui jouent au mah-jong en



se plaignant du temps, des impôts, etc. Mais l'intérêt de la taverne n'est pas là...

- We est la servante-balayeuse de l'établissement. C'est une femme âgée, osseuse et triste. Ce que personne ne sait, c'est qu'elle a eu une jeunesse beaucoup plus brillante. Elle a été l'une des dernières concubines du vieux seigneur Karamachi. Lorsque Hodomachi s'est emparé du pouvoir, elle s'est enfuie. Elle était enceinte... Son fils est bien vivant, mais elle ne lui a pas encore révélé ses origines. Elle fréquente beaucoup l'église, depuis quelque temps. Elle n'est pas encore baptisée, mais ça viendra... et qui dit baptême dit confession...

- Toba, son fils, est donc le seigneur légitime du fief. C'est un gros garçon sans imagination, qui gagne sa vie comme portefaix. Il y a gros à parier qu'il ne bougerait pas, même s'il connaissait la vérité.

Sauf... qu'il y a gros à parier que Cavalcanti ne résistera pas à une opportunité pareille.

Sauf... que Salcedo en ferait bien aussi son homme de paille, s'il apprenait la vérité.

Sauf... que servir un seigneur légitime autre que les Hodomachi résoudrait une bonne partie du dilemme de Kazimune.

Sauf... qu'il reste encore pas mal de personnes en ville qui ont un bon souvenir des Karamachi.

Sauf... que les impôts sont sur le point d'excéder les capacités de paiement des paysans, et que la révolte gronde.

Que faire de tout cela ?

Voici quelques idées de scénarios, histoire d'aiguiser votre appétit...

- Oda Nobunaga vient d'annoncer son intention de visiter la province. C'est un honneur épineux Généralement, il

se déplace entouré d'une grosse armée, et passe davantage de temps à combattre qu'à pratiquer la cérémonie du thé. La question est : qui vient-il châtier ? Et pourquoi ? Tous les seigneurs de la région se rongent d'angoisse, et cherchent frénétiquement un moyen de



donner des gages de loyauté au despote. Au temple du Nuage Etincelant, on fourbit les armes - un messenger du mont Hiei a annoncé que la révolte éclaterait très bientôt. Salcedo rêve d'un coup de main audacieux - kidnapper Nobunaga, le garder prisonnier et lui dicter ses conditions. Il cherche à persuader Cavalcanti de se joindre à lui, mais il se fait tirer l'oreille, ce qui aigrit encore les relations entre les deux hommes (le jésuite sait que ce plan est une absurdité. En

vanche, il a bien l'intention d'obtenir une audience et de persuader Nobunaga de renvoyer Salcedo en Espagne). A vous de voir quels sont les objectifs réels de Nobunaga. Si ça se trouve, il a juste envie d'une partie de chasse et de quelques jours de détente...

- Le retour de l'héritier perdu. Les péripéties sont classiques, avec la révolte paysanne qui se trouve soudain un chef, la lutte contre des troupes lourdement armées, le siège du château de l'usurpateur, la mort de ce dernier et pour finir un duel entre son fils et le dernier des Karamachi. Mais il risque d'y avoir des complications. Pour commencer, il est clair que Toba est qualifié pour jouer un rôle d'homme de paille, et pas grand-chose de plus. A qui servira-t-il de paravent ? Aux

jésuites ? Aux Espagnols ? Aux yamabushi du temple du Nuage ? A Kazimune ? Aux PJ ?

Ensuite, il faut se souvenir que les Hodomachi sont des cousins de Nobunaga. Alors que les Karamachi ont été une épine dans son flanc pendant des années. A moins que les rebelles n'agissent très, très vite, ils risquent de se retrouver en face d'une réaction beaucoup plus violente que prévu.

Enfin, les événements risquent d'échapper assez vite à tout contrôle. Taro Gamai a ses propres ambitions. Et le fils du seigneur Hodomachi ne restera pas éternellement à l'armée. Bref, le fief risque de connaître vingt ans de guerre civile...

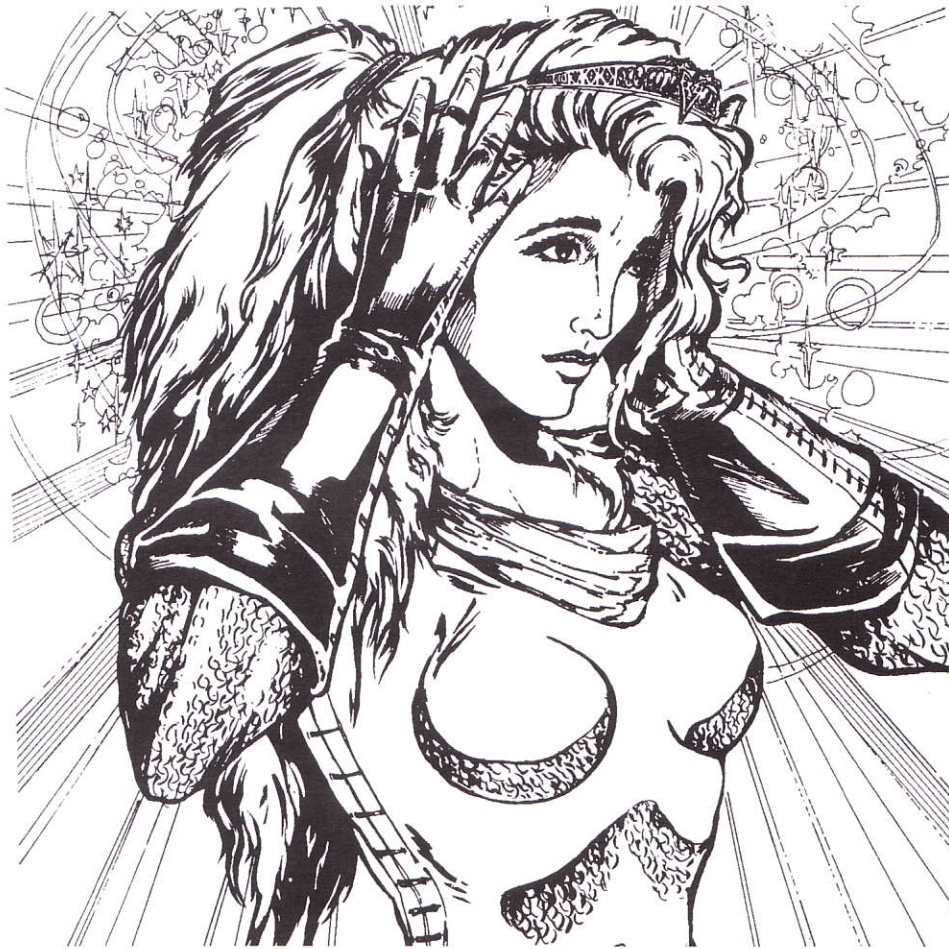
- La disparition de Karode lotichimi plonge la capitale dans la consternation. C'était un des plus grands peintres de sa génération. Il est parti de sa maison de Kyoto en annonçant qu'il allait peindre les paysages de cette région. Les PJ sont envoyés le ramener. Ils finissent par arriver aux Eaux Grondantes. Là, le prêtre shintô confirme l'avoir vu, et soupire qu'il a sans doute été victime du nushi. Les PJ sont libre d'enquêter...

A vous de décider de ce qui est arrivé au malheureux artiste. Il a pu surprendre les ninjas à l'entraînement et se faire proprement exécuter (les ninjas sont très embêtés. Ils ne savaient pas de qui il s'agissait). Le nushi a peut-être apprécié ses tableaux, et l'a kidnappé le temps qu'il décore son palais sous-marin. Enfin, il est possible que tout cela soit un plan tordu monté par une faction X pour attirer l'attention sur les ninjas, dans l'espoir que le rapport des PJ décidera les autorités à les exterminer. Dans tous les cas, l'enquête aux alentours du sanctuaire s'annonce mouvementée...

Tristan Lhomme

Unlimited Mana

Une extension pour Gurps Magie



La magie décrite dans GURPS est en grande partie «tactique». Les magiciens peuvent créer de multiples petites altérations de la réalité un jour donné, avec une durée et des effets bien délimités. Très peu de sorts dit «stratégiques», voir aucun, ne sont proposés. L'article du Roleplayer de Plasma 11 donnait une première approche du sujet; en voici une autre qui donne plus de possibilités au niveau du «réglage» de la campagne. Les manipulations de la mana, et la puissance corollaire de celle-ci épuisent les mages, qui sont limités par leurs connais-

sances et leur endurance physique. Les mages qui connaissent le plus de sorts au niveau le plus élevé sont donc considérés comme «puissants».

Le concept de *puissance brute* est écarté de ce système, dont les conséquences sur l'univers de jeu sont certes bien plus simples à gérer. Il existe pourtant des sorciers capables de sectionner un château en deux bouts bien propres, de vaporiser une armée entière dans une mer de flammes, non?

Si. Mais les exemples offerts dans les romans de fantasy laissent rarement les mages sur le dos, un filet de bave coulant dans le coin de leur œil granu-

leux de fatigue... Au lieu de cela, les sorts extrêmes menacent directement les superstructures de l'univers, mais permettent des situations propices à la réalisation de véritables miracles. Un raté peut signifier la fin de l'existence de tout le monde, ce qui incite les personnes concernées à utiliser leurs pouvoirs avec considération et parcimonie. Lorsque leurs compagnons en demandent plus, ils s'exposent tout naturellement à de méprisantes réprimandes: «Trop user de mon Don pourrait mener à la folie ou la mort, ne demande pas ce que tu ne peux comprendre».

Les écrivains de Fantasy ont besoin, autant que les MJ,

d'avoir des personnages équilibrés. Bien qu'il puisse être très fun d'avoir un sorcier qui mette sérieusement la zone quand c'est nécessaire, il faut faire attention que les autres personnages ne restent pas bêtement à la traîne.

Cette approche de la magie a toujours été laissée de côté dans le monde du jeu, et pour cause. Il est facile pour un écrivain de décider qu'un mage est prudent et sage dans l'utilisation de sa magie. Demander à joueur moyen (même de bonne volonté) de faire la même chose est au mieux très risqué pour vous et les autres joueurs. Néanmoins, GURPS est suffisamment flexible pour permettre de jouer en mana illimité dans n'importe quelle campagne de fantasy.

LA MARQUE DE PUISSANCE

La mana illimitée n'est pas un niveau de pouvoir, c'est un type de magie. Dans une campagne de mana illimitée, les sorts ne causent simplement aucune fatigue.

Lorsqu'un mage lance un sort, il comptabilise les points à part, dans leur Marque, au lieu de les enlever sur leur score de F. Toutes les règles sur le coût des sorts restent donc en vigueur. Au lieu d'accumuler des points dans le vide dimensionnel, les mages peuvent très bien se servir d'un petit objet magique comme exutoire. Une planchette ou un bâtonnet sur lesquels sont taillées des encoches feront parfaitement l'affaire. Encoches qui disparaîtraient lors du Recouvrement, comme nous le verront plus loin.

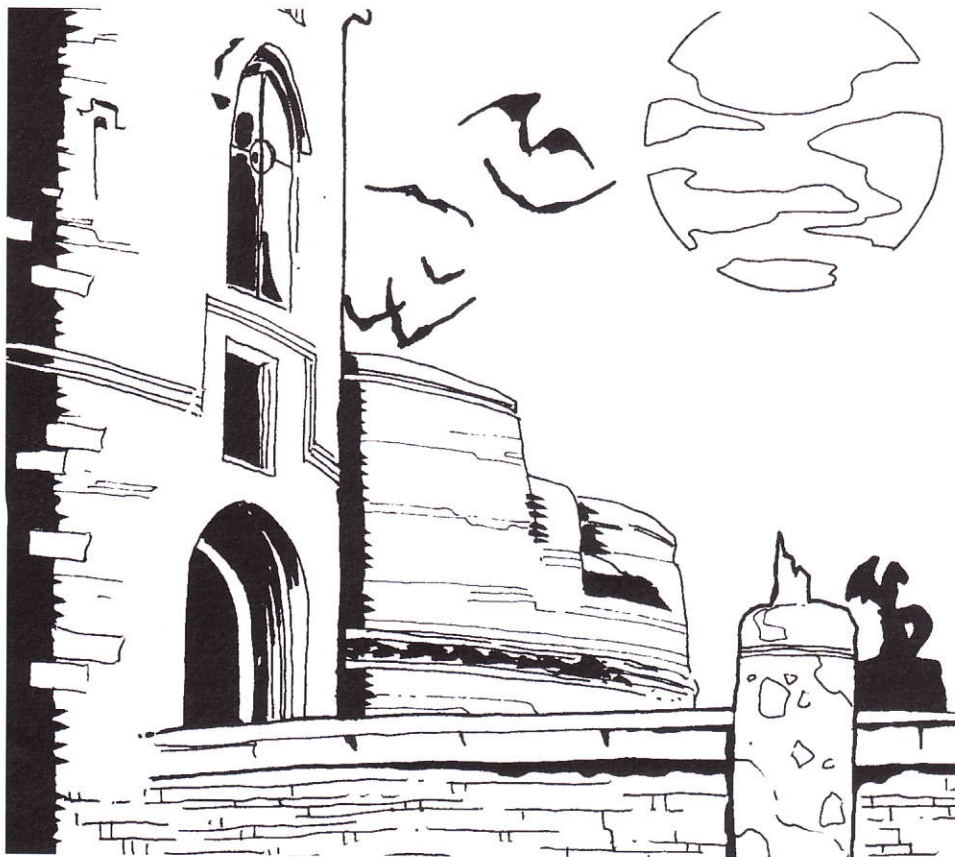
Exemple : Magus Wiltshire se trouve bloqué à l'intérieur d'une ville assiégée sur le point de tomber. Il n'a pas fait usage de ses pouvoirs depuis un bon bout de temps et sent que l'urgence de la situation justifie leur utilisation. Lors de sa tentative de fuite, Magus lance un énorme Sommeil Général sur un groupe de gardes (coût : 21). Trois gardes restent néanmoins debout, et Magus, fou de rage, lance un sort d'Inhumation sur l'un d'eux, augmentant ainsi sa Marque à 31. Restent deux gardes....

MASSE CRITIQUE ET CALAMITÉS

Chaque mage possède une Masse Critique (MC) qui définit les limites acceptables de l'étendue de ses pouvoirs. Si la Marque reste en dessous du score de Masse Critique, tout est pour le mieux. Si elle la dépasse, de Mauvaises Choses vont arriver, il est déjà trop tard : le mage se doit de faire un jet sur la table des Calamités ci-jointe. Le score de Masse Critique par défaut est de 30.

Les test de calamités se jouent sur trois dés, en additionnant 1 point au score final pour chaque tranche complète de 5 points au dessus de la Masse Critique. Le premier sort qui amène le sorcier au dessus de sa Masse Critique provoque un jet. Après cela, chaque sort lancé implique un nouveau jet au niveau actuel d'excès, y compris pour les sorts à 0 points. Les Calamités prennent effet immédiatement, mais leur nature peut ne pas être évidente au premier abord (voir la table pour plus de détails). La plupart du temps, les Calamités ne font pas échouer le sort, mais voyez tout de même les conséquences des jets à plus de 29...

Exemple, la suite : Magus Wiltshire, mage de son état, venait de dépasser sa Masse Critique après avoir profondément enfoui un garde. Cela requiert un Test de Calamité.



Wiltshire n'ayant dépassé sa Masse Critique que de 1, aucun malus n'est appliqué. S'il décide d'enterrer les deux autres gardes, chaque nouveau sort déclenchera un jet, et les modificateurs commenceront à se faire sentir.

VITESSE DE RECOUVREMENT

Un fois par jour, la Marque du magicien est diminuée d'un montant égal à la Vitesse de Recouvrement. Le score par défaut est de 8, avec un Recouvrement prenant effet au lever du soleil.

RÉGLAGES

Les chiffres ci-dessus correspondent à un niveau de puissance égal aux règles normales. Les mages ne peuvent pas lancer beaucoup de petits sorts, mais sont capables (en cas d'urgence) de lancer des sorts très lourds.

Les sorts de zone, notamment, donnent d'intéressantes options en combat. Un niveau plus stratégique peut déjà être approché.

Ces scores de bases sont néanmoins susceptibles de subir d'importants changements. La Masse Critique et la Vitesse de recouvrement sont fonction des choix du MJ vis-à-vis de sa campagne. Une Masse Critique de 50 et une VR de 1 permettraient aux mages de lancer des sorts vraiment puissants, avec la certitude de la persistance d'un sentiment de faiblesse profonde pour plusieurs jours, voire plusieurs semaines. Une Masse Critique et une VR de 40 chacune feraient des mages des demi-dieux ou des prophètes, selon le feeling. Il est dès lors fortement conseillé d'imposer une Origine Peu Commune, histoire d'équilibrer un peu. A l'opposé, une Masse Critique et une VR de 5 dispensent un monde ou la magie n'a que peu place, mais ou des magiciens pourraient quand même user d'une magie relativement fantastique, au prix de risques élevés.

Le troisième postulat, celui qui fixe le Recouvrement au petit matin est bien entendu variable. Même sur la base d'un recouvrement quotidien, les mages

pourrait avoir une heure personnelle choisie avant ou pendant le jeu. L'autre alternative est de changer la base de recouvrement et de la fixer toutes les heures, toutes les semaines, ou tous les mois (yek!). La dernière proposition tendrait à faire dramatiquement diminuer l'activité magiques les jours précédant le jour de la «paye», mais certains MJ's apprécieront.

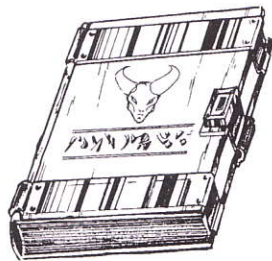
Nouveaux avantages, nouvelles ramifications

PUISSANCE AUGMENTÉE

10 POINTS/NIVEAU

Cet avantage peut seulement être choisi par un magicien. Pour chaque niveau acquis, augmentez votre Masse Critique de 20% et votre VR de 25% en partant de la valeur par défaut définie pour la campagne (scores arrondis à l'inférieur). Chacun de ces effets peuvent

être achetés individuellement pour 5 points par niveau, sous les noms respectifs de Masse Critique Augmentée et Recouvrement Rapide. Non, les mages ne peuvent pas acquérir de niveaux négatifs pour gagner des points, le défaut



définissant la puissance personnelle la plus faible possible pour un utilisateur de magie.

EXCES CONTROLÉ

10 POINTS/NIVEAU

Cet avantage peut seule-

ment être choisi par un magicien. Vos jets de Calamité se font à +1 par tranche de 10 points d'excès, au lieu de +1 pour 5 points. Chaque niveau supplémentaire double cet effet (+1 pour 20 pts, +1 pour 40 pts, +1 pour 80 pts, et ainsi de suite).

Table des Calamités

- 3 à 10 - Rien ne se passe -cette fois ci-
- 11,12 - Le mage est rongé par des cauchemar et ne peut se reposer. Après la première nuit, il est à -2 en DX, F, OI, et pour toutes les compétences. Le cauchemar persiste durant 4d jours.
- 13 - Le mage a affaibli les forces de liaison de l'univers autour de lui. Sa Masse Critique sera réduite de 2d+5 durant 1d semaines. Le magicien sera évidemment conscient d'une de puissance, mais ne connaîtra pas son étendue.
- 14 - Comme ci-dessus, mais la perte est de 4d+10 pour une durée de 1d mois! De plus, ses compétences de magie sont à -3 pour 2d semaines.
- 15 - Tous les jets ratés dans une compétence de magie sont considérés comme des échecs critiques pour 1d+1 semaines.
- 16 - Le magicien acquiert un désavantage à -5 points. Lorsque 3d jours se seront écoulés, le mage peut choisir de racheter le désavantage, et il disparaîtra purement et simplement. S'il décide le contraire, ou ne possède pas les points de personnage nécessaires, le désavantage devient permanent. N'importe quel désavantage peut être infligé par le MJ, et le mage peut devenir laid ou fou, à concurrence de 5 points.
- 17 - Comme ci-dessus, avec un désavantage à 10 points.
- 18 - Comme ci-dessus, avec un désavantage à 15 points.
- 19 - Comme ci-dessus, mais avec plusieurs désavantages pour une valeur totale de 2dx5 points.
- 20 - Comme en 15, pour une durée de 1d+1 mois. A la fin de cette période, le mage effectue un jet de Volonté+Magerie, un jet raté indiquant le caractère définitif de la «malédiction».
- 21 - Même jet, mais le désavantage est acquis par une tierce personne appartenant au groupe des joueurs. Le malchanceux est à désigner aléatoirement.
- 22 - Le mage perd 1dx5 points d'avantages (ou voit une de ses caractéristiques baisser). Choisir l'objet de la perte aléatoirement, toutes possibilités sont valables.
- 23 - Le mage perd définitivement la capacité à lancer un sort particulier de son grimoire, choisi au hasard. Le sort désigné est inconnu du personnage, au moins au début, ne peut être lancé, mais compte toujours comme prérequis, si besoin.
- 24 - Le magicien devient une véritable plaie pour les autres magiciens. Les sorts voient leur coût doubler dans un rayon de 4d+2 km autour du mage. Le Recouvrement est stoppé dans la même région, ce qui devrait rendre l'existence du personnage dangereuse, ou courte tout du moins.
- 25 - Les compétences en magie du personnage subissent un malus de 3d+5. Ce jet est fait une fois après l'attribution de la calamité et diminue ensuite de 1 par jour.
- 26 - Comme ci-dessus, mais la diminution du malus se fait au rythme de 1 par semaine.
- 27 - Le mage vieillit de 2d+13 années.
- 28 - Un fléau ou une malédiction (orages, ...) s'abat sur toute la région pour 3d semaines ou plus. Personne ne pourra deviner que c'est le mage qui en est responsable, mais celui-ci pourra méditer le poids d'une faute qu'il aura aussitôt reconnue comme la sienne. L'affliction de telles conséquences ont rendu plusieurs magiciens complètement fou, n'hésitez pas à être grotesque et cruel.
- 29 - Le mage perd toute abilité à lancer des sorts, même si, maigre consolation, il conserve toute la connaissance théorique de son art. A ce niveau, le sort qui aura déclenché cette calamité rate, à moins que le mage ne réussisse un jet de Volonté avec un malus égal à l'excès divisé par 5. En bref, avec un malus égal au bonus utilisé pour tirer sur cette table.
- 30 à 39 - Comme pour le 29, mais en plus, quelque chose de permanent handicape toute la région : peut-être tous les sorts sont-ils tous à -2 dans l'ensemble du royaume, ou certaines familles de sorts fonctionnent-elles de façon peu commune. Si le mage est reconnu comme le responsable du désastre (et n'importe quel groupe de personnes un peu concernées et sérieuses mettra un extra-lucide sur le coup), il peut dès lors se considérer comme traqué.
- 40 et plus - Comme en 29, mais un changement global et majeur prend effet. De plus, le magicien fait un jet de S à -6. S'il rate, il est immédiatement consumé dans une gerbe de concentré d'énergie magique, et explose. C'est pathétique, mais ce qui l'est moins, c'est que les mages alentour prennent des dommages de concussion/brûlure comme une grenade, causant (Volonté+Magerie)d de dommages. Si le jet à S-6 est réussi, le flot d'énergie est moins important, ne causant au mage que 2d de dégâts, et sans explosion à suivre.

Grâce à la mana illimitée, les mages peuvent désormais être définis tant en termes de polyvalence que de puissance brute et/ou méchante. Un mage à 250 points peut avoir un grimoire énorme, ou un répertoire limité de sorts à faire péter la planète. Cela donne une liberté accrue aux joueurs et au MJ, qui aura par contre à gérer de petits effets secondaires. Par exemple, les Pierres de Puissance deviendront automatiquement moins intéressantes, et les sorts qui nécessitaient auparavant une cérémonie pourront être lancés par un seul magicien, une main attachée dans le dos. Les MJ tentés d'ajouter de nouveaux sorts à la campagne peuvent s'en donner à cœur joie avec des sorts d'une puissance inégalée, en prenant garde de les affubler de coûts prohibitifs par rapport au défaut de Masse Critique de la campagne.

Variations optionnelles

Voilà pour ce qui est des règles de base de la magie illimitée, mais cette structure peut être habillée de différentes interprétations des règles de magie de GURPS. Voyez donc :

URGENCES SEULEMENT

Les règles de magie de GURPS demandent aux magiciens de tirer sur leur Force puis sur leur Santé pour alimenter leurs sorts. Néanmoins, ils peuvent obtenir un supplément de puissance de part la mana illimitée, mais dans cette campagne, la Masse Critique est de zéro, et ne peut être augmentée. Ceci signifie que n'importe quelle utilisation gratuite requiert un jet de Calamité. La VR devrait rester dans une hypothèse basse (1 à 10 par jour). Une Origine Peu Commune à bas niveau (-10) devrait être exigée pour tous les mages.

OPTIONS DE DÉPENSE

Les magiciens pourraient utiliser plus de puissance pour lancer leurs sorts plus vite : 4 points par seconde de réduction, ce qui affecte aussi les sorts de missiles, oui. des sorts peuvent être lancés de manière



tairement leur Fatigue pour alimenter leurs sorts, au prix de 4 pts de fatigue pour un point d'énergie. Ainsi, les mages ne se compliqueront pas la vie en utilisant leur Fatigue pour n'importe quel sort, mais en cas limite, cela peut-être le petit coup de pouce indispensable.

quasiment instantanée si l'énergie suffisante est dépensée. Ils peuvent également augmenter les chances de réussite : 1 pt d'énergie par +1, ou 1pt par +3, si le sort n'a pas à être résisté. Si le MJ le désire vraiment, même les chances de toucher d'un missile peuvent être augmentées, sur la base de +1 par point d'énergie.

En fait, cette variante fonctionne très bien en jeu, permettant une plus grande flexibilité dans l'utilisation des sorts à un coût approprié au niveau de la puissance. Certains joueurs ont, il est vrai, une tendance à gaspiller, mais les règles maintiennent gentiment ce genre de joueur dans le droit chemin...

LE RETOUR DE LA FATIGUE

Les mages peuvent également choisir de dépenser volon-

NOUVELLES TABLES

Le MJ est bien entendu libre de créer de nouvelles Tables de Calamités, ou d'avoir des tables pour différents endroits, races, ou saisons. «L'univers semblait bien regardant sur mes dépenses dans ces montagnes» - Wiltshire. Peut-être les excès entraînent-ils des apparitions d'entités hostiles, ou seulement des changements de météo.

FATIGUE PARTIELLE

Chaque sort lancé cause 1 point de Fatigue, en plus de l'augmentation normale de la Marque du mage. Cela limite le nombre de sorts qu'un mage peut lancer en une fois, sans en limiter la puissance.

MASSE CRITIQUE VARIABLE

Dans une campagne de

Masse Critique variable, le défaut de MC change un peu comme le temps, de manière imprévisible. Les mages peuvent être conscients ou non du niveau actuel, s'ils ne le sont pas, cela augmentera la prudence collective.

RECOUVREMENT VARIABLE

Au lieu d'être représenté par un taux fixe, la VR peut être tirée aux dés. 2d+1 donnent une moyenne de 8, mais rendent le Recouvrement incertain. Puissance Augmentée donnerait alors un bonus au jet (+2 par niveau, si la valeur par défaut est utilisée).

FLUIDE ÉLEVÉ LIMITÉ

Avec cette option, les non-mages peuvent lancer des sorts comme si le monde possédait une mana élevée, mais les sorts leur coûtent 10 fois le prix normal.

De même, les mages limités à un unique collège de sorts pourraient utiliser des sort en dehors de leur sphère au même coup décuplé.

RITUELS DE RECOUVREMENT

Le recouvrement quotidien n'est pas forcément automatique. Peut-être le mage doit-il brûler des encens et méditer, ou bien sacrifier des animaux ou autre chose pour un rite satanique quelconque. Forcément, certains rituels particuliers permettront des Recouvrements supérieurs aux taux quotidiens.

Ces options ne forment que le sommet de l'iceberg, et n'importe quel joueur ou MJ sont susceptibles d'avoir de nombreuses idées, nouveaux avantages, ou variations étranges sur les concepts de Masse Critique et Recouvrement.

Adaptation
Zlika

- revenir au camp et avertir le chef. Problème : ne risqueront-ils pas d'arriver trop tard pour secourir leur ami ?

- retrouver les autres elfes en patrouille et tenter une incursion armée dans le camp de Brotrack (on suppose que les PJ et leurs amis sont partis armés : ils ont plusieurs flèches dans leurs carquois, et sont dotés de poignards aiguisés, voire de javelots ou d'autres armes, à la discrétion du Maître de jeu.

CE QUI VA SE PASSER DE TOUTES FAÇONS

Vive-Brise est amené dans le village fortifié des humains, où se trouve déjà Delricia. Le soir même, Hrustel harangue ses troupes et leur annonce un double sacrifice : l'elfe et la sorcière. Les dieux seront satisfaits. Le reste de la soirée se passe en festivités délirantes, même si les humains restent vigilants. Des gardes sont postés autour du camp ; ils sont légèrement éméchés mais conservent l'essentiel de leurs capacités. Toute la nuit durant, les humains vont danser, boire et manger. Delricia et Vive-Brise sont soigneusement ligotés et placés dans un premier temps dans l'une des cabanes du village. Au milieu de la nuit, ils seront tirés de leur prison et traînés sur la place publique où on les exposera aux quolibets et à la haine de la foule en délire. Ce n'est qu'à l'aube que le chef de la tribu lui-même leur arrachera le cœur à l'aide d'une dague sacrificielle ébréchée - sur le dolmen qui trône au milieu du village et au pied duquel on les a placés en attendant, toujours ligotés...

LE VILLAGE

Une trentaine de petites huttes, placées en cercles concentriques autour d'une place centrale ornée d'un imposant mégalithe. Une centaine d'habitants, dont un petit tiers de guerriers, ou du moins de villageois en âge de se battre. Le MJ dispose d'une large marge de manoeuvre quant à la taille et aux effectifs de la tribu des elfes. Ce qui reste certains, c'est que les personnages, à moins de se montrer exceptionnellement brillants et chanceux, n'ont aucune chance de délivrer Vive-Brise s'ils se présentent seuls. Peut-être pourront-ils par contre glaner quelques renseignements qui leur permettront, s'ils reviennent avec des renforts, d'élaborer une stratégie d'attaque efficace.

La question se posera également de savoir s'il faut délivrer également Delricia : en fait, c'est aux joueurs de voir. Le chef de la tribu des elfes n'a pas d'idée très précise sur la question, pas plus que les anciens - les avis sont en fait très partagés. De toutes façons, ce scénario est conçu pour placer les personnages devant un certain nombre de choix moraux. Cela n'en fera qu'un de plus.



Il est vivement conseillé au MJ de dresser un plan, même sommaire, du village, et d'équilibrer les forces en présence. Les chiffres qui sont donnés plus haut ne sont là qu'à titre indicatif et le Maître de Jeu est libre de les modifier à sa guise, tout comme il est libre de choisir la taille de la tribu des personnages, le type de climat ou la forme de la forêt. On trouvera dans ce scénario les caractéristiques du chef de la tribu et d'un guerrier-type : cela devrait servir de base à la constitution d'un petit groupe des guerriers humains.

Conclusion

Jeux de Printemps est un scénario particulièrement ouvert. Quelque soit la tactique employée par les PJ, ils serait bon que ces derniers parviennent à leur fin, à moins d'avoir commis de trop grosses erreurs. Même si Vive-Brise est libéré, l'événement aura sur la vie et les rapports de deux tribus des conséquences inévitables. L'une d'entre elles, les humains certainement, devra certainement se trouver

une autre forêt avant que les choses dégénèrent et se finissent dans un bain de sang — si ce n'est pas déjà fait. Si les personnages ont pris des initiatives et que Vive-Brise est sauvé, il ne leur saura peut-être pas fait de reproches — et on louera leur témérité. L'opprobre publique ne tombera sur eux que si la mort de leur compagnon leur est directement imputable... Si Delricia est libérée, elle se révélera très différente des autres membres de sa tribu. Peut-être les elfes accepteront-ils de la recueillir ? Il s'agirait d'un fait sans précédent dans l'histoire de la tribu, et cela pourrait amener quelques possibilités intéressantes pour la suite. Sans doute la jeune femme se sera-t-elle prise d'affection pour le jeune Vive-Brise — malgré la différence de taille. Peut-être choisira-t-elle au contraire de jeter son dévolu sur l'un de ses sauveteurs ? Peut-être Brotrack, s'il est encore en vie, tentera-t-il de venir la récupérer ? L'histoire n'est peut-être pas finie. C'est bien sûr aux joueurs d'en décider.

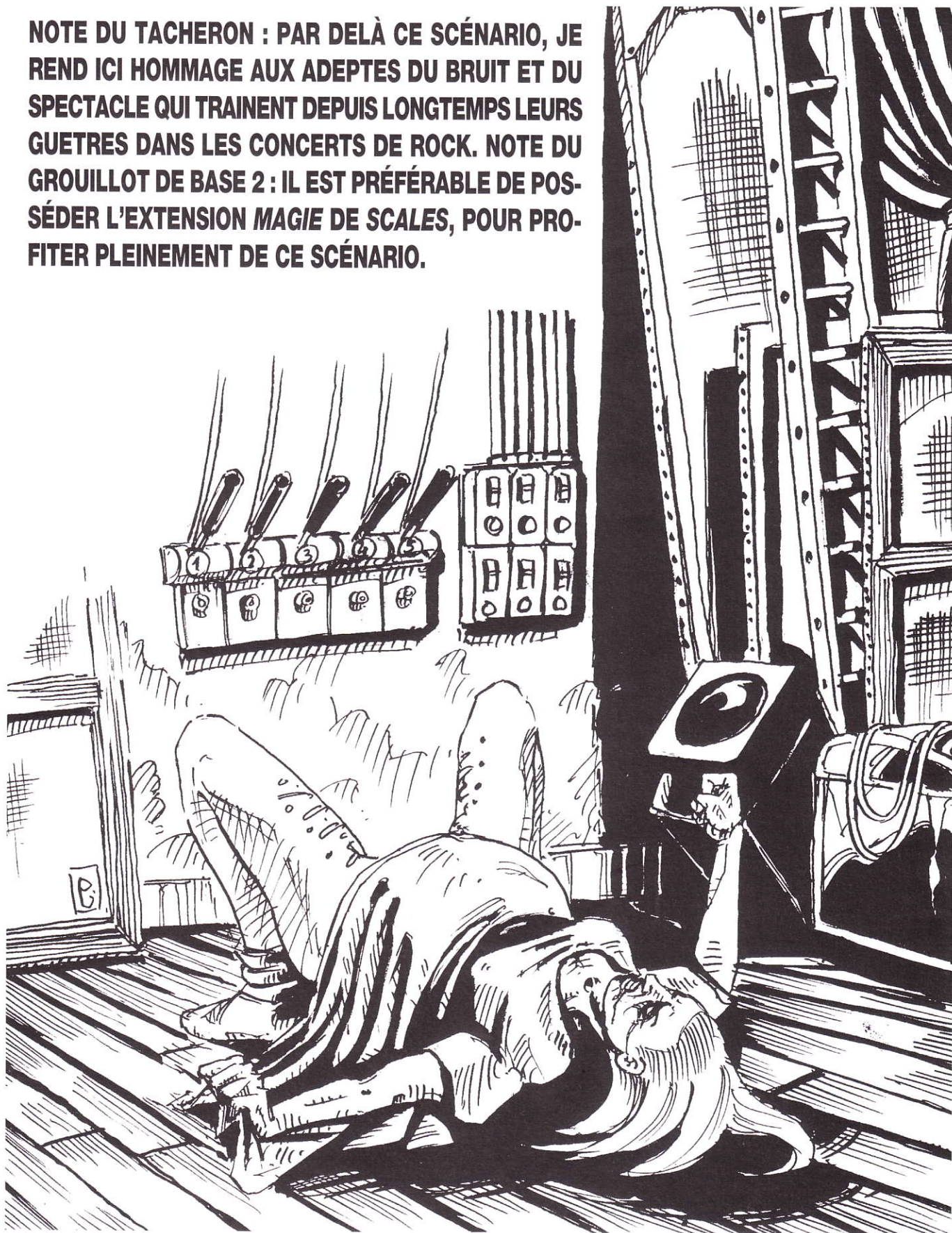
FABIEN LOCCIR.

Illustrations : WENDY PINI

Sound

Mot anglais signifiant à la fois son et en bonne santé

NOTE DU TACHERON : PAR DELÀ CE SCÉNARIO, JE REND ICI HOMMAGE AUX ADEPTES DU BRUIT ET DU SPECTACLE QUI TRAINENT DEPUIS LONGTEMPS LEURS GUETRES DANS LES CONCERTS DE ROCK. NOTE DU GROUILLOT DE BASE 2 : IL EST PRÉFÉRABLE DE POSÉDER L'EXTENSION *MAGIE DE SCALES*, POUR PROFITER PLEINEMENT DE CE SCÉNARIO.



Paris, métro «Anvers», 22h30, un soir d'octobre. Une foule bigarrée de jeunes gens s'engouffre dans la bouche de métro. Casquettes, cheveux longs ou ras, boucles d'oreilles, bagues ésotériques, rangers, bottes allemandes, blousons de cuir noirs et T-shirts chargés de noms et de symboles étranges s'emmêlent dans un joyeux brouhaha. Tout de noir vêtus, ils se bousculent en riant. Ils sont encore sous le charme du spectacle et la magie de la musique qu'ils viennent de voir et d'écouter. Telle une armée dépe-naillée, ils se jettent à l'assaut de la rame de métro qui vient d'arriver. Les portes s'ouvrent et les visages des voyageurs se crispent d'effroi.

Trois énergumènes s'affalent sur les banquettes.

— Putain ! Il a encore la pêche le vieux... J'en suis encore sourdingue ! Et ses tatouages... Une fresque ! S'exclame celui qui semble être le plus jeune des trois.

— Non mais, t'as vu la gueule du bassiste... Un vrai monstre ! Et il cognait sur sa basse comme un troll. Encore un qui a appris avec la méthode éducatel. renchérit le deuxième larron, un petit brun rasé arborant la mine de papier mâché d'une jeunesse finissante.

— Ouais, ouais, coupe le troisième, dont la casquette de base-ball noire était orné du sigle orange de risque biologique. Mais, tu vois... continue-t-il en portant machinalement son regard au delà de la vitre. Il n'achève pas sa phrase et fixe le quai d'en face.

Le signal de fermeture automatique des portes retentit, les portes se ferment et le métro s'ébranle laborieusement.

— Tu disais Christophe ? reprend le petit brun rasé.

L'homme à la casquette noire reste bouche bée. Puis il se retourne vers ses amis, les yeux mi-clos.

— J crois qu'j'aurais pu dû reprendre un deuxième Kebab., à la sortie du concert j viens de voir passer John Steed et Emma Peel !?

Backstage

Ce petit scénario de Scales touche un point sensible de la vie des dragons: la naissance. Si, jusqu'à la dernière génération, la disparition du parent humain et la «confiscation» du bébé par la famille draconique ne posaient pas de problème, il n'en va pas toujours de même pour les jeunes dragons de la dernière génération. C'est en effet le cas pour une Wyvern et une Technomancienne de la M&D. L'amour, faute d'un passage chez l'oculiste, est une fois de plus aveugle, mais pas stérile pour autant puisque il en résulte une proche naissance ! Ce qui ne va pas sans créer de vagues d'un côté comme de l'autre. Et devinez qui va être au milieu du cyclone... Les joueurs ?... Gagné !

Mais revenons-en au début de cette tragique love story. Tout d'abord, le père : Robert O'lines. Robert est une Wyvern dont la principale occupation est de hurler dans un micro au sein d'un groupe de Hardcore, répondant

au doux nom de «Struggle». Entouré des membres de son gestalt, tous musiciens, Robert écume les salles de concerts européennes. Rien que de plus normal. Un soir, après un concert à Paris, il fait la connaissance d'une charmante jeune femme qui se fait passer pour une de ses fans. Elle s'appelle Sarah Keaps et travaille à la M&D sur le projet Spot. Chargée de constituer un fichier de départ, elle a jeté son dévolu sur Robert et s'est mise à enquêter sur lui. La curiosité aidant, Sarah, que le goût du risque pousse toujours plus loin, fini par céder à la tentation de rencontrer Robert. Et, forcément, c'est le coup de foudre !

Leur idylle dure plusieurs mois et leurs chemins doivent se séparer. Robert doit repartir en tournée et Sarah retourner à la M&D. Sarah s'est bien caché de révéler sa véritable identité à Robert, qui ne se doute de rien et donne rendez-vous à Sarah à la fin de la tournée, soit 6 mois plus tard. Sarah, comme de bien entendu, tombe enceinte. Qu'à cela ne tienne, elle décide dans un premier temps

d'attendre le retour de son dragon servent. Malheureusement, le rapport de son gynécologue a atterri sur le bureau de David Besnard, son supérieur hiérarchique. Celui-ci se rend bien compte que quelque chose cloche dans les analyses et il finit par convoquer Sarah. Lors de l'entretien, Sarah réussit à dissimuler les faits sous un prétexte fumeux qui endort les soupçons de David Besnard. Suffisamment longtemps pour que Sarah puisse prendre la fuite, non sans emporter avec elle une «assurance vie» : des documents sur l'avancée des recherches de la M&D sur l'identification des dragons et des êtres magiques sur Paris. Elle a également laissé une lettre d'explication au futur père de sa progéniture, qu'elle a envoyée au domicile parisien de Robert.

Le hasard ne faisant pas toujours bien les choses, la lettre est parvenu à un oncle de Robert. Jean Leneutre, Wyvern et tatoueur de son état, se charge en effet d'entretenir le petit studio parisien de son neveu pendant ses tournées. Il a également la lourde tâche de «protéger» ses neveux pour le compte de l'irascible Gwellarion et donc de lire leur courrier. Et ce que Jean Leneutre a pu lire dans cette lettre ne lui a pas fait plaisir du tout. Il a aussitôt écrit une fausse lettre de rupture pour Robert et il a engagé un dragon noir pour qu'il se mette en chasse de Sarah. Pour lui, la tradition doit être respectée et l'humaine capturée pour accoucher dans le secret. Évidemment, il continue d'intercepter tout le courrier de Robert provenant de Sarah.

Sarah est donc maintenant recherchée par la M&D et un dragon noir. On n'a connu meilleur compagnie !

*Now you see how you are
The wisdom mixed in with all the scars
Watching all the fools
They never knew
They never do
It's always up to you
You gotta get it for yourself
You never were one of them
They could have never been your
friends
The best revenge is to always survive
yourself*

Alien blueprint/Rollins Band

LE CERCON

Le dragon reçoit chez lui une enveloppe contenant autant de Passe Backstage que le gestalt compte d'individus, pour assister le soir même au concert que donne «Struggle» à l'Elysée-Montmartre. Ce lot est assorti d'une petite lettre l'enjoignant de venir rejoindre Robert O'lines en coulisse pour un petit service. Robert O'lines est connu par le dragon du groupe par

l'intermédiaire de the CLAW, où ce dernier anime un forum sur le Rock et la magie (On trouve de tout dans the CLAW).

19 h30, la salle est comble. Les lumières s'éteignent. Bousculade dans le public pour se masser au pied de la scène. Les musiciens et Robert arrivent, alors que le public scandent «Struggle, Struggle» depuis cinq bonnes minutes! Le show commence. Mélange de sauvagerie et de gaieté, les musiciens arborent des attitudes quasi-animales. Il faut dire que c'est un Kobold qui tient le basse et un Troll la batterie. Robert, quant à lui tient physiquement la scène à bout de bras. Ses racines draconiques semblent parfois refaire surface lorsque son étrange regard contemple le public. Une vague d'énergie emplit la salle jusqu'à 22h. La foule se disperse enfin, rendant possible l'accès aux coulisses.

Couvert de tatouages et ruisselant de sueur, Robert et ses amis recevront cordiale-

ment les personnages. Une fois sorti de scène Robert semble moins vivace qu'il n'y paraît. Ses musiciens n'affichent pas non plus une mine des plus réjouie. Derrière eux, un homme d'une cinquantaine d'année, le crâne rasé et lui aussi couvert de tatouages semble observer la rencontre du coin de l'oeil. Il s'agit de l'oncle de Robert, qui l'héberge sur Paris, au-dessus de sa boutique de tatoueur. Une fois les présentations terminées, Robert, tout en sirotant une bière assis sur les flat cases, exposera son problème aux personnages : sa petite amie, Sarah Keaps, vient de le quitter. Pourtant, cette rupture par lettre ne lui ressemblerait pas du doute, ce qui énerve Robert. De plus, elle n'est visiblement plus chez elle. Robert, qui doit reprendre sa tournée en Europe le lendemain, demande donc aux joueurs de la retrouver car il est dans l'impossibilité de mener cette petite enquête. Et quand ils l'auront retrouvé, ils devront avertir son

oncle et dire à Sarah de prendre contact avec Robert. En échange de ce petit service, Robert leur donnera un magnifique réceptacle (une statue grecque contenant 15 points de Mana) ou, au choix, une séance de tatouage «magique» chez son oncle.

Pour seuls indices de départ, les personnages ne disposent que du nom, de l'adresse et d'une photo de Sarah (tendrement enlacée avec Robert). Les personnages sont également tenu de rendre compte de l'avancée de leur enquête à l'oncle Jean. Robert sera de retour sur Paris dans une semaine, d'ici là aux personnages de découvrir où se cache Sarah.

36 15 QUI N'EN SAIT

Voilà ce que les joueurs peuvent glaner par leurs différents canaux d'informations

- The CLAW : rien sur Sarah Keaps. Par contre, il ne sont visiblement pas les seuls à s'intéresser à Sarah. Jean Leneutre (l'oncle de Robert) qui s'avère être un père Wyvern très proche de Gwellarion, et une certaine Samia, jeune dragon noire, ont également fait des recherches sur Sarah.

- Si les personnages ont accès au houdinet (on ne sait jamais) : là, par contre, c'est nettement plus juteux ! Sarah Keaps fait partie de la M&D et travaille à Paris sur le projet Spot. Elle a disparu depuis un mois, ainsi qu'un dossier concernant l'avancée du projet spot. La M&D enquête donc sur Sarah.

LA CONCIERGE EST DANS L'ESCALIER

Les joueurs vont certainement avoir comme premier réflexe de rendre une petite visite au domicile de Sarah. Situé à Levallois Perret, l'immeuble de Sarah est cosu mais cela n'empêche pas que l'on peut y entrer aussi facilement que dans un moulin.

La porte de son appartement n'est pas fermée à clé. Encore qu'un expert (cambrioleur ou flic) remarquera assez facilement que la serrure a été trafiquée. Quelqu'un est passé avant eux, cela ne fait aucun doute. Toujours est-il que l'intérieur de l'appartement est soigneusement rangé, même si la poussière recouvre tous les meubles, ce qui laisse à penser qu'il n'a pas été occupé depuis un bout de temps. Un coin bureau comporte un micro-ordinateur (donnant accès à l'houdinet, si vos joueurs veulent en profiter) dont le disque dur ne révèle absolument rien. Toutefois, les personnages peuvent constater que toute la garde robe de Sarah a disparu. C'est maigre.

Pour avoir de bons renseignements, il faut discuter avec la concierge de Sarah. Si les joueurs ne pensent pas à le faire, elle croisera les personnages dans l'escalier. Véritable cerbère en chignon, elle leur jettera un regard suspicieux en leur demandant ce qu'ils fichent





ici. Madame Ramirez, si elle est soucieuse de la propreté de ses escaliers, s'occupe de faire régner la sécurité dans son immeuble. Elle demandera aux personnages si ils sont de la famille de Sarah. Répondre par la positive ouvre des perspectives pour engager un dialogue constructif avec madame Ramirez. Interrogé sur Sarah, elle se met à sourire : «la pauvre petite, elle doit bientôt arriver à terme maintenant. Si ce n'est pas malheureux d'accoucher sans un père pour le petit ! Mais heureusement son cousin, qui travaille dans

le disco, s'occupe bien d'elle!» Le cousin en question, d'après la description qu'en fait madame Ramirez, fait d'ailleurs plus penser à une rock star sur le retour qu'à un membre d'Earth Wind and Fire. Il travaillerait, toujours d'après la concierge, dans une sorte de cabaret rue de la gaieté et aurait pour prénom Xavier.

En fait, le cousin s'appelle Xavier Espinasse. Il n'est pas plus le cousin de Sarah que le pape n'est le fiancé de Claudia Schiffer. C'est un Gremlin, en phase de transforma-

tion, qui anime un spectacle rock du type «Rocky Horror Picture Show» avec d'autres êtres magiques de sa race. Xavier a lié connaissance avec Sarah au début de sa prospection pour le projet Spot. Sarah n'étant pas vraiment une technomancienne vindicative comme on a déjà pu le constater, ils ont vite sympathisé. C'est donc tout naturellement chez lui que Sarah est venu se réfugier.

Mais revenons aux personnages et à madame Ramirez. Celle-ci leur confie également, qu'une demoiselle de type maghrébin («mais pas racaille, vous voyez! Plutôt BCBG!») est déjà venue voir Sarah, il y a de cela une bonne semaine. Madame Ramirez s'est bien sûr bien gardé de lui adresser la parole. Ah, les concierges se ressemblent toutes !

Alors que les personnages sortent de l'immeuble, une mercédès vient se garer juste en face de l'entrée. En sortent deux hommes en complet veston sombre et lunettes noires (aussi discrets que les agents du FBI) qui montent aussitôt à l'appartement de Sarah. Dans la voiture, il reste un chauffeur et un homme d'une quarantaine d'années, habillé avec classe mais avec un goût plutôt vieillot. Il s'agit de David Besnard et de quelques hommes de mains de la M&D. Les deux sbires ressortiront de l'immeuble une demi-heure plus tard, visiblement dépités, et reprendront la voiture. Si les personnages suivent la mercédès, elle les conduira à un des sièges de la M&D parisienne, à la Défense.

Bien, laissez maintenant quelques minutes à vos joueurs pour qu'ils digèrent ces informations. Puis, régalez-vous des hypothèses scabreuses qui vont jaillir de leurs esprits avant de passer chez Xavier.

Si les personnages avertissent l'oncle Jean de ce qu'ils viennent de savoir, ce dernier enverra aussitôt Samia, le dragon noir, à leurs trousses. Dès qu'un élément du groupe sera seul, elle en profitera pour le séduire (c'est l'effet magique «d'impulse»), apprendre tout ce que les joueurs savent et suggérer à sa victime (via un petit poème) de l'avertir dès qu'ils auront localisé Sarah.

EN ROUTE POUR LA JOIE

Après avoir éclusé tous les cafés théâtres de la rue de la gaieté, les personnages échoueront au «Café des Artistes»: une minuscule salle. C'est ici que Xavier Espinasse et sa bande de gremlins se donnent en spectacle. A mi-chemin entre le «Rocky Horror picture Show» et la version 70's de «Phantom of the Opera», ce divertissement mêle hard-rock, gore et humour morbide. La salle ressort toujours du spectacle couvert de peinture rouge. Xavier discute souvent avec le public après le spectacle, il ne sera donc pas difficile d'entrer en contact avec lui.

Dès que le nom de Sarah est mentionné, son visage s'illuminera et il demandera aussitôt si les personnages viennent de la part de Robert. Il continuera, sur un ton de reproche, en disant que « ce n'est pas très joli-joli d'abandonner la mère de son futur enfant et de ne répondre à aucune de ses lettres; Parce que elle en a écrites des lettres Sarah... Des tonnes ! ». Ceci devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs, au sujet du tonton. Il poursuivra en racontant que « Sarah est venu le voir pour qu'il l'aide. Elle disait qu'elle n'avait plus de boulot, ni d'appart et qu'elle se sentait seule. Elle a alors joué des petits rôles dans le spectacle, en échange elle vivait dans une loge du théâtre, en attendant de trouver un logement. A la fin, elle se trimballait même avec un dossier, qu'elle ne cessait de lire. Je crois... » sourira Xavier « qu'elle a du prendre goût au théâtre et qu'elle potassait une pièce. Puis, il y a deux jours, elle est partie. Elle habite maintenant une chambre de bonne sur le boulevard Montparnasse ». Xavier leur fournira l'adresse sans poser de problème.

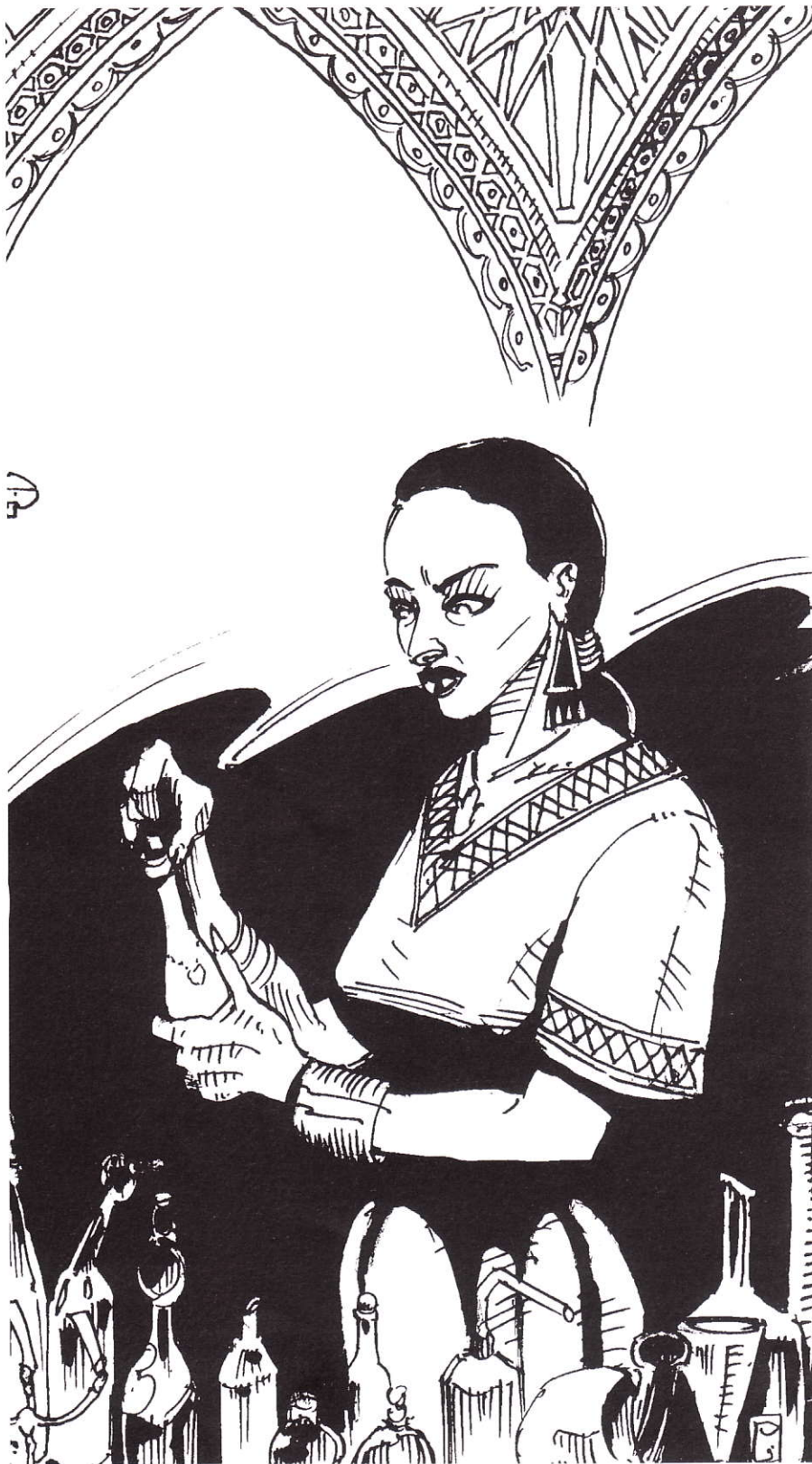
LORSQUE BON-VIVANT RIME AVEC PRÉVOYANT

Si les joueurs, dans un élan de compréhension, demande à voir sa loge, Xavier leur fera visiter. En fouillant bien, ils découvriront non pas un scripte mais un dossier intitulé «Projet Spot», appartenant à la M&D. Il est possible qu'en feuilletant ils lisent un passage les concernant, ainsi que Robert, Xavier, Jean Leneutre et Samia. Tout, de leur adresse à leurs plus petites habitudes, absolument tout y est consigné. Ca fait froid dans le dos ! Collée sur la dernière page, une disquette accompagne ce dossier. Le nom du responsable, David Besnard et son numéro de téléphone, sont également inscrits sur le dossier

C'est évidemment l'assurance-vie-tranquillité que Sarah a détourné lors de son départ de la M&D. Mais cela risque sous peu de devenir une monnaie d'échange contre la vie de Sarah.

A QUELLE HEURE PASSE LE BUS ?

Lorsque les personnages arrivent enfin à l'adresse de Sarah, ils ont juste le temps d'apercevoir celle-ci s'engouffrer dans une mercédès précédemment rencontrée. Il n'est pas la peine de vous préciser qu'elle y est un peu forcée par des sbires de la M&D, que nous sommes en plein milieu du boulevard Montparnasse, en pleine journée, au milieu de milliers de passants. Mini-gun et Griffes draconiques ne sont pas les bienvenues ! Intervenir dans l'enlèvement de Sarah peut s'avérer des plus déplorables, les technomanciens de la M&D ne s'en laissant pas compter faci-



lement. Ils sont armés de Micro-Uzi avec silencieux et ils n'hésiteront pas à les brandir pour menacer les personnages.

Comme vous devez vous en douter, la Mercédès se rend une fois de plus à la Défense. C'est là, dans les sous-sols de la M&D, qui a pour couverture une filiale de IS, que Sarah est enfermée.

En toute logique, les personnages vont chercher à délivrer Sarah. Comme souvent,

deux options sont possibles : violence ou diplomatie.

L'option violente va consister à aller rechercher Sarah dans le bâtiment. Ce n'est franchement pas une partie de plaisir : c'est un véritable dédale de couloirs et d'étages, surveillés par des caméras vidéos. Les ascenseurs disposent de codes et de clés personnalisées pour accéder aux plus hauts niveaux (les véritables bureaux de la M&D, dont celui de David

Besnard) et aux sous-sols (où les laboratoires et les salles informatisées sont dissimulées). des rondes vigiles armés (une vingtaine) quadrillent l'intérieur du bâtiment, équipés de talkies-walkies et de P-M, de jour comme de nuit. Sarah est elle-même surveillée par 3 technomanciens, armés de Micro-Uzi et équipés de gilets spéciaux (Armure + Souplesse + Combativité). Les portes des étages de la M&D sont blindés et se ferment automatiquement en cas d'alerte. Il n'est évidemment pas possible pour un dragon de s'y transformer; Un beau challenge en perspective.

L'option diplomatie consiste à téléphoner à David Besnard et à lui proposer d'échanger Sarah contre le dossier et la disquette du projet Spot. David Besnard fixera le rendez-vous pour l'échange : le rendez-vous aura lieu le lendemain soir, à minuit, au café des Artistes. Si les personnages ne font rien jusqu'à l'échange, sautez directement deux paragraphes.

C'EST POURTANT SIMPLE DE NE PAS SE TROMPER

A un moment ou à un autre, les personnages vont réclamer des comptes à l'oncle Jean. Il sera à sa boutique de tatouage, en train de s'occuper d'un client. Une fois sa tâche terminée, il recevra les personnages. Attaquer bille en tête en l'accusant de trahir son neveu et de vouloir la mort de Sarah, le mettra dans une rage noire. Il exposera alors le point de vue de la tradition (ce qui devrait horrifier les êtres magiques), les dents serrés, fouillera dans des tiroirs et jettera les lettres de Sarah à la figure des personnages. Il terminera l'entretien en hurlant «qu'ils n'avaient pas à se mêler à cette affaire de famille, que si la mère et l'enfant vivaient ils représentaient un menace pour toute la race draconique et que Robert serait sans doute déclaré rebelle et pourchassé par tous les familles si il s'obstinait à vouloir revoir cette femme». Il niera avoir engagé Samia et finira par jeter les personnages dehors. L'oncle Jean se joindra ensuite à Samia, après l'échange, pour faire disparaître Sarah et kidnapper l'enfant.

Si les joueurs sont plus fins et se contentent de surveiller l'oncle Jean, ils pourront découvrir les lettres interceptées (véritables appels de détresse de Sarah en direction de Robert) lors de ses absences. En filant l'oncle Jean, ils localiseront également la planque de Samia, dans une petite maison de Boulogne.

C'EST QUOI CETTE BOUTEILLE DE LAIT ?

Samia, si elle a réussi à «suggérer» à un personnage de la prévenir, attend patiemment chez elle qu'on veuille bien se donner la peine de lui téléphoner. Sinon elle colle



toujours le train aux personnages (ce qui peut être amusant si ils se rendent effectivement chez elle). L'intérieur est meublé dans un style oriental, avec de nombreux objets d'art égyptiens souvent anciens (masques funéraires, sarcophages, etc.). Dans un coin, un orgue de parfumerie trône royalement. Diverses fioles sont là pour attester que Samia prépare un sort lié à la parfumerie. Une petite bibliothèque, composée exclusivement de recueils de poésie, orne les murs de la salle.

Si les personnages viennent en cambrioleurs, elle les criblera de pruneaux sans crier gare. Si ils viennent pour discuter, elle sera cordiale (hospitalité orientale oblige) et elle avouera volontiers connaître Jean Leneutre et être en affaire avec lui. mais rien ne lui fera rompre ses engagements. Elle assurera par contre aux personnages qu'elle ne leur fera aucun mal. Lui faire miroiter qu'elle est sur la liste noire des Technomanciens peut la faire

radicalement changer d'idée. Si les joueurs ont conscience que des pages cela s'arrache et des données informatiques cela s'efface, il peuvent marchander la tranquillité de Samia contre celle de Sarah. Samia abandonnera alors son contrat.

POUR QUE BÉBÉ RESTE BIEN AU SEC

Le moment de l'échange est arrivé. David Besnard sera pile au rendez-vous, avec Sarah soutenu par ses trois hommes. Sarah n'est visiblement pas en forme. En fait, elle vient de perdre les eaux et les convulsions de l'accouchement débutent. L'enfant va arriver avant terme. Une fois qu'il aura le dossier et la disquette, David Besnard tiendra parole et confiera Sarah aux personnages, en leur souhaitant bonne chance. Il tournera ensuite les talons sans faire d'histoire. Pour lui, c'est une affaire classée.

Par contre pour les personnages, c'est une nouvelle histoire qui commence. Les voilà bombardés sages-femmes, Sarah n'étant plus transportable. De toutes les façons, imaginez la tête du médecin devant un oeuf de dragon ! Car c'est bien de cela que va accoucher Sarah, après quatre longues heures de souffrance aux milieu des malles de costumes et des décors.

Si les personnages n'ont pas neutralisé Jean Leneutre et Samia, c'est le moment qu'elle (ou «ils» si les joueurs ont accusé Jean) choisira pour intervenir. Samia essaiera d'attirer les personnages un par un pour les séduire. Jean, plus teigneux, sera plus expéditif en cherchant le corps à corps. No Polymorphie allowed in

the Theatre ! Si les personnages disposent d'une bonne puissance de feu, le (ou les) dragon(s) ne devrai(en)t pas trop s'acharner si elle (ou ils) sente(nt) qu'ils ont le dessus.

L'heureux papa, à l'annonce de la naissance du petit, interrompra sa tournée et rappliquera dare dare à Paris. A peine la coquille de l'oeuf ingurgitée par Robert (un restant de tradition chez le rocker), il embarquera sa petite famille vers une destination inconnue, non sans remercier les personnages comme il se doit. Pour Robert, Sarah et le bébé, c'est une longue fuite en avant qui commence, traqués par tous les dragons de la terre. Cette situation devrait fiche un sacré coup de blues au dragon du groupe. Mais d'ailleurs...

**MONSIEUR PLUS !
(PARCE QUE PLASMA, VOUS
L'AIMEZ AUSSI POUR ÇA)**

Pourquoi ne pas faire tenir le rôle de Robert O'lines au dragon de votre groupe ? Mais Oui ! les êtres magiques du gestalt ont tous atteint leurs première sous-phase de transformation ? Alors, pourquoi ne pas offrir à votre dragon, l'opportunité de «vieillir» en découvrant les joies (hum,hum !) de la paternité et du grignotage de coquille d'oeuf. A lui de retrouver «sa» Sarah! Bon, il faut un tout petit peu aménager le scénario présent, en ajoutant un élément de la famille du dragon qui intercepte son courrier. A vous de voir.

JEFF

**SARAH KEAPS
TECHNOMANCIENNE HYPER
COOL DE LA M&D**

Description: jolie blonde, aux formes plus que plantureuses par une grossesse évidente et au look «décontracté» (c'est à dire plutôt Grunge). Son sourire est néanmoins désarmant pour toute personne du sexe opposé. Elle ne paraît pas ses huit mois de grossesse.

Caractéristiques: Perception +2, Sang-froid +1, Beauté +1, Rapidité -1.

Combativité: -1

Métiers & Hobbies: Informaticienne (Qualifiée) Rock (Avertie)

Pouvoirs: Magie Alchimique (débutante)

Sorts: Invisibilité, Dysfonctionnement

Talents: Fidèle en amour.

Défauts: Cachottière et un peu torturée du bulbe.

Équipement: Une grande veste kaki de l'armée contenant un sort d'Invisibilité et une broche avec le sort de Dysfonctionnement.

**DAVID BESNARD
TECHNOMANCIEN VIEUX JEU
DE LA M&D**

Description: âgé d'une trentaine d'année, Mr Besnard se cache derrière un masque de discrétion et de classicisme souvent démodé. Son habillement suit son état d'esprit. Raide comme la justice, chaque mot qui sort de sa bouche se doit d'être utile et de bon goût.

Caractéristiques : Précision +1, Perception +1, Rapidité -1, Réflexion +2.

Combativité: +1

Métiers & Hobbies: Biologiste (Expert) Musique classique (Spécialiste) Escrime (Spécialiste)

Pouvoirs: Magie Alchimique (Qualifié)

Sorts: Sommeil, Télépathie, Voix, Paralysie

Talents: Rigoureux, Diplomate, courageux, répare lui-même ce qu'il estime être son erreur.

Défauts: Sûr de lui, vieux jeu, répare lui-même ce qu'il estime être son erreur.

Équipement: Une canne épée (avec Paralysie), Chapeau de feutre noir (avec Télépathie), Cravate noire (avec Voix) et 3 cartes de visite (avec Sommeil).

**SAMIA
ENFANT DRAGON NOIR,
SÉDUCTRICE TOUS AZIMUTS**

Description: Petite brune d'une vingtaine d'années, Samia cache bien son jeu. Elle peut très bien passer, dans la minute, de l'ingénue à la dominatrice suivant son public. Son habillement sera toujours adapté à la situation.

Caractéristiques: Séduction +2, Précision +2, Réflexes +2

Combativité: +1

Métiers & Hobbies: Comédienne (Qualifiée) Tueuse (Qualifiée)

Poésie (Amateur) Parfumerie (Amateur).

Pouvoirs innés: Camouflage (ombre) 1, Carapace 1, Combativité +1, Compétence (poisons) 3, Immunité (poison), Mode d'attaque (griffes) 2, Mode d'attaque (queue) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 2, Peur 1, polymorphie (draconique) 1, Venin (mâchoire) 3, Vol 3.

Sorts: Empoisonnement, Séduction, Suggestion.

Talents: Efficace, propre, nette.

Défauts: Bavarde, curieuse.

Équipement: Un automag (alias «le cendrier volant»), un recueil de poésie (avec une feuille volante contenant un sort de suggestion). Deux fioles de parfum contenant res-

pectivement un sort d'Empoisonnement et un sort de Séduction.

**JEAN LENEUTRE
PARENT WYVERN RESPECTUEUX
DE LA TRADITION**

Description: Cet ancien de la Légion Étrangère de cinquante ans, reconverti en tatoueur, ressemble à... Un ancien de la Légion ! Marcel kaki, qui laisse visible des bras musclés couverts de tatouages ésotériques, treillis de camouflage et rangers, il ne coupe pas au cliché habituel. Bourru, il grommelle plus qu'il ne parle. Son nez cassé est un vestige de sa carrière de boxeur et ses cicatrices sur le ventre viennent de tous les batailles auxquels il a prit part pendant vingt ans.

Caractéristiques: Endurance +4, Force +4, Réflexes +5, Sang-froid +2, Précision +3, Volonté -3.

Combativité: +2

Métiers & Hobbies: Soldat (Expert), Tatoueur (Qualifié), Boxe (Spécialiste).

Pouvoirs innés: Carapace 3, Combativité +3, Majoration (force) 2, Mode d'attaque (mâchoire) 4, Mode d'attaque (queue) 4, Mode d'attaque (aile) 1, Peur 4, Polymorphie (draconique) 6, Résistance (poisons) 6, Venin (queue) 4, Vol 5.

Sorts: Sens accru, Armure, Puissance (niveau 2)

Talents: Ne fait pas de vague et se tient toujours en arrière plan. Ne laisse filtrer aucune émotion humaine.

Défauts: Respectueux des traditions draconiques, violent s'il se sent découvert. monté sur ressort, il ne reste pas en place.

Équipement: Aucun, ses tatouages enchantés (Sens accru, Armure, Puissance) lui permettant de suffire à ses besoins lorsqu'il est sous sa forme humaine.

L'homme est-il bon ?

Un scénario pour Bitume MK5

**POUR UN GROUPE DE PJ UN PEU MOINS BOURRINS QUE LA MOYENNE.
LEUR NIVEAU D'EXPÉRIENCE IMPORTE PEU.
L'EXCELLENTE EXTENSION "PARIS-BREST" EST RECOMMANDÉE.**

Introduction des PJ

A vous de la détailler selon votre groupe et leurs derniers faits et gestes. Disons juste qu'il faut qu'ils soient à Paris, au grand marché saisonnier de Bercy, avec une cargaison de nourriture et d'objets manufacturés à écouler. Cela peut être une bonne vieille mission confiée par le chef de la tribu, un engagement en free-lance pour escorter un marchand, ou tout simplement l'idée d'un des PJ pour écouler leur dernier butin...

En tout état de cause, eux et leurs marchandises embarquent à l'entrée de la région parisienne sur une péniche qui descend lentement le fleuve. Si les personnages ne connaissent pas le coin, c'est le moment de commencer à leur décrire les interminables rangées de carcasses de béton éventrées, les maisons écroulées, les petits villages pelés blottis dans les rares zones verdoyantes, etc. Ah, et puis si vous voulez mettre en scène une attaque de pirates, on ne peut pas vous en empêcher. Après tout, ils font aussi partie du décor - même si, en pratique, ils se tiennent généralement tranquille au moment des deux grandes quinzaines commerciales (on parle à ce sujet d'un arrangement avec les marchands du Forum).

Et puis, un matin, la péniche arrive à destination : l'ancien quai de Bercy. La carcasse éventrée du ministère des Finances domine la rive droite. Non loin d'elle, une sorte d'énorme pyramide couverte d'herbe roussie, à moitié cachée par un ahurissant mélange d'éventaires de toutes sortes et de toutes tailles.

Les piles des ponts détruits dépassent encore de fleuve. Le bateau des PJ est accosté par une grosse barque, pleine de mercenaires, commandés par un petit nabot insupportable qui se présente comme "l'inspecteur du Marché". Il fait l'important, insiste pour savoir exactement ce que les PJ transportent, et finit par leur intimer l'ordre de rester à quai jusqu'à ce qu'il leur ait attribué un emplacement. De la rive, d'autres gars leur font signe de débarquer et de ne pas prêter attention à lui... De fait, si les PJ décident d'obéir à "monsieur l'inspecteur", ils risquent d'attendre longtemps. C'est un détraqué (relativement) inoffensif, du moins tant qu'on ne lui manque pas de respect. Il occupe ses journées à empoisonner celles des autres. C'est sans doute le lointain descendant d'un employé du ministère des Finances...

Acte I : en ville

LE GRAND MARCHÉ

Première constatation : c'est immense ! Les PJ n'ont sans doute jamais rien vu d'aussi vaste, ni rencontré tant de gens à la fois. Imaginez le plus sale, le plus bordélique et le plus indiscipliné des marchés qu'on puisse voir dans le plus perdu des pays du Tiers Monde, et transposez-le sur les berges de la Seine. Il y a de tout : pièces détachées, essence, muni-



tion et "objets de récupération" aux fonctions bizarres aussi bien que de la nourriture, des prisonniers de guerre (grosse attraction), des médicaments périmés de puis le Cataclysme, etc. Les ruelles entre les étalages sont encombré d'individus venu des quatre coins de ce qui reste de la France, et parfois de plus loin, qui cohabitent en (relative) harmonie. On marchande dans une demi-douzaine de langues et de dialectes, on jure par Louis XX ou Car-burr'... Bref, il y a de quoi s'amuser.

Les PJ peuvent recruter quelques dockers pour décharger leur péniche. Ils sont geignards, désagréables et bien décider à subtiliser quelques sacs si on ne les surveille pas. Cette formalité expédiée, il ne reste plus qu'à se mettre en quête d'un emplacement. Ils finissent par en trouver un, dans un secteur occupé principalement par des gens de leur peuple, qui leur font bon accueil. C'est le moment de leur faire un petit briefing sur Paris et les moyens de survivre au séjour...

En plus des données de base du genre "mieux vaut se montrer poli avec tout le monde, et surtout avec les gars qui ont un gros flingue", les PJ peuvent apprendre que des combats sont organisés dans "l'arène", et que s'ils ont un peu d'argent à dépenser, ça vaut le coup de faire une petite balade vers la Raie au Mur ("après un tel voyage, vous z'avez ben le droit de vous détendre, pas vrai ?"). Ajoutez généreusement quelques rumeurs en fonction de vos propres plans ; c'est le moment ou jamais où semer les graines des futurs scénarios.

LE GAI PARIS, VERSION BITUME

- L'arène est ce qui reste de feu le Palais Omnisport. Il est d'ailleurs assez bien conservé. La seule chose qui fasse tragiquement défaut est l'éclairage. Sans électricité, il a un look "caverne", et les torches et autres lampes à huile n'arrangent rien. La scène est le théâtre, presque en permanence, de toutes sortes de divertissement sanglants. Cela va des combats d'animaux aux vrais affrontement entre gladiateurs, au premier sang ou à mort. N'importe qui peut tenter sa chance dans l'arène, y compris nos héros si le cœur leur en dit... Soit dit en passant, les biens des gladiateurs morts au combat sont revendus aux enchères, généralement à des prix très faibles. Si les personnages n'ont pas d'objection contre le matériel de seconde main, c'est un bon moyen de leur refiler une ou deux choses dont ils avaient envie depuis longtemps...

La visite des couloirs obscurs du POBP est aussi une bonne occasion de confronter les PJ à un bookmaker véreux, ou à un joueur de bonneteau qui les arnaque sans pitié (et s'ils protestent, il appelle son vieux pote, Jojo dit "Barre à Mine" et les laissent s'expliquer avec

lui). Bien entendu, il y a plein d'autres choses dans ces interminables avenues souterraines. On y trouve notamment le OG temporaire des principaux marchands parisiens, plusieurs auberges, un bordel (service très moyen par rapport aux délices de la Raie au Mur)... Bref, une véritable petite ville !

- La visite de la Raie au Mur est à peu près aussi instructive que promis. Imaginez l'une des principales stations de métro parisien reconvertie en Eros Center primitif. Il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses (oups ! Elle est un peu facile. Promis, je ne recommencerais plus).

- Si les PJ sont d'un naturel plus calme, ils peuvent profiter du marché. Il ferme vers minuit, et chaque tribu organise ses propres fêtes. Il arrive même parfois que les clans les plus pacifiques s'invitent entre eux. Musique, alcool, drogues... Bref, la vie est belle !

**« Quand
on
cherche
un
coupable,
on en
trouve
toujours
un »
(Confucius ?
Pasqua ?)**

NÉGOCE ET NÉGOCIATIONS

Tôt ou tard, il faudra songer à se mettre au travail. Tout dépend de ce que les PJ ont à vendre et de ce qu'ils veulent en échange. Mais vous pouvez leur compliquer la vie, mettre en scène d'interminables marchandages, etc. Voici trois incidents pour vous mettre en appétit. Créez les vôtres.

- Un Fils du Métal (ou autre membre d'une tribu violente) offre un prix ridicule pour l'ensemble de leur marchandises. Il consent à discuter, mais reste très en-dessous des prix normaux. Son principal argument consiste à tâter le fil de sa hache d'un air songeur, puis à jeter des regards insistants au cou des PJ. Comment l'éconduire sans le vexer ?

- "J'ai mieux, moins cher". L'un de leurs voisins vend à peu près les mêmes choses, mais à des prix très inférieurs. Du coup, l'étal des PJ se retrouve déserté.

- Un des marchands du Forum traverse leur partie du marché, et jette un coup d'œil à leur étal. Il a l'air prêt à faire une offre, puis se ravise à la dernière minute.

Quoi qu'il en soit, le groupe finit par troquer ses marchandises contre ce qu'il cherche. Il est tard, et les deux parties se mettent d'accord pour effectuer la livraison le lendemain matin. Pour le moment, on va boire un pot pour sceller cet accord !

VOLÉS !

Le lendemain matin, les PJ souffrent d'une bonne gueule de bois et ont une très mauvaise surprise : leurs marchandises ont été volées. Peu importe l'endroit où elles étaient conservées : "on" s'y est introduit et "on" a tout démenagé. S'il y avait un veilleur de nuit, il a disparu (et si l'un des PJ était de garde ? Il a été assommé). Et justement, voilà l'acheteur avec ses denrées. Il ne reste plus qu'à lui expliquer diplomatiquement que la transaction est annulée. Selon son caractère et son peuple, il prendra la nouvelle plus ou moins bien...

L'ENQUETE

Bien entendu, pas question d'en rester là, à moins d'accepter d'être définitivement ruinés/discredités/recherchés par toute leur tribu ! Il faut retrouver les marchandises !

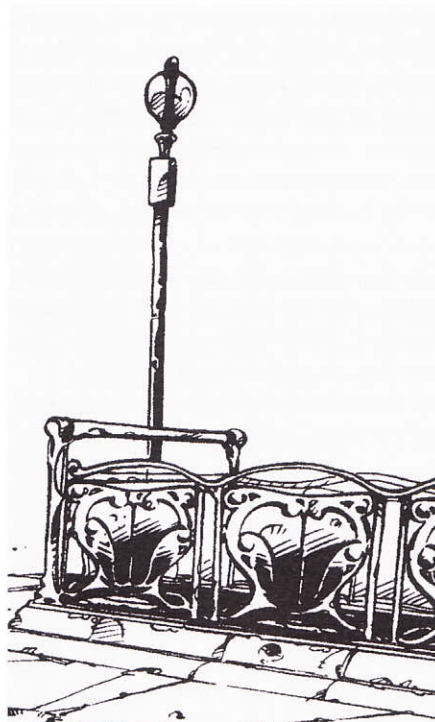
Il suffit de prêter l'oreille pour entendre de très vilaines rumeurs sur Jock, l'un des marchands les plus riches du Forum. Il paraît qu'il n'hésite pas à racketter les marchands indépendants, qu'il emploie des mercenaires et qu'il convoite la place de Super Mario. Par ailleurs, c'est lui qui est passé jeter un coup d'œil aux marchandises des PJ, la veille du vol. Jock est gras, flasque, odieux et entouré en permanence d'un tas de gardes. Il est vraiment pourri et corrompu, mais n'est pour rien dans ce qui arrive aux personnages. Ceci dit, fourrer son nez dans ses affaires est un bon moyen de compromettre sa santé... et d'attirer l'attention des autres gros marchands. Qui sait, Super Mario est peut-être à la recherche de niais sacrificables pour le débarrasser de Jock ? Si vous vous sentez d'humeur à improviser, cette intrigue (très) secondaire pourrait vous prendre plusieurs heures...

Si les PJ font un peu de bruit, protestent auprès des autorités (qui sont désolées, etc.), ils finiront par être accostés par un petit type chafouin, qui s'appelle Dan et qui "était près de l'entrepôt quand on vous a fauché vos trucs". Il n'a pas vu grand chose : juste de quoi lui foutre la trouille et le faire s'enfuir en courant. "Y z'étaient ben une douzaine, avec des drôles de tronches. Tout courbés, avec des bras très longs, et pis des sortes de grands manteaux en cuir. Y puaiant, je vous dis que ça !" Il leur décrit ensuite un déménagement minutieux. Il les a vu "partir par là" (geste du bras dans la direction générale de l'intérieur de Paris).

Par ailleurs, Dan a "un pote qui connaît

un pote qui connaît quelqu'un qui pourrait peut-être vous aider". En fait, il est en contact avec la pègre du marché, menée par un individu qui se fait appeler "le Caïd". C'est un gros poussah chauve, qui ressemble à Marlon Brando et qui a lu trop de comics pré-catastrophe pour son propre bien. Si les PJ se donnent un peu de mal, ils pourront obtenir un rendez-vous avec le Caïd. Il les assure qu'il est navré pour eux. Il n'est pour rien dans ce qui leur arrive. "Très mauvais pour les affaires, cette histoire. Je vais donner l'ordre à mes hommes de chercher vos marchandises. Et si on ne les retrouve pas, je vous offrirai un dédommagement" (il ouvre les négociations à 1/4 de leur valeur. Bien entendu, il a l'intention de faire main basse dessus et de ne rien leur rendre).

Dan est un garçon sympathique, qui ne demande pas mieux que de guider un peu



- Et pour commencer, celle de Herv la Brute, qui connaît bien "les Voûtés", comme il les appelle. Il les considère même comme des amis, même s'il évite de leur tourner le dos. C'est le contremaître de l'une des "carrières" du nord du marché (des immeubles branlants qu'on abat pour reconstruire des cahutes un peu plus solides). Cela lui donne accès à tout une gamme de pièges rigolos, du genre rendez-vous foireux dans un labyrinthe de ruines, avec grosses pierres qui tombent sur les PJ, bande de carriers brandissant des outils tranchants qui sautent sur les personnages à la première occasion, taquineries à la pioche sur le fond de leur péniche, etc.

Empoisonnez-leur l'existence pendant quelques jours, puis laissez-les prendre Herv vivant. Ce ne sera pas facile : c'est une montagne de muscles, avec de bonnes compétences de combat et un armement adapté (équipement : barbe hirsute, tatouages, quelques grenades, armes à votre convenance). Il ne se battra pas jusqu'à la mort, mais les PJ ne lui laisseront peut-être pas le choix... S'il est encore possible de l'interroger, il se passera quelque chose de bizarre : les mystérieux individus lui font visiblement beaucoup plus peur que les PJ. Même sous la torture, il ne lâchera pas rien... à moins que les personnages ne lui sortent un baratin du genre : "Ils ne croiront jamais qu'on a pu te torturer sans que tu lâches un mot. Ils te feront la peau de toute manière. Maintenant, si tu parles, on te protégera". Il faudra un petit moment pour que son cerveau épais comprenne que c'est totalement juste mais, à partir de là, il devient moyennement coopératif. Il leur explique que les Voûtés vivent quelque part dans le nord de Paris, au milieu des ruines. Ils ont de temps

en temps besoin de matériel. Il fait partie de leurs fournisseurs, tout simplement en leur indiquant quoi voler. Il ne sait pas au juste où ils vivent. Et si les PJ sont assez bêtes pour le forcer à les guider dans les ruines, il fera l'impossible pour les perdre avant de s'enfuir.

- Peu après le vol, les PJ reçoivent une visite imprévue, celle d'une des prostituées de la Raie au Mur. Elle s'appelle Virginie. Flasque, vulgaire et portée sur la bouteille, c'est une pute en fin de carrière, qui est en train de se reconverter dans le renseignement. Elle est d'ailleurs très douée (et non, les gars. Pas de belle espionne dans cet épisode. D'ailleurs, il n'y en a que dans les James Bond. Même Mata-Hari était un boudin, si l'on en juge d'après les photos).

Quoiqu'il en soit, elle a une offre à leur faire. "Vous avez l'air de guerriers costauds.

« L'homme sage qui sait à tout intérêt à fermer sa grande gueule,

sous peine de se faire massacrer la tête à la batte de base-ball »

(Lao-Tseu ? Louis XX ?)

les PJ dans la grande ville. Jusqu'au jour très proche où on le retrouvera dans la Seine. Enfin, en partie : il a été complètement éviscéré. A moins que vous ne soyez d'humeur clémente, ses assassins n'ont pas laissé d'indices. Dan vivait dans un immeuble à moitié en ruines, non loin du marché. Ses voisins ne sont pas du genre à s'émouvoir quand ils entendent des cris horribles provenir de l'appartement d'à côté...

A partir du moment où les PJ commenceront à poser des questions idiotes sur des bandes de voleurs puants drapés dans les grands manteaux noirs, ils vont attirer l'attention mal venue de deux personnes.

« A trop chercher la vérité, on finit par marcher dedans »

(Mahomet ? Cavanna ?)

Et j'ai besoin de muscles pour une petite affaire qui vous intéresse directement. Je connais les gars qui vous ont fauché votre matos. Et on est pas mal à penser qu'il faut s'en débarrasser rapidement. Faut que j'aïlle dans le nord pour en discuter avec des types qui pourront nous aider, mais j'ai besoin de gardes du corps. Ca vous dit ?" Si les PJ posent des questions sur leurs voleurs, elle répond que ce sont des gangs de dégénérés cannibales, qui se sont installés dans les ruines du IXe arrondissement. Si les gens de Raie au Mur s'intéressent à la question, c'est que de plus en plus d'enfants disparaissent dans leur quartier - et ailleurs (et si elle contacte les PJ plutôt que d'emmener quelques solides proxénètes, c'est que ses commanditaires pensent qu'elle n'a qu'une chance sur mille d'en revenir vivante, et que ce n'est pas la peine d'envoyer des gens valables au casse-pipe quand on a des mongoliens jetables sous la main). Il ne leur reste plus qu'à accepter, négocier le salaire (une part de tout ce qu'on pourra récupérer chez les cannibales) et faire leurs préparatifs

Acte II En ambassade

Leur destination est le nord du huitième arrondissement, dans ce qui était autrefois le quartier St-Lazare. Ils vont donc devoir traverser pratiquement tout Paris, y compris des arrondissements complètement inexplorés. Virginie recommande de passer par la Seine au moins jusqu'à la place de la Colonne (ci-devant place de la Concorde). L'obélisque est toujours en place. Il a d'ailleurs inspiré beaucoup d'autres noms beaucoup moins publiables). L'ennui est que cela oblige à passer devant le jardin... pardon, la jungle des Tuileries. C'est le refuge d'une féroce tribu de coupeurs de tête (qui portent tous des tatouages et des boucliers inspirés des œuvres du musée du jeu de Paume, d'où son nom de tribu du Jus de Pomme).

Ceci dit, si les PJ préfèrent tenter leur chance par voie de terre, libre à eux. C'est une bonne occasion pour mettre en scène un périple sur le modèle des bons vieux Tarzans, avec tambours dans la nuit, porteur terrifiés qui les abandonnent, indigènes féroces qui cherchent à les sacrifier rituellement à un dieu étrange, représenté par une mystérieuse Marque Jaune (sachant que leur temple est un ancien McDonald, vous devriez bien pouvoir la représenter par vous-mêmes)... Ailleurs, ils trouvent des survivants plus pacifiques, qui sont heureux d'échanger des vivres contre des renseignements. A un moment donné, ils atteignent l'avenue de l'Opéra et bifurquent vers le nord-ouest. Les environs de la gare St-Lazare se sont transformés en une espèce de marécage froid et bourbeux, infesté de moustiques. Les PJ ont le choix entre patauger et se faire dévorer par les sangsues géantes, ou chercher un passeur. Dans ce cas, il faudra négocier avec la tribu qui s'est installée dans les ruines des grands magasins. Que veulent-ils ? A vous de décider. Cela peut aller d'une demande parfaitement triviale ("nous vouloir jolie pierre brillante que toi avoir autour du cou") à des choses plus préoccupantes ("nous vouloir que guerrier à vous combatte contre guerrier à nous sur minuscule plate-forme instable située très très haut au-dessus de l'eau. Duel à mort. Crocodiles en option").

Quoiqu'il en soit, ils sortent du marais à la hauteur de l'actuelle rue de Rome, et commencent à monter. Ils sont maintenant sur le territoire de la tribu qu'ils sont venus voir. Et ils ne tardent pas à se manifester...

LES PÉPÉS FLINGUEURS

Le monde de Bitume étant ce qu'il est, les gangs de vieillards sont nettement plus rares

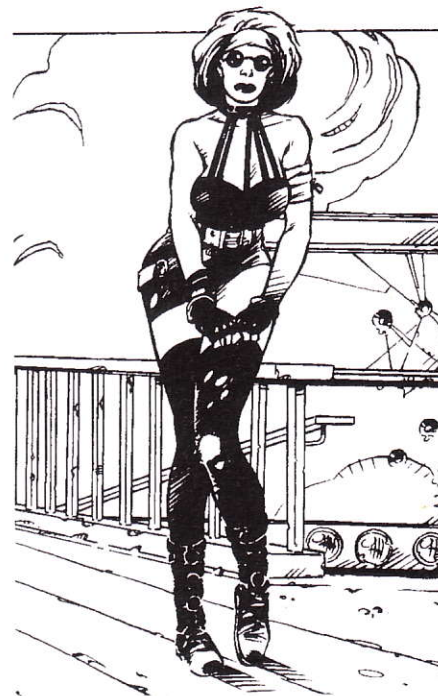
que les bandes d'Enfants. Mais il y en a quelques-uns... et les PJ vont avoir affaire à l'un d'eux. Il se compose d'une cinquantaine de personnes, établies dans un gros pâté de maisons haussmanien parfaitement conservé, dans une rue étroite et en pente. Il y a un petit jardin dans la cour, une porcherie et un élevage de rats dans la cave... bref, ils sont parfaitement autonomes, mis à part l'obligation d'aller chercher de l'eau dans le marais, à quelques centaines de mètres là (il la font bouillir).

Bien entendu, la Maladie ne les a pas épargnés. Ils ont perdu la mémoire, comme tout le monde. Et ils ont retrouvé l'ancien monde dans une collection presque complète de la "Série Noire", des années 50 à nos jours - sans oublier la vision répétée des "Tontons flingueurs" et des "Barbouzes", à l'époque où l'électricité fonctionnait encore épisodiquement. Si vous n'avez vu aucun de ces deux films, précipitez-vous ! Je vous attends ici...

Donc, tous ces braves ancêtres édentés et vêtus de haillons se prennent pour des truands des années 50, et utilisent le vocabulaire qui va avec. Certains imitent même inconsciemment les tics des acteurs de l'époque, sans aucune logique. Imaginez votre grand-mère avec les intonations et les mimiques de Jean Gabin, et vous aurez une assez bonne idée de à quoi les PJ vont devoir faire face.

Le groupe est désarmé mais, à part ça, l'accueil est correct. On organise même une fête en leur honneur (où l'on sert, bien entendu, un alcool de détritrus particulièrement immonde, mais qui est consommé en grande cérémonie avec des phrases rituelles du genre "y a de la pomme" ou "ça c'est une boisson d'hommes, y a pas à dire").

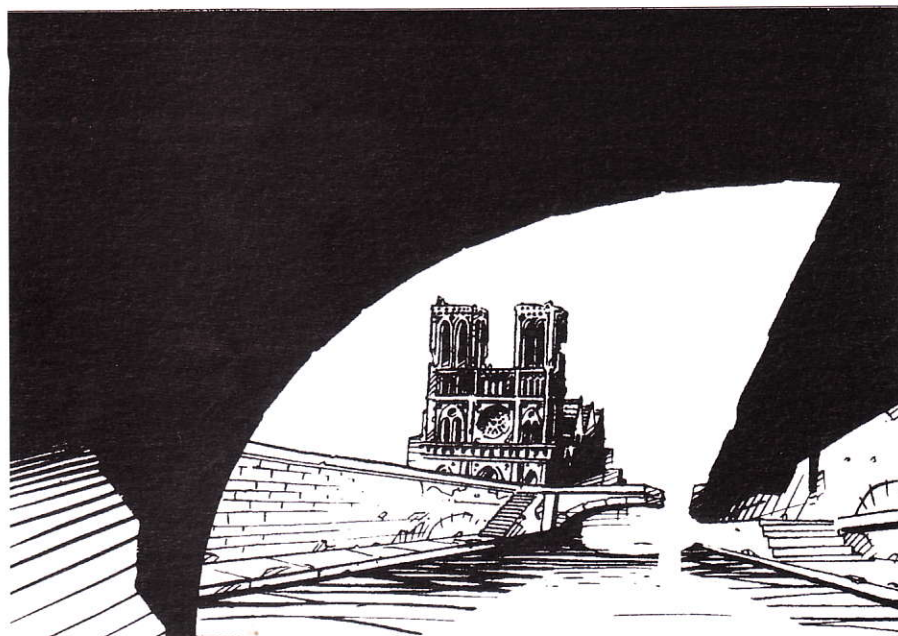
Une fois remis de leur gueule de bois, les



PJ et Virginie sont présentés en grande cérémonie au Parrain, le chef de la communauté... pardon, du gang. Il est maigre, chauve et édenté, mais il lui reste encore pas mal d'énergie, surtout s'il s'agit de faire des trous dans les gens.

Les discussions s'engagent sur un thème simple : comment faire pour balayer définitivement les cannibales, qui tiennent les environs de la place Pigalle ? Le principe étant acquis dès le début, reste à mettre une stratégie sur pied. Sur les cinquante vieux, une trentaine sont encore en état de combattre (ils ont tout un arsenal et, même si leurs armes portent des noms bizarres du genre "soufflant", "feu", "sulfateuse" ou "ananas", elles fonctionnent fort bien). Mais cela ne suffira pas...

Il va donc falloir chercher des renforts.



Les PJ peuvent décider de revenir vers Bercy. Le voyage va leur prendre un temps fou, mais il pourront ramener une quarantaine de têtes brûlées ravies d'en découdre. C'est une bonne occasion pour leur présenter le si sympathique Manu France, chasseur de gros gibier de son état. L'ennui est qu'intellectuellement parlant, il a certainement plus d'affinités avec les cannibales.

Dramatiquement parlant, il serait plus amusant de s'arranger pour rallier les tribus voisines. Il y a des petits foyers de Conservateurs du côté de l'église de la Madeleine, une communauté de Fermiers prospère établie dans le Parc Monceau, pas mal d'ermites en tous genres dans l'ancien quartier de l'Europe, et un gros nid de Fils du Métal particulièrement teigneux dans l'immense tranchée ferroviaire qui reliait la gare St-Lazare à la proche

banlieue. Rien qu'en expéditions et en politocailles diverses chez ces gens-là, vous avez de quoi occuper une bonne séance de jeu ou deux. Il n'est pas dit n'est pas dit qu'ils soient tous aussi désireux d'en découdre que les vieux... En fait, certains ont sans doute des accords fructueux avec les cannibales. C'est un bon moment pour faire disparaître Virginie, empoisonnée/assassinée/écrasée par les uns ou les autres. Bien entendu, elle laisse les PJ achever son œuvre.

Une mission de reconnaissance sur le territoire des cannibales deviendra vite une tâche prioritaire. Si ce ne sont pas les PJ qui s'en occupent, l'expédition disparaîtra corps et biens. Si c'est à eux que revient ce périlleux honneur, laissez-les errer un moment de la place Blanche à la place Pigalle, au milieu des sex-shops dévastés, d'une végétation enva-

hissante et de ruines en particulièrement mauvais état. Tout cela est dominé par le colossal chicot de Montmartre (les trente dernières mètres de la butte se sont tout simplement effondrés dans le sous-sol par un beau jour de 86. C'est une des rares bonnes nouvelles de l'après-comète : le Sacré-Cœur ne défigure plus le paysage parisien).

Les cannibales connaissent bien leur terrain, et l'opération d'infiltration discrète risque vite de tourner à la fuite éperdue. Peu importe : le groupe a le temps de repérer les principaux immeubles tenus par l'ennemi (deux pâtés de maison place Pigalle, qui ont l'air de servir de village à toute la tribu. Il y a aussi, au milieu de la place, un grand enclos où sont conservés les prisonniers en instance de sacrifice. Ils ont l'air anxieux, mais bien nourris).

Acte III

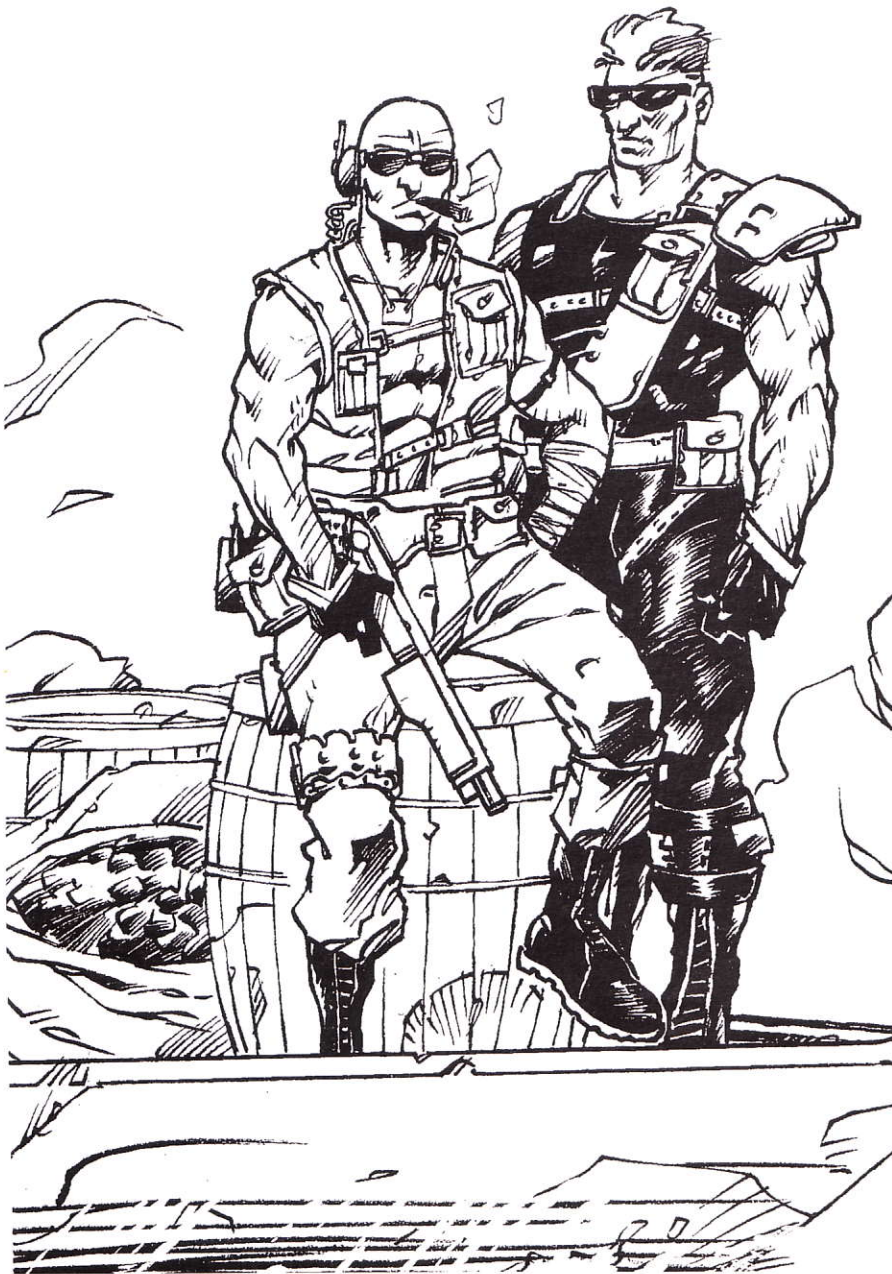
Dans le repaire des cannibales avec un M16 et un bouquin porno

DERNIERS PRÉPARATIFS

Il ne reste plus qu'à faire pénétrer les guerriers, très discrètement et par petits groupes, sur le territoire des cannibales. Il y aura sans doute quelques escarmouches. Il est possible que certains coins de la jungle soient truffés de pièges et, de toute façon, c'est un terrain propice à la guerre d'embuscade. Inutile d'exagérer, mais vous pouvez persécuter un peu les PJ. Oh, dans le même genre : n'oubliez pas les traditionnels problèmes de commandement, inévitables s'il y a plus de deux ou trois groupes qui "coopèrent". Le Grand Ferreux des Fils du Métal refusera probablement d'adresser la parole au Jardinier qui dirige les Fermiers, tandis que les vieux ont l'arrière-pensée de doubler tout le monde à la fin (juste pour le principe. Après tout, on est truant ou on ne l'est pas). Et bien entendu, c'est aux PJ d'être assez raisonnables pour aplanir les angles. S'ils ne se dévouent pas, la coalition sera tellement rongée par la discorde que des combats fratricides éclateront en pleine bataille contre les cannibales.

LA GRANDE BATAILLE

Si tout comme prévu, les hordes de "gentils" déferlent sur le village des cannibales, pénètrent dedans avant que les issues ne soient bloquées, et nettoient tout à la grenade et à



l'arme automatique. Seulement voilà : dans ces cas-là, rien ne se passe jamais comme prévu. Après tout, les cannibales sont également équipés d'armes à feu et savent s'en servir. Et ils ont des sentinelles un peu partout. Bref, il y a de fortes chances pour que la promenade militaire se transforme en guerre de siège, avec les cannibales retranchés dans leur immeuble et les PJ qui font le pied de grue devant. Dans ce cas, le sort de la bataille peut dépendre des idées des personnages. Tenez, par exemple : il est certainement possible, par le métro, de creuser un passage jusqu'à l'intérieur de la forteresse (à moins que l'ennemi ne tente des sorties par là, pour harceler l'armée des PJ).

Selon votre humeur et la volonté de massacre qui anime vos petits camarades de jeu, vous pouvez :

- Procéder sans états d'âme à la liquidation de tous les cannibales passés, présents et à venir de la région. Ça va faire des tas et des tas de cadavres, mais certains PJ aiment ça.

- Massacrer allègrement l'armée des assiégés ou la faire éclater d'une manière ou d'une autre (les célèbres dissension entre chefs). Dans ce cas, les PJ peuvent commencer une belle carrière de fugitifs, ou de viande sur pied s'ils sont fait prisonniers.

- Alors que le siège commence à traîner en longueur, les cannibales demandent à négocier. Le Grand Découpeur, leur chef, ressemble de façon frappante à Jean-Claude Dreyfus (le boucher fou de "Delicatessen" et si vous ne l'avez pas vu ce film, vous avez définitivement raté quelque chose). Il accepte de libérer ses prisonniers, d'éviter de s'en prendre aux clans du centre de Paris ainsi qu'aux membres de peuplades présentes ici, et offre de verser un tribut : une montagne de revues X récupérées dans les ruines des divers magasins qui brodaient l'avenue avant le cataclysme. Ça à l'air idiot, mais il y en a pour une fortune, si les PJ ont l'intelligence d'écouler leur part petit à petit et dans des endroits différents.

Conclusion

Bien entendu, il y a peu de chances que les divers partis respectent l'accord. Il y aura peut-être d'autres bagarres, plus tard... Mais il n'est pas exclus que les cannibales aient aussi des alliés, et sans doute assez nombreux. Après tout, personne ne sait au juste ce qui s'étend à la place du XVIII^e arrondissement...

Il n'est même pas exclu qu'un jour où l'autre, ce soit Bercy qui soit assiégé par une horde d'antropophages affamés.

C'est tout pour cette fois. Rompez !

TRISTAN "TURBO" LHOMME,

qui a franchement lâché sa tête sur ce scénario. Ben alors, Tristan ?



PNJ

Le nombre exact de tout ce petit monde est laissé à votre entière discrétion, en fonction de la quantité d'hémoglobine et de munitions que vous voulez gaspiller dans l'affaire. Limitez-vous à quelques dizaines tout de même - souvenez-vous qu'on louche plus vers "Mad Max" que vers une reconstitution de Stalingrad à l'échelle 1/1.

• GUERRIER DE BASE :

Prenez les Hell's Angels de la page 91 des règles et modifiez l'équipement à votre idée.

• LES PAPYS FLINGUEURS :

Prenez les caractéristiques des Enfants de la page 95. La seule différence est qu'elles ne sont pas diminuées par la jeunesse mais par le grand âge. Saupoudrez généreusement de pistolets, pistolets-mitrailleurs et grenades.

• LES CANNIBALES.

Ils sont petits, laids, voûtés, avec de mauvaises dents et des yeux chassieux. Et plus, personne ne les aime. On en viendrait presque à les plaindre... Pour la technique, inspirez-vous des Garageistes, pages 93 et 94 des règles.

Mr et Mme Bilambiansici
ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fils
César.

Mr et Mme Zettofrais
ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fille
Mélanie.

Mr et Mme Lahèrdouzdandegarage
ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fils
Igor.

Mr et Mme Ligotemi
ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fils
Youri.

Mr et Mme Ourtalafoissafoulagerbe
ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fille
Katia.

Mr et Mme Sfteukingue
ont la joie de vous faire part
de la naissance de leur fille
Sophie.

Mini-gun, Mini prix,

**mais il fait
le maximum !**

Un scénario pour Heavy Metal

— Putain Mouloud, tu charries là ! Tu essayes encore de m'entuber jusqu'à l'os en me refourgant des merdes dont un même se servirait même pas pour faire peur à sa grand-mère ! Non, non ! Moi et mes potes, on veut du gros calibre... Pas des pistolets à bouche !

Mouloud souriait toujours. Il fallait bien donner le change, sinon ces crétiens congénitaux allaient lui faire sa fête. Ah ! Ils voulaient du gros calibre... Hé bien, ils allaient en avoir du gros calibre.

— Michel, ils sont vraiment forts ces arabes ! Une mini-gun toute neuve ! On va pouvoir faire des coups sérieux maintenant. Je me suis même laissé dire...

— Ta gueule Barnabé ! tu vois donc pas qu'il a réfléchi !

Michel Gibert se demandait depuis une heure comment ce gros cave de Mouloud avait pu mettre la main sur une telle merveille de la technologie guerrière ! Le prix auquel il avait concédé l'engin était vraiment trop petit pour être honnête. Il y avait forcément une combine foireuse là-dessous. Une combine qu'il pouvait sans doute exploiter à ses propres fins. Et puis, il était tant d'essayer son bijou sur cible mouvante !

Michel Gibert donna un violent coup de volant et le van fit une embardée, avant de reprendre la route en sens inverse.

La double porte de l'entrepôt fit un bruit strident en s'ouvrant :

— Hé métèque ! Où est-ce que tu te cache ?

Personne ne répondit à la question de Michel Gibert ! Envolé le Mouloud.

— Barnabé, fouille les caisses !

— Putain, mais c'est la caserne d'Ahmed baba... Y'en a partout des mini-guns !

— Barnabé, je crois que la fortune nous sourit.

— Justement, à propos de fortune...

— Ta gueule et charge les caisses, ducon !

A peine le van venait-il de quitter l'entrepôt, qu'un personnage en costume de super-héros vint atterrir avec un bruit métallique sur le sol de l'entrepôt.

Bat Trip 3.2 venait de se débloquer. 5 minutes de blanc dans son emploi du temps ! Et collé au plafond en plus ! Encore ces acides qui n'en finissaient pas de faire des retours. Il allait une fois de plus se faire chamberer au QG. Incapable de garder des caisses ou de les récupérer. Juste bon à jouer la mouche !

Mais cette fois-ci, il allait... Bzz... BZZ...

Oh, la zouli fleur !

Bzz... BZZ...

Ze Zouis une p'tite abeille !





NO BULLSHIT !

Les pires magouilles mènent le monde, ce n'est pas moi qui vais vous l'apprendre. Dans le monde d'Heavy Metal, c'est la même chose... Mais pire ! Si vous connaissez un tant soit peu le background, les armes font l'objet d'un trafic assez juteux. En fait, les armes jouent le rôle d'une seconde monnaie, une monnaie parallèle non-officielle, après les points cadeaux. On les échange contre des services (toujours «salissants») ou des informations pour les égarés, ou contre n'importe quoi de précieux dans les pays du tiers-monde. Bref, c'est le marché noir le plus intéressant pour toute entreprise du bloc nord. Même si les sbires d'Hopson surveillent étroitement ce commerce et en gèrent une partie pour leurs propres intérêts, il est de plus en plus florissant. Et les bénéfices sont d'autant plus importants que les armes vendues sont destructrices... Comme les Mini-guns, par exemple.

C'est cette réflexion qui a poussé Laurent Boyer, ex-colonel chez les casques bleus, et son frère Jérôme Boyer, Sergent Chef Douanier en exercice à Paris, à monter une arnaque géniale.

Laurent Boyer, après de multiples campagnes dans le tiers-monde, connaît une multitude de petits dictateurs locaux qui seraient plus qu'enchantés de posséder un arsenal meurtrier performant. Jérôme Boyer, quant à lui, travaille dans un service spécial des douanes. Ce service se charge de «contrôler» la petite délinquance (dealers en tous genres)

et de trouver des informateurs pour aider les URC. Autant dire qu'une masse impressionnante d'informations circule entre les mains de Jérôme. Et il en profite : il s'est aménagé un petit réseau d'informateurs et de revendeurs divers chez des délinquants qu'il fait chanter. Et c'est là que la combine des deux frangins devient machiavélique.

En effet, les informateurs de Jérôme lui apprennent où se cachent des égarés et Jérôme dénonce ceux-ci aux URC. Evidemment, les URC débarquent et réinitialisent tout le monde. A peine les cadavres sont-ils en route pour la morgue que Jérôme et ses acolytes débarquent pour récupérer l'armement des égarés, laissé sur les lieux du massacre. Ensuite Laurent revend l'armement à dictateurs de ses relations dans le tiers monde. Jérôme en garde une partie et le donne à ses revendeurs-informateurs, afin qu'ils s'en servent pour attirer de nouveaux pigeons... Pardon... De nouveaux égarés. Ces égarés seront à leur tour dénoncés et pillés par ses bons soins. Et ainsi de suite. C'est vraiment tout bénéfique. Sauf que, forcément, des grains de sables viennent toujours gripper les plus belles mécaniques.

TRIP AT THE BRAIN

Bien sûr, pour appâter des victimes, il faut leur proposer quelque chose de vraiment appétissant. Justement, au moment où Jérôme et Laurent vont lancer leur petite entreprise, un chargement de Mini-guns vient d'arriver dans l'entrepôt des URC chargés du secteur de

Levallois. Coup de chance, l'entrepôt est surveillé par une URC à qui on a malencontreusement filé le cerveau d'un ancien accro aux acides. Bat Trip 3.2 est fréquemment sujet à des remontées d'acides et il pète alors les plombs. Jérôme, qui est au courant de son état, en a profité pour lui voler les caisses contenant les mini-guns, aussi facilement qu'on pique un sac de bonbon à un gosse.

Autant dire que Bat Trip 3.2 est furax et qu'il cherche ses caisses partout. Il a pourtant réussi, malgré un cerveau embrumé, à découvrir qu'un certain Mouloud revendait ce genre d'article. Il pousse donc son enquête dans cette voie là.

De leur côté, les frères Boyer continuent leurs petites affaires. Malheureusement, un de leurs revendeurs, Mouloud pour ne pas le nommer, s'est fait rafler ses «appâts» par les «Maman Killers», une bande de Criminels. Mouloud est aux abois : surveillé par une URC et recherché par ses employeurs, il est pris entre deux feux. De plus, Mouloud n'est pas le cave qu'il semble paraître. Il joue également un double jeu. Mouloud est un sac de noeud inextricable à lui tout seul. Il décide donc de faire appel à des amis à lui pour le tirer d'affaire. Et devinez qui sont ses amis ? Les joueurs, bien sûr !

NO FUCK'N PROBLEM

Notre vaillante équipe d'égarés est en train de goûter un repos bien mérité dans sa planque et élabore un nouveau plan pour changer la face du monde, lorsque l'on frappe à la porte.

Derrière celle-ci se présente un petit homme jeune de type maghrébin, légèrement bouffi et couvert de sueur. Il s'agit de Mouloud, l'un de leur revendeur attiré, qui leur a quelques fois vendu quelques bricoles illégales. Visiblement essoufflé, Mouloud roule des yeux dans tous les sens et fini par dire : «Y'a une URC devant chez vous, les mecs ! C'est normal ou pas ? sinon, on a dû vous repérer ou vous dénoncer». Si les personnages jettent un oeil dehors, ils peuvent sans difficulté apercevoir un homme, emmitoufflé dans un imperméable, avec un masque noir sur la figure et un collant bleu-marine. Même s'il se cache dans l'ombre, visiblement il fait le guet devant la planque.

Mouloud expliquera sa présence par une affaire qu'il avait à traiter dans le coin. Et en passant devant la planque, il a vu l'URC. Il a donc couru prévenir ses amis. En fait, l'URC n'est autre que Bat Trip 3.2, qui ne faisait que suivre Mouloud (mais les joueurs ne sont pas censés le savoir). Mouloud cherchait en fait à se débarrasser de l'URC et comptait bien que les personnages fassent la sale besogne.

Fuite ou baston, aux joueurs de décider ? Mouloud essaiera évidemment de pousser les joueurs à affronter l'URC. Mais Mouloud ne prendra part à aucun combat et fuira à la première occasion.

Il est bien évident qu'à partir de cet instant un squad, averti par Bat Trip 3.2, va

débouler dans la planque des personnages dans l'heure qui suit. Ils sont désormais grillés et leurs contacts ne veulent plus entendre parler d'eux. Si les PJ ont d'autres planques, un squad y débarquera de toutes façons dans les 24 H. C'est Bat Trip 3.2 qui s'acharne à les suivre et les pousse dans leurs derniers retranchements, car il est persuadé que les joueurs détiennent les caisses. Quel con ce Bat Trip 3.2 !

SUICYCO MUTHAFUCKA

Bref, à un moment ou à un autre, les joueurs vont en avoir marre et vont débouler chez Mouloud. Après tout, c'est lui qui les a foutu dans la merde. Les joueurs connaissent son adresse pour y avoir été une ou deux fois chercher du matériel illégal. Son repaire est un charmant petit pavillon de plein pied, à peine délabré et aux fenêtres barricadées, avec vue sur la décharge de Massy, en banlieue parisienne. L'endroit est calme, un peu poussiéreux certes, mais surtout odorant. Il flotte dans l'air comme un parfum de corruption. Et pour cause : Mouloud gît les tripes à l'air dans la cuisine, pieds et poings liés à sa chaise. Dans une poêle, un restant de coeur carbonisé fait la joie des mouches. Il s'agit évidemment du coeur de ce pauvre Mouloud. Paix à ses restes ! Le suicide est bien entendu à exclure.

Bat Trip 3.2 a un peu fondu un fusible lors du tête à tête qu'il a eu avec Mouloud. Une remontée d'acide et Hop, le couteau de cuisine devient dard de frelon. Puis il est reparti avec les renseignements qu'il désirait connaître : le nom des types qui détiennent les caisses de Mini-guns.

Prêt du téléphone, les joueurs pourront avoir la joie de découvrir un petit calepin et un Post-it sur lequel est marqué un numéro de téléphone (normal, non !) et une adresse.

Le calepin est rempli d'initiales raturées, de numéros et de noms d'appareils électroménagers. Les initiales correspondent à des «clients», des bandes d'égarés décimés par les URC, les numéros font penser à des calibres d'armes et les appareils électroménagers sont en fait des codes qui désignent des armes. Si les joueurs pensent à taper la touche «Bis» sur le téléphone, ils aboutiront sur la boîte vocale de Jérôme Boyer, à la Douane («Vous êtes en relation avec la boîte vocale du Douanier Boyer. Si vous désirez faire une dénonciation, appuyez sur la touche 2») ! Sinon, le numéro du Post-it est celui d'une entreprise de Juke-Box et de Jeux d'Arcades, à Massy. C'est à cet endroit que se planquent les «Maman Killers» ! Le numéro sonne occupé en permanence.



SORRY !?

C'est justement au moment où les joueurs allaient déguerpir de ce lieu sordide, que des invités sonnent à la porte. Driinnngg ! Il s'agit d'un groupe de sept fascistes, appelé l'Ordre Blanc, à qui Mouloud avait promis des armes pour la semaine dernière. Ils sont juste là pour gueuler et pour impressionner Mouloud, afin qu'il leur livre les Mini-guns promises. Calmes, ils ressemblent plus à des beufs en survêtement qu'à des foudres de guerre. Ils attendent patiemment sur le pas de la porte, jusqu'à ce qu'on leur ouvre. La porte d'entrée est la seule sortie de la maison. Il faudra donc finalement leur ouvrir la porte, à un moment ou à un autre, ne serait-ce que pour partir.

Si les joueurs accueillent les fachos l'arme au poing, ils en tomberont sur le cul. Un petit blondinet teigneux, qui semble être le chef, se mettra à bredouiller qu'il vient voir Mouloud pour «la livraison de machine-à-coudre» (c'est le nom de code). Paul Ducerf, car tel est son nom, ajoutera, toujours intimidé, qu'il a réussi à rassembler les 100 000 points cadeaux nécessaires. Si les joueurs accueillent Ducerf et ses sbires chaleureusement, il leur sortira le même discours, mais en gueulant comme un putois et en lançant des menaces. Les beufs derrière lui se contenteront d'afficher une sale bobine renfrognée et rouleront des mécaniques. Puis, dans les deux cas de

figure, il finira par sourire bêtement et demandera : «Alors, c'est vous les patrons de Mouloud ? Ca tombe bien, ainsi nous allons gagner du temps. L'ordre Blanc a besoin de machines-à-coudre !». Vos joueurs, sans doute surpris, ont alors le choix entre deux réponses : oui ou non.

Si c'est oui, Ducerf sera rassuré et conclura, d'un air complice, en disant qu'il viendra dans deux jours pour chercher les «machines-à-coudre». Si les joueurs demandent ce qu'est une machine-à-coudre, Ducerf rira et imitera le bruit d'une perceuse. (Encore un grand moment de roleplaying en perspective !)

Si c'est non, Ducerf tournera les talons et rembarquera sa petite troupe, non sans demander dédaigneusement aux personnages de transmettre le message à Mouloud.

Hé, oui ! on appelle ça un quiproquo. Les fachos pensent que les joueurs remplacent Mouloud. Et, à moins qu'ils ne découvrent son cadavre dans la cuisine, ils n'auront aucune méfiance vis à vis des personnages. Quels cons ces fachistes !

I WANT MORE

A moins que vos joueurs tiennent plus du passionné de belote que du joueur moyen, ils vont sans coup férir aller faire un tour à la planque des «Maman's Killers» (appelons-les

MK). Histoire d'en savoir peut-être davantage sur les machines-à-coudres.

«Massy stock games» est le nom de l'entreprise, de vente et de location de jeux d'arcade et de jeux de bar, qui sert de repaire aux voleurs de Mouloud. Coincé entre un ferrailleur et une vieille usine abandonnée, «Massy stock games» est situé dans un des coins les plus désertiques de la banlieue. En clair, y'a pas un rat ! Sauf, évidemment, les MK et Juliette Gibert, soeur de Michel Gibert et patronne de «Massy stock games». Juliette, une opulente et trucculente matronne, tient la boutique et héberge (souvent à ses frais) la bande de malfrats de son frère.

Les MK sont l'archétype de la bande de glandeurs de banlieue qui, ne sachant que faire de leurs dix doigts et de leurs deux neurones, ont décidé de bâtir un empire du crime. Pour l'instant c'était plutôt minable et amateur. Heureusement pour eux, Juliette loge, nourrie et blanchie gracieusement les cinq membres du MK : Michel, Max, Koubiak, Céline et Barnabé.

Ceux-ci glandent toute la journée dans l'arrière boutique en attendant le coup de leur carrière. Coup qui semble d'ailleurs être arrivé lors de la découverte des caisses de Mouloud.

Michel est tout excité et cherche désespérément des acheteurs pour ses Mini-guns. Il passe donc le plus clair de son temps au télé-



phone à contacter toutes ses relations dans le milieu», pour écouler la marchandise.

Malheureusement, si Céline et Max attendent bien sagement que les acheteurs se présentent, Barnabé et Koubiak ont d'autres objectifs en tête. Ils veulent faire un casse. Ils ont donc pris le van, où sont entreposés les quatre Mini-guns piqués à Mouloud, sans que Michel et les autres s'en aperçoivent. Roule ma poule ! Ils sont, au moment où les joueurs arrivent à Massy, en train de repérer les plus belles bijouteries de la capitale. Va t'y avoir du sport !

SEND ME YOUR MONEY

Accueillis à bras ouverts par Juliette, les personnages vont pouvoir admirer le top du top du loisir de comptoir. Pendant que Juliette fait l'article de ses plus beaux produits, Michel et ses complices observent très discrètement la scène par l'entrebaillement de la porte dérobée de l'arrière-boutique. Ils sont armés et prêts à bondir au moindre geste violent de la part des personnages. Si les joueurs pensent à parler de «machine-à-coudre», Michel sortira de sa cachette en arborant le sourire du businessman épanoui. Les pétards regagneront leurs holsters et Michel ira droit au but : «Justement, je possède six machines-à-coudre et les aiguilles qui vont avec... Le tout pour la modique somme de 500 000 ! Ca fait cher de la machine, mais lorsque que l'on fait des boutonniers avec, le client ne vient plus jamais se plaindre.» Si les personnages cherchent à savoir ce que sont les machines-à-coudre (à moins qu'ils l'aient deviné tout seul), Michel les invitera à le suivre pour qu'ils puissent les essayer. Sous la surveillance de Céline et de Max, les personnages seront conduits dans l'usine abandonnée.

Lorsque les personnages pénétreront dans l'usine, ils découvriront qu'elle a été transformée en une sorte de champ de tir : cibles, sacs de sable, etc. Michel lancera aussitôt un furon et se tournera vers Céline et Max en leur demandant où sont Barnabé et le van. Ils n'en sauront rien, et pour cause. Michel est alors très gêné et propose aux personnages de revenir le lendemain matin avec l'argent, si ils sont toujours intéressés. Il aura alors les machines-à-coudre, c'est sûr !

Bref, pour cette fois-ci, c'est peu de balle et balai de crin ! Si les joueurs font semblant de partir et se mettent en planque dans les alentours, ils pourront voir arriver, deux heures plus tard, un van bleu métallisé couvert d'impacts de balles. Barnabé et Koubiak ont bien réussi un casse, mais ils se sont fait cueillir à la sortie par deux URC. Après une folle course poursuite, ils ont semés leurs poursuivants. A leur arrivé, ils se font sauvagement engueuler par Michel pendant une bonne heure. Puis



ils rangent le van dans l'usine et montent tous la garde durant la nuit, Mini-guns au poing ! Bonne chance pour les candidats à une attaque commando.

Si les joueurs décident de laisser passer la nuit et de rentrer gentiment chez eux, ils pourront entendre parler d'un rocambolesque hold-up au Mini-gun dans une bijouterie de la place Vendôme. Selon les sources officielles, les dangereux criminels auraient été tués par les forces de l'ordre.

JOIN THE ARMY

Qu'ils rentrent chez Mouloud ou qu'ils aillent se reposer dans n'importe quel autre endroit (n'oubliez pas de leur rappeler que toutes leurs planques habituelles sont grillées), les personnages vont être victimes d'une embuscade de Jérôme Boyer et ses collègues ripoux !

Jérôme a secoué les puces de tous ses indics pour retrouver Mouloud et on l'a branché sur les personnages. De plus, il a eu accès aux rapports de Bat Trip 3.2. Il n'y a pas de secret qui ne le reste ! Jérôme a donc tendu une souricière à nos gentils petits égarés. Au moment où ils s'y attendront le moins, une dizaine de douanier débarqueront. Une poignée de grenades neutralisantes et une rafale de Mini-gun 13 en guise de première sommation, suivi d'un impérieux «La douane vous somme de vous rendre ou nous faisons exploser le bâtiment». Tout cela devrait calmer les ardeurs belliqueuses des joueurs. Augmentez la puissance de l'armement des douaniers, il

faut que les joueurs pensent vraiment qu'ils peuvent y passer. Sinon, tuez un ou deux personnages avant de répéter l'ordre donné par Jérôme Boyer.

Une fois que les égarés auront entendu raison et se seront rendus, les douaniers confisqueront leurs armes (Business is Business !) et les balanceront pieds et poings liés dans un Zoll-Truck. Le Zoll-Truck démarre en trombe dans la nuit. A l'intérieur du véhicule, Jérôme Boyer savoure sa victoire et contemple les personnages avec dédain. Il attaquera l'interrogatoire bille en tête : «Où est Mouloud ?» Si les joueurs n'ont pas caché le cadavre de feu-Mouloud, la question deviendra «Est-ce vous qui avez tué Mouloud ?». La deuxième question sera «Où sont les machines à coudre ?». Que les personnages révèlent ou pas l'endroit où sont les Mini-guns n'est pas bien important, puisque ce sont désormais les personnages qui vont prendre le relais de Mouloud.

En effet, Jérôme leur charge de récupérer les «machines à coudre» le plus rapidement possible. En contre partie, il s'engage à armer le groupe, après avoir retrouvé ses mini-guns, et à leur assurer sa protection. Evidemment, les personnages devront par la suite travailler sous ses ordres. C'est une offre qui ne se refuse pas. Les personnages sont d'accord ? Parfait ! Jérôme leur donne rendez-vous deux jours plus tard, à la même heure et au même endroit. Tchao ! Jérôme ouvre les portes du Zoll-Truck, enlève leurs liens et éjecte les personnages, un par un, sur l'asphalte humide et dans un coin paumé de la banlieue. Le Zoll-truck

s'éloigne dans la nuit et il semble qu'il n'y ait pas âme qui vive à des kilomètres à la ronde. Ah, non ! Au loin des phares de voiture se rapprochent. Quelle chance !

GIVE IT REVOLUTION

Les deux vieilles guimbardes qui s'approchent des personnages contiennent trois hommes et deux femmes. Ils appartiennent tous à un groupe de tiers-mondistes appelé «Libération Africaine». Ce groupe cherche à épurer l'Afrique de tous les fantoches qui gouvernent grâce à l'appui de puissances européennes. Ils ont récemment mis à jour le trafic d'armes organisé par Laurent Boyer et ils ont remonté la filière. Ils ont même réussi à infiltrer un homme à eux dans l'organisation des frères Boyer : Mouloud !

Ce dernier devait leur remettre les Miniguns, afin qu'ils ne tombent pas dans les mains

de tyrans locaux africains. Ensuite, grâce à leur armement, ils n'auraient eu aucun mal à éliminer les frères Boyer. Mais Mouloud est mort et les armes ont disparues. Quel con ce Mouloud !

Heureusement, ils ont découvert un groupe d'égarés qui semble connaître beaucoup de chose sur cette affaire. Ils ont donc recherché nos valeureux égarés et ils viennent juste de les retrouver au moment où ils sont balancés d'un Zoll-Truck. Pour eux, cette affaire est claire : les égarés travaillent pour les frères Boyer et ont tué Mouloud.

C'est donc dans cet état d'esprit qu'ils descendent de leurs véhicules, tronçonneuses et CLEA-12 à la main. N'oubliez pas que vos joueurs sont désarmés. Oumar, le gigantesque noir qui détient le commandement de «Libération Africaine», s'adresse aux personnages

dans ces termes : «Salopards vendus aux impérialistes, vous avez buté notre frère Mouloud. Dites-nous tout de suite où sont les armes.

le réseau des Boyer. Si les joueurs n'ont pas tout compris, c'est le moment de tout leur expliquer par le menu. Les membres de «Libération Africaine» ne sont pas de mauvais bougres. Ce qu'ils veulent est simple : les miniguns et la peau des frères Boyer. Ce qui ne les éloigne pas fondamentalement des préoccupations actuelles de nos charmants petits égarés. Une alliance entre les personnages et «Libération Africaine» peut s'avérer des plus intéressantes. Un doigt de diplomatie et les tiers-mondistes se joindront aux égarés.

Les joueurs peuvent très bien refuser d'être coopératifs avec «Libération Africaine». Ceux-ci les laisseront faire le sale boulot et leur tendront une embuscade lors de la remise des armes à Jérôme Boyer. Pas cons ces tiers-mondistes !

WE CALL THIS MUTHA REVENGE

Bon ! Faisons un point ! D'un côté, nous avons les MK, surarmés et recherchés par les URC suite au casse de la bijouterie. Ils détiennent les «machines à coudre» et sont terrés dans une usine désaffectée. De l'autre côté, nous avons les égarés, renforcés de «Libération Africaine» si l'alliance a été conclue, qui subissent le chantage de Jérôme Boyer. Jusque là vous suivez. Et au milieu de tout cela, nous avons aussi une URC cramée et des fachos paumés (vous les aviez oublié, pas vrai ?)

Les MK veulent vendre leurs armes aux plus offrants pour se faire un maximum de blé. Bat Trip 3.2 veut récupérer les caisses qu'on lui a volé, pour redorer son blason (plutôt son châssis) auprès

de ses collègues. Jérôme et son frère veulent continuer leur trafic et en éliminer les

témoins gênants. Les tiers-mondistes veulent les armes pour la révolution et pour liquider les Boyer. Les fachos veulent les armes pour faire comme tous les autres fachos ! Les égarés cherchent juste à se tirer au mieux de ce sac d'embrouilles. OK ?

A partir de ces différents objectifs et motivations, toutes les possibilités sont envisageables. Cher meneur de jeu, vous allez avoir la lourde tâche de gérer toutes ces possibilités. Don't panic ! Les grands lignes des actions et solutions possibles vous sont fournies dès à présent.

Sinon, je vais être dans l'obligation de vous interroger les tripes à l'air !». Un dialogue sympathique doit s'engager rapidement ou les égarés vont découvrir l'art du sushi humain. Une fois que les joueurs auront convaincu Oumar de leur bonne foi, ce dernier deviendra plus ouvert. Il racontera même tout ce qu'il sait sur la façon dont fonctionne



PNJ

LES FACHOS D'ORDRE BLANC

30 ans, 1m70, 80 kg en moyenne
Racistes, bêtes et méchants, ils ne dérogent pas à la règle. Rajoutez-leur une sérieuse pointe de lâcheté et vous aurez un portrait assez ressemblant des membres d'ordre blanc. Leur structure et leur discours se rapproche assez de celui du Ku Klux Klan.

Leur chef, Paul Ducerf, est d'ailleurs un exemple criant du médiocre frustré qui crache sa haine sur tout ce qui est différent de lui.

Caractéristiques, voir p 27 du livret 2 des règles

BAT TRIP 3.2

Screwdriver Organique, à qui on a donné un cerveau organique d'un indicateur accros aux acides, Bat Trip 3.2 n'a qu'une idée «en mémoire» : retrouver les Mini-guns. Pour ses caractéristiques, vous pouvez vous inspirer de celle de Scrambler 3.0 (P 41 du livret 3 des règles de base).

A ceci près que Bat Trip 3.2 a un processeur organique d'indicateur, une excentricité vestimentaire qui le pousse à s'habiller en super-héros et qu'il possède la périphérique «Ventouses».

WHICH WAY TO FREE ?

Tout d'abord, les joueurs vont devoir remettre la main sur les caisses de Mini-guns. Il faut donc qu'ils retournent chez les MK. Quelque soit leur plan d'action, attaque commando (avec quelles armes ?) ou arnaque, plusieurs éléments viendront perturber leur tactique :

- Les fachos : contactés par Michel Gibert, ils viennent acheter une «machine à coudre». Ils sont en tenue de combat et armés de CLEA-12. Ils arrivent avec l'intention de payer les 100 000 points cadeaux convenus. Michel Gibert peut décider d'organiser une vente aux enchères dans l'usine, si les personnages en font la demande. Mais de toutes façons, les fachos ont l'avantage de payer cash (le fric est dans une malette gardée par leur chef) et la manie d'être de mauvais perdants.

- Bat Trip 3.2 : caché dans une voiture banalisée, il observe l'usine et attaquera au moment le plus opportun. Si les égarés le repèrent avant, ils pourront tenter de le convaincre de les aider à récupérer les Mini-guns et même à neutraliser les activités des frères Boyer (si les joueurs ont des preuves de leur culpabilité : le carnet de Mouloud peut constituer un

LES MAMAN'S KILLERS

20 ans, 1m 75, 70 kg en moyenne
plus paumés que vraiment criminels, les MK sont des criminels à la petite semaine. Ils ne font des coups que pour occuper la vacuité de leur existence. Pas vraiment violent non plus, ils ne le deviennent que leurs intérêts sont menacés.

Caractéristiques, voir p 17 du livret 2 des règles

LIBÉRATION AFRICAINE

25 ans, 1m80, 75 kg en moyenne
Originaires d'Afrique centrale, les membres de Libération Africaine tranchent avec le paysage. Mal habillés et toujours sur leurs gardes, ils sont surtout trahis par leur accent. Ils sont durs à convaincre, mais une fois convaincus ils accordent une pleine confiance... Mais ils font passer leurs objectifs politiques avant toute chose.

Caractéristiques, voir p 43 du livret 2 des règles (+ 1 tronçonneuse et 4 CLEA-12 dans leur armement)

DOUANIERS

Livret 3 des règles de base, PP 37 et 38

début de preuve suffisant pour persuader Bat Trip 3.2). Mais le hic, c'est qu'il veut les armes pour lui tout seul.

- Libération Africaine : les tiers-mondistes sont un peu fébriles. On le serait à moins. Pensez donc, il y a sur place tous ce qu'ils haïssent : des nazillons et une URC qui a réinitialisé un de leurs potes. Si on leur laisse les mains libres, ils essayeront de rentrer dans le tas dès que le moindre petit prétexte de baston fait son apparition. Il faut donc garder en permanence un oeil sur eux et être extrêmement diplomate.

Les différentes tactiques vont sans doute se diviser en trois grandes catégories : on fout des baffes, on discute ou on ruse (de sioux et dessus).

On fout des baffes : ok, no problemo... Mais TOUT les autres aussi. Les personnages n'ayant pas l'armement le plus efficace, ils vont au devant d'une franche déculottée. Pas de quartiers !

On discute : ça s'améliore... Là où ça coince, c'est que personne ne peut être d'accord puisque que tout le monde veut exactement la même chose : les Mini-guns ! Passer des alliances peut être une solution, mais

il faudra les rompre à un moment ou à un autre. Et donc se débarrasser de son (ou ses) allié. Bonne chance !

On ruse : Ah, enfin des idées lumineuses. Quand je dis «ruse», je pense plus à Machiavel (homme politique et philosophe italien, 1469-1527) qu'à Mac Gyver ! Cela peut consister, entre autres, à :

- Faire s'entretuer les autres, sans prendre part au combat, en avertissant par exemple les URC que les braqueurs de bijouterie sont à l'usine. Puis récupérer le magot en douce.

- Faire croire qu'on a beaucoup d'argent ou une giga-top affaire à proposer à Michel Gibert (l'appât du gain rend con) dans un autre endroit. Puis tendre une embuscade sur son propre terrain.

- Monter une arnaque de premier ordre (genre «mission impossible», pour les connaisseurs).

- Se déguiser en poule géante (effet garanti), etc...

SURF AND SLAM

Une fois que les personnages ont, Dieu ou Hopson sait comment, récupéré les Mini-guns, ils peuvent :

- les revendre et vite se faire repérer. Les frères Boyer et les URC y pourvoient.

- se rendre au rendez-vous des frères Boyer, sans précaution, et servir de cible mouvante aux douaniers.

- se rendre au rendez-vous et tendre une embuscade violente. Mettre les médias sur le coup peut s'avérer utile pour faire tomber les frangins dans un piège. On peut très bien imaginer une retransmission télévisée, à l'insu de la victime, où Jérôme Boyer avoue son trafic en ricanant. Et hop, deux Boyer en Israël, deux !

- Faire éclater la vérité au grand jour et se barrer de l'autre côté du mur, combattre l'impérialisme avec «Libération Africaine». R.I.P

UN DERNIER MOT

Au moment où les joueurs ont rencontré Jérôme Boyer et Libération Africaine, ils possèdent tous les éléments pour comprendre les tenants et les aboutissants du trafic. A partir de cet instant, tout est vraiment possible. L'intrigue devient ouverte. Il n'y a pas une fin unique, mais des fins. A vous de les moduler selon vos joueurs et votre bon plaisir. Ne vous servez des possibilités décrites que si cela vous arrange.

Et n'hésitez pas à rajouter des égarés ou des URC courant après les mini-guns, si vous trouvez que l'intrigue est trop simple.

Merci qui ?

La dernière maison sur la gauche

Premier épisode: Les soldats de la haine



Historique

8 Avril 1945, les derniers survivants des groupes de combat de la Leibstandarte Adolf Hitler et de la Hitlerjugend combattent une dernière fois dans la bourgade de Wiener-Neustadt, quelques kilomètres du sud de Vienne. Le combat fait rage mais les allemands doivent une fois de plus faire retraite. Ils ont en face d'eux les meilleurs éléments de la Sixième Armée de la Garde Soviétique. Une des maisons légèrement à l'écart de la ville est le théâtre d'un ignoble carnage. Durant toute

la nuit le combat se déroule dans les pièces et dans les couloirs même de la bâtisse. Les derniers combattants s'entre-tuent de la plus sinistre façon, au poignard et à la baïonnette, dans la cave de l'édifice.

8 Avril 1995, comme tous les ans depuis 50 ans, les esprits des soldats morts en combat revivent une fois encore cette nuit où ils ont tous perdus la vie. Leur haine est l'énergie qui les fait revivre sans cesse. La maison est inoccupée car les habitants de la bourgade la disent hantée. Elle ne l'est qu'une seule nuit par an, mais c'est déjà largement suffisant.

MISE EN PLACE DU JEU

Note importante: Les règles présentées ci-après font état de procédures concernant le déplacement dans une maison ayant plusieurs étages. Vous trouverez les cartes de la cave, du premier étage et du grenier dans un prochain numéro.

Chaque joueur dispose devant lui les cinq fiches des cinq soldats du camp qu'il a choisi. Le joueur allemand étale donc devant lui les fiches de Manfred, Hans, Kurt, Helmut et Eirich. Le joueur soviétique fait de même avec les fiches de Vladimir, Andrei, Youri, Nicolai et Yvan.

La fiche de chaque joueur indique les caractéristiques de chaque personnage ainsi que son placement initial. Chaque joueur devra donc placer le pion correspondant à chaque soldat sur la case indiquée sur sa fiche. Ceci fait, le premier tour de jeu pourra commencer. Chaque joueur devra tenir compte de son propre potentiel de haine qui est égal, au début du jeu, à 50. C'est grâce à ce total de points que les joueurs pourront «acheter» des pouvoirs pour leurs soldats fantômes.

Les tours s'enchaîneront ensuite jusqu'à ce que les conditions de victoire soient atteintes par l'un des deux joueurs.

PRÉPARATION D'UN TOUR

Avant le début de chaque tour, chaque joueur devra, en secret et simultanément, dépenser tout ou partie de ses points de haine afin d'acheter des pouvoirs pour ses combattants. Chaque tour un même pouvoir ne pourra être acquis qu'une seule fois par soldat. De plus, le nombre de pions livrés dans le jeu limite le nombre de fois par tour qu'un pouvoir peut être sélectionné.

Une fois les pouvoirs choisis, le joueur place, face cachée, les pions correspondants sur les fiches des soldats qui les reçoivent. Les points de haine devront ensuite être dépensés et donc retranchés du total de points de haine du joueur concerné.

Majoration mineure d'agilité (coût: 1 point de haine): Le personnage doté de ce pouvoir

attaques. Il faut noter aussi que mouvements et attaques peuvent être alternés dans un même tour sans aucune restriction.

Chaque personnage dispose, pour agir, d'un certain nombre de points d'action (PA). Chaque action entreprise (voir les paragraphes suivants «Déplacement» et «Combat») coûte un certain nombre de PA. Lorsqu'un personnage ne dispose plus d'aucun PA il doit arrêter de jouer. Bien évidemment, un personnage peut décider de ne plus agir même s'il lui reste encore des PA (les points restants sont cependant perdus). Le nombre de PA disponibles dépend de l'agilité du personnage actif. Il doit être déterminé en utilisant la petite table ci-dessous. N'oubliez pas que le pouvoir «vitesse» accorde 1 PA supplémentaire au soldat qui en est doté.

Table des points d'action

Agilité	PA
1-2	4
3-4	5
5+	6

DÉPLACEMENT

En général, se déplacer d'une case coûte un PA. Cependant, se déplacer sur certaines cases spéciales peut coûter beaucoup plus cher. Les pouvoirs de Discorporation mineure ou majeure peuvent permettre de dépenser beaucoup moins de PA lors de vos déplacements. La petite table qui suit vous indique le coût de chaque case (en nombre de PA). On ne peut en aucun cas pénétrer sur une case occupée par un autre personnage. On peut nor-

Table des déplacements

Case	Type de déplacement		
	Standard	Discorporation mineure	Discorporation majeure
Normale	1	1	1
Meuble	2	1	1
Obstacle	2	1	1
Buisson	2	1	1
Escalier	2	2	1
Porte	0	0	0
Fenêtre ⁽¹⁾	Imp.	0	0
Mur ⁽²⁾	Imp.	Imp.	0
Sol ⁽³⁾	Imp.	Imp.	3
Plafond	Imp.	Imp.	Imp.
Trappe ⁽⁴⁾	3	2	1

(1): Un personnage ne peut passer à travers une fenêtre que si elle se trouve au rez de chaussée. Dans ce jeu, toutes les fenêtres sont murées et ne peuvent être franchies qu'avec un pouvoir magique de Discorporation mineure ou majeure. Le coût d'un tel déplacement est égal au coût de la case atteinte.

(2): Un personnage ne peut passer à travers un mur que si la case située de l'autre côté est au même étage (le contraire entraînerait une chute fort préjudiciable pour la santé du personnage). Le coût d'un tel déplacement est égal au coût de la case atteinte.

(3): Un personnage ne peut passer à travers le sol que si la case directement en dessous est normalement franchissable par tout personnage (on ne peut pas, par exemple, passer à travers le rez-de-chaussée de la maison si la case directement en dessous n'est pas une case de la cave).

(4): Monter ou descendre par une trappe coûte le même prix, tout comme monter ou descendre les escaliers.

malement se déplacer en diagonales à deux exceptions près: Passer par une porte ou une fenêtre est un mouvement qui ne peut être réalisé en diagonale.

COMBAT

Chaque personnage dispose d'une arme à distance, et dans certains cas, d'une arme de contact. Il peut de toute façon utiliser ses membres pour attaquer ses adversaires. Les personnages de ce jeu ne peuvent s'échanger de l'équipement ni récupérer des armes sur les morts puisqu'ils sont tous des fantômes et que le matériel dont ils disposent n'est pas réellement présent sur le plan matériel.

Le personnage qui agit peut aussi dépenser des PA pour attaquer ses adversaires. Chaque attaque au contact coûte 2 PA et un personnage peut réaliser dans un même tour autant d'attaques au contact qu'il le souhaite (si, bien entendu, il dispose d'assez de PA pour cela). Chaque attaque à distance, obligatoirement réalisée avec une arme à feu, coûte 1 PA. Chaque arme dispose d'une cadence de feu qui lui est propre et qui représente le maximum d'attaques réalisables avec une arme de ce type dans un même tour (quelque soit le nombre de PA possédé par l'utilisateur de l'arme).

Table des cadences de feu

Arme	Cadence de feu
Pistolet	2
Fusil	2
Pistolet-mitrailleur	3
Mitrailleuse	3



ATTAQUES AU CONTACT Les seules limitations à l'utilisation d'une arme de contact sont que la cible doit se trouver sur une case adjacente à celle de l'attaquant et que ces deux cases ne doivent pas être séparées par un mur ou par une fenêtre. Les deux cases peuvent être séparées par une porte.

Pour résoudre une attaque au contact, le personnage attaquant devra réaliser un jet de dé inférieur ou égal à son agilité. L'agilité sera modifiée par les quelques paramètres décrits ci-dessous. Quelque soit l'agilité finale, un jet de dé égal à 1 est une réussite obligatoire et un résultat de 6 est un échec obligatoire. Si le jet est raté, il ne se passe rien (les 2 PA sont tout de même dépensés). Si le jet est réussi, l'attaque touche sa cible et on doit déterminer si la cible est détruite (voir le paragraphe «Effet des dommages»).

Table des modificateurs des attaques au contact

Type	Modificateurs
Attaque corporelle ⁽¹⁾	+2
Griffes	+2
Poignard	+1
Baïonnette	+1

(1): C'est le type d'attaque à prendre en compte si le soldat qui agit ne possède pas d'arme de corps à corps.

ATTAQUES À DISTANCE

La seule limitation à l'utilisation d'une arme à distance est que l'attaquant doit disposer d'une ligne de vue vers sa cible. Une



ligne de vue est présente si on peut tracer une ligne droite entre le centre de la case occupée par l'attaquant et le centre de la case occupée par la cible sans traverser de mur, de fenêtre, de porte et de cases contenant un autre personnage vivant. Les buissons, les meubles et les obstacles peuvent être présents, mais gênent considérablement les chances de réussite de l'attaque. Certaines armes ont, de plus, une portée maximale de tir (voir la «Table des modificateurs des attaques à distance»).

Pour résoudre une attaque à distance, le personnage attaquant devra réaliser un jet de dé inférieur ou égal à son agilité. L'agilité sera modifiée par les quelques paramètres décrits ci-dessous. Quelque soit l'agilité finale, un jet de dé égal à 1 est une réussite obligatoire et un résultat de 6 est un échec obligatoire. Si le jet est raté, il ne se passe rien (le PA est tout de même dépensé). Si le jet est réussi, l'attaque touche sa cible et on doit déterminer si la cible est détruite (voir le paragraphe «Effet des dommages»).

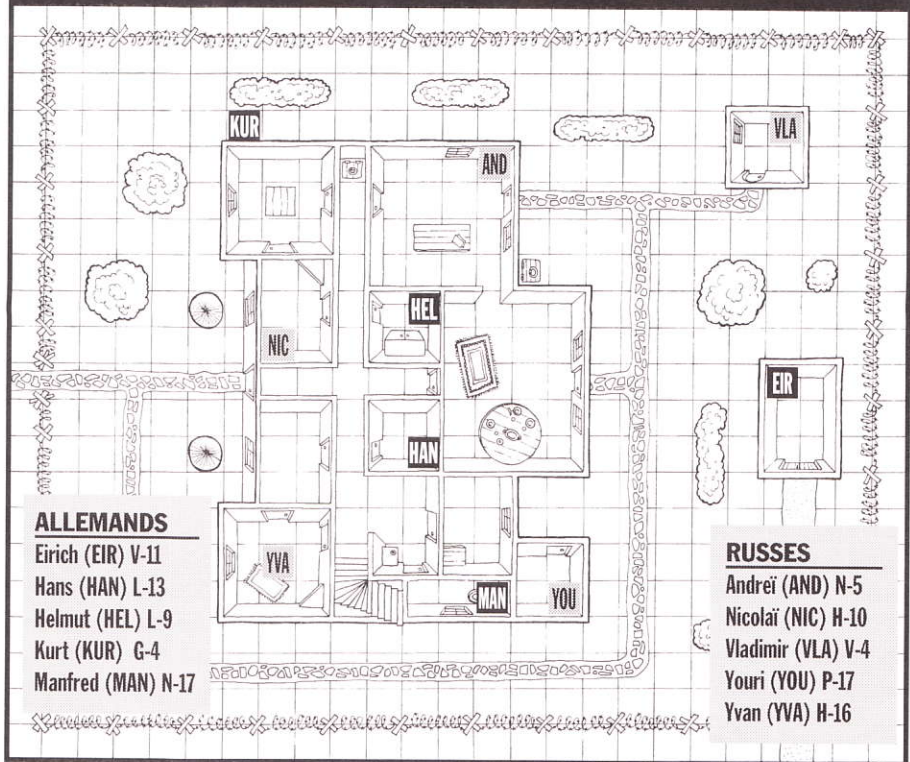
Table des modificateurs des attaques à distance

Type	Modificateurs
Pistolet (distance: 2-3)	-1
Pistolet (distance: 4-5) ⁽¹⁾	-2
Fusil (distance: 1-2)	+1
Fusil (distance: 5-7)	-1
Fusil (distance: 8-12) ⁽¹⁾	-2
Pistolet-mitrailleur (distance: 1)	+2
Pistolet-mitrailleur (distance: 2)	+1
Pistolet-mitrailleur (distance: 5-6)	-1
Pistolet-mitrailleur (distance: 7-8) ⁽¹⁾	-2
Mitrailleuse (distance: 1-2)	+2
Mitrailleuse (distance: 3-4)	+1
Mitrailleuse (distance: 8-11)	-1
Mitrailleuse (distance: 12-16) ⁽¹⁾	-2
Obstruction ⁽²⁾	-1

1: Au delà de cette distance, le toucher est impossible.

2: Le modificateur de -1 est utilisé pour chaque case contenant un obstacle, un meuble ou un buisson entre le tireur et sa cible, c'est-à-dire dans sa ligne de vue (en excluant la case du tireur mais en prenant en compte la case de la cible). Tirer à travers une porte, une fenêtre ou un mur est totalement interdit. Tirer d'un étage à l'autre (en passant par une trappe ou un escalier) est interdit.

PLACEMENT INITIAL DES SOLDATS



ALLEMANDS

- Eirich (EIR) V-11
- Hans (HAN) L-13
- Helmut (HEL) L-9
- Kurt (KUR) G-4
- Manfred (MAN) N-17

RUSSES

- Andrei (AND) N-5
- Nicolai (NIC) H-10
- Vladimir (VLA) V-4
- Youri (YOU) P-17
- Yvan (YVA) H-16

Table des effets des dommages

Type	Modificateurs
Pistolet (distance: 2-3)	+1
Pistolet (distance: 4-5)	+2
Fusil (distance: 1-2)	-1
Fusil (distance: 5-7)	+1
Fusil (distance: 8-12)	+2
Pistolet-mitrailleur (dist : 1)	-3
Pistolet-mitrailleur (dist : 2)	-2
Pistolet-mitrailleur (dist : 3-4)	-1
Pistolet-mitrailleur (dist : 7-8)	+1
Mitrailleuse (dist : 1-2)	-3
Mitrailleuse (dist : 3-4)	-2
Mitrailleuse (dist : 5-7)	-1
Mitrailleuse (dist : 12-16)	+1
Attaque corporelle	+2
Baïonnette	-1
Griffes	-2



décrits ci-dessous. Quelque soit la force finale, un jet de dé égal à 1 est une réussite obligatoire et un résultat de 6 est un échec obligatoire. Si le jet est raté, il meurt et est immédiatement éliminé du jeu (à moins que le joueur décide d'utiliser son pouvoir de «Volonté de fer»). Si le jet est réussi, l'attaque n'a aucun effet.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le dernier joueur à avoir un soldat «vivant» (ou plutôt mort-vivant) en jeu est le gagnant. Le jeu se poursuit même si les points de haine des deux camps sont épuisés.

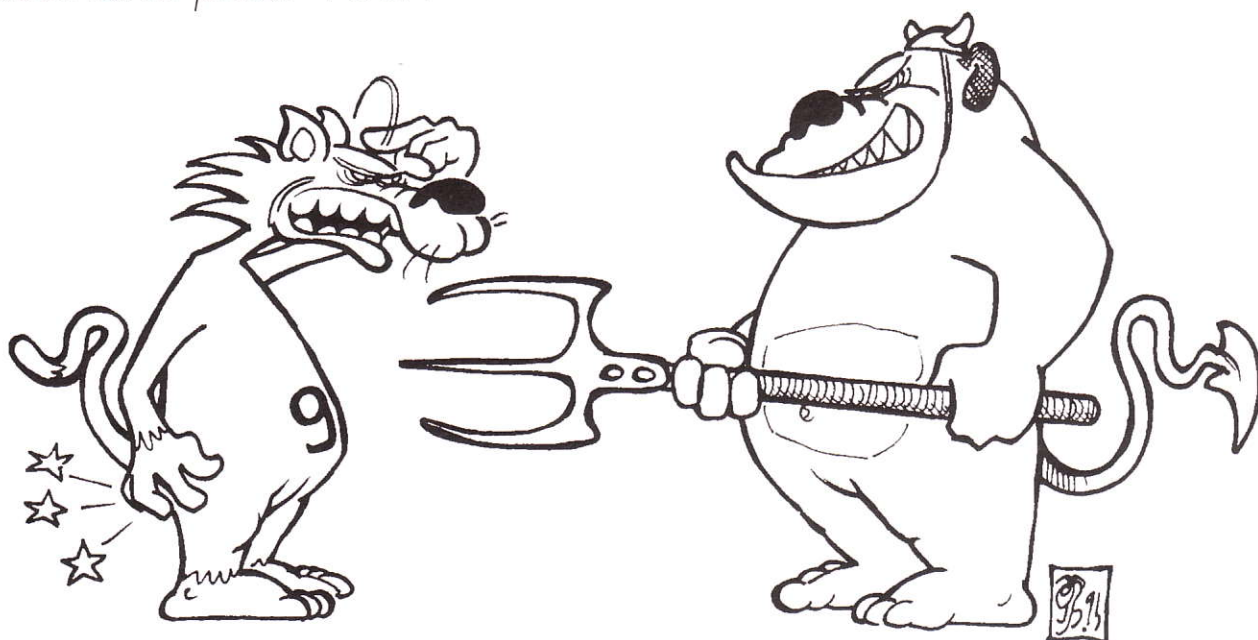


EFFET DES DOMMAGES

Lorsqu'un personnage est touché par une attaque, il doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à sa force afin de survivre. La force sera modifiée par les quelques paramètres

L'enfer, c'est les autres

Un scénario pour Toon



C'EST BÊTE, HEIN ?

Mais c'est comme ça : les personnages sont morts. J'entends déjà les protestations des joueurs "Oui, mais dans Toon, on peut pas mourir ! C'est marqué là". Et merde. On reste sans voix devant une telle mauvaise foi. Que faire, ami, que faire ? Trois solutions : 1) "Fermez-la, c'est moi le MJ", 2) "Je sais bien, mais là, dans le scénar, le type il dit que en fait, des fois, on peut quand même

être mort...euh, me regardez pas comme ça, les copains..." ou 3) "Laissez tomber, on fait un Magic". Oh, et puis ça suffit : vous n'avez pas à vous justifier, après tout. Reprenez-vous ! C'est vous le chef, quoi ! Donc, les personnages sont morts. Comment ? Pour le savoir, jetez un dé sur la table suivante et respirez un grand coup :

**Parle pour toi. En France on a... heu... bon, t'as peut-être raison, allez.*

C'EST PAR OU, MAINTENANT ?

Les personnages sont tous morts le même jour. La mort, ce n'est pas si désagréable que ça, dans le fond. Dans un premier temps, l'âme quitte son enveloppe charnelle. Vos "amis" regardent votre corps inerte, s'esclaffent un bon coup et retournent vaquer à leurs occupations. Vous vous retrouvez tout seul comme un imbécile. Mais bientôt — oh, joie inefable ! — un tunnel apparaît sous vos yeux

Table des Morts Abusivement Ridicules

1D6	Conséquences
1	Votre ferry a coulé. Votre voyage tombe à l'eau. Attention... ça y est ! Vous avez touché le fond.
2	Surexposition prolongée à la fameuse série télévisée "les filles dakoté". Mort violente. Z'auriez pu épargner ça à votre entourage, tout de même.
3	Au septième but de Bourg-la-Reine, les supporters du PSG ont envahi le terrain. Vous étiez sur leur trajectoire. Condoléances, vieux. C'est la loi du sport.
4	Des groupies en chaleur vous ont confondu avec un célèbre auteur de jeu de rôle (<i>Ah bon, y'en a ?</i> - Euh, non. Pas en France*). Vous êtes mort étouffé.
5	Qu'est-ce qui vous a pris de vouloir survoler l'Irak en ULM avec les yeux bandés ?
6	Se suicider, d'accord : mais de là à s'appuyer l'intégrale de BHL en version non sous-titrée... Notez que vous aurez quand même votre nom dans le Livre des Records.

ébahis et vous vous y engouffrez sans réfléchir. Damned ! vous n'êtes pas tout seul, là-dedans. Il y a des embouteillages. Là bas, au loin, vous apercevez une lumière. Bon, puisque apparemment tout le monde se dirige dans cette direction, pourquoi ne pas aller jeter un oeil ? Le voyage est assez plaisant. Le plus pénible, c'est peut-être la musique : la Cinquième de Beethoven passée en boucle, version vinyle crachotant. De temps à autre, le tunnel résonne d'un appel au micro : "Message personnel : le petit Grégory est prié de se présenter au rayon sacs poubelle. Ah ah ! hum, excusez-moi. " ou "nous vous rappelons qu'il est interdit de circuler à contresens. Ayrton, ça suffit, maintenant !" Les personnages se retrouveront certainement dans le tunnel, version "Vous ici ? Quelle surprise !" mais risquent également de rencontrer quelques anciennes connaissances - amis ou ennemis. Chacun conserve son apparence physique originelle : en fait, la mort, c'est un peu de la blague. On change juste de coin, c'est tout. Ah, voilà le bout du tunnel.

J'SAIS PAS. PILE OU FACE ?

A la sortie du tunnel, quelques hôtesse d'accueil - pulpeuses créatures outrageusement dévêtues - distribuent des prospectus d'information et dirigent les nouveaux venus vers la file d'attente qui monte dans les nuages. Personne ne sait ce qu'il y a au bout de cette file, mais les rumeurs vont bon train : " c'est pour ceux qui n'ont pas de billets..." ou "au bout ? Mais il n'y pas de bout ! Vous n'êtes donc pas au courant ?" voire encore " C'est un truc qu'ils font pour tester la patience des gens. Au fait, vous n'auriez pas l'heure ?". La queue progresse lentement (ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit). Quand enfin arrive le tour des PJ, ils se retrouvent devant un petit bureau encombré de paperasses. Une employée entre deux âges les fixe d'un regard maussade : "Noms et prénoms, je vous prie ?"

Après les avoir accablés de questions absurdes pendant près de deux heures (Date de la première dent ? Vous avez vu le match, hier ? On se connaît, non ? Pourquoi souriez-vous bêtement ? Vous savez où vous êtes ? C'est normal, pour votre nez ?", la fonctionnaire repose son stylo et pousse un grand soupir. "Bon... tout paraît en ordre. Vous n'avez plus qu'à me donner l'imprimé D 830 et en route pour le paradis ! Alors, ce papier ?". Devant l'air probablement ébahi des PJ, l'employée commence à s'énerver puis, après les avoir copieusement insultés, appuie sur un petit bouton rouge à l'intitulé explicite (Pas d'imprimé ? Adieu !) et avant qu'ils aient eu le temps de réagir, nos malheureux amis (oui, enfin, ce sont surtout VOS amis !) disparaissent dans la trappe qui s'ouvre sous leurs pieds.

La dernière chose qu'ils peuvent entendre avant de tomber, c'est la voix de leur bienfaitrice "Suivant !"

VOUS TOMBEZ SOUVENT ICI ?

Qu'est-ce que ça peut vous foutre ? Bon, j'arrête. Donc, les personnages tombent. Ca, pour tomber, ils tombent. C'est même bien long. Hé, ça fait combien de temps qu'on tombe, les gars ? Heu, trois jours, je crois. Tiens, j'aurais dis quatre. Bref, il faut s'organiser. C'est pas tout ça, mais on casserait bien une petite croûte. Du moment que les PJ possèdent le matériel approprié, pourquoi pas ? Tout est possible. Certaines activités sont par contre prohibées : jouer au ping-pong ou allumer un cigare, par exemple, risque d'être difficile.

Tout cela est fort amusant, mais les Personnages vont certainement finir par s'ennuyer, vous ne croyez pas ? Notez que votre avis... Enfin bon : voici une belle petite table d'événements pour pimenter un peu la chose. Sympa, non ?

Table dite du "C'est encore loin ? J'sais pas, j'ai pas encore touché le fond".

1D6	Événements
1	Un éléphant descend vers vous à toute allure. S'il vous propose de faire la course, refusez.
2	Oh oh. Il y a un embranchement, là en bas. Ça approche vite, hein ? On fait quoi ?
78	Comme quoi les correcteurs de Plasma sont vraiment payés à rien foutre. Voilà, je l'ai dit.*
4	C'est affreux ! Nous allons nous empaler sur ces pieux ! Aaaaah ! Ah ? Tiens non, c'était un mirage.
5	Les parois de l'abysse sont maintenant placardées d'affiches publicitaires parlantes. Argh.
6	Un hamster cow-boy accroché à une corniche fait du stop avec une pancarte "En Haut, SVP"

ÇA Y EST ! ON EST ARRIVÉ...

Enfin, les joueurs touchent le fond. Splash ! Heureusement, ils sont déjà morts. Il leur faut tout de même quelques instants pour rassembler tous leurs morceaux et se remettre en route. Ils n'ont pas la choix : la seule issue possible est en escalier en colimaçon qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Curieusement, et malgré la pancarte "Ici, c'est l'Enfer !", il fait remarquablement frais. Apparemment, les PJ sont tout seuls ici. Après une descente interminable, l'escalier s'arrête sur une grosse porte en fer. Ambiance ? "D'immondes gargouilles de pierre sculptées dardent sur vos ombres pitoyables un regard des plus terrifiants, illuminant d'un éclat diabolique les traits malsains de leur abject faciès". Fin de l'ambiance. C'était nul, non ? Une porte, donc. Oui oui oui... et un message de bienvenue : "si vous êtes frappés, frappez !".

Puisqu'il le faut... Au bout de trois bonnes minutes, la porte s'ouvre en grinçant. Un canard boutonné, vêtu d'un t-shirt "Death Metal" lui descendant jusqu'aux mollets tire une taffe de narguilé et souffle la fumée sur le visage des nouveaux venus avant de s'enquérir de la raison de leur présence : "Ouaaais ?"

Derrière lui, on distingue une pièce immense, faite de plates-formes style boîte de nuit, de tuyaux fumants et de piscines remplies de lave. Avant que les PJ aient réussi à en placer une, l'adolescent palmipède leur ouvre la porte en grand et jette un cri derrière son épaule "Lucy ! Des nouveaux pour toi !".

En entrant, les Personnages sont bousculés par une vache furibarde (elle ressemble à Lady Di, celle-ci ! Pourquoi j'dis ça, moi ?) qui semble pressée de quitter les lieux; "je n'ai jamais été aussi humiliée de ma vie" peuvent-ils l'entendre marmonner avant que la porte ne se referme derrière elle. Le canard conduit les invités vers le fond de cette pièce immense (elle s'étend à perte de vue) - et après un périple interminable, les amène devant le trône de

Satan himself. Le diable, en l'occurrence, est une jeune femme ravissante - une sorte de Cindy Crawford toute de cuir noir vêtue - qui descend de son siège majestueux pour accueillir ses nouveaux pensionnaires. "Bonsoir... leur murmure-t-elle d'une voix suave en les embrassant sur la bouche (aaaah... ce baiser... ce parfum... j'arrête, ça m'excite) : je suis Lucy Fair, la maîtresse de ces lieux. Bienvenue en enfer. Vous êtes ici chez vous. Venez, je vais vous faire visiter... Vous remarquerez que nous avons fait installer la climatisation...

ÇA VOUS PLAÎT ? C'EST MOI QUI L'AI FAIT !

L'enfer, c'est cool. Sérieux, tout le monde vous le dira. Et puis sinon, pourquoi tout le monde essaierait d'y aller, hein ? Pour vous faire une idée de la chose, imaginez une salle immense, tellement immense que vous ne

* Non mais c'est qui lui ? (NDLR)

pouvez pas en voir la fin. Le plafond est situé à une cinquantaine de mètres de hauteur. On dirait une espèce de grotte géante, ambiance "batcave". De nombreux ponts, plates-formes et toboggans métalliques sont suspendus dans les airs et communiquent les uns avec les autres par des passerelles ou des ascenseurs "belle époque". Ici, on ne risque pas de s'ennuyer : c'est la fête au village... sauf pour ceux qui n'apprécient pas la musique façon trash-speed-fuck-métal, dont une batterie d'enceintes géantes beugle les derniers standards en permanence. Mais l'enfer, c'est n'est pas que le hard-rock. Ami pêcheur, nous avons tout pour t'accueillir :

- Piscines à lave : idéales pour la relaxation. Remplis jusqu'à ras-bord de matière en fusion, ces bassins accueillent toujours une foule compacte et avide de nouveaux plaisirs. C'est l'endroit où il faut être vu, et celui où les PJ auront le plus de chances de rencontrer des célébrités "toonisées". On s'y prélassé, on y joue aux échecs ou au water-polo, on y plonge gaiement... le tout sous le regard bienveillant d'énormes bouledogues maîtres-nageurs. Ce qu'il y a de particulièrement intéressant avec la lave, c'est que c'est opaque : tant que vous êtes immergé, personne ne peut voir où se baladent vos mains ou vos tentacules. Maintenant, vous faites ce que vous voulez.

- Bars à Thèmes : ces bars aux noms souvenant évocateurs ("tout feu tout flamme", "aux joyeuses radiations" ou "Mort, etc.") sont gratuits et vous proposent sans arrêt les cocktails les plus délirants. Autant dire qu'il règne en Enfer une atmosphère d'éthylisme bon enfant qui fait plaisir à voir. En clair, tout le monde est bourré en permanence. Ce n'est pas joli, joli mais bon : c'est l'enfer, hein ? Vous êtes damnés, alors bouclez-la et reprenez plutôt un verre : c'est la maison qui régale. Parmi les cocktails les plus en vogue, citons le Tchernobyl (une boisson vert fluo), le Téhefain (au goût abject) ou le fameux "Ferry Zette à Papa" dans lequel nagent constamment des débris difficilement identifiables.

- Salles de Projection : films gore, films X, films gore, films X, films Gore, reality-shows et une dernière nouveauté exclusive "Et l'aine ? Et les garçons ?" se relaient à l'affiche de ces salles de cinéma grand luxe avec plateaux repas, hôtesse d'accueil libidineuses et sièges éjectables en option. Le public est généralement très enthousiaste et prouve souvent sa reconnaissance en organisant des bagarres géantes à coups de (placez ici le nom de n'importe quel objet).

- Parcs d'attraction : d'enfer, les parcs. Ils offrent toutes les possibilités d'un parc "normal"... avec quelques petites modifications. Les wagons des trains fantômes sont carnivores, les grandes roues font du 2400 tours



par minute, les grands huit ne sont pas complets et les carabines des stands de tir sont animées d'une vie propre. On s'y amuse, je ne vous dis que ça...

- Toboggans géants : ces voies de communication très fonctionnelles vous permettent de vous déplacer très (trop ?) rapidement d'un point à un autre des enfers. Ne vous souciez pas des lois de la pesanteur : ici, elles sont purement et simplement ignorées. En clair, il vous sera parfois difficile de savoir si vous montez ou si vous descendez. Mais peu importe : l'important, c'est que vous avanciez et ne vous en faites pas, vous avancerez. Vous allez même vous rendre compte rapidement que vous accélérez. Jusqu'à ne plus pouvoir vous arrêter. "Seigneur, c'est affreux !" vous entendez déjà gémir. Premièrement, arrêtez de dire des gros mots ici, d'accord ? Faites ça chez vous si vous voulez. Ensuite, inutile de paniquer (je la fais ?... non, je la fais pas) : vous finirez bien par vous arrêter. Quand vous heurterez de plein fouet le type d'en face.

RENCONTRES DU TROISIEME MEC

Bon. L'Enfer, c'est bien. Il y a de quoi s'amuser pour une éternité. Mais pourquoi y envoie-t-on les pires tocards de la création ? J'en sais trop rien, en fait. Je n'ai pas vraiment réfléchi à la question. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'ils sont là et bien là. Des exemples ?

- Adolf : un porcnet peu ragoûtant aboyant des ordres et des slogans absurdes à qui veut bien l'entendre, c'est-à-dire quasiment personne. Adolf déteste tout en bloc : la musique, les gens et les piscines de lave. Pourtant, les

gens l'aiment bien, ici. Il est un peu la mascotte de l'enfer - une mascotte sur laquelle il fait bon se passer les nerfs.

- Cabathache : l'une des lieutenants de Lucy Fair. Cette démonsse au tour de poitrine outrageux règne sur un mini-royaume de sexe et de dépravation qui reste, malgré ses exhortations, désespérément vide. L'enfer n'est plus ce qu'il était : les gens préfèrent mater des films indigestes ou s'éclater sur les toboggans géants que de s'adonner aux joies de la luxure - plaisir auquel ils ont déjà consacré les neuf dixièmes de leur vie, comme tout un chacun.

- Jack Tradel : un cocker aux oreilles pendantes et à la mine déconfitée. Jack semble porter toute la misère du monde sur ses épaules. De fait, il est constamment assailli par les matérialisations des péchés de tous les damnés du coin : démon du sexe, démon du hard-rock, démon du jeu de rôle ou de la boulimie.

DÉMON, DÉMON, C'EST VITE DIT...

Profitions-en pour expliquer un peu comment ça se passe en Enfer. Le monde dit "normal" présente déjà quelques anomalies troublantes, mais ce n'est rien à côté du royaume de Lucy Fair, dans lequel les péchés, les envies ou les peurs de tous les toons du coin peuvent soudain prendre corps sans prévenir et s'animer d'une vie propre. Ces matérialisations sont arbitrairement appelées "démon" mais la plupart sont relativement drôles et sympas. Le démon du rock, par exemple, se ballade avec une chaîne hi-fi portable. Des enceintes géantes flottent à ses côtés et déversent les dernières nouveautés hard-core à un niveau sonore totalement obs-

cène. Le démon du jeu de rôle est chargé de jeux qui ne sont même pas encore parus et propose des parties d'initiation rapides à tous ceux qu'il croisent. Le démon du sexe... eh bien prenez Cabathache, par exemple. Eh, attendez ! Qu'est-ce que vous faites ? C'était une image !

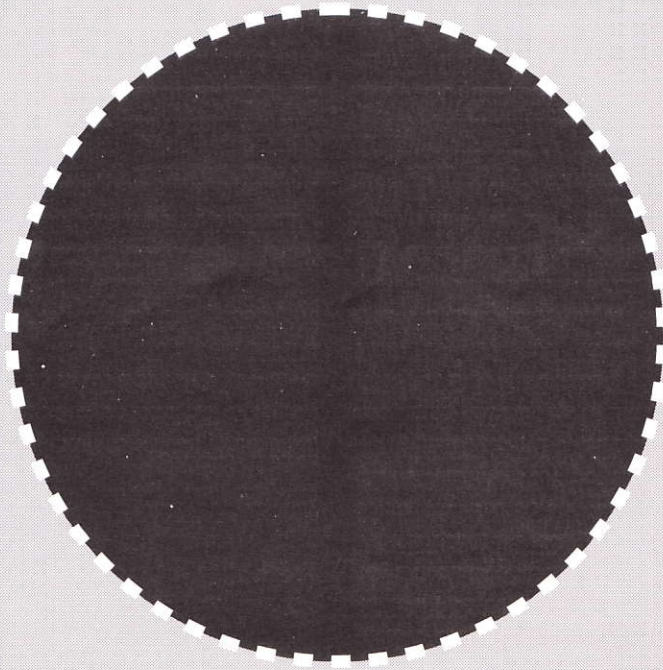
Enfin bref, vous voyez le truc ? Prenez n'importe quelle envie, n'importe quelle pulsion ou n'importe quel vice et tachez d'imaginer quelle forme physique il ou elle pourrait revêtir. Et hop, le tour est joué. Epatant, non ? Dites-le, que c'est bien ! Envoyez vos messages de félicitations à Plasma : les dons en espèces sont exceptionnellement acceptés pour cette fois-ci, mais c'est bien parce que c'est vous !

BON, MAINTENANT, VOUS DÉGAGEZ, D'ACCORD ?

Laissez les personnages s'amuser tant qu'ils veulent en enfer. Quand ils auront épuisé toutes ses richesses et qu'ils commenceront à se lasser, faites intervenir la scène suivante : Lucy Fair lance un appel au micro "Euh, chers amis... il semble qu'il y ait un petit problème... oh, rien de grave, simplement... voilà, pour dire les choses clairement, il y a eu - comment dirais-je ? -... une erreur. Une petite erreur. On vient de nous informer que la mort n'existait pas. En conséquence, vous ne pouvez pas mourir. En fait, il semble qu'aucun de vous ne puisse mourir. Alors, et bien... ce n'est pas pour vous mettre à la porte, mais... Enfin, vous savez, c'est pareil au paradis, hein ? Nous ne sommes pas les seuls à être touchés !



Plasma vous offre un trou à découper et à utiliser dans vos parties de Toon



Oh, mon dieu, je suis désolée..."

Petit moment de flottement. Quelques secondes de silence. Puis le déferlement. Total.

Définitif. Tout le monde (et, il y en a, du monde !) se presse vers la sortie (vous savez ? Mais si, la petite porte !) et bientôt, c'est la pagaille indescrivable : dans un chaos de hurlements, de piétinements, de bousculades, de glissades, de coups bas, de fous-rires, de pincements de fesse, bref dans le bordel le plus intégral, l'Enfer, pour la première fois, retrouve vraiment ses droits et sa raison d'être.

Il était temps ! Et dans un dernier spasme, l'immense

caverne se rétrécit, se contracte et se distord... pour expulser finalement ses insupportables parasites sur terre. Retour à la case départ. Tous les Toons des enfers se retrouvent dans leur monde de départ, avec quelques bleus, beaucoup de joyeux souvenirs et une confirmation sans appel : la mort n'est qu'une illusion. Ca me rappelle d'ailleurs un jeu, ça... Oh, et puis laissez tomber.

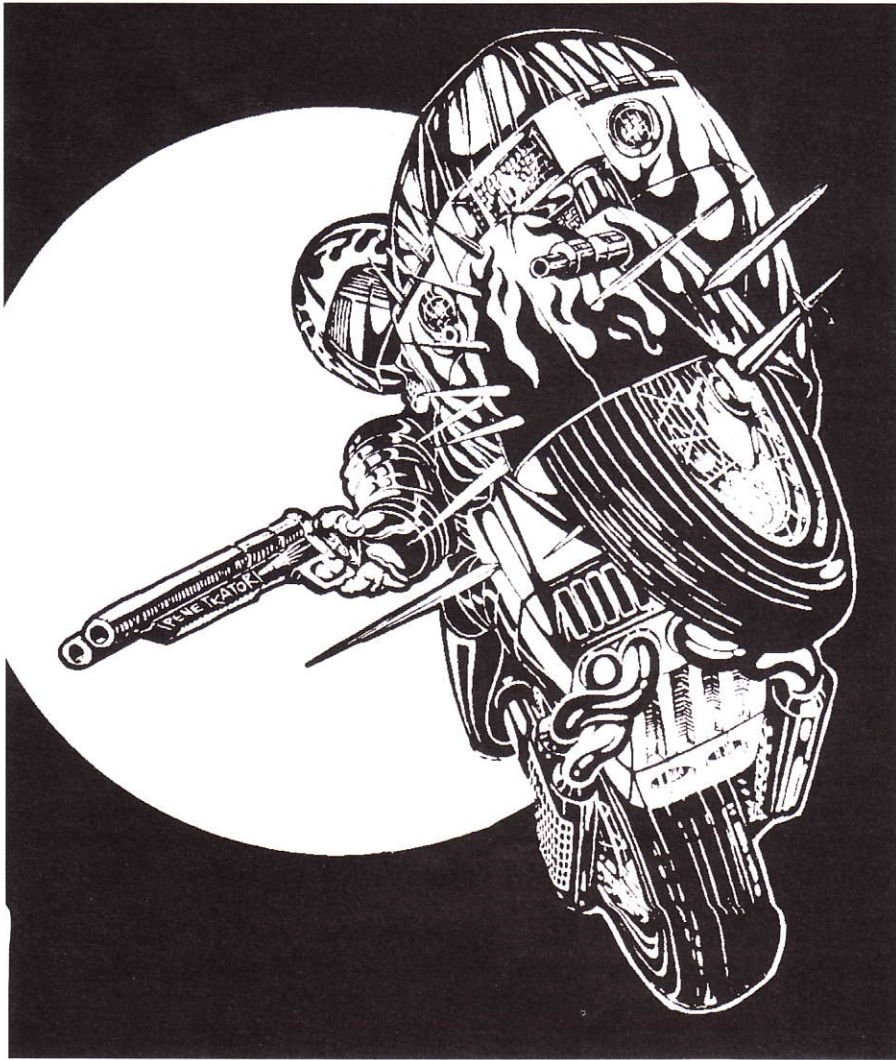
CARACTÉRISTIQUES

On vous l'a déjà dit : c'est non. Il n'y a pas de règles dans Toon. Enfin, il y en a peut-être, mais pour le savoir, il faudrait déjà que j'apprenne à lire. Qui sait, peut-être la prochaine fois ?

PATRICE DOLIN.

Tactiques anti-bikers

Hého! J'ai retrouvé une botte!



Bis. OK. Désolé.

Vous n'êtes pas sans savoir que Midville a mis sur pied une brigade spécialisée dans la destruction systématique de l'engeance bicyclée, il s'agit de la Midville Security Regulars, surnommés les Mashers. Pour arriver à ses fins, cette section hautement spécialisée a développé de multiples tactiques. Inondés de lettres cordiales «Ah oui? et quoi comme tactique per exemple??», nous avons décidé de publier une synthèse du manuel d'instruction des Mashers. Il s'agit des techniques de base, les stratégies plus évoluées étant d'une part complexes à mettre en œuvre, et d'autre part classifiées.

En gros, on peut dans un premier temps classer les tactiques en deux grandes familles: l'Embuscade et l'Impro. Le style Embuscade parle de lui-même; il s'agit de disposer d'assez

de temps et de matériel pour préparer un piège qui va surprendre les motards en pleine translocation. Correctement appliquées, ces techniques autorisent la mise hors de combat de beaucoup de bikers à la fois. L'Impro correspond à n'importe quelle autre situation ou motards et défenseurs se battent dans un joyeux bordel. Conscients du temps de réflexion déjà passé par la plupart des auto duellistes sur le chapitre Impro, nous nous concentrerons plutôt sur le côté Embuscade.

Embuscades

Le premier élément est l'information prévoyant le passage de bikers dans la journée, sur une route donnée. Il faudra ensuite choi-

sir la tactique correspondant au terrain, et à la force estimée des arrivants. Tous les plans ont pour finalité la création d'une monumentale confusion dans les rangs des motards, qui pourra s'avérer tout à fait mortelle si le plan était préparé avec minutie.

Les matériels qui suivent constituent le minimum vital pour l'exécution des tactiques décrites. Des accessoires peuvent être rajoutés, mais en aucun cas ne remplaceront le matériel de base.

LE TROU SUBLIMINAL

Matériel nécessaire : deux combattants ou plus, section de route de terre bordée de bois denses ou d'herbes mutantes d'un côté, 2 pelles, un système d'amplification sonore quelconque, des armes personnelles variées, un véhicule de fuite, des bâches goudronnées, une paire de jumelles, plein de bière.

Choisissez votre site d'embuscade, et creusez un trou standard (60 cm de large et de profondeur. Couvrez le trou avec une bâche, et camouflez le mieux possible avec la terre de l'excavation.

Installez votre système à une centaine de mètres de la route, bien caché dans les herbes hautes ou le bois. Mettez la cassette de l'enregistrement de votre dernière rencontre avec des motard où l'on est censé entendre moult cris, explosions, balles, etc... Séparez les haut-parleurs du maximum de distance en fonction du câble, sans exagérer non plus. Le système audio peut fonctionner sur batterie ou sur le générateur du véhicule de fuite, voyez au plus pratique. Nettoyez les jumelles, buvez la bière.

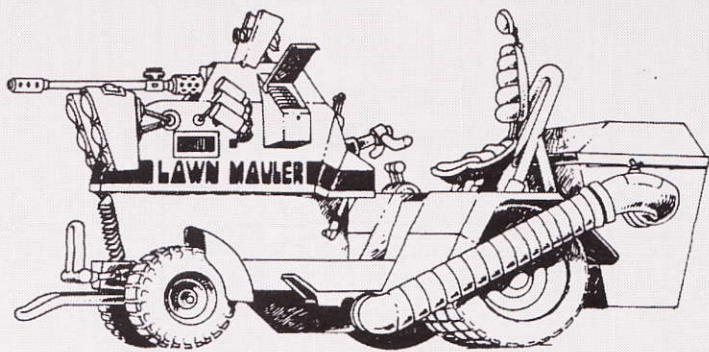
Lorsque vos amis les bikers arrivent, la séquence standard d'événements ressemble à peu près à ça : Le chef des motards se prend le trou et se mange un superbe soleil, et est souvent très très en colère. Regardez sa tête aux jumelles, faites vous arracher les jumelles par votre voisin. Le rang suivant se vautre aussi, et le reste du gang réussit à s'arrêter avant d'avoir honte devant toute leur famille. Nos Héros mettent alors le système audio en marche et commencent à tirer sur les bikers. Les bikers ont naturellement l'impression d'être attaqués par une force imposante. C'est le point «délicat» de l'embuscade, car trois solutions s'offrent d'emblée aux motards : 1) ils font demi-tour et retournent dans la direction

Lorsque vous grimpez derrière le volant, vous avez un véritable «égaliseur» au bout des doigts. Mais c'est en entrant sur l'autoroute que vous sentez vraiment la puissance monter en vous. Vous avez maintenant à disposition cette puissance pour le jardin.

Prometheus Motors® présente sa gamme hiver 2045 de PowerTondeuses autotractées™

Armée d'une lame de 90 cm et d'une Mitrailleuse de calibre .50, la PowerTondeuse™ va diviser votre temps de tonte par deux, et découpera les gêneurs en un nombre de morceaux que vous êtes entièrement libre de choisir. Le générateur et la lame sont blindés d'un seul bloc, et les holsters latéraux pour vos armes personnelles sont livrés en série. Les pneumatiques Solides à sculpture profonde sont également présents sur tous les modèles de la gamme. Le panier de récupération d'herbe et les fixations pour les mitrailleuses arrières sont disponibles en stock chez votre détaillant local Prometheus Motors.

PowerTondeuse - Tondeuse autotractée, générateur de tondeuse (2 PS, 400 UP, Vitesse de pointe : 30 mph), Suspension légère, châssis standard, 4 micro-pneus Solides (2PS chacun), pilote, Mitrailleuse à l'avant. armure: Fond : 7 (carter de lame), G3, D3 (Ne protège que le générateur), Avant : 3, Arrière : 7 (Dossier



blindé). Accel. 10, TRO, 800lbs, \$2720, Options: Panier à herbe (20lbs, \$50,+2PS sur le coté droit). Remorque (50lbs, \$100, 2 micro-pneus Solides. 500lbs de capacité en cargo, 1 espace. Gardez à l'esprit ce poids lorsque vous réalisez vos calculs d'accélération, etc...)

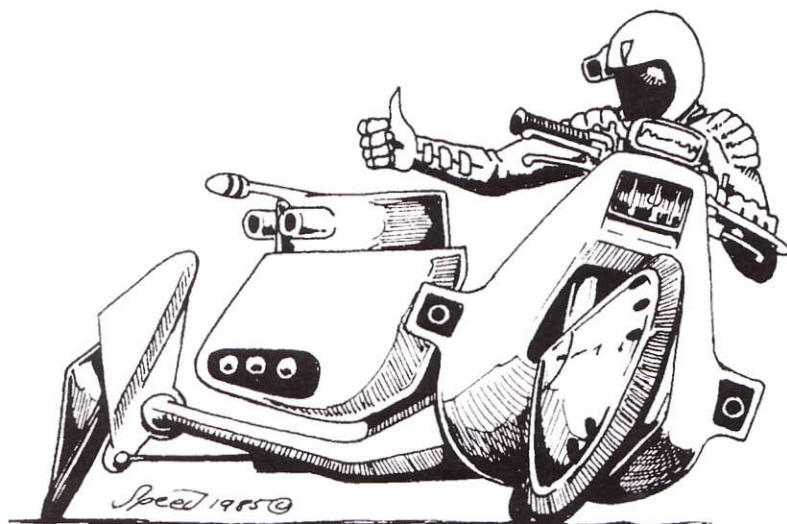
d'où ils sont venus. 2) ils chargent les positions de Nos Héros. 3) Ils vous méprisent et continuent dans leur prime direction. Les trois alternatives sont acceptables. S'ils s'en retournent, ils ont été possédés bêtement. S'ils font l'erreur d'attaquer Nos Héros, celui des deux qui a la plus grosse voix baisse le volume et hurle «OK les gars, Plan B !!» dans le micro. Les deux compagnons ramassent la sono, la charge dans le véhicule de fuite et dégagent la pédale au coin. Le silence soudain va rendre les bikers paranoïaques, et même si ils poursuivent l'attaque, ils ne trouveront strictement rien, il est d'ailleurs conseillé de ne pas laisser de canettes traîner à la vue de tous, ça pourrait leur faire comprendre le truc pour la fois suivante. Si les bikers continuent dans la direction qu'ils suivaient au début, ils pourront penser avoir échappé à la force de défense principale, et tombe nez-à-nez avec la vraie force. Cette tactique date de bien avant l'apparition des armes montées sur véhicules. De nos jours, il est donc conseillé de s'installer plutôt dans des bois, car les herbes ont beau être mutantes, elles n'arrêtent pas le moins du monde une Roquette Lourde tirée au hasard. La fonction créant l'organe, les motards se sont mis à réfléchir à des moyens de défense anti-embuscade. Étudiant les différentes embuscades, les motards ont opté pour la méthode la moins chère en personnel, mais la plus

cruelle. Cela consiste à envoyer l'idiot du village une vingtaine de kilomètres en avant avec une radio longue distance. C'est le genre de désagrément qui énerve vraiment, surtout en fin de journée, quand on a plus le courage de recommencer, ce qui est grandement fonction de la quantité de liquides restante. Un seul type et paf, par terre, le summum de la mesquinerie étant de se tuer sur le coup, pendant l chute. Les bikers ont donc appris à connaître leurs prédateurs, ce qui n'en rend le jeu que plus intéressant. Des rumeurs non confirmées parleraient de motards ayant récupéré et adapté les systèmes coupe-câble des

hélicoptères. Ça marche déjà pas toujours avec les engins volants, alors avec une moto 20 fois moins lourde et un peu moins rapide, moi, je doute...

Comme vous avez pu le constater, cette tactique n'est pas la version musclée de l'embuscade, mais constitue une utilisation très rentable de deux hommes et d'un minimum de matériel. Et le ratio efficacité/coût est vital dans n'importe quel situation de guerre, nul n'est besoin de vous le rappeler. Rubrique à suivre dans le prochain numéro.

PAR AARON ALLSTON



Le courrier de Kurtz !

DU PETIT MORGAN DE STRASBOURG EN EUROPE

Possesseur de la plupart des extensions pour INS/MV, il m'en manque deux pour achever ma collection : Le soit-disant Mythique Daemonis Compendium et Intervention Divine. Pretextant la rupture de stock ou la fin d'édition, ils sont introuvables. Je vous supplie de me procurer une adresse à laquelle je pourrai les trouver ou de m'envoyer un bon de commande me permettant de vous en commander un exemplaire.

Cher Morgan, as-tu eu des bonnes notes récemment à l'école ? J'en doute. Si le *Daemonis Compendium* est mythique, c'est justement parce qu'il est complètement épuisé, au même titre que le non moins légendaire *Intervention Divine*. Sinon, il ne serait pas mythique et il serait disponible comme n'importe quelle autre extension. Et bien sûr qu'il nous en reste chez nous, des *Daemonis Compendium*, mais ils sont dans nos étagères, et ils ne servent pas à les caler. Et dans le stock, il n'y a rien, nada, nothing. La seule solution pour les trouver reste le marché de l'occasion, où tu peux espérer en dégoter un pour moins de mille francs (Là, je me mouille pas). Sinon, te bile pas. Si tu as le *Scriptarium Veritas*, tu es à moitié pardonné, tout y est et même plus encore. Chez Siroz on ne prétexte pas, on épuise le tirage.

VU SUR AKELA, EN RUBRIQUE BD

Tiens, Scales a encore frappé les scénaristes ? Sur le même thème, il y a "Les Héritiers". 2 Tomes parus, le scénario est de G.E.Ranne (les suppléments INS/MV)... Là encore, très inspiré de Scales le JDR, à part

qu'on ne sait pas encore que parmi les persos il y a des dragons polymorphes qui s'ignorent (mais on le devine très fort tellement c'est subtilement suggéré).

Cher Men Gam, il y a juste une petite erreur de date. Si tu regardes bien le Copyright des Héritiers, tu verras qu'il date de 1989 ou 90, je sais plus très bien. A cette époque, Scales n'était même pas au stade embryonnaire. Mais c'est bien vu tout de même et même si l'explication des pouvoirs des Héritiers n'est pas celle-là, elle n'est pas loin non plus. C'est une sacrée coïncidence, non ?

Le coin des Zines

Le numéro 2 de **Rollez Jeunesse**, donc le troisième, est paru ! C'est bien ! Il est beau, enfin comme d'hab', et surtout il est toujours gratuit. Contactez le gentil Jacques Mucchielli, 7 Avenue de la Porte de Choisy, 75013 Paris pour vous abonner, au prix de un carnet de timbres les cinq numéros ! C'est génial, non ?

Heu juste une chose, un peu mesquine : C'est Magna Veritas, pas Magan Veritas. Ok, je sais, on peut parler.

REVE DE CUIR !

Non, ça n'a aucun rapport avec Tabatha Cash ou Zara Whites, c'était juste pour attirer votre attention sur le dernier numéro des **Rêveurs de Runes**, l'un des plus beaux zines actuels, disponible aussi bien en magasin spécialisé qu'en Fnac, un must ! En plus, c'est pas trop cher. Le dernier numéro est un spécial *Twin Peaks/Schuitten*, comme d'habitude, super bien fait. Prochain numéro, pour

le salon d'Angoulême, s'ils le finissent à temps. On sait ce que c'est que boucler un canard dans les délais : Bonne chance !

APSARA MON AMOUR.

Décidément, ils sont un peu neuneux ceux-là. Après l'interview de Feumeufeu dans le dernier, vla ti pas qu'ils nous sortent une grosse connerie sur le roman de Scales. La première phrase les choque ("Et merde !"). Pauvre biquets ! Ils viennent sûrement de se mettre à la bibliothèque verte, je ne vois que cela. J'exagère encore, c'est vrai, la bibliothèque verte c'est très bien, surtout les illustrations, mais c'est un peu pour les pré ados boutonneux. Alors juste un rectificatif Barnabé, tiens toi un peu plus au courant : Un regard Vertical est sorti il y a un an et demi, en septembre 93. Son auteur, c'est pas G.Rahne, quelqu'un de très bien, sans doute, mais plutôt G.E.Ranne, qui a aussi été très bien élevé, et chez les saints pères, s'il te plait. Et j'ai un scoop pour toi, c'est aussi la première phrase du second tome, dis donc ! Ne l'achète surtout pas !

LES P'TITES ZANONSS PAS CHÈRES !

Le petit Jeff cherche une fille possédant un entonnoir et un bidon d'huile de vidange, pour amitié et plus si affinités.

Le petit Philippe Mouret cherche une maison du côté de Quétigny, près de Dijon, de préférence vers l'hôtel du Cap Vert. Faire suivre au magazine qui transmettra à la petite Marina.

Le Petit Jeff et le petit Philippe aimeraient bien que le gentil Redakchef arrête ses conneries et assume un peu tous ses délires.

Le petit Pierre Le Pivain aimerait bien se faire offrir une main droite pour Noël.

Le petit Hervé et le petit Guillaume présentent leurs meilleurs vœux à Marc N., au Redak'Chef, à Alex, à Croc, Philippe, Marc B, et tous les autres, et aussi à vous, lecteurs !



Grizzli Plasma 15. Décembre 1994 • Réalisé par Halloween Concept SARL de presse RCS Paris B 391 996 527 APE 222C sous licence d'Idéojeux. Périodicité trimestrielle. • Directeur de Publication : Guillaume Gille-Naves • Rédacteurs en chef : Anne et Gérard Guéro • Maquette : Hervé Loiselet • Illustrations : Greg Cervall, Pierre le Pivain, Alberto Var Anda, Stéphane Beau. © Collection perso, © Steve Jackson Games et © Siroz-Idéojeux. Elfquest © Wendy Pini / Warp Graphics (fallait-il le préciser ?) • On participé à ce numéro : Patrice Dolin, G.E.Ranne, Jeff, Tristan Lhomme, Christian Cirri, Fabien Loccir, Zlika, j'espère que l'on a oublié personne • Car Wars © Steve Jackson Games • Gurps itou. • Toon aussi. • Elfquest © Chaosium Inc • Tous les scénarios et aides de jeux sont publiés dans Plasma à des fins de publicité et de promotion, c'est pas la peine de nous faire un procès. • Impression : Imprimeries de Champagne

CROC / La dernière maison sur la gauche / Première partie : Les soldats de la Haine

Feuilles de personnages

(découper suivant les pointillés)

ANDREÏ



FORCE - 1 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Pistolet - Mitrailleur

Pouvoirs magiques

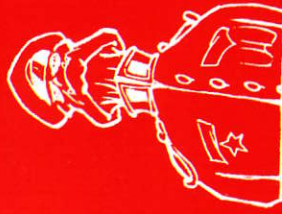
NICOLAI



FORCE - 2 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Pistolet - Mitrailleur

Pouvoirs magiques

VLADIMIR



FORCE - 1 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Pistolet - Mitrailleur

Pouvoirs magiques

YOURI



FORCE - 1 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Fusil, Baïonnette

Pouvoirs magiques

YVAN



FORCE - 1 AGILITÉ - 2
ARMEMENT - Fusil, Baïonnette

Pouvoirs magiques

Réserve de pouvoirs magiques

EIRICH



FORCE - 1 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Mitrailleur

Pouvoirs magiques

HANS



FORCE - 1 AGILITÉ - 2
ARMEMENT - Pistolet - Mitrailleur

Pouvoirs magiques

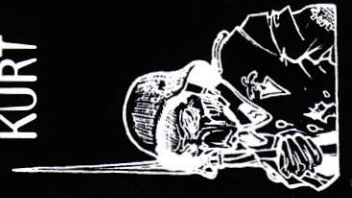
HELMUT



FORCE - 2 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Fusil, Baïonnette

Pouvoirs magiques

KURT



FORCE - 1 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Fusil, Baïonnette

Pouvoirs magiques

MANFRED



FORCE - 1 AGILITÉ - 1
ARMEMENT - Pistolet, poignard

Pouvoirs magiques

Réserve de pouvoirs magiques

GREG COSTYKIAN
WARREN SPECTOR



Halloween
Concept

PRÉSENTE

LE JEU DE RÔLE
DANS L'UNIVERS
DES CARTOONS

TOON®



SOUS LICENCE
STEVE JACKSON
GAMES



00030588 00124
PL 15 Plasma n°15
3 F 35.00