

PLASMA

Le magazine avec un S

HEAVY METAL

CAR WARS

IN NOMINE SATANIS

MAGNA VERITAS

Et la BD intégriste anti-Rock



Vous aimez les jeux



MONTREZ LE !



avec les badges officiels



Sculptés de main de maître par Franck Dion, le célèbre auteur de Jaran-dell (voir Casus Belli n° 58 et 59), ces badges en résine, d'environ 5cm sur 10, orneront gracieusement votre veste en montrant à tout le monde à quels jeux vous jouez.

Il y en a un pour chacun des trois jeux vedettes de la Siroz Productions, mais la gamme n'en est qu'à son commencement.

Magna Veritas



Heavy Metal



In Nomine Satanis



Pour recevoir les badges des jeux Siroz (non peints), remplissez ce bon de commande, et adressez le à Franck Dion, 23 rue des Pavillons 91140 Villejust, avec un chèque à son ordre.

Badge	Quantité	Prix
In Nomine Satanis		
Magna Veritas		
Heavy Metal		
Chaque badge coûte 50Francs	Frais de port	10F
	Total	

Voici mes coordonnées:

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:

Code postal/Ville:.....

PLASMA

Grand bouleversement dans la Force. La Poste bouge, Siroz aussi. Des jeux s'en vont (sniff !), d'autres arrivent (youpi !). Comme nous vous l'avions dit dans le Plasma précédent, certains jeux sont momentanément suspendus. Les extensions pour ces jeux, notamment Falkampf Blues, sont donc repoussées à des dates ultérieures.

Mais halte à l'angoisse, place aux rires, voici Hurlements qui arrive chez Siroz, surgissant des griffes d'un Dragon Mononucléosé. Vous trouverez prochainement des aides de jeu et des scénarios pour le jeu de l'Initié dans le magazine avec un S.

Pour coller doublement à l'actualité, voici un scénario qui répond à la fois à la sortie de Mindstorm et au scandale de la Soka Gakaï. Toujours en avance sur son temps, sachez que la Siroz a écrit "Petit Bouddha deviendra grand" bien avant que les services secrets Français ne s'intéressent à cette étrange secte. Décidément, quel Talent !

Vous voyez, tout s'arrange. Et pour fêter ça, un scénario pour un grand ancien: Animonde, en attendant un long scénario pour Bitume dans le prochain Plasma.



Y'a moins bien, mais c'est plus cher

Plus nombreuses que les américains à Omaha Beach, les nouveautés Siroz débarquent.....2

Plein la Gueule

En direct du front, des nouvelles sur le conflit entre le Bien et le Mal3

Plein les yeux

Des nouvelles du joyeux monde ludique4

Angels ?

La BD intégriste anti Rock.....5

Mon beau navire, ô ma mémoire

TORG a la guerre des réalités, INS et MV ont maintenant les vagues de réalité8

Acier sur glace

Les sports d'hiver américains en 2041, pour Car Wars.....16

Holy Smoke

Quand religion et politique ne font pas bon ménage à Heavy Metal20

Petit Bouddha deviendra grand

Un scénario en preview de Mindstorm, la nouvelle extension de INS/MV26

Spécialistes Siroz

Ils sont beaux, ils ont tout, pas cher et avec le sourire, ce sont les spécialistes Siroz34

Le bal des papillons

C'est la fête au village, pour Animonde36

Droit de réponse

Une rubrique où même les Kurdes ont le droit de s'exprimer48

Y'A MOINS BIEN, MAIS C'EST PLUS CHER

Le temps passe et Siroz tient toujours son calendrier avec une précision suisse à faire pâlir d'envie toutes les sociétés d'édition du monde entier. Imperturbables face à la hausse du prix du papier, à la montée de l'insécurité dans les quartiers cosmopolites, aux incessantes fluctuations du thermomètre, à l'anus artificiel de Saddam Hussein et aux problèmes de logement dans la banlieue du Kurdistan, nos ateliers pondent à heure fixe leurs superbes productions, avec une régularité tout Vulcaine. Aussi oyez la moisson du bimestre et réservez déjà de longues heures de libre dans vos emplois du temps afin de déguster et savourer ces petites merveilles.

Dans les boxes

Inshâ'a Allah (126F)

Pour cette dixième (et oui déjà !) extension d'In Nomine Satanis et de Magna Veritas Siroz se devait de frapper encore plus fort que d'habitude. Plutôt que de se gausser des catholiques mous et tolérants, Siroz s'attaque maintenant, malgré les Ayatollahs Iraniens, les Tchadors de Creil, les Mollahs de Marseille, les Djihads prépubères et les attentats aveugles, à l'Islam, cette branche du monothéisme.

Convaincus de la supériorité de l'Occident Chrétien et Impérialiste grâce à l'opération Desert Storm, nos joyeux auteurs ont trouvé le courage de risquer leur vie pour vous faire découvrir les merveilles de la religion Musulmane.

Concrete Jungle (126F)

La ville lumière et tous ses secrets enfin dévoilés de manière exhaustive pour votre plus grand plaisir. Les coins intéressants pour enquêter ou pour poser des bombes, ceux où il fait bon flâner ou se planquer, les hôtels prestigieux ou ceux de passe, les magasins de luxe ou ceux d'armes, bref, toutes ces petites choses qui font la vie, n'auront plus de secret pour vous.

Sur la ligne de départ

Guide des véhicules (89F)

Véritable catalogue des voitures et motos de série, ce guide des Véhicules établit la liste de toutes les machines de guerre roulanges disponibles sur le marché à l'heure actuelle. Indispensable pour commencer une arène sur les chapeaux de roues, pour trouver l'inspiration d'un bon véhicule ou connaître tous les délires possibles et réalisables avec la technologie actuelle, il le must pour tout duelliste.

Killing Technology (126F)

L'ingéniosité de l'homme ne connaît pas de limite, surtout lorsqu'il s'agit de désintégrer son voisin de palier. Cette extension regroupe l'intégralité des machines à viander, saupoudrée d'un doigt de véhicules civils et militaires, le tout accompagné d'un chouia d'émetteurs en tous genres, y'en aura pour tous les goûts.

Dans la dernière ligne droite

Mindstorm (126F)

Neuvième extension pour In Nomine Satanis et Magna Veritas, Mindstorm rajoute un peu la cerise sur le gâteau, dans l'univers trouble de ce jeu qui sent le foutre (comme dirait Andrealphus) où les forces s'ajoutent les unes après les autres pour donner un bordel plus grand que celui d'un village corse un jour d'élections. A la demande de la ligue pour les droits de l'homme, voici donc venir les psioniques, ou "les preneurs de têtes" comme les appellent les Démon.

A l'arrivée

Urban Guerilla (126F)



Une campagne pour Heavy Metal, qui vous emmènera de Paris au Caire en passant par Marseille (allez l'OM!), vous révélant un des secrets du Plan Hopson et ses néfastes retombées. Des PNJ hauts en couleurs, des règles additionnelles, des nouveaux paysages Hollywoodiens et des animaux monstrueux signés de la griffe du maître, le divin Croc.

Il était une fois (126F)

L'histoire de l'humanité comporte de nombreux points obscurs et flous, où les historiens séniles et les révisionnistes rassis et boudinés s'engouffrent joyeusement tel des Bretons dans un débit de boisson. Siroz, toujours à la pointe du progrès vous apporte toute la lumière sur une foule de grandes énigmes qui font les choux gras d'Alain Decaux et de Pierre Bellemarre.

L'inquisition, Saint Georges et le Dragon, Jeanne d'Arc et sa culotte blindée ainsi que la Crucifixion, vous sont, entre autres, expliqués en détails, avec cet humour mordant et sophistiqué qui nous sied si bien.

PLEIN LA GUEULE

En ce mois de juillet aux lourdes senteurs estivales, où les joyeux salariés s'en vont de par les routes faire grimper les statistiques des accidents de la circulation tout en entretenant leur cancer de la peau, Siroz prend sur soi pour vous apporter les incessantes nouvelles de l'éternel conflit entre le Bien et le Mal, ainsi que quelques uns des faits divers intéressants ou édifiants de connerie humaine, utilisables pour vos scénarios.

Ce bimestre les faits vous sont révélés de manière assez brute, afin de vous laisser plus de latitude dans vos créations.

Souriez vous êtes filmés !

Deux crétins sans nom se sont amusés à se prendre en photo avec un polaroid qu'ils croyaient vide, alors qu'ils dévalisaient un magasin de Perpignan. Les policiers arrivés sur les lieux après les événements ont assisté au développement automatique des photos, crachées avec un peu de retard par l'appareil. Ils n'ont eu qu'à arrêter les deux malfaiteurs alors qu'ils se baladaient tranquillement dans le centre-ville. Plus con que ça, tu meurs !

Autant pour nous

L'IRA, cette sympathique organisation qui prend soin d'égayer les longs samedis soirs tristes et glauques des Iles Britanniques grâce à des feux d'artifices assez réussis, a présenté ses "profondes excuses" à la famille de David Shiels, un paisible ouvrier boulanger qu'elle croyait à tort lié aux groupes anti-terroristes et qu'elle avait par conséquent abattu. Nous sommes sûrs que la famille appréciera ce très beau geste qui nous vient certainement d'un Démon de Malphas chargé des relations publiques au sein de ce groupe si pittoresque.

La tradition, ça a du bon

Un père a assassiné son beau frère après l'avoir émasculé, "suivant la coutume kabyle". Il le soupçonnait, à tort, d'avoir couché avec sa fille de 10 ans. Cet homme, honnête, travailleur, affable et d'une moralité au dessus de tout soupçon, d'après ses voisins, a donc émasculé sa victime et lui a placé les organes sexuels dans la bouche pour qu'elle s'étouffe. Il l'a ensuite arrosée d'essence et a fait brûler le corps, pour "que sa sépulture ne dérange pas les morts". Il semble que ce Soldat de Dieu ait un petit peu lâché sa tête, à moins qu'il n'ait le défaut intégrisme. Toujours est-il que ce fait divers constitue une bonne piste pour retrouver l'Ange qui l'employait.

Gervais j'en veux

Que fait un Démon de Crocell récemment incarné pour éliminer le seul membre de sa famille et être ainsi tranquille ? Il le

congèle. Un Palestinien de la Bande de Gaza a pris comme prétexte que sa soeur fréquentait des garçons pour la faire rentrer dans un réfrigérateur et en bloquer la porte. Il a alors attendu tranquillement que celle ci meure de froid.

La torture, c'est comme le vélo: ça ne s'oublie pas !

Le gouvernement Chilien a affirmé récemment qu'il envisageait de mettre fin aux activités de la Colonia Dignidad, un camp de vacances ayant servi sous la dictature militaire. Ce sympathique lieu de villégiature est tenu par des réfugiés allemands ayant fui leur pays pour cause de chômage technique suite à la fermeture de la chaîne de camps qui les employait, et ce dans les années 40. Le général Pinochet, en connaisseur éclairé, a reconnu en eux des hommes d'expérience

et n'a pas hésité une seule seconde à les employer. Souhaitons tout de même que le gouvernement démocratique Chilien fasse un peu plus qu'envisager la fermeture du camp.



T'es vraiment qu'une pauvre merde

A Saint-Tropez un homme a essayé par deux fois de se suicider en se jetant dans une benne à ordures. Alors que les éboueurs ramassaient tranquillement les poubelles, cet homme s'est jeté dans la benne en criant "je suis une ordure". Il n'a été sauvé que par les réflexes d'un bon samaritain qui s'est précipité pour appuyer sur le bouton d'arrêt d'urgence. Dépit, le désespéré a essayé avec une autre benne, sans plus de résultat.

C'est à notre connaissance une des plus belles utilisations du pouvoir Suicide de Furfur.

Le casse du siècle

Un jeune homme a demandé une pièce de deux francs suisses à des passants dans les rues de Zurich. Devant leur refus, il a sorti une mitraillette chargée et a renouvelé sa demande. Les agressés ont immédiatement obtempéré, et le jeune homme est parti, sa pièce de deux francs en poche, après avoir remercié ses victimes. Lorsqu'on vous disait qu'il y avait des Anges ou des Démons bourrins.

Mathias ☐

PLEIN LES YEUX

L'univers ludique, bien que microscopique, n'en vibre pas moins de mille initiatives pleines de bonne volonté où le professionnalisme et la gentillesse se mélangent subtilement pour donner cette ambiance si caractéristique et qui rend la vie si rose et belle. C'est les vacances, il fait beau, et tout l'amour ambiant (NDC: Parle pour toi) (NDM: Qui est le plus amoureux des deux ?) dans les locaux de Siroz nous pousse à lancer de grands cris d'amour et de fraternité, afin de remercier, d'encenser ou de rendre hommage à quelques personnes que, sans ironie aucune, nous aimons bien.

Animonde

Pierre Rosenthal, auteur du jeu de rôle élémentaire Simulacres, dont la qualité des suppléments n'est plus à démontrer, surtout pour Cyberage, a décidé de faire un Simulacres Animonde, afin de relancer ce jeu génial, trop vite tombé dans l'oubli, à cause du désintérêt d'un public de cons à l'esprit étroit ne comprenant pas l'intérêt de jouer à un jeu intelligent, puisque dépourvu d'épée Vorpale ou de Guerre des Réalités. Ce supplément écrit par Pierre Rosenthal lui même, avec un scénario de l'excellent Tristan Lhomme, permettra, nous l'espérons tous, de faire mieux connaître cet univers ô combien original, grâce à une construction plus aérée et des règles plus facilement abordables puisque ce sont celles de Simulacres. Saluons cette admirable initiative et pour la fêter nous parlons à nouveau d'Animonde, comme vous pouvez le voir en page 14.



Animonde II

Animonde est décidément à la fête en ce moment. Une charmante bande de Suisses (comme quoi nous ne sommes pas racistes) écrit, met en page, dessine, imprime et envoie avec les petits doigts boudinés de ses membres un fanzine vraiment excellent, surtout qu'il parle beaucoup des jeux Siroz nommé le Tinkle Bavard. Dans le dernier numéro, le 8, il parle en effet d'Animonde, de Car Wars, de Berlin XVIII, d'In Nomine Satanis et même d'Heavy Metal. Leur travail est vraiment de qualité et vous pouvez aussi y découvrir les chroniques de la Dame de Fer, des aides de jeux sur Les Tigres Volants, un jeu de rôle absolument sublime que vous pouvez vous procurer en version cheap (version cheap qui est quand même plus belle que bien des versions pros actuellement sur le marché) à la même adresse. Pour avoir tout cela et bien plus encore (et oui il ne parle pas que de nos jeux), écrivez à: Matthias Wiemann, 8c Chemin des tattes, CH 1222 Vésenaz, Suisse.

Fréquence Gay, c'est Gai

Tous les mercredis sur Fréquence Gay à 18 heures sur 94,4 FM, retrouvez le Petit Corbillard Illustré, une émission sur les jeux par des joueurs et pour les joueurs. Cette sympathique bande de joyeux drilles vous parleront de tout et de rien (surtout de rien) dans la joie et la bonne humeur avec cette touche de délire hermétique et à usage interne si propre aux joueurs de jeux de rôle. Pour une fois que les jeux et les joueurs ont la parole, ne passez pas à côté, ou alors ne venez pas vous plaindre qu'on ne nous laisse pas nous exprimer (les joueurs, pas les pédés).



Nous sommes venus, nous avons vu, ça nous a plu

Forum des jeux de l'esprit

Evry, 19 et 20 avril

La boutique Cellules Grises a frappé très fort (moins que les Zoulous) en organisant cette rencontre ludique destinée au grand public (même les Zoulous avaient le droit de venir) et axée sur le Jeu avec un grand J. Tous les jeux étaient présents, y compris le Paint Ball, et même Torg comme quoi il ne faut pas être difficile. Une table de Car Wars et une d'Heavy Metal, ainsi que la présence de Croc ont contribué à donner à cette convention sa réelle grandeur, Croc jouant le rôle de la cerise sur le gâteau. Le public est venu nombreux et enthousiaste pour découvrir et s'initier à ces drôles de jeux. Seuls les Zoulous sont restés assez hermétiques à tout cela, à part un des leurs qui s'est quand même intéressé un petit peu en essayant de braquer un jeu à un des démonstrateurs. Pour l'anecdote, sachez que le jeu dont il voulait illégalement s'emparer était Torg, c'est dire s'il est con.

Gradignan

20 au 23 avril

Étalée sur quatre jours, cette convention a rassemblé une vaste assemblée autour de jeux de qualité variable puisque cela allait d'In Nomine Satanis et l'Appel de Cthulhu, à Donjons et Dragons en passant par Fief et Space Hulk (par ordre décroissant). L'organisation ludique était particulièrement au point, et notre envoyé spécial a été extrêmement bien accueilli pendant ces quatre jours. Une innovation intéressante fut la présence d'une foule d'Amigos et d'un non moins grand nombre de jeux vidéo. Saluons au passage, les joyeux drilles du SPAD, un club local, qui ont joué à Warhammer 40 000 sur un plateau diorama de 100 mètres carrés. Pour ce qui n'allait pas, signalons une directrice de MJC biodégradable, un temps pourri et une logistique assez mal foutue de la part de la Mairie.

ANGELS ?

Devant le succès qu'a remporté la traduction de la bande dessinée intégriste anti jeux de rôle, nous vous présentons maintenant, à la demande générale, des mêmes auteurs, celle sur le Rock.

Cette bande dessinée est publiée et distribuée gratuitement par une association protestante américaine intégriste dont vous trouverez l'adresse en fin d'article.

Grâce à ce genre de petits livres, cette association cherche à mettre en garde le monde contre les agissements pervers et malsains qui se trament sur terre et contre tous les dangers que l'on encourt quotidiennement. Ces petits livrets dénoncent donc, en vrac, les jeux de rôles, le rock, le catholicisme, le papisme etc... Celui qui nous intéresse aujourd'hui concerne le Rock, phénomène culturel majeur de cette fin de siècle. Dès sa naissance le Rock et toutes ses formes dérivées ont toujours provoqué la colère des autorités morales et religieuses en raison des messages et de l'attitude assez peu conservatrice, il faut quand même l'avouer, de bon nombre de ses interprètes. Ces protestations ne sont jamais parvenues à faire interdire totalement le Rock, même si elles ont gâché la vie et la carrière de bon nombre d'artistes.

En raison de la fulgurante réussite du Rock et de son énorme influence, néfaste d'après les religieux, beaucoup de gens un tant soit peu mystiques ont parlé, et parlent encore d'un vaste complot Satano-Rock qui rappelle les complots judéo-maçonnique d'une époque heureusement révolue, destinés à imposer le mal sur la terre. Cette absurdité a malheureusement été assez confortée par les agissements et les déclarations équivoques et parfois un peu maladroites de grands groupes ou artistes comme Led Zeppelin, les Beatles, les Rolling Stones et d'autres.

Angels nous présente donc sa version du complot et dévoile donc devant nos petits yeux ébahis la terrible vérité sur le Rock et son emprise sur nos pauvres consciences affaiblies par le vice.

D'après eux, Lucifer en personne contrôle grâce à une organisation tout aussi obscure que secrète appelée "Killer Rock", toute l'industrie musicale moderne à travers le monde. Ce contrôle se serait effectué progressivement à travers plusieurs étapes, en durcissant petit à petit la musique et les sons. Tout a commencé avec certains crooners, mais Elvis Presley et les Beatles sont les premiers vrais apôtres du Killer Rock. Son influence néfaste n'a pas tardé à se faire sentir, puisque les hippies, la libération des mœurs, le développement de la drogue et Mai 68 sont directement issus du Rock. N'étant pas satisfait, Lucifer a perverti tous les autres styles de musique, le classique, la soul et même le Rock chrétien. Il contrôle même le pape, qui il est vrai fait beaucoup pour la promotion du Rock dans le monde. D'après cette charmante BD, tous les gens qui écoutent de la musique sont des zombies sans âme prêts à obéir fanatiquement aux injonctions démoniaques et damnés à jamais. Aux armes citoyens, brûlez vos disques, vos cassettes, incendiez vos chaînes Hi Fi, écrabouillez vos télévisions et vos radios, il en va de votre âme.

Si certaines des choses sus-décrites ne sont pas totalement stupides, comme par exemple l'influence du Rock sur la révolution culturelle des années 60, les mots me manquent pour contredire un tel fatras d'affirmations hystériques. Affirmer que le Rock est opposé à la morale chrétienne est tout à fait défendable, mais prétendre que toute la musique moderne et même classique appartient au Diable, ainsi que le Vatican, comme il est sous-entendu à un moment, il y a un fossé que l'homme de bonne volonté, fut-il croyant, ne peut franchir. De plus, tout cela ne s'appuyant sur aucun fait réel et ne citant aucun exemple vraiment précis et vé-

ritable, tout débat ou contre démonstration relève de l'exploit ushuaïesque. A notre humble avis, en soutenant des hypothèses semblables, les gens de "Christ is the answer" doivent sincèrement penser que les communistes sont le diable incarné et que le Pape est l'antéchrist.

Nous ne nous sommes alors vraiment pas beaucoup trompés en écrivant In Nomine Satanis et Magna Veritas, et à la limite ça fait peur. En attendant dans le prochain Plasma des extraits du terrifiant "Rock'n Roll: Viol de la conscience par les messages subliminaux" du pathétique Père Régimbal, régalez vous avec "Angels ?" et méditez cette phrase du Divin Lemmy du non moins divin Motörhead:

"Remember: Rock'n Roll is the only religion !".

Mathias

LES INTEGRISTES ACCUSENT
LE ROCK D'ETRE VECTEUR
DE SATANISME.
UN RESPONSABLE AURAIT
DECLARE : « MALGRE LE
MANQUE DE PREUVES
CONCRETES UN DOUTE
PERSISTE !! »



Games in blue

Jeux

Importation directe

24 rue Monge
75005 Paris

Métro: Cardinal Lemoine

Ouvert 7 jours sur 7
de 10h à 13h et de 14h à 20h

Téléphone: 43.25.96.73



ANGELS?

Par J.T.C



J'ai faim. Allons manger.

Comment se fait-il que ce prêcheur nous ait interdit de jouer du Rock ?

On met Jésus dedans comme tous les autres groupes qui jouent dans les églises.

C'était juste un autre vieux fanatique. Hé, arrête toi ! Allons prendre quelques hamburgers



Il y a des groupes de rock chrétiens qui sont bons... Ils se la donnent vraiment !

Regarde nous, on n'est qu'une bande de paumés.

Il doit y avoir un moyen de réussir.

Il y en a un, pauvre type, mais c'est à ma manière.



Mon nom est Siffer.

Pourquoi ne venez vous pas chez moi ce soir ? J'aimerais vous entendre vous éclater.

Ouaouh!

Mais d'abord, fais voir le blé.

Je vous donnerais 50 sacs si vous jouez pour moi.

Le voici... Allons-y.

Où étiez vous pendant tout ce temps, monsieur Siffer ?



Si vous me prenez comme impresario, je peux faire de vous des n°1, mais je ne plaisante pas. Cela se fera à ma manière.

Je vais faire de vous des stars riches et célèbres. Vous aurez tout ce que vous voulez... Groupies, gnôle, drogue, argent, le meilleur de tout. Plus de motels pourris. Vous serez en première classe dans le monde entier.

Il doit y avoir une embrouille là-dedans.

Ouais, mais quoique ce soit, ça vaut le coup.



Maintenant, vous m'appartenez en chair et en âme.

Mon prénom est Lewis. Vous pouvez m'appeler Lew si vous voulez.

En chair et en âme, ha, ha. Okay, Lew.

Génial!

Je vais tout organiser, tout contrôler. Vous allez me servir.

Je vais vous expliquer la machination, et le rôle que vous y tiendrez.



Mes serveurs gèrent cette organisation internationale. Elle s'appelle "Killer Rock".

KILLER ROCK

Soft

1950-60

Hard

1961-71

Heavy

1971-?

Dans les années 50 et 60 j'ai commencé graduellement, introduisant mon nouveau rythme dans la musique de quelques crooners... au début c'était gentil et doux.

Je leur ai donné Elvis et les Beatles, etc... Et grâce à cela naquirent les hippies, les contestataires.

Une quasi révolution. C'était magnifique... et ma musique avait tout annoncé... exactement comme maintenant.



On était supposés gagner 50 sacs pour ce concert et ce radin de pasteur ne nous en a donné que 20.

J'en ai marre de ne pas avoir d'argent. Je ne peux même pas payer mon loyer.

On s'est encore fait avoir. Où sont donc ces fameuses bénédictions ?



Vous êtes les Anges ? J'ai vu votre van dehors... Je vous ai vu ce soir. Vous étiez plutôt bons.

Mais si vous aviez les moyens, vous pourriez être dans les charts.

Ouais, mec, c'est ce que j'étais en train de leur dire.

Ouais, mais ce pasteur était tellement vieux jeu qu'il nous a foutu dehors.



Mec, regarde cette vue sur la ville. Ce type, Siffer, a vraiment de la tune.

Avez-vous un impresario?

Nan, on peut pas s'en offrir un.

Je suis disponible.

Etes-vous des chrétiens, disons pratiquants?

Nan, pas vraiment pratiquants. Vous savez comment c'est.

Oh, oui. Je sais.

Mourriez-vous pour votre foi?

Nan, j pense pas qu'on irait aussi loin.



Signez juste ce contrat, l'un après l'autre, et le monde est à vous. Mais il y a juste un petit problème.

Qu'est ce que c'est?

Je veux juste que vous le signiez tous avec votre propre sang.

C'est vraiment trop.

Ca gêne qui? Ta gueule, Bobby... et signe.

Faites moi confiance et signez sur la dernière ligne. Faites le !



Vous devez comprendre. Je reste très discret.

Je suis tellement en arrière plan... que presque personne ne croit que j'existe... et c'est comme ça que je veux que ce soit.

Mais mon organisation contrôle le monde entier. La musique est mon activité principale.

Je contrôle des milliards d'âmes avec ma musique...

et voici comment cela se passe.

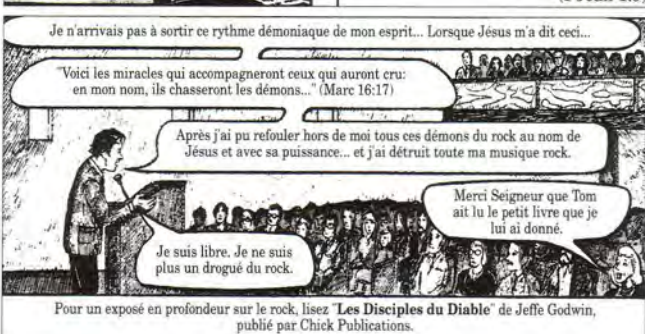


Dans les années 70, j'ai donné au monde KISS, Black Sabbath, Motley Crüe, etc...

Ma musique prône le crime, la drogue, la libération sexuelle, le suicide, la destruction de la patrie, du foyer de l'éducation... et de l'homme.

Ensuite j'ai commencé à envahir et à pervertir la musique country, soul, classique et chrétienne... Qui d'après vous a inventé le Rock Chrétien? C'est moi!

J'ai accroché les adultes, les adolescents et les enfants. Tout le monde l'adore parce qu'il sonne exactement pareil.



LA BIBLE DIT QU'IL N'Y A QU'UN SEUL CHEMIN POUR LE PARADIS

Jésus a dit: "Je suis le chemin, la vérité et la vie. Nul ne vient au Père que par moi." (Jean 14:6)

Personne d'autre ne peut vous sauver

"Car il y a un seul Dieu, et aussi un seul médiateur entre Dieu et les hommes, Jésus Christ homme." (I Timothé 2:5)

"Car c'est par la grâce que vous êtes sauvés, par le moyen de la foi. Et cela ne vient pas de vous, c'est le don de Dieu. Ce n'est point par les œuvres, afin que personne ne se glorifie." (Ephèse 2:8-9)

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE:

PRIER DIEU AVEC VOS PROPRES MOTS

1. ADMETTRE que vous êtes un pécheur et que seul le Seigneur Jésus peut vous sauver. (Romains 3:23)
2. VOUS REPENTIR: arrêter de pécher et de pratiquer l'occultisme.
3. CROIRE que le Seigneur Jésus Christ est mort sur la croix, qu'il a versé son sang pour payer le prix de nos péchés et qu'il s'est relevé d'entre les morts. (Romains 10:9)
4. DEMANDER à Dieu de vous sauver. (Romains 10:9)
5. DEMANDER à Jésus Christ d'être le Seigneur (de prendre contrôle) de votre vie. (Romains 12:12)
6. ORDONNER à tous les démons de vous quitter au nom de Jésus Christ. (Luc 10:19)

SI VOUS PRENEZ JESUS CHRIST COMME VOTRE SEIGNEUR (ROI), ALORS AGISSEZ EN CONSEQUENCE!

1. Consultez la Bible tous les jours pour mieux connaître le Christ.
2. Parlez à Dieu dans vos prières tous les jours.
3. Trouvez une église dans laquelle la Bible est enseignée comme parole de Dieu et où elle est l'autorité suprême.
4. Obéissez à l'ordre de Jésus et faites vous baptiser. (Matthieu 28:19)

Distribué par

Christ is the answer, Inc.
Box 5167, Station "A"
Toronto, Ontario, M5W 1N5 Canada
Téléphone: (416) 699-7800

CHICK PUBLICATIONS

MON BEAU NAVIRE, Ô MA MEMOIRE

ou
Avec le temps, tout fout le camp !

DANS L'UNIVERS DE
TORG LA GUERRE DES
REALITES FAIT RAGE.



Ce scénario pour In Nomine Satanis et Magna Veritas est prévu pour une équipe d'Anges et/ou de Démons renégats. Il peut aussi être joué par des Vikings désargentés ou des sorciers. Nous vous conseillons de le faire jouer à des férus de science-fiction car sinon, à la deuxième vague du C.S.T. ils risquent de se sentir un tantinet largués. Au fait c'est quoi le C.S.T. ?

N'ayez crainte, toutes les explications suivent...

Après les MST, le CST !

Le C.S.T., c'est le Continuum Spatio Temporel. C'est à dire, en clair pour les mongoliens, l'espace temps. Vous saviez déjà que l'espace temps était élastique, mais on peut maintenant ajouter qu'il ressemble à une sorte de grosse flaque d'eau (c'est poétique, non?) qui fait des vagues. En temps normal, la flaque est calme, sauf quand divers grouillots s'amuse à remonter le temps...

Vous avez vu ce que cela pouvait donner grâce aux quatre merveilleux scénarios de l'extension "Il était une fois" pour INS/MV, qui traite justement des voyages dans le temps et qui est bien évidemment en vente partout. (Partout ? Oui. Partout.) Rassurez vous, nous n'allons pas recommencer : Les joueurs ne remonteront pas le temps...

Ce scénario traite de "l'autre côté", c'est à dire de ce qui se passe dans le présent pendant que d'autres changent le passé. Qui change le passé change le futur, c'est même ce qui fait l'intérêt de cette fameuse extension sus-citée, mais comment le ressent-on dans le présent ? Quand la réalité change, qui se souvient de la réalité précédente ? Ceux qui sont responsables du changement ? Quelques autres ? Imaginez donc que vous soyez les seuls à vous souvenir "d'avant"...

Et encore une histoire d'héritage à la con...

A la mort de Roger Aménérac, la société Aménérac S.A., entreprise florissante de composants électroniques, passa aux mains du fils cadet de la famille, Louis Aménérac. Pour le fils aîné, Pierre, c'était la dernière goutte qui fit déborder toute la haine accu-

mulée durant tant d'années envers son frère... Louis avait tout eu : la préférence de son père, la constante affection de sa mère, de la chance durant ses études, la femme que Pierre voulait épouser... et maintenant la société. Pour tout arranger, leurs deux soeurs, Julie et Lucie avaient toujours eu une préférence pour Louis. Bref, la haine. Pierre se vit attribuer la place de responsable des liens import-export, dans laquelle il était payé à ne rien faire, et mena une vie, comme on dit, plutôt dissolue. Il s'essaya à la sorcellerie de bazar, égorga quelques lapins, creva les yeux de quelques chèvres et finit par tomber sur du solide, en l'occurrence Laura Morès, Démon aux ordres de Kronos. Laura devint sa maîtresse et l'aïda à dépenser son salaire. Un beau jour estival, emmenée en vacances dans la propriété de famille des Aménérac à St Raphaël sur la Côte d'Azur, Laura découvrit quelque chose de très intéressant.

Il se trouve que dans une chambre de la propriété, se trouvaient les restes d'un pentacle que Kronos lui-même, Prince Démon de l'Eternité, avait dessiné le 6 Juin 1925, durant une des toutes premières missions de voyages temporels. Ce pentacle est normalement inutilisable, mais Laura, qui est d'une intelligence super-extra-surhumaine (bref, Volonté 6), et qui a passé quelques années à étudier les voyages dans le temps, pense qu'elle va pouvoir se servir de l'énergie résiduelle laissée par Kronos et "réouvrir" le pentacle. Pour cela, il faut une conjonction satisfaisante du C.S.T. (Ahhh, ce sacré C.S.T.) qui se produira le 6 Juin, à 6 heures du matin... bref le 6-6 à 6 heures, 66 ans après la création du pentacle. Logique non ?

Ce que compte faire Laura est assez délicat et la met d'ailleurs hors la loi vis à vis du pouvoir démoniaque. Laura compte remonter dans l'enfance de Pierre et de Louis, et grâce à ses pouvoirs mentaux, changer tous les détails qui ont fait de Louis le préféré de ses parents, tout s'enchaînant à son avis, les études, la confiance en lui même qui manque à Pierre, sa femme, sa réussite... et la société. Laura fait cela pour l'argent, bien sûr, pour être la maîtresse du PDG de Aménérac S.A., mais aussi par amour pour Pierre... Il y a en effet des moyens plus simples de s'enrichir quand on peut remonter le temps.

Temps de merde sur le sud méditerranéen aujourd'hui...

Sauf que ça va encore se compliquer. Car les futures actions de Laura, c'est à dire ce qu'elle va faire dans le passé si vous me suivez bien, vont bien évidemment le changer, le passé... et donc le présent. Tout le monde est d'accord ? Bon on continue... Or le

présent (Le scénario commence le 3 Juin 1991), c'est maintenant, pour les joueurs. Donc, ce présent va être dès maintenant, durant ce scénario, modifié par un événement qui ne s'est pas encore passé : le futur voyage temporel de Laura.

Mais si, c'est simple ! C'est même carrément rebattu comme principe : pensez à tous les romans de science-fiction dans lesquels le héros admire une oeuvre d'art ou un livre pendant toute son enfance, puis une fois adulte remonte le temps... et est amené à écrire ou à créer lui même l'oeuvre d'art qu'enfant, il admirera dans le futur. Tout le monde a bien suivi, hein ?

Et les vagues dans tout ça ?

Les voilà, elles arrivent ! Le C.S.T. étant un peu particulier, le changement de réalité causé par un changement de passé ne se fait pas d'un bloc, mais vous l'aurez deviné, par vagues. Ces vagues partent du point dans le passé où Laura essaye de tout changer, quelque part dans l'enfance de Pierre et de Louis, et arrivent lentement vers le présent, changeant événements et souvenirs (ce qui compose la réalité) sur son passage.

Introduction

Les joueurs, renégats nous vous le rappelons, sont engagés pour assurer la protection de Louis Aménérac. Les détails dépendent trop du contexte de chaque groupe de joueurs pour que l'on puisse les préciser. Ils savent seulement que ce sera payé très cher.

Louis Aménérac recevra donc les personnages le vendredi 3 Juin à 18 heures, dans son bureau au siège de la société au 5 rue des Pyramides, tout près de la statue de Jeanne d'Arc si chère à Jean Marie et qui taille paraît-il des pipes en enfer à l'heure actuelle. Jeanne, pas Jean Marie...

C'est un homme aimable, d'une quarantaine d'années, qui respire ainsi que les bureaux autour de lui une extrême richesse. Il expliquera aux joueurs qu'on a déjà attenté à sa vie par deux fois : une fois pendant qu'il marchait dans la rue, et un jour qu'il était dans sa voiture. Les deux fois, quelqu'un lui a tiré dessus d'une fenêtre de la rue. L'assassin s'est enfui à chaque fois, et l'enquête est en cours.

Note pour le MJ : Il s'agit en fait de deux tentatives effectuées par Pierre, qui ont échouées toutes deux, comme tout ce que fait Pierre. Ces tirs n'ont aucun rapport avec ce qu'a prévu Laura, et de toutes façons, Pierre n'est même pas au courant du plan de sa maîtresse, et n'y comprendrait rien.

Louis expliquera aux personnages qu'il a le pressentiment que quelqu'un veut faire échouer le très important rendez vous d'affaires qu'il a avec la société Johnson et Johnson, rendez vous qui doit se dérouler lundi soir dans sa propriété de St Raphaël. Il a entendu dire que les joueurs étaient "étonnants" et il veut leur faire une proposition. Ils ne doivent pas le lâcher d'une semelle jusqu'à lundi soir, et si il arrive vivant à la fin du rendez vous, il leur versera 500000 Francs. Comme il l'explique, 500000 Francs, c'est le prix d'un assassinat dans certains quartiers. Ainsi, ils ne devraient pas être tentés d'accepter si quelqu'un leur

propose de l'argent pour le tuer...

Ce pressentiment est faux, l'affaire n'a aucun rapport avec le rendez vous de Johnson et Johnson. Mais ce détail va avoir le grand avantage de mener les joueurs sur une fausse piste: Tous leurs esprits seront tendus vers Lundi 18 heures, alors que la deadline, le coup d'envoi du gag est Lundi 6 heures du matin...

Remember all the people...

Louis amène les joueurs dans son appartement parisien pour y passer la nuit. Il compte partir à 6 heures le lendemain matin en voiture pour "Les Genêts", sa propriété près de St Raphaël, où il va passer le week end en famille.

Les joueurs profiteront sans doute de l'occasion pour lui demander des détails. Louis fera alors une description succincte mais affectueuse de chacun. Nous allons donner les descriptions et les caractéristiques des Aménérac ici même car elles sont indispensables pour le bon déroulement du scénario.

Louis Aménérac

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	3	1	2	1	3

Louis est un homme aimable, intelligent et superstitieux. Il est sûr de lui et a l'habitude d'être carré dans ses propos. Il aime toute sa famille et adore sa femme Hélène.

Hélène Aménérac

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	2	2	2	1	3

Hélène est une très belle femme, même à quarante ans passés, ce qui vous laisse imaginer ce qu'elle était à vingt. Elle est altière et s'habille toujours assez Nap (Salut, tu vaas bien...). C'est avant de faire un grand voyage au Vietnam qu'Hélène a rencontré Pierre et Louis. Après une vague hésitation entre les deux, Hélène épousa Louis et ne fit jamais son fameux voyage.

Julie Villeponte

Soeur de Louis et de Pierre

FO	VO	AG	PE	PR	AP
3	1	2	1	1	2

Julie a 35 ans et est une forte femme, amusante, mais pas très maligne. Elle a deux enfants, Charles et Audrey. Elle est extrêmement bavarde et passera son temps à dire à tout le monde combien elle regrette de les avoir laissés à Paris.

Marc Villeponte

Le mari de Julie

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	3	2	2	1	2

Un grand homme maigre et un peu dans la lune, il le restera (maigre et dans la lune).

MAGNANIMITAS





Lucie Aménérac

La plus jeune soeur de Louis et de Pierre

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	2	2	1	2	2

Lucie est une jeune fille de 18 ans saine et pleine de vie. Elle est toujours très positive... à en être crispante.

Pierre Aménérac

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	2	1	1	2	3

Pierre est un bel homme aux tempes grisonnantes qui présente extrêmement bien au premier abord. Il paraît charmeur, intéressant, cultivé, et est en vérité extrêmement nerveux, paranoïaque, et a depuis un certain temps carrément sombré dans la folie.

Marion Bonnet

Cuisinière

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	2	2	2	2	3

Marion est une jeune femme de 25 ans, fine, silencieuse et belle. Personne n'y fait attention, et pourtant Marion est un trésor. Fille de l'ancienne cuisinière de la maison, Marion a toujours vécu aux Genêts et sait tout sur l'histoire de la famille.

Laura Morès sera aussi aux Genêts. Ses caractéristiques sont en annexe.

Louis Aménérac et les joueurs devraient arriver aux Genêts vers Midi, le samedi 4 Juin.

La question cruciale: Qui se souvient de quoi?

Les vagues de changement de réalité causées par les actions de Laura vont déferler pendant tout le week end, attirées par cette espèce de nexus dans le C.S.T. qu'est le pentacle le 6-6 à 6 heures. En trois jours vont se concentrer les changements de toutes les vies changées par les bidouilles de Laura.

Quelques petits points de règles :

Quand un événement est changé dans le passé et qu'il change le futur, se souviennent automatiquement de ce qu'il y avait avant: Dieu, Satan, les Archanges et les Prince-Démons ainsi que tous ceux parmi les humains, les Anges les Démons ou autres directement responsables (et en toute connaissance de cause) du changement.

Ceux qui sont directement liés au changement, soit parce qu'ils suivent son déroulement, soit parce qu'ils sont à l'affût de quelque chose d'étrange et qu'ils y ont un intérêt, se souviennent "d'avant" si ils réussissent un jet de volonté moyen à chaque déferlement de vagues temporelles. Pour les autres, un choc psychologique (à la volonté du MJ) peut leurs rendre la mémoire. On considère que la vague de réalité correspond, en résultat au moins, à une attaque psychique, en conséquence de quoi, les bonus dus à la Volonté Supra Normale sont applicables.

Ceux qui ne savent rien, c'est à dire normalement tout le monde sauf une dizaine de péquins, ne remarquent pas le changement de passé et de présent et croient que tout a toujours été ainsi.

Sauf... sauf qu'il existe quelques personnes qui ne sont pas en rapport avec l'événement, qui n'ont pas spécialement une volonté exceptionnelle, ni de pouvoirs psy, et qui étrangement sont totalement immunisés aux changements de souvenirs. Aucune explication n'a pour l'instant été trouvée et Jean et Kronos continuent leurs recherches. Ces personnes ne sont cependant pas dangereuses, car elles deviennent souvent folles, et de toute manière, personne ne les croit.

L'application de ces règles (volontairement floues afin de vous laisser l'espace vital qui vous permettra de créer des centaines, voire des milliers de scénarios autour de ce thème) donne pour ce scénario ci les détails suivants:

Louis, Pierre, Julie, Marc et Lucie, n'étant au courant de rien, ne s'apercevront de rien et changeront au fur et à mesure que les actions de Laura modifieront la réalité autour d'eux. A chaque changement ils croieront que "Tout a toujours été comme ça !".

Les joueurs sont considérés comme indirectement concernés. En effet ils sont à l'affût de quelque chose d'étrange, ils sont "acclimatés" au surnaturel, et ils ont un intérêt dans l'histoire : 500000 Francs. Aussi, en principe, tous ceux qui ont une volonté supérieure garderont le souvenir de la réalité d'avant. C'est à dire qu'ils verront les changements autour d'eux sans que leurs souvenirs ne changent avec, et ne se feront pas entraîner par les "nouveaux souvenirs" de la nouvelle réalité...

Ceux qui ont une faible volonté se laisseront d'abord entraîner dans le flot de "tout a toujours été ainsi"... mais pas pour longtemps, car cela donnerait un rôle playing épuisant. Le MJ n'aura qu'à considérer qu'il suffit que les autres joueurs les secouent un peu : " Hé Marcel, arrête donc de dire des conneries ! Rappelle toi, foutre Dieu !" pour qu'ils reviennent à la réalité.

Quant à Marion, la jeune cuisinière, elle fait bien sûr partie des personnes immunisées aux changements de souvenirs... ce qui va la conduire au bord de la folie.

Chronologie:

Les événements cités peuvent (et vont sans doute) être changés par les actions des joueurs.

Samedi, 12 heures

Arrivée aux Genêts. L'accueil est amical, et les joueurs sont invités au déjeuner qui a été préparé. Toute la famille est réunie... C'est le moment de faire connaissance. Tous les membres de la famille sont conformes à la description donnée plus haut.

Samedi, 17 heures

La première vague de changement de réalité en conséquence des premières actions de Laura arrive sur les rivages de notre présent. Elle se met en place par toutes petites touches pendant l'après midi et le dîner.

Ces changements, que le Maître de Jeu doit faire intervenir avec son tact et sa discrétion habituelle, sont :

Louis devient agoraphobe (peur des espaces découverts). Il refuse à un moment de sortir de la maison, expliquant que cette peur le poursuit depuis qu'il est petit. Or il n'a donné aucun signe de cette phobie la veille et le matin même.

Julie semble plus mince, mieux habillée, plus rousse,

plus bijoutée, plus... snob. Elle fait allusion à ses deux garçons, Thibault et Jean Charles (alors qu'au déjeuner il s'agissait de Charles et d'Audrey).

Réactions: Laura Morès a l'air légèrement étonnée au début, mais comprendra très vite. Elle jouera alors le jeu jusqu'à Lundi matin. Marion commencera à paniquer quand elle entendra le nom des enfants. Elle posera d'abord quelques questions, puis, épouvantée "Mais enfin, Marion, vous n'allez pas me dire que vous ne vous souvenez plus du prénom de mes enfants !" fuira dans ma cuisine.

Explication: Le but de Laura est de redonner par des événements d'enfance confiance à Pierre, et si possible, d'en retirer à Louis. Elle a donc, dans le passé, créé un traumatisme à Louis, traumatisme dont l'agoraphobie est le résultat. Ses actions ne visent que Louis et Pierre: toutes les conséquences sur les deux soeurs ne sont que des incidents secondaires. Le changement de personnalité des frères ainsi que leurs relations avec leurs parents influent sur la personnalité et l'évolution de leurs soeurs.

Samedi, 18 heures

Une délicieuse vieille dame, de son nom Marie Ange Morin arrive en 2 CV. C'est une vieille amie d'Hélène, et celle ci l'invite pour le week end. Marie Ange sera charmante, ne s'étonnera de rien mais ouvrira grand les yeux et les oreilles. Voir pour plus de détails: "Les Démons".

Samedi, 21 Heures

Dîner. Pendant celui ci, 4 loubards maghrébins arrivent en moto. Ils pétaradent, taguent un peu les murs, histoire de faire sortir les propriétaires. Ils écoutent à peine les véhémentes protestations de Louis, observent tous les invités, puis repartent. Voir "Les Anges".

Samedi, 22 heures

L'heure de la tisane.

Deuxième vague de réalité.

Changements: Louis a maintenant une grande cicatrice sur le front, souvenir, paraît il, d'une chute quand il était petit. Il semble aussi un peu moins musclé.

Pierre paraît, lui, plus musclé. Souvenir paraît-il, de

ses quinze ans d'arts martiaux. Il semble plus sûr de lui.

Lucie est assez mal habillée (Jeans troués, mal coiffée). Elle se dispute avec Louis. Louis fera allusion aux relations difficiles qu'il a toujours eu avec elle (alors qu'il disait le contraire dans son appartement parisien).

Réactions: Marie-Ange se tait et observe. Marion, amenant la tisane, fera une crise de nerfs, sanglotant, quand elle verra la cicatrice. Elle alléguera ensuite la fatigue et ira se coucher.

Nuit de Samedi à Dimanche

A 1 heure du matin, Ahmed et ses compagnons (les quatre loubards) essaieront de s'introduire en secret dans la maison. Leur but est juste de se rendre compte de la situation (voir: Les Anges). Ils fuiront dès qu'ils seront repérés.

A 3 heures du matin, Marie Ange, une lampe de poche à la main, se promènera dans les couloirs. Elle semble "humer" l'atmosphère... Interrogée, elle dira qu'elle cherchait un verre d'eau et retournera se coucher.

La troisième vague de réalité arrive pendant la nuit.

Dimanche, 8 heures

Marie-Ange s'est levée tôt et parle avec Marion dans la cuisine. Elle l'interroge sur les membres de la famille.

Dimanche, 10 heures

Changements: Laura Morès est dans le jardin, assise sur un tronc d'arbre, sa tasse de chocolat chaud à la main. Elle est agitée d'un rire convulsif. L'inscription qui était sur le fronton de la maison, "Les Genêts", a disparu. Il y a maintenant inscrit "Les Fougères".

Au petit déjeuner, Hélène a les cheveux plus long. Elle est habillée d'une manière plus... exotique. Elle porte de curieux bijoux. Marie Ange l'interrogera dessus et Hélène racontera qu'elle les a ramenés de son voyage de 2 ans au Vietnam.

Louis a l'air timide, fatigué. Ce n'est plus le même homme...

Réactions: Marion stresse.



Dimanche, 12 heures

Changements: Il y a d'affreux petits nains en calcaire de couleur sur la pelouse. Julie rappelle que c'est une magnifique idée de Pierre il y a 15 ans, comme le nom "Les Fougères", d'ailleurs. Marie Ange shoote dans un des petits nains qui se casse. Il devait être fêlé, ou devait vraiment être de mauvaise qualité...

Dimanche, 13 heures

Il fait beau et le déjeuner est servi sur la pelouse, près de la piscine. Soudain, les quatre motards déboulent (sur leurs motos) par l'allée du jardin. Sans un mot, sans une explication, ils se jettent sur Louis. Celui ci, dans la bagarre, tombe dans la piscine. Marie Ange sort soudain de son sac à main un Colt 45 et tire sur le plus grand des loubards (Ahmed). Celui ci se prend tout le chargeur dans le ventre le temps de dégager le passage et de faire le tour de la table... et disparaît.

C'est l'ahurissement général. Les trois autres loubards s'enfuient (ou tentent de s'enfuir). Pendant que Marc sort Louis de la piscine, Pierre appelle la police, et personne n'en croit ses yeux...

Dimanche, après midi

La police sera aussi éberluée que les Aménérac. S'il y a des prisonniers, ceux ci affirmeront, avec forces grossièretés, être venus pour "casser du bourgeois". Les policiers les embarqueront, puis fouilleront tout le parc à la recherche du "cadavre". Ne trouvant rien, ils finiront par conclure que le présumé mort s'est en fait enfui, et que les Aménérac ont été victimes d'une hallucination collective.

Le combat ci dessus n'est évidemment qu'une suggestion. On peut raisonnablement supposer que les joueurs ne resteront pas inactifs. La seule manière dont tout cela se passe importe peu en fait, la seule donnée totalement obligatoire est qu'il faut que Louis reste vivant (A moins que vos joueurs jouent comme des tanches et que vous préférerez arrêter net le scénario). La mort d'Ahmed n'est pas obligatoire, mais elle est si théâtrale... Le tout est de faire peur aux joueurs, et qu'ils sentent pendant un instant la vie de Louis et leurs 500000 Francs leur échapper.

Marie Ange sera emmenée au commissariat, mais n'y restera qu'une heure : tout est en règle, et elle possède même un permis de port d'armes.

La police laissera cependant un homme en faction devant la grille, qui ne partira que le lendemain matin (Attention aux bruits sortant de l'ordinaire...)

Dimanche 20 heures

Quatrième vague.

Le dîner est servi dans la salle à manger.

Changements: Hélène et Pierre rentrent d'une promenade dans le jardin main dans la main. Ils se donnent du "mon chéri" par ci et du "mon amour" par là, et sont mariés depuis 10 ans.

Julie est carrément "femme fatale". Ses deux enfants s'appellent Mahault et Eloïse. Ce sont deux jumelles



(qu'elle ne se pardonne vraiment pas d'avoir laissées à Paris, etc...). Dans toutes les versions, Julie restera bavard.

Lucie est devenue punk (Iroquois verte, jeans et tee shirt déchirés aux endroits stratégiques, et tout et tout...). Remarquez, elle est nettement plus marrante maintenant. Comme quoi les changements de réalité peuvent avoir du bon. Lucie et Julie semblent toutes deux préférer Pierre à Louis.

Hélène fera pendant le repas une ou deux allusions au poste de "son mari", Pierre, directeur adjoint d'Aménérac S.A.

Réactions: Au dessert, Marion s'écroulera. Elle commencera à hurler "Non, c'est pas comme ça ! Non ! C'est "Les Genêts", pas "Les Fougères" ! Personne n'est comme cela, personne !". Elle hurlera ensuite jusqu'à ce que Pierre appelle un médecin. Celui ci l'emmènera aux urgences psychiatriques, en observation. Les joueurs peuvent, en la calmant ou en proposant de prendre soin d'elle, retarder l'échéance. Mais Marion est condamnée à la folie à court terme si les personnages ne résolvent pas le scénario.

Nuit de Dimanche à Lundi

Le calme plat. Après la crise de Marion, Laura s'est enfermée pour soit disant travailler à son projet de thèse d'architecture. Elle ne sortira pas de sa chambre, mettant les derniers détails au point et se concentrant sur la tâche qui l'attend le lendemain matin.



Lundi, 5 heures 30

A 5h30, Laura enlèvera le tapis au pied de sa table de travail. Ce tapis cachait le pentacle. Elle s'assiera en tailleur à l'intérieur, et se concentrera pendant une demie-heure.

Lundi, 6 heures

Laura disparaîtra. A partir de ce moment, les joueurs auront échoué et tous les changements seront irréversibles, même si ils éliminent Laura par la suite. Laura réapparaîtra à 6 heures et 30 secondes. Elle sera en fait restée 6 mois en 1948, où elle aura agi mentalement et physiquement pour changer les personnalités des deux enfants.

A partir de ce moment, les choses s'enchaîneront parfaitement... pour Laura.



Lundi après midi

Dernière vague.

Changements: Louis restera assis sur son fauteuil, timide et discret. Quand MM Johnson et Johnson arriveront, dans une magnifique Mercedes, Pierre Aménérac, droit, superbe, s'avancera vers eux et déclarera : "Messieurs, bonjour. Bienvenue aux Fougères. Je suis le Président-Directeur-Général d'Aménérac S.A."

Et il en aura toujours été ainsi...

La conférence se déroulera admirablement, et, une fois celle-ci terminée, Pierre convoquera les joueurs. Ils les remerciera d'avoir assuré sa protection et leur donnera royalement les... 30000 Francs qu'il leur avait promis. Louis ne les a bien évidemment jamais engagés. Après tout, trente mille francs, pour un week end...

Note pour le MJ: Nous n'avons parlé que des changements de personnalité. Les documents, les photos, etc... changent eux aussi pour coller à la nouvelle réalité. D'ailleurs, n'hésitez pas: jouez avec les photos de mariage, avec la décoration des chambres, avec les goûts et les expressions des personnes sur lesquelles déferle la vague de réalité. Plus les détails seront précis, plus le scénario sera dépayant.

Les Anges et les Démon

Revenons un peu à Marie Ange et à Ahmed. Les fluctuations du C.S.T. ne sont pas restées ignorées des autorités d'en haut ou d'en bas. Fluctuations mineures, mais plutôt étranges. Des envoyés des 2 cotés ont donc été dépêchés:

-Marie-Ange Morin est un Démon aux Ordres de Kronos. Encore un ? Et oui, mais quand on parle de temps, il faut bien s'attendre à trouver du Kronos à chaque croisement. Spécialiste du C.S.T., polymorphe, elle a pris la place d'une amie de Hélène Aménérac. Marie Ange est d'un naturel extrêmement calme, et comme il n'y avait pas d'urgence, elle a préféré observer. Elle fera son rapport à son retour. Cependant, si elle est attaquée physiquement, Marie-Ange se défendra.

Si elle est prise dans le bon sens du poil, elle peut être très utile. En effet, Marie-Ange, sans se l'avouer, en a mar-

re des contraintes de la hiérarchie. Si un joueur, volontairement ou involontairement, montre du "surnaturel", elle sera tout à fait prête à discuter (Elle n'est pas en mission "contre" quelqu'un, elle est juste venue analyser la situation). Elle acceptera donc d'échanger des renseignements, même peut-être de donner un coup de main... Et si les joueurs font très très fort dans le baratin, il y a même une petite chance pour qu'elle passe de leur côté (Option uniquement valable si les joueurs incarnent des renégats. Non elle ne deviendra pas Viking !). Si Marie Ange a horreur de quelque chose, c'est bien de la violence gratuite... ce qui explique sa réaction léthale devant Ahmed.

-Ahmed est un Ange au Service de Daniel, envoyé "pour voir si il y avait du louche là dessous". Disons qu'il y a eu légère inadéquation de l'Ange et de la mission. Ahmed a essayé de faire son enquête (la fouille la nuit). Ne comprenant rien, il s'est renseigné à St Raphaël. On lui a dit que le propriétaire était Louis Aménérac, il s'est dit que dans le doute, si il le tuait il aurait des chances de tuer le responsable de tout cela. D'où acte.

Ahmed est cependant honnête et suit les préceptes de Dieu à la lettre, dont celui de la discrétion. Devant témoins, JAMAIS il n'utilisera un pouvoir "visuel", quitte à en mourir... ce qui ce passera sûrement.

On peut cependant, si on s'y prend bien, bien sûr, discu-

M
A
G
N
A

V
E
R
I
T
A
S





ter avec Ahmed (durant la fameuse nuit par exemple). Il faut pour cela se faire passer pour une équipe d'Ange (une autre) ou de Démons (avec un gros jet de baratin, expliquant qu'ils oeuvrent pour le même but sur ce coup là... Dangereux néanmoins !). Il sera alors prêt à parler du problème. Attention, à la moindre mention de "renégats", il tape !

Et comment on le résoud ce putain de scénario, hein ?

Comment les joueurs font ils pour que tout cela ne se passe pas ?

Très simple (S'il vous plait, on ne rit pas). Il suffit d'empêcher, de quelque manière que ce soit, Laura de remonter dans le temps à 6 heures du matin. Laura a besoin d'une demi-heure de concentration, et ne pourra plus "partir" après 6h15, la conjonction étant passée. Si elle ne part pas, elle ne magouillera pas le passé, et tout ce qui s'est passé dans ce scénario "ne se sera pas passé". En pratique, une vague de réalité, la dernière, déferlera lundi matin sur nos héros, et tout sera de nouveau comme avant. Louis recevra MM Johnson et Johnson à 18 heures le soir même, et au bout de quelques jours, Marion se dira qu'elle n'a fait qu'un mauvais rêve.

Et les joueurs auront leurs 500000 Francs, et ils en auront bien besoin, la situation de renégat n'est pas toujours rose.

Pour pouvoir être à 6 heures moins le quart dans la chambre de Laura Morès avec une batte de Base Ball intelligente ou un M60 maudit, il faut tout de même glaner quelques renseignements.

Par les conversations:

Marion sait tout sur l'historique familial et la jalousie de Pierre envers Louis.

Julie dira, dès que Laura aura le dos tourné qu'elle n'est avec Pierre que pour son argent.

Ahmed peut dire qu'il est ici parce qu'il y a quelqu'un qui joue avec le C.S.T. et qu'il voudrait savoir qui.

Marie Ange peut dire qu'elle est là à cause des fluctuations du C.S.T. dues sans doute à quelqu'un qui joue avec le passé. Qu'étant donné le syndrome des vagues (qu'elle expliquera), il est possible que tout cela ne soit que la conséquence d'un événement futur Il faudra donner ces quelques explications petit à petit, c'est comme les huitres, ça se savoure. Marie Ange aimerait bien savoir ce qui se passe cependant, car seul Kronos peut normalement remonter le temps. A moins qu'il n'y ait de l'Ange là dessous.

Par déduction:

Les transformations profitent, surtout vers la fin à Pierre, et donc à Laura. Les personnes "inchangées", donc suspectes, sont Marion, Marie Ange, Marc, et Laura.

Par fouille:

Ces déductions devraient amener les joueurs à fouiller les chambres. Dans celle de Laura, dans un dossier marqué : "Tempora" (Ô Tempora, ô Mores) parmi d'autres dossiers d'architectures trainant dans un tiroir de son bureau, il y a des études de plans sur le C.S.T. (cela ressemble plus à des fractales qu'à autre chose), avec plein de calculs et une date : le 6-6 à 6 heures. C'est si évident? Mais oui, Laura n'a aucune raison de le cacher mieux que cela, personne ne peut rien y comprendre! Néanmoins, il ne faut pas galérer non plus. Le dossier est enfoui parmi une multitude de dossiers d'architecture qui sont eux aussi remplis de courbes et de dessins. Il faut réussir un jet

de Perception difficile ou préciser qu'on passe beaucoup de temps à tout vérifier dossier par dossier pour découvrir le dossier Tempora, avec toutes les conséquences que l'on peut imaginer. Se faire prendre par un Démon aux Ordres de Kronos en train de fouiller dans ses affaires n'est pas souhaitable à tout le monde.

Quant au pentacle, seule Laura l'a détecté après tant d'années pour la seule et unique raison qu'elle est Démon aux ordres de Kronos. Il est virtuellement indétectable, seule sa trace rémanente subsiste.

Une fois ces renseignements recueillis, il suffit de surveiller Laura (et d'agir) avant le 6-6 à 6 heures.

Quand on vous disait que c'était simple.

Les Prêtres Nus Joufflus (PNJ...)

Laura Morès

Démon aux Ordres de Kronos.

Chevalier de la troisième dimension.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	2	1	4	19

Talents: Architecture +1 (Volonté), Théorie temporelle +3 (Volonté), Salope +1 (Apparence), Esquive +0.

Pouvoirs: Charme +1 (131), Peur +0 (134), Volonté (141), Non détection (222), Futur Proche (314), Déplacement temporel (336), Talent Scientifique (343), Projection temporelle +3 (Spé), Besoin d'acte sexuel (652).

Laura est belle, ambitieuse... et lâche. Elle sait très bien qu'elle commet une faute vis à vis de la hiérarchie Démocratique, et vis à vis de son supérieur en particulier, et qu'elle risque très cher si elle se fait prendre. En cas d'attaque, elle se défendra quelques rounds, et si elle se sent perdre pied, elle fuira en utilisant ses pouvoirs. Elle tient à son Pierre adoré, mais n'est absolument pas jalouse de l'ex future femme de celui ci.

Marie Ange Morin

Démon aux Ordres de Kronos.

Chevalier de la troisième dimension.

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

Talents: Théorie temporelle +2 (Volonté), Arme de poing +2, Détester nains en pierre +0 (Volonté).

Pouvoirs: Vieillessement (153), Anaérobiose (216), Polymorphie +2 (266), Lire les sentiments (324), Arme à distance maudite ('Kilemol, Colt 45 maudit) (412), Projection temporelle +1 (Spé), Loyauté (661).

Ahmed,

Ange au Service de Daniel.

Serviteur du Monde Souterrain.

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

Talents: Moto +1, Corps à corps +1, Tag Chrétien+1 (Précision).

Pouvoirs: Attaques multiples +1 (113), Eclair +1 (121), Armure +2 (211), Passe Muraille (335), Chair en Pierre +1 (Spé), Couleur de la peau (quoiqu'on dise, maghrébin pour un Ange au service de Daniel...) (622).

G.E Ranne ☐

LA REGLE DU JEU

Une petite boutique pleine à craquer de Figurines, de Wargames, de Jeux de plateau, de Jeux de rôle, de Jeux de société et de Billards.

Avec en plus
Des conseils pertinents
Un choix à vous plonger dans l'embarras
Un service de vente par correspondance

Et un accueil en béton armé



LA REGLE DU JEU

20 rue du Président Merville

37000 Tours

Tel: 47.64.89.81

Club Siroz

Le bonheur, si je veux !

Afin de mieux vous servir et de répondre de façon encore plus complète à vos attentes, la Siroz Productions met à votre disposition ce nouveau service. Le Club Siroz vous propose:

- Une adhésion entièrement gratuite.
- Des fiches techniques sur les nouveautés avant leur parution détaillant leur contenu.
- La possibilité de dialoguer avec les créateurs et de donner ainsi votre avis sur les extensions passées et à venir, de recevoir vos jeux dédiacés et bien d'autres choses encore.

Renvoyez votre carte dûment remplie à:
Idéojou, 7 rue Jean Mermoz
78000 Versailles.

Club Siroz

N°:

Nom: Prénom:

Adresse:
.....

Signature:

La carte du Club Siroz est strictement personnelle et ne peut en aucun cas être prêtée ou échangée. Elle donne droit aux divers services du Club Siroz à son titulaire. Siroz Productions déclinent toute responsabilité quant à l'utilisation qui pourrait être faite de cette carte en tant que pièce d'identité officielle.

Acier sur glace

L'AUTO DUELING SUR GLACE : UNE AFFAIRE A PRENDRE A LA LEGERE.



L'été commence et pour faire oublier un peu les désagréments moites de cette saison pourrie où tout le monde est écrasé de fatigue et gluant de sueur, nous allons vous faire découvrir une variante virile de l'Autoduel: le Duel sur Glace.

Dans une atmosphère glaciale et vivifiante, retrouvez toute l'ardeur et la furie des vikings dans cette compétition qui fait passer l'Autoduel classique pour une promenade de santé.

Le Cheval Pâle

Voici l'Autoduel durant la saison d'hiver de l'Arène de Glace du Cheval Pâle. De l'acier chaud sur de la glace froide pendant cinq mois constitue la principale attraction touristique des Montagnes Rocheuses, et les duellistes du monde entier, et notamment du Québec et d'Europe affluent en masse pour concourir dans cette difficile discipline. L'Arène du Cheval Pâle offre la forme de combat la plus dangereuse et la plus excitante et rivalise avec les plus grandes arènes et pistes de course du monde. Au mois de décembre le Cheval Pâle organise son trophée de l'Etoile d'Or de l'Homme de Glace, ainsi qu'un certain nombre de combats à essence. Au total, le montant des prix offerts atteint 2,5 millions de dollars pour la Saison 41-42.

Comme on peut le voir sur la carte, le Cheval Pâle n'est pas une longue piste et est même plutôt petite suivant les standards actuels. Cette impression doit être atténuée en se rappelant que toutes les courses ont lieu sur glace et que la conduite y est au moins deux fois plus difficile que sur une piste normale.

La conduite sur glace

Rouler sur la glace ajoute +D4 à toutes les manoeuvres sauf lorsque le véhicule est équipé de pneus spéciaux (voir plus loin). Le parcours est marqué par des barils de 200 litres remplis de sable, les heurter est un D3 et le véhicule doit faire au moins 6 points de dégâts ou être stoppé. Il subit bien sûr autant de points de dégâts qu'il en occasionne, sauf s'il a des accessoires comme le pare-choc de combat. Si une voiture sort du parcours et heurte la rive enneigée du lac, c'est un D3.

L'équipement suivant est disponible pour les courses sur la glace:

Les suspensions pour glace: Ces suspensions donnent au véhicule une TR de 4 sur la glace, de 3 sur la neige et de 2 partout ailleurs. Elles coûtent 300% du châssis pour les trikes et 500% du châssis pour les voitures et n'existent que pour ces deux types de véhicules.

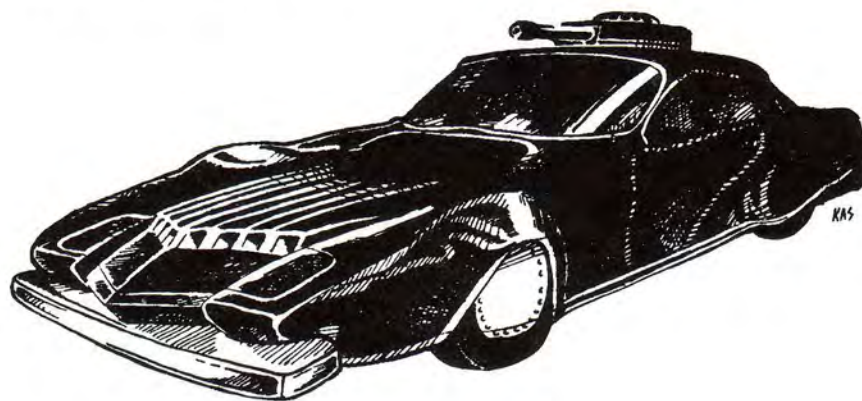
Les chaînes: Les chaînes réduisent les malus de manoeuvres sur la glace de +D4 à +D1, et éliminent les difficultés supplémentaires pour manoeuvrer sur la neige. Un véhicule utilisant des chaînes ne peut pas aller au delà de 50mph et si un pneu subit un seul point de dégât, les chaînes n'existent plus sur ce pneu et la difficulté de manoeuvre sur glace augmente de D1.

Les pneus-neiges: Réduisent les malus de manoeuvre sur la glace à +D2, mais réduisent aussi la tenue de route du

KATANA

Surgissant du pays du soleil nous vient une merveille d'acier, si blindée, si rapide, si puissante, si tranchante et si stylée, qu'elle élimine toute comparaison avec les autres voitures. Mitsui présente la Katana qui vous fera oublier qu'il existe d'autres voitures.

Essayez la chez votre concessionnaire MITSUI !



Katana: Berline, châssis super renforcé, suspension renforcée, gros générateur, conducteur, 4 pneus increvables radiaux, lance roquette en tourelle, distributeur d'huile enflammée lourde à l'arrière, extincteur, absorbeurs de chocs. Armure: Avant: 30 avec pare-chocs de combat, Droite: 25, Gauche: 25, Arrière: 25, Toit: 20, Fond: 5, TR: 4, Accélération: +5, Vitesse de pointe: 92,5mph, Poids 5590lbs, Prix: 19050\$.

véhicule de 1. Ils sont disponibles pour tous les types et toutes les tailles et coutent 150% de plus que les pneus normaux.

Les pneus-glace: Ces pneus spéciaux ont été construits uniquement pour la course sur glace. Ils possèdent des clous en acier de 1 cm de longueur sur le pourtour afin d'aider à la traction. Ils réduisent les malus de glace à +D1 et ne réduisent pas la tenue de route du véhicule sur glace. Sur la neige ils la font baisser de -2 et sur toutes les autres surfaces de -3. Lors d'un jet sur la table de crash, tous les dégâts aux pneus sont réduits de un point. Les pneus-glaces sont disponibles pour tous les types et pour toutes les tailles, pèsent deux fois le poids normal, coûtent trois fois le prix normal, prennent un point de dégât en moins lorsqu'ils roulent sur des débris et ont deux DP supplémentaires.

Les patins: Les patins sont utilisés à la place des pneus avant sur les véhicules de course sur glace. La TR n'est pas affectée et un véhicule équipé de patins ne subit aucun malus lorsqu'il est sur glace. Les patins sont disponibles en trois tailles: Les Légers coûtent 100\$, pèsent 50lbs et ont 10 DP; les Moyens coûtent 150\$, pèsent 70lbs et ont 18 DP; et les Grandes coûtent 200\$, pèsent 100lbs et ont 24 DP. Les patins ne prennent pas d'espace et peuvent être visés avec un malus de -4 au tir. Si un patin est détruit, le véhicule lance directement un jet sur la table de Crash numéro 2 et sa TR est réduite de 4 de façon permanente. Un véhicule qui perd les deux patins décélère de 15 mph par tour et ne peut plus manoeuvrer. Les motos ne peuvent pas utiliser de patins, de même que les camions et semi-remorques.

Les patins rétractables: Ils fonctionnent de la même façon que les patins normaux à part qu'ils sont

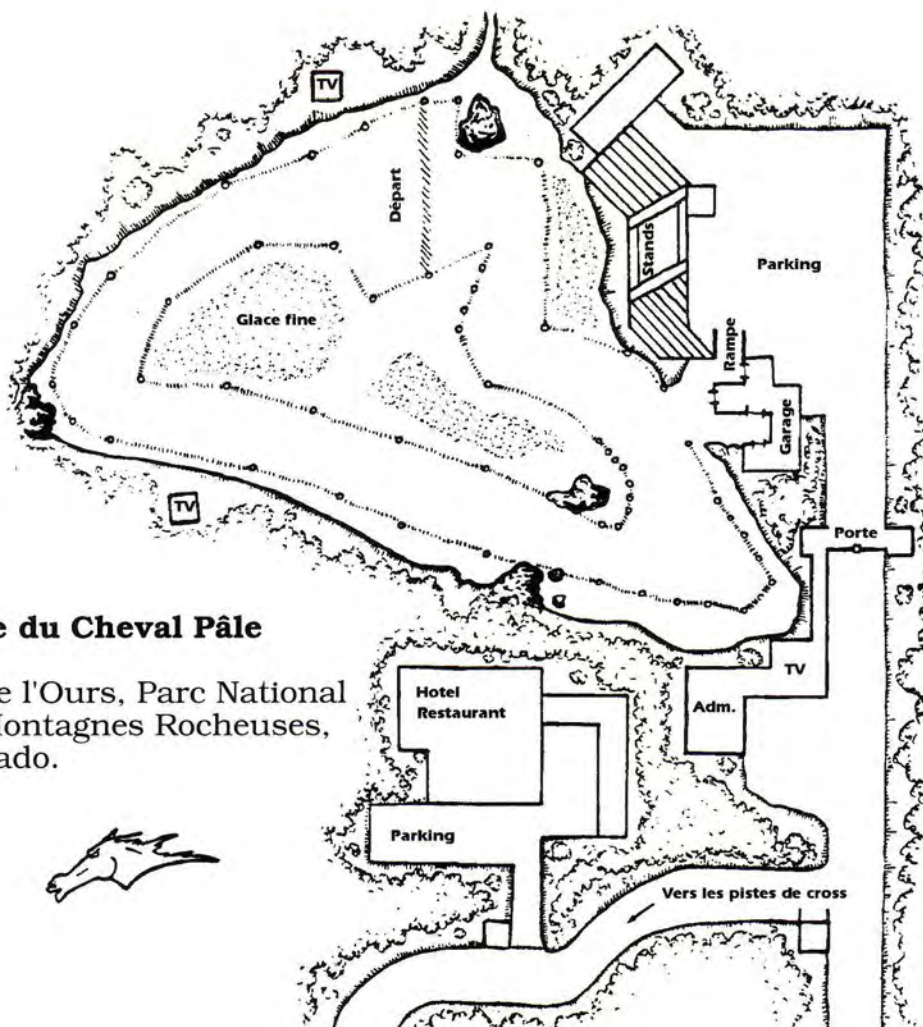
placés à coté des pneus au lieu de les remplacer. Le mécanisme qui les escamote et les remplace coûte 100\$, pèse 100lbs et prend 2 espaces.

Un certain nombre d'autres facteurs doivent être considérés dans la course sur glace:

Glace fine: Les endroits appelés glace fine peuvent ne pas supporter le poids d'un véhicule. Le maître de jeu doit déterminer le poids limite exact avant le début de la course. Un véhicule d'un poids inférieur au poids limite peut passer sans problèmes. Un véhicule pesant moins du double du poids limite peut rester sur la glace fine pendant un tour après lequel la glace se brise et le véhicule coule. Ce n'est un problème que pour les véhicules lents qui ne peuvent pas passer suffisamment vite sur la glace. Si un véhicule pèse au moins le double du poids limite, il coule automatiquement dès qu'il arrive sur la glace fine. Un véhicule qui passe à travers la glace laisse un trou de la même taille que lui, avec un rajout de 1/4" de tous les cotés.

L'eau en dessous de la glace du Cheval Pâle est profonde de dix mètres et extrêmement froide. Un personnage restant plus de 30 tours dedans meurt gelé. Des équipes de secours se tiennent prêtes à tout moment pour sortir le malheureux de l'eau et éviter ainsi qu'il ne se noie. Sortir seul de l'eau est quasiment impossible, il faut faire 11 ou 12 avec deux d6 et un seul essai peut être effectué toutes les 10 secondes.

Accélération: Avec des pneus normaux, un véhicule ne peut accélérer sur glace ou sur neige que de 2,5 mph, quelque soit son accélération normale et ce jusqu'à ce qu'il atteigne 25 mph. Les véhicules avec pneus-neiges



C
A
R

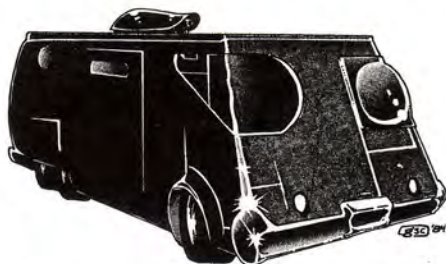
W
A
R
S



Rothschild Auto Works

Présente le

REVERE



Vous méritez Rothschild, et ceux que vous aimez le méritent aussi. Maintenant vous pouvez leur donner le confort et la protection qu'ils méritent avec le Revere, un nouveau véhicule familial en provenance du plus prestigieux constructeur de véhicules de combat. Le Revere peut contenir beaucoup de monde tout en conservant les caractéristiques qui sont exclusivement Rothschild: une puissance de feu conséquente et un confort intérieur appréciable qui vous permettront de prendre la route l'esprit en paix.

Essayez un Revere et sentez la différence Rothschild !

Revere: Van, châssis super renforcé, suspension renforcée, super générateur, 6 pneus solides, conducteur et 4 passagers, canon à tir rapide en tourelle, extincteur, arceaux de sécurité. Armure: Avant: 20, Arrière: 15, Droite: 20, Gauche: 20, Toit: 20, Fond: 7, TR: 2, Accélération: +5, Vitesse de pointe: 95mph, Poids: 7189lbs, Prix: 23610\$.

peuvent accélérer de 5 mph par tour jusqu'à 25 mph. Seuls les véhicules équipés de pneus-glace peuvent accélérer normalement.

Armement: Les seules armes qui n'ont pas ou peu d'effet sur une piste de glace sont les Dispenseurs de Ver-glas et d'Huile. Les Dispenseurs d'Huile Enflammée ne sont pas autorisés au Cheval Pâle, sauf lors de la dernière course de la saison. Toutes les autres armes peuvent être utilisées, mais tirer sur la piste est grandement déconseillé (une amende de 1000\$ est donné pour tout tir). Les lasers, les mitrailleuses et toutes les armes n'étant pas à aire d'effet ne font rien à la glace. Les armes à aire d'effet créent un trou qui équivaut à un obstacle. Si une arme à aire d'effet fait plus de 15 points de dégâts sur de la glace fine, un trou carré de 1/4" de coté apparait. Heurter le trou est un D6, et toute la glace fine dans les 1" autour du trou voit son poids limite divisé par deux. L'huile Enflammée, les Lance-Flammes, le Napalm et toutes les autres armes incendiaires transforment la glace normale en glace fine avec un poids limite de 1000 à 6000 lbs (lancez un D6 fois 1000 lbs) s'ils occasionnent plus de 30 points de dégâts cumulatifs. La glace fine fond après avoir pris 20 points de dégâts incendiaires.

Le Cheval Pâle offre non seulement une piste de glace parfaitement propre, mais aussi une piste de cross utilisable été comme hiver, un restaurant, un hôtel, un garage complet et compétent et de l'essence à 75\$ le gal-

lon (sauf pendant les courses où elle est gratuite pour les participants).

Tous les types de course ont lieu au Cheval Pâle mais la plus spéciale est sans aucun conteste la dernière de la saison. Elle s'appelle la All-Out, Blow-Out.

All-Out, Blow-Out

Au joli mois de mai, l'air du Colorado se réchauffe et la glace commence tout doucement à fondre. C'est la fin de la saison des courses, la piste va bientôt disparaître et pour l'aider, une dernière arène spéciale est organisée.

Il n'y aucun marqueur de parcours, tout le lac est accessible et dégagé. Le but est d'être le dernier vivant sur la glace. Cette course est une division 25, et comme toutes les courses, le budget inclut l'essence et le matériel personnel. Il n'y aucune règle, tous les coups sont permis, y compris tirer dans la glace devant un véhicule.

En raison du climat, les couches de glace fine se sont étendues. C'est au maître de jeu d'assigner les nouveaux poids limites et de réajuster les dégâts nécessaires pour endommager la glace.

Les moto-neiges

Afin de répondre à la demande des populations septentrionales, l'AADA a inclu dans ces arènes la discipline de duel sur neige et glace. Afin d'être plus performant sur ces terrains difficiles, les duellistes ont inventé un nouveau véhicule, les moto-neiges. Ces véhicules sont de la taille d'une moto et utilisent des pions de 1/2" sur 1/2". Comme les motos, elles ne sont blindées qu'à l'avant et à l'arrière et utilisent des moteurs de motos. Pour ceux qui possèdent le supplément Turbocharger, les armures en métal et les moteurs à essence sont tout à fait utilisables sur les moto-neiges. Elles ont un malus de -2 au tir pour être touchées et leur tirer sur l'avant ou l'arrière occasionne un malus supplémentaire de -1. Elles sont propulsées par une chenille à l'arrière et dirigées par un patin à l'avant. Les moto-neiges ne peuvent utiliser de side-cars.

Chassis

Les moto-neiges existent en trois tailles:

Taille	Prix	Poids	Poids mx.	Esp.	Armure
Petite	250	225	850	4	10/4
Moyenne	350	275	1150	5	11/5
Grande	450	325	1400	7	12/6

Patins

Les moto-neiges n'ont pas de suspensions. A la place, le patin détermine la TR du véhicule. Si le patin est détruit, la TR baisse de 2 immédiatement et de façon permanente. Le patin prend des dégâts lors des collisions et peut être visé avec un malus de -4. Lorsqu'une moto-neige subit des dégâts d'une arme, utilisez la table de localisation des motos en remplaçant "Pneu avant" par "Patin".

Patin	Prix	Poids	TR	PS
Standard	gratuit	25	0	4
Amélioré	50% du chassis	35	2	6
Renforcé	100% du chassis	45	2	9
Super	200% du chassis	60	3	12



Chenille

La chenille est l'organe propulseur de la moto-neige. La chenille est protégée par l'armure arrière et peut être visé avec un malus de -3. Lorsqu'une moto-neige subit des dégâts d'une arme, utilisez la table de localisation des motos en remplaçant "Pneu arrière" par "Chenille". Quand la chenille est détruite, la moto-neige décélère de 10 mph par tour automatiquement.

Chenille	Prix	Poids	PS
Normale	150	30	4
Améliorée	300	45	6
Lourde	400	60	9
Super	700	80	12

Armure

Les moto-neiges peuvent avoir de l'armure à l'avant et à l'arrière de tout type, comme les motos normales.

Accessoires

Les protège-patins: 10\$ et 20 lbs par point d'armure, pas d'espace, 10 points d'armure maximum. Un seul protège-patin est nécessaire par moto-neige. Lorsqu'un patin est touché, lancez un dé, 1-5 c'est le protège-patin qui prend les dégâts en premier. Les protège-patins ne gênent pas la TR et peuvent être ignifugés auquel cas toute l'armure doit être ignifugée.

Les protège-chenilles: Même chose que le protège-patin, à part qu'il en faut deux par moto-neige et qu'ils ne protègent que de 1 à 4 sur 1D6.

Les pare-chocs de combat: Contout et pèsent la même chose que ceux pour voitures. Ils divisent les dégâts de collision par deux pour la moto-neige, et les multiplient par deux pour les autres moto-neiges et motos, et par 1,5 pour les véhicules plus grands.

Mouvement

L'accélération est calculée de la même façon pour les moto-neiges que pour les motos. Décélérer de 10 mph/tour s'effectue sans problème; de 15 mph/tour est un D3; de 20 mph/tour est un D6 et une décélération supérieure est impossible.

Manoeuvres

Toutes les manoeuvres sont possibles, à part le bootlegger qui ne peut être effectué que sur glace. Les moto-neiges peuvent aussi sauter en utilisant les règles de cross. Les moto-neiges ne peuvent manoeuvrer ou se déplacer en marche arrière.

Ski nautique: Si une moto-neige se déplace suffisamment rapidement, elle peut glisser sur l'eau. Cela se produit lorsqu'une moto-neige va à 5 mph pour chaque fraction de 150 lbs de son poids. Par exemple si un véhicule pèse 780 lbs il doit aller à au moins 30 mph pour glisser.

La distance d'eau que la moto-neige peut franchir est de 2", plus 1/2" par 5 mph au dessus de la vitesse de flottaison calculée ci-dessus. Dans l'exemple ci dessus, la moto-neige peut franchir 3 1/2" d'eau si elle va à 45 mph et 6 1/2" d'eau à 75 mph.

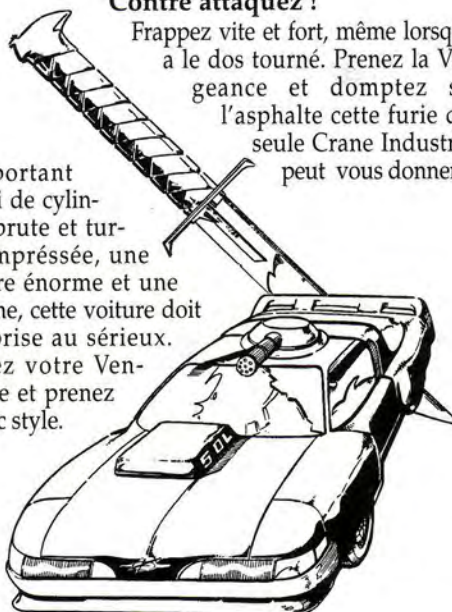
Si un véhicule saute sur de l'eau, soustrayez 30 mph à la vitesse pour déterminer si il glisse et de combien.

Une fois revenu sur la terre ferme, le véhicule subit un D2 s'il va à 25 mph ou moins, un D3 s'il va de 26 à 50 mph, un D4 s'il va de 51 à 75 mph etc... La moto-nei-

Contre attaquez !

Frappez vite et fort, même lorsqu'il a le dos tourné. Prenez la Vengeance et domptez sur l'asphalte cette furie que seule Crane Industries peut vous donner.

Comportant 300 Ci de cylindrée brute et turbocompressée, une armure énorme et une Vulcane, cette voiture doit être prise au sérieux. Prenez votre Vengeance et prenez la avec style.



VENGEANCE!

Crane Industries

Vengeance: Coupé, châssis super renforcé, suspension renforcée, moteur de 300ci avec pot tubulaire et VP turbocharger, réservoir de duel de 15 gallons, conducteur, 4 pneus solides chemisés radiaux, mitrailleuse vulcain haute densité en tourelle, distributeur de clous explosifs à l'arrière, ordinateur de visée simplifiée haute résolution, spoiler, Armure ignifugée: Avant: 35, Droite: 30, Gauche: 30, Arrière: 35, Toit: 34, Fond: 20, TR: 4, Accélération: +15, Vitesse de pointe: 112,5mph, Poids: 5732lbs, Prix: 37623\$.

ge décélère de 5 mph par 1" ou fraction de 1" sur laquelle elle glisse. La moto-neige de l'exemple précédent, traversant 6 1/2" d'eau à 75 mph, se retrouvera à 40 mph sur l'autre rive, subissant un D3.

Une moto-neige ne peut changer de direction lorsqu'elle glisse et si elle n'atteint pas l'autre rive, elle coule. Il suffit d'une seconde à une moto-neige pour couler.

Difficultés

Glace: Sur la glace, une moto-neige subit un malus de +D1 à toutes ses manoeuvres. De plus elle ne peut accélérer et décélérer que de 5 mph par tour. Accélérer plus provoque une chute de l'accélération à 2,5 mph par tour à cause de l'enlèvement de la chenille; décélérer de plus oblige à lancer un jet sur la table de Crash numéro 1.

Hors neige: Sur du sol normal, une moto-neige ne peut accélérer sans risques que de 5 mph/tour et voit sa vitesse maximale réduite de moitié et sa TR de 2. Pour chaque tour durant lequel la moto-neige roule au dessus de sa vitesse maximale divisée par deux, sa chenille subit 1 point de dégât. Décélérer de plus de 10 mph par tour cause un dé de dégât à la chenille par 5 mph de décélération au dessus de 10.

Les armes passives: Les clous n'affectent pas les patins mais causent un point de dégât à la chenille. Les mines ne causent que demi dégât à la chenille (et aucun au patin) et sont un D3. Toutes les autres armes affectent normalement les moto-neiges, à part l'huile enflammée qui ne cause pas de malus à la TR.

Douglas E. Carey et Brian Simon □

C
A
R

W
A
R
S



Holy Smoke

**Burning records, burning books, Holy soldiers, nazi look
I've lived in filth, I've lived in sin, But I still smell cleaner than the shit you're in**

Iron Maiden, No prayer for the dying



Faire un Plasma obéit à un rituel aussi compliqué que la cérémonie du thé, et qui comme elle, comporte des étapes obligatoires sans lesquelles rien n'est bon. Un Plasma sans scénario d'Heavy Metal, c'est inconcevable. Pour respecter la tradition en voici un dont le thème se rapproche d'INS/MV puisqu'il traite des sectes catholiques intégristes. Il vous dévoile aussi les dessous de la politique en France, et ce n'est pas très joli. Ah, j'oubliais, c'est un scénario pour URC.

liques, charismatiques et autres bondieuseries qui voient dans le PSL le gardien des mœurs, de l'ordre moral et de l'occident chrétien. Matt coordonne tous ces groupes, légaux bien sûr, la religion chrétienne étant encore présente quoique très amoindrie dans la fille aînée de l'Eglise, et s'occupe de percevoir le denier du culte en leur promettant un soutien politique et en leur garantissant la sauvegarde de la Foi tant que le PSL sera au pouvoir.

Les deux activités de nos deux compères ne sont pas à première vue franchement illégales, mais les moyens qu'ils utilisent, les arnaques qu'ils font pour gagner le plus d'argent, bref la façon dont ils gèrent leurs affaires, avec le soutien passif du gouvernement et des autorités, rend tout cela passible de quelques années de T.I.G en Israël.

Et Dieu Hopson dans tout ça ?

A la page 27 du livret 1 des règles de Heavy Metal, n'importe qui, même le joueur de TORG de base, peut lire que Hopson contrôle environ 80% de la politique dans les états du bloc nord. Le PSL est donc infiltré de Blanks, notamment le président de la république et le secrétaire général du PSL, parfaitement au courant des activités légales et illégales de tout le parti. Hopson n'étant pas là pour faire de la morale, mais pour contrôler les masses béates, tout ce qui sert à renforcer la puissance du PSL, donc son emprise sur la vie politique Française, lui sied. Aussi laisse-t-il aller les histoires les plus illégales et demande-t-il aux URC d'obéir aux injonctions des hommes politiques lorsque cela n'est pas en opposition flagrante avec le Plan.

Vois-tu la lumière mon fils ?

A force de jouer les hypocrites, d'assister à toutes les messes intégristes, charismatiques, adventistes, réformées, baptistes et autres, Matt a commencé, à la suite d'une dépression nerveuse, à trouver réconfort dans la foi. Le prêtre d'une des sectes dont il s'occupe, Pierre Régimbal, a réussi à progressivement le convertir et à le rendre fanatique de la chrétienté. Profitant du désarroi moral dans lequel se trouve Matt, il lui fait croire que tous ses malheurs viennent de la vie dissolue qu'il mène et de toutes les mauvaises actions qu'il accomplit en trompant les croyants.

Cette conversion change Matt du tout au tout, et comme à son habitude, il se jette à corps perdu dans ce qu'il fait. Dégoûté de sa vie passée et de la pourriture du PSL, il décide de se lancer dans une croisade salvatrice mais de l'intérieur. Il donne les moyens au Père Régimbal de détruire le Malin et de redonner au Christ sa vraie place en transformant son petit groupe de croyants, Le Christ Vainqueur, en un groupuscule égaré Néo-Religieux, Feu et Lumière. Ils virent donc tous les anciens du Christ Vainqueur qui ne veulent pas ou qu'ils ne jugent pas suffisamment purs pour devenir des croisés, et ferment le local de l'association. Ils coupent tous les ponts

Puissance et gloire au pays de Chateaufallon

En France, le parti politique le plus puissant est celui qui est au pouvoir, j'ai nommé le Parti Social Libéral. Ce parti règne presque sans partage sur la vie politique Française, et les quelques élections qui ponctuent la vie de la république ne servent qu'à faire croire au peuple qu'il vit bien en démocratie et que son insignifiant petit bulletin a une quelconque influence sur l'histoire de la France. Comme tous les partis, le PSL a des problèmes de financement. Il ne peut en effet être légalement subventionné que dans une très faible proportion de ses réels besoins. Pour vivre et surtout continuer de gagner les élections, il faut de l'argent, beaucoup d'argent. Détailler par le menu toutes les magouilles, trafics, pots-de-vin et corruptions en tous genres qui assurent des revenus décentes serait par trop fastidieux, mais une simple lecture vous donnera un aperçu des moyens utilisés de nos jours, qui ne diffèrent pas beaucoup de ceux de 2040.

Les cadres du PSL, comme ceux de tous les partis, doivent donc, s'ils veulent progresser dans la hiérarchie, amener beaucoup de fonds au parti. Il s'agit presque d'un concours, où celui qui a rapporté le plus d'argent gagne un petit susucré. Chacun est d'ailleurs spécialisé dans un domaine particulier de collecte de fonds. Les deux héros de ce scénario s'appellent respectivement Jules Rondaud, surnommé J.R., et Albert Dampin, dit Matt. Tous deux sont des cadres fort bien vus dans le parti, arrivistes, sans scrupules et pourris jusqu'à la moelle, bref promus à un brillant avenir politique.

J.R. ramasse des fonds par l'intermédiaire d'un réseau, légal, de sex-shops. Les activités des sex-shops sont à 90% légales, mais le PSL ne veut surtout pas que quiconque apprenne qu'il a à voir avec ces antres du vice et de la décadence des mœurs.

Matt, quand à lui, s'occupe de tous les groupes aposto-

avec leur vie antérieure et vont tous vivre dans les sous-sols de la maison de Matt, où ils forment une communauté unie et fanatisée. Matt est le seul à continuer à vivre normalement ou presque. Il divorce et laisse à sa femme ses deux enfants, afin d'être tranquille et serein dans sa maison. Pour assurer les revenus nécessaires à la communauté et pour continuer d'avoir un peu de pouvoir grâce au PSL, il continue de travailler comme si de rien n'était.

N'étant pas, et de loin, suffisamment entraînés pour déclarer la guerre au vice sous toutes ses formes, Matt et le Père Régimbal décident de se faire la main sur une cible facile, dont ils connaissent tous les tenants et les aboutissants: les sex-shops du PSL.

Le 24 décembre 2040, à 23h30, les membres de Feu et Lumière placent donc la première bombe de ce qu'ils espèrent être le début d'une guerre sainte dans le sex-shop "Love-Craft". Il s'agit d'une vulgaire bonbonne de gaz reliée à un détonateur artisanal. L'explosion détruit le magasin et met le feu à l'immeuble, tuant 12 personnes dont tous les clients du sex-shop et les deux poseurs de bombes maladroits. Les deux membres de Feu et Lumière déchiquetés par leur maladresse sont immédiatement canonisés par le Père Régimbal qui les déclare martyrs de la cause divine, morts pour le Seigneur tout puissant.

Aussitôt un comité de crise est constitué au siège central du PSL qui décide immédiatement de ne pas prévenir la presse, chose difficile, et de demander l'appui des URC pour éviter qu'un scandale n'éclate et n'éclabousse le PSL. Les joueurs vont donc être chargés par le PSL d'éviter tout scandale et tout nouvel attentat, tout en donnant tous les renseignements au PSL. Or, au PSL, Matt agit pour que le scandale éclabousse le parti et que sa sainte croisade triomphe, et grâce aux renseignements qu'il apprendra en les recevant au siège central, il va diriger la presse et ses fous fanatiques à mettre des blocs de texte intitulés Holy Soldiers, Nazi Look, décrivant les éventuelles actions des membres de la communauté Feu et Lumière.

Convocation immédiate

Le 25 décembre 2050 à 2h37, les joueurs sont en patrouille quand ils sont immédiatement et fermement convoqués d'urgence au QG. On leur demande de passer

dans un bureau spécial, car ils vont recevoir, insigne honneur électronique, une communication de l'Unité Centrale.

"URC, une bande d'égarés a commis un attentat meurtrier dans un immeuble du 55ème arrondissement cette nuit à 23h30. Ils ont placé une bombe incendiaire dans un sex-shop, manifestement pour le détruire. Il se trouve que ce genre de magasins, quoi que légal, a une fort mauvaise réputation parmi les Homo Sapiens qui, même s'ils les jugent indispensables, les trouvent superflus. Il s'agit d'une relation amour-haine absolument incompréhensible et qui nous renforce dans nos convictions de supériorité électronique. Toujours est-il que ce sex-shop, comme beaucoup d'autres, appartient officieusement au plus puissant parti politique de ce pays, le PSL. Nous contrôlons le PSL, et il ne doit absolument rien lui arriver car tout dommage à son encontre serait nuisible au Plan. Vous avez été désigné pour mener l'enquête discrètement sans que le public et la presse n'en soit avertis. Vous devrez vous soumettre aux injonctions du PSL, dans les limites du Plan. Cette mission est extrêmement importante. Ne me décevez pas."

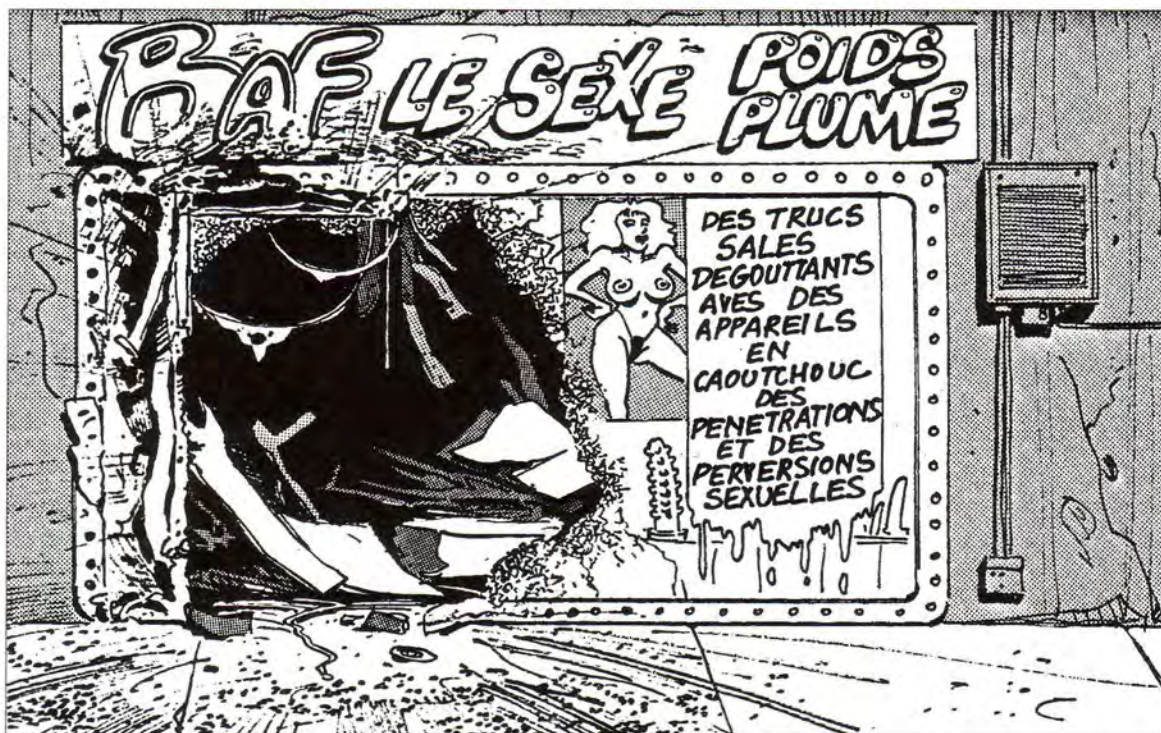
La voix se tait alors et l'ordinateur du QG leur donne l'adresse du siège central du PSL où les joueurs sont attendus de toute urgence. Durant tout le scénario, Hopson s'occupera presque personnellement du cas des joueurs, et pour leur faciliter le travail, accélérera les recherches de tout ordre. Considérez donc, que pour la durée du scénario, les joueurs ont tous un numéro de référence de 10 pour ce qui est de la recherche de renseignements de tout ordre.

Le Parti Social Libéral

Le siège social du PSL occupe un immeuble entier, au centre de Paris, dans le 4ème Arrondissement. Il s'agit d'une tour de 52 étages, ultra-moderne et tout et tout. Nos URC sont amenées par les gardiens, avec une fébrilité qui tourne à la peur panique, jusqu'au bureau de crise.

Dans une vaste salle enfumée, occupée en son centre par une gigantesque table ronde de trois mètres de diamètre, se trouvent une vingtaine de personnes, en bras de chemise. La table est encombrée de téléphones, de dossiers, de cadavres de bouteilles, de verres, et l'atmosphère est saturée de fumée de cigarettes.

Dès l'entrée des URC, le brouhaha qui tournait au vacarme cesse brusquement et l'ambiance se rafraîchit



nettement. C'est J.R qui prend la parole et souhaite la bienvenue aux joueurs. Il est le seul à parler, tous les autres ayant trop peur des URC. Il explique aux joueurs la situation, à savoir que les sex-shops Baf, le porno poids plume, appartiennent au PSL par l'intermédiaire de sociétés écrans. Il se trouve que le sex-shop de la rue Sophie Marceau vient d'être victime d'un attentat. La presse a été prévenue, mais les pompiers ont reçu des consignes strictes et doivent dire que tout cela est accidentel et n'a rien à voir avec le sex-shop. L'explosion a eu lieu à 23h30 d'après les premiers témoignages.

Les joueurs doivent à tout prix empêcher que de tels attentats se renouvellent, or des tracts trouvés dans le sex-shop laissent à penser qu'il en est tout autre. Les joueurs doivent prévenir J.R à chacune des étapes de leur enquête et lui communiquer les renseignements qu'ils trouveront.

Il donne ensuite un exemplaire de tracts trouvés devant le sex-shop, et qui ont été soufflés par l'explosion sans heureusement prendre feu. Le tract est noirci par la chaleur mais reste lisible. Il s'agit d'une bête feuille de papier blanche, format A4, sur laquelle on peut lire, en caractères d'imprimerie:

Le stupre et le vice sont
les deux mamelles de la décadence.
Le monde vit dans les ténèbres
de l'obscurantisme et du malin.
Mais le Christ ne laissera pas
les méchants impunis:
Le Feu purifiera et la Lumière sera

Les joueurs sont maintenant libres de faire ce qu'ils veulent, ou presque.

Love-Craft

Le sex-shop se trouve, ou plutôt se trouvait, au rez de chaussée d'un immeuble de petite taille, 10 étages, de la rue Sophie Marceau dans le 17ème arrondissement. Les trois premiers niveaux de l'édifice ont brûlé, mais pas suffisamment pour menacer l'ensemble de la construction. L'immeuble a bien sur été évacué par les pompiers, et des Scouts Urbains Internationaux sont chargés d'empêcher les badauds de s'introduire dans les ruines dangereuses.

Le magasin en lui même fait cent mètres carrés, avec vingt cabines individuelles de projection. Les pompiers ont marqué à la craie les emplacements des corps, il y en a 8 dans le magasin: 3 en cabines, 2 derrière le comptoir et 3 devant les rayonnages, dont 2 près du centre de l'explosion. L'ensemble est à peine reconnaissable et il reste bien peu d'indices. On peut trouver avec un jet de Scan des restes de la bombe, surtout autour de l'endroit de l'explosion, ainsi qu'un crucifix un peu spécial, ayant appartenu à un des deux poseurs de bombes non identifiés. Un jet de connaissance des explosifs permet de déterminer la nature exacte de la bombe (bonbonne de gaz piégée) et de juger de la piètre qualité du travail.

Holy Soldiers, Nazi Look

Alors que les joueurs vont et viennent dans le magasin, il entendent des cris venant de la devanture. Il s'agit des Scouts Urbains Internationaux, qui conscients de la gravité de leur mission et s'en tenant scrupuleusement aux ordres, essayent d'empêcher des équipes de télévision d'entrer dans le magasin. Dès que les journalistes verront nos héros, ils les abreuveront de questions sur l'incendie et ses conséquences. Ils veulent des descriptions macabres et des anecdotes salaces afin de faire plaisir à leur public, mais un des journalistes demande au bout de quelques instants s'il ne

s'agit pas d'un attentat. Aussitôt tous les autres journalistes se mettront à harceler les joueurs sur cette éventualité, prenant cette hypothèse comme argent comptant. Seul un jet de Scan permettra de voir que le journaliste à l'imagination un peu trop débridée travaille pour la Raille 4. Pour avoir son identité, il suffit de lui demander ses papiers, ce qu'il fera avec empressement. Questionné sur sa petite suggestion il dira que l'idée lui est venue comme ça, sans réfléchir. Si les joueurs le menacent de l'emmener au poste, il criera à la violation de liberté de la presse et essaiera de rameuter les autres journalistes afin que les joueurs ne puissent plus rien faire de peur de passer pour des monstres. Le seul moyen de le faire parler est de le torturer ou de l'emmener discrètement dans un coin tranquille. Là, il avouera avoir reçu un coup de fil anonyme lui disant que l'incendie de la Rue Marceau était un attentat. L'auteur du coup de fil est bien sûr Matt, qui voulant attirer l'attention de la presse sans trop éveiller les soupçons, a prévenu cet obscur journaliste. Si les joueurs y pensent, ils peuvent étudier le standard de la Raille 4 et demander un rapport complet sur tous les appels. Par recoupement entre l'heure de l'appel et le poste appelé, les joueurs peuvent trouver le numéro de l'anonyme il s'agit du 44-458-698 (catégorie 1). Pour plus de détails sur ce numéro voir 44-458-698.

Renseignements au 9G

-Les corps des victimes de l'attentat ont tous été autopsiés, sans résultat probant. Toutes les victimes sont mortes brûlées ou asphyxiées. Toutes ont été identifiées, sauf les deux poseurs de bombes, deux hommes d'environ 30-40 ans en parfaite santé.

-Le crucifix a ceci de spécial qu'il présente des rayons de soleil irradiant du centre de la croix. A part cela, il est en bon acier bien normal et fait environ 20 cm de haut. Des recherches effectuées dessus par l'ordinateur permettent de trouver qu'il s'agit du signe de reconnaissance d'une secte catholique appelée les Deux Millièmes (Catégorie 2). Cette secte apparue peu avant l'an 2000 en France, considère que le royaume de Jésus est en train de s'installer sur terre depuis l'an 2000 et que tout doit être fait pour l'aider à s'implanter. Cette secte se caractérise par des manifestations quasi journalières et du militantisme pro-moral assez hystérique. Son influence a beaucoup chuté depuis les années 2010, et Hopson a veillé à en extraire le noyau dur et à ne laisser que les colombes. Elle a été officiellement dissoute le 22 mars 2024, mais certains petits groupes de fidèles de Deux Millièmes perdurent encore de ci de là. Les plus nombreux sont les adeptes du Christ Vainqueur qui n'ont jamais troublé l'ordre public. L'ordinateur peut donner l'adresse de cette association loi 1901, fondée par le Père Albert Têtenoire.

Le Christ Vainqueur

Cette association a pour adresse un sympathique local au fond d'une charmante cour d'un vieil immeuble du 25ème arrondissement. Il s'agit d'une grande pièce de 60 mètres carrés, occupée par des bureaux, des tables, des chaises et un petit autel. Le local semble inutilisé depuis peu, la poussière commençant à peine à s'accumuler. Les archives ont manifestement été enlevées à la hâte et tout dans la disposition de l'ensemble semble indiquer un départ précipité. Avec un jet de Scan, les joueurs pourront trouver un carton de fiches de membres, oubliés là lors du déménagement. Il comporte 37 fiches relatant tous les détails des membres: adresse, numéro de téléphone etc...

Si les joueurs contactent les 37 personnes, le maître de jeu devra improviser les noms, les adresses etc... pour les 35 membres qui ont été virés de la secte et qui ne savent pas ce qui c'est passé. Il y a deux mois de cela ils ont trouvé le local fermé, et plus aucune nouvelle des autres membres.



Interrogés sur ce qu'ils pensent du pourquoi du comment, les pauvres samaritains innocents de tout ce qui se trame diront tous que depuis la mort du fondateur le Père Tête-noire, tout allait à veau l'eau. Le Père Régimbal est par trop intolérant et n'a pas su attirer les foules et retenir les fidèles. Ils ont même pour la plupart déserté le mouvement avant la fermeture du local.

Pour les deux membres du noyau dur, Paul Peron et Michel Angelot, les choses sont plus faciles pour le maître de jeu. Ces deux charmants fanatiques ont rejoint la communauté de Feu et Lumière. Michel Angelot ayant quitté son appartement depuis deux mois, celui-ci a été reloué à une sympathique famille qui ne sait strictement rien de toute cette affaire. Micheline Peron, quand à elle, est encore là, et n'a pas vu son mari depuis deux mois. Il est parti en lui disant qu'il était appelé par le Seigneur et qu'il allait revenir dès que la croisade serait finie. Elle ne sait pas ce que cela veut dire mais elle pense qu'il est en train de faire le bien. Son mari lui a laissé un numéro de téléphone au cas où il y aurait un très grave problème, mais en lui interdisant catégoriquement de le révéler à quiconque. Si les joueurs ont la méchanceté gratuite de bousculer un petit peu Micheline, ou de menacer ses enfants pour la faire parler, alors, et seulement alors, donnera-t-elle le numéro de téléphone qui permettra de localiser précisément le local de la communauté.



Holy Soldiers, Nazi Look

Si Matt apprend que les joueurs ont trouvé le fichier, il enverra des hommes emmener Micheline Peron et ses deux enfants pour les mettre à l'abri, à la communauté, chez lui.

Le propriétaire qui habite juste à côté du local dira ne pas avoir reçu de loyer depuis deux mois et commence à s'inquiéter. Ce manque d'exactitude l'étonne de la part de ces si sympathiques catholiques qui prêchaient l'honnêteté, la bonté et toutes ces sortes de choses.

Le Père Régimbal

L'ordinateur du QG peut donner les renseignements suivants à propos du Père Régimbal:

-Né le 22 mars 2023 à Strasbourg. Entré au Séminaire à l'âge de 17 ans, ordonné prêtre parmi les derniers en France, en 2045. S'occupe de diverses aumôneries de lycée et d'hôpital (catégorie 3).

-A rejoint l'Eglise du Deux Millièm en 2049.

-N'est plus reparu à ses divers postes depuis deux mois.

-Habite au 24 Rue Jean Pierre Foucault dans le 17ème arrondissement.

Son appartement est vide de tout, mais n'a pas été repris malgré le non paiement des loyers. La fouille de l'appartement n'apporte pas grand chose, à part des crucifix Deux

Millièmes, et divers objets religieux de toutes sortes. Le seul indice est un simple numéro de téléphone, un des numéros secrets utilisés par le PSL pour ses contacts illégaux.

Si les joueurs demandent à l'ordinateur du QG l'adresse correspondant à ce numéro, celui-ci répondra que cette information a été classée top-secret. Le seul moyen d'obtenir la vérité et de contacter Hopson en le demandant à l'ordinateur du QG, qui se fera tirer l'oreille avant de céder devant l'importance de la mission. Mis au courant du problème, Hopson obligera l'ordinateur à donner le renseignement. Les joueurs auront alors l'adresse du PSL.

44-458-698

Au siège central, personne ne pourra donner le poste correspondant au dit numéro, celui-ci étant top-secret. Si les joueurs arrivent à prouver à J.R qu'il s'agit d'une personne ayant à voir avec cette histoire, il cédera et arrivera à trouver qu'il s'agit d'un numéro utilisé par le secteur religieux, ce qui somme toute n'avance pas à grand chose mais pourra éventuellement être utile pour plus tard. Le seul moyen d'utiliser maintenant ce renseignement demande beaucoup d'énergie et de temps. Il faudra affronter la bureaucratie politicarde dans toute son horreur et les agissements souterrains de Matt qui mettra des bâtons gros comme des troncs d'arbre dans les roues des joueurs. A force de patience et de volonté, les joueurs peuvent trouver que ce numéro est utili-



sé par le responsable des relations publiques avec les autorités religieuses, monsieur Albert Dampin.

Matt acceptera de les recevoir et expliquera avec un discours contenant tous les poncifs de la langue de bois, que les renseignements qu'il peut leur donner ne sont d'aucun intérêt. Menacé d'être accusé d'entrave à la bonne marche de la justice, il se fera plus doux et donnera tous les renseignements qu'il a sur le Christ Vainqueur, c'est à dire leur adresse et le nom de leur leader le Père Têtenoire. Il dira n'avoir aucune nouvelle de cette Eglise depuis deux mois et jouera très bien les surpris lorsque les joueurs lui diront qu'il est mort.

En résumé, vous l'avez compris, cette piste ne mène, à première vue, à rien de très concret. Elle a pour unique but de donner des doutes sur Matt, rien de plus. Jouez le donc sale et dégoûtant, suintant d'hypocrisie et franchement insupportable.

Les autres attentats

Le 25 Décembre à 21h00, trois membres de Feu et Lumière attaquent le sex-shop Baf de la rue Edith Cresson. Armés de RSnake ils massacrent la clientèle et les propriétaires afin que nul ne puisse dire qu'il s'agit d'un accident. Ils écrivent Feu et Lumière sur les murs avec le sang de leurs victimes et laissent des tracts du mouvement avant de s'éclipser.

Les joueurs sont prévenus de toute urgence et arrivent sur les lieux alors que d'autres URC ont fermé le sex-shop et font croire qu'il s'agit d'un simple contrôle de police. Ils ont arrêté tous les voisins ayant entendu des coups de feu et les tiennent tranquilles enfermés dans un camion d'éboueurs. Le sex-shop est à l'entière disposition des joueurs et la presse a heureusement été tenue à l'écart de tout cela. Un survivant de la tuerie est maintenu en réanimation dans un coin du magasin, en attendant que les joueurs l'interrogent. Son état nécessite une hospitalisation d'urgence, mais son évacuation ne peut se faire discrètement et son témoignage est plus important que sa vie.

Il dira avoir vu trois hommes d'apparence normale, habillés en moyen âge avec des longs chapeaux pointus (c'est la mode en ce moment), entrer dans le magasin, sortir des armes automatiques et tirer dans le tas sans discernement ni tactique. Le blessé est un ancien Casque Bleu, et il sait de quoi il parle lorsqu'il dit que les assaillants étaient aussi militaires que Paul Rondin. Ils ont fait un travail de boucher et ont carrément salopé le boulot. Le témoin mourra non sans avoir copieusement insulté les enculés et les pédés, allez savoir pourquoi !

La fouille du sex-shop révèle que les assaillants ont en effet été peu chiches sur les munitions, puisqu'on ne relève pas moins de 400 douilles dans tout le magasin. Les inscriptions sur les murs ont été tracées à la hâte et ne révèlent rien de bien intéressant. Les tracts sont les mêmes que ceux de la veille. Bref, l'enquête piétine.

Holy Soldiers, Nazi Look

Matt, afin de se faire mousser, a appelé encore une fois des équipes de télé qui arriveront à toute allure sur les lieux du crime. Cette fois ci, il les a prévenu qu'il s'agissait d'un attentat, et l'a même revendiqué au nom de Feu et Lumière. La rue Edith Cresson est donc rapidement remplie de journalistes avides de sang et de foute, cherchant à filmer la mort et racontant des inepties à tous leurs auditeurs.

Les joueurs doivent gérer la crise car ce sont eux qui sont chargés de l'affaire. Faire une conférence de presse pour rassurer tout le monde et dire qu'il s'agit d'un maniaque téléphonique qui a abusé de la confiance des journalistes peut être une bonne solution, et semble même être la meilleure. Pour bien la réussir, un rôle-

playing intense, saupoudré d'une bonne dose d'improvisation, le tout sanctionné par un bon jet de Communication, et le tour est joué. Demander les Riot Control est nettement moins subtil, car des millions d'auditeurs auront une manifestation en gros plan ce qui n'est pas la joie. Il existe bien entendu de nombreuses autres possibilités que vos joueurs sauront bien (malheureusement pour vous) improviser sur le moment.

Si les joueurs enquêtent auprès des standards des télé, ils peuvent trouver la même chose qu'à la Raille 5 la veille.

La suite

A partir de ce moment, le scénario n'est plus du tout dirigiste, même pas directif et certains iront jusqu'à dire qu'il n'existe plus. Les possibilités de développement sont en effet trop nombreuses pour vous les détailler toutes, et nous allons juste vous donner les moyens de les gérer.

-Feu et Lumière vont continuer de détruire et de massacrer tous les sex-shop Baf. Les moyens utilisés seront en gros toujours les mêmes à savoir une sévère dose d'incompétence rattrapée par une bonne volonté en béton armé. Les joueurs peuvent décider de tendre des pièges, de se planquer dans les sex-shop etc... Mais Matt étant toujours au courant de leur plan, les contrecarrera.

-Matt fera tout pour faire monter la pression et faire éclater le scandale sans trop éveiller les soupçons. Il va donc lancer des appels de plus en plus précis et changera de numéro de téléphone s'il apprend que son numéro est grillé. S'il se sent découvert, il rejoindra sa propriété et essaiera de lancer une grande attaque contre les joueurs ou le PSL. La mort ne lui fait pas plus peur qu'aux autres, bien au contraire, les martyrs étant assurés de la vie éternelle.

-J.R va casser les couilles (synthétiques) de nos joueurs en les pressant de trouver une solution et d'arrêter le massacre. Plus il y aura d'attentats et plus le scandale augmentera, plus il sera hystérique et se plaindra à ses supérieurs qui se plaindront à Hopson, qui se plaindra aux joueurs.

Comme vous pouvez le voir les joueurs seront pris à parti de toutes parts et devront se sentir un tant soit peu humiliés. Tout ce scénario doit les rendre paranoïaques, sans qu'ils sachent sur qui compter. Ils doivent sentir qu'ils travaillent pour le PSL, mais que le PSL travaille aussi contre eux. Bref, le seul moyen de réussir est d'enquêter au sein même du parti.

Au sein du Parti

Si les joueurs demandent qui est au courant des informations qu'ils fournissent au PSL, ils apprendront que seul J.R, sa secrétaire, le secrétaire général et sa secrétaire le sont. Le coupable des fuites doit forcément venir de là. Et bien non, et tous les interrogatoires du monde et de la terre ne réussiront pas à faire craquer qui que ce soit de ces 4 personnes, car elles sont toutes blanches comme neige, du moins en ce qui concerne cette sombre histoire. Le seul moyen de trouver le responsable consiste à fouiller les bureaux des personnes sus-citées. Un jet de Scan permet de repérer un écouteur émetteur dans le téléphone de J.R. Pour localiser le récepteur, il suffit d'utiliser un détecteur d'émetteur qui indiquera très rapidement la résidence privée de Matt.

Ce n'est bien sûr pas le seul moyen de trouver Matt, mais les autres dépendent trop de ce qu'ont fait les joueurs pour pouvoir les détailler tous. Il peut s'agir, par exemple, d'enquêter sur les vies privées des cadres du Parti, ce qui permet de voir que Matt a divorcé il y a deux mois sans aucune explication.



La communauté Feu et Lumière

Les 27 membres de la communauté vivent dans la maison de Matt, qu'il ont transformée en monastère mystico-guerrier. Ils s'entraînent au combat en prévision de la guerre sainte, et prient entre les différentes activités. Ils ne montent pas la garde et ne sont absolument pas organisés pour se défendre conséquemment. Seuls leur armement et leur fanatisme peuvent causer quelques problèmes à des joueurs avertis. Etant donné l'importance qu'Hopson accorde aux joueurs pour cette mission, ils pourront tout à fait demander des renforts et se tourner les pouces pendant que 50 screwdrivers artificiels raseront la maison jusqu'au sol.

Père Régimbal

CO	FO	RE	VO
6	3	7	9

Talents: Connaissance de la Bible 8 (80%), Pratique de la Bible 7 (28%), Communication 7 (70%)

Equipement: Bible, Crucifix Deux Millièmes.

Grand homme imposant et charismatique, il a l'étoffe d'un Jim Jones ou d'un Révérend Moon, mais pas le sens de l'organisation. Il est malheureusement trop persuadé de ce qu'il fait pour pouvoir s'arrêter à temps. Sa foi inflexible lui donne une bien trompeuse impression d'invulnérabilité.



Réussite

Ce magnifique scénario n'est réussi que si les joueurs ont réussi à empêcher que le scandale n'arrive et qu'ils ont démantelé la communauté Feu et Lumière. Ils recevront alors, tels des petits enfants à la Noël, un joli et gros cadeau, une belle périphérique qui fait pipi toute seule.

Caractéristiques techniques

Matt

CO	FO	RE	VO
4	4	3	10

Talents: Connaissance des sectes 7 (63%), Connaissance de la politique 8 (72%), Pratique de la politique 6 (30%)

Equipement: Attaché case, Téléphone portable, Alphapage. Avant sa transformation d'il y a deux mois, Matt était le parfait exemple du Golden Boy Français. Riche, arriviste, dans le vent, politiquement bien placé, marié à une charmante connasse, deux enfants adorables et gavés de télé, bref le bonheur. Sa dépression nerveuse a permis au Père Régimbal de le contrôler et de lui donner un nouvel idéal. Comme tous les faibles il s'est jeté dans son nouveau mode de pensée avec un fanatisme bête. Il veut sauver l'occident chrétien par tous les moyens, sauf la violence directe en ce qui le concerne.

Les 26 débutants

CO	FO	RE	VO
6	5	4	3

Talents: Armes à distance 2 (12%), Connaissance de la bible 3 (9%), Connaissance des explosifs 1 (3%), Pratique des explosifs 1 (6%)

Matériel: Bible, Crucifix Deux Millièmes, RSNAKE (*27), CLEA-12 (*27), R-Gun (*5), Flammen-P (*5).

Gens en manque d'idéal, ou chrétiens fervents, les Feu et Lumière sont totalement sous la coupe du Père Régimbal et lui obéissent presque aveuglement. Leur bonne volonté n'arrive malheureusement pas à rattraper leur nullité crasse.

Le groupe

	Coût
Type: Néo-Religieux	-
Membres: 26 Débutants	180
2 Moyens	20
Planque: Maison dans une mégapole	0
Relations: Economique totalement fiable	40
Pts cadeaux: 500 000 (112 000 déjà dépensé)	100
Total:	340

Mathias ☐

H
E
A
V
Y

M
E
T
A
L



Petit Bouddha deviendra grand



DANS LA SÉRIE :
« SCIENTIFIQUES, HOMMES
D'EXCEPTION », AUJOURD'HUI
LA FUSION DE L'ATOME A
LA SOKA GAKAI.

Une petite avant-première ne faisant jamais de mal, voici en exclusivité, un scénario pour la prochaine extension pour In Nomine Satanis / Magna Veritas, où il est question de psioniques. Les règles sur ces charmantes bêtes étant particulièrement longues (elles occupent les trois quart du livret de Mindstorm) nous n'avons pu les publier ici, même en version allégée. Vous êtes donc priez de vous reporter à Mindstorm pour pouvoir pleinement profiter de ce scénario.

Avant-propos

Ce scénario est jouable aussi bien par des Anges que par des Démons ou des preneurs de têtes. Il s'agit d'une enquête révélant un complot qui bien que n'étant pas judéo-maçonnique n'en est pas moins dangereux.

Les joueurs vont découvrir un groupuscule mondial, infiltré au plus haut niveau politique: la Soka Gakai. Dur élément que celui de la politique, car les joueurs devront affronter un ennemi qui cette fois ne cherche pas à se cacher et dont l'existence est belle et bien reconnue par tous: la terrible DGSE, plus connue sous le nom de "la piscine", à savoir les services d'espionnage Français. Face à ce terrible ennemi, les joueurs devront redoubler de vigilance et de discrétion, et savoir s'arrêter à temps avant qu'une irréparable catastrophe n'arrive. L'intérêt principal de ce scénario réside en effet dans l'ambiance de paranoïa latente qui transpire à grosses gouttes de l'intrigue.

La Soka Gakai

Créé en 1930 au Japon, la Soka Gakai est une secte bouddhiste extrêmement soft, qui se présente plus comme une sorte de philosophie yoga que comme une secte à proprement parlé. Dirigée par des gens très intelligents et cultivés, la Soka Gakai remporte tout de suite un grand succès auprès des intellectuels et des scientifiques. La création du Komeito comme parti politique contrôlé par la Soka ouvre les portes du pouvoir à la secte, puisque celui-ci devient la troisième force politique du pays du soleil levant.

La secte regroupe à l'heure actuelle 11 millions de fidèles dont 7 millions rien qu'au Japon. Ce qui fait sa puissance tient dans le fait que sa philosophie vraiment simple et tolérante plaît beaucoup aux hommes

politiques et aux scientifiques de haut niveau, pour qui elle est spécialement conçue. A travers le monde, elle est infiltrée dans les plus hauts niveaux de la finance, de la politique et de la recherche, et contrôle le trust Mitsubishi.

La Soka Gakai est, vous l'aviez compris, la branche religieuse et surtout la couverture officielle d'un des plus puissants groupes de preneurs de têtes du monde, les Boddhidarhma, basé au Japon. Elle sert de paravent aux Boddhidarhmas et leur permet surtout, grâce aux exercices spéciaux de relaxations et de yoga, de détecter les preneurs de têtes latents ou potentiels et ainsi de pouvoir les recruter.

La philosophie secrète de la Soka Gakai est en effet que les psioniques sont des Homo Superior qui se doivent de gouverner le monde afin d'assurer le bonheur à l'univers, surtout leur bonheur. Pour apporter leur paradis terrestre à l'humanité, ils pensent que le meilleur moyen d'y arriver est de devenir les maîtres du monde. C'est pourquoi la secte a des appuis dans les milieux politiques, financiers et scientifiques de tous les pays dignes d'intérêt.

La Soka Gakai est une secte ouverte à tous, tant qu'ils sont influents, importants ou ont d'une manière ou d'une autre un quelconque pouvoir. Ce n'est donc pas une secte prosélytique comme la secte Moon ou les Témoins de Jéhovah, mais elle reste quand même relativement accessible au commun des mortels. Les membres y sont très doucement pris en main, et progressivement endoctrinés dans la secte, même si cet endoctrinement n'est qu'un mode de pensée assez lâche.

Les membres se considèrent en fait comme des frères et cherchent donc à s'entraider comme le font beaucoup d'associations ou de confréries de par le monde. Néanmoins, le fait que tous les frères soient des gens puissants et influents rend cette secte particulièrement dangereuse. Les exercices de relaxation qui sont proposés dans les centres de rencontre permettent de détecter discrètement les psioniques latents ou débutants, activité extrêmement importante de la secte. Tout psionique est pris en main par d'autres preneurs de têtes qui lui font faire un véritable lavage de cerveau afin qu'il rejoigne la société secrète que masque la secte, les Boddhidarhmas. Seuls les psioniques deviennent membres de cette société, et ceux sont eux qui font office de cadres dans la Soka Gakai.

Leur quête de puissance sans cesse inassouvie, passe par une nouvelle phase, décidée par le grand maître, Ikeda. Pour lui, l'ultime puissance passe par la détention de la plus fabuleuse des armes, l'arme atomique. La Soka Gakai a donc mis au point un plan machiavélique pour parvenir à son but. Elle compte recruter subtilement les ingénieurs de Saclay et après les avoir consciencieusement endoctrinés leur demander d'emprunter certains secrets d'état. C'est sur certains écueils de ce plan que vont buter nos sympathiques joueurs.

L'intrigue petit budget

Dévoiler le plan de la Soka Gakai demanderait une extension entière, aussi nous n'allons dévoiler que les éléments indispensables à ce scénario.

La Soka Gakai a ouvert trois centres de méditation et de rencontre afin d'accueillir et de recruter de nouveaux membres. Ces établissements sont en fait des sortes de clubs à peine mystiques, où la religion n'y a pas une place prépondérante, un peu à la manière des clubs anglais ou des Loges Maçonniques du Grand Orient. Ces trois centres ont été ouverts respectivement à Sceaux, à Verrières-le-Buisson et à Bièvres, à peu de distance les uns des autres. Or, coïncidence suprême, ces trois centres "enserrent" géographiquement une région très sensible de la région parisienne, puisque dans ce périmètre se trouve 40% du potentiel de recherche Française et 60% des grandes écoles de l'hexagone. De plus, comme si cela ne suffisait pas, ils sont à proximité des centres de recherche nucléaire de Saclay, points sensibles de la défense nationale.

La Soka recrute ses membres dans cette région afin de débaucher de futurs dirigeants d'entreprises, des chercheurs très bien placés ou des politiciens et asseoir ainsi son pouvoir en France. Ses efforts de recrutement se tournent principalement vers les chercheurs atomistes, pour la raison spécifique décrite plus avant. Elle compte maintenant 14 membres dans le centre de Saclay, dont le directeur du centre, Hubert Virago. Ce dernier est un psionique récemment révélé, dont les pouvoirs l'ont amené à croire à la doctrine secrète de la Soka Gakai, à savoir que l'Homo Superior se doit de gouverner le monde. Il est responsable du projet Saclay, mais ne connaît pas, loin s'en faut, toutes les subtilités et les secrets de la Soka Gakai, et ignore même l'existence des Boddhidarmas. Son travail consiste à obtenir la participation d'ingénieurs et de responsables du centre sous couvert de la Soka, et leur faire construire des bombes atomiques en secret. Au jour d'aujourd'hui, la première bombe atomique est quasiment achevée dans les sous-sols de la Soka Gakai de Sceaux, et d'autres sont déjà en chantier.

Un des membres de cette secte nous intéresse particulièrement, puisqu'il est en quelque sorte le héros, ou plutôt l'anti héros, de cette tragique aventure. Norbert Leroyau, c'est son nom, est un jeune diplômé de Supélec, une grande école près de Sceaux, et est employé depuis un an par le CEA, ou Commissariat à l'Energie Atomique. Il a été contacté il y a six mois par la Soka et l'a rejoint presque aussitôt, étant très faible de caractère. Il n'est pas un membre particulièrement important ni de la Soka, ni du CEA, mais c'est par lui que l'affaire arrive. Complexé jusqu'au dernier degré, Norbert a une sexualité à problèmes (pour rester poli, quelqu'un de vulgaire n'hésiterait pas, et nous nous élevons contre ces pratiques insupportables, à le traiter de petit pédé vicieux). Son physique et son inexpérience l'obligent à avoir recours à des professionnels, dont le bois de Boulogne abonde. Adeptes des brésiliens depuis le début de ses études supérieures, Norbert a trouvé dans un de ces professionnels un ami, un confident, qui l'aide et le soutient moralement. Pedro Argentez écoute les confessions, les angoisses et les problèmes de son client favori et lui remonte le moral en même temps qu'il l'encule. Le problème dans toute cette histoire, que nous n'hésiterons pas à qualifier de sexuelle car tout ce qui est romantique nous dégoûte, c'est que Pedro travaille comme informateur pour les

Anges/Démons/Preneurs de têtes (rayez les groupes inutiles dont vos joueurs ne font pas partie) à qui il fournit les confessions de bon nombre d'industriels, de politiciens, d'artistes, dont la vie dissolue les amène au bois.

La Soka ayant transformé sa vie en lui donnant un but et une morale Norbert veut faire participer la personne qui lui est le plus chère, "sa bonne" Pedro. Il lui parle et reparle donc de la Soka, pour la faire entrer dans la secte. Son enthousiasme est tel que Pedro commence à soupçonner la Soka d'être un tant soit peu dangereuse, surtout qu'il sait très bien que Norbert est habilité "secret défense" et que nombre de ses camarades de secte le sont aussi.

Il prévient donc ses supérieurs de toute l'histoire. Ceux-ci ne font pas très confiance aux divagations d'un pédé (appelons les choses par leur nom) sur le retour dont les renseignements sont rarement d'une importance délirante. Néanmoins, afin de ne vexer personne et d'emmerder quelques chieurs, il a été décidé d'enquêter, au cas où. Les joueurs ont été choisis par une personne qui ne les porte pas dans leur coeur afin d'effectuer cette trépidante mission. Elle doit leur être présentée comme une sorte de punition, en raison du foirage de la mission précédente (ne me dites pas que vos joueurs ne foirent jamais) ou parce qu'un collègue qu'ils ont humilié ou vexé il y a de cela bien longtemps (ne me dites pas non plus qu'ils n'ont jamais insulté un de leurs collègues), a atteint une poste de responsabilité et en voyant arriver cette superbe mission de merde n'a pas hésité à appliquer le vieil adage "la vengeance est un plat qui se mange froid". Vos joueurs vont donc se retrouver avec une tâche particulièrement ingrate sur les bras, mais qui se révélera bien plus importante que prévue.

Le début

Les joueurs sont contactés comme à leur habitude par leur préposé aux missions, qui contrairement à l'habitude, ne leur confie pas lui même la mission. Il est désolé et contrit, mais c'est une personne plus haut placée qui doit les brieffer. L'adresse et l'heure du rendez vous en poche, les joueurs s'y rendent d'un pas traînant, l'esprit embrumé par une sorte d'intuition sur cette nouvelle embrouille.

La personne qu'ils ont humiliée ou juste emmerdée dans une aventure antérieure, les attend, un grand sourire ironique lui barrant sa grande gueule de pousse-cailloux besognarde et arriviste.

Il est vibrant et suintant d'hypocrisie et de mesquinerie à peine dissimulée, masquée par un voile d'humour franchouillard néo-branché à la Michel Leeb. Sa joie de revoir les joueurs et de travailler avec eux fait plaisir à voir, et il décrit la mission comme un modèle du genre, extrêmement périlleuse mais dont l'intérêt est absolument primordial pour l'organisation des joueurs. Suit la description de ladite mission, au cours de laquelle il a bien du mal à se retenir de rire.

"Un de nos informateurs, du nom de Pedro Argentez et dont la compétence ne peut être mise en doute, nous a renseigné sur les agissements assez particuliers d'un groupuscule assez mystérieux dont les agissements surnois et obscurs nous semblent menacer l'équilibre de la planète. L'autre côté est dans le coup c'est sûr, et pas à petite échelle. Vous

M
A
G
N
A

V
E
R
I
T
A
S



allez donc enquêter sur un des membres les plus hauts placés de leur organisation, le terrible Norbert Leroyau. Vous devez me remettre un dossier complet sur cet individu et surtout sur la terrifiante organisation qu'il dirige, la Soka Gakai, et ce dans les meilleurs délais. Au plus tard une semaine. Voilà gentlemen, et bonne chance ! Le monde entier vous regarde. En raison de la puissance des adversaires, il vous est impérativement demandé de ne pas agir sauf en cas de légitime défense absolue. Ne nous décevez pas, car étant donné l'importance extrême et quasi apocalyptique de la mission, tout échec serait par conséquent absolument catastrophique, surtout pour vous. Sur ce, au revoir."

Il les raccompagne alors à la porte de son bureau et demande à sa secrétaire de leur passer le dossier Pedro. Celle-ci s'exécute non sans émettre un glossement de dinde maquillée, et leur tend une pochette rose fluo. Les joueurs y trouveront une photo de Pedro (maquillée) ainsi que son adresse, accompagné par une photo de Norbert Leroyau avec son nom et de ses coordonnées (7 rue des boulets, Massy). Les joueurs sont ensuite raccompagnés à la porte du bâtiment et sont alors libres de mener l'enquête comme ils l'entendent.

L'endroit exact où le rendez-vous a lieu dépend bien sûr du camp auquel appartiennent vos joueurs. Voici quelques petites suggestions pour les maîtres de jeu en manque d'imagination. Pour Magna Veritas, la société de gardiennage et de transport de fond Briks, pour In Nomine Satanis, le cabinet d'avocat Durieux et pour les psioniques, un des bureaux de leur trust. Le but de cette petite entrevue est bien sûr d'introduire les joueurs dans l'aventure, mais aussi de bien leur faire croire que tout cela n'est qu'une vaste fumisterie glauque dont ils sont les bien involontaires et pitoyables pigeons. Leur contact doit donc afficher de manière évidente son mépris pour les joueurs et la mission, tout en leur faisant bien comprendre qu'ils n'ont pas intérêt à merder, car officiellement c'est une mission comme une autre avec Pouvoir et surtout Limitation à la clé.

Pedro Argentez

Grâce aux substantiels revenus que lui procurent ses activités nocturnes, Pedro habite un très bel appartement du 17^e arrondissement, où son apparence et ses moeurs lui valent quelques petits problèmes de voisinages. Ses voisins proches et lointains l'appellent Thérèse d'un ton méprisant, quand ils ne le sifflent pas, et sont tout à fait prêt à renseigner qui que ce soit sur Pedro, surtout si les joueurs ont l'air de flics. Mis à part les nombreux ragots qui courent sur Pedro (notamment une sordide histoire de branlette dans un manteau de fourrure) les voisins connaissent tout son emploi du temps par coeur. Il travaille de 22h à 6h et dort jusqu'à 3-4h de l'après-midi. Il ne sort que pour faire ses courses et promener sa crotte (c'est ainsi que les voisins surnomment la boule de poil vaguement canine qui passe son temps à pousser des râles de tuberculeux ané-

mié entrecoupés de défécations intempestives), mais reçoit beaucoup d'hommes étranges à l'aspect louche. Il s'agit en fait des membres du camp des joueurs venant aux renseignements.

Pedro n'est donc joignable que dans la journée, et n'est debout qu'après 4h. Il sera enchanté de recevoir des gens de son camp, car il recoit bien peu de monde et se sent seul, d'où la présence de Pépette, son chien qui lui remonte le moral en même temps qu'il lui lèche la bite après qu'il se la soit enduite de miel (sexualité à problèmes quand tu nous tiens). Il recevra donc les joueurs avec une classe et un tact peu commun de nos jours, et utilisera à fond les divers avantages et aménagements de son très bel intérieur. Questionné sur Norbert, sa mine deviendra blême de façon subite (oups). Etant très proche de Norbert, et pas seulement parce qu'il l'encule, il est très inquiet pour son ami et prend cette affaire très à coeur. Il cherchera par tous les moyens à convaincre les joueurs de sauver son Nono, et de ne pas lui faire du mal. Au milieu de toutes ses supplications et demandes, les joueurs auront bien du mal à distinguer les renseignements sur l'affaire.

Voici tous les renseignements que connaît Pedro et que tout maître de jeu ne jouant pas à TORG se fera un plaisir de distiller aux joueurs, savamment dilués dans un fatras de role-playing intense:

-Il connaît Norbert depuis son entrée en Mathématiques Supérieures, il y a 7 ans de cela. C'est un grand timide complexé qu'il apprécie énormément et avec lequel il a des rapports très privilégiés.

-Depuis six mois il a beaucoup changé, et semble totalement obsédé par sa découverte philosophique. Il s'est en effet converti à une sorte de bouddhisme qui



fait extrêmement peur à Pedro. Cette secte l'a transformé, l'a rendu plus dur, plus méchant, et il craint qu'il ne le manipule et le pousse à faire des bêtises. C'est pour cela qu'il a contacté ses supérieurs.

-La secte semble faire beaucoup d'efforts pour recruter des intellectuels, mais seulement des intellectuels, et c'est de son plein gré que Norbert essaye de convertir Pedro.

Norbert Leroyau



Transcendé par son expérience mystique, Norbert est maintenant heureux, bêtement heureux diraient certains. Il passe son temps entre son travail au CEA et les séances de yoga et de concertation du centre Soka Gakai de Sceaux. Son appartement est donc passablement inoccupé et les joueurs n'auront aucun mal à le fouiller, surtout qu'il n'est pas particulièrement précautionneux pour ce qui est de la sécurité. Il est d'abord très facile depuis son entrée dans la secte, et s'est découvert une vocation de missionnaire de la Soka Gakai, et ce malgré les protestations de la secte quand au manque de discernement qu'il a en sélectionnant ses cibles. Au lieu de ne choisir que des intellectuels, il s'obstine à parler de la secte à toutes les personnes qu'il apprécie, et qui sont pour le moment en nombre restreint. Malheureusement, son ouverture d'esprit va de pair avec une normalisation de ses relations sociales, et il trouve de plus en plus de gens sympathiques. Si les joueurs l'écoutent, ne le brusquent pas et semblent s'intéresser à lui, il leur expliquera tout ce qu'il sait sur la Soka, et heureusement pour cette dernière, cela ne représente pas grand chose.

Il connaît juste l'adresse du centre de Sceaux, les noms des 13 autres membres de la Soka Gakai du centre, à savoir Hubert Virago*, Michel Pelchiste*, Pierre Rasman*, Jean Glicou, André Fibule, Raymond Couinand*, Raoul Syllice, Stéphane Gaudiche*, Marthe Clopin*, Myamoto Akedai*, Serge Phinase, Prosper Leglinou, Thérèse Kibaise*, et celui du député de l'Essonne Michel Pelcha, figure emblématique de la Soka Gakai en France.

Il peut aussi dissserter longuement sur les valeurs curatives, apaisantes et mystiques de la Soka Gakai et de l'enseignement du Bouddha. Le maître de jeu devra mettre toutes sa verve afin de bien retransmettre toute la passion et l'enthousiasme de Norbert quand à la Soka Gakai. Nul n'est besoin d'être particulièrement précis quand aux différentes cérémonies et services de la secte, il suffit que cela paraisse crédible pour que cela soit véridique. Si on vous racontait toute les conneries que les cathos font à la messe vous ne le croiriez pas non? Alors laissez libre court à votre imagination.

Comme pour Pedro, les joueurs n'auront à priori aucun mal à faire parler Norbert, le seul problème qu'ils vont rencontrer est justement de le faire taire et surtout d'extirper les renseignements intéressants du flot intarissable de conneries édifiantes que les deux PNJ sortent à la seconde.

Cela demandera un travail de Role-Playing important, mais c'est ce qui fait la différence entre un maître d'In Nomine Satanis/Magna Veritas et un maître de TORG.

Norbert proposera aux joueurs de venir assister à une séance de rencontre au centre de Sceaux, si et seulement si les joueurs lui semblent sympathiques. Ils devraient se jeter dessus telle la vérole sur le bas-clergé breton, car c'est une occasion rêvée d'enquêter discrètement sur la Soka. Si cela arrive voir "Le centre de rencontre de la Soka Gakai".

Le centre d'essai nucléaire de Saclay

La sécurité dans le centre est, en raison des secrets défense qui y sont entreposés, extrêmement serrée. D'autant plus qu'en raison d'un rapport des renseignements généraux sur la Soka Gakai, les terribles services secrets Français espionnent particulièrement tout ce qui a trait à la secte.

Les joueurs, si jamais ils mettent leur nez dans les affaires du centre, seront donc immédiatement repérés.

Pour de plus amples renseignements sur les agissements de nos James Bond nationaux, reportez vous au paragraphe "La piscine".

L'accès au centre est réservé aux scientifiques ou éventuellement à des politiciens ou militaires. Les joueurs, à moins d'avoir un contact extrêmement bien placé, ne pourront pas, même avec l'accord de Norbert, pénétrer dans le centre légalement. Leurs seuls moyens sont de pénétrer de force, ce qui est particulièrement

M
A
G
N
A

V
E
R
I
T
A
S



rement intelligent, de pénétrer discrètement la nuit, ce qui est à peine moins con, ou bien demander l'autorisation à Hubert Virago, ce qui est difficile mais censé (on ne peut pas tout avoir). Hubert refuse de voir qui que ce soit lorsqu'il est à son travail au centre mais est toujours prêt à recevoir qui que ce soit qui l'approche au centre de rencontre de la Soka.

Le centre en lui même ne relève presque rien d'intéressant et constitue même une perte de temps, voir un piège pour les joueurs. La seule chose qu'ils peuvent vraisemblablement en retirer est de se faire repérer par la piscine. Si jamais ils assurent comme une Panzer Division, ils pourront trouver dans le bureau de Hubert, des dossiers particulièrement secrets. Leur contenu exact n'est pas véritablement transcendant pour la quasi totalité d'entre eux, mais un seul peut apprendre quelque chose. Il s'agit d'un dossier de bons de livraisons d'uranium pour le laboratoire. Si les joueurs réussissent un jet de Volonté difficile avec 5 colonnes de malus en y consacrant (8-Volonté) heures, ils pourront déduire que les commandes d'uranium sont supérieures aux besoins réels du labo, et qu'avec une série d'échanges flous de matières premières avec d'autres labos, une partie de l'uranium est manifestement détournée. Où, mystère et boule de gomme.

La piscine

Les joyeux drilles des services secrets, dont la compétence a explosé au grand jour en Nouvelle-Zélande lors de la géniale opération "petit poisson rouge" contre le Rainbow Warrior, regardant de très près les agissements de la Soka Gakai. Leur travail est uniquement informatif pour l'instant, car la secte possède de nombreux appuis, notamment à l'Élysée et, plus important à ce niveau, dans le département de l'Essonne. Un député de ce département, Michel Pelcha, est en effet membre et militant actif de la Soka Gakai, assurant ainsi la coopération passive des polices locales dans les agissements, il est vrai tout à fait légaux, de la Soka.

Les services secrets, bien que bridés par les politiques, n'en étudient pas moins sérieusement le dossier, la protection des politiques ne faisant en fait qu'exacerber leur paranoïa déjà élevée. Ils ont mis sur écoute, et surveillent tous les membres de la Soka des trois centres Français. Si les joueurs semblent intéressés par la Soka, demandent des renseignements sur le centre de Saclay ou sur celui de Sceaux, cherchent à voir Hubert Virago ou prennent une attitude de conspirateurs (les services secrets ont une notion assez floue de l'attitude qu'ont les conspirateurs) ils auront les barbouzes sur le dos. Cela veut dire qu'ils seront photographiés, que des dossiers seront créés aux RG à leur sujet, que leurs domiciles seront fouillés, que leurs lignes téléphoniques seront mises sur écoute, bref qu'ils ne seront plus du tout les discrets agents du Paradis, de l'Enfer ou d'un Trust, qu'ils étaient jusqu'à présent. Les modalités exactes de repérage des joueurs par les services secrets sont à l'appréciation du maître de jeu bien sûr, mais il doit bien garder à l'esprit qu'être repéré par les services secrets Français est une situation très gênante pour un Ange, un Démon ou un psionique et que cette sanction ne doit tomber que si les joueurs mènent l'enquête avec leurs gros sabots.

S'il apparaît aux barbouzes que les joueurs ont réussi une infiltration discrète dans la Soka, ils seront

arrêtés et interrogés afin de leur extorquer les précieux renseignements qu'ils ont réussi à avoir.

Les barbouzes suivront discrètement les joueurs partout où ils iront, s'ils pensent que cela est nécessaire. Leur professionnalisme est cependant tel que les repérer n'est pas vraiment difficile. Éliminer les équipes à leurs trousses mettra les joueurs dans la merde la plus noire. S'ils sont suivis, c'est qu'ils ont été repérés, et donc que la DGSE connaît leur identité, leurs adresses, etc... Autrement dit, ils sont morts à moins qu'ils ne quittent la France, au moins officiellement. Les barbouzes feront tout pour éliminer les agents terroristes anti-France qui ont massacré une de leur équipe.

Le centre de rencontre de la Soka Gakai

Le centre décrit ici est celui de Sceaux, mais la plupart des renseignements qui sont donnés s'appliquent aussi aux deux autres centres de France.

Les centres sont installés dans des pavillons bourgeois, de style, au milieu de parcs immenses assurant la discrétion et le calme indispensable à un centre qui se veut quand même religieux. L'accès n'est pas libre, et l'on doit décliner son identité dans un interphone avant de pouvoir espérer rentrer. Seul les gens parrainés sont autorisés, et doivent, pour leur première visite, venir avec leur parrain.

Le centre est une sorte de Gymnase Club mystique avec une pointe de club anglais. Il y a en effet de nombreuses activités relaxantes comme les jakuzis, les séances de yoga, la gymnastique chinoise, les séances de méditation etc... mais aussi une sorte de salon où l'on peut discuter au coin du feu en savourant quelques bons alcools âgés. Les membres étant tous de bonne éducation et d'un niveau intellectuel supérieur à celui d'un joueur de foot ou de TORG, les discussions sont d'un niveau élevé, ce qui renforce l'intérêt des intellectuels envers la Soka.

Chaque centre est ouvert 24h sur 24 et compte environ 500 membres, tous des VIP. Sur ces 500 membres, 25 sont des Boddhidarhmas chargés d'encadrer les membres et de faire fonctionner la secte. Seul le centre de Sceaux, dirigé par Hubert Virago, comporte en plus 14 ingénieurs atomistes dont 8 (dont les noms sont suivis d'une petite * dans le chapitre sur Norbert), bien que n'étant pas Boddhidarhma, sont dans le secret de la Soka Gakai et construisent une bombe atomique, première d'une longue série.

Il y a en permanence au moins 10 Boddhidarhma dans chaque centre, et ce afin d'assurer la sécurité et le bon fonctionnement de la secte. En cas de problème majeur, les Boddhidarhmas n'hésiteront pas une seconde à prévenir la police, et vu leurs puissants atouts politiques, recevront une aide extrêmement importante dans les meilleurs délais. Si jamais la Police est alertée, les services secrets seront les premiers sur les lieux trop heureux de profiter de la confusion pour enquêter. La sécurité est donc apparemment faible, mais chaque centre est un véritable piège. Dès que l'alerte est donnée, un signal automatique est envoyé au commissariat, qui se charge de régler le problème. Seul les sous-sols du centre de Sceaux sont absolument blindés et ultra-protégés. L'accès se fait par une seule et unique porte blindée qui ne s'ouvre que de l'intérieur après avoir montré



patte blanche. Derrière la porte se trouvent toutes les installations atomiques qui permettent la réalisation de la bombe. Seuls les Boddhidarhmas et les 8 atomistes dans le secret ont le droit d'y entrer.

Pour y entrer, le meilleur moyen est encore de se faire parrainer par Norbert qui sera enchanté de le faire s'il pense que les joueurs en valent les coup. Pour cela, ils doivent lui apparaître comme des VIP, des intellectuels ou avoir été très sympathiques avec lui. Un Ange de Daniel a donc à priori peu de chance de se faire accepter. Les conditions d'admission à la Soka sont assez lâches: il suffit d'assister à plusieurs séances d'initiations et de sembler intéressé et intéressant pour la secte. Le postulant doit être un VIP ou posséder un pouvoir quelconque, et montrer une inclination et une recevabilité à la philosophie de la secte sans tomber dans le fanatisme. La Soka veut un réseau d'agents dévoués et entreprenants, pas une confrérie de fous furieux.

Au cours des séances de relaxation et des cours de philosophie orientale, des Boddhidarhmas lancent quelques petites sondes mentales sur les nouveaux membres afin de tester s'ils sont des psioniques en puissance. Pour ce faire, ils utilisent le pouvoir de Symbiose après avoir bourré le mou à la cible en lui parlant de communion d'esprit. La discours philosophique et ésotérique est suffisamment bien fait pour que la victime n'ait plus qu'à acquiescer à la question: "Veux tu que nous ne fassions qu'un ?" pour être alors victime de la Symbiose. Une fois la Symbiose réalisée, la cible est encouragée à effectuer des exercices de concentration qui permettent à son hôte de voir s'il y a puissance psionique ou pas. Si un joueur le fait et accepte la communion d'esprit, il se retrouvera avec un psionique dans la tête. L'hôte peut donc immédiatement se rendre compte des véritables motifs de la venue des nouveaux dans la secte. En raison des précautions prises par les psioniques et grâce à tout le décorum et la manière spéciale avec laquelle est effectuée la séance de yoga, le Symbiosé doit réussir un jet de Volonté difficile (ou moyen s'il maîtrise la liste de communication au grade 8 ou plus) afin de s'apercevoir qu'il n'est plus seul dans sa tête. Cette méthode est longue et difficile, car elle nécessite l'utilisation d'un pouvoir extrêmement puissant, mais c'est grâce à cela que la Soka assure sa sécurité. Dès qu'un joueur est Symbiosé, les psioniques savent qui il est et ce qu'il fait là, et l'alerte est immédiatement donnée. D'autres psioniques arrivent discrètement dans la salle, comme s'ils venaient faire des exercices, et tous les membres normaux de la Soka sont priés de sortir, seul le ou les nouveaux restent. Les psioniques essayent alors de sonder, de la même façon, tous les nouveaux.

Dans le cas où les psioniques se rendent compte que les joueurs sont tous des Anges, des Démons ou des psioniques, ils les laissent partir si ceux-ci n'ont pas l'air de se douter trop de ce qui se passe (n'oubliez pas qu'avec le pouvoir symbiose, ils savent exactement ce que pensent et ressentent les joueurs). Grâce au lien symbiotique, ils savent à tout moment où ils sont et ce qu'ils font, leur assurant un avantage certain pour l'embuscade qu'ils vont leur tendre. Cette embuscade aura lieu dans l'endroit où les joueurs s'y attendront le moins. N'oubliez pas que grâce au lien symbiotique, les psioniques savent à tout moment où sont les joueurs, et en lisant les pensées peuvent apprendre leurs pouvoirs, leurs tactiques habituelles etc. Jouez les psioniques en conséquence, et donnez à vos joueurs une grande peur. Les psioniques sont des gens très méthodiques et ne laissent rien au hasard. Il mettront toutes les chances de leurs cotés et n'hésiteront pas, grâce à leurs nombreux appuis politiques à attaquer dans des endroits publics.

Dans le cas très probable où les joueurs ont réussi à pénétrer dans la secte grâce au parrainage de Norbert, et qu'ils ont été reconnus coupables de trahison et d'infiltration discrète, le pauvre Nono sera tué peu après les joueurs.

Admission d'un psionique

S'il n'y a qu'un seul psionique et qu'il arrive grâce à un jet de volonté difficile avec 15 colonnes de malus à cacher son but, Hubert arrive et lui parle des Boddhidarhmas en lui demandant de les rejoindre. Il présente sa proposition comme si le psionique avait le choix alors que s'il refuse, il le tue tout de suite en le désintégrant. Si le psionique accepte, il est entraîné dans la salle de la bombe, où on lui explique tout le plan de la Soka. Des Boddhidarhma de haut grade lui font une démonstration de puissance afin de lui faire comprendre qu'il n'a pas intérêt à trahir et lui demandent avec insistance d'accepter une Symbiose. Tous les Boddhidarhmas sont à intervalles de temps réguliers en Symbiose avec au moins un autre membre de la secte, afin d'éviter tous risques de trahison. Dès qu'un Boddhidarhma commence à douter ou à faiblir, son compagnon de Symbiose s'en aperçoit immédiatement et prévient les autres.

Admission normale

Une fois qu'un postulant semble prêt, qu'il a assisté à plusieurs séances et qu'il a été déclaré non-psionique, et après que les membres des Boddhidarhma du centre en aient délibéré, il est amené à sa séance d'initiation. Là, après un cérémonial réduit à sa plus simple expression, il est déclaré membre de la secte et a donc accès à tous les services normaux de celle-ci et peut même parrainer d'autres personnes.

Le dossier

Si les joueurs arrivent à rejoindre la secte sans se faire repérer, ils seront aux premières loges pour apprendre tout de celle-ci. En discutant intelligemment avec les membres ou en consultant la bibliothèque de la secte, ils pourront apprendre les renseignements suivants, qui leur serviront normalement à constituer le dossier qu'on leur a demandé. La constitution de semblables dossiers est une activité courante aussi bien chez les Anges que les Démons ou les psioniques, mais elle est réservée à des pousse-cailloux et des grattes papiers dont les joueurs ne font en général pas partie, sauf lorsque l'on décide de les emmerder et de les rétrograder.

Le maître de jeu devra donc insister auprès des joueurs pour qu'ils accomplissent cette tâche ingrate.

Voici les renseignements que les joueurs peuvent trouver, et les moyens qu'ils ont pour les trouver. Les moyens sont donnés de façon succincte mais sont suffisants pour que le maître de jeu improvise la manière exacte dont les joueurs les auront. Il devra leur autoriser l'accès à un renseignement que s'ils agissent intelligemment.

1- La Soka Gakai a été créée au Japon en 1930, et est une secte Bouddhique à la philosophie particulièrement tolérante.

Moyens: En discutant avec les membres ou en

M
A
G
N
A

V
E
R
I
T
A
S





lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

2- Le grand maître de la Soka s'appelle Ikeda et occupe ce poste depuis 1960.

Moyens: En discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

3- Ikeda est infiltré au plus haut niveau politique mondial et connaît personnellement de nombreux chefs d'état.

Moyens: En réussissant un jet de Discussion facile avec un membre assez ancien de la secte.

4- La Soka Gakai recrute ses membres parmi les hommes influents.

Moyen: En regardant les membres de la secte dans les centres ou en lisant le fichier des membres, accessible en le dérochant dans le coffre-fort au centre de Sceaux de Hubert Virago.

5- La Soka Gakai contrôle le parti komeyto au Japon qui est la troisième force politique du pays.

Moyens: En discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

6- La Soka Gakai compte 11 millions de membres dans le monde dont 7 millions au Japon.

Moyens: En discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

7- La Soka Gakai est une couverture pour une société secrète appelée les Boddhidarhma, qui est uniquement constituée de psioniques.

Moyens: En torturant un de Boddhidarhma de la secte ou en réussissant avec beaucoup de chance à se faire accepter comme Boddhidarhma.

8- Le centre de Sceaux recrute surtout des ingénieurs atomistes.

Moyens: En demandant discrètement les professions des membres du centre ou en étudiant le fichier des membres, dans le coffre-fort de Hubert Virago.

9- Hubert Virago, directeur du centre atomique de Saclay, est haut placé dans la Soka Gakai.

Moyens: En le constatant de visu ou en discutant avec les membres du centre de Sceaux.

10- Un chargement d'uranium a disparu du centre d'essai atomique de Saclay.

Moyens: Fouiller les dossiers de Hubert Virago au centre de Saclay ou torturer un des ingénieurs chargés de la construction de la bombe.

11- Les ingénieurs atomistes sont très souvent ensemble lorsqu'ils sont au centre et se réunissent souvent entre eux dans les sous-sols.

Moyens: En passant une après midi au centre ou en réussissant un jet de discussion facile avec les membres.

12- Les ingénieurs atomistes construisent une bombe atomique pour la Soka, dans les sous-sols du centre de Sceaux.

Moyens: En devenant Boddhidarhma, en torturant une des ingénieurs atomistes ou en pénétrant dans les sous-sols de force ou discrètement.

Fin

Une fois que les joueurs auront décidé que le dossier était complet, ou dès que leur emmerdeur se sera lassé de ne pas avoir de leurs nouvelles, ils devront le remettre à leur commanditaire. L'aventure sera alors finie.

Quelque soit la teneur du dossier, les joueurs seront informés qu'il ne faut absolument rien tenter contre la Soka, en raison de sa puissance politique. Celle-ci est en effet tellement puissante, qu'un affrontement direct serait une folie pure pour le camp des joueurs. La Soka restera donc impunie. Pour le moment.

Victoire Marginale ?

Si les joueurs ramènent beaucoup de renseignements sur la Soka (200 points et plus), leur emmerdeur arguera que c'est lui qui a monté toute l'opération et qui grâce à sa

sublime intuition a envoyé les joueurs sur l'affaire. C'est donc à lui que revient la récompense. C'est pourquoi, à moins que les joueurs ne se plaignent auprès d'une autorité réellement supérieure (Ange de Dominique de Grade 2, Démon d'Andromalius de Grade 2 etc...) ils ne seront que maigrement récompensés, tout le prestige allant à leur emmerdeur. Si par contre ils gueulent et arrivent à prouver que c'est par méchanceté pure que

Barème

Evénements	Points
Se faire prendre par la piscine.....	de -75 à -125
Se faire repérer par la Soka.....	de -50 à -100
Renseignements 1,2,4,6.....	5 chacun
Renseignements 3,5,8.....	10 chacun
Renseignements 7,9,11.....	20 chacun
Renseignements 10,12.....	50 chacun

Résultat

Points gagnés	Résultat
Moins de 100.....	Echec
100 à 199.....	Victoire marginale
200 et plus.....	Victoire marginale (voir ci-contre)

l'emmerdeur les a envoyé sur une mission de merde qui s'est révélée être une véritable horreur, ils auront alors une Victoire totale, alors que l'emmerdeur aura droit à une limitation.

Petit conseils au maître de jeu

Ce scénario est en fait terriblement dangereux pour les joueurs, car ils peuvent très facilement s'attirer les foudres vengeresses de deux puissantes organisations, alors qu'ils n'ont strictement rien le droit de faire en raison de la puissance politique des dites organisations. En effet, contrairement au Bien et au Mal qui sur terre font tout pour jouer le jeu et régler leurs différents entre eux, la Soka et les services secrets trichent en utilisant leurs appuis politiques sans respecter la neutralité discrète qui prévaut chez les Anges et les Démons.

Les joueurs ont donc tout intérêt à agir en douceur, et il vaut presque mieux pour eux qu'il s'écrasent et ratent la mission en n'apprenant pas grand-chose, plutôt que, tels Icare s'approchant de la vérité, ils ne se brûlent les ailes et s'abîment dans la mer de l'ignorance.

PNJs

Alberto Argentez

37 ans, 176cm, 66kg, brun aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	2	1	1	3	1

Talents: Tailler une pipe +2 (Précision), Portugais +1, Se maquiller +0 (Précision), Discussion +1, Savoir faire +1.

Matériel: Sac à main, perruque rouge, bombe d'autodéfense, trousse de maquillage, boîte de préservatifs.

Rôle et comportement: Alberto est un pauvre hère qui travaille comme péripatéticienne au Bois de Boulogne et qui grâce à ses activités apprend bon nombre de renseignements pour la plupart complètement inutiles. Le camp des joueurs le garde par pitié, parce qu'il ne leur coûte rien et qu'un jour peut être il leur sera d'un quelconque utilité. Note: Ce PNJ est assez typé, et peut ne pas convenir si votre groupe est assez obtu (cinq Anges de Daniel par exemple). Le maître de jeu s'arrangera alors pour le rendre supportable par ses joueurs, afin d'éviter que le scénario ne tourne court avant même de commencer.

Norbert Leroyau

26 ans, 152cm, 47kg, Brun aux yeux marrons bovins.

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	3	1	2	1	1

Talents: Physique nucléaire +1 (Volonté), Connaissance du Bouddhisme de la Soka Gakai +0 (Volonté), Discussion +1, Postillonner des glaviots pleins de pus +1 (Précision), Regarder avec un air très con +1 (Volonté).

Rôle et comportement: Norbert est un être intelligent, extrêmement malheureux jusqu'à sa rencontre avec Pedro et son entrée dans la Soka. Son enthousiasme et sa joie de vivre sont tels maintenant qu'il se sent une âme de prophète et qu'il veut faire profiter tout le monde de son bonheur. Il a été recruté malgré ses énormes défauts car il est ingénieur en physique nucléaire, mais il n'a pas été encore mis dans le secret, étant encore à l'essai. Inutile de dire que dès que la Soka se rendra compte de ses indiscretions pleines de bonne volonté, il sera rapidement éliminé.

Les membres de la Soka Gakai

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	2	1	2	2	2

Talents: Savoir Faire +1, Discussion +1, Bouddhisme de la Soka Gakai +0 (Volonté)

Rôle et comportement: Simples gens de bonne compagnie et de haute éducation, les membres de la secte sont tous persuadés de faire partie d'une sorte de Rotary Club oriental. Réticents à parler de la Soka à des non initiés, leur langue se délie dès qu'ils sont en face d'un frère.

Les Boddhidarhmas

FO	VO	AG	PE	PR	AP
3	4	2	2	1	1

Talents: Bouddhisme de la Soka +1 (Volonté), Arme d'épaule +2, Esquive +1, Discrétion +1.

Talents psioniques: Puissance (Attaque) +1, Contrôle

(Attaque) +1, Résistance (Attaque) +1, Puissance (Déplacement) +0, Contrôle (Déplacement) +0, Résistance (Déplacement) +0.

Listes: Attaque 4, Déplacement 2.

Équipement: FAMAS, Poignard.

Rôle et comportement: Psioniques d'élite, ils pensent qu'ils sont supérieurs au reste de l'humanité et qu'ils sont voués à diriger le monde. Ils obéissent à Hubert en ce qui concerne le projet bombe atomique, mais gardent le reste du temps une grande autonomie.

Hubert Virago, maître psi

67 ans, 167 cm, 75kg, brun aux yeux vert.

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	5	2	2	2	2



Talents: Ingénierie Atomique +2 (Volonté), Savoir faire +1, Discussion +2, Anglais +2, Bouddhisme de la Soka +1 (Volonté).

Talents psioniques: Puissance (Attaque) +2, Contrôle (Attaque) +2, Résistance (Attaque) +2, Puissance (Communication) +1, Contrôle (Communication) +1, Résistance (Communication) +1.

Listes: Attaque 10, Communication 10.

Équipement: Costume de ville, Poignard.

Rôle et comportement: Maître psi et ingénieur atomiste de génie, Hubert est l'initiateur et le responsable du projet bombe atomique, et il le considère comme son enfant chéri. Il a recruté les ingénieurs et détourné lui même les différents éléments indispensables à la bombe, et compte bien arriver à son but final. Tout petit problème qui pourrait subvenir et se mettre entre lui et la réalisation de son grand projet sera traité avec la plus grande fermeté. Convaincu de sa force, de la justesse de ses actes et de la puissance de ses protections politiques, il n'hésitera pas à régler personnellement tous les problèmes qui pourraient subvenir. D'abord enjoué et très sympathique, il croit dans les vertus du dialogue, dans lequel il excelle, mais sait quand la violence doit entrer en jeu.

Mathias □

M
A
G
N
A

V
E
R
I
T
A
S



Paris et région parisienne

75004	Paris -Temps libre, 22 rue de Sévigné.....	42.74.06.31
75004	Paris -Game's, Forum des Halles.....	40.26.46.06
75005	Paris -Games in blue, 24 rue Monge.....	43.25.96.73
75005	Paris -L'oeuf cube, 24 rue Linné.....	45.87.28.83
75005	Paris -Jeux Descartes, 52 rue des Ecoles.....	43.26.79.83
75008	Paris -Jeux Descartes, 15 rue Montalivet.....	42.65.28.53
75016	Paris -Games's and dreams, 6 place L. Deubel.....	45.27.87.04
75017	Paris -Jeux de guerre diffusion, 6 rue Meissonier.....	42.27.50.09
75020	Paris -Le maitre de jeu, 19 rue d'Avron.....	43.73.87.55
77000	Melun- Cellules grises, rue Guy-Baudouin.....	64.09.21.36
78140	Velizy -Game's, CC Velizy II.....	34.65.18.81
78150	Le Chesnay -Game's, CC Parly II.....	39.55.19.20
78310	Maurepas -L'arche perdue, place des échoppes.....	34.82.04.23
78360	Orgeval -Librairie le cercle, CC Art de vivre.....	39.75.78.00
91000	Evry -Cellules grises, CC Evry II, place de l'agora.....	64.97.81.74
91400	Orsay -Rêve de licorne, 27 rue Charles de Gaulle.....	69.28.80.51
94130	Nogent/Seine -Palais des rêves, 2 rue Jules Ferry.....	48.77.70.55
94210	Varenne st Hilaire -L'eclectique, Galerie st Hilaire, 93 rue du Bac.....	42.83.52.23

Province

06000	Nice -Jeux et reflexions, 16 bd V. Hugo.....	93.87.19.70
06400	Cannes - Les fous du roi, 47 bd Carnot.....	93.38.91.47
08200	Sedan -A l'enfant choyé, 29 place d'armes.....	24.29.06.81
10000	Troyes -Express photo, 5 rue A. Briand.....	25.73.51.86
13001	Marseille -Crazy Orque Saloon, 11 rue Jean Roques.....	91.54.36.59
13001	Marseille -Au valet de carreau, 6 rue du jeune Anarchasis.....	91.54.02.14
13001	Marseille -Le dragon d'ivoire, 64 rue St Suffren.....	91.37.56.66
13100	Aix en provence -Librairie de l'archimage, 18 rue des Balances.....	42.38.54.00
13100	Aix en provence -La caverne de l'elfe noir, 5 rue de l'Anonciade.....	42.26.91.46
13140	Miramas -Librairie bull image, 19 rue Castagne.....	90.58.08.74
13500	Martigues -La boîte à rôle, 30 centre république.....	42.49.22.30
14300	Caen -Le pion magique, 151 rue St Pierre.....	31.85.17.77
17000	La rochelle -La licorne bleue, 25 rue des Dames.....	46.41.49.29
17100	Saintes -Jeux et loisirs, 17 rue Alsace-lorraine.....	46.74.43.66
18000	Bourges -Mercredi, 22 rue d'Avron.....	48.24.49.90
19100	Brives -La maison du jouet, 19 rue de la république.....	55.23.57.58
20100	Ajaccio -Librairie etc, 10 bd Maglioli.....	95.20.79.55
20200	Bastia -Le point de rencontre, Montée Sainte Claire, bld Giraud.....	95.31.23.10
21000	Dijon -Excalibur, 15 rue de Mulhouse.....	80.70.12.73
21000	Dijon -L'île aux trésors, rue de la Poste.....	80.30.51.17
22300	Lannion -Le templier de Notre-dame, 3 rue de la Tour d'Auvergne.....	96.37.19.18
25000	Besançon -Camponovo, 50 Grande rue.....	81.81.32.01
25000	Besançon -Cadoquai, 7 rue de Strasbourg.....	81.81.32.11
26000	Valence -Moi-jeux, 49 Grande rue.....	75.43.49.02
27000	Evreux -Le valet de coeur, 13 rue Roosevelt.....	32.31.04.41
29000	Quimper -L'amusance, CC continent.....	98.90.40.50
29200	Brest -L'amusance, CC Coap Ar Gueven.....	98.44.25.30
30000	Nîmes -La vouivre, 7 rue des Marchands.....	66.76.20.04
31000	Toulouse -Jeux du monde, 14-16 rue Fonvielle.....	61.23.73.88
31000	Toulouse -Le korrigán, 28 rue des 7 troubadours.....	61.99.08.80
33000	Bordeaux -Le temple du jeu, 62 rue du Pas st Georges.....	56.44.61.22
33000	Bordeaux -Moi jeux, 28 rue des Remparts.....	56.44.85.85
33000	Bordeaux -Prestable Chevillote, 24 rue Vital Charles.....	56.44.22.43
33000	Bordeaux -Virgin Megastore, 1-11 rue Toulouse Lautrec.....	56.56.05.56
33200	St Foy La grande -L'oiseau bleu, 4 rue de la république.....	57.46.09.34
34000	Montpellier -Le Dragon d'ivoire, 5 rue des Balances.....	67.60.54.14
34000	Montpellier -Excalibur, 8 rue Caussit.....	67.60.81.33
34000	Montpellier -Pomme de reinette, 33 rue de l'aiguillerie.....	67.60.52.78
34500	Beziers -Tilt, 7 rue Perdrault.....	67.49.02.35
35998	Rennes -L'amusance, 17 rue d'Isly.....	99.31.09.97
37000	Tours -Poker d'as, 6 place de la Résistance.....	47.66.60.36
37000	Tours -La règle du jeu, 20 rue du président Merville.....	47.64.89.81
38000	Grenoble -Au damier, 25 bis cours Berriat.....	76.87.93.81
42000	St Etienne -Cache-cache, 23 avenue de la Libération.....	77.32.46.25
44000	Nantes -Brocéliande, 2 rue Jean-jacques Rousseau.....	40.48.16.94
44000	Nantes -Le temps de vivre, place de l'écluse.....	40.48.67.71
44500	St Nazaire -Multilud, 60 centre République.....	40.22.58.64
45000	Orléans -Euréka, Galerie du Chatelet.....	38.53.23.62
48000	Mandes -Temps libres, 2 rue soubeyran.....	66.65.04.24
51100	Reims -Pass'Temps, 26 rue de l'Etape.....	26.40.34.13
54000	Nancy -Excalibur, 35 de la Commanderie.....	83.40.07.44
54000	Nancy, Jeux d'aujourd'hui, Tour Thiers.....	83.35.06.28
56100	Lorient -La bouquinerie PCE, 7 rue du Port.....	97.21.26.12
57000	Metz -Excalibur, 34 rue des Ponts-des morts.....	87.33.19.51
58000	Nevers -Jean de la lune, 1 rue saint Arigle.....	86.61.30.77
59000	Lille -Billards toulet, 29 bd Carnot.....	20.55.32.10
59000	Lille -Le furet du nord, 15 place du général de Gaulle.....	20.78.43.43



60200	Compiègne -Au petit Quinquin, 28 rue sainte Corneille.....	44.40.06.56
63000	Clermont-Ferrand -Labyrinthe, 14 place H. Renoux	73.90.22.81
63000	Clermont-Ferrand - Le quartier Blatin, 3 rue Blatin	73.93.44.55
64100	Bayonne -Falline jouets, 13 rue de la poissonnerie	59.59.03.86
65000	Tarbes -Le joueur, 3 rue de Gonesse.....	62.44.17.53
66000	Perpignan -Cellules grises, 7 rue de la petite monnaie.....	68.34.12.44
67000	Strasbourg -Philibert, 12 rue de la Grange.....	88.32.65.35
67000	Strasbourg -Excalibur, 37 rue de la Boucherie	88.35.64.12
68100	Mulhouse -Alsatia union, 4 place de la réunion	89.45.21.53
69002	Lyon -Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay	78.37.75.94
69000	Lyon -Game's, CC la part Dieu	78.62.70.30
71100	Chalons sur saone -L'Enjeu, 9 rue St Georges	85.93.54.25
71200	Le Creusot -Le Rallye, 2 place Schneider.....	85.55.06.97
72000	Le Mans -La boîte à jeux, 66 rue Nationale.....	43.23.96.81
73000	Chambery -Bébé roi, 2 rue Claude Martin.....	79.33.76.54
74000	Annecy -Neurones, 11 rue de la préfecture	50.51.58.70
74000	Annecy -Virus, 13 rue filaterie.....	50.51.71.00
76000	Rouen -Echec et mat, 9 rue Rollon	35.71.04.72
76100	Le Havre -Au clerc de Dune, 92 rue du Dr Vigne	35.41.71.91
76500	Elbeuf -Patience, 4 rue de Roanne.....	35.78.06.44
81000	Albi -Maquette 81, 3 rue E. Grand	63.54.52.30
87000	Limoges -La lune noire, 3 rue de la Boucherie	55.34.54.30
84000	Avignon -La Vouivre, 82 rue Bonneterie	90.85.33.57
88000	Epinal -Maison des petits, 46 quai des bons enfants.....	29.82.03.33

Etranger

1040	Belgique, Bruxelles- Dedale, Galerie cinquantenaire	32.27.34.22.55
4020	Belgique, Liège -Néo Ludic, 7 quai de Gaulle	32.41.43.64.22
4532	Canada, 4532 rue St denis montréal -Le valet de coeur, P.Q H2J 2L4.....	514.499.9970
1201	Suisse, Genève -Au vieux Paris, 1 rue de la Servette.....	41.22.734.25.76

Si toutefois il n'y a pas de spécialistes Siroz près de chez vous, dans notre grande mansuétude, nous acceptons de nous pencher personnellement sur votre cas. Malgré tout, toute peine mérite salaire, aussi, n'oubliez pas de libérer vos chèques à l'ordre d'Ideojou, et d'envoyer vos puériles missives au 7 rue Jean Mermoz, 78000 Versailles.

Heavy Metal	228 F	Ecran Berlin XVIII	90 F
Ecran Heavy Metal	89 F	Animonde	145 F
Urban Guerilla	126 F	Arc en ciel des ténèbres	95 F
In Nomine Satanis	220 F	Larmes de jalousie	95 F
Ecran In Nomine Satanis	90 F	Acide Formique	75 F
Daemonis Compendium	189 F	Sur la piste des Drakkars	60 F
Intervention Divine	Rupture	France 2009	60 F
Berserker	126 F	Plasma 1	35 F
Baron Samedi	126 F	Plasma 2	35 F
Mors Ultima Ratio	126 F	Plasma 3	35 F
Demonix Remix	126 F	Plasma 4	35 F
Il était une fois	126F	Plasma 5	35 F
Mindstorm	126F	Plasma 6	35 F
Inshâ'a Allah	A paraitre	Badge In Nomine Satanis	50 F
Car Wars	230 F	Badge Heavy Metal	50 F
Rêve Américain	144 F	Badge Magna Veritas	50 F
Turbocharger	159 F		

Nom Prénom Adresse.....
Code postale..... Ville Pays.....

Nom du jeu ou de l'extension	Quantité	Prix
	Prix total	
	Frais de port	15 F
	Montant total	

J'ai indiqué les jeux que je désire que vous m'envoyiez. Je joins un chèque d'un montant deFrancs, correspondant à la somme totale des jeux commandés plus 15 Francs de participation aux frais de port.



Le Bal des Papillons



LE GRAND BAL DES
PAPILLONS : UN MOMENT
DE RARE COMMUNION
AVEC LA NATURE.

Une fois n'est pas coutume, voici pour la première fois, mais pas la dernière, un scénario pour ce jeu si méconnu car si original, Animonde le bien nommé. Ce scénario se passe dans la bonne ville d'Aquaria durant l'événement majeur de cette ville des plaisirs et des loisirs: le Bal des Papillons. Il s'adresse, ô bonheur, à n'importe quel type de personnages et demande des talents divers et variés pour le mener à bien, ainsi qu'une bonne dose de savoir-vivre et de subtilité. Mais trêve de bavardages, rentrons dans le vif du sujet.

Aquaria

Cette magnifique ville de loisirs en tous genres est la capitale du Royaume du même nom, dirigé par le calme et coulant Duc Joy. La ville est entièrement axée sur le plaisir et les loisirs, attirant par la qualité de ses attractions et de son accueil une foule de touristes et de voyageurs de tout le continent. Située sur les bords calmes et grandioses du Lac de Shog, c'est un des endroits les plus beaux des territoires à l'est du lac, bien que beaucoup lui reprochent d'être trop clinquante et artificielle.

Environ 600 habitants s'occupent de faire fonctionner la ville qui n'est en fait qu'un gigantesque centre de loisirs dont la population triple en période d'affluence.

Le Paradis de l'Amour

Le plus beau, le plus grandiose, le plus fou et le plus délirant de tous les établissements d'Aquaria est sans aucun conteste possible (du moins pour son propriétaire) le Paradis de l'Amour. Ce bâtiment somptueux aux formes et à l'architecture délirante se situe sur la plus grande des îles de la ville, dont il occupe la totalité. Sa magnificence est telle, surtout depuis les récents travaux ordonnés par le propriétaire, qu'elle occulte facilement toutes les autres merveilles de la ville et même le palais du Duc lui-même, qui étant d'excellente composition ne s'en formalise absolument pas.

L'établissement est tenu depuis des lustres par la famille Trompe, et le dernier représentant de la lignée Trompe en est le propriétaire depuis la mort de son père, il y a de cela cinq ans. Garamond Trompe est le plus ambitieux et le plus doué de tous les propriétaires depuis le fondateur du Palais lui-même. Sous son énergique direction, le Palais a surclassé tous les autres bâtiments et s'est incontestablement établi en leader de la ville, suscitant de nombreuses jalousies parmi la population locale. Fin politique, Garamond a su s'attirer les bonnes grâces du Duc Joy en lui assurant la gratuité totale de tous les services de l'établissement, afin de museler toute tentative de pressions politiques. Ainsi protégé, le Paradis de l'Amour règne en maître sur la ville, attirant à lui l'élite financière des visiteurs, laissant les plus démunis à ses concurrents.

C'est l'été pour la vie

En été, alors que les eaux du Lac se revêtent d'un pourpre des plus profonds (sa plus belle couleur d'après les connaisseurs), la ville d'Aquaria fait encore plus la fête que d'habitude. Le temps étant particulièrement clément, les routes dégagées, permettant un afflux massif de visiteurs, la ville se met en quatre pour satisfaire ceux qui ont fait parfois des centaines, voir des milliers de kilomètres pour pouvoir dépenser leurs économies. Durant toute la belle saison, la fête bat son plein, et la vie ne s'arrête jamais, semblant pour les visiteurs n'être plus qu'un immense carnaval. Mais toute cette euphorie et ce bien-être ne sont rien en comparaison avec Les Noces de Shog.

Cette cérémonie, quasi religieuse, est prétexte à la plus fabuleuse fête d'Aquaria. Durant cette journée, dont la date exacte varie tous les ans mais qui se situe toujours en été, les habitants d'Aquaria élisent la Reine d'Aquaria qui devra s'unir au Shog.

Tous les ans depuis des lustres, le Shog, créature titanesque habitant au fond du lac, sort de son repaire et se dirige vers la ville d'Aquaria. Afin de s'attirer les bonnes grâces du Shog, et pour obéir à la tradition, les habitants d'Aquaria lui offrent la plus belle femme qu'ils aient pu trouver, la Reine d'Aquaria. Celle-ci se place sur une île particulière et située à l'embouchure de la rivière, attendant le Shog. A l'aube celui-ci surgit des flots, provoquant des remous tels dans tout le lac que toute navigation est quasiment impossible, et s'approche de la ville. Arrivé à l'embouchure de la rivière, il ne peut manquer de voir la Reine d'Aquaria, brillant de mille feux dans la clarté de l'aube, semblant flotter au dessus des eaux couleur de rubis du Lac. Le Shog, complètement charmé par cette vision, se met alors à contempler béatement d'un gigantesque regard concupiscent la divine créature, puis totale-

Everybody's got to live together
All the people got to understand
So love your neighbour
Like you love your brother
Come on and join the band
All you need is love and understanding
Ring the bell and let the people know
We're so happy and we're celebrating
Come on and let your feeling show
Cause love is all, love is all
Can't you hear the call
Love is all you need, love is all you need
At the butterfly ball

Roger Glover, Ronnie James Dio
Butterfly Ball

ment hébété, retourne dans son antre pour se livrer, d'après la légende, à quelques plaisirs solitaires (on a beau être Shog et titanesque, on en est pas moins seul), la Reine d'Aquaria hantant ses pensées les plus intimes, l'éloignant de la ville pour une nouvelle année et éclaircissant les eaux du Lac qui prennent alors une jolie teinte rosée.

Seul le Gardien du Duc de la ville peut déterminer suivant l'intensité du regard du Shog, et donc l'intérêt qu'il a trouvé dans la jeune femme, et d'après le degré d'éclaircissement des eaux, la durée de ses plaisirs et donc la date du retour du Shog pour l'année suivante. Les Reines d'Aquaria étant toujours d'une qualité élevée et presque constante à quelques petits détails près, le Shog reste toujours pendant environ un an sous le Lac, revenant pendant la période des festivités, comme quoi la nature est bien faite. Le sort de la cité si le Shog n'était pas satisfait de la Reine n'est pas clairement défini mais personne n'aime à l'imaginer.

Les plus belles filles du monde, et même les moins belles, concourent pour devenir la Reine d'Aquaria. Toutes rêvent d'être élues, car la Reine obtient les honneurs de toute la ville et surtout gagne une somme d'escarnais considérable. De plus, le fait d'avoir été Reine est une carte de visite universellement reconnue, surtout pour une Troubadour. Les Nobles méprisent officiellement cette cérémonie qu'ils jugent populaire, mais la qualité de la fête est telle que nombre d'entre eux s'y rendent incognito afin de s'encanailler.

L'élection de la Reine

Chaque établissement d'Aquaria organise un Bal afin d'élire une Princesse qui est alors présentée au concours général où la Reine est choisie par un jury. L'honneur de l'élection de la Reine rejaillit bien évidemment sur l'établissement dont elle provient et celui-ci est sûr d'être à l'honneur et donc de faire plein de bénéfices pour toute la saison à venir. Les critères d'habillement étant aussi importants que les critères physiques, elle vient souvent des Bals les plus prestigieux, et depuis cinq ans du "Bal des Papillons", le Bal organisé par Le Paradis de l'Amour. Afin de s'assurer la victoire à chaque Noce de Shog, Garamond Trompe recrute à prix d'or les plus belles filles et les meilleurs artisans tailleurs. L'investissement est absolument colossal et seul Garamond peut se le permettre. C'est en grande partie grâce à cela qu'il s'est définitivement placé en première place d'Aquaria. Ces recrutements officiels sont décriés par tous ses concurrents comme étant illégaux, mais le Duc Joy n'y attache aucune importance.

Le Bal des Papillons

Cette année, pour la cinquième fois consécutive, Garamond a tout fait pour s'assurer une fois de plus la victoire. Contrairement aux années précédentes il n'a



engagé qu'une seule concurrente, mais elle est tellement magnifique qu'il est sûr et certain du résultat. La fille en question, Vogis, est une beauté presque surhumaine et possède en plus un charme absolument dévastateur. On lui donnerait un Argh Farceur sans confession et tous ceux dont elle veut s'attirer les faveurs ne peuvent lui échapper. Elle sait parfaitement se servir de ses avantages naturels pour que la vie lui sourie. Malheureusement pour le monde et pour toutes les personnes qu'elle croise, sa moralité est inversement proportionnelle à sa beauté. En termes clairs c'est une véritable salope, une vamp de premier ordre et ses mésactions ont semé le désordre et le chaos sur son chemin. Là où Vogis passe, la Paix Intérieure trépassé. Elle sera bien sûr responsable de bien des déboires relatés dans ce scénario.

La situation avant les Noces de Shog

Lorsque commence cette aventure, différentes factions oeuvrent dans l'ombre pour assurer leurs intérêts basement égoïstes ou pour vivre leur vie comme ils l'entendent même si cela doit empiéter sur celle des autres.

-Garamond est le plus honnête de tous. Il veut bien sûr que Vogis gagne car l'honneur en rejaillirait sur son établissement et le maintiendrait à la première place pour une année supplémentaire. Conscient que ses pratiques et son succès sont assez peu populaires, il compte engager des gens discrets et pleins de ressources afin d'arrondir les angles et veiller à ce que les Noces de Shog se déroulent parfaitement. Ces gens aux multiples talents et aux facultés de déduction hors du commun sont, bien évidemment, vos joueurs favoris, ou à défaut ceux que vous avez pu vous procurer.

A
N
I
M
O
N
D
E





-Cerichob, le Gardien du Duc de Joy et le responsable des Noces de Shog, devrait normalement chercher à ce que les festivités se passent bien et suivant la tradition. Mais si j'emploie le conditionnel c'est, vous l'avez compris, qu'il est l'infâme traître du scénario, l'Arch-en-nemi, le Bouffon à petit budget. Bien que descendant de Gardien et Gardien lui-même, il n'en est pas moins homme, et il est tombé dans les griffes de la superbe et impitoyable Vogis. Elle s'est amusée à le séduire par plaisir. Il en est tombé éperdument amoureux et les deux jours qu'il a passé à la courtoisie et à exaucer ses moindres désirs furent les plus beaux de sa vie. Comme à son habitude, elle a tout demandé, poussé le pauvre Cerichob dans ses derniers retranchements, anihilant tout son amour-propre, puis lassée de voir qu'un Gardien ne résistait pas tellement plus qu'un homme normal, elle l'a renvoyé avec perte et fracas. Humilié comme jamais un Gardien ne l'a été (si ce n'est le Bouffon lorsqu'il a fui devant Sikly dans sa jeunesse), Cerichob s'est empli d'une haine implacable, comme seule son intelligence froide pouvait en générer. Il ne reste en lui que de la jalousie et de la haine, et il s'est juré que personne, pas même le Shog, n'aurait le droit de s'approprier Vogis. Son plan est simple tout autant qu'efficace. Il a engagé des sbires patibulaires pour gâcher le Bal des Papillons et faire capoter l'élection de Vogis. En dernier recours il compte carrément utiliser le contrôle qu'il a sur le Shog pour faire capoter les Noces, même si cela doit détruire la ville.

-Axelak, Princesse du Royaume de Malak (contrée située à l'ouest de Shog), est en visite incognito en ville afin de postuler pour ce titre absolument merveilleux. Son voyage s'effectue contre l'avis de son père, qui refuse de voir sa fille se prostituer dans un vulgaire concours de beauté d'une station balnéaire de province. Elle est donc venue en secret avec sa fidèle gouvernante. Elle se terre dans une chambre d'hôtel en attendant le Bal des Papillons où elle espère bien être élue.

-Sikly, redoutable chevalier dont l'antenne de Hérisor est toujours prête à servir un juste idéal ou une bourse bien remplie, a été engagé par le Roi de Malak pour ramener sa fille et l'empêcher de s'abaisser à cette parodie estivale de cour royale. Il erre donc dans toute la ville afin de mettre la main sur la princesse avant que son honneur ne soit à jamais entaché par ce scandale sans précédent.

-Barglor, aventurier sans scrupules et chasseur de primes préféré de Testaly le Duc Noir, est en ville pour une bien sombre affaire. Le réseau très performant d'espions du Duc l'a informé de la fugue puérile de la Princesse de Malak, et celui-ci a décidé de sauter sur l'occasion tel un Argh farceur sur un steak saignant. Sachant que la Princesse serait totalement seule et donc vulnérable il compte la kidnapper et la torturer un peu. Le Roi de Malak, au bord de l'effondrement moral, serait obligé d'obéir au Duc Noir qui s'emparerait du puissant Royaume de Malak. Alors plus rien ne pourrait s'opposer à lui et toute la terre lui appartiendrait etc... Bref, Barglor est chargé de repérer la Princesse et de s'en emparer coûte que coûte.

-Otvram le marchand est le propriétaire du second plus important établissement de loisirs d'Aquaria, la Tonnelle Dorée, et il voit d'un très mauvais oeil l'ascension irrésistible du Paradis de l'Amour. Etant d'un caractère exceptionnellement mauvais pour un habitant moyen d'Animonde, il cherche activement à déclencher la chute de Garamond. Etant trop intelligent pour agir

directement, il va utiliser un pauvre hère inconscient, le pauvre et simple Laperlouse, un Chevalier raté qu'il a secrètement recueilli après qu'il se soit presque tué en buvant trop.

-Laperlouse est un ancien Chevalier qui n'a pas su résister à la mort de son mentor. Il s'est réfugié dans la boisson et n'est plus qu'une épave à peine humaine qui ne veut plus rien faire de sa vie. Otvram l'a recueilli alors qu'il était presque mort, et le cache dans son établissement en attendant de l'utiliser pour gâcher le Bal des Papillons.

L'introduction pour les joueurs

En ce jour des Noces de Shog, bien que toutes les attractions de la ville soient fermées afin de préparer la cérémonie, la ville grouille de monde comme une terminière. Tous les touristes sont dans la rue ou dans les rares restaurants qui sont encore ouverts, provoquant des bouchons et des attroupements rarement égalés à Animonde. Alors que les joueurs sont en train de finir leur déjeuner, sur un minuscule coin de table qu'ils doivent défendre à grand renforts de coudes contre les autres clients, un jeune autochtone les accoste en leur demandant s'ils ne veulent pas manger au calme et gratuitement dans le plus beau palais d'Aquaria. Si les joueurs refusent ou ne semblent pas intéressés, le jeune leur dit qu'une personne très riche souhaite les engager.

Il les mène ensuite au Paradis de l'Amour en plein chambardement, où les employés s'affairent aux derniers préparatifs. Ils arrivent jusqu'au bureau de Garamond qui les accueille avec joie et une certaine excitation.

Il les remercie d'être venus et leur explique qu'il les invite à son Bal des Papillons, gratuitement et avec un accès à toutes les attractions et qu'ils seront même payés 50 Escarnais d'or chacun pour participer à la fête. En échange de quoi, il leur demande de veiller à ce que celui-ci se déroule sans aucun problème et dans la bonne humeur la plus totale. Il ne craint rien ni personne en particulier, mais pense que beaucoup de gens voudraient bien que le Paradis de l'Amour perde sa place de leader d'Aquaria. Etant d'un naturel très bon et n'ayant aucune preuve ni même de soupçons vraiment sérieux, il ne citera aucun nom laissant les joueurs supputer comme ils l'entendent. La discrétion est absolument indispensable, de même que le tact, et les joueurs devront se faire passer pour de simples touristes pendant toute la nuit.

Il compte spécialement sur eux pour veiller à ce qu'il n'arrive rien à Vogis, sa favorite pour le Bal des Papillons et dont il est persuadé, à raison, qu'elle a toutes les chances de devenir la Reine d'Aquaria. Si jamais Vogis n'est pas élue au Bal des Papillons suite à un problème exceptionnel et imprévisible (c'est à dire autre chose que le choix normal du jury), les joueurs n'auront pas leur argent. Cette clause du contrat est extrêmement floue afin que Garamond, qui bien qu'honnête n'en est pas moins marchand, puisse retomber sur ses pieds à tout moment.

Si les joueurs n'ont pas de costume de bal, c'est à dire dont l'apparence est négative, il leur en prêtera des assez simples (en soie et plume). Les joueurs sont maintenant libres de faire ce qu'ils veulent, le seul impératif est qu'ils assistent de bout en bout au Bal des Papillons et aux Noces de Shog. Cela veut dire être présent au Paradis de l'Amour de 20h00 à 5h00, et sur la berge de 5h00 à 6h00.

Le paiement est, précise Garamond, assez élevé quand on songe que les joueurs auront le droit à toutes les attractions du Paradis de l'Amour pendant sa journée la plus prestigieuse, et ce gratuitement.

L'enquête préliminaire et facultative

Des joueurs intelligents et prévoyants peuvent essayer de faire quelque chose de leur après midi afin de préparer l'aventure. Une petite enquête préalable peut en effet éviter bien des surprises par la suite.

Si les joueurs interrogent des employés de Garamond (CMM facile) à propos des éventuels ennemis ou rivaux de leur patron, ils apprendront qu'Otivram est la première personne à qui la chute de Trompe profiterait, et il ne se cache d'ailleurs pas vraiment pour le dire. L'adresse de la Tonnelle Dorée est facile à obtenir auprès de n'importe qui en ville, y compris les touristes.

Si les joueurs sont en ville depuis peu, ils ne connaissent peut-être pas précisément la charmante coutume que sont les Noces de Shog. Tout le monde étant au courant en ville, en apprendre un peu plus est un jeu d'enfant. Le maître de jeu, armé de son meilleur role-playing n'aura plus qu'à reprendre ce qui est dit en introduction de ce scénario,

en y rajoutant des petites piques, affectueuses ou non, c'est selon la personne qui raconte, quand au quasi-monopole de facto qu'exerce le Bal des Papillons sur l'élection de la Reine d'Aquaria.

En errant et en fouinant dans les rues de la ville, au milieu de tous les joyeux estivants se préparant pour une nuit de délire intense, les joueurs ne manqueront certainement pas de remarquer Sikly, dont l'apparence saute aux yeux comme un coup de pied aux fesses, tranquillement attablé seul au milieu d'un restaurant surpeuplé. Ce célèbre et austère Chevalier semble scruter la foule avec une intensité peu commune. Interrogé intelligemment et courtoisement (CMM difficile) sur sa présence en ces lieux il dira être venu pour la fête, sinon il se retranchera dans un mutisme particulièrement menaçant.

A la Tonnelle Dorée, l'atmosphère est identique à celle du Paradis de l'Amour, tout le monde s'agite en tous sens afin que tout soit prêt en temps et en heure. Otivram est bien trop débordé pour accorder plus d'une minute à de quelconques visiteurs, il semble tout à fait surexcité et ne se préoccupe d'ailleurs plus de son plan contre le Paradis de l'Amour. Si les joueurs interrogent quelques uns des employés, ils pourront apprendre (CMM difficile) que toutes les chambres sont remplies à part une qui est étrangement inoccupée et verrouillée depuis maintenant un mois. Il s'agit bien sûr de la chambre dans laquelle Otivram cache Laperlouse, et personne n'est au courant de sa présence dans l'établissement même si beaucoup d'employés

se doutent de quelque chose. Laperlouse ne sort jamais et git dans son lit sans bouger, pleurant sur son sort. Otivram vient le voir avec un masque et se fait passer pour un gardien afin de se faire totalement obéir de Laperlouse. Grâce à cela il a presque totalement désintoxiqué Laperlouse et il peut l'envoyer presque sans risque contre le Paradis de l'Amour.

Interroger les tenanciers d'hôtel peut se révéler, malgré l'ampleur de la tâche, d'un intérêt extrême. Les hôteliers restent très discrets sur leurs invités, beaucoup de Nobles étant présents incognito, et les joueurs devront déployer des trésors de role-playing et d'ingéniosité (CMM difficile) pour apprendre quoi que ce soit. Faites les suer et jouer du mieux qu'ils peuvent avant de les récompenser par un renseignement. Le propriétaire de

l'auberge des Vacances se permettra, après plusieurs Lézabitures rouges, quelques indiscretions sur une de ces clientes. Il lui semble en effet qu'une Noble de très haut rang est dans son établissement, parmi beaucoup d'autres, mais celle-ci est étrangement seule. Elle n'a manifestement aucune escorte, aucun équipage, alors qu'elle semble rouler sur les Escarnais. Il s'agit bien sûr de la Princesse Axelak qui se terre dans sa chambre avec sa gouvernante en attendant le début du Bal des Papillons. Elle refusera de répondre à qui que ce soit, arguant, à raison d'ailleurs, qu'elle est en train de s'habiller. Etant une Princesse habituée à se faire habiller par une douzaine de servantes, elle a un peu de mal avec sa seule gouvernante et l'excitation de la cérémonie

ne n'arrange pas les choses.

Sur les docks les aventuriers au service de Cerichob se prélassent au soleil, pêchant à la ligne, en attendant tranquillement d'aller au Bal des Papillons. Leur équipage apparaît assez inhabituel, car ils sont encore habillés en aventuriers alors que derrière eux, accrochés aux arbres, pendent les magnifiques costumes de bal que Cerichob leur a offert. Qu'une telle bande de ruffians ait d'aussi beaux habits est étrange d'autant que la classe et le bon goût ne sont pas leur fort. Ils ne répondront à aucune question de manière précise, ayant reçus des consignes très strictes de la part de Cerichob. Seul leur chef, Snepmi, connaît l'identité de leur employeur et leur mission, les autres le suivent sans se poser d'autres questions que "Quand est-ce qu'on mange ?" ou "C'est encore loin, Chef ?". Ce sont des bons bougres peu scrupuleux mais pas vraiment méchants.

Les Noces de Shog

A 20h00 précise, le Duc Joy déclare, depuis le balcon de son palais, les Noces de Shog officiellement ouvertes, et aussitôt toute la ville, alors étrangement silencieuse, explose en une cascade de joie, de rires et de musique. Les plus fortunés vont dans les grands bals, les autres se contentent de faire la fête dans les rues. Toute la popula-



A
N
I
M
O
N
D
E



ANIMONDE

tion, du plus petit au plus grand, du plus jeune au plus vieux, fait la fête pendant toute la nuit, buvant, dansant, riant, chantant, mangeant etc...

La liesse, le bonheur, la joie de vivre et la gentillesse transpirent de partout et tous les participants à la fête regagnent au cours de la nuit 3d6 PI. Les joueurs doivent immédiatement se rendre au Paradis de l'Amour comme le veut leur contrat. Tous les habitants et les touristes d'Aquaria ont revêtu leurs plus beaux atours et les joueurs ont intérêt à faire de même s'ils ne veulent pas se faire remarquer. Personne ne porte d'armes d'aucune sorte, et tous les animaux méchants, comme les Aragnes d'eau, ont été cachés ou éloignés de la ville.

Au Bal des Papillons tout le monde porte un masque en Phalène Pare-Soleil, dont la diversité des motifs laisse pantois. Personne n'est vraiment reconnaissable et le Paradis de l'Amour étant hors de prix, seules les plus belles toilettes sont présentes. Le moindre recoin fourmille d'un chatoiement de couleur provenant d'une Chenicharpe ou d'une robe en Phalène Arc-en-Ciel. Si les joueurs ont une apparence inférieure à 10, ils passeront vraiment pour des bouseux et leur présence soulevera rires et pouffements, sans méchanceté aucune car c'est la fête. Il y a environ 50 invités dans tout le Paradis et environ autant d'employés dont les costumes sont presque aussi fastueux. Sur les 50 invités, qui ont payé chacun 200 Escarnais d'or rien que pour avoir le droit d'assister au bal, on compte une bonne moitié de Nobles incognitos. Seul le Duc Joy ne se cache pas. L'activité principale des invités est bien sûr la danse sur la piste centrale, mais le buffet et les boissons sont également appréciés. Les diverses attractions du Paradis de l'Amour sont ouvertes et malgré leur prix remportent un vif succès. Pour plus de renseignements sur le Paradis et ses secrets voir les annexes.

Tous les regards sont bien sûr fixés sur les 8 lauréates du Bal des Papillons. Leurs toilettes sont d'une qualité jusqu'alors insoupçonnée. La grâce et l'élégance qui se dégagent de chacun de leur mouvement en font des créatures quasi célestes, effet accentué par l'éclairage "cosmique" de la grande salle. Elles papillonnent gaieusement en attendant le vote, chacune faisant tout pour paraître la plus belle.

Les différents personnages non joueurs présents au Bal des Papillons sont les suivants:

-Garamond Trompe, dans un magnifique costume en plume. Il est facilement reconnaissable car il donne souvent des ordres à ses subordonnés.

-Sikly. Un jet de REP plutôt difficile permettra de localiser un bien étrange invité. Il s'agit de Sikly, dont l'imposante silhouette passe difficilement inaperçue, surtout qu'il est recouvert d'une sorte de grand manteau en fourrure qui le rend encore plus impressionnant. Conscient de sa grottesque apparence, il se tient en retrait, scrutant les invités, et surtout les participants, avec un regard étrangement concentré. Il ne supporte pas qu'on le dérange, et ira jusqu'à menacer l'importun. Il dissimule difficilement une antenne de Hérisson sous son épais manteau et son Tamarosoir.

-La Princesse Axelak, parmi les lauréates, radieuse d'être ainsi regardée par tant d'hommes et persuadée de gagner le Bal des Papillons et d'être la Reine d'Aquaria.

-Vogis, dans une robe en Aile de Phalène Arc-en-Ciel dont le chatoiement de couleurs semble presque éclipser celles de toute l'assistance et même des autres lau-

rées. Sa robe est particulièrement sexy et moulante, ce qui est assez inhabituel et qui soulève parfois des protestations bien hypocrites de la part de l'assistance. Tous les regards sont tournés vers elle et sa divine silhouette gracieusement moulée. Ses déhanchements quasi obscènes ne font que renforcer cette impression de sensualité torride.

-Barglor, l'aventurier est parfaitement à l'aise dans le costume que lui a prêté le Duc Noir, et il profite de la fête non sans scruter les Lauréates pour repérer Axelak et pour se rincer l'oeil.

-Cerichob le gardien est facilement reconnaissable malgré ses évidents efforts de garde-robe. Un jabot de dentelle et un masque en Phalène Pare-Soleil ne suffisent pas à dissimuler son air martial et son costume noir. Son masque cache entièrement son visage et ses yeux, ce qui empêche de voir qu'il porte un regard noir et brûlant sur Vogis. Il ne parle pas et reste en retrait.

-Snepmi et ses 4 sbires sont autant à leur place qu'un Fluff Balayeur au milieu d'un troupeau de Argh. Leurs atours à peine acceptables, leur manque évident de maintien et d'éducation les font ressembler à de vulgaires chasseurs dans un bal de Cristalia. La plupart des convives les évitent poliment et Garamond demandera aux joueurs de les surveiller discrètement. Un jet de REP plutôt difficile permet de voir les Fleurherbes qu'ils tentent de dissimuler sous leur manteau. Si les joueurs préviennent Garamond qu'ils sont armés celui-ci leur dira de les emmener dans une pièce retirée sous un prétexte quelconque et de les désarmer (voir dans les événements). Ceci fait, Garamond sera d'accord pour les laisser assister au reste de la cérémonie. Si les joueurs s'exécutent, ils n'auront aucun mal s'ils font preuve d'un minimum d'intelligence, à attirer les Aventuriers dans une petite salle. S'ils leur demandent de bien vouloir se désarmer, il risque d'y avoir explication. Seul Snepmi se montrera suffisamment résolu pour combattre, les autres étant tout à fait prêts à se désarmer et à raconter tout ce qu'ils savent, c'est à dire pas grand chose, si on leur promet qu'ils peuvent rester pour le reste du Bal. Ils peuvent apprendre aux joueurs que seul Snepmi sait qui les a engagé pour gâcher la soirée. Celui-ci se montrera bien plus dur à faire parler et il cherchera à fuir plutôt que de se mettre à table. C'est le moment que choisira Cerichob pour intervenir. Il fera irruption pour demander des explications et emmènera Snepmi en prétextant que cette grave infraction regarde les autorités compétentes et non de vulgaires mercenaires étrangers. Il confiera alors Snepmi à la garde de la ville et devra continuer son plan sans lui.

-Laperlouse, le Chevalier maudit, est affalé dans un sofa près du buffet et va passer la soirée à essayer de vider les caves du Paradis de l'Amour. Son costume à peine beau sera vite dans un état assez lamentable, recouvert d'alcool et de vomi pour donner une teinte que les Phalènes Arc-en-Ciel auront bien du mal à égaler.

-Les trois membres du Jury, tous de simples touristes choisis au hasard juste avant le début du Bal. Ils resteront pendant tout le temps dans la pièce principale, bien en vue de tous afin que personne ne puisse les soudoyer.

-Le Duc Joy d'Aquaria, dans son plus beau costume de cérémonie, tout content que son peuple s'amuse autant que lui.



La soirée du Paradis de l'Amour

Ces événements ne sont que proposés et beaucoup n'auront pas lieu de la façon indiquée, mais dépendront bien sûr des différents agissements des PNJs et des joueurs. Il n'y a aucun moment indiqué pour la plupart des événements mais juste un ordre chronologique. Le maître de jeu devra veiller à inclure durant la soirée des événements de son cru afin de rendre la partie plus vivante et surtout de noyer les faits principaux. Cette tâche ne devrait pas être extrêmement compliquée, les joueurs devraient déjà par eux même mettre beaucoup de vie rien qu'entre eux. Le maître de jeu n'aura qu'à utiliser les animaux que ne manqueront pas de porter les joueurs, et qui devraient être un peu fous dans une ambiance pareille.

-Vogis drague Barglor et au cours de la conversation apprend qu'il est là pour retrouver la Princesse de Malak.

-Un noble de Malak reconnaît la Princesse et la salue à haute voix. Sikly et Barglor apprennent qu'elle est, ils ne la quittent plus des yeux, attendant le moment propice pour lui sauter dessus sans que personne n'y trouve rien à redire. Celle-ci, consciente du danger, reste bien au centre de la pièce principale.

-Le Chevalier Laperlouse, dans une crise de conscience, dessâoule un bon coup, et décide de commettre l'attentat pour lequel on l'a préparé depuis de long mois. Il saisit un Lézabiture et le lance sur la scène principale en hurlant. Celui-ci rebondit difficilement en éclaboussant quelques invités d'alcool. Puis heureux de son geste, Laperlouse prend le Bolêt explosif qu'il tient de la main gauche et essaye de boire. N'y arrivant pas, il le jette par dessus son épaule, à travers une fenêtre et dans la rivière. En tapant sur l'eau, le Bolêt explose ne faisant aucun dégât mais provoquant un boucan absolument intolérable. Tous les invités se précipitent dans la confusion la plus totale vers les fenêtres, croyant le feu d'artifice commencé.

-Profitant de la confusion Sikly s'empare de la Princesse et s'enfuit vers les Docks où l'attend son Aragne d'eau. Il y est rejoint par Barglor. Les deux adversaires sortent leurs armes et Barglor rompt le combat dégouté de la vie. Il court jusqu'au Paradis de l'Amour et prévient Garamond qu'une des Lauréates est en train de se faire enlever. Celui-ci somme les joueurs de la rattraper. Arrivés sur les Docks les joueurs peuvent voir Sikly en train d'essayer de grimper sur son Aragne d'eau malgré les cris et les tressautements hystériques de sa prisonnière effrayée par l'animal et la situation. Sikly fera tout pour garder la Princesse, mais devant trop de résistance ou une forte somme, il pourra décider de remettre sa mission à plus tard. Si le problème est arrangé, tout le monde

de regagnera le Paradis de l'Amour dans la bonne humeur. Garamond, conscient de l'importance de la Princesse, demandera aux joueurs de veiller sur elle. S'ils protestent en rétorquant que cela ne fait pas partie du contrat, il leur promettra 25 Escarnais d'Or de plus.

-A moins que les joueurs ne l'aient fait d'eux même, Garamond leur demandera de s'occuper de Laperlouse et de savoir ce qui l'a poussé à de tels actes. Le Chevalier intoxiqué est tranquillement près du bar, en train de boire comme si rien ne s'était passé, ce qui est à peu près exact, son attentat n'ayant provoqué aucun trouble. Pour le faire parler, il suffit de lui poser les questions gentiment, sans le bousculer et en les accompagnant de Lézabiture Rouge. Il raconte d'abord toute son enfance jusqu'à sa déchéance alcoolisée. Ce préambule est indispensable si on veut vraiment tout apprendre des causes de son geste, et il est trop heureux de trouver des oreilles attentives, lui qui est si seul d'habitude. Toute personne écoutant cette histoire d'une tristesse sans nom perd 1d6 PI. Enfin après près d'une demi-heure d'explication il dit avoir été recueilli par un

Gardien dont il ne connaît rien et qui le logeait dans une chambre pour le préparer à ce qu'il appelait sa grande oeuvre. Il était trop mal pour savoir où cela était, mais il se rappelle que le Gardien lui faisait souvent des oeufs pochés aux épinars et qu'ils étaient délicieux. Si cette information est révélée à Garamond il dira que ce plat est la spécialité d'Otivram, son rival commercial. Il refusera de tenter quoi que ce soit cette nuit contre son ennemi, mais sa vengeance peut constituer une suite à ce scénario.

-Vogis, consciente que la Princesse, grâce à sa classe naturelle, peut gagner, envoie Barglor pour qu'il la kidnape avant l'élection. Barglor, criant bien fort être à l'origine du sauvetage de la Prin-

cesse, vient voir la Princesse pour se faire mousser. Elle, toute contente de s'en être sortie, l'écoute et se laisse peu à peu charmer. Il l'entraîne discrètement dans un coin afin de la rouler complètement dans la farine et après plus d'une heure de baratin, lui fait le coup du grand amour et du voyage au soleil. N'étant jamais sortie de son palais, et n'étant pas une lumière, elle tombe dans le panneau, et voilà nos deux tourtereaux qui se donnent rendez-vous pour juste après l'élection.

-Vogis élimine sa concurrente la plus sérieuse après la Princesse en lui racontant des bobards. Pendant plus d'une heure elle lui invente une histoire à dormir debout à propos d'une malédiction qui ne pourrait être rompue qu'avec son élection au Bal des Papillons. En larmes, son interlocutrice va présenter sa démission au jury effaré mais qui ne peut que l'accepter.

-Vogis drague un à un tous les membres du Jury afin de s'assurer la victoire. Les membres du jury ne pouvant être soudoyés et un huissier écoutant tout ce qu'on leur dit afin de s'assurer que tout se passe bien, Vogis se



A
N
I
M
O
N
D
E



contente de discuter le plus naturellement du monde avec eux, en leur faisant légalement du charme.

-Devant cette catastrophe, Cerichob utilise ses pouvoirs pour faire baisser les niveaux de relation des membres du jury vis à vis de Vogis, qui redeviennent comme si rien n'était arrivé (il remet les compteurs à zéro en quelque sorte).

-A l'approche du vote, Cerichob s'énervé. Un jet de REP à peine difficile permettra de voir son excitation. Il convoque plus ou moins discrètement Snepmi et lui ordonne, s'il n'a pas été repéré, de lancer l'attaque contre Vogis.

-Les sbires de Snepmi sortent leurs Fleurherbes et menacent toute l'assemblée. Ils pillent tous les bijoux et objets de valeur, sauf si les joueurs interviennent. Pendant ce temps, leur chef, Snepmi, s'approche de Vogis et, dissimulé derrière une tenture, l'attaque avec son Bleurk. A moins que les joueurs ne réussissent un jet REP difficile, ils ne pourront empêcher l'attaque. Si son ignoble plan fonctionne, Vogis tombera dans le coma, disqualifiée pour le Bal et défigurée à vie.

-Course poursuite et combat dans tout le Paradis de l'Amour. Garamond exhorte les joueurs à rattraper tous les criminels et à les arrêter. Le maître de jeu doit donner toute sa dimension à cette scène grandiose, où les joueurs poursuivent Snepmi et sa bande à travers les différentes attractions du Paradis de l'Amour. Si les joueurs assurent, ils devraient rattraper tout le monde, sinon ils sont très mal. Les sbires de Snepmi parleront très facilement disant qu'ils ne font qu'obéir à leur chef. Snepmi, lui, gardera le silence le plus longtemps possible. Au moment où il se mettra à table Cerichob interviendra pour le remettre entre les mains des autorités compétentes. Le Duc Joy émettra bien une certaine réserve mais n'ira pas à l'encontre de son fidèle Gardien pour une question aussi importante. Cerichob emmènera donc Snepmi jusqu'au palais du Duc et le remettra aux gardes avec ordre de ne laisser passer personne. Il retournera ensuite au Paradis de l'Amour pour assister à l'élection. Les joueurs peuvent avec un jet de CMM à peine difficile, baratiner les gardes et arriver jusqu'à Snepmi. Interrogé intelligemment, il craquera vite et dira tout, mouillant ainsi Cerichob. Les joueurs devront utiliser son témoignage pour convaincre le Duc Joy d'arrêter Cerichob. S'ils ne le font pas, donnez leur encore quelques indices sur l'étrange attitude du Gardien, et s'ils ne réagissent toujours pas reportez vous la conscience tranquille et l'âme sereine au chapitre Godzilla !

-Peu avant l'élection, Barglor et la Princesse de Malak se rejoignent tendrement sur les Docks du Palais de l'Amour. Ils prennent une Aragne d'eau et s'éloignent vers le levant comme un couple d'amoureux. Sikly ne se rendra compte de l'absence de la Princesse qu'au moment de l'élection. Il se jettera alors sur son Aragne d'eau pour la rattraper et la tirer des griffes de Barglor. Pour savoir la suite de cette terrifiante poursuite, reportez vous à "Cours toujours !"

Dénouements possibles

Suivant les trépidantes actions et réactions qui se sont déroulées durant la nuit, la fin du scénario peut changer du tout au tout.

Election

Peu avant l'aube, l'élection du Bal des Papillons a lieu. Le jury élira la plus belle encore présente. Les plus belles lauréates sont, dans l'ordre, Vogis, la Princesse de Malak, la pauvre petite qui a du démissionner sauf si les joueurs ont assuré et les autres.

Si Vogis est élue, Cerichob, s'il le peut encore, passera à l'étape suivante, voir le Godzilla !

Cours toujours !

Cet événement n'a lieu que si Barglor a bien kidnappé la Princesse et la emmenée sur le Lac avec Sikly à ces trousses. Sikly ne tardera pas à rattraper l'Aragne de Barglor, plus lourdement chargée, lorsque le Shog commencera à sortir de l'eau, provoquant une véritable tempête. Pour savoir ce qui va arriver à nos héros pris dans la tourmente, reportez vous au chapitre Aquaria, retour vers l'enfer.

Godzilla !

A l'aube, alors que les longs et pâles rayons du soleil font renaître les belles eaux pourpres du Shog, la Reine d'Aquaria est élue. Si l'élue du Bal des Papillons est Vogis ou la Princesse de Malak, c'est elle qui est élue au poste suprême. Sinon c'est l'élue de la Tonnelle Dorée qui est élue. La Reine d'Aquaria est alors transportée sous les acclamations de joie jusqu'à l'île sacrée où elle est seule en attendant le Shog.

Toute la ville semble alors retenir son souffle tandis que les eaux du Lac bouillonnent marquant la venue de l'être tant attendu et tant redouté. Le Shog surgira lentement des eaux, semblant atteindre les cieux, et avancera comme au ralenti vers la ville d'Aquaria. Toute personne assistant à la scène perdra 1d6 PI de peur. Des cris surgiront de la foule mais tout le monde sera comme paralysé par cette apparition presque incroyable. Arrivé devant l'île de la Reine, le Shog stoppera, interloqué, et ouvrira des grands yeux ronds pleins de concupiscence.

Si Cerichob est mis hors d'état de nuire, le Shog restera bêtement à contempler la fille et, avec un air penaud de jeune puceau interloqué, retournera se coucher. Toute la ville explosera de joie et tous les participants gagneront 2d6 PI.

Si Cerichob est encore en pleine action, il utilisera son pouvoir de Symbiose qu'il a avec le Shog pour le faire agir de manière insensée. La gigantesque créature écrasera la Reine ainsi que son île d'un grand coup de tentacule dégoûtée et piétinera consciencieusement la ville, provoquant une des plus grandes catastrophes d'Animonde. Souhaitons que tout cela n'arrive pas. Tout rescapé de la catastrophe perdra 3d6 PI multiplié par son facteur de caste sur la ligne charnier (un Soldat perd donc 3d6 PI alors qu'un Troubadour en perd 12 !).

Aquaria, retour vers l'enfer

Sykli et Barglor, ballottés par les flots tumultueux continuent de se poursuivre et de se battre, malgré les éléments déchainés (tous les jets d'actions physiques



subissent un malus de 50%). Les deux Aragnes d'eaux sombreront corps et âmes, ainsi que tous leurs occupants alourdis par leurs vêtements larges, balottés par les flots et n'ayant pas le talent nage. Ce sera la fin de Sikly, de la Princesse de Marlak et de Barglor, sauf si les joueurs font quelque chose ou que le maître de jeu décide que Sikly soit sauvé par l'homme de la montagne d'argent.

Fin

Si tout s'est bien passé, que Vogis a bien été élue et que la ville est encore debout, les joueurs toucheront leur dû avec les chauds remerciements de Garamond. Si le maître de jeu le désire, celui-ci peut leur demander de se venger du propriétaire de la Tonnelle Dorée.

Le Paradis de l'Amour

Le Paradis de l'Amour est un gigantesque bâtiment de forme assez emberlificotée ressemblant en gros à un coquillage surgissant de l'eau et recouvert de multiples coins et recoins. S'y retrouver est une véritable gageure, et c'est un endroit propice aux amours cachées et aux complots. Le seul moyen d'accès est par les docks où sont attachés en permanence un grand nombre d'embarcations et d'animaux aquatiques.

Le décrire en détail est virtuellement impossible et le maître de jeu devra laisser vagabonder son imagination au fur et à mesure de ses besoins. Certaines parties étant escamotables et de nombreux passages secrets y existant, il n'a pas besoin de justifier d'une quelconque logique dans sa description. Les parties les plus importantes sont quand même indispensables à la maîtrise de ce scénario, aussi les voici avec un minimum de détails.

La grande pièce ou salle de bal: C'est là que se situe tout l'intérêt du Paradis de l'Amour. L'écrasante majorité de tout ce qui se passe dans le palais a lieu ici. Il s'agit d'une immense pièce aux formes arrondies et tortueuses, munie d'un nombre incalculable de recoins, boudoirs, antichambres et accès divers. Une scène abrite un orchestre qui distille valse, menuet, gigue et autres musiques d'ambiance. Le buffet est situé non loin de la piste de danse et est tenu par des Otarsons. Toute la pièce est éclairée par la lumière sans cesse changeante des Poulplux. Des sofas et canapés profonds sont répartis dans toute la pièce permettant à chacun de se reposer ou de discuter discrètement.

Les terrasses: La partie la plus importante après la salle de bal est sans aucun conteste les terrasses. Ces renflements et autres protubérances semblent surgir du coquillage et procurent à qui le veut bien un petit coin tranquille à l'air libre, ainsi qu'une vue sur tout le Lac et la ville. Ceux sont des coins d'observations hors du commun.

Les attractions: Réparties au gré des pièces et autres couloirs, les attractions du Paradis de l'Amour permettent à quiconque de s'amuser et de se détendre dans la bonne humeur. La plupart sont aquatiques mais certaines peuvent être utilisées en robe de soirée. Elles ressemblent à des attractions de fêtes foraines à la mode Animonde. Il y a donc le lancer de hérisson sur des fruits d'arbre ballons, les courses d'escargots en labyrinthe, les jeux nautiques classiques, les coups de poings dans le ventre d'un Tobo qui meugle de façon proportionnelle à l'intensité du coup etc... Le maître de jeu doit se sentir libre de développer ces attractions comme il l'entend, tout en sachant qu'il peut parfaitement les ignorer au cours de ce scénario.

Nouveaux Animaux

Otarson

Lieu de vie: Eau douce

Fréquence: Commun

Type: Prédateur

Description: Cet animal ressemble trait pour trait à l'otarie de nos contrées, à ceci près qu'il vit en eau douce et qu'il est d'une jolie couleur rouge qui varie au cours du temps pour s'ajuster à la teinte exacte des eaux du Lac de Shog dont tous les spécimens sont originaires.

Comportement: L'Otarson chasse tous les poissons et se révèle être une nageuse hors pair, atteignant des vitesses impressionnantes.

Capture: Le Chasseur doit capturer l'Otarson avec un lasso après l'avoir attirée avec

un poisson. L'Otarson étant extrêmement rapide et lisse, le Chasseur doit réussir un jet très difficile pour sa capture.

Utilisation: Une fois apprivoisée, l'Otarson se révélera un serveur particulièrement classieux. Elle est capable de servir et desservir un repas sans aucun problème et avec une grande dextérité. L'activité préférée d'une Otarsone est quand même de servir à boire dans une réception. Elle peut alors faire montre de son incroyable dextérité et de son sens de l'équilibre, en jonglant avec plateau, verres et Léza-bitures. Le seul problème de l'Otarson est sa grande consommation de poisson et le fait qu'elle doive impérativement nager en eau douce au moins une heure par jour.

Prix: 500 EO

FI: 2(+)

Symbiose/Contrôle: -30/+40

Rapidité: 5

Attaque: 50% (morsure)/12

Dommages: 1d6-3/-2

Armure: 0

Déplacement: 0,5 (sur terre)/10 dans l'eau.

PV/SE/RES: 28/7/60

Talents: DIS: 25 SAU: 90 REP: 25



ANIMONDE



Poulplux

Lieu de vie: Eau douce

Fréquence: Très rare

Type: Prédateur

Description: Le Poulplux est une sorte d'immense Calamar doté d'un énorme exosquelette particulièrement rigide. Il possède plusieurs dizaines de tentacules rigides de toutes tailles pourvues à chaque extrémité d'une glande lumineuse.

Comportement: Le Poulplux se laisse tranquillement aller au fond des eaux, dans l'obscurité la plus noire et dévore tous les animaux qui se jettent dans sa gueule, attirés par les lumières de ses tentacules.

Capture: Le Chasseur doit tout d'abord en trouver un, c'est à dire plonger extrêmement profond (jet de nage difficile et jet de RES presque impossible). Il ne lui reste plus qu'à s'en approcher, chose facile grâce à ses lumières qui se voient de loin, et tenter une Symbiose directe.

Utilisation: Une fois capturé le Poulplux s'utilise comme lustre. Il suffit de le pendre au plafond, la tête en haut et de le nourrir journalièrement de poisson pour qu'à la nuit tombée, ses tentacules rigides brillent de mille feux.

Prix: 1000EO

FI: 2 (+)

Symbiose/Contrôle: -50/+50

Rapidité: 2

Attaque: -

Dommages: -

Armure: 5

Déplacement: 0,5

PV/SE/RES: 32/8/70

Talents: DIS:0 SAU: 10 REP: 10

Bleurk

Lieu de vie: Forêt de conifères

Fréquence: Rare

Type: Décomposeur

Description: Le Bleurk ressemble à un croisement entre une limace et un glaviot. Il est totalement mou, suintant et visqueux et se déplace péniblement en coulant plus qu'autre chose.

Comportement: Le Bleurk peut acidifier sa bave et ainsi digérer des restes organiques sur lesquels il se trouve. Il ne lui reste plus qu'à les avaler goulûment et avec un grand Slûrp sonore. C'est un animal répugnant sur lequel il ne fait pas bon marcher.

Capture: Pour le capturer le Chasseur doit en attirer un avec une charogne et s'en saisir lorsqu'il arrive. Vu la vitesse de déplacement, la capture est automatique, mais le Chasseur doit se protéger la main avec au moins du cuir pour ne pas subir les effets d'une attaque.

Utilisation: Une fois dressé, le Bleurk est une arme aussi peu efficace que sale. Elle est très rare, car son utilisation est aussi risquée que dégoûtante. Pour attaquer avec, il suffit de s'en saisir, avec un gant de cuir, et le jeter sur la cible.

Prix: 200EO

FI: 5(-)

Symbiose/Contrôle: -40/-30

Rapidité: 1

Attaque: - (contact)/-

Dommages: 1d6/5

Armure: 0

Déplacement: 0,5

PV/SE/RES: 4/1/35

Talents: DIS:80 SAU: 10 REP: 25

L'acide du Bleurk ronge les armures et la peau jusqu'à concurrence des dégâts. Si une personne est touchée au visage, elle perd autant de points de beauté que de points de dégâts.

Shog

Lieu de vie: Lac de Shog

Fréquence: Unique

Type: Inconnu

Description: Le Shog est une créature absolument colossale de plusieurs centaines de mètres de long (ou de haut) qui ressemble vaguement à un gorille sans poils avec une tête de hamster, sans poils elle aussi.

Comportement: Le Shog reste tapi au fond du Lac, se livrant à de coupables occupations et ne sort que lorsque ses fantasmes sont épuisés. Pour plus de renseignements voir le scénario.

Capture: Le premier gardien d'Aquaria a réussi on ne sait comment à entrer en Symbiose avec le Shog. Depuis cette date, le Shog est en Symbiose avec le Gardien en titre de la ville.

Utilisation: Grâce à son occupation principale, le Shog fait varier la couleur des eaux du Lac, pour la plus grande joie des touristes et des habitants.

Prix: Inestimable

FI: 25 (-)

Symbiose/Contrôle: -150/-80 (le Gardien ne peut l'empêcher de détruire la ville s'il n'y a pas de Reine d'Aquaria)

Rapidité: 1

Attaque: 80% (Pattes)/40

Dommages: 100d6/10

Armure: 25

Déplacement: 2

PV/SE/RES: 500/125/250

Talents: DIS: 0 SAU:10 REP: 10

Les caractéristiques des PNJs

Garamond Trompe

Sexe: Masculin	Origine: Ville	Caste: Marchand
Force: 5	Rapidité: 5	Précision: 8
Perception: 5	Endurance: 3	Agilité: 4
Beauté: 10	Gaieté: 6	Aura: 9
Volonté: 7	Age: 45	

PV: 12	SE: 3	Contrôle Maxi: 7
Paix intérieure: 67	Moral: 2	Apparence: 17
FI: 5	Niveau Social: 4	

Symbiose: 70	Contrôle: 80	Séduction: 85
Communication: 95	Repérage: 60	Discretion: 45
Saut: 60	Tir: 65	Lancer: 65
Combat: 45	Premiers soins: 70	Résistance: 50

Défauts: Dandy.

Talents spéciaux: Danse, Langage de guilde.

Matériel: Pantalon en plumes, Veste en plumes, Bottes en Plumes, Gants en dentelle, Phalène Par-Soleil.

Niveaux de relation: Otivram -2, Vogis +2, Joy +3.



Sikly

Sexe: Masculin Origine: Ville Caste: Chevalier
Force: 10 Rapidité: 5 Précision: 5
Perception: 4 Endurance: 9 Agilité: 5
Beauté: 6 Gaïeté: 4 Aura: 4
Volonté: 10 Age: 30

PV: 45 SE: 11 Contrôle Maxi: 4
Paix intérieure: 2 Moral: 17 Apparence: -4 (-10)
FI: 1 ou 3 Niveau Social: 1

Symbiose: 45 Contrôle: 80 Séduction: 40
Communication: 20 Repérage: 65 Discrétion: 50
Saut: 50 Tir: 40 Lancer: 70
Combat: 130 Premiers soins: 50 Résistance: 130

Défauts: Avare, Pyrophobe.

Talents spéciaux: Parade (65%/2), Aura de terreur (100%/5), Maître d'arme (-20%/+8INIT) (-40%/+4DOM/-5INIT) (+4LOC/+4INIT/-30%).

Matériel: Antenne de Hérisson (AP-6), Tamarosoir, Aragne d'eau, 852 EO, Manteau en fourrure, Phalène Pare-Soleil.

Niveaux de relation: Le bouffon -4, Yarn +4.

Axelak

Sexe: Féminin Origine: Ville Caste: Noble
Force: 2 Rapidité: 4 Précision: 3
Perception: 5 Endurance: 5 Agilité: 7
Beauté: 10 Gaïeté: 9 Aura: 10
Volonté: 5 Age: 15

PV: 18 SE: 4 Contrôle Maxi: 7
Paix intérieure: 45 Moral: 3 Apparence: 28
FI: 9 Niveau Social: 8

Symbiose: 75 Contrôle: 75 Séduction: 95
Communication: 95 Repérage: 50 Discrétion: 60
Saut: 50 Tir: 40 Lancer: 25
Combat: 45 Premiers soins: 75 Résistance: 50

Défauts: Jeune.

Talents spéciaux: Danse, Langage des fleurs.

Matériel: Robe à manches longues en aile de Phalène Arc-en-Ciel, Chenicharpe, Phalène Pare-Soleil.

Niveaux de relation: -

Vogis

Sexe: Féminin Origine: Prairie Caste: Troubadour
Force: 2 Rapidité: 8 Précision: 5

Perception: 3 Endurance: 4 Agilité: 7
Beauté: 10 Gaïeté: 9 Aura: 10
Volonté: 9 Age: 27

PV: 14 SE: 3 Contrôle Maxi: 6
Paix intérieure: 97 Moral: 2 Apparence: 29
FI: 9 Niveau Social: 3

Symbiose: 65 Contrôle: 95 Séduction: 95
Communication: 95 Repérage: 60 Discrétion: 50
Saut: 60 Tir: 40 Lancer: 35
Combat: 45 Premiers soins: 65 Résistance: 65

Défauts: -

Talents spéciaux: Amour, Conteur, Danse, Flatterie.
Matériel: Phalène Pare-Soleil, Robe longue en aile de Phalène Arc-en-ciel avec trous judicieusement placés.
Niveaux de relation: Cerichob -2, Axelak -2, Joy -1, Garamond -1.

Barglor

Sexe: Masculin Origine: Forêt Caste: Aventurier
Tempérée
Force: 8 Rapidité: 7 Précision: 8
Perception: 5 Endurance: 9 Agilité: 9
Beauté: 4 Gaïeté: 3 Aura: 4
Volonté: 7 Age: 35

PV: 38 SE: 9 Contrôle Maxi: 4
Paix intérieure: 27 Moral: 4 Apparence: 0 (-5)
FI: 1 Niveau Social: 0

Symbiose: 45 Contrôle: 55 Séduction: 35
Communication: 35 Repérage: 60 Discrétion: 70
Saut: 85 Tir: 65 Lancer: 80
Combat: 85 Premiers soins: 45 Résistance: 80

Défauts: Avare, Désagréable.

Talents spéciaux: Esquive, Nerfs d'acier.

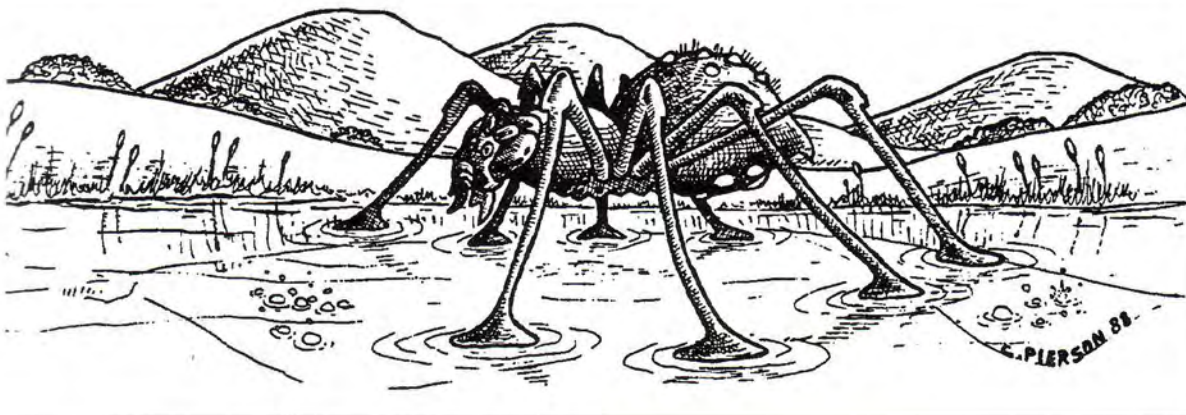
Matériel: Grossbouche, Combinaison en Fourrure, Manteau en Plumes, Phalène Pare-Soleil.

Niveaux de relation: Testaly +2

Laperlouse

Sexe: Masculin Origine: Ville Caste: Chevalier
Force: 10 Rapidité: 7 Précision: 8
Perception: 10 Endurance: 8 Agilité: 10
Beauté: 1 Gaïeté: 1 Aura: 1
Volonté: 2 Age: 23

PV: 36 SE: 9 Contrôle Maxi: 5



A
N
I
M
O
N
D
E





Paix intérieure: -8 Moral: 14 Apparence: -2 (-3)
FI: 1 Niveau Social: 0

Symbiose: 55 Contrôle: 15 Séduction: 10
Communication: 10 Repérage: 60 Discrétion: 100
Saut: 90 Tir: 90 Lancer: 90
Combat: 120 Premiers soins: 55 Résistance: 50

Défauts: Dipsomanie, Malchanceux.
Talents spéciaux: Spécialisation en Antenne de Héris-
sor, Nerfs d'acier.
Matériel: Bolêt explosif, Combinaison en Soie, Lézabitu-
re, Phalène Pare-Soleil.
Niveaux de relation: -
Notes: Sa paix intérieure le met en état de lassitude.

Cerichob

Sexe: Masculin Origine: Ville Caste: Gardien
Force: 7 Rapidité: 4 Précision: 8
Perception: 8 Endurance: 8 Agilité: 4
Beauté: 6 Gaieté: 3 Aura: 10
Volonté: 10 Age: 57

PV: 28 SE: 11 Contrôle Maxi:
Paix intérieure: 12 Moral: 10 Apparence: 2
FI: 1 Niveau Social: 4

Symbiose: 90 Contrôle: 100 Séduction: 60
Communication: 65 Repérage: 90 Discrétion: 60
Saut: 60 Tir: 80 Lancer: 75
Combat: 55 Premiers soins: 90 Résistance: 90

Défauts: Vieux.
Talents spéciaux: Changer les niveaux de relation,
Contrôle spécialisé (Shog).
Matériel: Jabot en dentelle, Phalène Par-Soleil.
Niveaux de relation: Vogis -4, Joy -2, Snepmi +1.

Snepmi

Sexe: Masculin Origine: Calotte Caste: Aventurier
Glaciaire
Force: 8 Rapidité: 9 Précision: 4

Perception: 5 Endurance: 9 Agilité: 9
Beauté: 1 Gaieté: 2 Aura: 5
Volonté: 8 Age: 31
PV: 38 SE: 9 Contrôle Maxi:
Paix intérieure: 48 Moral: 5 Apparence: 1 (-7)
FI: 2 Niveau Social: 0

Symbiose: 50 Contrôle: 65 Séduction: 05
Communication: 05 Repérage: 65 Discrétion: 70
Saut: 65 Tir: 45 Lancer: 60
Combat: 85 Premiers soins: 50 Résistance: 85

Défauts: Désagréable.
Talents spéciaux: Commandement, Spécialisation en
Fleurherbe.
Matériel: Fleurherbe, Bleurk, Combinaison en Soie, Pha-
lène Pare-Soleil
Niveaux de relation: Ses Sbires +1, Cerichob +3, Vogis -1.

Sbires de Snepmi

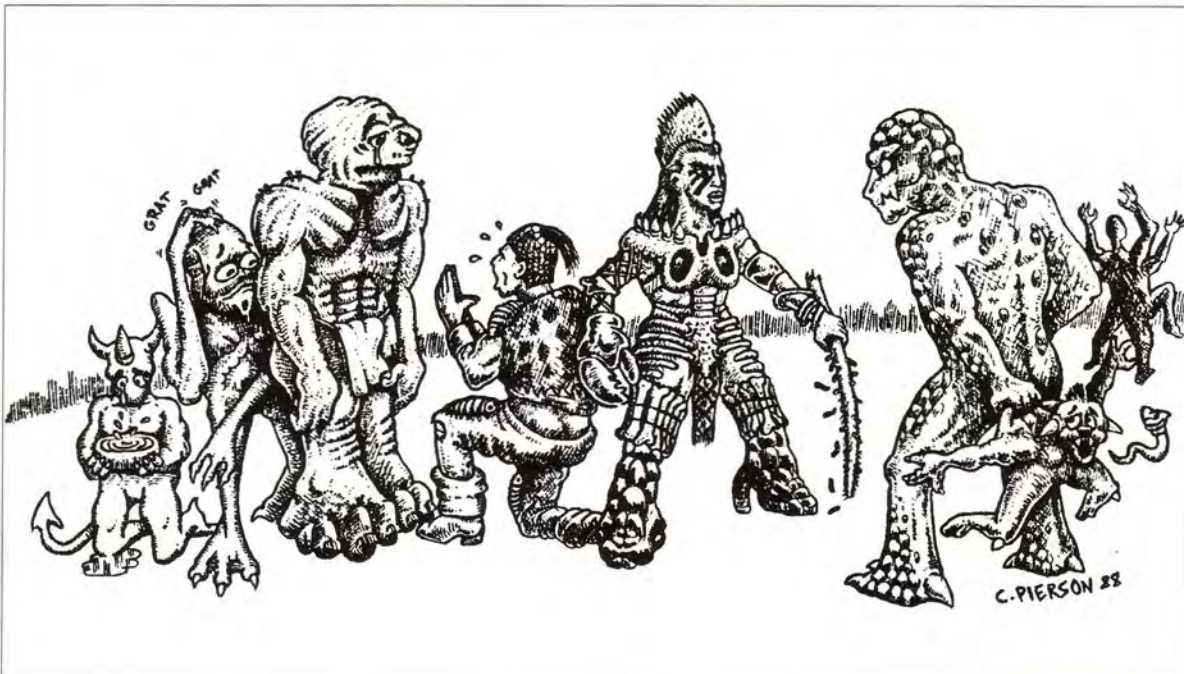
Sexe: Masculin Origine: Calotte Caste: Aventurier
Glaciaire
Force: 6 Rapidité: 7 Précision: 7
Perception: 7 Endurance: 8 Agilité: 9
Beauté: 3 Gaieté: 6 Aura: 7
Volonté: 4 Age: 20-25

PV: 34 SE: 8 Contrôle Maxi:
Paix intérieure: 49 Moral: 4 Apparence: 7 (6)
FI: 2 Niveau Social: 0

Symbiose: 70 Contrôle: 55 Séduction: 45
Communication: 65 Repérage: 55 Discrétion: 80
Saut: 80 Tir: 70 Lancer: 65
Combat: 70 Premiers soins: 70 Résistance: 60

Défauts: -
Talents spéciaux: Spécialisation en Fleurherbe.
Matériel: Pantalon de cuir, Phalène Pare-Soleil, Chemi-
se en Dentelle, Fleurherbe
Niveaux de relation: Snepmi +3.

Mathias ☐



In Nomine Satanis



Le jeu aux pieds fourchus !

un jeu par
CROC



DROIT DE REPONSE

Comme toujours pour clôturer Plasma, nous vous laissons la parole, à vous putrides lecteurs, et ce sans distinction de race, de couleur, de religion, de sexe ou d'âge, bien que les joueurs de Donjons et Dragons et de Torg (mais ne sont-ils pas identiques ?) soient fortement désavantagés et même ouvertement méprisés. En voici d'ailleurs un dont l'altitude du débat philosophique rendrait jaloux un joueur de Foot.

On croit rêver

De Bamok, de Rochefort s/m

-Salut

Bande d'enculés, qu'est ce que j'apprends, alors comme ça on ne se fait plus chier, on arrête la production des jeux comme Koros (pas une grosse perte) Whog-Shrog et Zone. Non mais ça va pas dans votre ciboulot: En tant que MJ de WS je vous signale que vous aviez promis une extension intitulé "Nexus Clouté" et qu'elle était déjà prévu pour l'année dernière. Bande de cons ça fait depuis que vous avez annoncé cette extension que je poiraute comme un con. Aussi comprenez ma rage contre l'annonce de Casus Belli 63 lorsque j'ai vu que vous stoppiez la production de Koros, WS et Zone. Je trouve cette démarche stupide et tout d'un coup je regrette d'avoir acheté Car Wars, le rêve américain, Whog Shrog, Metal Fantasy, Koros et autant vous dire que je ne compte pas acheter Turbochager, Guide des véhicules, ni tous les Plasma à venir. Je ne vous salue pas.

-Mon cher petit Bamok

Tu risques de poireauter "comme un con" pendant encore longtemps, car il n'y aura plus d'extensions pour Whog Shrog et tous les jeux que tu cites.

Nous regrettons que tu aies acheté Car Wars, Whog Shrog, Le Rêve Américain, Koros et Metal Fantasy, car avec tout cet argent tu aurais pu acheté un dictionnaire et faire ainsi de substantiels progrès en orthographe, syntaxe et conjugaison.

Nous te saluons bien bas et te souhaitons de bonnes parties de TORG.

UNE SEMAINE DE REVE... ...UNE SEMAINE DE JEU

**Du 12 au 18 août, participez dans un cadre idyllique,
à la semaine ludique SIROZ**

Dans le cadre des semaines de l'hexagone à Commercy (Meuse), vous pourrez, pendant toute une semaine être au coeur de la **SIROZ Productions**.

CROC en personne sera là pour animer de main de maître cette manifestation ludique majeur en vous faisant découvrir **Heavy Metal**, **In Nomine Satanis** / **Magna Veritas** et **Bitume**, ainsi que quelques surprises.

Vous pourrez jouer avec le Maître lui même, lui faire dédicacer vos jeux, donner votre avis sur les suppléments passés et à venir, vous faire initier à tous ses jeux, y compris, si vous êtes sage, au **tout nouveau jeu d'Heroïc Fantasy** dont vous découvrirez, en avant-première mondiale, les secrets les plus torrides.

Tous les autres jeux Siroz seront bien sûr à l'honneur ainsi que pleins d'activités à nul autre pareil:

-Le premier jeux de rôle grandeur nature d'**In Nomine Satanis/ Magna Veritas**.

-Des Paint Guns sur les jeux Siroz et notamment le mythique **Bitume**.

-Mais aussi de l'équitation, des randonnées et du kayak.

Réservez dès maintenant votre place en écrivant aux:
Semaines de l'hexagone
37 route Nationale
55200 Lérrouville

**NE PEDALEZ PLUS
POUR AVOIR VOTRE
PLASMA**



**SORTEZ DU PELOTON
ABONNEZ VOUS**

Ne faites pas comme les couillons du Tour de France et recevez Plasma pendant un an (6 numéros), en échange d'un chèque à l'ordre d'Idéojoux et du bulletin d'abonnement dûment rempli, le tout expédié à Idéojoux, Batiment A, 7 rue Jean Mermoz, 78000 Versailles.

Oui, j'arrête de pédaler comme un taré et pour ce faire je m'abonne pendant un an pour 6 numéros (1 an) à Plasma, le magazine du cyclisme constructif. Ci joint mon chèque de 175 francs à l'ordre d'Idéojoux. Voici mes coordonnées:

Nom:
Adresse:

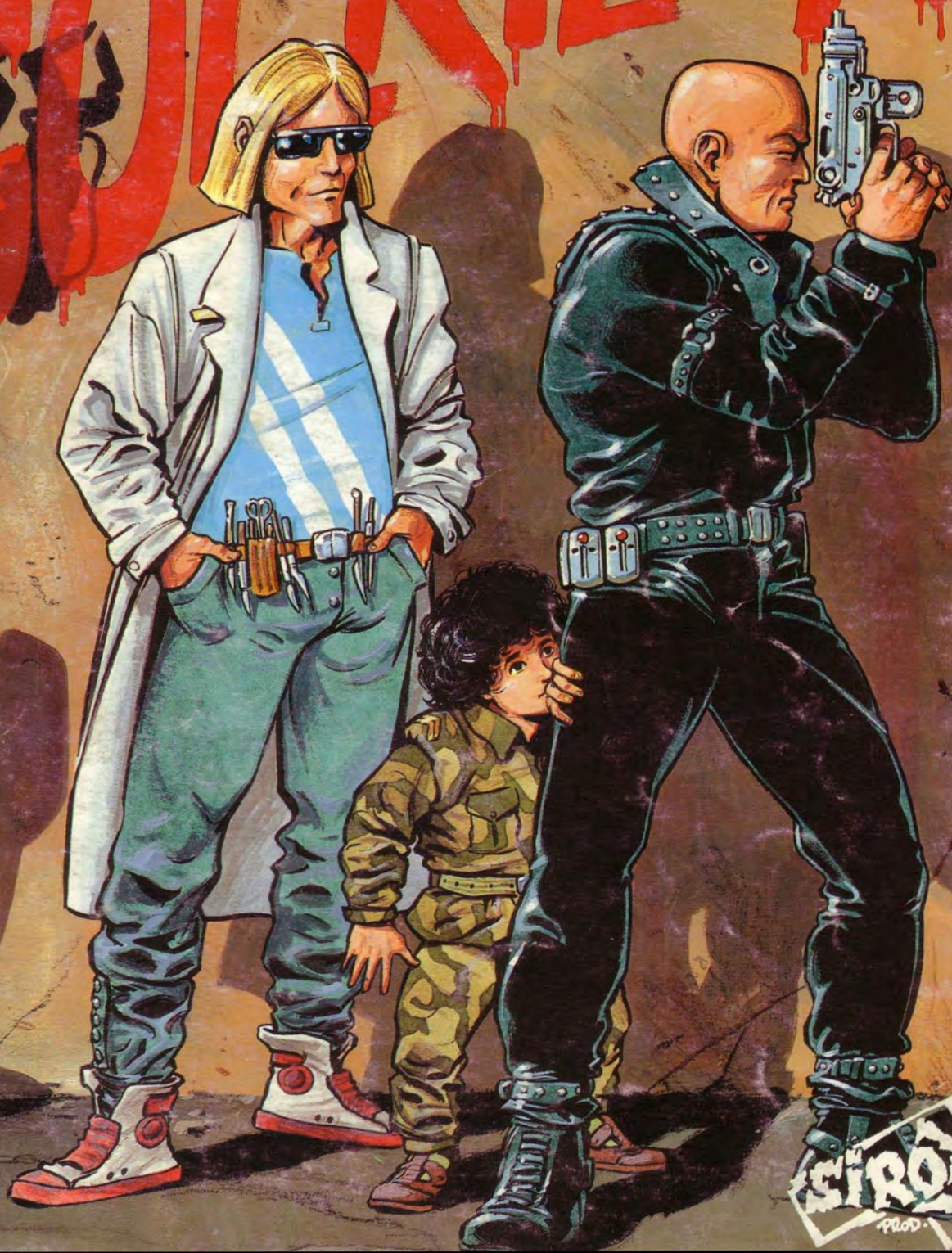
Prénom:
Code Postal/Ville:

Idéojoux, 7 rue Jean Mermoz, Bâtiment A, 78000 Versailles.

Extension n° 2 pour Heavy Metal

WARBRAN

GUTFRILLA



Par
CROC

MANCHUQI

