

**NOUVELLE FORMULE !
80 PAGES DE BONHEUR !**

Le magazine qui en a *plus*

Plasma

Septembre / Octobre / Novembre 94 - ISSN 1150-1472

N°14 - 45 F



RPG
Groups!
supplément gratuit
encart central 16 pages

INS/MV
Bitume MK5
Bloodlust
Berlin XVIII
SCALES
TOON
Car Wars
et GURPS :
Conan
Cyberpunk
Horreur

LE RIVAIN 94

SIROZ
PRODUCTIONS



Halloween
Concept
PRESENTE

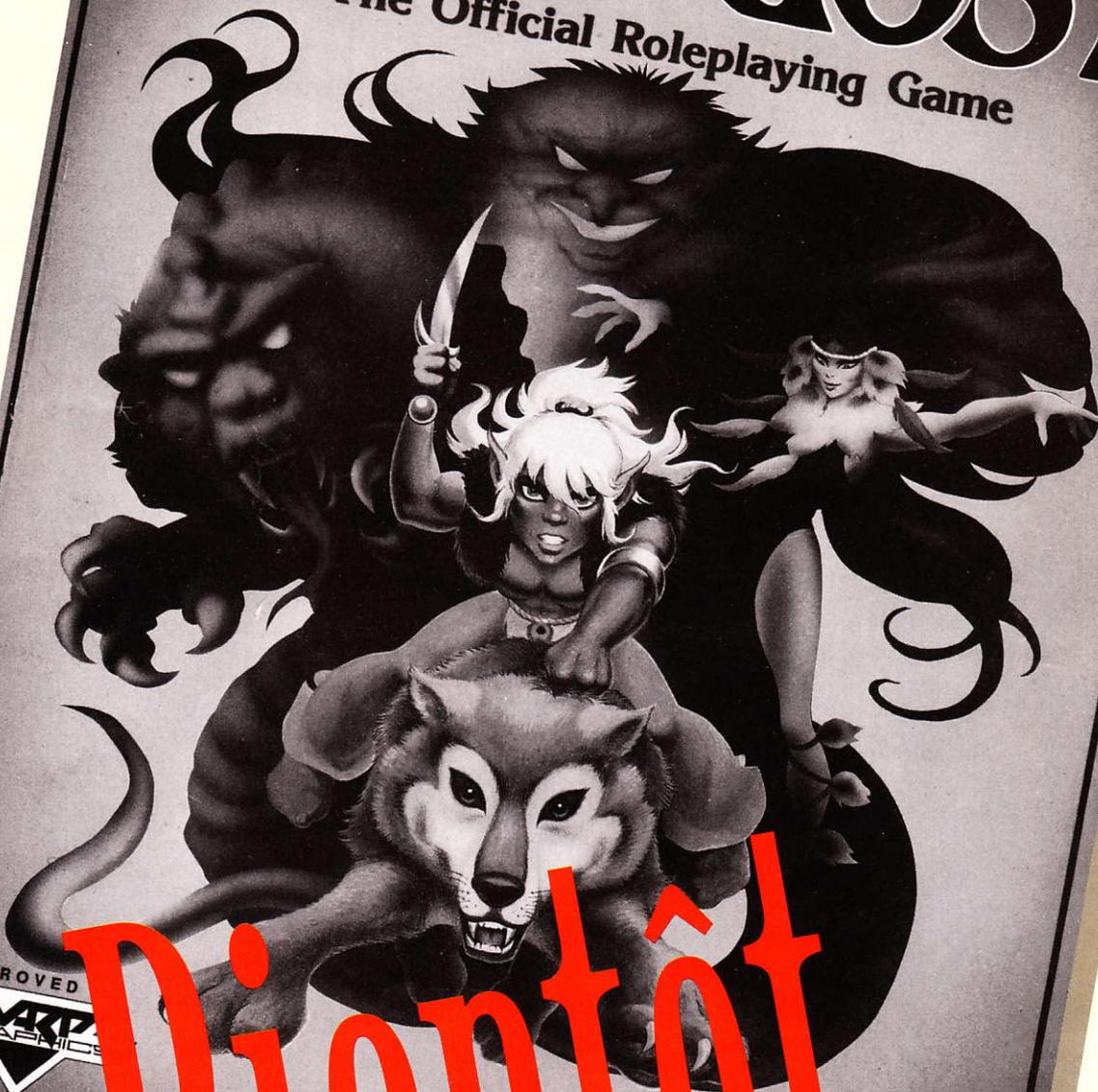
CHAOSIUM PUBLICATION 2605

Wendy and Richard Pini's

ELFOQUEST

The Official Roleplaying Game

2nd EDITION



Wendy and Richard Pini
with Peter M. Lennox, Jr.
and Frank



Riantôt

en français



Nouvelle formule, nouvelle taille, nouveau contenu (nouveau prix aussi), en un mot, **Plasma change !**
 Pourquoi ? Pour mieux vous satisfaire ! Après tout, c'est vous qui achetez, nous on écrit avec amour.
 Alors quand vous nous dites quelque chose, on vous écoute. Ou alors on fait semblant.

Pourquoi **80 pages** ? Avec la gamme Gurps qui grossit à vue d'œil, Roleplayer a besoin de place et c'est pourquoi nous lui consacrerons désormais 16 pages. 16 pages entièrement consacrées à Gurps, avec des aides de jeu, des previews, des scénarios pour vos univers préférés et toutes les réponses à vos questions.

Plasma c'est **Siroz**, mais c'est aussi **Halloween Concept**, et les 48 pages du Plasma ancienne formule commençaient à être un peu serrées aux entourures avec la sortie de Toon et d'autres jeux dont on reparlera bientôt, alors on augmente. On est comme ça chez nous. Une augmentation de page, ça veut dire plusieurs choses : plus de scénarios, plus d'aides, plus de petits trucs sur les jeux ou sur ceux qui les écrivent, par ceux qui les écrivent, on est jamais aussi bien servi que par soi-même. Cela permet aussi de parler des jeux publiés par d'autres maisons d'édition, qu'elles soient françaises ou étrangères, que l'on aime ou que vous aimez, c'est selon.

Plasma passe **trimestriel**. Les mauvaises langues pourront dire qu'il l'était déjà de fait, on les conchie. Faites le calcul vous même : 56 pages 6 fois par an et 80 pages 4 fois par an, c'est du pareil au même.

Mais ce n'est pas fini, la nouvelle formule va continuer à évoluer au fil des numéros. Et puisque c'est vous, on peut même vous confier un secret : dès le prochain numéro, vous trouverez le premier volet d'**une série de jeux de plateau** signés **Croc**, ainsi qu'un grand concours de Noël où vous pourrez gagner un an de produits Siroz et Halloween. A quand Plasma avec un **gadget** ? On ne vous en dira pas plus ici, mais vous trouverez plus de détails dans le magazine, vous n'avez qu'à le lire. Quant à l'augmentation de prix, regardez autour de vous dans votre boutique préférée si vous trouvez un prozine (un magazine vendu uniquement dans un réseau spécialisé, on parle pas de Casus) de 80 pages vendu moins cher que Plasma.

Si vous le trouvez, tant mieux pour vous, mais on vous remboursera rien, c'est pas écrit Darty.
 Merci qui ?

2Elles sont fraîches mes **NEWS PREVIOUS**
 elles sont fraîches mes **PREVIOUS**

6 **TOUT CA NE VAUT PAS UN CLAIR DE LUNE A MEAUBEUGE**
 un scénario **INS/MV** à jouer à Dreux ou à Trois...

12 **LOUIS XX LACHE SA TETE !**
 Un scénario pour **Bitume MK5**
 ça fait longtemps, on en profite !

20 **LE BON, LABRUTE ET LE TRUAND**
 du sang, du sexe, de l'aventure, bref un scénario pour **Bloodlust**

26 **JE T'AIME GROS COMME ÇA**
 un **conte** spécialement écrit pour vous par Rolland Barthélémy !

29 Nos pages **PAGES CULTURE**
 avec au sommaire des rires, des chansons, des jeux dont vous n'entendez parler nulle part ailleurs, et une **AFFICHE TOONESQUE !**

51 **TOON WARS** un scénario pour **Toon !**
 Toute ressemblance avec un célèbre film nous valant instantanément un procès, c'est la mode, alors chuttttt !

56 **PAN ! T'ES MORT !**
 UNE AIDE DE JEU pour et par ceux qui trouvent que le système de jeu de **Berlin XVIII** ne tue pas assez.

58 **DRUGS, SEKT & ROCK N'ROLL !**
 A Berlin, quand il neige, il fait froid. Très froid. Il faut le savoir. Alors en sandale dans la neige, moi je dis non. C'est bien sûr un scénario pour **Berlin XVIII !**

65 **SCREW !** Mais pourquoi un scénario pour **Scales** s'appelle-t-il «vis» ? Ce ne serait pas plutôt vice ?

72 **Toon 2**, le retour ! Ou plutôt **LA JOIE DES DEPARTS EN VACANCES !**
 Peut facilement s'adapter au retour de vacances, faut juste être plus bronzé.

76 **UN PITBULL NOMMÉ WANDA**
 un micro scénario à 2 Francs pour **INS/MV !**
 Merci qui ?

78 *Vroooooooooooooooooooooooooooooom !*
 Toujours plus vite avec **Car Wars**

80 La page du **COLONEL KURTZ, LE COURRIER**. Aujourd'hui, un spécial fanzine !

Et bien sûr, le cahier Roleplayer pour Gurps désormais de 16 pages !

Ça se passe comme ça dans Plasma !

HEP, LISEZ BIEN TOUT, Y A PEUT-ETRE DES TRUCS À GAGNER DANS LES PAGES DE NEWS. MAIS FAUT SAVOIR LIRE POUR ÇA, ET ETRE LE PREMIER À RÉPONDRE. POUR NOUS JOINDRE, C'EST FACILE : HALLOWEEN CONCEPT, PLASMA, 11 RUE DE MARSEILLE, 75010 PARIS.

House of Croc !

DÈS LE PROCHAIN NUMÉRO DE PLASMA, LE PREMIER VOLET D'UNE SÉRIE DE JEUX DE PLATEAUX EN EN CART, DANS LA PLUS PURE TRADITION SIROZ : HOUSE OF CROC.

Allô ? Qu'est-ce que c'est ?

D'abord, un jeu de plateau en encart, pour ceux qui ne sortent pas beaucoup ou alors très tard la nuit et uniquement dans les cimetières, c'est un jeu de plateau (comme son nom l'indique) présenté en encart (bis) dans un magazine. Les plus âgés d'entre vous se rappelleront de feu Jeux et Stratégie™© et les plus juvéniles penseront aux numéros de Casus Belli qui de temps en temps nous fait une petite gâterie : un p'tit wargame, un p'tit jeu en solo, un p'tit plateau de Blood Bowl, un p'tit circuit de Formule Dé, un p'tit etc.

Mais pourquoi faire un jeu en encart alors qu'on pourrait se faire des milliards en le packagant à la Gambiiiiiiiiiiiiip Workbiiiiiiiiiiiiip et en le vendant une fortune ? On est comme ça chez Siroz. On pense à vous. On vous aime. C'est beau.

Et ce n'est pas une question de qualité, car sans aller jusqu'à dire que les jeux en encart sont de meilleure qualité, quand on voit le prix et la qualité d'un jeu comme Advanbiiiiiiiiiiiiip Spabiiiiiiiiiiiiip Crubiiiiiiiiiiiiip de Gambiiiiiiiiiiiiip Workbiiiiiiiiiiiiip, on se dit après une demi-heure de jeu qu'on a fait un bel acte manqué. Eux aussi, d'ailleurs.

Mais c'est parfois une question de goût, tout le monde ne peut pas, comme nous, être détenteur du bon goût. Et un jeu en encart, si on aime pas, on le jette. On le déchire et il n'a rien coûté, ou presque.

Alors de quoi ça parle House of Croc ? D'une demeure, un vieux manoir, une grosse baraque, avec plein de pièces, une cuisine, une salle de bain, des toilettes et prise à différentes époques de sa vie, une par volet du jeu et où il se passe plein de choses. Et qui est-ce qui écrit et qui conçoit ? Ben comme son nom l'indique : Croc soi-même, avec ses petits doigts musclés. On ne voit pas bien ce qu'il fait, parce qu'il cache tout dès que l'on s'approche, mais après avoir posé un micro, on a cru entendre les mots suivants : Soldats ? serial killer ? zombis ? Gore ?

Gore ? ce n'est pas le mythique jeu de plateau publié il y a longtemps à peu d'exemplaire ?

Assisterons-nous à un revival du jeu de plateau très Gore avec House of Croc ? Vous le saurez si vous restez avec nous dans le prochain numéro.

C'est sorti !

TECHNOLOGIE POUR SCALES

Sur le même modèle que l'extension Politique, Technologie est arrivée pour Scales ! Dans cette extension, vous pouvez découvrir tout ce que vous devez savoir sur les différents systèmes informatiques, les projets secrets de la Mc Keenan & Dodge, les armes à feu et les armes magiques (magiques ? Ben oui, magiques avec des bonus à +2 ou +3 pour vous foutre sur la gueule avec le sourire), les structures géographiques un peu bizarres où la gravité s'inverse et où les boussoles s'affolent, et les ley lines, les transferts de technologie entre le Dragon Céleste et les Technomanciens, l'organisation des QG des différents Dragons et plus encore. Tout ceci et des scénarios comme s'il en pleuvait ! Vous aimez Scales, nous aussi ! Merci qui ?

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

STELLA INCOGNITA POUR STELLA INQUISITORUS

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

Tout ceci et un guide d'astronomie à l'intention de ceux qui ne sortent pas beaucoup par ce qu'il y avait encore de la place.

Par Pitch, heu, Pierre Henri Pevel et illustré par les Synapses.

L'ECRAN DE TOON

Il est beau, il est frais, mon écran !

Premier supplément de choix pour Toon, le jeu de rôle dans l'univers des cartoon ! Un jeu de rôle n'est pas un vrai JdR sans écran ou paravent ou truc derrière lequel se planquer quand tout déconne ! Et il est beau cet écran ! Il est splendide ! Il est signé Rolland «Casus Belli» Barthélémy. Il est en couleur et tiens, dans ma grande mansuétude, j'offre la prochaine extension de Toon au premier qui m'écrit combien il y a de personnages dessinés sur l'écran. Je suis comme ça.

Mais ce n'est pas tout ! Pour ne pas faire mesquin, l'écran est accompagné de 64 pages de scénarios plus délirés les uns que les autres ! En vrac, et pour ne pas déflorer le sujet : des fourmis mutantes, des Martiens, des sorcières, des vaisseaux spatiaux qui s'enfoncent vers l'infini, des espions, des momies et sûrement quelques rats laveurs qui doivent bien traîner dans les coins.

La cerise sur le gâteau, c'est toujours le dessin animé flip-book de Pierre «Animal» Le Pivain, la suite des aventures du lapin mixomatose des règles de base. Pauv' lapin...

Merci qui ?

Par Greg Costykian et Warren Spector, adapté par Tristan Lhomme, illustré par Kyle Miller et Pierre Le Pivain. Ecran illustré par Rolland Barthélémy. Rien que du tout bon.

Chez nos confrères

Vous aimez Toon ? Jetez vous sur le Casus 82 ! Non seulement il est beau avec une couverture un peu conceptuelle d'Eric Puech, mais il y a un scénario de Toon inédit, qui se déroule durant une convention de JdR, par Tristan «Je suis là aussi» Lhomme et illustré par Rolland Barthélémy. Juste un détail : ce scénar, c'est du vécu, du vrai de vrai garanti sur facture. Mais par rapport à ce que l'on peut trouver dans certaines conventions, c'est rien du tout...

Ça sort !

GURPS JAPON POUR GURPS

Tout sur le Japon médiéval pour GURPS ! Une période phare pour l'empire du soleil levant, l'arrivée des occidentaux sur les îles et le développement du commerce. Des samourais, des jésuites, des ninjas, des portugais, Richard Chamberlain, des ronins, encore des ninjas et toujours des ninjas. Un outil indispensable pour jouer en extrême-orient, et pas seulement à GURPS. Après la

lecture de Gurps Japon, vous saurez tout sur le combat médiéval, sur les châteaux, les arts martiaux y compris le style Chambara, les combats de masse les modificateurs au système de base et même un chapitre sur les Geishas pour vous émoustiller un max ! N'oubliez pas que les extensions de GURPS sont aussi des outils pour ceux qui veulent changer d'air et insuffler un peu de brise dans leurs univers fétiches, et le succès de l'édition française ne nous démentira pas.

Adapté par Tristan «Là, là, et là aussi» Lhomme. Illustrations de Greg Cervall qui insiste pour qu'on l'appelle comme ça, alors que c'est même pas son nom.

PETITE ANNONCE PAS PIRATE POUR UN SOU !

Pour fêter la sortie de Gurps Japon, le joli magasin Cellules Grises d'Evry organise une jolie séance de dédicace avec le gentil illustrateur de Gurps Japon, qui signe d'un gentil pseudonyme, Greg Cervall pour faire viril, alors que c'est le tout doux Cédric Giroux. Pour plus de renseignements, pour leur demander l'heure, pour leur demander la date, pour leur demander s'ils ont le dernier Plasma, l'écran de Toon, la dernière extension d'INS/MV, la version d'In Nomine américaine, contactez le magasin, Cellules Grises, au 64 97 81 74. Dites que vous venez de notre part, ça fera toujours plaisir. Surtout à nous.

Ça sortira

MAGIE POUR SCALES

L'extension idéale pour tous les magiciens, les alchimistes, les sorciers, les technomanciens et les Dragons qui pratiquent l'Art avec un grand A. Les rituels, les formules, les sorts à lancer seul ou à plusieurs. Les sources de Mana les plus puissantes, le point sur les recherches magiques de la Mc Keenan & Dodge et des technomanciens indépendants. Tout sur les magiciens du monde de Scales, de Sidney à Anton Sykes. Un produit magique comme seul Siroz sait les faire ! le seul problème, c'est qu'on ne peut vraiment pas vous en dire plus ! Non pas parce que l'on ne sait pas ce qu'il y a dedans, elle est déjà écrite alors bon, mais parce qu'il ne faut pas gâcher la surprise et Dieu sait si elle est importante. D'un certain poids diraient certains.

C'est le moment de sortir son écran de Scales, dessiné par Guillaume Sorel, et de le regarder à nouveau. Enfin moi ce que j'en dis...

Par Croc et la joyeuse bande de la Siroz Dream Team, illustré par Alberto Varanda, Guillaume Sorel et Stéphane Beau. On ne change pas une équipe qui gagne comme dirait Tapie.

GURPS SPACE POUR GURPS

Space, c'est l'extension que vous attendez tous si vous êtes attirés par l'espace infini et les frontières finales. Que vous jouiez à Star Wars, à Star Trek, à Traveller, à Méga 1, à Méga 2, à Méga 3 à Cyberpunk ou que vous ayez envie de jouer dans un univers de science-fiction, Space est fait pour vous. Space, c'est l'une des extensions de Gurps les plus denses de la gamme, et ce, pour le même prix ! Un souci de réalisme, une véritable mine de renseignements et de scénarios, une extension autorisée par la NASA et par les civilisations extra-terrestres les plus connues de l'ouest de M31 au fin fond de l'univers. Gurps Space c'est une véritable ouverture vers de nouveaux univers où la main de l'homme n'a jamais mis le pied.

Comme dirait la limace gluante de Bronskul : «Du tout bon, mec. Du tout bon.»

BERLIN KONFIDENTIAL POUR BERLIN XVIII

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

GURPS VAMPIRE POUR GURPS

Probablement une des extensions les plus abouties de Gurps. L'alliance du plus représentatif des jeux de rôle d'Ambiance (bah, que ce mot est laid, surtout avec un A majuscule), Vampire, publié par White Wolf et adapté en France par Hexagonal, et du meilleur système de jeu générique, Gurps, publié par Steve Jackson Games et traduit par Siroz-Idéojoux, c'est à dire nous. L'alliance de l'esprit et du muscle, de l'essence et du moteur, du saucisson et de l'ail... heu, je m'égare... Vampire, un jeu sombre, un jeu froid, un jeu qui prend un nouveau visage grâce à la meilleure mécanique de jeu que nous connaissons.

Siroz a Témoin n°1

Ce qui devait arrivé, arriva. On s'est encore fait allumer dans une émission à la con. Qui on ? Le jeu de rôle en règle générale, toutes

tendances confondues. Je vous passe les détails, mais vous pouvez lire le Casus 82 pour vous faire une idée si vous n'avez pas suivi l'affaire, sordide, du suicide au pistolet à grenaille d'un jeune qui jouait à un semi-grandeur-nature de sa composition, Harm.

Enfin le fait est que tout le petit monde du JDR (la Dream Team en tête), était réuni, un peu comme sur le poster Toon, début Août dans les studios de TF1 pour enregistrer un droit de réponse à ces sordides informations sous une forme originale : Une chanson à la manière du Live Aid de Bob Gedolf ou du Hear 'n Aid de Ronnie James Dio pour l'Ethiopie : Le Rôle 'n Aid !

A la basse, Didier Guiserix. Aux guitares, J.L. Bizien, Zlika, Jeff et Pierre Rosenthal. A la batterie, Stéphane Bura et ses quatre bras et au tambourin qu'il manie étonnamment bien, Tristan Lhomme. Aux Lead Vocals, à tout seigneur tout honneur, Croc lui-même entamait après s'être découvert un registre inexploité dans les aigus. Suivaient Didier Guiserix, Denis

Gerfaud, les G.E.Ranne, Frederic Weil et pour finir Pierre Rosenthal. Du jamais vu ! Quant au chœur, c'est facile, vous prenez le poster de Toon, vous rajoutez une ou deux têtes, vous en sucrez une ou deux et le tour est joué.

Il paraît que TF1 réduira le morceau en coupant les solos de guitare, surtout le duel de 12 minutes du duo Bizien-Rosenthal, mais la chanson sera tout de même diffusée vers 23 heures et des poussières au tout début du mois de Septembre. A ne pas manquer !

Une opération qui fait déjà du bruit, au moins au sens littéral du terme. Si vous êtes sages, dans le prochain numéro, les paroles du morceau : «On est des gentils, croyez-nous !».

Il est arrivé !

Au moment où vous lisez ces lignes, là, maintenant, tout de suite, In Nomine est sorti aux Etats Unis. Et depuis pas longtemps (enfin

ça dépend de vous, si vous achetez votre Plasma avec un an de retard, j'en connais, on peut rien faire pour vous...) ! Et si ça se trouve, Steve Jackson Games croule déjà sous les procès des ligues de moralité, ses entrepôts ont peut-être déjà brûlé, les services secrets se disent qu'il y a décidément du louche chez Steve, et les zombis Haitiens décident d'aller voir si on parle d'eux dans la version US du jeu de rôle français le plus vendu et le plus exporté, on ne le répètera jamais assez !

Le plus vendu ? 15.000 exemplaires, les doigts dans le nez, et c'est pas fini. Et entre nous, le stock a pas été fourgué en solde, ni offert dans les conventions. (Je vais me faire des amis, là.)

Le plus exporté ? L'Allemagne, les USA, bientôt l'Espagne et l'Italie. Et par de vrais éditeurs qui existent, pas des éditions fabriquées en France par Siroz pour essayer de les faire diffuser à l'étranger, ni des traductions offertes gracieusement sans contrepartie. (Tiens, là aussi...)

Bon, maintenant, cela dit, au moment où on écrit ces lignes, In Nomine n'est pas encore sorti (La GenCon commence dans quelques jours seulement, le 18 août) et nous n'avons accès qu'à la sortie papier des premières épreuves.

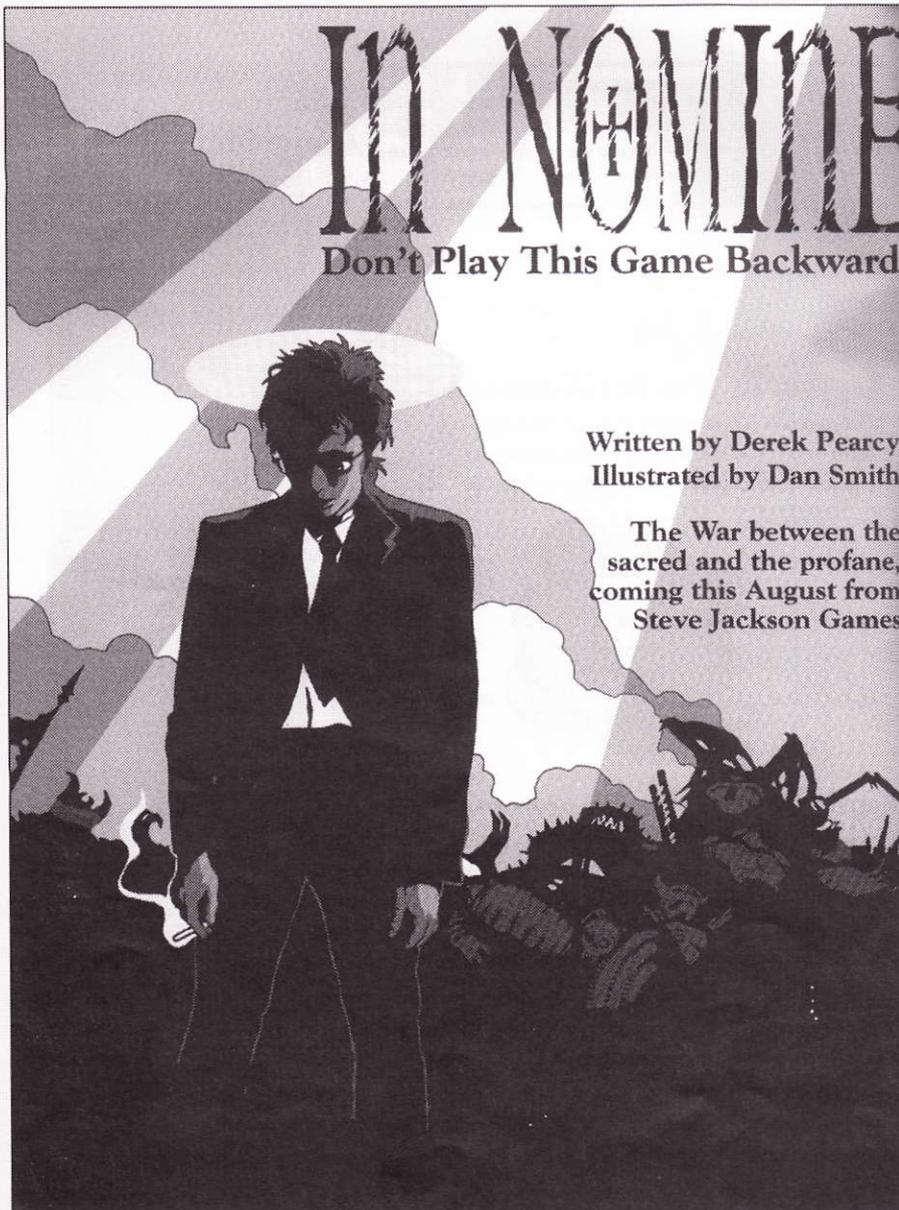
Alors quoi de neuf ?

Ben tout en fait. Vous voyez la différence entre Trois hommes et un couffin et le Remake américain, Trois hommes et un bébé ? Ou meilleur exemple, le remake de La Totale de Claude Zidi par James "Terminator" Cameron : True Lies avec Arnold Schwarzeneger dans le rôle de Thierry Lhermitte et Bill Paxton dans le rôle de Michel Boujenah. Ca vous donne une idée ?

Il y a trop de différences entre le jeu original et In Nomine version US pour en faire le tour en un instant. Mais sachez seulement qu'il y a moins d'Archanges, moins de Princes Démons et que les rôles ont été modifiés.

Les caractéristiques sont les mêmes, mais divisées en trois cercles, les forces corporelles, éthérées et Célestes (traduction un peu approximative...). Il y a toujours un nombre de points à attribuer mais il existe des minimums à attribuer dans chaque cercle suivant les "races" que l'on veut jouer, humains, Démons, Anges, Serviteurs.

Il existe différents types ou familles d'Anges et de Démons, dans la plus pure tradition White Wolf, ce que Croc avait d'ailleurs refusé de faire parce que jouer un "Chérubin" ça fait un peu naze. En fait, c'est peut-être l'une des plus grosses différences, cette manie qu'ont les américains de mettre des étiquettes tout le temps. Le système de Hierarchie Archange-Ange et Prince Démon-Démon suffisait largement pour remplacer le sempiternel



alignement et laisser la bride sur le cou des joueurs, mais les américains ont préféré rajouter des noms bizarres et des familles ou des clans. Ça prend surtout de la place. Certes, la violence, le sexe et l'humour noir qui parsèment harmonieusement INS/MV ne peuvent passer tels quels aux states, mais de là à en faire un clone de jeux White wolf, l'emballer dans un simili verbiage intello (inventez des noms de plus de 6 lettres et placez les dans un texte, vous avez un jeu d'ambiance. Bien-tôt Doryphore RPG) il y a des limites.

La seconde différence, c'est une question de culture. Les écrits religieux aux Etats Unis sont un peu teintés de gigantesque connerie. Je m'explique : Darwin n'est toujours pas accepté dans tous les états et certaines écoles privées, des public schools, n'hésitent pas à enseigner que ni les noirs ni les femmes n'ont une âme. Alors que nous savons très bien que les noirs ont une âme. Pour les femmes, ils ont peut-être raison, après tout. Et nous ne parlons même pas de La dernière Tentation du Christ ou des Versets Sataniques.

Alors forcément, les références ne sont pas toujours les mêmes et risquent d'en déconter plus d'un. Rappelez vous ce con d'enseignant dans un patelin paumé du Middle West des USA qui avait interdit les langues étrangères sous prétexte que l'Anglais suffisait à Jésus. Le con. Bah tiens, on offre un In Nomine au premier qui nous écrit pour

PETITE ANNONCE PIRATE. Le jeune Jeff (cf photo p. 80), cherche local à moins de 100 francs de loyer pour faire du bruit, heu du rock comme ils disent les jeunes et plus si affinités.

nous donner le N° du Plasma dans lequel figurait cette info. Merci qui ?

La plus grosse boulette de l'édition américaine est pourtant autre part. Le principe même d'INS-MV est que le jeu (d'ailleurs, dans In Nomine, c'est la guerre, pas le jeu, nuance importante) se déroule sur Terre et que les Anges et les Démons y sont « prisonniers » dans des corps humains, c'est une condition sine qua non. La plupart du temps cela les arrange plutôt parce qu'entre l'ambiance facho du Paradis et l'enfer de l'Enfer, ils préfèrent largement notre bonne vieille terre où ils peuvent s'amuser. C'est pour cette raison qu'ils n'ont rien à attendre de la mort, puisqu'elle les renverrait chez eux à vitesse grand V. Et ils n'ont aucun moyen, aucun, de retourner au Paradis ou en Enfer sauf faute grave ou fin de leur mission sur Terre. Dans In Nomine, l'Ange ou le Démon n'ont qu'à se concentrer, réussir un jet de dé et zou, à Créteil, ou plutôt zou, chez eux. Et qu'on ne me dise pas que c'est super compliqué qu'ils ne réussissent jamais. Ils peuvent le faire. Dans un JdR, il ne faut pas penser au niveaulement par le bas, mais par le haut. Si on ne

veut pas qu'un personnage, même un sur cent, puisse accomplir une action, le plus simple reste encore d'interdire l'action, à tout le monde. Et ça, ça change tout. Suite au prochain numéro !

Là-bas, loin de chez nous.

Ceux qui ont lu Toon ont pu remarquer sur le rabas de couverture la bio (trop) rapide de Warren Spector et la mention de sa participation à la série des Ultima, sans conteste possible le jeu sur micro qui se rapproche le plus du jeu de rôle sur table. Vous me direz, Ultima 8, c'est une sombre bouse. Ce à quoi je répondrai, oui, mais justement mon bon monsieur, et c'est là que nous revenons à Warren Spector. Suite au relatif échec d'Ultima 8 et aux milliards de lettres d'insultes pas du tout virtuelles qu'Origin Systems a reçu depuis quelques mois, Lord British lui-même a confié les rênes d'Ultima 9 à Warren «Toon» Spector ! Spector n'est pas vraiment un nouveau dans le genre puisque c'est à lui que l'on doit Ultima 5 et 6, considérés par certains comme étant les meilleurs de la série. Et ce n'est pas tout. Ils nous promettent Ultima en Réalité Virtuelle avec le casque et tout et tout pour bientôt, entre le 10 et le 12. C'est pas très précis, mais on attend quand même.



Sachez négocier les virages de la vie, ne restez pas au pied du mur !

ABONNEZ-VOUS À PLASMA, LE MAGAZINE QUI EN A !

ENCORE PLUS POUR MOINS CHER !

Plasma, **6 NUMÉROS**, pour **225 Francs**

au lieu de 270 Francs, c'est pas cher.

C'est même donné. Vous attendez quoi ?

OUI ! DEUX FOIS OUI ! SI J'HABITE EN **FRANCE** METROPOLITAINE, JE DECOUPE CETTE DEMI-PAGE, JE LA REMPLIE, **SIGNE** DE MA MAIN OU DE CELLE DE MA MERE OU DE MON PERE (OU DE MON TUTEUR LEGAL) SI JE SUIS MINEUR ET LA RENVOIE A **PLASMA, 11, RUE DE MARSEILLE, 75010 PARIS** ACCOMPAGNEE D'UN **CHÈQUE DE 225 FRANCS** SEULEMENT

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Signature (des parents pour les mineurs) :



Tout ça ne vaut pas une fin de semaine à Maubeuge

Un scénario pour Anges, Démons, Anges musulmans ou membres du bureau
(Anges + Démons) Avec du raï, du sexe, des filles, de la violence,
de l'Islam et encore du raï ! Yo !



DREUX EN FETE
1er FESTIVAL RAÏ

**INCH'ALLAH
MON FRERE !
LA LECTURE DE
CE SCÉNARIO
NÉCESSITE LA LEC-
TURE DE L'EXTENSION
INS'H ALLAH. CELLE-CI TRAITE
DE L'ISLAM "À LA IN NOMINE SATANIS", ET PRÉ-
SENTE LES ARCHANGES ET LES PRINCES-DÉMONS
MUSULMANS. ALLEZ HOP, AU BOULOT : Y'A PLEIN
DE BEAUX POUVOIRS TOUS NEUFS ET DE VO-
LUPTEUSES HOURIS AUX YEUX DE GAZELLE.**

VISITEZ DREUX, SES TROIS CITÉS HLM, SON FRONT NATIONAL...

La jolie ville de Dreux a commencé à faire parler d'elle en 1983, au moment où le candidat du Front National, M. Stirbois, fort de ses 16,72% des voix au premier tour, obtient une place d'adjoint au maire. Après sa mort, sa femme, Marie-France, lui succédera.

Les années passent... Et l'ambiance ne s'améliore pas, entre les trois cités HLM les plus «dures» (la Croix-Tiénac, les Chamart, le Lièvre d'Or) et les coins «extrême-droite» du voisinage, dont le village de Saint-Remy, surnommé poétiquement SS Ville¹.

C'est de là que viendra, d'ailleurs, la voiture occupée par cinq jeunes qui feront, le 16 juillet 94, un carton sur les habitants — maghrébins — de la cité de la Croix-Tiénac. D'une manière générale, racisme, violence et drogue paraissent être le lot du coin.

Toute une ambiance, on aime ou on aime pas...

... ET SON FESTIVAL DE RAI

Nous sommes le 1^{er} Août 1994. La ville est encore survoltée depuis «l'incident» survenu il y a peine 2 semaines. C'est le moment que choisit le maire, Jean Bon, pour annoncer que va se dérouler, dans 15 jours, dans la cité du Lièvre d'Or, la première édition d'un festival de Rai.

L'annonce surprend absolument tout le monde. Est-ce réellement une bonne idée, alors que la haine mutuelle des deux communautés est à son maximum, de lancer un festival de musique arabe ? Jean Bon, poussé par son adjoint Ahmed Rebi, affirme que oui. Il pense que Dreux souffre d'un réel problème d'image - en ce quoi il n'a pas tort - et qu'un festival de musique permettra de rendre à la cité une image festive... sans compter qu'une distraction sera vraiment la bienvenue pour tous les jeunes...

COMPLIQUONS ENCORE UN PEU LA SITUATION...

Il n'est pas sûr que le maire ait raison. Le risque est grand que la situation devienne rapidement explosive, les jeunes extrémistes (Front National et autres) pouvant prendre ce festival comme une provocation.

Mais les problèmes entre «racistes» et «maghrébins» ne sont rien — ou presque — par rapport aux dissensions que peut créer ce festival entre l'Archange Khalid et l'Archange Hassan.

Hein ? Quoi ? Que viennent faire des Archanges musulmans là dedans ? Vous allez comprendre.

L'Archange Hassan avait sous sa protection particulière une jeune chanteuse de Rai marocaine dénommée Sabra. Il y a deux mois,

la chanteuse a annoncé son intention d'aller faire une tournée en Algérie... et a aussitôt disparu.

Elle avait été enlevée par un groupe d'islamistes convaincus, proches de l'Archange Khalid. Ceux-ci, opposés au rai (une musique lubrique et démoniaque) considéraient la venue de Sabra en Algérie comme une provocation du Diable. Sabra aurait été exécutée aussitôt si certains éléments du mouvement n'avaient préféré décider de la garder quelques temps en otage, au cas où sa vie puisse servir de moyen de pression.

L'Archange Hassan, furibard, et déjà très énervé par toutes les exécutions d'intellectuels en Algérie, est allé aussitôt protester auprès de l'Archange Khalid... qui a refusé de s'en mêler, considérant que ses troupes utilisaient les moyens qu'elles pouvaient dans cette lutte contre le Démon. Hassan a donc envoyé certains de ses Anges négocier, auprès des intégristes du mouvement, la libération de Sabra. Les négociations sont ardues et les Anges avancent sur le fil du rasoir : une erreur, et la chanteuse sera aussitôt exécutée.

Une exécution, qui, les Archanges et les Princes-Démons chrétiens en sont convaincus, mettrait le feu aux poudres entre Hassan et Khalid...

Introduction

Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel. Celui-ci leur expose en quelques phrases la situation. Elle est simple : un festival de rai va avoir lieu à Dreux. Risquent de s'y affronter skinheads et arabes, ainsi que, entre maghrébins, fans de rai et intégristes opposés à cette musique.

La mission des joueurs : que le festival se passe bien. Le contact résume aux joueurs la situation, leur parle de l'enlèvement de Sabra et de la guerre ouverte entre les deux Archanges musulmans que l'exécution de la chanteuse risquerait de provoquer.

Il leur précise que les intégristes proches de Khalid sont prêts à prendre prétexte du moindre incident dans ce festival de rai pour exécuter la chanteuse marocaine. En effet :

- Si le festival se révèle être une orgie d'alcool et de sexe, les intégristes considéreront que c'est là la preuve que le rai est anti-islamiste, voire même œuvre directe du Démon.

- Si les fans de rai ridiculisent l'Islam ou les Islamistes, même topo.

- Et si des incidents graves surviennent entre la communauté maghrébine et les skins du coin, les islamistes concluront aussitôt que le rai amène la violence et qu'ils ne désirent pas qu'une telle violence soit importée dans leur pays.

Dans les trois cas, ils exécuteront Sabra (symbole du rai et donc du Démon) pour le bien de l'Islam. Et ce sera la fin de l'entente millénaire entre Hassan et Khalid.

Or, la hiérarchie des joueurs ne désire pas du tout que les deux Archanges musulmans les plus puissants se foutent sur la gueule. La raison en est simple :

SI LES JOUEURS SONT DES ANGES (MAGNA VERITAS) :

Les Archanges chrétiens n'ont aucune envie que Khalid et Hassan se déchirent. Les deux Archanges sont, malgré les dissensions millénaires entre chrétiens et musulmans, leurs alliés dans la lutte contre le Mal,

Deux Archanges (mêmes musulmans) se battant au nom de Dieu, quelle belle victoire du Démon ! Il y aurait du Malphas là dessous qu'il ne faudrait pas aller chercher plus loin. Et puis, Khalid est assez intégriste comme cela : pour le bien du christianisme, l'influence modératrice d'Hassan est une chose qu'il ne faudrait surtout pas perdre.

Toutes ces raisons (plus celles du paragraphe suivant sont valables si les joueurs sont membres du Bureau²).

SI LES JOUEURS SONT DES DÉMONS (IN NOMINE SATANIS) :

Hassan est, de l'avis de la hiérarchie Démoniaque, le seul être qui retienne encore l'intégrisme musulman de déferler sur le monde. Lucifer pense en effet que Khalid aurait vite fait de vaincre Hassan. Sans son collègue comme élément modérateur, il lancerait l'Islam dans un nouveau Jihad.

Et l'Islam déferlant sur le monde, ça ne fait pas rire Lucifer. Pas du tout. A l'arrivée de Mahomet, il avait sous estimé cette nouvelle religion. Il ne fera pas l'erreur une seconde fois...

Toutes ces raisons (plus celles du paragraphe précédent sont valables si les joueurs sont membres du Bureau²).

SI LES JOUEURS SONT DES ANGES MUSULMANS :

Qu'Hassan et Khalid se combattent inquiète tous ceux qui, dans la hiérarchie angélique musulmane, ne sont pas emporté par le tourbillon de folie intégriste.

Certains Anges puissants travaillent à la réconciliation des deux Archanges... parmi eux, le contact des joueur, qui les a engagé.

DE TOUTE MANIERE...

Qu'est-ce que ça veut dire, «que le festival se passe bien» ?

Ça veut dire que les joueurs doivent éviter les bagarres, les incidents et les provocations.

Les bagarres... entre skins et arabes, bien sûr, mais aussi entre gens bourrés de toutes nationalités, et entre intégristes de la cité (il y en a) et petits loubards.

Les incidents... Il faut que le raï sorte de ce festival avec la meilleure image possible pour ne pas mettre le feu aux poudres. Donc à éviter : la drogue, les viols, les mecs bourrés vomissant sur scène, etc.

Les provocations... Il est possible que des Anges au service de Khalid viennent observer le festival pour voir comment ça se passe. De ce qu'ils verront dépendra peut-être le sort de Sabra. Il faudra éviter qu'ils soient trop choqués : les joueurs auront peut-être à faire un peu la police et à éviter que des filles en minijupe viennent montrer leur culotte sur

scène, etc. Non que ce soit désagréable, des culottes : mais pour un musulman, ce n'est pas la meilleure image à donner...

ET LA VIOLENCE DANS TOUT ÇA ?

C'est vrai, ça, quand est-ce qu'on tape ?

Dans l'absolu, jamais : cette mission est principalement diplomatique. Mais soyons réalistes : vos joueurs ont parfois des pulsions agressives difficiles à réprimer. Et peut-être rencontreront-ils des véritables ennemis. Seule règle absolue : s'ils tapent, qu'ils le fassent encore plus discrètement que d'habitude, et bien sûr loin de la vue des Anges de Khalid venus (peut-être) en observation. Il faut que rien ne vienne ternir l'image du festival.



Le festival

Le festival se passe dans un immeuble proche du centre ville, à la fois centre culturel et salle des fêtes (l'ancienne salle Jean-Jaurès, rebaptisée récemment salle Charles Pasqua).

Le programme du festival : trois nuits de concerts, ou dans la salle, ou sur la place. Des chanteurs importants viendront débiter la soirée, et des groupes moins connus, ou même des amateurs, prendront la relève le reste de la nuit. Un service d'accueil installé dans le bâtiment distribue prospectus et petits livrets sur l'histoire du raï, et, dans la journée, des conférenciers viendront parler des liens entre la musique et la culture islamique. Le premier jour du festival, le maire et ses adjoints viendront faire un discours.

Le premier jour

KHALED, POULET-FRITES, LSD, QUELQUES PUTES ET UN RATON LAVEUR.

POULET-FRITES

Le festival commence le vendredi à 18 heures.

Il fait encore grand jour. Depuis le début de l'après-midi, la place a été interdite à la circulation. Une estrade avec micros a été montée, et des petites échoppes de sandwiches poulet-frites à 35 francs et de canettes de coca à 15 francs se sont installées au coin des rues.

A l'intérieur de la salle Charles Pasqua, le bureau d'accueil est occupé par Adeline et Ludivine (19 et 21 ans, très maquillées, pas très malignes, mais gentilles) qui distribuent des programmes, renseignent les gens et accueillent les journalistes. Entre deux renseignements, elles parlent entre elles de Cindy Crawford et de Richard Gere. A côté d'elle, la buvette, où les sandwiches poulet-mayonnaise sont à 12 francs et les canettes de coca à 4 Francs, mais les sandwiches sont dégueulasses.

Dès 17 heures la foule commence à arriver. Il y aura plus de six cents spectateurs et quatre cent badauds à l'heure de «pointe», 22 heures. Les «spectateurs» sont composés de jeunes et très jeunes : garçons et filles entre 11 et 25 ans, avec beaucoup de jeunes garçons autour de treize ans et beaucoup de minettes de seize. Les races et les looks sont mélangés : arabes, asiatiques, «blancs», blacks... il y a longtemps que la ville n'avait connu une telle distraction et tout le monde veut en profiter.

Quant aux «badauds», c'est à dire ceux qui sont plutôt venus pour observer les jeunes et voir «ce que c'est que cette musique de sauvage», ce sont les habitants de la ville en général : plutôt des couples, de 30 à 50 ans, un peu sur leur quant-à-soi et ayant peur de se faire agresser. Ils ne s'approcheront pas de l'estrade et se contenteront de se balader autour de la place, observant le remue-ménage d'un air désapprobateur.

KHALED

A 18 heures, le service d'ordre fera son apparition. Comptez que pendant tout le scénario, il y aura à peu près cinq à huit flics sur les lieux ainsi que quatre grand et larges beurs, engagés par la mairie pour calmer le jeu. Ces quatre beurs connaissent bien les «éléments perturbateurs» des cités et ont comme mission de les avoir à l'œil. Attention : l'un d'eux est un Démon, nous en reparlerons.

Les jeunes sont plutôt calmes, et rigolent tranquillement. Soudain, une BMW noire fait son apparition : en sortent, accompagnés de gardes du corps, le maire (Jean Bon) et son adjoint (Ahmed Rebi).

Jean Bon a une cinquantaine d'années. Il est chauve, un peu grassouillet et affublé d'un costume bleu-marine légèrement trop petit : un maire comme tant autres. Ahmed Rebi est plus intéressant. Grand, beau, très bien fringué, il se fait huer dès qu'il sort de la voiture. Les joueurs apprendront, en se renseignant autour d'eux, qu'Ahmed Rebi, d'origine algérienne, est membre du Front National. Il est donc doublement haï : par les arabes des cités qui le considèrent comme un traître et par les skins qui lui colleraient bien un coup de batte sur les dents quand-même.

Ahmed Rebi est cependant considéré par le maire comme un adjoint efficace et jouit de la confiance de son parti.

Le maire et Ahmed montent sur la tribune. Jean Bon fait un discours ronflant et doux-reux, annonçant l'ouverture officielle du festival. Ahmed Rebi prend également la parole et annonce l'arrivée, pour la fin du festival, d'un invité «surprise» qui montrera que Dreux est une ville de tolérance et d'ouverture.

Personne ne l'écoute, les canettes volent, mais cela n'a pas l'air de le perturber. Impérial, il descend de la tribune. L'arrivée de Khaled, qui ouvre le festival, le fait vite oublier.

La musique commence, Khaled se fait ovationner... c'est parti.

PUTES ET LSD

Khaled jouera deux heures, et sera remplacé, à la nuit tombée, par d'autres groupes moins connus. D'une manière générale, plus

la nuit sera avancée, plus les gens auront bu, plus l'ambiance sera électrique.

Voici la liste des incidents qui vont émailler la soirée :

- Une bagarre éclate entre deux jeunes beurs, à propos de la sœur de l'un d'entre eux. Il paraîtrait que l'autre la colle un peu trop... si les joueurs n'interviennent pas, cela peut dégénérer en bataille rangée.

- Un loubard (blanc) déjà bourré tente de braquer la caisse d'un des marchands de poulets-frites (il y a 457 F 80 dedans). Il est «armé» d'un couteau.

- Le patron de la boîte «La Cave» a pour

Les groupes

A la fin de la nuit, les joueurs auront couru partout et repéré (en plus de tous les PNJs que vous pouvez vous amuser à inventer) trois groupes principaux :

YASSINE, ABDEL ET SES POTES.

Un groupe de 5 jeunes de la cité la Croix-Tiénac. Le frère de Yassine s'est fait tuer dans «l'incident» de la quinzaine précédente (la voiture qui a fait un carton sur les arabes). Le festival de raï est pour eux un symbole et aussi l'occasion de taper, à la moindre provocation, des mecs venus de Saint-Remy (le village soupçonné d'obédience à l'extrême-droite). Sans être des loubards confirmés, ils vont faire la vie infernale aux joueurs : ils feront chier Khaled pour lui arracher un autographe, ils prendront parti dans les bagarres, envenimant à chaque fois la situation, ils traiteront les flics et le service d'ordre de fascistes, il seront persuadé que chaque regard lancé par un passant «blanc» est une insulte et le provoqueront.

Pour tout arranger, Abdel sort avec une ravissante beurette, qui porte pour tout costume une mini en cuir ras les fesses et un débardeur Lénine (allez savoir pourquoi...) ce qui choquera abominablement Djamilia et ses amis. Ils seront aussi les premiers à sauter sur des skins s'ils en voient.

DJAMILIA ET SES AMIS.

Djamilia est une jeune musulmane habillée d'un jean noir, d'un pull col-roulé noir et du voile rituel (pas le tchador, juste le foulard).

Elle débarquera vers 11 heures, accompagnée de deux acolytes (des algériens intégristes ne parlant pas le français, essayant maladroitement de passer inaperçus) et observera avec réprobation tout ce qui se

politique de refuser les arabes. Régulièrement, cela donne lieu à des bagarres, mais là, un groupe de 12 jeunes de la cité du Lièvre d'Or ont décidé que ça suffisait et veulent tout casser.

- Deux prostituées occasionnelles (en fait, deux filles un peu paumées et droguées qui proposent des passes à 100 francs) se font bousculer, voire violer si les joueurs n'interviennent pas.

- Un grand black dealer se fait repérer et pourchasser par le service d'ordre. Il se sauvera, et, pris en chasse par la police, sortira son flingue pour faire un carton. aux joueurs d'éviter la bavure... dans les deux sens !

passer autour d'elle. Djamilia est en vérité un Ange au service de Khalid, envoyée, comme l'avait prévu la hiérarchie des joueurs, pour observer le festival.

Il lui arrivera de morigéner des filles habillées un peu trop court, et de distribuer quelques tracts islamistes. Djamilia ne peut cependant pas être partout à la fois et c'est aux joueurs de bien jouer pour qu'elle soit témoin du moins «d'horreurs» (bagarres, drogues, minijupes etc.) possibles.

JEAN-CHARLES ET SES PETITS COPAINS.

Jean-Charles est un habitant de Saint-Remy, il est aussi riche, raciste et très intelligent. Des skins et des copains à lui mettront un peu le souk tout le long de la soirée. Les joueurs remarqueront deux choses à son sujet : premièrement c'est lui le chef — les skins n'arrêteront pas de dire «Jean-Charles a dit» «Faut voir ça avec Jean-Charles», etc.) - deuxièmement, il ne s'implique absolument pas dans les bastons, prenant soin de rester en dehors de tout pour ne pas donner à la police des raisons de l'arrêter. S'il est arrêté quand-même, il sera miraculeusement relâché quelques heures plus tard. (Arrangez-vous pour que les joueurs remarquent Jean-Charles, il est important.)

Ajoutons à ce groupe ce sans qui un festival ne serait rien, c'est à dire...

La journaliste, Stéphanie Clerc :

Pigiste à Libération, Stéphanie couvre le festival. Elle se baladera partout, accompagnée d'un photographe, interviewera les spectateurs, les chanteurs... et les joueurs.

Ceux-ci remarqueront que Stéphanie pose (entre autres à Adeline et Ludivine) des questions sur Ahmed Rebi, du genre «Pourquoi, à votre avis, un membre du Front National est-il à l'initiative d'un festival de Raï ? Pensez-vous que ce soit une bonne idée dans le contexte actuel ?» Etc.)

Deuxième jour

AMINA, MERGUEZ-FRITES, Y'A PU QUE DU PEPSI, STÉPHANIE ET UN RATON-LAVEUR.

AMINA

Le deuxième jour, c'est Amina la star. Elle a encore plus de succès que Khaled, et d'une manière générale, la foule est plus excitée. Aux échoppes, y'a maintenant des sandwiches merguez-frites à 35 francs. Que ce soit là où à la cafétéria à l'intérieur de la salle, y'a plus que du Pepsi, ce qui déclenchera presque une émeute.

STÉPHANIE

Les incidents de la nuit dernière reprennent. Nous ne vous les décrivons pas à nouveau : c'est le même genre, bagarre d'alcooliques, bagarres pour des filles, deals et accrochages racistes. Les joueurs sont sur le terrain, à bosser. Ils vont cependant tomber sur des « pistes à suivre » importantes :

- Djamilia discute avec Evelyne et Ludivine. Elles préparent toutes les trois, avec l'aide d'un envoyé de la mairie, l'arrivée de l'invité-surprise du lendemain. Il s'agit de Karim Ben Hassif, représentant de la Mosquée de Paris. L'arrivée d'un religieux si notoire donne une sorte de « couverture islamique » au festival : il est d'autant plus important que les choses se passent bien... Karim Ben Hassif, invité par Ahmed Rebi, fera un discours sur les liens entre la musique et l'Islam le lendemain à 21 heures.

- Abdel (membre du groupe Abdel, Yassine et les autres) se fait arrêter par la police. Il a été dénoncé par un coup de fil anonyme : on a trouvé deux pains de C4 chez lui. La police suppose qu'il préparait un attentat contre la boîte « La Cave » et l'interroge. Abdel nie tout, et ses copains encore plus. Ils racontent à tout le monde que c'est un coup monté par la police. Si les joueurs enquêtent, ils peuvent découvrir (par psychométrie ou en recoupant des témoignages) que le C4 a été déposé dans l'appartement d'Abdel par un grand type châtain. Malheureusement, les joueurs n'arriveront pas à réunir assez de preuves pour convaincre la police.

- Stéphanie (la journaliste de Libération) a disparu. Son photographe la cherche partout. La dernière chose qu'elle ait fait : suivre le maire et Ahmed Rebi (qui étaient venus vers 22 heures jeter un coup d'œil à Amina) pour les interviewer. On ne l'a pas revue depuis... Il est encore trop tôt pour appeler la police mais le photographe s'inquiète quand-même. Si les joueurs enquêtent, ils peuvent découvrir que



Stéphanie a en effet interviewé le maire, qui se souvient très bien d'elle. Elle est ensuite partie avec Ahmed Rebi pour continuer son interview. Interrogé, Ahmed Rebi affirmera que l'interview s'est très bien passée et que Stéphanie a reconnu une amie dans la rue, une grande rousse, et qu'elle est partie avec. Le photographe de Stéphanie affirme qu'elle n'a pas d'amie (même rousse) dans la ville.

- Un des quatre membres du service d'ordre (un des grands beurs musclés) va prendre dans le nez un des joueurs, qu'il trouve « fouineur ». Dans un coin discret, il va lui casser la gueule. Une belle bagarre peut s'en suivre car ce mec est en vérité un Démon aux ordres de Majûj. Même battu, charmé, torturé, tout ce que vous voulez, le Démon (s'il est fait prisonnier par les joueurs) refusera de dire ce qu'il fait là. Une enquête donnera

comme seul résultat que ce type, comme les trois autres (humains et innocents, d'ailleurs) a été engagé par la mairie.

Ludivine affirme avoir vu Stéphanie passer dans la rue, au bras de Jean-Charles, tard dans la nuit. Aucun élément ne vient corroborer cette affirmation. Jean-Charles nie tout.

Troisième jour

STEAK-HACHÉ FRITES, FANTA-ORANGE, BOUM BOUM !!!

Le lecteur malin est en train de se dire qu'il y a du louche là dessous. Il a raison. Expliquons lui la vérité :

Ahmed Rebi, l'adjoint au maire, est un Démon musulman aux ordres de Dajjâl (qui

trouve très second degré d'appartenir au Front National). Le boulot de Dajjal, Prince Démon de la Contestation, est de foutre la merde à l'intérieur de l'Islam.

La mission d'Ahmed est donc l'opposée de celle des joueurs : faire qu'Hassan et Khalid entrent en guerre. Toute l'idée du Festival de Raï vient donc d'Ahmed, qui a décidé de le conclure par «l'événement» qui foutra vraiment la merde : l'assassinat d'un membre de la Mosquée de Paris (le fameux invité surprise, Karim Ben Hassif).

Ahmed Rebi a donc organisé un attentat : du C4 sous l'estrade, qui explosera à 21h15. Cet attentat retombera sur Abdel et ses amis, arabes et fans de raï... ce qui sera vraiment, pour les deux Archanges, la goutte d'eau qui fera exploser le vase.

Ahmed Rebi est le cerveau de cet événement : mais il n'a pas agi seul. Il a fait travailler Jean-Charles, vous savez, le chef des skins... Celui-ci ne sait pas qu'il travaille pour un Démon. Il refuserait d'ailleurs : après tout, Jean-Charles est Ange au service de Daniel. Ahmed Rebi a attisé ses sentiments fascistes, lui faisant comprendre que l'attentat contre Karim Ben Hassif serait un symbole qui montrerait bien que Dreux refuse «l'invasion maghrébine».

C'est Jean-Charles, sous les ordres d'Ahmed Rebi, qui a mis le C4 dans l'appartement de Abdel. C'est également Jean-Charles qui a enlevé Stéphanie : celle-ci avait, par d'autres sources, appris que Ahmed trem-pait dans des affaires louches. Il ne voulait pas qu'elle fasse échouer l'attentat... Ce sont enfin les skins «au service» de Jean-Charles qui ont déposé le C4 sous l'estrade.

**STEAK-HACHÉ
FRITES,
FANTA-ORANGE**

Le troisième jour, le sandwich steak-haché frites est à 35 F, le Fanta Orange tiède à 15 F. Durant toute la journée, des petits groupes se succéderont. Une manif «Pour le raï et contre l'Intégrisme» est organisée par un certain Ferchid, directeur d'une maison des jeunes. Ferchid veut agiter ses banderoles devant le nez de Karim Ben Hassif quand celui-ci fera son discours.

Ferchid n'est pas lié à notre histoire, mais il peut constituer une excellente fausse piste : si les joueurs travaillent à

arrêter la manif, il ne travailleront peut-être pas à résoudre la véritable affaire.

**Comment faire échouer cette
za-bominable machination ?**

- Les joueurs vont sans doute trouver Ahmed Rebi louche... du moins, nous avons tout fait pour cela.

A la mairie, ils peuvent trouver des preuves de ses relations avec les skins, et particulièrement les coordonnées de Jean-Charles... Et pourquoi pas un message de Jean-Charles lui-même disant que «Tout est prêt».

Chez Ahmed, deux skins montent la garde. Les joueurs y découvriront des armes. Il est, bien sûr, possible de les faire parler...

Stéphanie est retenue prisonnière dans la cave de la maison de Jean-Charles, QG de l'opération, où les joueurs découvriront le reste du C4 et tous les documents compromettants qu'ils le désirent.

- Si les joueurs ne font aucune enquête, ils peuvent peut-être éviter le pire en observant, tout simplement, la situation juste avant le discours de Karim Ben Hassif. Ahmed va en effet discuter avec Jean-Charles quelques minutes avant 21h15 (pour s'assurer que tout est prêt)... Puis, à 21h10 s'éloigner prudemment de l'estrade... ainsi que Jean-Charles et

tous ses amis. Ce mouvement ne passera pas inaperçu aux joueurs, espérons-le.

Conclusion

A moins que les joueurs aient arrêté la minuterie, l'estrade fera BOUM-BOUM à 21h15. Karim Ben Hassif mourra, ainsi que 2d6 spectateurs. Abdel et ses amis écoperont de 20 ans de prison. Djamila fera un rapport apocalyptique sur le raï. Les intégristes exécuteront Sabra. Hassan et Khalid entreront en guerre ouverte. Le monde musulman sera déchiré, la face de l'univers en sera changée... et les joueurs écoperont d'une limitation.

Si l'attentat est évité, donnez leur — selon la qualité du travail qu'ils auront fait tout au long du festival — une victoire partielle, normale ou totale.

Quelques mois plus tard, les négociations des Anges de Hassan réussiront et Sabra sera libérée.

PNJ's

Se reporter aux personnages pré-tirés de Muchos Pesos Capharnaüm... tout le travail est fait pour vous.

Jean-Charles, Ange au service de Daniel, Grade 1, 19 PP.

Djamila, Ange au service de Khalid, Grade 2, 25 PP.

Le membre du service d'ordre, Démon aux ordres de Majüj, Grade 2, 21 PP.

Ahmed Rebi, Démon aux ordres de Dajjal, Grade 3, 31 PP.

G.E.RANNE



1 - Ça a l'air d'être du Siroz, mais nous n'inventons rien, je vous jure ! (Cf. Libération du 19/7/94).

2 - Le Bureau est une organisation ultra-secrète dirigée conjointement par Dominique et Andromalius, permettant à des équipes mixtes (Anges + Démons) de travailler sur des missions bien précises.

3 - Rappelons à certains de nos lecteurs, s'il en est besoin, qu'arabes et indiens font partie intégrante de la race blanche. Si nous faisons la distinction ici, c'est juste parce que Djamilia se moque complètement des turpitudes des "français de souche" et n'observera attentivement que celles des spectateurs d'origine maghrébine.

Louis XXXIa



che sa tête !

**C'est normal, c'est de famille !
ou
un skin, c'est chiant à scalper !**

Scénario Bitume MK5 pour une tribu Parisienne

Prologue

Il existe une tribu de skinheads à Paris, dont le chef se fait appeler Louis XX. Cet homme se fait passer pour le descendant des Rois de France. Le mieux, c'est que ça marche ! Les skins, au front bas et à la batte de base-ball arrogante, ont gobé cette arnaque aussi facilement qu'un pack de Kro. De toutes façons avec les skins, plus c'est gros et con, plus ils y croient ! Et ils sont fiers de servir le Roi de France. Pensez donc, ils sont tous Barons, Comtes ou Vicomtes.

Même si leur royaume ne va que de la concorde à la rue du bac. Mais bon, c'est pas grave : leur Roi va bientôt conquérir le monde et ce sont ses fidèles qui se le partageront. C'est sûr ! Il le promet depuis des années. En attendant, c'est toujours lui qui ramasse le plus gros du butin, sans jamais s'exposer. Et il s'engraisse gentiment, le Louis XX. Si la majeure partie de ses «sujets» sont trop abrutis pour comprendre qu'il se fout royalement (c'est le cas de le dire) de leurs gueules, ce n'est pas le cas de la poignée (pour mémoire, une poignée c'est cinq doigts) de skinheads qui réfléchissent. C'est comme dans tous les troupes, y'a des brebis galeuses.

Tout aurait pu continuer bien tranquillement (si on peut dire ça dans Bitume), si les skins n'avaient pas ramené un curieux cadeau à leur Roi, après une «peaurogeade» (équivalent de la «ratonnade», mais pour les indiens). En effet, ils n'ont rien trouvé de mieux que d'enlever une vieille indienne qui lit l'avenir dans le couscous. Autant dire que la vieille est furibarde et ne trouve rien de mieux pour se venger que de prédire des saloperies à Louis XX.

Au début, il s'est marré. Et puis, la vieille lance une prophétie qui laisse Louis XX sur le cul : c'est un enfant qui causerait sa perte. Or, une des courtisanes de Louis (à traduire par «une skin un peu moins thon que les autres») vient de mettre bas... Pardon, d'accoucher. La coïncidence est trop forte pour Louis, dont les neurones se mettent à

patauger dans la semoule... Ce qui la fout mal, pour un chef de skins.

Pris de panique, Louis confie secrètement sa progéniture à trois de ses meilleurs «chevaliers» pour qu'ils aillent le confier à un bon ami à lui, loin de son trône. Dans le même mouvement, il enferme la vieille pour qu'elle ne parle à personne. «Pourquoi ne tue-t-il pas la vieille et le lardon ?» me direz-vous, avec la vivacité d'esprit qui caractérise tous les lecteurs de Plasma. Malheureusement, il ne peut tuer ni l'enfant, ni la vieille, sous peine d'accélérer la prophétie, selon les dires de la vieille évidemment.

Les trois skins de sa majesté, transformés en cigognes pour l'occasion, partent donc livrer le royal bambin. Mais le gamin doit envoyer des vibrations négatives jusqu'à la planète Mars, car ils tombent sur des indiens sur le sentier de la guerre. Cela ne fait ni hugh, ni deux : les skins se font piquer le môme ! Nos trois preux chevaliers sont dans la merde et ne veulent pas encourir les foudres de leur chef vénéré. Ils mettent donc leurs trois neurones en commun pour réfléchir à une solution, quand un couple de hells angels et leur bébé passent par là...

HELLS ANGEL LE CUL, L'HIVER SUR SA MOTO

Alors que nos valeureux aventuriers (ouais, ouais... C'est bien des joueurs dont il s'agit) se baladent pacifiquement sur le territoire de leur tribu, sous un prétexte fallacieux de votre choix, ils entendent des bruits de bagarre. Le temps qu'ils arrivent sur les lieux, les assaillants (les trois frisés) se sont fait la malle. Un homme et une femme restent sur le carreau, près d'un side car.

Il s'agit d'un couple de Hells, dans un piteux état. L'homme mange les pissenlits par la racine, le crâne en bouillie, et la femme est sonnée. Elle appellera à l'aide à plein poumon. Si les PJ lui portent secours, elle leur confiera, entre deux sanglots, que son «mec» a été buté par trois skins. Ces trois skins en ont égale-

ment profité pour lui piquer son bébé. Puis, elle partira dans les pommes. Et forcément, pile au même moment, quatre cylindres déboulent avec les quatre barbus cradingues qui vont dessus. Embrouille.

Clic-clac, fait la culasse des fusils à pompe pointés sur nos pingouins. «Mais que se passe-t-il ?» éructera le moins bourré des quatre. Deux options : boucherie ou causerie. L'option un verra l'arrivée du reste de la tribu hells dans les quinze secondes et les PJ seront comme des pigeons d'argile au ball-trap. L'option deux peut déboucher sur un sursis.

Qu'il y ait tuerie ou pas, les hells déboulent avec les joueurs (ou ce qu'il en reste, si la poudre a parlé) dans le village de la tribu. Le chef des hells exige réparation, car il estime que le territoire est sous la responsabilité de la tribu des PJ : c'est donc de la faute de la tribu des joueurs, incapable d'assurer la tranquillité des esclaves de Satan, si les skins ont kidnappé un de leurs mômes. Il veut... Pardon... Il ordonne que la tribu récupère le gamin, sinon, lui et ses hommes rasant le village : ils sont beaucoup, ils sont surarmés et ils sont énervés.

Le chef de la tribu des joueurs ramasse sa fierté dans sa poche et désigne les joueurs du doigt : « Bon, vous là... Vous avez trois jours pour ramener le gosse aux hells» Et cela ne souffre aucune discussion. Un petit passage à l'armurerie de la tribu pour les flingues, puis un passage chez tante tartine pour les sandwiches, un bisou à sa poule (ou son coq) et en route mauvaise troupe.

Il n'y a ni tambour, ni trompette pour fêter le départ des joueurs, juste le rugissement des gros cubes des hells. Ceux-ci quittent le village pour camper à proximité et attendre le retour de nos héros, avec le marmot. Le soir même, ils feront une grande fête, histoire de rendre un dernier hommage à leur compagnon décédé. Bien sûr, si les joueurs échouent, ils raseront le village. Faut bien s'marrer de temps à autre.

Louis XX



SKINHEAD DU MATIN, PREMIERS SOINS. SKINHEAD DU SOIR, CREVARD !

J'entends d'ici vos joueurs : «ouais, heu ! C'est bien joli tout ça, mais comment qu'on les retrouve les Skins ? Hein !». Alors, répondez-leur du tac au tac (sans grattage) : «il suffit de suivre leur piste». Et toc !

Quelle piste ? Ben, celle du skin le plus amoché des trois, qui pisse le sang comme un troupeau de supporters pisse sa bière. Durant l'embuscade des Indiens, il a reçu une balle dans la cuisse. Depuis, il traîne la patte et, tel le petit chaperon rouge, sème des gouttes de couleur rouge sur son chemin. Pour retrouver ses traces, il suffit de retourner à l'endroit où les skins ont blasté les hells et kidnappé leur bébé. Un petit jet de repérage ou de pisser permet de suivre les skins à la trace.

Vous pensez bien que si les PJ réussissent à suivre cette piste, c'est vraiment l'enfance de l'art pour les Indiens. Ceux-ci suivent donc également la piste des skins, avec un peu d'avance. Mais ils ont laissé une arrière-garde qui surveille la progression des joueurs. Si vous voulez mettre la pression sur vos joueurs, faites-leur sentir qu'ils sont observés, épiés par des ombres insaisissables.

Pendant ce temps, les skins ont eu le temps de livrer le bébé kidnappé à son destinataire. Une fois leur devoir accompli, ils ont pris le chemin du retour, sans demander leur reste.

Après une demi-journée de recherches, Les PJ entendront le staccato d'un mitrailage en règle, à quelques pâtés de maison de là. Comme la cavalerie, les personnages arriveront en retard sur le champ de bataille. Les indiens sont déjà repartis, laissant agoniser les skins derrière eux, dépités de n'avoir pu scalper leurs ennemis (vu qu'il n'y a rien à scalper sur un skin). Un des skins est encore vivant, quoique son état soit désespéré. Si les joueurs l'interrogent, il dira s'être fait attaquer par des indiens, mais refusera d'en dire plus tant qu'il ne sera pas à l'abri. Il demandera aux joueurs de le transporter chez un ami à lui qui habite à côté : Il s'agit du baron Cyril Dugud, qui commande une tribu skinhead rue d'Assas. Et zou, le skin perd connaissance.

Torturer le skin ne fera qu'accélérer sa mort et les joueurs n'auront plus aucune piste à suivre.

CHEVALIER L'DIRE À MA MERE !

L'ancienne fac de droit d'Assas est un camp retranché. Loin de la base skinhead de la Concorde, ce territoire a été conquis récemment par un skin du nom de Cyril Dugud. Ce proche de Louis XX est un des rares skins intelligents de Paris... Trop intelligent sans doute pour le Roi de France, pour qui l'intelligence est une menace permanente à son autorité illégitime. Cyril est une personne romantique et chevaleresque, devenu skin parce que son père était skin. Il réussit à apprendre à lire durant son enfance et trouve dans les livres romanesques un modèle à suivre. «Les trois

mousquetaires» «les chevaliers de la table ronde» sont autant de romans qui l'ont poussé à trouver le bonheur dans la dévotion à son Roi (quand je vous disais qu'il était chevaleresque). C'est donc tout naturellement qu'il propose à Louis XX de reconquérir le territoire de la rue d'Assas, haut lieu de la chevalerie française (selon les journaux d'extrême-droite des années 80), et tout cela pour la plus grande gloire de son souverain. Louis XX accepte aussitôt la requête de son fidèle, ce qui présentait le double avantage d'éloigner Cyril de «la cour» du Roi. Cyril reprend Assas et Louis XX lui donne le titre de baron d'Assas. Depuis, Cyril joue les gardes-frontières avec une cinquantaine de skins sous ses ordres et passe son temps à lire les rares ouvrages qui restent encore dans la bibliothèque de la fac. Puis trois skins se pointent, lui laissent un môme de la part du Roi et se barrent. Cyril ne bronche pas et accepte la nouvelle mission de son seigneur et maître, même s'il ne comprend pas tout.

Lorsque les joueurs arriveront rue d'Assas, ils seront accueillis par des skins disciplinés et très martiaux. Si les PJ trimballent le skin blessé, il n'y aura pas de problème. On les conduira à l'infirmerie de la fac (ou plutôt de la caserne), puis ils seront reçus par Cyril qui tient à les remercier personnellement pour leur geste et les invitera à passer la nuit à «Fort Assas». Cyril sera un hôte des plus prévenants, ce qui devrait désarçonner les joueurs habitués aux gros skins racistes de base. Il les conviera même à sa table. Au niveau du Role-playing, jouez la scène comme si Cyril était

le seigneur désargenté d'un château médiéval, mais qui conserve les habitudes du faste et du cérémonial «d'antan». D'un contact facile, il essaiera de les enrôler (gentiment) dans ses troupes.

Deux incidents viendront troubler le repas : on annoncera que le skin blessé est mort sans avoir repris connaissance, puis un skin déboulera et se plaindra à Cyril qu'il n'est pas une «gonzesse» et qu'il en a marre de garder «un chiard». Il se fera aussitôt remettre en place par Cyril et rejoindra son poste auprès du gosse, non sans maudire le sort qui le frappe. Si on l'astiquotte sur le sujet, Cyril confiera juste que le Roi de France lui a confié la garde d'un enfant. Un point c'est tout !

Si les joueurs ne ramènent pas le skin blessé, monumentale erreur... Les skins de la rue d'Assas frapperont avant de discuter, comme d'hab'. De plus, la fac d'Assas est devenue une forteresse inexpugnable et les skins sont toujours sur le pied de guerre : s'introduire dans la fac, pour y chouraver le bébé relèvera du meilleur épisode de «Mission Impossible». J'insiste, c'est quasi-impossible pour un petit groupe d'aventuriers.

De plus, le bébé est sous la garde de deux skins ultra-balèses, dans la partie la plus surveillée de la fac. Cyril ne passe pas une heure sans rendre visite à son petit invité surprise. Autant dire qu'il y tient comme à la prune de ses yeux bleus ariens et qu'il ne s'éloigne jamais bien loin du bébé.

LA MORT APACHE ERRE

(Elle est nulle celle-là !)

Signé : Le Rédac'chef

Bien, passons aux choses sérieuses. Que vos joueurs soient en train de ronfler tranquillement dans un dortoir de la fac ou qu'ils soient sur le point de réussir à ravir le bébé ravi des mains racorni des ravisseurs rasés et racistes, ils vont être confrontés à la furie destructrice des indiens. Hé ben, voui ! C'est comme ça : non content d'avoir kidnappé le véritable royal rejeton, ils ont décidé de scalper tous les inscalpables du coin. Et pan ! Forcément, c'est pendant que les joueurs sont là.

Leur tactique est simple et de bon goût. Ils zigouillent, silencieusement et discrètement toutes les sentinelles skins, à la faveur de la nuit. Ils passent ensuite à l'assaut et butent tout ce qui bouge, avec moult cris de guerre et sauvagerie. Donc, quoi que les joueurs soient en train de fabriquer dans leur coin, ils percevront les tirs d'automatiques, les cris de fureur, les ordres des skins, les râles des blessés et les cavalcades dans les couloirs. Bref, tous les ingrédients nécessaires à une bonne scène de boucherie collective.

C'est la panique dans les rangs skins. Ils essayent tant bien que mal de contenir la déferlante indienne, résistant couloir après couloir. Cyril, dès le début de la bataille, ira rechercher l'enfant où il soit (à la garde de ses skins ou dans les

bras des PJ) et fera tout pour le conserver en vie et en sa possession.

Si vos joueurs pensent profiter de la confusion pour filer à l'anglaise, ça va pas être facile. Les indiens ont complètement cernés la place et s'exercent au tir sur tous ceux qui en sortent. Ils vaut mieux donc qu'ils jouent la carte skin. Si Cyril est encore vivant (débrouillez-vous pour qu'il en soit ainsi), il organisera la défense de «Fort Assas», sinon tous les skins mourront. Les combats dureront toute la nuit. Jouez cette scène comme si, à chaque instant, le dernier carré de skins allait être submergé par les indiens. Faites courir les joyeux défenseurs de couloir en couloir, de retraite en retraite. Il faut que vos joueurs sentent leur fin proche. Et puis, à l'aube, tous les assaillants emplumés disparaîtront sans faire de bruit. Oui, les indiens sont repartis, car ils ont maintenant mieux à tuer. Il ne reste plus alors qu'une dizaine de skins, Cyril, l'enfant et nos sympathiques personnages, dans une fac remplie de cadavres. Cyril arpentrera les couloirs de d'Assas, en contemplant le désastre, puis, semblant se ressaisir, il regroupera les rescapés et se mettra en marche pour aller prévenir Louis XX de l'invasion indienne. Cyril demandera même aux joueurs de faire parti du convoi. N'oubliez pas que c'est toujours Cyril qui a le bébé. Allez, en prime, une petite ballade dans Paris avec des skins qui chantent des marches de la légion étrangère : «Le napalm, c'est bon, c'est chaud !» vous connaissez ? Alors, braillez-la à tue tête dans les tympanes de vos joueurs, jusqu'à ce qu'ils implorent pitié à genoux. Si ils résistent, passez à plus dur... Une chanson des musclés, par exemple.

POUR UN LOUIS OU POUR UN GNION

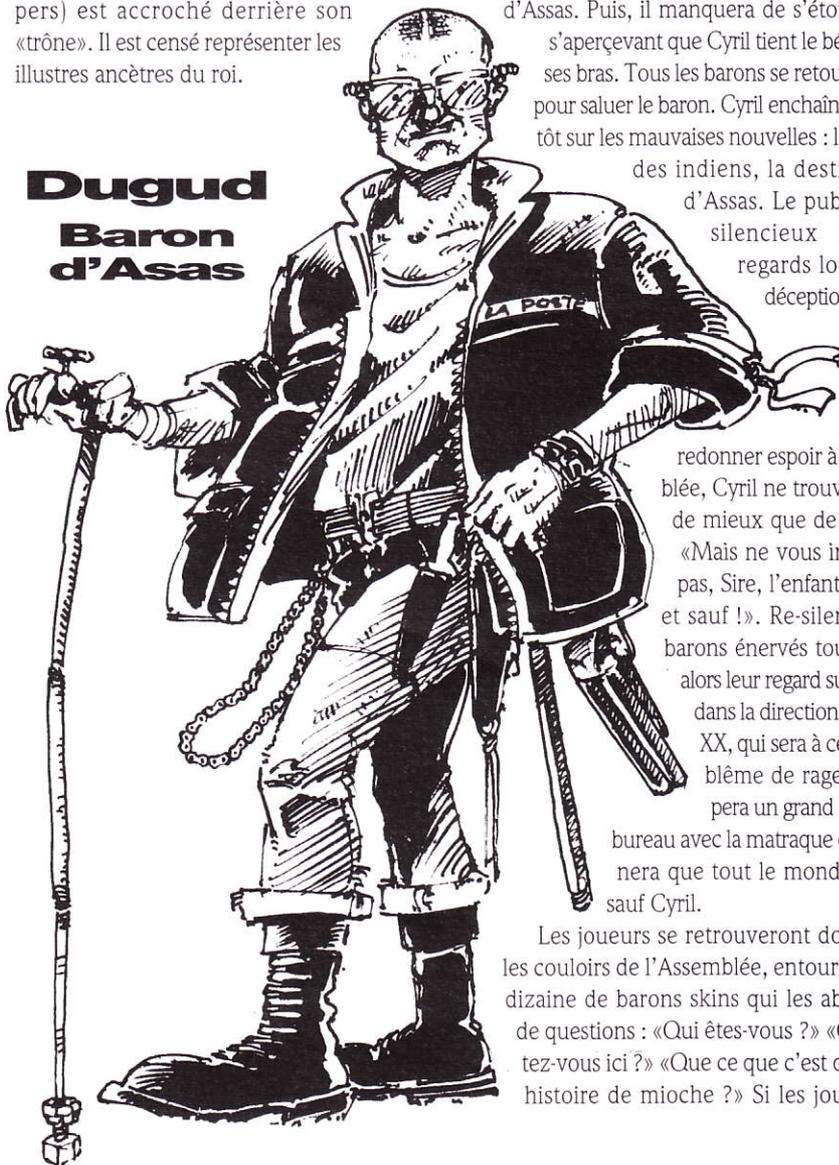
Donc, après une visite guidée de Paris, très guillerette, les joueurs et leurs alliés du moment, arriveront dans le quartier de l'Assemblée Nationale. C'est dans cet édifice, symbole de la République pour toute personne normale, que Louis XX a décidé d'installer les bases de son nouveau régime. Louis XX, sa cour, sa garde et ses sujets (c'est à dire ses skins) vivent dans ce coin de Paris. L'Assemblée Nationale fait office de palais, la place de la concorde sert de parking pour les quelques véhicules possédés par les skins, les grands hôtels de casernes et le jardin des tuileries fait office de «forêt domaniale». Dans ce décor évoluent plusieurs centaines de skins... oui, oui, plusieurs centaines. Cela fait un peu penser à



Woodstock... Les cheveux en moins et les battes de base-ball en plus ! Cyril et ses hommes traverseront les barricades qui bloquent les rues avoisinantes, mollement gardées par des skins apathiques, et gagneront directement la demeure royale. Toutes les personnes croisant le cortège dirigé par Cyril le regardent avec un profond respect dans les yeux, puis une lueur d'incompréhension lorsqu'ils voient les PJ. On leur lancera même quelques insultes... Racistes de préférence. En fait, on prend les personnages pour des prisonniers de Cyril. Cyril conseille alors aux joueurs de la boucler et de rester près de lui, sinon il ne répond plus de rien.

L'Assemblée Nationale n'a plus grand chose de commun avec ce que l'on pouvait voir lors de la retransmission télévisée des débats parlementaires, le mercredi après-midi. L'hémicycle a été vidé de ses bancs et de ses tablettes. Il ne reste plus que les marches, ce qui fait ressembler cette salle à un cirque antique. Des drapeaux à fleur de lys ornent les balcons. Seule pièce de mobilier encore intacte, le perchoir, sert maintenant de trône à Louis XX. Un poster des beatles (époque sergent peppers) est accroché derrière son «trône». Il est censé représenter les illustres ancêtres du roi.

**Dugud
Baron
d'Asas**



Le Roi de France ne quitte pour ainsi dire jamais l'Assemblée Nationale. Grand, maigre, brun, barbu, Louis XX est habillé de fringues de type 70's du plus mauvais goût et d'une perruque violette de la même époque. En guise de sceptre, il brandit en permanence une matraque. Ses petits yeux vicieux semblent vouloir lancer des éclairs et sa voix de fausset aboie des ordres à longueur de journée. Il est autoritaire, égoïste, froid, pervers, sadique, calculateur et manipulateur. Somme toute, un mec vach'tement cool et sympa.

Lorsque Cyril et les joueurs entrent dans «la salle du trône», l'ambiance est houleuse. En fait la révolte gronde au sein de la communauté skinhead. Une dizaine de «barons» réclament des explications sur une personne retenue prisonnière et mise au secret dans les caves de l'Assemblée sur ordre de Louis XX. Il s'agit en fait de la vieille indienne, que Louis XX ne veut pas que les autres skins voient. Louis XX ne bronche pas devant les attaques et s'abrite derrière un silence pesant. A la vue de Cyril pénétrant dans les lieux, il sourira et profitera de l'occasion pour détourner la conversation en souhaitant la bienvenue au glorieux Baron d'Assas. Puis, il manquera de s'étouffer en s'apercevant que Cyril tient le bébé dans ses bras. Tous les barons se retourneront pour saluer le baron. Cyril enchaînera aussitôt sur les mauvaises nouvelles : l'attaque des indiens, la destruction d'Assas. Le public sera silencieux et des regards lourds de déception se porteront sur Cyril. Pour redonner espoir à l'assemblée, Cyril ne trouvera rien de mieux que de lancer : «Mais ne vous inquiétez pas, Sire, l'enfant est sain et sauf !». Re-silence. Les barons énervés tourneront alors leur regard suspicieux dans la direction de Louis XX, qui sera à cet instant blême de rage. Il frappera un grand coup son bureau avec la matraque et ordonnera que tout le monde se tire sauf Cyril.

Les joueurs se retrouveront donc dans les couloirs de l'Assemblée, entourés d'une dizaine de barons skins qui les abrutiront de questions : «Qui êtes-vous ?» «Que faites-vous ici ?» «Que ce que c'est que cette histoire de mioche ?» Si les joueurs ne

veulent pas répondre rapidement, ils se feront rosser à coup de batte de base-ball. Une fois que les barons seront sûrs d'avoir les informations qu'ils désirent, ils se casseront tranquillement haranguer leurs troupes à l'extérieur. Si les joueurs les observent (hyper discrètement, vu qu'ils n'ont pas la coupe de cheveux adéquate), ils pourront se rendre compte qu'ils dressent les skins sous leurs ordres contre le Roi.

Cyril sortira de son entrevue avec le Roi, une heure après, visiblement troublé et sans le bébé. Si les joueurs le questionnent, il avouera que le Roi se sent menacé. Ses barons veulent son trône et l'enfant qu'il a confié à Cyril est son héritier. Louis a fait croire à Cyril que les barons veulent la peau du bébé et c'est donc pour ça qu'il l'a confié à la garde de Cyril. Louis XX compte, selon ses dires, annoncer officiellement à ses sujets que l'enfant est son successeur, dans deux jour. Cyril a pour ordre, pendant ce temps, de surveiller les barons. Si les joueurs révèle à Cyril que le bébé en question est en fait l'enfant d'un couple de hells, Cyril sera sceptique et soupçonnera les joueurs de jouer le jeu des Barons (n'oubliez pas que Cyril est fidèle au Roi). Les joueurs devront être persuasifs. Si ils y arrivent, Cyril promet de révéler cette information au Roi le lendemain et fera tout pour que se soit les joueurs qui héritent du môme. Cela, c'est la théorie ... Mais des événements vont bouleverser les espérances des joueurs.

**LOUIS XX EN A
SOUS LA PERRUQUE**

Louis XX ne souhaite pas du tout faire du bébé son héritier, bien au contraire, il veut s'en séparer rapidement. Alors, quand il a vu les joueurs avec Cyril et le bébé, il a réfléchi à une bien curieuse équation. Il fait enlever les joueurs, les amène dans les caves du sous-sol, les fait tuer, ainsi que la vieille indienne et le bébé. Il crie ensuite au complot, les joueurs étant des espions des indiens chargés de tuer son enfant, introduit avec la complicité du baron d'Assas et des autres barons qui veulent son trône. Et paf, sans aucune autre forme de procès, il fait tuer Cyril et les barons rebelles pour trahison lors d'une annonce publique du complot. Ainsi, il se débarrasse de tous ses problèmes en même temps... Tant pis pour la malédiction de la vieille indienne. Vous me suivez ? Non ! alors je simplifie : Louis fait croire à un complot des indiens, perpétré par les joueurs, qui ont été aidés par Cyril et les barons skinheads. Remuez le tout, lancez-le en pâture à la populace skin, qui bute Cyril et les Barons. Il n'y a plus ni témoins gênants, ni comploteurs, ni malédiction. O.K ?



Pour l'instant, l'enfant est avec la vieille indienne dans les sous-sols de l'Assemblée Nationale.

DES TUILES AUX TUILERIES

Il va s'en passer des choses durant la nuit au jardin des tuileries. Pourquoi aux tuileries ? Ben, parce que c'est là que Cyril, ses hommes et les joueurs sont autorisés à camper. Pardi ! Vous ne croyez tout de même pas qu'ils allaient dormir au milieu de la place de la concorde ! C'est donc dans une ambiance de Branche Kamaraderie que les PJ vont devoir construire un Zouli Bedit Kampement ! Arch ! les Zoiseaux, la Nadure... Z'est Drés Zain Bour les Zkins ! Cyril aidera à la manoeuvre, en compulsant fébrilement le «manuel des castors juniors». En deux tentes, trois feux de camps, ils seront aux petits oignons. Cyril fera réciter une prière pour le Roi, puis une chanson des supporters du PSG (un vieux chant de chevaliers, dira-t-il) copieusement arrosée de bibine et Zou... Tout le monde au lit !

DES TOURS DE GARDE ? POURQUOI FAIRE ? NOUS SOMMES EN PLEIN TERRITOIRE SKIN !

La nuit aurait pu être paisible, si nos charmants personnages ne recevaient une visite piquante. Ils seront tirés de leur sommeil par la pointe aiguisée d'une dizaine de couteaux tenus par des indiens, qui leur souriront et leur feront signe de les suivre en silence. Si les PJ ne dorment pas, ils sentiront comme un léger souffle sur leur nuque et sombreront dans une inconscience de circonstance (c'est l'effet magique de Tomhawack !). Les skins continueront à ronfler comme des sonneurs et ne bougeront pas les orteilles, à moins que les personnages ne hurlent comme des gorets. Dans ce cas, les indiens chercheront juste à s'enfuir et se faufleront, comme des ombres, dans l'obscurité. Et les joueurs perdront une occasion en or.

Si les personnages suivent gentiment les indiens, ils les amèneront dans un immeuble

désert de la rue de rivoli. Là, un indien les attend, devant un feu de cheminée, un bébé dans les bras (l'héritier légitime de Louis XX). «Plume de Fer», c'est ainsi que l'indien se présentera, les invitera à s'asseoir par terre et à fumer le joint de la paix. Après quelques minutes de silence, il deviendra intarissable. Il racontera l'enlèvement de «Couscous de Velours» (la vieille indienne), le sentier de la guerre, l'enlèvement du bébé aux trois skins, la deuxième embuscade où les indiens tuèrent les skins sur le chemin du retour, l'assaut d'Assas et comment ils suivirent la trace des survivants jusqu'ici. Plume de Fer ajoutera qu'il n'a rien contre les personnages. Il en veut juste aux skins. Ce que les indiens désirent, c'est la vieille. Ils savent qu'elle est encore en vie et ils veulent que les PJ jouent un rôle d'intermédiaires entre eux et les skins. En effet, les indiens sont prêt à échanger le bébé contre la vieille. Si les skins acceptent le marché, les joueurs amèneront la vieille le lendemain au même endroit à la même heure. En contrepartie, Plume de Fer livrera l'enfant aux PJ, qui devront le remettre à son père. Après ce long monologue (faites parler Plume de Fer comme les indiens de Western, en ponctuant le récit de «hugh», de «par le grand esprit» et de silences mystiques), Plume de Fer relâchera les personnages dans la nature.

IL SUFFIRA D'UN «SIEG» !

(Ah, Ah !)

Alors qu'ils seront sans doute en train de retourner au campement, en réfléchissant à ce qui vient de se passer, les joueurs tomberont sur un charmant comité d'accueil. Une vingtaine de skins, dévoué au Roi, les braqueront avec des armes obscènes (genre fusils mitrailleurs, lance-flamme ou même Bazooka si vos joueurs sont des bourrins). En clair, vos joueurs ne devront pas avoir envie de contrarier ces gentlemens. Sinon, tant pis... Et pas de cadeau. Donc, disais-je, lorsque vos joueurs auront compris qu'il faut être sage, les skins les désarmeront et les inviteront à les suivre (tiens, c'est une manie ce soir), à grand coup de Docs si nécessaire. Ils arriveront, après de longs détours pour être discret, derrière l'Assemblée Nationale.

Par une petite porte dérobée (seulement connue des fidèles de Louis XX), les skins «royalistes» pousseront les personnages dans un escalier en pierre qui descend dans les sous-sols de l'Assemblée Nationale. En bout de course, les PJ atterriront au beau milieu d'une sorte de salle des tortures, qui sent la sueur, la bière et les excréments. Les murs sont décorés de posters divers, fortement orientés sadomaso (Ilsa la louve, les SS du sexe, Nine Inch Nails, l'île aux enfants, etc...). Outre le matos

habituel des tortionnaires, laissé à votre discrétion, la salle contient deux cellules et un Roi de France. Dans une des cellules gît une vieille indienne, qui tient fièvreusement un bébé qui hurle dans ses bras. Les skins balanceront virilement les joueurs dans la cellule jusqu'alors innocupée. Louis XX et ses sbires trouveront le tableau hilarant (de la baltique, évidemment!).

Louis XX, qui arbore une perruque verte pour l'occasion, s'approchera de la cellule de joueurs avec un rictus sadique et leur murmurerà ce qui suit : « Tout d'abord, je tiens à vous dire merci. Merci de m'aider à conserver mon trône. En effet, demain, à l'aube, vous allez tenter de m'assassiner, moi et mon héritier!». Il jettera alors un regard rempli de dégoût dans la direction du bébé, puis reprendra son discours « Si, si... Vous allez essayer de me tuer. Mais les preux chevaliers skins, ici présents, réussiront à vous tuer. Rassurez-vous, vous aurez quand même le temps de buter le môme. Et ensuite, j'annoncerai à mes sujets que vous avez agi pour le compte des indiens : le cadavre de la vieille sorcière sera là pour confirmer mon hypothèse. Puis, j'ajouterai que vous avez été aidé par le baron d'Assas et les barons rebelles. Mes loyales sujets ne manqueront pas de les massacrer sur le champs. Et enfin, je déclarerai une croisade contre les indiens, histoire d'occuper mes sujets et d'éviter qu'ils ne réfléchissent trop... Quoique cela ne risque pas d'arriver de si tôt !».

Si les joueurs, croyant la jouer fine, expliquent à Louis XX que le gosse qui est là n'est pas son fils, il haussera les épaules. Le fait que les indiens gardent ou tuent son gosse aurait même plutôt tendance à l'arranger. Et pour le rôle de l'héritier sacrifié, que se soit son propre enfant ou celui d'un couple de hells qui meurt ne changera rien ; l'essentiel étant que la population skin croit que l'enfant assassiné était l'héritier du Roi.

Soudain, un skin déboulera d'un panneau pivotant qui mène au perchoir (Louis XX a fait beaucoup de travaux de maçonnerie durant ses vacances) et annoncera obséquieusement que la concubine du Roi fait une crise de nerfs et réclame sa divine présence. Louis XX lancera une bordée d'injures sur le dos de sa concubine et suivra le skin, en empruntant le panneau pivotant. Les joueurs se retrouvent donc seuls, désarmés et emprisonnés, avec cinq skins, une vieille indienne et un gosse qui chiale pour leur tenir compagnie. Chaude ambiance les amis !!! Si les personnages le désirent, ils pourront discuter, à travers les barreaux de la cellule, avec la vieille indienne.

Elle se fera un plaisir de raconter son histoire et comment elle a fait prendre des vessies pour des lanternes à Louis XX.

Désormais, les heures des PJ sont comptées. Si ils ne réagissent pas, les skins les tortureront un par un, avant de les achever à l'aube. Personne ne viendra les secourir. Et le plan de Louis XX se déroulera comme il l'avait prévu. Mais, s'échapper de leur cellule n'est pas impossible. Certes, les skins qui sont chargés de surveiller les personnages sont fortement armés et très vicieux, mais consomme... Des skins. Si vos joueurs se donnent la peine de réfléchir quelques minutes à une solution très astucieuse de prendre la clé des champs, leur plan devrait fonctionner.

MON ROYAUME POUR UN CHIARD

Je ne cesse de le clamer : « le kit, c'est fantastique!». Et maintenant, brave MJ, c'est à ton tour de bosser car il n'existe pas une mais trente six solutions à cette aventure. Voici donc, en gros, une série d'actions que peuvent effectuer les joueurs, avec la méthode pour y arriver et les dénouements qui en découlent.

- Action 1 : Les joueurs se font la malle avec le môme : la solution la plus simple et la plus logique pour les joueurs, une fois qu'ils se sont libérés. Mais c'est compter sans l'esprit retors de Louis XX. Ce dernier crie au rapt, accuse Cyril et les barons, les trucident et lance une horde de skins aux trousses des joueurs. La chasse à l'homme est ouverte... Bonne chance !

- Action 2 : Les joueurs veulent buter Louis XX : arrgh ! vos joueurs vont devoir faire une gigantesque partie de cache-cache avec Louis XX et ses skins dans les couloirs de l'Assemblée. Bon courage ! Et si ils y arrivent, ils seront recherchés par tous les skins de Paris, Cyril y compris !

- Action 3 : Les joueurs vont prévenir Cyril : hummm... Not so bad ! Il suffit de bien expliquer tous les tenants et les aboutissants de l'affaire à Cyril et il réagira aussitôt. Il convoquera les barons, formera une alliance et ira renverser Louis XX, avec l'accord de la population skinhead. Les joueurs peuvent alors entreprendre l'action 2, avec de fortes chances de réussite. En remerciement, Cyril donnera le gosse aux joueurs. C'est la moindre des choses, vu qu'il est devenu Roi grâce aux joueurs.

- Action 4 : Les joueurs vont voir les indiens : en fait, les indiens ne bougeront pas de leur immeuble et les joueurs pourront aisément les contacter. Si les joueurs ramènent la vieille, comme convenu, ils auront le véritable héritier de Louis XX en échange. Si

les joueurs demandent de l'aide aux indiens, pour une quelconque action violente, ils accepteront contre des armes et des munitions ou tout autre butin.

Pour toute autre solution tordue envisagée par les joueurs, il y a quelques paramètres à ne pas perdre de vue :

- les skins sont racistes, violents et bornés. Les convaincre de quoique ce soit n'est vraiment pas de la tarte.

- Cyril restera fidèle au Roi, tant qu'il n'a pas de preuves de ses manigances. De plus, si il doit remplacer Louis XX à la tête des skins, il lui laissera la vie sauve... Que voulez-vous, c'est un grand romantique. Cela peut aussi fournir une excellente idée de scénario à venir (intrigues d'alcôve pour le retour de Louis XX ou vengeance de Louis XX sur les joueurs).

- les barons sont de sales arrivistes qui tueraient père et mère pour devenir Calife à la place du Calife. Ils feront donc tous pour accéder seuls aux commandes du pouvoir. il y a des coups de pute en perspective.

- les indiens n'encadrent pas les skins (on les comprend), et ils ne se gêneront pas pour leur faire une entourloupe si ils savent que le pouvoir vacille chez les crânes rasés.

Si passation de pouvoir il y a, les skins acclameront leur nouveau Roi en frappant le sol de la concorde avec leurs battes, en hurlant « Oi, Oi » à qui mieux mieux. Suivra une grande fête à la façon « Astérix et Obélix ». Si ce n'est pas Cyril le nouveau Roi, ce sont les joueurs qui risquent de jouer le rôle des sangliers.

VOICI REVENIR LES BARBAPAPAS... ON FAIT LES FOUS !

Si les joueurs ont bien compris qu'il y avait eu échange de bébé, ils ne devraient pas se gorrer et ramener le bon môme aux hells. Si ils donnent le mauvais bébé au hells, ils s'en apercevront aussitôt car sa mère ne le reconnaîtra pas... Too Bad ! Et les joueurs peuvent prendre une feuille de perso vierge et retirer un nouveau personnage.

Si par contre ils donnent le bon bébé, les hells les féliciteront et leur offriront une canette de bière tiède pour toute récompense, avant de repartir sur la route... On the road again. Et les joueurs peuvent reprendre leurs corvées habituelles.

JEFF

Note de la Rédaction :

Amis du GUD et de la démocratie, envoyez vos lettres et vos colis à la rédaction qui, n'en doutons pas, les fera suivre à l'auteur comblé de ce scénario.

Ont participé à ce scénario

LES HELLS EN VADROUILLE

force 6
rapidité 6
intelligence 5
précision 6
agilité 4
endurance 5
beauté 5
perception 6

SI 5
PV 20
charge 16,5

tir 60
saut 50
conduite 80
discrétion 45
résistance 55
lancer 60
repérage 55
combat 60

Armes : Fusils à Pompe, grenades et Bazookas

CYRIL DUGUD, BARON D'ASSAS

force 7
rapidité 5
intelligence 6
précision 5
agilité 4
endurance 5
beauté 5
perception 4

SE 5
PV 20
charge 18

tir 55
saut 45
conduite 50
discrétion 40
résistance 60
lancer 60
repérage 50
combat 65

Armes : Batte et Pistolet Mitrailleur

LOUIS XX, ROI DE FRANCE

force 4
rapidité 5
intelligence 8
précision 5
agilité 5
endurance 4
beauté 4
perception 5

SE 4
PV 16
charge 12

tir 60
saut 50
conduite 50
discrétion 55
résistance 40
lancer 45
repérage 65
combat 55

Arme : Matraque et pistolet

LES SKINHEADS ROYALISTES

force 6
rapidité 6
intelligence 3
précision 5
agilité 4
endurance 5
beauté 3
perception 4

SI 5
PV 20
charge 16,5

tir 55
saut 45
conduite 55
discrétion 25
résistance 55
lancer 55
repérage 35
combat 60

Armes : Battes, Fusils mitrailleurs (voir lance-flamme)

LES INDIENS SUR LE SENTIER DE LA GUERRE

force 4
rapidité 6
intelligence 5
précision 5
agilité 7
endurance 5
beauté 6
perception 5

SI 5
PV 20
charge 13,5

tir 60
saut 60
conduite 40
discrétion 50
résistance 40
lancer 45
repérage 65
combat 55

Armes : couteau et Pistolet mitrailleur



Cette stupide Arme dieu avait bel et bien fusionné, se dit Ahmed. La perle d'Hâas avait donc tenu toutes ses promesses. Cet épice était vraiment fantastique. Mais pourquoi n'y avait on pas pensé plus tôt ? Cet oubli ne pouvait être que volontaire ! Des générations de chercheurs avaient dû passer à côté. C'était la seule explication. Non, non... La réponse était plus vicieuse que cela : «on» avait fait en sorte que les chercheurs passent à côté de la perle d'Hâas. Ahmed se souvenait le mal qu'il avait eu à se procurer cet ouvrage qui datait des débuts des travaux sur l'épice, et par la suite, la difficulté à trouver des échantillons de perle d'Hâas. Mais qui avait pu faire ça ? La perle d'Hâas regorge de possibilités inexploitées. Il était criminel de la négliger. Le principal effet permet à une Arme de fusionner avec son porteur ? Certes... Mais pourquoi la cacher, alors qu'elle peut aussi servir à bien d'autres choses plus utiles ?

Le bon, la bru

Scénario pour Bloodlust

Ahmed continuait à réfléchir, tout en se frayant un chemin à travers la foule compacte qui déambulait dans les rues moites de Durville. Et une fois de plus, il ne put s'empêcher de jeter un rapide coup d'oeil derrière lui. Cette sale impression d'être épié ne voulait décidément pas disparaître. Rien d'anormal pourtant ne dénotait du paysage. Mais dans ce flot si dense de populace, le chacal passe facilement inaperçu. Ahmed se surpris à bougonner et à maudire son sort. Il ne pût que constater, avec tristesse, que la situation semblait lui échapper. La peur commençait à l'envahir et on ne réfléchit pas bien lorsque l'on a la trouille au ventre. Il fallait trouver une solution... Et vite ! L'esprit libre, il saurait quoi faire. Protection, il avait besoin de protection. Une fois protégé, il pourrait penser et se sortir de ce guépier.

Torkam, sorti doucement de l'ombre où il s'était caché. Il réprima à peine le ricanement nerveux que son Arme répercutait dans son esprit. «Quel clown ce chercheur», pensa Torkam «il ne comprend pas que la mort est sur lui. Encore un qui me regardera bêtement, comme un Polac à l'abattoir, lorsque la lame de Vicious Trip viendra chatouiller ses viscères.». A l'évocation de cette pensée, l'Arme se mit à glousser.

«Peut-être qu'il se transformera en Loukoum bleu» insinua Vicious Trip «comme le dernier crétin que nous avons massacré». L'Arme prit alors le contrôle de Torkam durant quelques secondes, pour s'arrêter prendre du Muffin.

«La soirée promet d'être amusante» se dit Torkam. Du Muffin, une victime... Et si c'était ça le bonheur ! Le visage de Torkam se fendit d'un sourire convulsif. «Ouais, une sacrée soirée en perspective !» et d'un geste brusque de la main devant ses yeux, il chassa les têtes de Polacs décapités qui flottaient dans le fleuve de sang vert qui traversait la rue.



VOUS AIMEZ LES WESTERNS ? OUI ! CELA TOMBE EXTREMEMENT BIEN PUISQUE CE PETIT SCÉNARIO EN REPREND QUELQUES PONCIFS...

SAUF QUE LES GUNS SONT DES ARMES DIEUX. ALORS ? HEUREUX ?

te et le truand

POUR UNE POIGNÉE D'ÉPICES

Imaginez un épice ayant la capacité de faire fusionner, durant une certaine période, une Arme et son porteur. Imaginez le succès qu'un tel épice pourrait avoir si on le commercialisait. Imaginez que la formule de cet épice, issue d'un savant dosage et d'un mélange très rare, ne soit détenue que par une seule personne. Une personne sans défense. Une jeune sourde-muette ! Imaginez enfin la puissance, financière et offensive, que peut représenter une telle formule pour une Arme. Quelle motivation ! Et vous saurez combien les joueurs vont en baver face à ceux qu'ils vont devoir affronter dans cette aventure !

BREF RAPPEL DU CONTEXTE

L'aventure se passe quinze après la campagne «éclat de lune» et la guilde des épiciers prône une politique anti-Armes, sous la poussée de Khalir, sur le territoire Batranoban.

ON SE CALME ET ON BOIT FRAIS

Vos joueurs sont en ce moment à Durville, en train de boire une siffante bien fraîche, à l'ombre d'un palmier, à la terrasse d'une auberge. Il fait chaud, les femmes Batranobans sont belles et les mouches aggrèsent mollement le faciès des joueurs. Si cette notion existait sur Bloodlust, on pourrait croire que c'est le paradis. Soudain, la rue s'anime. Un homme, décharné, les yeux fiévreux, habillé de vêtements luxueux, fend la foule en bousculant les badauds sur son passage. Les gens se retournent pour lui lancer une bordée d'injures, mais il n'y prête pas attention. Perdu dans ses pensées, il heurte une des tables où larvent les personnages, renversant les verres

sur leurs vêtements et fini par s'étaler de tout son long sur les genoux de l'un d'eux. Se relevant péniblement, il ouvre la bouche pour hurler, puis, se rendant compte qu'il est face à des porteurs d'Armes, l'expression de son visage se radoucit. Se confondant en excuses, il se présente comme étant le docteur Ahmed Mar-Saahla. Il propose alors aux porteurs de venir chez lui, pour le dîner qu'il organise. Il aurait peut-être un petit travail pour les joueurs. Après avoir donné son adresse et l'heure de rendez-vous, Ahmed repart aussitôt, se fondant dans la masse, avec d'infinies précautions. Si les joueurs veulent le suivre, ils n'y arrivent pas... Et puis c'est tout !

Qui est Ahmed Mar-Saahla ? C'est un inventeur d'épice. Mais pas n'importe quel inventeur... Un véritable génie de l'épice. Il mélange, mixe, cuit et coupe tout épice qui lui tombe sous la main et en fait un trésor. Ahmed utilise ce don pour vivre et ça lui réussit plutôt bien. Veuf, il vit avec Amina, sa fille, une jeune et jolie... Sourde-muette, qui lui sert d'assistante. Riche, il vit en totale indépendance et revend ses inventions au marchand d'épice le plus offrant. Dernièrement, il s'est intéressé à un épice vraiment rare, la perle de haàs. Au cour d'une expérience, il l'a fait tester à un volontaire. Ce volontaire était un porteur d'Arme, camé jusqu'à l'os et dont l'Arme faisait parti des Adeptes de Muffin. Un fois que ce cobaye eu ingérer l'épice, un «miracle» se produisit. Le porteur et l'Arme fusionnèrent durant une heure.

Le porteur s'en fut prévenir les plus hautes instances de la secte. Une vent de folie souffla sur la secte et un porteur fut chargé d'aller discrètement espionner Ahmed, pour lui piquer sa formule «magique». L'histoire parvint aux oreilles d'un membre du conseil de Epiciers, qui ordonna également à un de ses hommes d'enquêter sur le sujet. Et, évidemment, à la longue, ils se font repérer par Ahmed, qui commence à avoir

peur. Il sent qu'il a besoin de protection et c'est pour cette raison qu'il a invité les joueurs. Mais, malheureusement, la mort frappe déjà à sa porte.

DEVINE QUI VIENT TUER CE SOIR ?

Lorsque les joueurs arrivent dans la superbe demeure en pierres blanches immaculées, avec une palmeraie miniature sur le seuil, le silence règne. Quelques lumières blafardes éclairent le rez de chaussée. Si on frappe à la porte ? Aucune réponse, mais la porte s'entrebaille légèrement. Il y a quelqu'un ? Oui... Un serviteur qui gît dans l'entrée, le tête tranchée. Il y a même une dizaine de serveurs, répartis dans toute la maison. Tous dans le même état. Une étrange porte, donnant sur un étrange escalier, éclairé par une étrange lueur, qui provient visiblement de la cave, attire l'attention des porteurs. En bas, au milieu d'un laboratoire rempli d'épice, repose la dépouille de feu Ahmed Mar-Saahla, ligoté et torturé à mort. Pourquoi ? Il n'y a rien qui puisse l'expliquer. Au moment où les joueurs se triturent le crâne à la recherche d'une quelconque hypothèse, un cri d'horreur réprimé jaillit de l'entrée.

LE TRUAND

Dans l'entrée, un homme de petite taille fixe les cadavres qui ornent la pièce. Petit, sec, moustachu et suintant., il semble énervé. Au moment où il voit les personnages, il a un geste de recul. Puis d'un air hautain, il demande aux porteurs de s'expliquer en dégainant son cimeterre. Une fois que les joueurs auront fini de le rassurer sur leur présence, il réfléchit un instant, puis annonce qu'il est Marmul Jahmii, un cousin d'Ahmed. Il demande ensuite si Amina est également morte. Pardon ? Ben, oui, quoi ! Amina ! La fille d'Ahmed ! Il n'y a pas de femme parmi les victimes. Marmul en déduit aussitôt qu'elle a été enlevée.





Si les joueurs interrogent Marmul, voici ce qu'il répondra : Non, il ne sait pas pourquoi on a tué Ahmed. Un jaloux, un galant de sa fille éconduit, un camé peut-être ? Oui, Ahmed travaillait sur l'épice, comme de nombreux Batranobans. Je n'en sais pas plus!

Non, je ne sais pas pourquoi on a enlevé Amina. Pour la vendre comme esclave à Pôle, peut-être ? Toujours est-il qu'elle est repérable : elle a les yeux bleus.

Marmul propose alors de se jeter à la poursuite du ou des kidnappeurs d'Amina. Si ils vont aux différentes portes de Durville, ils finiront par tomber sur un garde qui a vu passer un cavalier accompagné

d'une fille qu'il traînait de force, il y a cinq heures. Le garde a été intrigué et a demandé à l'homme pourquoi il forçait la fille. L'homme, un grand Batranoban maigre et barbu avec une Arme dieu, a répondu que la fille était la sienne et qu'elle avait fait des bêtises. Le garde a demandé à la fille si c'était vrai et la fille n'a pas répondu. Mais surtout, ce qui a frappé le garde, ce sont les yeux bleus de la fille. Le grand maigre a rit et a dit qu'elle avait trop honte pour parler. Alors, il les a laissés partir en direction de Tehen.

Marmul fait une deuxième proposition aux joueurs : partir sur le champ rechercher Amina et la lui ramener, contre 2 000 Thams. Il leur en verse déjà 500 pour les frais. Ne perdons pas une minute. Tous en selle, direction Tehen !

Mais au fait, qui est ce Marmul ? En tout cas, il n'est pas plus le cousin d'Ahmed, que Vanessa Paradis n'est une chanteuse. Marmul est une sorte d'homme de main, un peu truand sur les bords, qui agit pour le compte de la guilde des épiciers. Et il s'est fait doubler dans sa mission. Mais, il est sûr que si on a enlevé Amina, c'est à cause de la formule et parce qu'elle sait des choses. Comme Marmul n'est pas un foudre de guerre et qu'il a des porteurs sous la main, autant qu'ils fassent le sale boulot à sa place. La guilde lui a donné l'ordre de faire disparaître la formule. En effet la guilde ne souhaite pas, mais alors pas du tout, se retrouver avec des Armes encore plus puissantes sur le dos.

LA CAPTIVE AUX YEUX CLAIRS

Le trajet jusqu'à Tehen doit durer trois jours. Le ravisseur d'Amina conservera son avance. Mais les joueurs rencontreront des voyageurs qui leur confirmeront que le cavalier, et la fille aux yeux bleus qui l'accompagne, se dirigent toujours vers Tehen.

Si vous voulez agrémenter le parcours de petits événements, libre à vous.

Voici donc une petite liste de choses à faire et à voir sur le chemin : Une troupe de brigands à blaster; des courtisanes, dont la cariole à un essieu brisé, à secourir (gouzi-gouzi) ; des rescapés d'une (mini) tempête d'épice qui délirent sur la

DD

route et agonisent dans les bras des PJ (ce qui va foutre les boules aux Armes).

Bref, après quelques péripéties, qui ont pour but de les retarder, les porteurs arriveront à Tehen. C'est bien joli tout ça, mais comment retrouver Amina et son ravisseur ? En posant des questions, tout bêtement. Non pas qu'ils risquent de trouver, mais surtout parce qu'ils finiront inmanquablement par attirer l'attention des Adeptes de Muffin. Et, forcément, le ravisseur va chercher à rencontrer ceux qui s'intéressent à lui. Donc, quand vous jugerez que vos joueurs ont suffisamment fichu le souk dans Tehen ou quand ils seront au bout du rouleau, faites intervenir... La brute !

LA BRUTE

Alors que vos joueurs sont en train de galérer pour trouver un début de commencement de piste, ils se retrouvent dans une ruelle sombre et sordide, comme toutes les bonnes ruelles qui se respectent. Une haute silhouette se dessine soudain au fond de la ruelle. La silhouette s'avance tranquillement et se fixe à mi-distance. Les Armes des porteurs détecteront aussitôt la présence d'une autre Arme. L'homme, qu'un rayon d'une lune éclaire, est grand, maigre, le teint livide et les yeux exorbités. Il se met à rire nerveusement et lance aux porteurs : «Alors, il paraît qu'on nous cherche». De l'écume commence à s'écouler des commissures de ses lèvres et il sort une francisque (munie de pseudopodes) de derrière son dos. Puis, il colle la lame de l'Arme sur son visage et continue à parler : «Hi,hi,hi... Ils ont trouvé Torkam et Vicious Trip. Bravo ! Belle épitaphe à graver sur leurs tombes.». Il lève alors les bras et cinq porteurs d'Armes mineures Batranobans apparaissent dans son dos. Il y a en le même nombre dans le dos des porteurs. Faut-il vous faire un dessin ?

Torkam, boosté par des épices de combat, s'attaquera en hurlant, au porteur qui lui semblera le plus fort du groupe. Lorsque plus de la moitié de ses hommes seront au tapis, Torkam prendra ses jambes à son cou. Et là, il n'y a pas à hésiter... Il faut le poursuivre !

LA POURSUITE IMPITOYABLE

Les personnages sont maintenant face à face à ce qu'il y a de pire sur le monde de Bloodlust, une Arme et un porteur complètement fous et surpuissants, car bourrés d'épice jusqu'à la gueule. Torkam et Vicious sont les exécuteurs des basses oeuvres des Adeptes de Muffin. Tarés, assoiffés de sang et malin, ils n'hésitent pas devant un petit massacre, si ils sont sûrs de garder l'avantage.

C'est toujours le cas en ce moment, même si les joueurs sont à leurs trousses. Grâce aux différents pouvoirs de Vicious Trip et à la par-

faite connaissance du terrain de Torkam, le couple maudit va tendre des pièges aux joueurs. Alternant la course poursuite, le camouflage et l'embuscade; Torkam va essayer de profiter de la surprise pour bondir en hurlant, donner un grand coup à un personnage isolé du groupe et disparaître. Pour recommencer plus loin. De quoi rendre rapidement les joueurs nerveux. Lorsque vous sentirez les joueurs au bord de la dépression, décrivez leur la scène suivante :

Torkam est devant une énorme bâtisse. Cette bâtisse est composée de remparts d'une dizaine de mètre où de nombreux arbalétriers montent la garde. Le seul accès est une porte en bronze, à double battant, et cinq gardes font le gué devant. Au dessus de cette porte, une pancarte indique «Laboratoires Al-hammo» Il y a visiblement un bâtiment centrale imposant à l'intérieur de cette enceinte. Torkam fait un signe aux garde de l'entrée, leur parle et on lui ouvre la porte.

Cet établissement est en fait un des plus grand laboratoire de Tanaephis, travaillant sur l'épice. Il appartient à la famille Al-hammo depuis des générations et c'est un des endroit les mieux gardés au monde. Et les Adeptes de Muffin y entrent comme dans un moulin. Pourquoi ? C'est une fois de plus pour une histoire c... Coeur ! Marid Al-hammo, dernier du nom, était follement amoureux d'une porteuse d'Arme qui fait parti des Adeptes de Muffin. Les Adeptes en ont profité et Marid est maintenant un homme de paille entre leurs mains. Peu de gens sont au courant de cette situation, ce qui fait qu'il est toujours intouchable et jouit d'une excellente réputation. Mais le plus important, pour le moment, est que Amina y est enfermée.

Si les personnages interrogent les gardes de l'entrée sur Torkam, ils répondront que Torkam est l'invité du seigneur Marid Al-hammo, propriétaire des laboratoires Al-hammo et qu'il est arrivé avant-hier avec une jolie jeune fille. C'est tout !

REMEMBER AL-HAMMO !

Le problème, est qu'il faut y entrer. De force ? A exclure ca-té-go-ri-que-ment ! Al-hammo, c'est Fort Knox : une centaine d'homme entraînés y patrouillent en permanence. Si vos joueurs sont tentés, laissez-les faire... Et massacrez-les ! Il faut donc ruser.

La meilleure méthode est de guetter aux alentours pour trouver le défaut de la cuirasse. Voici comment se déroule une journée habituelle dans Al-hammo : A huit heure du matin, les deux cents laborantins viennent prendre leurs fonctions. Cela ressemble presque à l'arrivée des équipes d'ouvriers à l'usine. Chaque Laborantin possède une bague pour les identifier et on les vérifie à la porte. Le personnel

administratif, une trentaine de personnes, arrive à neuf heures et se plie aux même consignes de sécurité. Les différents chefs de groupe, lorsque tous les laborantins sont dans l'enceinte, procèdent à un appel. Les absences sont notées et transférées au chef de la sécurité. Le chef de la sécurité envoie ensuite une équipe de gardes pour découvrir les motifs des absences. L'équipe fait un rapport deux heures plus tard et de plus vastes recherches sont engagées si une absence reste mystérieuse. A midi, des chariots, chargés des repas des laborantins, sont amenés à Al-hammo et entrent après une fouille sommaire. De 13 h à 15 h les laborantins font la sieste. A vingt heures, les laborantins et les administratifs sortent, après une fouille au corps poussée. Ne peuvent désormais pénétrer dans la place, que les hommes importants qui connaissent le mot de passe, qui change chaque soir. Le meneur de jeu est seul juge, mais tous les moyens, à partir du moment où ils paraissent plausibles, sont bons pour entrer.

L'intérieur du fort est constitué de cinq bâtiments. Le plus grand, en forme de L, fait cinq étages et abrite les laboratoires de Al-hammo. Plus on monte dans les étages, plus il y a de gardes et plus les travaux sont importants et secrets. Le deuxième ressemble à un temple et contient le personnel administratif. Le troisième ressemble à un hangar de deux étages. C'est dans cet endroit que les employés mangent et font la sieste. Le quatrième bâtiment est une somptueuse villa, occupée par Marid Al-hammo et ses esclaves.

Le dernier édifice est récent et il a l'aspect d'un petit hôtel. C'est évidemment à cet endroit que Torkam retient Amina prisonnière, dans une petite chambre du premier, en attendant qu'un expert en épice vienne l'interroger. L'hôtel est surveillé par une dizaine de gardes, qui dépendant de Torkam (c'est une petite faveur de Marid). En attendant, Torkam passe son temps à errer dans les laboratoires, afin de voir où en sont les recherches.

Mais, aussi parfait que soit leur plan, les joueurs vont devoir intégrer un nouveau grain de sable dans leur belle mécanique, car voici venir... Le bon!

LE BON

Donc vos joueurs ont réussi à arriver jusqu'à l'hôtel. Bien ! Pour pénétrer à l'intérieur, les joueurs doivent réussir à convaincre les gardes de la porte de l'hôtel, qu'ils ont une bonne raison d'y entrer. Le mieux est de dire qu'ils sont des amis de Torkam ou de Marid. L'intérieur de l'hôtel est très cossu : une immense salle, remplie de coussins et tapis, occupe tout le rez de chaussée. Au centre, une petite fontaine permet à la salle de conserver une ambiance des plus plaisante. Au fond

de cette pièce, il y a un escalier qui donne sur les étages supérieurs. Mais les joueurs ne découvriront jamais les fastes des étages supérieurs, car un homme et une femme, qui se tiennent la main, leur en barrent l'accès. L'homme est jeune, farouche, déterminé et armé d'une bête rapière. La femme est belle, apeurée, silencieuse et ses yeux sont bleus.

Qui est l'homme ? Tarek Fenhik, ancien étudiant en lettres, reconverti en aventurier depuis qu'il a ramassé une rapière (toute à fait normale) des mains d'un mourant. Tarek est un romantique et depuis le jour où il a rencontré Amina, il ne pense qu'à une chose : la rendre heureuse ! Le plus fort, c'est que Amina partage ses sentiments. Autant vous dire que, quand il s'est rendu compte de l'enlèvement de sa Juliette, notre Roméo a remué ciel et terre pour la retrouver. Et, il a réussi ! Mais c'est normal, me direz-vous, car le destin réunit toujours ceux qui s'aiment. Enfin bref, les joueurs débarquent, pile poil, au moment où les deux tourtereaux se font la belle.

Mais, ça ne sautera pas aux yeux des joueurs, car Tarek est vêtu comme un garde

Les PNJ

MARMUL JAHMII

LEADER BATRANOBAN

HOMMES DE MAIN

DE TORMAK

10 porteurs Batranobans avec les Armes mineures suivantes :

2 cimenterres avec attaque normale critique et Attaques normales multiples

1 épée longue absorption endurance

1 hache avec attaque brutale critique

2 dagues avec aura de peur et attaque rapide critique

1 lance avec Destruction

3 épées courtes avec attaque normale incontrôlée (75%), choc électrique et acide

TAREK FENHIK

BATRANOBAN ELITE

TORMAK

Porteur Batranoban «boosté» (Force +20, Endurance +10)

VICIOUS TRIP

Prestige : 30

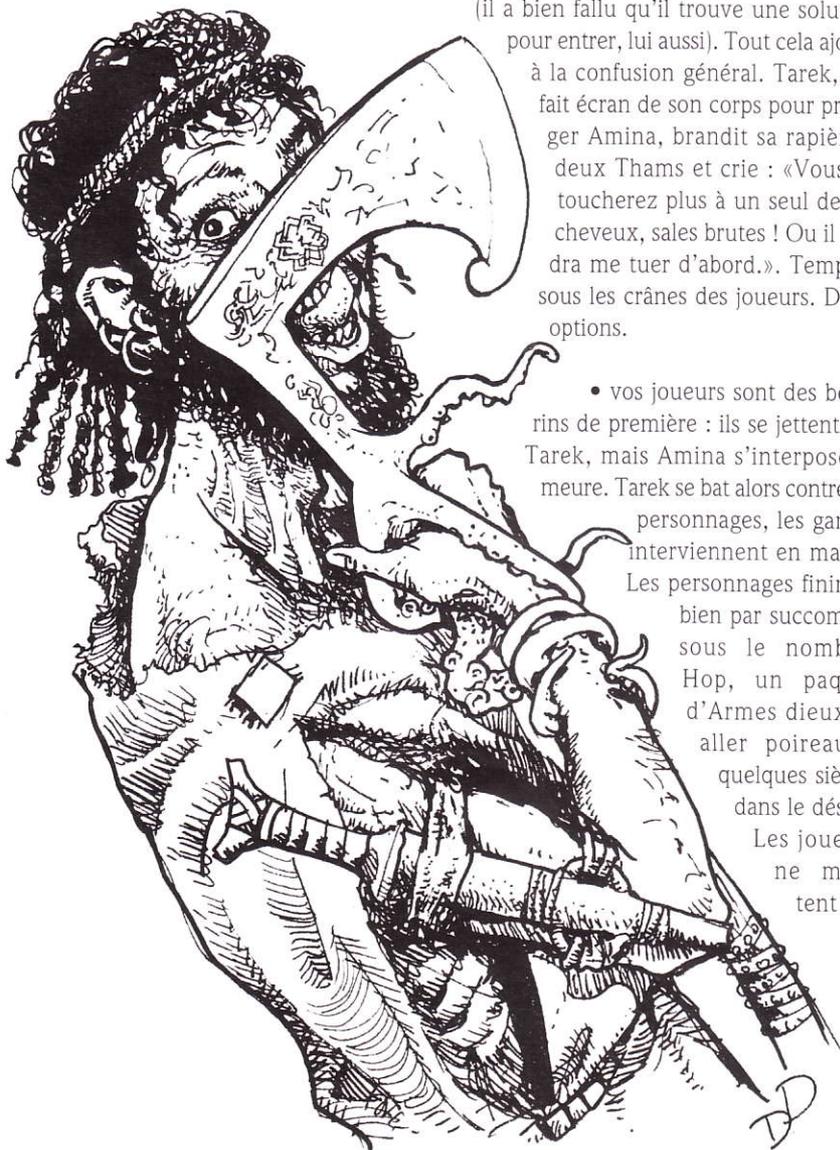
Type : Francisque, Initiative-, Dommages F, AB+5% (soit 105 % avec les pouvoirs)

Coût : 300

Pouvoirs : Attaque brutale incontrôlée (+ 100%) / Tronçonneuse (+6 colonnes) / Rapidité accrue (+ 3 en rapidité) / Pseudopodes / Terreur (mot de commande : Scream!) / Dommages supplémentaires (+3 colonnes) / combat nocturne / invisibilité/ Course incontrôlée (100%)

LES GARDES D'AL-HAMMO

Elites Batranobans avec des cimenterres et des arbalètes



(il a bien fallu qu'il trouve une solution pour entrer, lui aussi). Tout cela ajoute à la confusion général. Tarek, qui fait écran de son corps pour protéger Amina, brandit sa rapière à deux Thams et crie : «Vous ne toucherez plus à un seul de ses cheveux, sales brutes ! Ou il faudra me tuer d'abord.». Tempête sous les crânes des joueurs. Deux options.

- vos joueurs sont des bourrins de première : ils se jettent sur Tarek, mais Amina s'interpose et meure. Tarek se bat alors contre les personnages, les gardes interviennent en masse. Les personnages finiront bien par succomber sous le nombre. Hop, un paquet d'Armes dieux va aller poireauter quelques siècles dans le désert.

Les joueurs ne méritent pas

mieux. J'ai horreur des histoires d'amour qui finissent mal, ça me fout le cafard !

- vos joueurs ont un minimum de jugeotte : Ils cherchent à éclaircir la situation et entament des pourparler avec Tarek, qui leur expliquera qui il est vraiment. Si les joueurs veulent une confirmation de la bouche d'Amina, ils vont être déçu. Tarek leur apprend alors qu'elle est sourde et muette. Si vos joueurs ont plus de deux neurones, ils vont sûrement trouver bizarre que Marmul n'ait pas signalé ces handicaps dans sa description d'Amina. Pour un cousin, il est bien peu informé. Smell the trap !

Pour communiquer avec Amina, il faut le faire par écrit. Elle ne répondra qu'aux questions qu'on lui pose, à la lettre : Elle sait que son père est mort à cause d'un épice qui permet aux porteurs de fusionner durant un court moment. Elle connaît la formule de traitement de l'épice et elle a été enlevé pour qu'elle en livre le secret. Et si on lui demande si elle a un cousin du nom de Marmul Jahmii, elle répondra par la négative. Tarek ignore tous de ces renseignements.

Pour l'évasion des PJ, d'Amina et de Tarek, c'est toujours au meneur de juger si la tactique employée par les joueurs est bonne. Si vous trouvez que vos joueurs n'ont pas eu assez d'ennuis, ou si vous sentez qu'ils sont frustrés de ne pas avoir vaincu Torkam, libre à vous de le faire apparaître lors de leur tentative d'évasion. Ils auront alors une dizaine de rounds, avant d'avoir toute la garnison d'Al-hammo sur le dos. Il faudra ensuite se tailler un chemin, à la force de l'Arme dieu, jusqu'à la grande porte.

REGLEMENT DE COMPTES À OK DURVILLE

Il est évident que si les joueurs rentrent à Durville avec Amina, sans avoir toutes les données du problème, ils vont tomber dans le piège grossièrement tendu par Marmul. Ce dernier les attend bien tranquillement chez lui, mais avec une trentaine de gardiens de la route, l'arbalète frémissante (+30% à portée courte). Idéal pour les joueurs qui désirent incarner des porc-épics.

Vos joueurs ont flairé l'arnaque ? Pour pouvoir discuter avec Marmul, il suffit de mettre Amina à l'abri et d'aller le voir. Marmul proposera alors aux joueurs d'acheter Amina 15 000 Thams. Il dira qu'il a juste besoin de la formule. Si les joueurs veulent des garanties, il ajoutera qu'il travaille pour Khalir. Or comme chacun le sait à Durville, Khalir n'aime pas les Armes et n'a donc aucun intérêt à ce que cette formule voit le jour. Et, zou ! A la trappe Amina.

Si les joueurs demandent à rencontrer Khalir, ce dernier accédera à leur requête et viendra les voir en personne (avec sa garde personnelle, bien sûr). Si les PJ savent l'émouvoir, il acceptera de laisser Amina et Tarek tranquilles, à condition qu'ils travaillent pour lui. Il confiera alors à Tarek un petit poste de fonctionnaire de la guilde et fera entrer Amina dans son équipe personnelle de chercheur. Un happy-end en quelque sorte.

Si vos joueurs ont une autre solution, why not ? sachant que si ils désirent exploiter la formule pour leur compte, ils vont vite se faire repérer et passer de vie à trépas.

Et de toute façon, Khalir va brûler les champs et les stocks de la perle d'Hâas, afin qu'il n'en reste plus un sur tout Tanaephis. Ce qui règle le problème une fois pour toute.

JEFF



DANS LA SÉRIE : « ROLLAND BARTHÉLÉMY PRÉSENTE »

Je t'aime gros comme ça

Il y avait une fois, dans le village de Balbec, non loin de Pôle, un très gentil polac. Comme il était aveugle, il ne pouvait rien faire de plus intéressant que de tourner interminablement en rond, entraînant la noria qui élevait l'eau du ruisseau jusqu'à la fontaine du village. Et comme il était encore petit, il ne pouvait même pas le faire toute la journée, malgré les encouragements que le vieux Zuza, le fontainier, lui prodiguait de la voix et de l'aiguillon (de l'aiguillon seulement quand Zuza avait la gorge trop sèche, ce qui arrivait souvent). Aussi, chaque jour, aux heures chaudes, le fontainier accordait, tant au petit polac qu'à lui-même, de longues pauses, qu'ils mettaient à profit, le premier pour ruminer, les quatre sabots dans l'ornière circulaire creusée autour de l'axe de la noria par des générations de polacs, tandis que la poussière soulevée retombait lentement en un nuage doré, pailleté d'éclats d'un bleu métallique par les grosses mouches voraces montées de la rivière; le second pour décaper la couche de poussière qui, pestait-il, lui tapissait les boyaux de haut en bas, avec le solvant approprié, qu'il se procurait à l'estaminet de Marcel, à l'autre bout du village.

Les enfants avaient noté la fréquence de ces pauses, et sitôt le vieux ronchon parti, ils entouraient le petit polac de leur ronde joyeuse. En un instant, l'animal disparaissait sous un amas gesticulant de petits bras et de jambes maigres, qui s'écroulait aussi vite qu'il s'était formé quand l'un des enfants, ayant réussi à se jucher au faite de la bosse, criait, en prenant une grosse voix de Piorad, qu'il était sur son Chagar qui allait tous les dévorer. Son triomphe durait peu, car déjà d'autres aventuriers se dégagaient du tas secoué de rires et repartaient à l'assaut en s'aidant, qui de la queue, qui d'une corne ou d'une oreille, et la chevauchée du Piorad s'achevait en glissade le long du garrot du gros jouet vivant trop heureux de pouvoir rester tout ce temps immobile. Le retour du vieil homme se faisait parfois attendre. Les enfants se laissaient alors tomber, hors d'haleine, autour de leur ami, se pressaient dans l'ombre de sa pansse, lissaient son pelage sombre et approchaient de son mufler soyeux des poignées d'herbe fraîche que, guidé par son seul odorat, il arrivait parfois à happer au jugé; et fusaient les rires et les cris.

— Petit polac aveugle, chantonnait une petite voix, je t'aime gros comme ça.

— Moi comme ça, renchérisait une autre, puis une autre. Petit polac aveugle, je t'aime tellement tellement, que quand le boucher t'assommera, je mangerai ta langue.

— Moi ta bavette !

— Moi ton jarret !

— Moi tes oreilles en gelée !

— Moi tes joues et ton araignée !

— Et moi ta queue en pot-au-feu !

— Moi ton gigot et ton jambon !

— Ton filet mignon aux petits oignons !

— Et moi ta tête farcie d'alouettes !

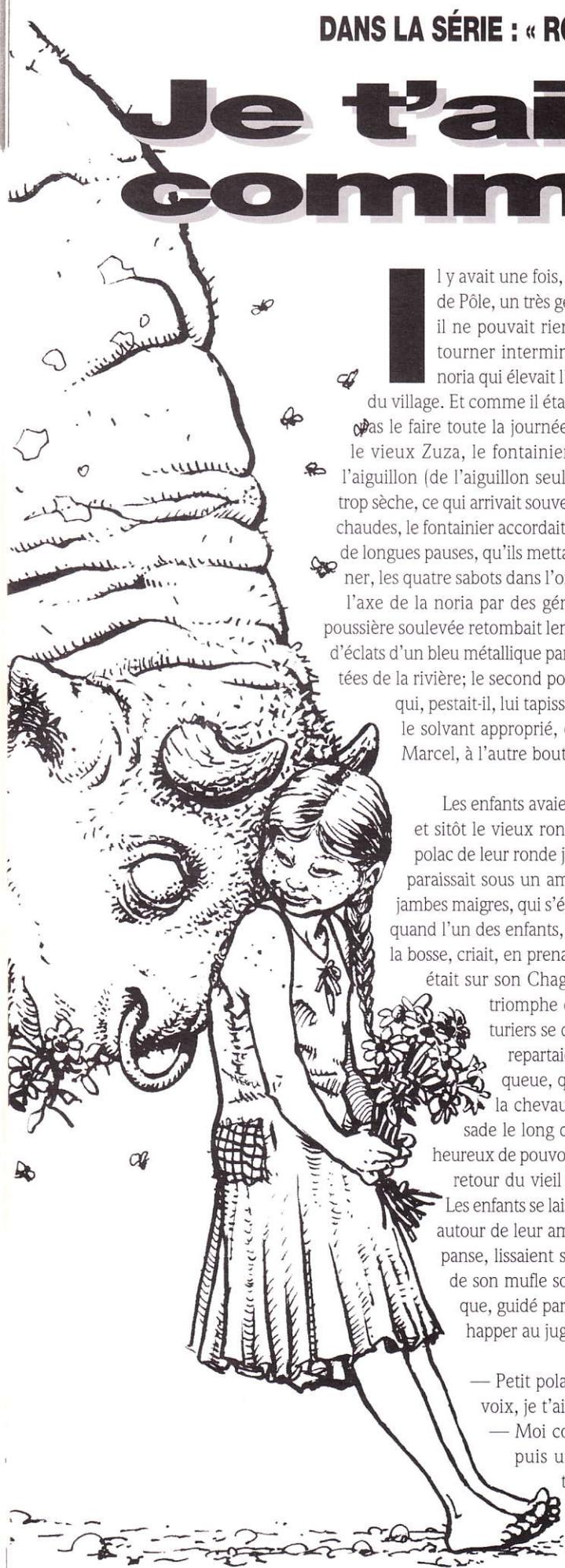
C'était, au départ, les enfants du boucher, riches d'un vaste vocabulaire culinaire, et, en outre, d'un certain prestige dû au fait qu'en ces temps difficiles, les autres enfants ne ressortaient jamais de chez leur père le ventre vide, qui avaient inventé ces joutes verbales. Petit à petit, le jeu avait donné naissance à une sorte de comptine, à la métrique un peu boiteuse certes, mais que chacun avait à cœur d'enjoliver de son mieux.

— Et moi, ton magret mariné !

— Un polac, ça n'a pas de magret, tranchait Myrna, l'ainée du boucher, justement, que ses formes potelées (elle était bien nourrie depuis plus longtemps que les autres) faisaient paraître plus que son âge, ce qui lui donnait une certaine autorité, surtout sur les petits garçons. Après des petites filles, elle était un peu moins populaire peut-être, mais on se rangeait à son avis, on ne parlait plus de magret et on cherchait autre chose pour célébrer la gentillesse du petit polac. Bien sûr, aucun des enfants ne pensait sérieusement ce qu'il disait : ceux qui avaient déjà, dans leur courte vie, eu l'occasion de goûter du polac avaient raconté aux autres, avec les grimaces appropriées ; mais que peut-on bien trouver de gentil à dire sur un polac ?

Le petit polac était tout heureux, à ces moments-là. Non pas qu'il comprît ce qui se disait autour de lui — il ne faut pas surestimer l'intelligence d'un polac, même très gentil — mais il avait appris à associer ce babillage avec les moments les plus agréables d'une existence tout compte fait plutôt morne, et il aurait souhaité que cela durât toujours.

Rien ne dure toujours, et ça, tout le monde le sait, en principe, sauf peut-être les polacs. Mais tout le monde l'oublie tout le temps. Rumbold le forgeron n'y pensait pas du tout quand il accepta pour la quatrième fois le défi de Talooof, son rival du village voisin, au jeu du casse-dalle. Il était si sûr que sa supréma-



tie durerait encore longtemps qu'après avoir doublé l'enjeu habituel, il ajouta devant tout le monde, avec un rire méchant :

— S'il y arrive, le Talooof, ça voudra dire que j'ai le gras qu'a bien fondu! Tiens, si je perds, je mange tout un crapaud-tempête farci au polac!*

Talooof lui jeta un regard par en-dessous. — Tenu! Tiens, j'te l'paye, le crapaud et sa farce, si tu perds... y t' faudra bien ça pour te remonter!

Les deux hommes éclatèrent de rire, imités par toute l'assistance. Il y avait longtemps qu'on n'avait pas tant ri.

On eut une nouvelle occasion de rire, un peu plus tard, quand Rumbold compta, de mauvais gré, les cestes de l'enjeu sur la table de la taverne, s'interrompant souvent pour masser son avant-bras endolori. Les gars d'en face, venus soutenir Talooof, riaient plus fort, pour sûr, que ceux de Balbec, qui, connaissant bien le caractère de zogbash de leur forgeron, se sentaient tenus à une certaine réserve.

— Et ça, c'est pour l'aubergiste, qu'il nous prépare une bonne farce! s'esclaffa Talooof, en poussant une pile de cestes vers Marcel. Cochon qui s'en dédit! Au prochain lever d'CEphis, je fournis le crapaud-tempête, et Marcel te mijote le polac aux petits oignons!

Les rires des amis de Talooof redoublèrent, et Marcel essaya de prendre un air détaché. La tête de Rumbold ne présageait rien de bon.

Les visiteurs partis, s'engagea une discussion orageuse. On ne pouvait plus reculer maintenant : avec ce que Talooof avait réglé d'avance, c'est un polac farci d'ortolans qu'il aurait pu se payer (sûr qu'il aurait pas été si généreux si ç'avait pas été pour emmerder le monde). Servir autre chose que du polac? Pas si bêtes, les gars d'à côté, ils auraient tout de suite vu la différence.

Un polac, alors, mais le plus petit qu'on pourrait trouver, alors. Le choix fut vite fait : le petit polac malingre qui tirait la noria était propriété communale, et Rumbold pesait d'un certain poids au sein du conseil municipal.

Zuza eut un moment l'impression d'avoir quelque chose d'important à dire, mais lorsqu'il eut enfin réussi à se mettre debout et à attacher — pas tout à fait volontairement — l'attention générale en renversant sa chope, il s'aperçut qu'il avait oublié quoi.

La veille du lever d'CEphis, Zuza s'abstint de réciter au petit polac en lui passant son licol, comme il en avait l'habitude, la longue liste des perversions auxquelles s'étaient livrées, selon le vieil ivrogne, tous ses ancêtres depuis la création des polacs, turpitudes impliquant,

à l'en croire, bon nombre de représentants des deux sexes de plusieurs espèces animales et humanoïdes, sans oublier l'espèce humaine, ce qui expliquait, toujours selon Zuza, les tares irrémédiables dont lui, petit polac, avait hérité en naissant.

Le petit polac en fut troublé. Il s'était habitué à cette litanie comme à la comptine des enfants du village, et tout écart hors de sa routine quotidienne l'effrayait un peu (et de plus, on n'avait pas pris en sortant de l'étable le même chemin que d'ordinaire). Mais il se rassura vite. Ce silence inhabituel n'était pas désagréable. Il songea en passant sous l'auvent de la boucherie qu'il y avait longtemps qu'il n'avait connu un si long moment de paix.

La longue table était bien garnie — galettes au levain, crêpes d'oignons, quenelles d'avoine et queues d'agneaux en fricassée — et les convives, avec un tel festin, avaient autant de prétextes qu'il leur en fallait pour éviter le regard du forgeron attablé devant sa platée gargantuesque. Rumbold avait découpé en longues lanières la chair sans attraits du batracien, et travaillait consciencieusement à les engouliner dans un silence pesant. Marcel, qui commençait à ressentir un sérieux malaise, annonça d'un ton un peu trop gai qu'il allait mettre un tonneau en perce, que c'était la maison qui régala. Une lueur d'intérêt s'alluma dans l'oeil de Rumbold. La première chope fut pour lui, évidemment. Il ne daigna pourtant y toucher qu'après en avoir terminé avec sa patiente mastication. Il ne restait à présent devant lui que les os des pattes du crapaud, et le gros amas de polac aux fines herbes. Rumbold se rinça le gosier bruyamment, et ne posa sa chope que lorsqu'elle fut vide.

— Bon! Maintenant si on passait aux choses sérieuses? éructa-t-il en la tendant de nouveau à Marcel. Vous avez tous vu que j'ai tenu parole.

Il savoura le silence qui suivit.

— J'ai dit que je mangerais tout un crapaud farci. J'ai pas dit que je mangerais la farce! AH! AH! AH!

Il n'était pas mécontent de sa petite ruse. L'un après l'autre, les villageois s'esclaffèrent à leur tour. Certains riaient un peu jaune, mais dans l'ensemble, ils étaient soulagés que ça se termine comme ça.

Les longues ombres de la matinée commençaient à raccourcir.

Dans un coin de la cour de l'auberge où la grande table était restée dressée, des chiens se disputaient un morceau de galette rassie. Ils avaient soigneusement inspecté tous les recoins, à la recherche de quelques restes. Ils n'avaient pas touché au polac, évidemment. Pour le moment, seules quelques grosses

mouches s'y étaient intéressé. Talooof et Rumbold avaient fait assaut de générosité, ayant eu tous les deux très peur de perdre la face, et la soirée n'avait pas dégénéré autant qu'on aurait pu le craindre, mais maintenant qu'ils étaient tous allés cuver dans leur coin, qui restait pour s'appuyer tout le travail? Marcel grattait avec agacement sa joue mal rasée.

Toute cette crasse à récupérer, toute cette casse à réparer.

Et maintenant ça.

— On peut, dites, monsieur Marcel?

La petite fille le regardait sans ciller. Pas si petite que ça, en fait, dommage qu'il y ait eu toute cette marmaille autour, si elle avait été toute seule, il aurait bien pris le temps de lui expliquer qu'il avait bien mieux à lui proposer, si elle voulait, enfin bon, il avait assez à faire comme ça pour aujourd'hui. Et puis, il y avait peut-être moyen...

— Monsieur Marcel? Dites?

— Bon, d'accord, si ça vous amuse, mais à deux conditions. D'abord, vous allez me faire ça ailleurs, hein? vous me l'enlevez d'ici avant que ça n'attire toute la vermine du pays. Et puis après, vous reviendrez me ranger tout ça, hein, et puis me lessiver toute la cour à grande eau, hein? Et les tables et les bancs.

— Oui monsieur.

— Il faudra que vous alliez puiser à la rivière, avec des seaux. Je vous donnerai les seaux tout à l'heure, il faudra pas me les perdre, hein?

— Oui monsieur.

Le plus agaçant, dans cette histoire, c'était cette eau qu'il fallait aller chercher à la rivière, en attendant que le jeune polac fringant que la commune devait à la générosité de Rumbold, et qu'on venait tout juste d'aveugler et de châtrer, se soit habitué à son nouvel état et puisse être investi de ses nouvelles fonctions. Enfin, ils n'avaient même pas discuté, les gamins. Et voilà un souci de moins.

Marcel regarda le lourd plateau de bois qui supportait la carcasse puante s'éloigner, chargé sur les petites épaules. Sacrés gamins, allez donc savoir ce qui leur passait par la tête. Le boucher les nourrissait bien, pourtant, depuis cet arrangement qu'il avait fait avec leurs parents. Marcel secoua la tête et rentra dans sa souillarde. Il n'aimait pas penser à ça.

Ragnhir avait quitté la route et coupait à travers champs pour aborder le village par le côté exposé au vent du Nord, le côté où les maisons étaient presque toutes aveugles. Parvenu chez Bogdran, il frapperait à la porte de derrière. Sa taille, son type physique indiscutablement Piorad et la bizarre lueur changeante qui émanait du pommeau de son épée (une simple pierre fine d'origine exotique, mais c'était assez pour impressionner les pay-

sans) suffisaient en général à persuader les gens des campagnes d'adopter à son égard le genre d'attitude qu'il appréciait. Dans les villages où il passait pour la première fois, les bouseux, du plus loin qu'ils le voyaient, rentraient dans leur cabane ou plongeaient sous leur meule de foin, et ne remettaient pas le nez dehors avant longtemps. Là où il était déjà connu, en revanche, il se trouvait toujours quelques bravaches pour se hâter, dès qu'il avait disparu à l'horizon, de ressortir pour cracher sur la trace de ses pas, ça, il le savait bien. Mais ça ne le dérangeait pas. Il avait fini par s'habituer à ses conditions de travail, et même à s'habituer plus ou moins à son travail lui-même. Et il savait qu'aujourd'hui, pour ce qu'il était venu faire, la discrétion s'imposait. Même à un Piorad de deux mètres armé jusqu'aux dents.

Il était tôt, sans doute, mais le village était tout de même étrangement silencieux. Avant d'arriver à la haie de broussailles, l'odeur et le bourdonnement l'avaient mis en alerte. Il resta sur ses gardes, même après qu'il se fût souvenu que cette fois, c'était chez un boucher qu'il se rendait, et que l'arrière-cour d'un boucher, c'est comme les cuisines d'un restaurant, à éviter si on a l'estomac fragile... il sourit machinalement, en franchissant le trou dans la haie, l'épaule gauche effacée, le fourreau de l'épée bien dégagé, à tout hasard.

Du milieu de la cour, douze paires d'yeux écarquillés le fixaient. Les enfants étaient assis en rond autour du tas de barbaque innombrable, et le plus étrange, c'est que sauf la plus petite qu'un rien devait suffire à étonner, ils continuaient tous à mastiquer gravement. Les mouches aussi continuaient à s'activer, des vertes, des bleues et des grises.

Une petite fille dodue se leva sans le quitter des yeux.

— Bonjour. Je suis bien chez Bogdran le boucher ?

— Oui monsieur. C'est mon père.

Son père. C'était ça. Il se souvenait d'elle, deux ans avant, plus mince, presque maigre. Il en avait fait sévèrement la remarque à Bogdran : il faudrait changer ça s'il voulait qu'elle fasse partie du lot. Le gros homme avait blêmi. Le salaud. Et c'était ça qu'il leur donnait à bouffer.

— Est-ce que je peux le voir ?

— C'est que... il... il dort.

La crainte dans la voix de la fillette fit monter d'un cran la colère froide qui s'était emparée de Ragnhir. Ce porc se prélassait, tant il était sûr que son sale boulot pouvait se faire sans lui. Ces gamins devaient être maintenus en permanence dans la terreur la plus abjecte, pour accepter aussi docilement de subir le gavage à la viande de polac. Même des cochons se seraient laissé dépérir si on avait essayé de les nourrir comme ça.

— Je regrette, mais il faut que je lui parle. C'est assez urgent.

La petite fille regarda sans mot dire le géant se plier en deux pour passer la petite porte. Son plan s'écroulait. Plus aucun espoir de mener à bien la cérémonie — elle appelait ça comme ça — et de faire disparaître les restes avant le réveil de son père (elle avait compté que, comme les autres, il aurait du mal à se lever ce matin). Avec cette habitude qu'il avait prise depuis quelques temps de surveiller avec un soin maniaque la façon dont elle et ses frères et même ses camarades se nourrissaient, il serait sûrement furieux en découvrant ce qu'ils avaient fait, ce ne serait pas comme s'ils avaient seulement sali l'arrière-cour, ils ne s'en tireraient pas avec quelques corvées domestiques, elle, surtout, l'ainée, n'échapperait pas à une sévère correction. Tant pis. Ce qui devait être fait aurait été fait. Une promesse est une promesse.

— Myrna, pleurnicha la petite Lindra, j'y arrive pas. C'est vraiment pas bon.

— Fais pas le bébé, coupa la grande, et finis ton morceau. On lui a tous promis de le faire.

Myrna se sentit réconfortée par l'approbation silencieuse des autres. Il y a des choses avec lesquelles on ne plaisante pas.

Ragnhir resserra sa prise sur la gorge du gros homme.

— Vois-tu, Bogdran le boucher, il y a des choses avec lesquelles mes employeurs ne peuvent pas se permettre de plaisanter. Tu as touché des avances, si ma mémoire est bonne ?

Bogdran s'agita, essayant de tendre sa main valide vers le coffre près de l'âtre.

— S'il vous pl... haleta-t-il. J...je... vous rendrai l'argg...

— Bien sûr que tu rendras l'argent. Tu avais pris des engagements précis, tu te rappelles ? J'avais une bonne nouvelle à t'annoncer : je devais prendre livraison de la commande. Toute la commande d'un coup. La semaine prochaine, Ajhed Naezif** doit préparer un grand banquet, pour quelqu'un d'important. Un repas d'anniversaire, avec des invités délicats. Rien que du premier choix, voilà ce qu'on lui a demandé. Et il comptait sur toi. Tu imagines comme il va être déçu quand je lui aurai dit comment tu comptais tenir ta parole ?

Ragnhir traîna le boucher jusqu'à l'étroite ouverture qui donnait sur la cour. Les yeux exorbités du gros homme lui sortirent encore davantage de la tête.

— Llle... gl... e polac aveugl...

— On est bien d'accord, mon petit Bogdran. Tu les engraisse avec des rebuts, du polac avarié. Et infirme, en plus, à ce que j'entends. Malade, si ça se trouve. Tu comprends, j'espère, que Naezif exigera un peu plus qu'un simple remboursement.

Ragnhir augmenta graduellement sa pression sur la trachée, l'amenant progressivement à la consistance du gésier confit. Bogdran remua encore un certain nombre de fois les lèvres, mais aucun son n'en sortit plus.

Serrant dans sa ceinture le petit sac de toile, Ragnhir traversa la cour. Les enfants n'y étaient plus. Ils avaient même emporté les restes de leur misérable repas. Il pressa le pas. Au moins trois jours sur les routes avant de pouvoir rassembler, chez d'autres fournisseurs, un lot de remplacement, et encore, le compte n'y serait peut-être pas. De toutes façons, Ajhed Naezif serait furieux du retard. Du coin de l'oeil, il nota le cercle de petites silhouettes dans le terrain vague voisin, autour d'une espèce de trou. Il lui vint une idée déplaisante, qu'il chassa aussitôt. Qu'ils se débrouillent, tous. Il commençait à en avoir assez vu, dans ce métier. C'était bien payé, mais après tout, la vie de trappeur dans les montagnes de l'Ouest n'était pas sans charmes non plus. Il était resté trop longtemps en ville, ça amollit.

Il se promit que, quel que soit le prochain boulot qu'il accepterait, celui-ci ne comporterait pas de baby-sitting.

— Dans les grandes prairies éternelles où vont les polacs quand ils ont été gentils, le petit polac, qui n'est plus aveugle, pense souvent à ses amis du village, et il espère bien qu'un jour ils pourront encore s'amuser tous ensemble, comme avant.

— Tous les gentils animaux vont dans les grandes prairies éternelles ?

— Tous.

— Même les chagars ?

— Même les chagars, s'ils ont été gentils, on ne sait jamais.

— Même les zogbash ?

— Les gentils zogbash seulement.

— Même les gens ?

— Les gens maintenant, et puis quoi encore après, les ours nandi ? C'est en bourrique que vous voulez me faire tourner, avec toutes ces questions ? Allez, filez maintenant, mauvais garnements, je ne vous raconterai plus d'histoires. Un de ces jours vous me mènerez tout droit au cimetière, et après vous serez bien contents.

C'est comme ça, en général, que grand'mère Myrna terminait cette histoire.

Ne me demandez pas si elle y croyait. ■

*Pour la recette du crapaud-tempête farci au polac, voir...

**Pour tout renseignement sur le restaurant d'Ajhed Naezif, voir «Aux délices de Tehen», dans «Les joyaux de Pôle», p. 50.

Notre culture, c'est du tout bon !

Miousik !

Ta ta tsoin... ta ta tsoin... les jeunes parlent aux jeunes ! Je répète : les jeunes parlent aux jeunes.

Non, n'essayez pas de régler votre numéro de Plasma. Les jeunes ont pris le contrôle de votre magazine. Ils vont vous parler de ce que vous écoutez !

RIONS AVEC KURT

Qu'est-ce qui est rouge, blanc et qui a plus de cervelle que Kurt Cobain ?

Son plafond.

GIMME NOISE !

Comment, vous n'avez pas encore acheté le dernier **Biohazard** !

Bon, on va pas y aller par quatre chemins : Biohazard (prononcez Bayo-HHazaerdh!), on n'aime pas... On en est dingue ! Et blam... Prend direct **«state of the world address»** en plein poire ! C'est intolérable : Y'a pas un morceau à jeter et surtout pas «Tales From the Hard Side»! Indispensable pour se fâcher définitivement avec le voisinage, vu qu'on ne se lasse pas de l'écouter à donf et en boucle dès qu'on a le malheur (bonheur !?) de le posséder. Et en plus le boîtier orange-fluo du CD est du plus bel effet ! (Note du Rédakchef : sur-tout dans une poubelle.)

Et le concert, alors ? Croc a évalué la moyenne d'âge à quatorze ans, mais faut dire qu'après le concert de Black Sabbath elle ne pouvait que baisser. Les affreux de Biohazard n'étaient pas là pour jouer aux dominos et c'était tant mieux. La moitié de la salle est montée sur la scène et... paf ! Il est 22H et il faut tout arrêter ! Merci la loi et merci l'Elysée Montmartre ! Le quatuor de Biohazard était furibard et à juré ses grands dieux que, déjà qu'ils pouvaient pas jouer assez fort (c'est devenu une habitude pour les groupes qui passent à l'Elysée), ils n'étaient pas sûrs de revenir en France... En tout cas pas dans cette salle ! On les comprend, mais on espère les revoir vite chez nous car «Music's for you and me, not the fucking industry»!

Décidément, les chouchous sont d'actualités, puisqu'on enchaîne avec le dernier **Suicidal Tendencies**. Le titre sonne comme un engagement pour perpète' : **Suicidal For Life** ! Moins léché peut-être que «The Art of Rebellion», «Suicidal For life» est ce qu'on

peut appeler un album bilan. On revient un peu à la base, avec des mélodies binaires qui frappent juste et des refrains où «Fuck», «Shit» et «Bullshit» se bousculent nerveusement. Je vous donne donc rendez-vous au prochain concert de Suicidal Tendencies et les absents auront encore tort !

KRRRR... BIIIIIP... Nous nous excusons... BIIP... de cette interruption de l'image et du son venant du...KRRR... Rédakchef:

MEME PAS MORTS, BLESSÉS SEULEMENT !

Le nouveau **Blue Öyster Cult** est sorti ! Ahhhhh ! Il s'appelle **Cult Classic** et c'est une compil ! Ohhhhh ! Non, attendez, parlez pas ! Ils ont pris leurs morceaux et au lieu de les entasser sur un CD prêt à être jeté dans une poubelle pour accompagner le Biohazard, les vieux ostréiculteurs les ont tous rejoué pour l'occasion. Ce qui permet d'avoir de nouvelles versions CD et complètement hallucinantes de vieux tubes comme The Reaper ou Godzilla, des versions Speedées de ME262 et des morceaux d'anthologie comme Astronomy ou Buck's Boogie où le petit (1m20 les bras levés) Buck Dharma file une leçon à tous les guitaristes actuels. Ils peuvent TOUS se mettre à la couture. Il y a même, gag ultime, les versions karaoke de The Reaper et de Godzilla. Un must ! Un...

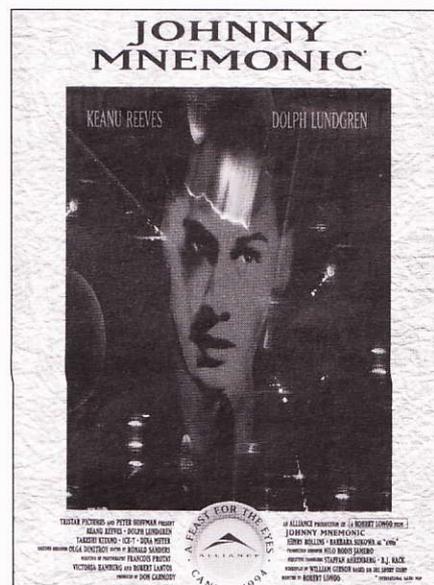
...COUIC ! ON REPREND...

Plus ras du sol au niveau du son, Henry Rollins n'est pas mort, car il Band encore ! Même si le dernier album du **Rollins Band** nous propose la chute d'une plume comme pochette et s'intitule **«Weight»** (tout le monde aura traduit), il ne vante pas les mérites de Slim-Fast. Bien au contraire, on y retrouve la lourdeur si caractéristique du Rollins Band. Ah ! On n'est bien loin de l'énergique Black Flag, diront quelques nostalgiques de ce groupe emblématique du Hardcore de la côte ouest. Ben oui, Papa, tout change et ce n'est pas toujours négatif, en tout cas pour Henry Rollins ! Mais pour ceux qui sont trop jeunes (comme moi) pour avoir vu Black Flag en concert, pour ceux qui veulent voir une bête de scène (ou une bête sur scène) ou tout simplement pour ceux qui aiment le Rollins Band, il faut les voir en concert. Henry Rollins sur scène, tatouages et poils aux pattes au vent, c'est comme si

Bernard Tapie se mettait à faire du rock. C'est fort, sauvage et sévèrement burné. Henry ? Il marche à la wonder !

Rollins qui ne se contente pas de chanter puisqu'il écrit, des poèmes, on ne rigole pas, des bouquins (sur Black Flag) et qu'il joue dans des films comme **Johnny Mnemonic**, d'après William «Neuromancien» Gibson avec Keanu Reeves, Ice T et Dolph Lundgren et qui sortira au printemps prochain. Dolph lui a d'ailleurs collé une pêche pendant le tournage et il s'est excusé en lui disant : «C'est rien, t'es un dur.» Un compliment de la part de Lundgren qui ne fait jamais qu'une tête de plus que Rollins. En hauteur et en largeur, la tête...

Et comme on vous aime, en exclu totale de la mort, l'affiche de production de Johnny Mnemonic, à ne pas confondre avec le célèbre film de Godard : Johnny et Monique.



RIONS AVEC PLASMA

C'est un mec qui est trop intelligent. Il va chez un spécialiste du cerveau, un chirurgien de la mort qui a une machine qui fait baisser le QI.

Il grimpe dans la machine. Il y a des étincelles, des lumières et tout. Quand il ressort, ça n'a pas marché, il est toujours trop intelligent. Le spécialiste monte le volume et le mec remonte dans la machine. Rebelote pour les étincelles. Quand il redescend, il est toujours trop intelligent. Ça dure trois fois comme ça. A la fin, le médecin en a marre et règle la machine sur le maximum.

Le mec redescend, fait le tour de la machine, va voir le médecin et lui demande : — Vous avez les papiers du véhicule ?

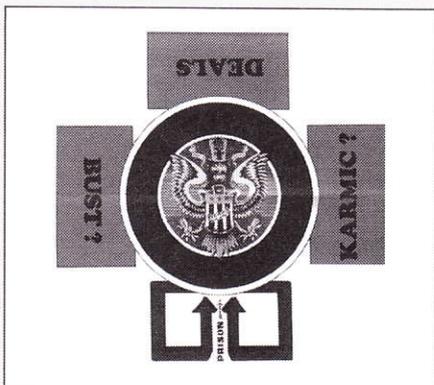
Des jeux comme on les aime !

THE OFFICIAL DEALER MC DOPE DEALING GAME

C'est quoi ce jeu ?

Et bien c'est un peu comme le Monopoly[®]. Mais au lieu d'acheter des rues et des immeubles et faire construire des hôtels de passe un peu partout, il faut dealer de la came entre les différentes villes des USA. Stop, je vous arrête tout de suite. Ce n'est pas un jeu sérieux, c'est de la contre culture. Ce n'est pas parce qu'on joue à ce jeu que l'on va se mettre à fumer du crack.

The Official Dealer Machin est un jeu ancien, un classique comme on dit, puisque la première édition date de 1971. La dernière vient de sortir en 93 et on peut la trouver dans certains magasins ou plus directement aux USA, chez Last Gasp, si vous êtes sages, on vous donnera l'adresse. C'est un jeu qui «tourne» vraiment bien, un jeu vraiment fun avec plein d'interactions, de double-jeu. En fait beaucoup plus proche de l'esprit d'un produit comme Hacker, de Steve Jackson Games, que d'un jeu de société classique et plus banal. Les cartes d'événements peuvent être employées contre les autres joueurs pour les faire tomber pour trafic, pour les envoyer en tôle, bref, pour se faire des amis. Ajoutez à cela que le matériel est d'enfer, avec des billets hilarants avec la gueule de Reagan dessus. Un



détail qui peut servir, la boîte existe dans plein de couleurs : noir, bleu, rouge, vert... il y en a peut-être d'autres, faut demander.

Pour ceux qui connaissent les Freaks Brothers et leur chat, de Shelton, c'est un must. Pour ceux qui veulent un bon jeu bien décalé, c'est également un must.

The Official Dealer Mc Dope Dealing Game / Last Gasp / PO BOX 410067, San Francisco, CA 94141-0067. A Paris, on peut le trouver chez Thé Troc, rue Jean-Pierre Thimbaud, dans le 11^{ème}, vous trouverez vous même, après on va nous accuser de faire de la pub...



THE CON GAME

Il s'en passe des choses dans les conventions ! Bon, d'abord qu'est-ce qu'une convention ? C'est une manifestation organisée (pas toutes...) qui a pour but de réunir joueurs et joueuses, éditeurs, auteurs et journalistes dans un même lieu durant un même temps pour s'amuser et partager un hobby commun. Tous les éléments d'une tragédie grecque sont donc réunis !

De la plus petite, celle de Brest, deux participants, à la plus importante du milieu, la Gen Con de Milwaukee qui accueille plusieurs milliers de joueurs du monde entier, c'est dans les conventions que l'on présente les nouveaux produits qui, on l'espère, vont faire un carton et rapporter plein de brouzouffles. C'est aussi l'endroit rêver pour se tirer dans les pattes, pour se faire des bisous hypocrites, pour draguer les directeurs de collection et les attachés de presse, j'en passe et des meilleures !

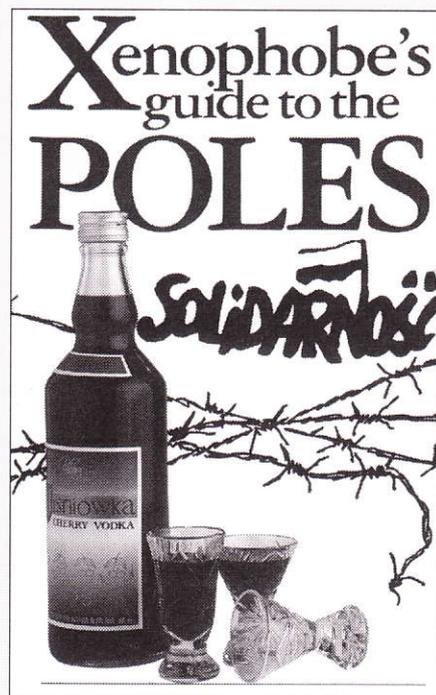
Vous aussi maintenant, chez vous avec vos potes, vous pouvez monter une convention qui ressemble plus à un panier de crabe qu'à autre chose avec The Con Game, un jeu de Greg Porter qui nous avait déjà concocté le très célèbre Black Death (cf un ancien numéro de Plasma !).

Dans The Con Game, chaque joueur représente une société de jeux, tous les jeux qui nous intéressent les JDR, les Board Game, les Wargames. Comme il l'explique dans l'intro, la simulation d'une telle entreprise serait plus simple si on la jouait à pile ou face : Si la pièce tombe sur la tranche, tu continues.

The Con Game consiste donc à faire vivre une société, à concevoir des produits, des jeux quoi, et à les sortir durant la période des conventions, en été et en automne. Tout simplement. C'est un jeu marrant comme tout, avec des cartes événements, des cartes embrouilles et plein de méchancetés sur ses

petits camarades (les autres jeux) qu'il casse allégrement et à tout va. Il faut bien le dire, The Con Game est inspiré de tous les ragots, bruits de couloir et autres bruits de chiottes qui circulent si vite dans le milieu. Bon, c'est vrai, c'est un jeu américain et la plupart des blagues risquent de passer un peu au-dessus du front du joueur lambda, mais c'est pas grave, ça a le mérite d'être beaucoup plus proche de la réalité que l'on peut penser au premier abord. Et en France, me direz-vous ? En France, on s'aime tous, comme le prouve le poster Toon de ce numéro de Plasma !

The Con Game, BTRC, pas cher !



Des livres comme on les aime !

On ne parle pas souvent de guides touristiques dans Plasma, et pour cause, rien de plus chiant qu'un guide touristique : tout juste bon à donner des idées pour des scénarios de jeux d'Ambiance.

Et bien Ravette Books, un éditeur anglais, vive les anglais, publie une série de guides hilarants, malheureusement en VO : les guides des Xénophobes ! Je cite la quatrième de couverture : *La Xénophobie : Une peur irrationnelle des étrangers, probablement justifiée et toujours défendable.*

Les Guides des Xénophobes : un point de vue irrévérencieux sur les croyances et coutumes des nations, assuré de guérir la Xénophobie.

Le Credo des Xénophobes : Un homme averti est un homme prévenu.

Tous les pays y passent, de la France à la Chine en passant par le Luxembourg. Heu... non, pas le Luxembourg. Bref, un must !

Toon Wars



**DÉDIÉ À MEL BROOKS SANS
QUI J'AURAI RÉUSSI MES
ÉTUDES DE COMPTA.
MERCİ MEL !**

Distribution

Le Réalisateur et cinq joueurs maximum. Le Réalisateur imposera les personnages spécifiques au scénario toutefois il peut permettre à un joueur d'incarner son toon favori à condition qu'il accepte le maquillage ou le costume nécessaire à son rôle.

Le Réalisateur joue les rôles de Duck-Vad'oeuf (le seigneur des ténèbres- très- très-noires), de Yoga (le maître «Jet d'Ail»), de Palpelatune (L'impresario fou) et de Pizza the HOTT (Le chef très cruel de la pègre très dangereuse). Il dirige aussi les «Caliméro troopers» (les soldats d'élites de l'infâme Duck), les Sava' (rongeurs marchands) et tous les habi-

tants de la planète TOUTETROUEE et de son désastroport Mousse Asile.

Les lieux

Ce scénario se déroule sur la planète TOUTETROUEE et dans l'espace insondable de la galaxie TOON. Les décors principaux sont le désert fromager, le repaire de YOGA, le désastroport de Mousse Asile et la baffle géante de l'impresario Palpelatune.

La situation

Les personnages travaillent pour un studio de dessin animé à Nullepart-ville et décroche un rôle dans la prochaine superproduction de Georges Lecasse et Stéphane Iceberg intitulée TOONWARS «un nouveau désespoir». Pour les PJ prévus pour le scénario pas de problème ils connaissent leur rôles et leurs possibilités par contre un Toon déguisé ou maquillé subira un léger lavage de cerveau,

insuffisant pour le réduire à l'état de légume (quoiqu'une erreur est si vite arrivée), qui lui permettra le temps du tournage d'oublier sa propre personnalité (et donc ses capacités) pour la remplacer par celle du Toon qu'il incarne. Si jamais des souvenirs récurrents venaient à troubler le tournage, le Réalisateur se ferait un plaisir de recommencer une petite séance de «Psychothérapie sélective». Les acteurs seront ensuite emmenés sur la planète «Toutetrouée» une sorte d'énorme gruyère sphérique sur laquelle est planté un énorme panneau de signalisation (Terre 4,2; Parsecs, Vulcain 3,65 tétards etc ...) et en orbite d'ENORMES vaisseaux en forme de rape à fromage et autres instruments de cuisine qui tournent autour de ce charmant endroit.

Le script

Il y pas mal de temps la galaxie TOON vivait en paix (autant qu'il l'était possible) mais un jour le MAL refit surface pour asservir les TOONS et leur imposer les pires tortures comme les programmes d'ARTE ou la rediffusion complète de BONNE NUIT LES PETITS doublé en javanais. Un impresario nommé Palpelatune avait fait construire une baffle gigantesque afin d'inonder toute une planète de musique ROCK. Le groupe monté par Palpelatune, les «Rolling TOONS», était dirigé par un gentil chanteur nommé Baragouin Duck et leur première chanson « Duck, Dig and Dong » promettait d'être un tube. Hélas leur premier concert a été un désastre en effet suite à un mauvais réglage de la baffle la planète était entièrement détruite mais au lieu de demander le remboursement des places, les habitants (comment ils survécurent demeure un mystère) offrirent le double pour que le groupe quitte les lieux dans la minute. Loin de se décourager Palpelatune monta une armée de Caliméro troopers c'est à dire des fans lobotomisés (pléonasme) et mit à leur tête le chanteur du groupe rendu méchant par tant d'incompréhension c'est ainsi qu'il est devenu l'ignoble Duckvad'oeuf. Leur but : devenir par la force l'unique groupe des Toons et maîtriser le mystérieux pouvoir des «Jets d'Ail» nommé la SAUCE et qui permet à un groupe rock de réduire ses fans à l'état d'esclaves lobotomisés d'où l'expression «mettre la Sauce».

L'objectif de l'aventure

Les personnages devront sauver tous ensemble une princesse et la galaxie TOON en détruisant la Baffle spéciale et spatiale de l'impresario Palpelatune .

pour lui une livraison de pizzas en contrebande et ce en moins de trente minutes. il gardera un PJ en otage et le jettera à Enkor une sorte de gros crapaud au dentier émail diamant et coiffé d'un chapeau à plume et d'une culotte de cuir qui dans sa fosse entamera avec le malheureux PJ une danse tyrolienne (léger problème : lorsque ENKOR donnera la première baffe elle risque d'être la dernière. Le pauvre Toon sera enfoncé dans la roche jusqu'au épaules). Après avoir livré les pizzas (qu'importe l'endroit pourvu qu'il soit très dangereux) les PJ seront conduits dans des souterrains qui mènent à Mousse Asile. Dans ces égouts vivent des choses-terribles-aux-pouvoirs-inconnus-qui-emplissent-le-coeur-le-plus-vaillant-de-cauchemars-horribles-hou-la-la-j'ai-p-eur-maman ! Ces créatures sont si laides qu'elles ne supportent pas leur propre image. Espérons que les PJ auront l'intelligence d'emmener un miroir avec eux. De toute manière ils finiront par croiser un vendeur de miroir ambulante (le miroir pas le vendeur).

EPISODE 4. LE DÉSASTROPORT DE MOUSSE ASILE

La ville de Mousse Asile porte bien son nom en effet c'est un asile de fous dans lequel se croisent les créatures les plus folles (de la souris mécanique au grand ancien bleu à points jaunes) ou des véhicules abracadabrants (répulseurs à vapeur, porte-avions à voiles ou bipodes chaussés d'espadrilles et danseurs de claquettes, très très rare !), le tout dans un bain de mousse rosâtre qui provient d'une usine de savon industriel défectueuse ou sabotée

LUCIEN SAKAIDANLEWATERS, LE « GARÇON COIFFEUR »

Espèce : Humain niais.
Description : Lucien Sakaïdanléwaters (LS) est un fermier à fromage un peu attardé mais très gentil. Affligé d'une coupe de cheveux ridicule et d'un énorme appendice nasale bouché par un rhume des foins, le pauvre Lucien ne doit sa survie qu'à sa chance surnaturelle (même à Toon). Son but est de devenir chevalier Jet d'Ail même s'il ignore ce que c'est.
NB : Il n'est pas le fils de Duckvad'oeuf.
Croyance et objectif : Devenir un Jet d'Ail, soigner son rhume.
Ennemis naturels : Le pollen.
Points de vie : 7
Possessions :
 -Un déjeuner
 -une corde illimitée

-Un grappin sauteur
 -Une dague lumineuse
 -Une vibrotroche DOM : 1D
 -Une carte de la région (Une feuille jaune avec une croix «Vous n'êtes pas là»)
Muscle 4
 Casser les portes 6
 Combat 6
 Lancer 8
Cerveille 2
Zip 6
 Conduire 8
 Courir 8
 Nager dans le fromage 8
 Sauter 7
 Tir 9
 Equitation 12
Pêche 2
 Etre discret 4
Délire: Veine extraordinaire même pour un Toon.

par le S.A.L (Sections Anti Lavage) un groupe terroriste dirigé par un diable de tasmanie égaré.. Incitez vos joueurs à visiter la «Toontina», un établissement louche et enfumé détenu par Chark le Rasqual, un requin bipède habillé en mafiosi et amateur de jolies filles. Holala Belorgane pourrait y faire un numéro de charme qui pousserait l'assistance aux pires folies (ce qui permettrait aux PJ de se glisser dans le désastroport en profitant de la diversion d'une émeute).

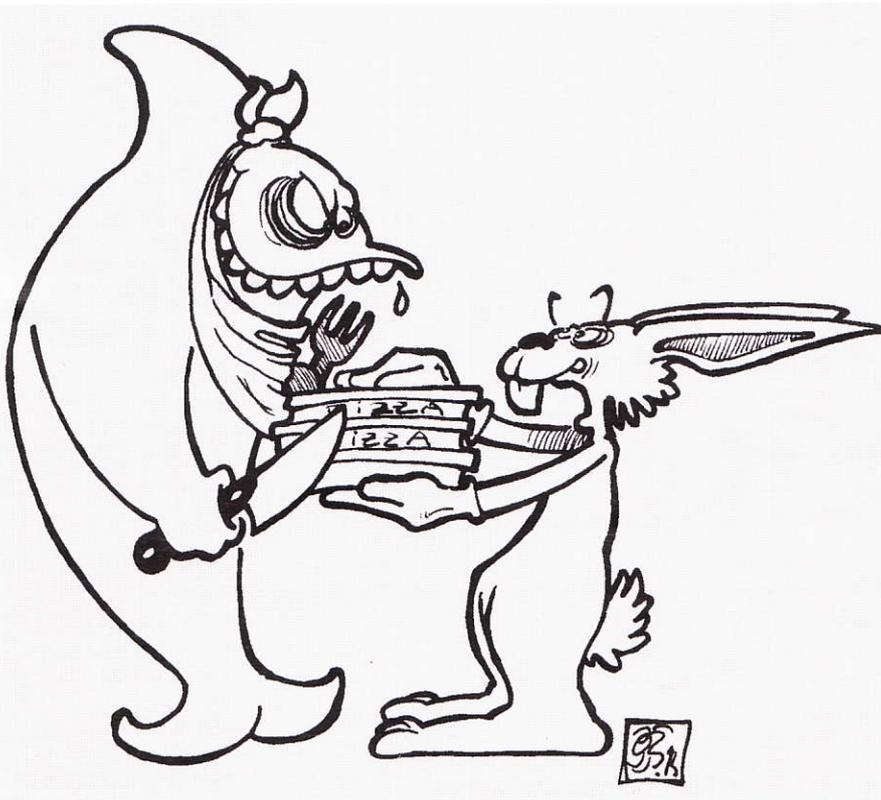
Le désastroport est un vaste complexe... très complexe, l'administration y est poussée

à son paroxysme. Pour obtenir le moindre formulaire, comme une autorisation de décoller, les PJ devront déployer des trésors d'imagination pour convaincre les fonctionnaires locaux (des pingoins myopes et sourds qui sont tellement gâteux qu'ils oublient en dix minutes ce qu'ils ont fait auparavant). Si les PJ ne craquent pas en moins de trente secondes ceux ne sont pas des vrais Toons !

Les Toons déambuleront entre des tours de contrôle rouges entourés de bumpers dégingués et sur lesquelles sont dessinés des numéros (100, 500, 1000). Là ils seront poursuivis par une énorme boule de métal piloté par Duckvad'oeuf. En fait le désastroport est un énorme flipper avec ses bumpers, ses lumières clignotantes, ses bruits électroniques et le TILT ! Ne lésinez pas sur les bruitages « BIP ! BIP ! DING,DONG DONG !!!! CLACLACLAAC !!!!! »

Les PJ devraient en fin de compte arriver au hangar 65873298140 BAD 6584524785413469,51 où se trouve le vaisseau de RAM SOULO : Le Chaudron Minestrone (dont il a la forme). NB : les joueurs doivent apprendre par coeur le numéro du hangar, aucun duplicata du formulaire de départ n'étant fourni.

Le départ devra être mouvementé, des projectiles de toutes sortes (Obus, chaussures ou pianos à queue) seront tirés de Mousse Asile. En orbite les vaisseaux de Duck Vad'oeuf sillonnent les alentours. Après un combat à coup de canon à chantilly ou de tartes à la crème le Chaudron Minestrone passera en méga-supra-giga-espace super rapide avec un bruit de ressort et bondira vers la base rebelle là plus proche quelque part dans l'espAAAce !



D-BILL BIGLEUX

Espèce : Robot myope

Description : D-BILL est un grille-pain à chenille portant une paire de lunettes triple foyer et une canne blanche. Très intelligent il résout de nombreux problèmes si on lui met le nez dessus. Fidèle et courageux, il cherchera un objet jusqu'au bout du monde en percutant tous les obstacle qui les séparent. D-Bill ne parle pas, il ne s'exprime que grâce à des panneaux qui sortent de la fente au sommet de sa tête et lorsqu'il s'énerve il ejecte des dizaines de toast dans toutes les directions.

Ennemis naturels : Les obstacles.

Croyance et objectif : Les éviter (les obstacles).

Points de vie : 12

Possessions :

- Canne blanche extensible
- Lunettes triple foyer
- Senseurs à boulons
- Lance toast
- Chenilles dérapantes

Muscle 3

Casser les portes 6

Cerveille 6

Faire/défaire les pièges 8

Identifier 8

Lire 12

Se cacher/trouver 8 (à 50 cm de ses yeux)

Entendre/Sentir 7

Voir 2 (spécial mypiie)

Zip 3

Esquiver 5

Pêche 2

Délire: Détecter objet. Il faut que D-Bill ait sa description complète.

**EPISODE 5.
LA BAFFLE SPATIALE**

Hélas les PJ sont inteceptés par un gigantesque filet à papillon tenu par un bras mécanique qui sort de la Baffle spatiale de Palpelatune. A l'intérieur nos vaillant héros déambuleront dans des couloirs dont les parois sont recouvertes de portraits de plantureuses chanteuses et de disques d'or. Les PJ rencontreront l'imprésario fou qui proposera un pont d'or (un vrai !) à Belorgane si elle accepte de devenir sa prochaine vedette. Accepter c'est s'allier au mal et trahir le script ce qui mettra en colère le gentil réalisateur. Un léger lavage de cerveau s'impose à moins que la foudre ne désintègre le fautif. Nos joueurs toons n'auront pas le choix, ils devront détruire la Baffle maléfique rapidement et ce d'autant plus qu'un concert est prévu sur la planète MOULE CALAMAR dont le chef est l'amiral BRAKMAR, un humanoïde à tête de crapaud



loucheur avec un hygiaphone portable et une perruque Louis XIV (c'est un noble). Il a refusé de se soumettre aux exigences de Palpelatune (double billetterie, versement de 50% des droits audiovisuels et distribution gratuite des fanions et des badges des Rollings Toons). Si rien n'est fait un système innocent risque de sombrer dans les abysses du Toon 50.

Les PJ disposent du plan de la Baffle géante enfoui dans les mémoires (du moins ce qu'il en reste) de D-BILL Bigleux. Ce plan présente normalement toutes les données techniques de cette arme terrible en fait il s'agit d'un rectangle au centre duquel est cochée une grosse

croix rouge. Au sommet de la Baffle ce trouve le bureau de Palpelatune qui derrière son énorme cigare répond en même temps à des dizaines de coups de téléphone tout en dégustant un whisky-jus de banane-moutarde, son cocktail préféré.

Le grand final

A l'emplacement de la croix, les PJ trouveront le studio d'enregistrement des Rollings-Toons. Lorsque ils y débarqueront

RAIDE SUSPICIEUX

Espèce : Fourmi-Robot

Ennemis naturels : La grossiereté en particulier et tout le reste en particulier.

Description : «Raïde» est une fourmi-robot haute de 1M60. Son corps et ses 6 pattes sont bleus et sa tête ornée de deux antennes est rouge. Elle parle de façon très distinguée (accent d'Oxford) et se plaint toujours du manque de savoir vivre de ses interlocuteurs en particulier de D-BILL Bigleux. Froussard Raïde Suspicieux imagine toujours les pires ennuis et pense que tout le monde lui veut du mal. Il est également très naïf. Exemple : Menacé par un voleur il s'écriera en voyant un ami qui s'approche par derrière «Très bien ! Profitez que vous soyez derrière lui pour l'assommer !»

Croyance et objectif : Le monde n'est que danger et tracasserie, protéger la princesse, éviter les ennuis.

Points de vie : 8

Possessions:

- Un manuel du savoir vivre
- Un service à thé 100% incassable

Muscle 4

Grimper 10

Soulever des trucs lourds 6

TSSS



Cerveille 4

Faire/défaire des pièges 6

Identifier choses dangereuses 8

Lire 6

Se cacher/Ttrouver Objet Caché 8

Zip 2

Courir 4

Esquiver 6

Sauter 6

Pêche 4

Baratin 5

Etre discret 5

Délire : Changement de forme. Seul les couleurs restent les mêmes (Bleu et rouge).

Duckvad'oeuf sortira sa batte laser et se battra en duel avec Yoga qui se battrera avec une louche, laser également. Un match de Sauce ball commencera, l'équipe des PJ (visiteurs) affrontant l' équipe des Caliméro troopers. Des jets de Sauce fuseront de part et d'autre du studio. Nos héros devront débrancher la guitare de Duckvad'oeuf avant que ce dernier commence à jouer, ils entendront dans leur tête la voix de Yoga «Monte la Sauce» et devrait dans la pagaille générale (rajoutez des éléphants à roulettes, des effets discos et des joueurs hippopotames d'hockey sur glace) pouvoir couper le courant ou faire sauter les plombs. Un incendie général se déclarera et tout ce joli monde se dispersera dans une panique des plus

TOONESQUE en quittant le champs des caméras et envahissant le reste des studios de tournages de Nullepart-Ville (crise de nerf du réalisateur qui éclate en sanglots).

C'EST FINI LES AMIS !!!

Préparez vous à la suite de cette fantastique superproduction «Le Pire Comte Attaque». Bientôt sur vos écrans, devant vos yeux sidérés.

CERISE SUR LE GATEAU

N'hésitez pas à rajouter gag sur gag mais ne perdez pas de vue qu'une partie de TOON doit durer tout au plus une heure après vous risquez de vous essouffler, sans compter les crises cardiaques et autres troubles nerveux.

Tous les jets de dés à effectuer durant la partie ne sont pas notifiés, c'est à vous cher réalisateur de décider des moments opportuns pour faire rouler ces petits objets cubiques et bruyants.

POINTS D'INTRIGUE

- 1 point par épisode marrant.
- 2 points pour le Toon qui débranche la Baffle.
- 1 point pour celui qui aura convaincu Palpelatune de verser une commission de 10%.
- 2 points pour qui remettra Duckvad'oeuf sur le droit chemin plus d'une minute.
- Plus d'autres points si vous le voulez.

PHILIPPE LETOUNE

RAM SOULO

Espèce : Génie distrait.
Ennemis naturels : La timidité.
Description : RAM SOULO est un génie de la mécanique et du pilotage. Il peut réparer une centrale nucléaire avec un brouillon de huit et une brosse à dent et entre ses mains un fer à repasser atteint MACH 3. Son seul ami est CHIKTABANAN qui le protège lors des mauvaises rencontres. Son seul problème est sa timidité. Devant une jolie fille, il bafouille, son coeur rebondit dans tous les sens, ses yeux exorbités jaillissent de leurs orbites et sa langue s'allonge d'au moins une dizaine de mètres.
Croyance et objectif : TOUT peut se réparer et se piloter. Rencontrer la fille de ses rêves. Vaincre sa timidité.

- Points de vie :** 9
Possessions :
 -Un vaisseau spatial, le «CHAUDRON MINISTRONE»
 -Un tournevis universel siffleur
 -un album photo avec les filles qu'il a séduit (il est vide).
 -Un veste de mécano inlavable (traces de cambouis)
Muscle 3
 Combat 4
 Lancer 4
Cerveille 3
 Faire/défaire les pièges 6
 Réparer des trucs cassés 10
Zip 6
 Conduire des véhicules 11
 Courir 7
Pêche 2
 Etre discret 3
Délire : Timidité extrême (jet à 3D), courage extrême pour sauver sa belle (MUSCLE passe à 8)

CHIKTABANAN

Espèce : Monstre gentil mais faut pas pousser.
Ennemis naturels : Les ennemis de RAM SOULO
Description : Chiktabanan est une grosse boule de poils chaussée d'une paire de baskets. Seul deux gros yeux tristes émerge de cette forme velue. «Chik» est très gentil et très fort, si fort que ça lui fait peur. les deux moyens de le mettre en colère sont : De le baratiner et qu'il s'en aperçoive et de faire du mal ou de la peine à RAM SOULO. Dans ces deux cas CHIK deviendra TRES TRES méchant, montrera les dents (qui sont très tranchantes) et écrasera l'adversaire en lui sautant dessus avec ses baskets à crampons (3D de dommages).
Croyance et objectif : Il ne faut pas faire mal aux gens. Il faut protéger mon ami SOULO en écrasant l'agresseur.

- Points de vie :** 10
Possessions :
 -Arbalette à bananes et bananes (2 pts de dom)
 -Baskets à crampons
 -Fourrure à malice
Muscle 8 (+4 en colère)
 Casser les portes 10
 Combat : 9
 Lancer 10
 Soulever des trucs lourds 12
Cerveille 2
 Voir/entendre/sentir : 6
Zip 2
 Courir 8
 Tir : 4
Pêche 2
Délire : Force fabuleuse (5)

Les méchants pas beaux très vilains

DUCKVAD'OEUF

Duckvad'oeuf est le méchant de l'histoire. C'est un canard habillé d'une cape noire et d'un casque à pointe orné d'une parabole et d'une kyrielle d'antennes. Sur son torse est posé une machine à calculer et un distributeur de boissons divers. Duck porte également une batte laser. Lorsqu'il parle de sa petite voix nasillarde DUCK doit s'interrompre au beau milieu de chaque phrase pour respirer tant ses problèmes d'asthme se sont aggravés «Tremblez PSHIIIT je vous retrou PSHIIIT vrai et vous désinté PSHIIIT greai !!!».



ADWOLF PALPELATUNE

L'imprésario fou qui veut dominer l'univers est un loup habillé très chic et coiffé d'un chapeau texan avec un énorme cigare dans la bouche. C'est un individu sournois et beau parleur près à toutes les supercheries pour arriver à ces fins.

Plein la tête pour pas un rond...

Quelques petites règles de plus pour Berlin XVIII

PAN, T'ES MORT !

Quand on joue à un jeu de rôles il y a toujours un joueur qui viendra vous chercher des noises en vous disant : «Ouais mais si je lui shoote dans la tête ça fait plus mal que dans le mollet». Bon, d'accord, ça n'est pas complètement faux et il est vrai que lorsqu'un Bankrauber tient un otage en sortant de la banque on ne peut le dégommer :

a) qu'en tirant à travers l'otage (hilarant mais pas du tout conseillé),

b) qu'en tirant sur ce qui dépasse (tête, bras, jambes, etc...).

Ce qui nous amène au fait : la localisation des blessures.

Donc, pour le plus grand plaisir des petits et des grands voici comment exploser la tronche de votre adversaire et seulement la tronche.

Pour vous faciliter la tâche voici un petit tableau avec tout ce qu'il faut et où il faut.

La petite table suivante vous permettra, pour la modique somme d'un jet de dés supplémentaire, de savoir quelle partie du corps vous allumez en tirant au jugé.

Jet de d10	Localisation
1	Tête
2-3	Torse
4-5	Abdomen
6	Bas ventre
7	Jambe droite
8	Jambe gauche
9	Bras droit
10	Bras gauche

BOUM DANS LES TUUUT !...

Pour ceux qui voudraient des détails sur le corps à corps et les arts martiaux lisez bien ceci.

Le corps à corps fait des dégâts, et cela même s'ils sont relativement importants, qui ne sont en grande partie que temporaire. En

Localisation	Malus	Ajustement
Tête	-25%	+5
Torse	15%	+3
Abdomen	-15%	+3
Bas ventre	-25%	+4/+2 (homme/femme)
Bras	-25%	-1
Jambes	-25%	-2

Localisation : c'est l'endroit que vous voulez atteindre

Malus : c'est le malus au jet de dés dont vous bénéficiez pour toucher la localisation que vous souhaitez.

Ajustement : c'est le nombre de points de dommages supplémentaires à ajouter lorsque vous touchez une des localisations.

effet, lorsqu'un type se bat avec un autre sans utiliser d'arme il est exceptionnel qu'il le tue net rien qu'avec ses petits poings, surtout lorsqu'il n'a que 8 en force !

Le combat se déroule normalement mais seule la moitié des dégâts est réellement attribuée. La totalité est néanmoins calculée afin de déterminer à quel moment le personnage tombe dans l'inconscience (soit lors de dommages supérieurs à sa force en une seule fois soit lorsque le personnage endure des dommages supérieurs à deux fois sa force).

En revanche les arts martiaux ont des effets bien plus méchants que ça.

Là les dégâts sont complets sauf si le joueur qui utilise sa compétence en arts martiaux freine ses coups. Et oui, ça fait mal de connaître des coups vicieux.

Quand aux bonus de force on peut estimer que :

Force	Bonus
6-12	aucun
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3
20	+4

THE LAW OF THE EAST

Ensuite, et parce qu'un bonheur ne vient jamais seul, voici enfin les modificateurs d'ini-

tiative en fonction des armes. Effectivement, quand on a son arme dans un holster c'est toujours mieux que dans une poche de jeans mais, en plus, lorsqu'il faut dégainer plus vite que le mec d'en face ça dépend pas mal du flingue, avec un Marxmen Police Spécial ça ira souvent plus vite qu'avec un Guelter PM2.

Voici donc, pour remédier à cela, la table des ajustements à l'initiative (les Bonus/Malus étant, bien entendu, cumulatifs avec ceux déjà donnés dans les règles de base).

Nom	Modificateur
Marxmen 12.33	-3
Marxmen 12.35	-1
Marxmen Police Spécial	+2
Marxmen Automatique	-2
Orki 23	-2
Guelter Automatic PM2	-5
Vindict Autokoch	/
Heavy Scott Spécial	-3
Marxmen Laser	-1
Holster standard	/
Holster adapté ¹	+1
Poche (de veste ou de jeans)	-2
A la ceinture	/

¹La plupart des holsters sont fabriqués en deux modèles standards permettant d'y placer soit une

arme à barillet soit une arme automatique. Ces holsters sont relativement courant et sont ajusté par rapport à un type d'arme mais ne seront jamais étudiés pour le dégainage rapide. Un holster de ce type coûte environ 10% du prix de l'arme.

Les autres holsters sont spécialement étudiés pour un type d'arme et pour le tir rapide, il permettent de plus une prise de l'arme bien meilleure en un temps record. Ils sont néanmoins plus chers, 25% du prix de l'arme.

Si toutefois un joueur devait se sentir suffisamment sûr de lui pour dégainer une arme alors qu'un type le braque à une portée courte celui qui tient le flingue aura un bonus de +5 supplémentaire à son initiative !

ET PUIS DES ARMES, ENCORE DES ARMES

Parce ce que c'est toujours utile de pouvoir varier les couleurs (et les coups) voici quelques armes de plus pour agrémenter vos parties de BERLIN VXIII (surtout la matraque, ça manquait).

PETITE QUESTION DE PAPERLOS

Un petit oubli a été fait dans les règles, lorsqu'un personnage sort de l'école il n'est pas obligatoirement fauché mais combien a-t-il en poche ? Il faut en effet qu'il puisse se loger, manger et faire toutes sortes de choses. Pour les plus fortunés d'entre eux peut-être même posséder un véhicule personnel ! Bref tout ce qui peut faire un peu plus vrai sans pour autant dire que les Falks sont des SDFs en uniforme.

Pour remédier à cela voici une possibilité. En effet, actuellement dans la police française les apprentis-inspecteurs gagnent un salaire avoisinant les 7000 F qui leur permet de se loger et de subvenir à leurs besoins les plus courants. Et bien à la Falk-Academy c'est pareil ! Les étudiants y sont rémunérés, certes pas autant, mais c'est toujours ça de pris.

La rémunération d'un étudiant varie en fonction du grade que le Falk occupera à sa sortie de l'académie et peut aussi être agrémentée de certaines primes en fonction des résultats aux tests.

Les montants suivants sont les exemples les plus courants de ce que l'étudiant Falk économise par mois en comptant qu'il loge à l'académie et sans autres sources de revenus.

Salaire brut	mensuel	annuel
Koss	1050	12600
Koss-chef	1150	13800
Sergent	1300	15600
Sergent-chef	1500	18000
Inspecteur	1500	18000
Lieutenant	1750	21000

On multipliera ensuite ce revenu par le nombre d'années d'études du Falk (comme quoi redoubler ça peut parfois servir !).

S'il le désire le joueur pourra aussi tenter le coup de poker pour savoir si ses parents sont riches, il suffit pour cela qu'il jette 1d10, un résultat de 7 à 9 indiquera qu'ils sont pauvres (économies /2) et un résultat de 10 qu'ils sont riches (économies x2).

ARMES DE CONTACT OU DE CORPS À CORPS

Nom	Pénétration	Puissance	Prix
Matraque, Tonfa	2	1d10+1	300
Nunchakus	2	2d10	300
Batte de base-ball	3	2d10	500
Batte de Ball Mörder	3	2d10+2	1000
Sai	3	2d10	2000
Ninjato	4	1d10+5	5000
Katana	5	2d10+5	15000

Des revenus annexes pourront aussi être attribués au joueur le désirant. En contrepartie il devra sacrifier de 10% à 80% de compétences pour les placer dans d'autres qu'il faudra créer comme «fabriquer des hamburgers chez Mc'Do», etc...

Ce type de revenu rapporte 1000 EM par tranche de 10% et par an, il est de plus très probable que le personnage se soit fait virer au bout d'un an (1 à 8 sur 1d10).

Nous pouvons de plus considérer que le petit matériel du Falk (uniforme, chemises, insigne, gilet pare-balles, etc...) coûte à lui seul quelques 7500 EM (le pare-balles valant à lui seul plus de la moitié de cette somme !). Il est donc souvent nécessaire pour la plupart des Falks de souscrire à un prêt d'état de 3 ans mais aussi le plus souvent à un prêt bancaire pour couvrir leurs frais de logement et d'acquisition de leur arme de service.

Les différents prêts sont à différents taux dont la plupart sont préférentiels pour les Falks. Ces prêts sont de 3 types : jusqu'à 10 000 EM la durée du prêt est au maximum d'un an et le taux d'intérêt est de 15%, pour un prêt compris entre 10 000 et 100 000 EM dont la durée est au maximum de 3 ans avec un taux d'intérêt de 10% et un dernier prêt dont le montant est obligatoirement supérieur à 100 000 EM à 8% d'intérêt pendant 5 à 20 ans selon le montant. Tous les prêts sont remboursables par mensualité et il est probable que cela va ajouter un peu plus de piquant à la vie déjà si dure de nos chers Falkampts...

ARMES

LE JEU QUI TUE VRAIMENT



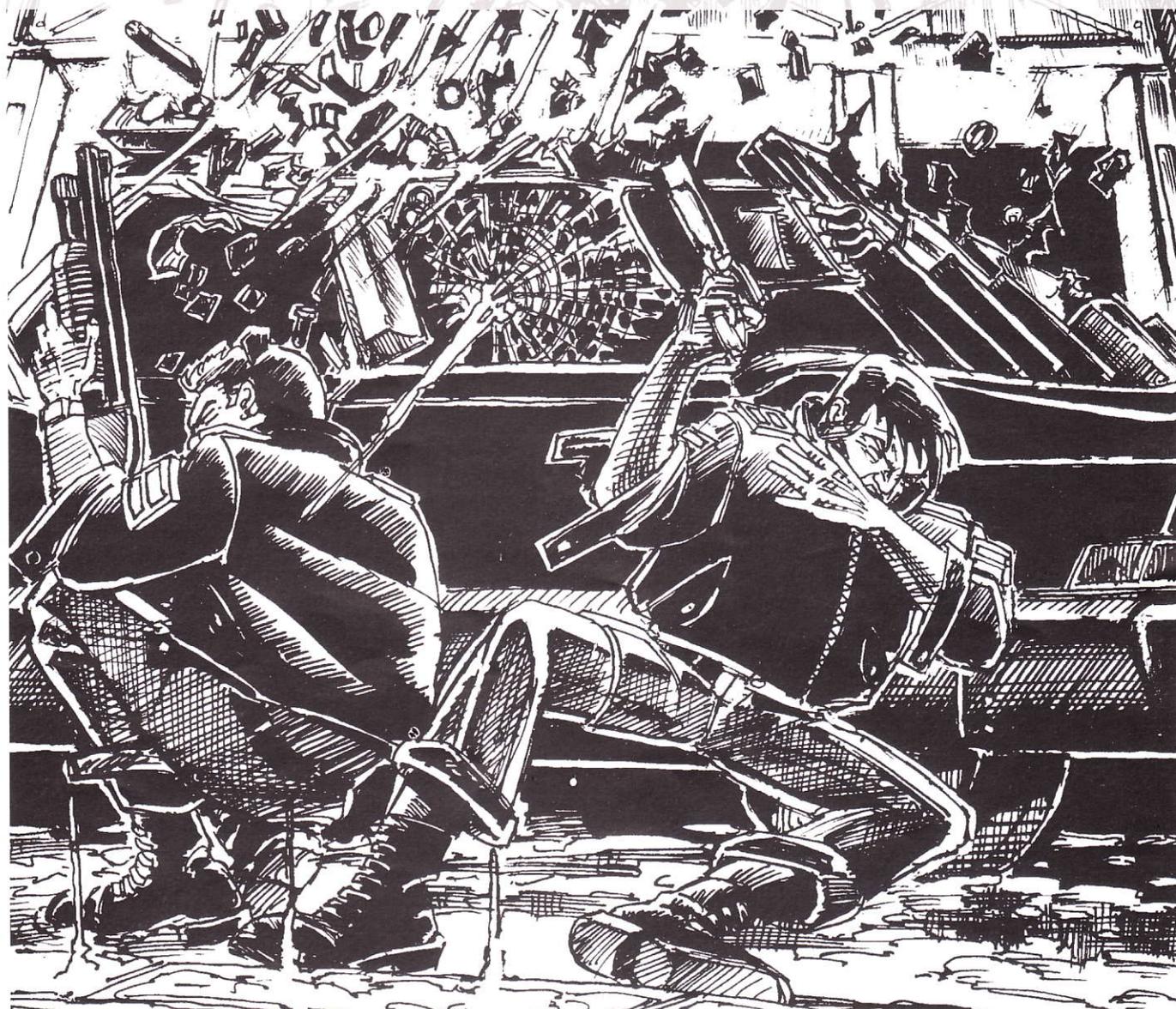
VU A LA TV !

Editions Témoin N° 1



Drugs, Sekt & Rock'n Roll

Un scénario Berlin XVIII



UN SCÉNARIO UN PEU ATYPIQUE POUR UN GROUPE DE FALKAMPFT SANS RIEN D'EXTRAORDINAIRE. LES FALKAMPFTS, PAS LE SCÉNARIO.

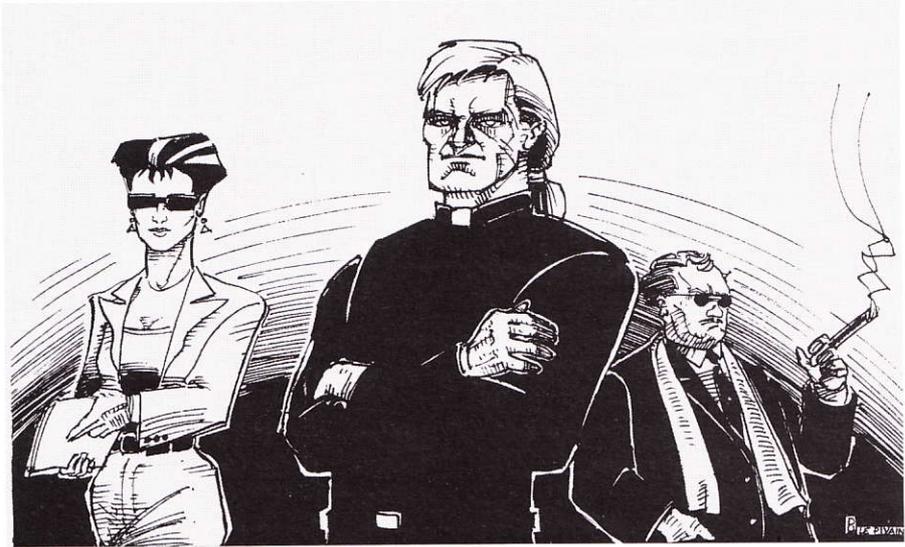
AVERTISSEMENT

Ce scénario s'articule de façon un peu particulière. Disons qu'il n'est pas aussi fidèle que d'habitude à l'unité de temps (vous savez, le célèbre : "Sergents... nous sommes lundi. Vous avez jusqu'à jeudi pour arrêter le monstre qui terrorise la ville". C'est idiot et ça l'a toujours été, surtout dans le cas d'un jeu policier. Après tout, les flics suivent souvent plusieurs enquêtes en parallèle, et en prenant leur temps).

En fait, ce scénario présente un lieu, une situation et son évolution sur plusieurs mois. Le MJ trouvera donc une description complète, suivie de plusieurs incidents, destinés à servir d'interludes au milieu d'autres scénarios sans rapport. Et puis, bien sûr, pour que vous ne vous sentiez pas volés, il y a un final plein de bruit, de fureur, d'explosion et de rafales d'armes automatiques. Merci qui ?

Prologue : les faits

Un homme d'affaires un peu particulier vient de s'installer dans le secteur XVIII. Il s'agit de Peter Dernenski, dit "Père Pierre", qui se présente lui-même comme "entrepreneur religieux". Il dirige la secte des Enfants de l'Amour, qui compte déjà quelques dizaines de milliers d'adeptes dans la Fédération. Son arrivée n'a rien de discret, bien au contraire. Il est entouré d'une nuée de journalites, et s'empresse d'organiser une conférence de presse, où il annonce que le secteur devient "terre de mission" et qu'il va en "extirper la violence et convertir ces pauvres jeunes gens privés de points d'ancrage à l'Amour divin". Dans les jours qui suivent, il s'installe dans un grand immeuble, à quelques rues du commissariat, et commence son travail. Très vite, on commence à croiser un peu partout des jeunes gens en robes blanches, au sourire un peu vide, qui distribuent des tracts, collent des affiches, organisent des réunions, font des discours, etc. Après quelques jours de fascination, les médias ordinaires laissent tomber. Aucun intérêt, aucun scandale jusqu'à maintenant (mais quand même quelques vilaines rumeurs)... Les Falkampft risquent d'être obligés de se montrer un peu plus vigilants.



DOCTRINES

Voici un bref résumé de ce que peut raconter l'adepte de base :

"Nous vivons dans un monde froid, lugubre, déshumanisé et ivre de haine. La seule façon de lui rendre un peu de santé mentale est de dispenser de l'Amour, à l'exemple des grands prophètes que furent Jésus, Boudha, Gandhi (etc.). Selon ses capacités, chacun dispense de l'Amour à sa façon. Le Père Pierre, notre Ami, a une capacité d'amour supérieur à tout le monde. Il nous a recueillis, abrités, soignés et nous a expliqué notre mission. Nous comprenons que vous ne nous aimez pas. C'est normal. Votre karma a été souillé par ce monde dément. Mais vous y viendrez, comme tout un chacun."

Ajoutez-y, selon votre inspiration, des considérations sur la réincarnation, l'illumination, le nirvana, les ondes d'amour divines qui parcourent le Cosmos, etc. C'est du mysticisme de Prisunic, mais ils y croient dur comme fer. Et, après tout, la liberté religieuse est garantie par la Constitution. Il n'y a donc rien à dire sur ces citoyens un peu spéciaux, du moins tant qu'ils n'enfreignent aucune autre loi.

LA RÉALITÉ...

... est bien entendu beaucoup moins reluisante. Le Père Pierre est intéressé par l'argent, bien sûr, mais ce qui le fascine le plus, c'est le pouvoir. Dominer ses adeptes est déjà une jouissance mais, comme il est intelligent, il a commencé à réfléchir aux moyens de contrôler le destin d'autres personnes. Il a compris que le pouvoir et l'information étaient étroitement liés. Et le meilleur moyen d'avoir des informations susceptibles de contrôler les gens reste de les créer. Les plus doués de ses adeptes dispensent donc de l'amour aux célébrités berlinoises, dans toutes sortes de positions divertissantes et compromettantes. Bien entendu, il s'arrange pour que des photos soient prises.

Après quoi, il organise un petit chantage. Il ne demande pratiquement jamais d'argent. Juste des données — souvent des informations sur d'autres personnes — ou des services du genre "veiller à ce que les policiers ne m'ennuient pas". La plupart des victimes s'exécutent sans trop protester, avec l'impression de s'en tirer à bon compte. Evidemment, si le Père Pierre n'avait pas compartimenté ses activités, il y a belle lurette qu'il serait tombé pour proxénétisme aggravé. Il gère la secte proprement dite, et sa compagne, Frau Sophia Giovanni, s'occupe d'un réseau d'escort-girls... Les deux organismes n'ont aucun lien évident, mais marchent main dans la main.

Lieux

LE QG DE LA SECTE

Elle s'installe dans un petit immeuble de six étages, au cœur historique du secteur. Le rez-de-chaussée est la zone d'accueil, avec une salle de réception dominée par un grand portrait de Père Pierre, deux salles de conférences, une petite boutique où l'on vend gadgets, propagande mystique et bouddhas en plâtre. Derrière tout cela, un réfectoire et une grande cuisine. Rien de particulier, dans aucune de ces pièces.

Les trois étages suivants servent à l'hébergement des adeptes. Il y a quelques chambres particulières, mais surtout des dortoirs. C'est aussi confortable qu'une auberge de jeunesse correcte. La décoration est à base de mantras tibétains achetés aux Puces. Ça sent l'encens.

Le cinquième, desservi par des ascenseurs directs, est l'étage de l'administration. On y trouve un gros standard téléphonique, plusieurs ordinateurs, des classeurs et des bureaux. Rien de spécial non plus.

Enfin, le saint des saints, le domicile de Père Pierre. On n'y accède que par un ascenseur spécial, et à condition de posséder une clé électronique (Pierre et Sophia en ont une,

ainsi qu'un ou deux sectateurs haut placés). Disons-le tout de suite, le bon père ne vit pas en ascète. En fait, cela ressemble aux appartements d'une vedette hollywoodienne de la grande époque, avec jacuzzi, un lit de trois mètres de diamètre, une TV haute-définition qui couvre un mur entier, des milliers de disques et de cassettes vidéo, des meubles uniques créés spécialement pour lui. Il y a bien quelques symboles religieux, mais ce sont des œuvres d'art...

Si vous le désirez, il est possible que la secte s'agrandisse dans les mois qui suivront son implantation. Dans ce cas, les scènes finales se dérouleront dans un grand entrepôt en cours de réaménagement, entouré par un immense terrain vague jonché de toutes sortes de débris trachants et couverts de neige (un terrain idéal pour les embuscades).

L'AGENCE ARTISTIQUE

Trois pièces élégantes, au dix-huitième étage d'un bel immeuble, dans le quartier le moins crade du secteur. "Sophia Gervanni, agent artistique" cumule plusieurs fonctions. Officiellement, c'est une agence de mannequins, qui s'occupe parfois de mettre en contact des actrices débutantes et des producteurs. Ce service fonctionne de façon irréprochable, avec des livres bien tenus, une bonne réputation, etc. Il permet surtout à Sophia de recruter des candidates qui n'entreraient pas dans la secte... Certaines filles se voient proposer "d'accompagner un riche homme d'affaire pour une soirée — dîner avec lui, le distraire...". Cela n'a rien d'illégal, même si les plus dégourdies des filles ne s'arrêtent pas là. Celles qui sautent le pas sont toutes assez intelligentes pour rester discrètes et, même si c'est de la prostitution déguisée, on reste dans le haut de gamme...

Sophia leur a demandé de repérer les clients les plus "excentriques", de faire un relevé assez précis de leurs fantasmes, et de leur laisser entendre qu'elle connaît, hors de l'agence, des gens qui peuvent les satisfaire... Après quoi, on organise discrètement le contact. Les adeptes des deux sexes sont trop heureux de se dévouer pour "ramener une âme perdue sur le chemin de l'Amour", même si les méthodes employées les laissent parfois perplexes ("comment ça, avec un doberman ?") et souvent meurtris.

LES PNJ

• **Le Père Pierre.** Il a le physique de l'emploi : un visage carré, bronzé et buriné, surmonté d'une épaisse chevelure grise et éclairé par deux yeux bleus très clairs. Il parle d'une voix bien timbrée, qu'il sait moduler en grand acteur. Avec ses adeptes, il est paternel mais autoritaire. Avec les journalistes et les personnalités, il est charmant. Avec les policiers, il reste réservé, mais peut se mon-

trer très gentil. Il a un dossier quelque part dans les archives de la police (comme tous les chefs de secte), mais il est remarquablement léger : date et lieu de naissance, scolarité, carrière précédente (il vendait des voitures dans le secteur XXXVI) et pas grand chose de plus.

• **Sophia Gervanni.** Trente et... quelques années, un physique époustouffant dont elle joue à merveille et une petite âme mesquine préoccupée uniquement par l'argent. C'est un agent artistique doué, que "ses" filles respectent beaucoup. C'est aussi une manipulatrice sans scrupules. Elle pensait décupler ses revenus en faisant affaire avec le Père Pierre. Elle est en train de déchanter. Pierre n'est pas assez cupide pour elle, et son obsession croissante du "contrôle" la met en rage (en attendant de la terrifier). Si les PJ fouillent dans son

passé, ils découvriront dans leurs dossiers la fiche d'une Sonia Grazinski qui lui ressemble beaucoup - une ancienne call-girl, suspectée d'avoir travaillé pour l'organisation Hauven. Si on lui met tout ça sous le nez, elle se fâche ("Je m'en suis sortie et je ne vois pas pourquoi vous ressortez toute cette boue"). En fait, elle a surtout emmené une liste de noms et assez de dossiers pour se constituer une assurance contre Hauven et ses sbires...

• **Frank Brenner,** avocat. La cinquantaine dodue, avec de petites lunettes rondes, c'est un ami personnel du Père. C'est aussi un des meilleurs avocats de Berlin, tous sectateurs confondus. Et, accessoirement, c'est un grand amateur de distractions un peu particulières, à base d'instruments tranchants et contondants, que Pierre lui fournit avec plai-



sir. La secte peut donc compter sur un défenseur particulièrement motivé... Les PJ en viendront vite à le haïr. Il a l'art de trouver la faille imperceptible dans une accusation ou l'alinéa vicieux dans un texte de loi qui changent des mois de travail en non-lieu. Et si l'on en arrive au tribunal, il est assez bon orateur pour mettre n'importe quel jury de son côté.

- Les adeptes d'origine viennent pour la plupart de secteurs bourgeois. Il s'agit de jeunes gens déboussolés, de seize à vingt-cinq ans. Comptez à peu près 65% de filles, généralement assez quelconque. La plupart de ces adolescents ont un rapport tout à fait malsain avec l'autorité (ils aiment obéir aux ordres). Plus grave, ils croient. Ils croient en tout ce qu'on leur dit de croire, et font de leur mieux pour pousser le reste du monde à les rejoindre. Ceci

dit, ils n'ont pas été équipés pour réfléchir par eux-mêmes, ce qui fait que leurs prestations dans les débats publics sont souvent décevantes. Ils ne sont pas tous bâtis sur ce moule, attention ! Il existe des spécimens un peu plus évolués, qui encadrent les autres et se chargent de l'essentiel des relations publiques. Ceux-là donnent l'illusion d'être équilibrés et heureux.

- Les convertis originaires du secteur XVIII se multiplient au fil des mois. Ils sont assez différents. Il s'agit souvent de jeunes loubirds, aux origines ethniques variées. Ils répudient toute forme de violence, bien sûr, mais si le Père leur demandait... pour sauver la secte... de se montrer brutaux une dernière fois... ils feraient sans doute un petit effort. Et dans ce cas, ils se changeraient en véritables fanatiques.

Seconde partie : incidents

Distillez-les petit à petit, entre des scénarios plus conventionnels. La secte des Enfants de l'Amour devrait vite se fondre dans le décor, au même titre que les journaux, certains gangs ou les petites manies des collègues...

- Ouvrez les hostilités par un incident mineur, totalement insignifiant. Les PJ sont en patrouille lorsqu'ils aperçoivent un attroupelement, avec un gars qui leur fait de grands signes... Au milieu des badauds, une jeune fille vêtue de blanc, inconsciente. Il fait moins vingt, et elle est en robe de lin et sandalettes. Les PJ n'ont pas qu'à la charger dans leur véhicule et à filer sur l'hôpital le plus proche. Tant qu'à faire, c'est un bon moment pour les confronter à une autre urgence, histoire de voir ce qu'ils font en premier. Sœur Stella, la jeune fille, reprend conscience le lendemain. Selon les médecins, c'est un simple évanouissement, dû au froid et à une mauvaise alimentation. Stella manifeste aussitôt l'intention de rejoindre "son foyer". D'ailleurs, si elle tarde plus de quelques heures, le Père Pierre viendra la récupérer, accompagné d'un groupe de journalistes. Veillez à ce que les PJ soient présents. Comme ça, ils pourront assister en direct à l'affrontement entre Pierre et les parents de la jeune fille qui, en larmes, la supplie de rentrer chez eux. Bien entendu, elle les ignore.

- Un matin, les Falkampft sont requis par les autorités militaires. Ils doivent "s'assurer de la personne" de Hans Grüber, 17 ans, qui ne s'est pas présenté au centre d'incorporation au jour prévu. Ses parents sont très embêtés, mais "ne savent pas où il est". Une brève enquête de voisinage permet de découvrir qu'il fréquente régulièrement les Enfants de l'Amour. Un saut au QG de la secte suffira pour récupérer le réfractaire, qui s'est caché derrière la chaudière de l'immeuble, au sous-sol. Bien entendu, le Père Pierre prétend tout ignorer de sa présence. Il en profite toutefois pour faire un sermon sur l'absurdité de la guerre et les méfaits de l'armée. Le plus drôle est qu'il a entièrement raison. Cet incident se reproduira sans doute une ou deux fois, à ce détail près qu'à l'avenir, les PJ ne trouveront pas les réfractaires (qui ont été discrètement expédiés dans d'autres bâtiments appartenant à la secte, à l'autre bout d'Europa).

- Les indics des PJ font état de rumeurs à propos de la secte. Dans les bas-fonds du secteur, on parle d'achat de contraceptifs illégaux en grosse quantité. Plus sérieux, certains petits





dealers semblent avoir des liens avec les Enfants (un frère ou un cousin qui en est membre, ou tout simplement un ancien de la secte). Une fois, c'est un hasard. Deux fois, une coïncidence. Mais cela se reproduit assez souvent pour que les PJ puissent commencer à se poser des questions...

- Visite au commissariat d'une mère en larmes, qui traîne derrière elle un fils buté et hostile. Paul, 15 ans, "est tout le temps fourré avec ces dingues" et a déclaré haut et fort qu'à sa majorité, il entrerait définitivement chez eux. Les PJ peuvent essayer de lui parler, mais ils se heurtent à l'un des murs les plus exaspérants qui soient : un ado insolent et sûr de lui, qui n'écoute rien et les méprise ouvertement. Une petite conversation avec un psychologue du commissariat serait peut-être rentable... Les PJ peuvent préférer faire un saut au QG de la secte et discuter avec le Père Pierre. Il se montre aimable, mais désolé. "Voyons, messieurs. Cet enfant est en quête d'un peu de pureté et de l'amour que lui refusent ses parents. Nous ne pouvons pas, en conscience, le rejeter. Et je me permets d'ajouter que je comprend vos préoccupations mais que, tant qu'il n'y a pas détournement de mineur, vous n'avez à vous mêler de cette affaire". Paul sera majeur dans six mois. A vous de voir ce qu'il deviendra, si la secte existe encore à ce moment-là.

- Une patrouille ramasse dans la rue deux Enfants de l'Amour très abîmés, qui étaient partis prêcher la bonne parole dans le quartier turkish. Le Père fulmine, et multiplie les coups de téléphone au commissariat "pour qu'on rattrape ces salauds". Lorsque ce sera chose faite, il se constituera partie civile et fera l'impossible pour que ces "dangereux voyous" soient condamnés lourdement — alors qu'il ne s'agit que de jeunes loubards sans rien de particulier, dont la culpabilité n'est même pas certaine.

- Les PJ qui ont des contacts dans les milieux de la prostitution apprennent que la concurrence s'est récemment accrue, notamment dans le haut de gamme. Les "nouvelles" travaillent pour on ne sait qui, mais ne fréquentent que les huiles. Curieusement, le milieu ne réagit avec la violence que l'on pourrait attendre. Une enquête patiente permettra peut-être de remonter jusqu'à Sophia, mais les PJ n'auront pas le temps d'explorer ses liens avec les Enfants.

- Manifestation de riverains qui ont ont assez des "zozos". A répéter plusieurs fois, en changeant les manifestants - des voisins exaspérés aux parents en colère, en passant par un gang de bikers violents qui ont juste envie de "casser du baba". A chaque fois, le Père réagit en citoyen exemplaire, garde la tête froide et aide la police de son mieux.

- On retrouve le corps d'une très jeune fille, à peine majeure, au bord du fleuve. Certains de nos lecteurs ayant moins de 18 ans, je ne m'étendrai pas sur ce qu'on lui a fait subir. Disons seulement qu'à la limite, il est préférable qu'elle soit morte. Elle s'appelait Sylvia Hausfrau, était originaire de la Bavière profonde et appartenait à la secte depuis moins d'un an. Dans l'état où elle est, il y a peu de chances que les PJ l'identifient jamais. C'est l'ennui, quand il faut satisfaire des pervers : il y a toujours un peu de déchet.

- Les PJ ou leurs supérieurs pourraient avoir envie d'infiltrer un agent dans la secte. C'est difficile : le Père est très fort pour conditionner ses adeptes. Soumis à un régime extrêmement frugal (un œuf dur et un yaourt par jour), astreints à des exercices de méditation abrutissants (répéter deux mille fois par jour un mantra en sanscrit, sans se tromper d'une virgule sous peine de tout recommencer) et imbibés en permanence de propagande imbécile,

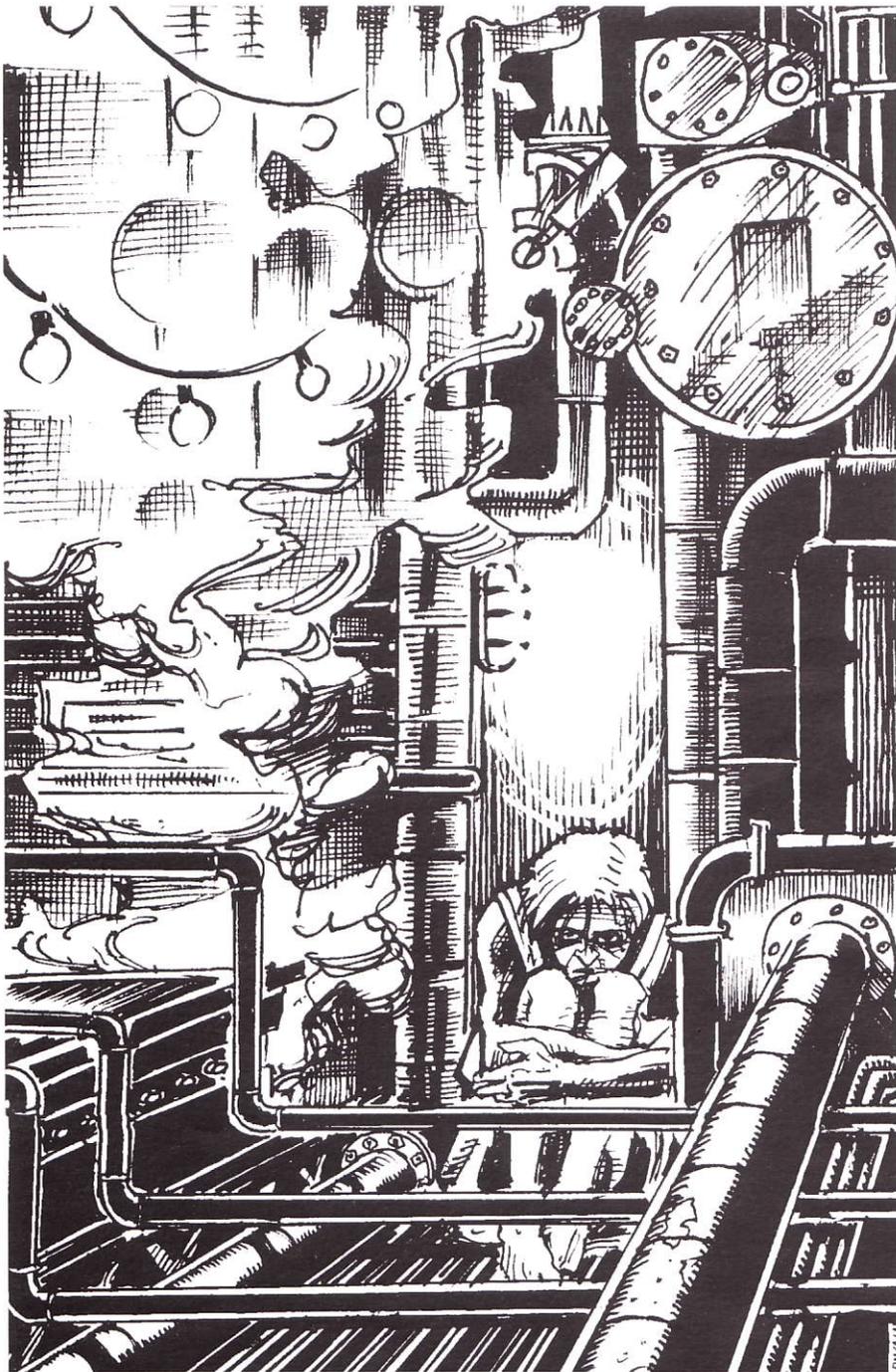
la plupart des candidats-espions craquent. Si par miracle l'un d'eux survivait au traitement, il se retrouverait à distribuer des tracts dans la rue, sans espoir de monter bien haut.

- Johann Kavski, un journaliste du secteur, demande la protection de la police. Il cherche à écrire un livre sur les secte et compte consacrer un chapitre aux Enfants. Et, depuis quelques semaines, il reçoit des menaces téléphoniques et des lettres anonymes. Pire, sa fiancée en a reçu également, ainsi que ses parents. De plus, son éditeur a reçu une toute petite lettre piégée. Il y avait de quoi roussir un peu le bureau et la secrétaire qui s'occupe du courrier, mais l'avertissement est clair. Aux PJ d'improviser une surveillance, et à vous de décider si la persécution continuera.

- Au bout de quelques mois, la Brigade Financière commence à s'intéresser au Père Pierre, et dépêche deux agents dans le secteur XVIII. Ce sont des "petits génies" en costume-cravate qui n'ont jamais vu un flingue de leur vie, mais ils réquisitionnent un bureau et commencent à éplucher des montagnes de papiers. De temps en temps, ils font appel à un flic pour aller chercher un type qu'ils veulent interroger, et autres commissions du même style. Si les PJ prennent le temps de discuter avec eux, ils découvriront d'assez brave gens, bien résolus à coincer le Père, qu'ils considéraient comme un escroc de grande envergure.

- L'un des parents a recours aux services d'un "déprogrammeur" (un psy de choc, qui kidnappe le sujet avant de le "guérir" — autrement dit, de lui laver le cerveau pour en refaire un individu "normal"). Bien entendu, c'est complètement illégal. Le Père Pierre insiste pour que les PJ retrouvent son "agneau" et châtient les responsables. La déprogrammation se déroule dans un garage, et ressemble fortement à une séance de torture. D'ailleurs, une fois récupéré, le sujet porte des traces de brûlures et de fouet... Le déprogrammeur affirme hautement qu'elles étaient là avant son intervention, et qu'elles prouvent bien qu'il a eu raison de "sauver ce gars des griffes de ces malades". Bien entendu, Pierre soutient le contraire... et il aura sans doute gain de cause.

- Si tous ces incidents font assez de bruit et que les PJ en résolvent certains avec tact et diplomatie, ils pourraient se retrouver invités à un débat TV sur la question, animé par l'équivalent local de Jacques Pradel. Ils y tiendront compagnie à un psychiatre, deux parents-zépolés, le Père Pierre, un voisin bidochon à souhait ("au moins, y font pas trop de bruit. C'est mieux que les Turcs qu'on avait avant"), etc.



Troisième partie : ça pète !

Bien entendu, l'accès de démente du Père Pierre ne sera pas totalement imprévisible. Il prend souvent la parole en public, et ses sermons deviennent de plus en plus violents. Au lieu de prêcher la paix et l'amour, il commence à glisser des menace envers ceux qui l'empêchent "d'amener l'harmonie dans le monde". De plus, il semble dévoré d'ambition. Il annonce publiquement son intention de tenir un immense rassemblement pour la paix dans le centre du secteur. Il n'y aura presque personne... De plus, les as de la brigade financière, sans doute avec l'aide des personnages,

sont presque parvenus à le coincer. Quant aux PJ, ils sont sans doute à deux doigts de comprendre les rapports entre Sophia et la secte. Qui sait, ils réuniront peut-être assez d'éléments pour qu'un magistrat puisse prononcer une inculpation ? Bien entendu, elle sera immédiatement démolie par l'avocat, mais cela portera le dernier coup à sa santé mentale...

Si les Falk ont réussi à infiltrer un agent dans la secte, il pourra leur annoncer que l'ambiance est passée de "paternaliste bienveillante" à "terreur froide". Il a vu Pierre en conversation avec l'un des ministres du gang oslave, et un camion anonyme a livré des caisses la nuit suivante. Il n'est pas très sûr, mais il a l'impression d'être surveillé. Il préfère prendre un profil bas et cesser ses rapports pour quelques temps...

Nous sommes dans la nuit du 23 au 24 décembre. Les PJ, comme presque tous les Falk, assistent à l'arbre de Noël du commissariat. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de voir le capitaine en houpelande rouge, essayant de faire risette aux enfants de ses flics préférés. Il n'obtient d'ailleurs qu'un succès modéré. Et c'est au moment où tout le monde attaque le gâteau qu'une des rares voitures de patrouille annonce qu'une fusillade est en cours au siège de la secte. Bien entendu, dehors, il neige. Plus tard dans la nuit, cela tournera au blizzard. Les PJ, comme une bonne partie des autres flics, se précipitent dans la tempête pour "évaluer la situation", comme dit le manuel. C'est vite fait : il y a huit cadavres devant l'immeuble, et plusieurs cinglés tirent sur tout ce qui bouge depuis le deuxième étage (30% de chances de toucher seulement. Prenez les dégâts de n'importe quel fusil d'assaut si par hasard les tireurs arrive à ajuster quelqu'un).

Bien entendu, personne ne répond aux sommations. Si les Falk essayent d'approcher, ils essuient un véritable déluge de balles (expédiez quelques PNJ à l'hôpital ou au cimetière si vous estimez que le personnel du commissariat a besoin d'être un peu renouvelé. Cette fois, les chances de toucher sont de 80% - une balle par PJ et par round). Si par miracle ils arrivent à la porte, ils la trouvent solidement barricadée. S'ils essayent de la défoncer avec un véhicule, ils s'aperçoivent qu'elle est renforcée par quelque chose (une plaque d'acier et pas mal de meubles).

Là-dessus, trois minibus bourrés de journalistes arrivent et commencent à prendre des vues du massacre. Ils sont suivi de peu par les ambulances, qui essayent de ramasser les blessés éparpillés dans toute la rue. Bien entendu, là-haut, les tireurs continuent leur petit jeu.

Assez vite, les PJ se retrouvent à gérer la situation par défaut : tous leurs supérieurs sont soit restés au commissariat, soit blessés... Les pompiers arrivent aussi (allons, allons... Une balle aura sans doute touché le réservoir d'une voiture, d'où explosion et sans doute incendies en chaîne). Peu après, dans un vacarme épouvantable, plusieurs véhicules lourdement blindés déboulent dans la rue. Ce sont les hommes du GIF, les voisins des PJ au commissariat. Le lieutenant est aussi arrogant que d'habitude, et prend immédiatement les choses en main. Autrement dit, il boucle la rue et ordonne aux PJ de faire évacuer immédiatement les immeubles voisins. Rien qu'avec ça, nos braves Falk ont de quoi s'occuper pendant la moitié de la nuit. Entre les badauds indécrottables qui se croient invulnérables et observent la tuerie de leur fenêtre et les braves gens paniqués à l'idée de sortir dans le froid sans avoir nulle part où aller, il y a du boulot !

Pendant ce temps, des tireurs d'élite ont pris position sur les toits, et un observateur du SAD est venu se joindre à la fête.

• Le SAD-lieutenant Joanovici est petit, râblé et discret. Il a été envoyé là par ses supérieurs, avec des ordres (oraux) extrêmement clairs : pas question que le Père Pierre puisse raconter ce qu'il sait des perversions des notables du secteur. Dans sa petite tête de SAD-men, il est déjà en train de penser à la belle bavure qu'il va préparer...

Là-dessus, Pierre s'adresse à la foule par haut-parleur interposé. Malheureusement, les psychiatres envoyés par Das Kopft pourront confirmer qu'il n'est plus rationnel du tout. Négocier avec lui va être un cauchemar, et ce sont les PJ qui s'y collent, essentiellement parce que personne d'autre ne veut de la corvée. Il alterne les phases d'arrogance ("Dieu m'a dit que vous n'étiez que de misérables vermines indignes d'être sauvées") et les périodes de dépression suicidaire ("je suis un misérable. Je veux mourir. Mais avant, il faut que tue tout le monde"). De plus, il reste un dialecticien hors-pair.

Le psychologue de la police n'aide pas beaucoup ("et demandez-lui ce qu'il a mangé à midi. Des saucisses et de la purée, dites-vous ? Ah. [long silence] Très significatif. Vous pensez que je pourrais entrer et lui faire pas-

ser un ou deux tests de Rorschach ? Non ?")
 Bien entendu, les journalistes ne perdent pas une miette de tout ça, et tout Berlin à les yeux fixées sur nos pauvres PJ. Mettez la pression à fond. Annoncez-leur qu'il a assez d'explosifs dans sa cave pour faire sauter la rue. Apprenez-leur qu'il tient leur agent infiltré en otage, en plus des cinquante ou soixante adeptes innocents et terrifiés (les activistes qui sont prêts au martyre sont une vingtaine).

La présence des journalistes exclut a priori toute attaque frontale. De plus, les négociations sont presque prometteuses, par instants. Pierre consent à relâcher une partie de ses otages, et paraît se ressaisir... avant de rechuter.

La journée du 24 va s'écouler ainsi. Les journalistes commencent à se raréfier, et le "fou" ne fait plus que quelques minutes à la fin des bulletins d'informations. Le responsable du GIF décide de donner l'assaut à minuit.

Si tout se passe comme il le prévoit, ses hommes feront sauter le murs en trois ou quatre points différents, sur plusieurs étages (en passant par les immeubles mitoyens). Ils s'infiltreront et neutraliseront tout le monde. L'homme du SAD se joint au groupe principal, avec pour idée

- a) d'abattre Pierre dans la confusion
- b) si possible, de détruire tous les éventuels documents compromettants avant que les PJ ou les journalistes ne mettent leurs sales pattes dessus. Il emporte pour cela deux gre-

nades incendiaires de forte puissance, dissimulées sous son gilet pare-balle.

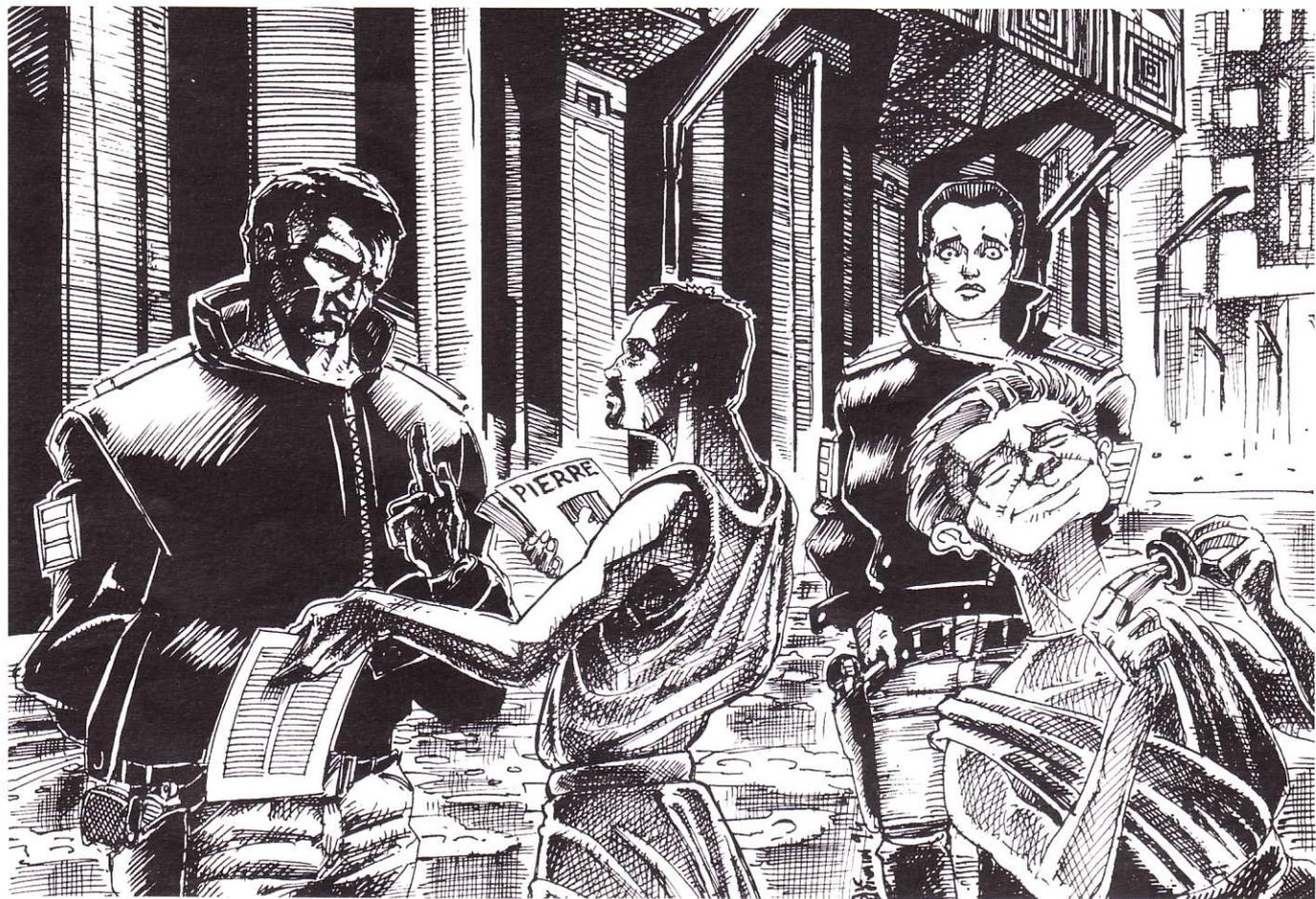
c) s'il n'y a aucun autre moyen pour mettre les preuves à l'abri, détruire l'immeuble entier, par exemple en faisant un usage créatif des stocks d'explosifs qui se trouvent dans la cave.

Les PJ peuvent se joindre au raid s'ils le désirent (il serait souhaitable qu'ils le désirent !). S'ils se sont bien comportés jusque là, le responsable du GIF fera quelques objections de pure forme.

Amusez-vous bien avec la balade dans les couloirs enfumés, avec dans tous les coins des adeptes armés de PM qui essayent de faire des cartons sur les spécialistes du GIF, qui les neutralisent sans difficulté. La course-poursuite dans tout le bâtiment pour trouver Pierre avant qu'il ne se fasse sauter doit être un moment dont vos joueurs se souviendront longtemps... Quant aux magouilles de Joanovici, à vous de voir quelle conclusion elles vont trouver. Laissez aux PJ une chance de l'empêcher d'abattre Pierre. S'il n'y parvient pas, ce dernier aura plein de choses divertissantes à dire sur bon nombre de personnalités de la Fédération.

Et puis, ses dossiers ne sont pas forcément dans l'immeuble, n'est-ce pas ? Si ça se trouve, ils sont planqués quelque part. Leur récupération pourrait faire l'objet d'une lutte féroce entre le gang de Hauven, les Oslaves, la presse et les PJ...

TRISTAN LHOMME



Screw

Scénario pour Scales

SMA

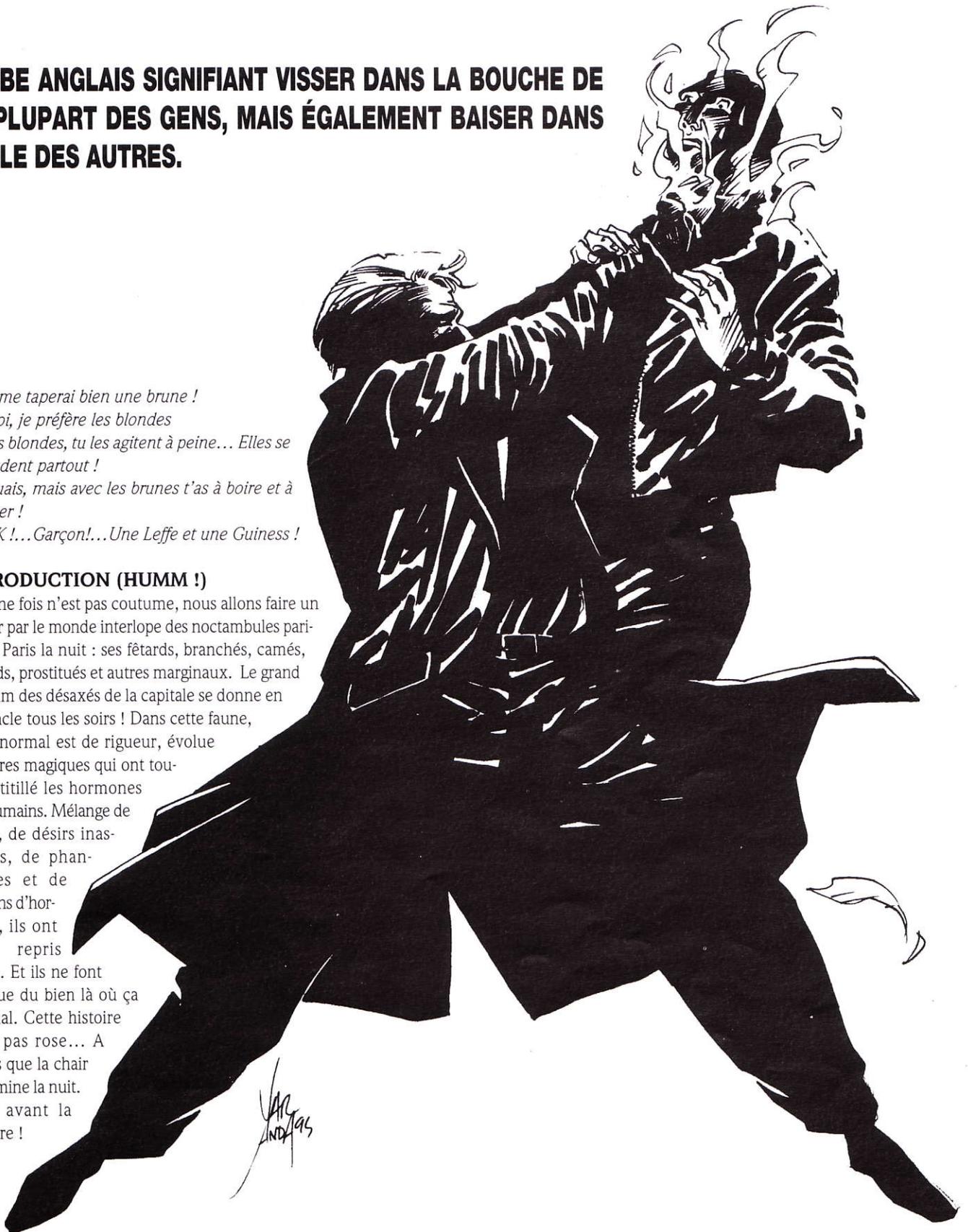
65

VERBE ANGLAIS SIGNIFIANT VISSER DANS LA BOUCHE DE LA PLUPART DES GENS, MAIS ÉGALEMENT BAISER DANS CELLE DES AUTRES.

- *Je me taperai bien une brune !*
- *Moi, je préfère les blondes*
- *Les blondes, tu les agites à peine... Elles se répandent partout !*
- *Ouais, mais avec les brunes t'as à boire et à manger !*
- *OK!...Garçon!...Une Leffe et une Guinness !*

INTRODUCTION (HUMM !)

Une fois n'est pas coutume, nous allons faire un détour par le monde interlope des noctambules parisiens. Paris la nuit : ses fêtards, branchés, camés, truands, prostitués et autres marginaux. Le grand Barnum des désaxés de la capitale se donne en spectacle tous les soirs ! Dans cette faune, où l'anormal est de rigueur, évolue des êtres magiques qui ont toujours titillé les hormones des humains. Mélange de rêves, de désirs insoumis, de phantasmes et de pulsions d'horreurs, ils ont enfin repris forme. Et ils ne font pas que du bien là où ça fait mal. Cette histoire n'est pas rose... A moins que la chair n'illumine la nuit. Vite, avant la censure !



SUMMERTIME

Comme tous les jours, le soleil se lève! Un beau matin de Juillet, paresseux et chaud. Un jour d'espoir, où on pousse même le vice jusqu'à côtoyer son prochaine à la terrasse des cafés, en lisant le journal. Bien sûr, on passe rapidement sur la politique générale pour aller directement à l'horoscope. Normal ! Pourtant, l'oeil s'attarde à la rubrique faits divers : «La suicidée du square garde son secret»

L'article relate en effet une bien étrange affaire. Une jeune femme est morte, après s'être immolée, dans la nuit du vendredi soir au samedi matin. L'immolation a eu lieu à 3h30 au square Saint-Bernard, dans le XVIII arrondissement. Les voisins, alertés par les cris de la jeune femme et par la lumière des flammes, ont tout de suite téléphoné à Police-Secours. La victime est morte dans l'ambulance, durant son transport à la Salepêtrière, sans sortir de l'inconscience. Son identité reste floue. Les seuls indices en possession de la police sont minces : Sa carte d'identité au trois quart consommée, qui mentionne son prénom (Solange), une centaine de francs suisses et une photo d'un médaillon égyptien, visiblement très ancien et d'une très grande valeur.

Si votre groupe de joueurs est curieux, il va s'intéresser à cette affaire qui sent la mana à plein nez. Sinon, un dragon de leurs relations peut les engager pour récupérer le médaillon, qui lui semble être un réceptacle.

SOMEBODY GOT MURDER

Où se renseigner sur la morte du square Saint-Bernard :

Chez les flics ? Possible, si les personnages ont des relations vraiment haut placées dans l'administration politique, juridique ou policière. Mais la pêche aux infos sera maigre ; Les flics ne savent rien, si ce n'est que la victime était sans doute une prostituée de province fraîchement débarquée à Paris et non-fichée et qu'elle était âgée d'une vingtaine d'année. Rien à signaler au sujet du médaillon, la police cherche toujours à l'identifier

Sur les lieux du crime ? la plus évidente des pistes. Ce petit square, au charme paisible contraste avec la faune glauque (camés, dealers, prostituées) qui y traîne, au milieu de rares bambins innocents. Une trace noirâtre délimite encore les lieux du sinistre. Interroger les badauds s'avère un calvaire, les interviewer se cloitrant dans un mutisme rempli de méfiance. Les dealers et les camés fuyront littéralement. De toutes les façons, ils ne savent rien ! La seule personne qui peut les aider est une prostituée.

Ghislaine Darnot, petite blonde toutes en rondeurs, officie dans ce square, de jour comme de nuit. L'aborder est relativement aisé, d'ailleurs dès qu'un personnage du sexe masculin s'approche à moins de deux mètres, elle déclame une offre commerciale des plus intéressantes : « cent francs la pipe, deux cents l'amour ». Un petit dédommagement comme « prime de risque » sera le bienvenu pour délier sa langue (un instrument de travail, on ne s'en sert pas gratuitement !!!). Voici la scène, telle qu'elle l'a vu :

La jeune inconnue et un homme, qu'elle n'a pu distinguer faute de lumière, discutaient àprement. Ça causait chiffre, alors Ghislaine s'est approchée, dès fois qu'elle aurait pu récupérer le «micheton». Puis, l'homme a serré la main de l'inconnue et elle s'est enflammée comme une torche, sans bouger. Puis, l'homme s'est enfui et Ghislaine a courue téléphoner aux pompiers. c'est tout !

Sur Solange, Ghislaine ne sait pas grand chose : Solange est blonde, habillée de robes courtes, moulantes et rouges. C'est une nouvelle qui arrive de province, c'était la première fois qu'elle l'a voyait au Square. Mais Ghislaine l'avait déjà aperçu, une fois avant, dans une boîte «branché» dans le quartier d'Opéra : «l'Ego-Club».

DISCO'S OUT, MURDER'S IN

L'Ego-Club, ouvert de 22h30 à 5h du matin, n'est pas un club mais bel et bien une boîte de nuit. Le videur à l'entrée n'est pas une montagne de muscle, mais la plupart des clients qui attendent devant la porte obéissent à ses ordres sans broncher. Une fois que les personnages ont franchi l'entrée, subit une fouille au corps poussée et qu'ils se sont acquittés d'une somme de 100 frcs par personne, ils ont le droit de pénétrer dans la boîte en elle-même. BOOM, BOOM, BOOM fait l'immonde Techno qui sévit sur la minuscule piste de danse où s'agglutinent des couples sévèrement lascifs et dévêtus, qui ne sont pas venus ici pour jouer aux dominos ! Ou alors, à une variante inconnue jusqu'ici .

Le bar, légèrement en retrait, est plus calme. Si les joueurs interrogent le barman sur Solange, il dira que la description correspond bien avec une habituée, mais il n'en sait pas plus. Seul, une personne tranche dans le décor ; un homme, assis dans un coin sombre, contemple la masse de danseurs excité en sirotant un cocktail. Grand blond, habillé d'un imperméable bien que l'atmosphère soit plus que moite, il reste immobile et ne cherche visiblement pas le contact. Si on essaye de discuter avec lui, il sourira à son interlocuteur en haussant les épaules et portera sa main à





son oreille pour signifier qu'il n'entend pas. Son attitude change dès qu'une grande brune pénètre les lieux. Celle-ci rejoint un immense bellâtre, et ils se dirigent vers les toilettes. Le grand blond bondit de son siège, fend la foule compacte et suit le couple à une distance respectable. Puis il s'arrête quelques instants devant la porte des toilettes, comme s'il marquait un temps de pause.

Mais qui sont ces gens ? Le grand blond à l'imperméable n'est autre que Reynald Gillet, un technomancien féroce. La grande brune est une succube, qui a pour nom Sandy Danek, et le bellâtre un incube, qui répond au doux nom de Luigi Vendetti.

Mais, revenons dans les toilettes ! Sandy et Luigi discutent ferme. Puis Luigi balance une torniole à Sandy. Si les personnages sont aux toilettes à ce moment (Reynald n'est pas encore là), Sandy utilise son pouvoir de charme pour trouver une «âme compatissante» capable de la protéger des attaques de Luigi. A cet instant, que les joueurs y soient ou non, Reynald débarque dans les toilettes et balance un palet métallique au milieu de la pièce. Et toutes les personnes présentes sont immobilisées par une sorte de champ de force (sort de paralysie+télékinésie). Reynald s'approche alors de Luigi, sort un scalpel, regarde Sandy dans les yeux et lui crache

au visage : «regarde ce qui t'attend salope, si je n'ai pas mon médaillon dans les 24 heures !» et, Schlick il tranche la gorge de Luigi. «Et ne t'inquiète pas, je saurais toujours te retrouver... Où que tu te caches !»

Visiblement, Reynald pense que les joueurs font appartenir la bande de Luigi, et il repart. L'effet du sort se dissipe au bout d'une minute. Une tâche de sang décore désormais le sol, Sandy s'effondre et une cliente, qui vient de passer la tête dans les toilettes, repart en criant au meurtre. Il est temps de tirer sa révérence, avant l'arrivée des flics. Sandy suppliera les joueurs de l'aider à sortir. Elle utilisera une fois de plus son pouvoir de charme, si elle sent que le groupe veut la planter là. S'échapper de L'Ego Club n'est pas bien compliqué, car une panique généralisée a poussé les danseurs à se ruer vers la sortie. Si les joueurs ne disposent pas de véhicule, Sandy possède un charmant cabriolet BMW qui peut très bien faire office de voiture.

TALES FROM THE HARD SIDE

Toute cette histoire débute avec la découverte, par Reynald Gillet, d'un ancien médaillon Egyptien : le Rubis d'Anarœphis. La légende raconte qu'Anarœphis, grande prêtresse d'Isis du temps de la splendeur d'Alexandrie, avait réussi à mettre au point un médaillon doté d'immenses pouvoirs. Ce

médaillon, serti d'un rubis, permettait de lire les pensées d'une personne. Le seul problème (?) relatif à l'utilisation du médaillon, était le suivant : le possesseur du médaillon devait avoir un contact charnel avec sa victime, pour pouvoir lire dans ses pensées.

Il y deux mois, le médaillon refait son apparition sur le marché des objets anciens, en Suisse, mais personne ne sait ce qu'il est vraiment. Sauf Reynald Gillet, Technomancien et collectionneur d'antiquité. Reynald connaît tout du Rubis d'Anarœphis et il aimerait bien l'utiliser sur quelqu'un qui connaît bon nombre de secrets. Mais, comme il désire rester anonyme pour ne pas éveiller de curiosité sur sa personne, il charge une call-girl qu'il connaît, Josiane Lebel, d'aller l'acheter à sa place en Suisse. Mais cette call-girl est occupée, alors elle demande à sa colocataire, Solange Marion, de faire cette «petite course» à sa place.

Malheureusement, Solange n'est pas une prostituée comme les autres : c'est une Succube qui appartient à un groupe agissant sur la capitale. La «patronne» des succubes de Paris n'est autre que Sandy Daneck, qui s'occupe d'un réseau de call-girls ; somme toute, une bonne couverture pour des Succubes ! Bref, Solange achète le médaillon et, dans le train qui la ramène à Paris, le passe



autour de son cou; Un geste de femme, quoi ! Arrivée à Paris, elle retourne aussitôt « au charbon » et là, c'est le choc ! Elle apprend tout de la vie de son client, le temps d'une passe, sans que celui-ci n'ouvre la bouche autrement que pour gémir de plaisir et sans qu'elle lui pose une seule question. Elle comprend vite que ce prodige vient du médaillon. Elle le confie donc à Sandy qui, ne connaissant ni les pouvoirs ni la valeur réelle de cet objet, le dépose chez un antiquaire pour qu'il fasse des recherches dessus.

Reynald, apprenant par Josiane que c'est Solange qui détient son médaillon, part à sa recherche. Il la retrouve dans le square Saint-

Bernard et voit rouge lorsqu'elle lui avoue que ce n'est plus elle qui a le médaillon, mais Sandy. Il décide donc de lui mettre, une fois pour toute, le feu aux fesses en la faisant rôtir dans les flammes. Il faut de dire que Reynald tient beaucoup à ce médaillon. En effet, le rubis va lui permettre d'accéder à tous les secrets enfouis au plus profond de l'esprit de son maître, Sir Andrew Greene. Ce dernier est devenu un véritable légume, suite à une mauvaise manipulation lors de la création. Il faut dire que Reynald à tout fait pour que cette expérience foire. Reynald veut simplement devenir calife à la place du calife, et il compte utiliser le médaillon pour y arriver !

Lorsque la nouvelle de la mort de Solange parvient aux oreilles de Sandy, cette dernière prend peur et contacte les seuls êtres avec qui les succubes aient quelques rapports : les incubes. En échange de leur protection, Sandy s'est engagée à fournir le médaillon aux incubes, dont le chef n'était autre que Luigi Vendetti. Mais les incubes, qui s'occupent principalement de proxénétisme et de racket, ne sont pas tendres avec les femmes. Luigi voulait être payé tout de suite pour s'occuper du réseau de Sandy. Une entrevue, pour discuter du mode de paiement, fut donc fixée à l'Ego-Club. Cette entrevue, les joueurs en ont été les tristes témoins passifs.

FREAKIN' AT THE PEEP SHOW

Une fois sorti du club, Sandy exigera qu'on l'amène aussitôt à Pigalle. Sandy a peur, peur pour ses soeurs succubes qui travaillent dans un peep-show. Il sera très difficile de la faire parler durant le trajet. Si les personnages savent bien la rassurer et lui prouvent qu'il n'y a rien à craindre de leur part, elle acceptera de se présenter. Elle ne révélera son appartenance aux succubes que si les personnages lui font comprendre qu'ils sont également des êtres magiques. Mais il n'est pas question pour elle de parler du médaillon.

Le « Volupté Transparente » est discrètement placé dans une rue perpendiculaire au boulevard de Clichy. Tout semble apparemment tranquille en extérieur. Mais à l'intérieur, c'est une autre paire de manche. Le portier-rabatteur est assommé derrière le guichet et des cris perçants émanent des loges. Le couloir témoigne de luttes acharnées (photos porno éparpillés au sol, plantes vertes renversées). Dans les loges, cinq hommes sont en train de violer trois femmes. Sur les cinq violeurs, deux tiennent les filles en respect avec des revolvers. Les hommes, habillés comme des maffiosi des années cinquantes, sont des incubes et les femmes, évidemment, sont des succubes. Les deux incubes, qui font le « gay » se retourneront, l'arme au poing, pour faire face aux nouveaux venus. Le plus grand des deux accueillera les personnages avec un : « C'est une histoire de famille, alors circulez, y'a rien à voir, et fissa ».

Sandy suppliera (déjà décidément c'est devenu une habitude) les personnages de sauver « ses trois soeurs », toujours besognées par les imperturbables incubes. Si les joueurs n'arrivent pas à se décider, Sandy prend les devant et commence à provoquer, bravache, les incubes en leur racontant que « Luigi n'enculera plus personne, sauf peut-être les asticots ! ». L'ambiance retombe et les incubes marquent un temps d'hésitation. Si les per-

sonnages n'en profitent pas, les incubes pètent les plombs et prennent les joueurs pour des pigeons d'argile. Si les joueurs tentent une solution diplomatique, il faut qu'ils réussissent à les convaincre que :

- 1) ils ne sont pas les assassins du «Boss» Vendetti
- 2) l'assassin court toujours
- 3) ils ont tous intérêt à s'entraider.

Sinon, le seul moyen de calmer les incubes consiste alors à leur rentrer dans le lard !

En cas de combat, les incubes tenteront avant tout de s'éclipser, si ils se sentent en infériorité. Et les joueurs ne les reverront plus du reste du scénario.

Si les joueurs réussissent à les calmer (chapeau !), ils peuvent s'en faire de précieux alliés pour la suite. Même si les incubes sont de parfaites ordures, ils aimeraient bien dire deux mots « au fils de pute qui ont rectifié leur Boss ». Peu bavards, ils partiront dès que la situation s'est éclaircie et qu'ils possèdent toutes les données sur le meurtre de Luigi en main. Ils se foutent visiblement du médaillon. Par contre, ils veulent absolument être tenu au courant si les joueurs localisent le «fils de pute». Les joueurs pourront les contacter au bar «Le bras de fer» situé à deux pâtés de maison du Peep show. Si les joueurs désirent des armes, de la drogue ou de l'argent, les incubes se feront une joie de le leur fournir contre l'assassin. Pourquoi je dois l'assassin et non pas Reynald Gillet. Hé bien, tout simplement parce que, pour l'instant personne ne connaît son identité. Il va peut-être falloir profiter de l'accalmie pour réfléchir et prendre quelques renseignements.

TAKE A BREAK IN THE RUSH

Après ces émotions, Sandy invite les joueurs à prendre un peu de repos dans son «établissement». On remet d'aplomb le portier, qui en a vu d'autres, avec un verre de cognac et on lui signifie son congé pour la soirée. Les «soeurs» qui se prénomment Cloé, Delphine et Marie, baissent le rideau de fer et éteignent le néon bleu en devanture. Le «Volupté Transparente» ferme pour ce soir. Sandy aménage la piste de Peep-show en salon de thé, en y disposant une table et des chaises. Marie, habillée en écolière modèle, déballe une antique boîte de gâteaux secs. Tandis que de leur côté Delphine, toute de cuir rouge vêtue (si on peu dire !) et Cloé, suscintement déguisée en infirmière, vont à la recherche de bouteilles et de verres. Une fois la dinette mise en place, Sandy semble retrouver son calme.

C'est le moment pour elle de raconter ce qu'elle sait de l'histoire de Solange et des

événements survenus à l'Ego-Club. Pour Sandy, l'assassin du Club n'est autre que le commanditaire (Reynald Gillet) de l'achat mais elle ne le connaît pas. Elle a essayé de contacter la colocataire de Solange, Josiane Lebel, mais celle-ci est introuvable. Sandy ne connaît pas non plus les pouvoirs exacts du médaillon. Néanmoins, elle sait où se trouve le médaillon puisqu'elle l'a confié à un ami antiquaire. Elle a d'ailleurs rendez-vous avec lui, une heure plus tard, «aux noctambules», un bar situé à deux cents mètres de là. Les joueurs peuvent profiter de cette période pour essayer de glaner des informations par leurs différents canaux habituels :

- En utilisant The CLAW : si les joueurs veulent des renseignements sur le médaillon, un dragon rouge, spécialiste des antiquités, identifiera formellement le médaillon comme



étant le fameux «Rubis d'Anarœphis» et il est même prêt à en offrir 500 000 Francs. Toujours selon lui, le médaillon aurait même d'autres pouvoirs que celui de lire dans les pensées de «la victime», mais lesquels ?

- En contactant une relation chez Mc Keenan & Dodge : le seul véritable connaisseur en matière d'antiquité égyptienne répertorié par la M&D s'appellait Sir Andrew Greene, mais il a disparu de la circulation. Le seul qui puisse un temps soit peu posséder des connaissances suffisantes pour être intéressé par le médaillon, n'est autre que son disciple, Reynald Gillet.

Bien évidemment, vos joueurs peuvent également passer leur temps libre à parler poésie ou Alchimie fragmentée avec les pensionnaires du «Volupté Transparente»... Cela fait toujours plaisir, mais ça ne fait pas avancer le schmilblick pour autant. M'enfin, ça nous promet un grand moment de role-playing !

FRUSTRATED AGAIN

«Aux Noctambules» est un bar qui ne paye vraiment pas de mine : une grande baie vitrée sale, derrière laquelle s'entasse des poivrots de tous calibres, un comptoir en formica rouge et des tables de la même matière et de la même couleur. Bref, une certaine image de la France profonde. Passé la première impression, si on franchit la porte, on peut découvrir une arrière-salle nettement plus attrayante. Sur une petite estrade, occupée en permanence par un clone de Charlie Oleg et d'André Verchuren, se succèdent deux chanteurs qui reprennent des classiques de la chanson française d'après-guerre. Le public, allant du jeune cadre en goguette au prolétaire CGTiste en passant par le branché «Kitch», reprend en coeur les chansons qui appartiennent à la mémoire collective de tous bons mangeurs de grenouilles. Certains et certaines poussent même la joie de vivre jusqu'à danser une java ou un tango entre les tables et la porte des WC. On se croirait dans un film de Resnais et la présence de Jean Gabin dans ce lieu n'étonnerait personne.

Dans un coin de la salle, assis devant une bouteille de mousseux, un dandy débraillé regarde le plafond avec des yeux hagards, impassible aux débordements de vitalité de ses congénaires. Jean-François Goulet, antiquaire à la petite semaine, est passablement éméché. Sandy et les personnages auront du mal à lui extorquer des propos cohérents. Toujours est-il qu'au bout de 10 minutes de palabres, les joueurs arriveront à comprendre que Jean-François n'a plus le médaillon. En effet, il l'a échangé contre la bouteille de mousseux. A qui l'a-t-il donné ? A un homme

(ressemblant trait pour trait à l'assassin de Luigi) qu'un des chanteurs du bar lui a présenté. Quel chanteur ? Ben, Pierrot ! A l'évocation de ce prénom, Sandy devient blême.

Pierrot est en fait un être magique, un vampire pour être plus précis. Et il règne en maître sur le Paris By Night. Il n'y a pas un événement sur Pigalle qui ne lui échappe. Tous les êtres magiques, qui ont la nuit pour domaine privilégié, le respectent et le craignent. Sandy y compris. Sa principale activité est le cinéma porno, mais il aime à l'occasion taquiner la chansonnette «aux noctambules».

A l'heure (avancée) où les personnages ont connaissance de l'existence de Pierrot, Sandy pense que ce dernier a rejoint son repaire à Montmartre. Ah, Montmartre la nuit, une jolie ballade en perspective ! Enfin, les joueurs touchent au but. Oui, mais cela ne va pas se dérouler sans anicroche car, ce que les joueurs ignorent, Pierrot est dans la panade. Il est la cible d'un trio de mauvais chevaliers de la lumière qui le prennent son excentricité pour un signe d'appartenance à la race draconique, qui est venu lui rendre une petite visite de politesse.

THE SKINHEADS BROKE MY WALKMAN

La charmante villa de Pierrot, à quelques pas du Sacré Coeur, est composée d'un jardin et d'un bâtiment central où deux petites tourelles sont accolées. Ne nous le cachons pas, c'est glauque au possible ! De la lumière filtre du premier étage. Arrivé à quelques pas de la porte, les personnages pourront percevoir des râles provenant de l'intérieur. Si les personnages frappent à la porte, un skin passera la tête dans l'embranchement de la porte et leur dira de repasser car Pierrot est indisposé. Il aura un certain mal à ne pas réprimer un sourire lorsqu'il prononcera ses paroles. Dans son dos, il cache un fusil à pompe et il ne réfléchira pas pour s'en servir. Au premier étage, ses deux complices sont en train de tourmenter un couple d'acteurs de porno, surpris en pleine action, et l'ami Pierrot. Les skins ne sont pas fins (qui a dit «Ah, bon ?») et si ils sont attaqués, ils répondront par la poudre et par le glaive.

Une fois délivré des câbles avec lesquels les skins l'avaient ficelé, Pierrot, dont le physique fait penser à un croisement entre Robert Dalban et Dick Rivers, se tiendra la tête à deux mains devant le spectacle navrant que donne son habitation. Les skins ont bousillé tout son matériel vidéo (caméras, table de montage, magnéscope) et



déroulé des kilomètres de bande magnétique vidéo dans tout le studio. Blottis sur un lit en forme de coeur, les deux acteurs, choqués, regardent les personnages avec des boules de loto à la place des yeux.

Pierrot a également subi divers sévices, les skins ayant voulu qu'il se transforme en dragon (chose qu'il est évidemment incapable de faire !) ce qui a beaucoup énervé les rasés. Pierrot est fatigué, désespéré et ne désire plus qu'une seule chose : la paix ! Si les joueurs demandent qui sont les skins, il répondra la vérité (c'est à dire des chevaliers de la lumière croyant être tombé sur un dragon). Si les joueurs enchaînent leur interrogatoire sur le médaillon, Pierrot plissera les yeux d'un air méfiant et, d'un ton sarcastique, il répondra : «Ch'uis pas une donneuse». Pour savoir qui est le mystérieux possesseur du médaillon et pour connaître son adresse, il faut la jouer fine : soit en faisant croire à Pierrot que c'est le le possesseur du médaillon qui a envoyé les skins ou profiter de sa faiblesse en le menaçant l'arme au poing (tout bêtement).

Pierrot est une mine de renseignements sur la vie nocturne de Paris. Alors, parfois, des Technomanciens viennent le voir et il les rencardent contre un peu d'argent. En prime, il n'est jamais inquiété (on ne tue pas la poule aux oeufs d'or !) Et ce soir, un Technomancien (Reynald), disant s'appeler Andrew Greene, est venu le voir pour qu'il lui retrouve un médaillon antique. Pierrot à aussitôt pensé que Jean-François Goulet devait être dans le coup. Ils sont allés ensemble au traquet habituel de Jean-François (Aux Noctambules) et là, Bing !

Une fois l'affaire conclue, le Technomancien est reparti en taxi. Et Pierrot, qui a toujours une oreille en vadrouille, a retenu l'adresse : Hotel des Mines, dans le XIV^{ème} arrondissement.

NO SEX PLEASE, I'M ENGLISH

L'hotel des Mines est un endroit des plus discrets. C'est là que Reynald Gillet est descendu, mais il n'est pas venu seul. Il a emmené son maître, Andrew Greene. Le réceptionniste somnole derrière son guichet, en regardant une télévision blafarde. Si

les personnages demandent à voir Greene, le réceptionniste prendra un air affligé et répondra que «ce pauvre monsieur Greene est dans la chambre et qu'il sera bien content de voir du monde, vu qu'il ne peut pas bouger à cause de sa maladie. C'est vrai que ça doit pas être drôle tous les jour d'être paralytique, mais heureusement son neveu s'occupe bien de lui.» Si les joueurs, qui doivent commencer à trouver ça fumeux, demande la description du neveu, celle-ci correspond pile-poil à celle de l'assassin de Luigi. Etonnant non ! Mais le «neveu» n'est pas là pour l'instant.

Et pour cause qu'il n'est pas là pour le moment Reynald Gillet, vu qu'il est parti chercher Josiane Lebel. Hé ben, oui ! Il faut bien qu'il y ait relations charnelles pour apprendre les secrets que contient le crâne de Greene. Reynald compte donc utiliser les atouts dont mère nature à bien voulu doter Josiane Lebel. Celle-ci, pendant l'amour, va fouiller dans le subconscient de Greene pour y puiser des formules d'alchimie grâce au médaillon et va les transmettre à Reynald de la même manière qu'elle les a trouvé.



La porte de la chambre de Greene est fermée à clé et aucun bruit ne filtre de l'intérieur. Pourtant, lorsque les personnages auront réussi à y pénétrer, ils pourront apercevoir la silhouette d'un homme immobile dans un fauteil roulant. Maigre, la cinquantaine et le teint

blanchâtre, il s'agit, bien entendu, d'Andrew Greene, dont la conversation et le gestuel sont aussi riches que ceux d'une plante verte ! Planqués dans la table de chevet, deux passeports (celui de Greene et celui de Reynald Gillet) et une attestation prouvant que Reynald est le «tuteur» de Greene sont les seuls choses intéressantes que les joueurs peuvent glaner. Pas de médaillon dans cette chambre, ça va de soit. Ils en seront à ce point précis de leur exploration, lorsque la porte de la chambre s'ouvrira pour faire place à Reynald Gillet et à Josiane Lebel. Ca va chauffer !

DID YOU PLAY WAR ?

Si Josiane ne comprend rien, Reynald réagit au quart de tour. Pour éliminer les cambrioleurs, il commence par se servir de Josiane comme gilet par balle, le temps de fouiller dans ses poches pour y trouver le palet qui a servi à immobiliser les personnages dans le club. Puis, il balancera la call-girl dans leurs jambes et enchaînera en lançant le palet dans au centre de la pièce, avant de s'enfuir. Cette fois-ci, le palet ne pourra immobiliser que deux personnes. Si les personnages partent à sa poursuite et réussissent à le coincer, il enfilera une paire de gants et bondira sur ses assaillants. Ces gants sont enchantés et provoquent, si le technomancien touche sa victime, l'équivalent du sort de Crémation.

Si les personnages arrivent à éliminer Reynald Gillet, ils pourront récupérer le médaillon. Ils pourront également apprendre le plan machiavélique de Reynald, de la bouche d'une Josiane au bord de la crise de nerfs. Ce médaillon, outre sa faculté de lire dans les pensées, permet également d'implanter des idées ou de faire réagir l'esprit de la victime. C'est bien évidemment ce qui se déroulera, si les joueurs désirent voler les secrets de Greene. Si Greene se «réveille», il en sera extrêmement reconnaissant aux joueurs et il leur devra un service. De même, Sandy sera tellement soulagée d'être débarrassée de Reynald, qu'elle offrira ses services, si les joueurs ont besoin un jour ou l'autre d'une espionne de charme.

La possession du médaillon peut fortement augmenter la puissance de votre groupe de joueurs, Malheureusement, les pouvoirs du «Rubis d'Anarœphis» ne sont pas illimités. Après deux utilisations, la pierre deviendra noire et le médaillon perdra toutes ses capacités magiques ! Par ailleurs, cet objet magique attise pas mal de convoitises. Gageons qu'un dragon noir viendra certainement leur rendre une petite visite, pour barboter le caillou.

Les PNJ

REYNALD GILLET TECHNOMANCIEN VICIEUX

- Description : Grand, blond, mince d'une trentaine d'années, il ne parle que pour ordonner ou menacer. Vêtu de vêtements amples et sombres, ainsi que d'un imperméable.
- Caractéristiques : Perception +2, Charisme +1 Self-control-1, Force +1.
- Combativité : 0
- Métiers et Hobbies : Technomancien (qualifié) Egyptologie (Spécialiste)
- Sorts connus : Paralysie et Crémation
- Talents : Tenace et manipulateur
- Défauts : Violent et arriviste
- Équipement : Palet de Hockey (Paralysie+ télékinésie) et gants (crémation)

LES SUCCUBES PHASE DE VOYAGE

- Caractéristiques : Beauté +2, Réflexe +1
- Combativité : -1
- Pouvoirs : Compétence (séduction) 3, Majoration (beauté) 2, Majoration (Charisme) 1
- Pouvoir unique : Baiser mortel
- Métiers et Hobbies : Call-girl / strip-teaseuse (Expertes)
- Talents : Prévenantes, attendrissantes et

font grimper tous les hommes au rideau

- Défauts : Peureuses
- Équipement : Tenue sexy

LES INCUBES PHASE DE VOYAGE

- Caractéristiques : Beauté +1, Force +1, Réflexe +2, Diplomatie -1
- Combativité : +1
- Pouvoirs : Compétence (séduction) 3, Majoration (Beauté) 2, Majoration (Charisme) 1
- Pouvoir unique : Pulsions sexuelles
- Métiers et Hobbies : Proxénètes (Qualifié), Sexe (Spécialiste)
- Talents : -
- Défauts : Instinctifs et obsédés sexuels
- Équipement : Uniforme de maquereau et Browning HP 35

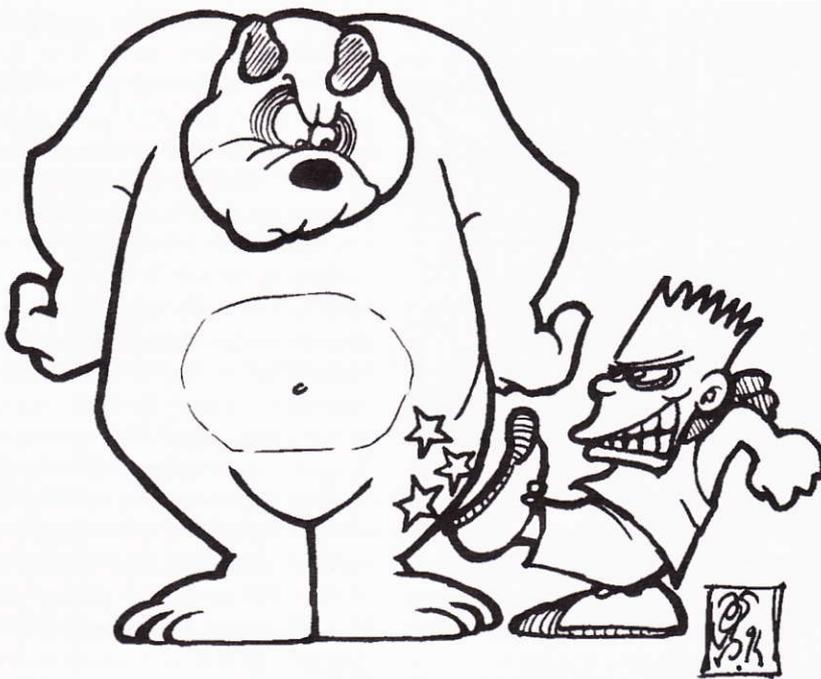
LES SKINHEADS CHEVALIERS DE LA LUMIERE AU RABAIS

- Caractéristiques : Réflexes +1, Perception +1, Endurance +1, Volonté -1
- Combativité : +1
- Métiers et Hobbies : Skinheads (qualifiés) Tortures (amateur)
- Talents : -
- Défauts : Bêtes et méchants
- Équipement : Bombers, Doc Martens, armes (Fusil à Pompe/ P38/Katana)

Vacances : comment perdre du poids ?

Un scénario apéritif pour Toon.

AH, LES VACANCES... AVOUEZ QUE VOS JOUEURS EN ONT BIEN BESOIN. NON ? VOUS RIGOLEZ, OU QUOI ? VOUS AVEZ VU CE QUE VOUS VALEZ COMME RÉALISATEUR ? JE ME MARRE ! ENFIN PASSONS. CE SCÉNARIO, CAR C'EN EST UN, VA VOUS PERMETTRE DE LEUR OFFRIR UN REPOS BIEN MÉRITÉ. IL FAUT ENCORE QUE CE SOIT NOUS QUI NOUS CHARGIONS DE ÇA . TOUJOURS LES MEMES QUI FONT LE SALE BOULOT. VOUS CHARRIEZ UN PEU, QUAND MEME.



Les voilà !

PLANQUEZ GRAND-MÈRE !

Les personnages ont décidé de partir en vacances. Ca a été dur, mais ils se sont mis d'accord sur un endroit : Pacific City. C'est un coin parfait pour eux : sérieux, ils vont adorer. Il y a une plage, des hôtels, un casino, un mini-golf, une brasserie, des gangsters, des requins, une fabrique de moules à gauffres et un bureau de poste. Et encore, j'en oublie. Que demande le peuple ?

Une fois la voiture pleine à craquer (il faut tout de même penser au minimum vital, je ne sais pas moi : un piano, des cuillères à soupes, quelques dromadaires, du fromage blanc, la routine), c'est le départ exaltant vers la plage et ses plaisirs. La route est bourrée de monde que c'en est indécent. Les voitures, les chars à boeufs, les aéronefs et les bicyclettes se roulent les uns sur les autres et s'entrechoquent dans un joyeux concert de klaxons éraillés. Un panneau (" Prudence ! Vous n'êtes peut-être pas dans le bon sens ! ") sème un

peu le doute dans les esprits. La vitesse moyenne avoisinant les 3 KM/H, les accidents sont rarement très violents : du coup, les victimes de carambolages, vaguement vexées, s'éjectent de leurs véhicules à grand renfort de râles spectaculaires et se roulent sur le bas-côté en appelant au secours dans l'indifférence générale. Certains conducteurs leur jettent des cacahouettes en signe de solidarité. Et les PJ dans tout ça ? Le réalisateur peut se servir de la table d'événements suivante si ses joueurs sont à court d'idée. Tout-à-fait entre nous (s'il reste un peu de place), on peut s'abstenir de jeter un D6 (Ca fait du bruit, imbécile. Un jour, les voisins vont vraiment riposter. Vous rigolerez moins quand vous verrez votre nom dans Réponse à tout). Il est même carrément plus judicieux de jouer tous les événements qui sont décrits. Ainsi, les joueurs ne s'apercevront peut-être pas tout de suite que vous n'avez aucune classe.

Après quelques péripéties, nos personnages arrivent en vue de Pacific City. Un nouveau panneau les accueille : " Pacific City. Nous sommes déjà 14827 ici. Avec vous, ça va faire 14831. C'est pas bientôt fini; non ? Bon d'accord, c'est les vacances, mais il y a des limites ". Evidemment, si les joueurs ne sont pas quatre, ce gag tombe un peu à l'eau (normal dans la région -Oops, désolé-) mais en réfléchissant bien, vous trouverez certainement un moyen d'y remédier. Nous sommes avec vous. Tenez le choc. Tout va bien se passer.

ETRANGER, NOUS AVONS TOUT POUR T'ACCUEILLIR.

Le premier problème qui se pose est celui du logement. Il est bien sûr possible de rester sur la page 24 heures sur 24. C'est une excellente idée, bravo ! Bon, il y a ce raz-de-marée qui se prépare, mais c'est sûrement une rumeur... A quoi bon s'inquiéter ? Calmez-vous un peu, bon sang. Je ne peux pas en placer une. Je disais donc... ah oui, trouver un endroit pour dormir. Euh... en fait, n'importe quel endroit fera l'affaire. Il fait chaud, très chaud. Il fait obscènement chaud. L'asphalte

1D6	Evénement
1	Police ! Papiers, et tout ça ! (ratons-laveurs facétieux évadés de prison).
2	Une course de voitures s'improvise sur la route des vacances. Partants ?
3	Manifestation de porcs d'élevage (contre les rillettes) sur la voie publique.
4	Les Personnages s'aperçoivent que la route est un circuit fermé.
5	Il pleut. Beaucoup. Passionnément. A la folie. Un bon mètre d'eau...
6	Une procession funéraire d'escargots traverse la route. On peut discuter...

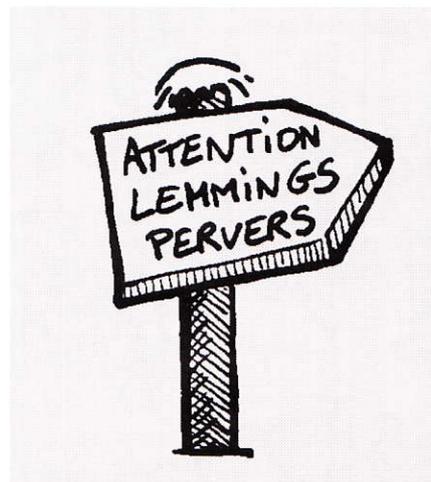


des routes fond paisiblement. Ca colle, mais c'est amusant. Les routes sont peut-être le seul endroit où il ne soit pas conseillé de faire sa sieste. La nuit, d'accord. Et encore. De toutes façons, qui parle de dormir ? Il y a mieux à faire. Manger, par exemple. Se remplir la panse est une occupation essentielle dans la vie d'un Toon. Fort heureusement, Pacific City ne manque pas d'endroits où se goinfrer copieusement. Citons :

- le Chicks & Chickens, fast-food spécialisé dans la volaille. Les temps sont durs là-bas depuis quelques semaines, car les poules sont en grève. Marre de se faire bouffer : c'est toujours les mêmes. Ne pas s'étonner donc si un commando de poulets lourdement armé fait irruption dans le restaurant et ouvre le feu à coups de bulles de savon sur la clientèle paniquée. Ou si, croyant déguster un succulent Chick Burger au paprika, l'un des PJ voit soudain son sandwich s'ouvrir et une escalope de dinde couverte de sauce s'en extirper péniblement pour s'écraser comme une masse sur la table, dans un dernier râle d'agonie : " nous vaincrons.!"

- le "Pizza Mora", excellente pizzeria à ceci près qu'on y sert exclusivement du cassoulet en boîte (la spécialité du pays). Le chef lui-même est un cochon sympathique mais curieusement manchot qui passe le plus clair de son temps à jouer au casse-brique avec des boîtes de cassoulet vides.

- le Sélect "Ronick" est un établissement de grand standing qui sert de la nourriture très bonne, très chère et en très petite quan-



tité. Son succulent et unique " petit pois vapeur " est admirablement accommodé avec une sauce au petit pois dont la recette, gardée secrète, fait la fierté du chef-cuisinier. Le select sert aussi du caviar (un grain), du homard (les antennes uniquement, mais c'est le meilleur) et de l'émincé de dahut à la Sauce Gourmande (une assiette vide, mais grande). les prix sont prohibitifs. C'est d'ailleurs le seul endroit de la ville où il faille payer pour obtenir quelque chose. L'argent n'existe pas à Pacific City. Cela fait maintenant pas mal de temps que le propriétaire du Sélect est le personnage le plus riche de la ville. Et le seul. C'est d'autre part un garçon très dépressif.

C'EST BOURRE DE GENS, ICI. ON S'EN VA ?

Quoi, le but du scénario ? J'y viens, c'est bon, poussez pas ! Vous avez un train à prendre ou quoi ? On est calmé maintenant ?... Bien. Pacific City est une ville célèbre. La preuve, nous allons même lui consacrer un scénario entier. Rares sont les cités qui peuvent se targuer d'un tel honneur. Bourg-la-Reine, peut-être, et encore... On vient de loin pour se montrer ici. De New York, de Bételgeuse, de Bécon-les-Bruyères, les personnalités les plus diverses accourent dans l'espoir de faire un jour la une du journal local. La plupart ignorent qu'il n'y a pas de journal local. Pendant que vous êtes-là, attardons-nous un instant sur les vedettes (oui, bon, c'est une expression, rhabillez-vous on nous regarde) qui ont tenu à venir faire un tour ici cet été :

- Bart Simpson lui-même nous fait l'honneur de sa présence. Il est muni d'un skateboard et d'un vieil exemplaire de "Radioactive Man". C'est un gars super. Ce serait bien de la part des joueurs d'aller lui parler. Il s'est trompé de dessin-animé, prétend-t-il. Il ne peut pas rester longtemps à Pacific City, à cause du copyright. Matt Groening le cherche partout. Ben voyons ! Elle est belle, la jeunesse. J't'en foutrais moi du Itchy et Scratchy. Saloperies de cartoons.

- Zorglub 23 F 567 est un E.T. affublé de tentacules franchement disgracieux ; visez un peu ces ventouses ! Répugnant, s'pas ? Notre ami cherche un volontaire pour "participer à un colloque de gastronomie qui se tiendra aux environs d'Aldébaran d'ici quelques jours". Généreux, il accepte de payer le voyage à son plat princip... à son aimable visiteur.

- Beli Lugosa est un vampire débutant qui déambule dans les rues de la ville en plein jour, sous les quolibets de la foule. Il porte une cape blanche et un sombrero rapiécé : toute une éducation à refaire. D'autant qu'en présence d'un personnage féminin, notre

apprenti - Dracula perd toute contenance et, fixant l'infortunée d'un regard qui se veut intense, tente de l'hypnotiser en déclamant d'une voie suraiguë des inepties du style "You'll be mine tonight !" Un jet sur la Table des Hypnoses ratées s'impose.

- Sharky est un requin asmathique de la Mer du Nord qui vient soigner ses branchies sous un ciel plus clément ; occasionnellement, il essaie d'effrayer les vacanciers : il nage en apnée et fonce sur les nageurs innocents en chantant à tue-tête le thème principal des Dents de la Mer.

Parmi les innombrables personnalités venues passer un bon moment ici, citons également et dans le désordre le plus total : des sosies de Tom et Jerry, un gang de hamsters venus de Chicago (borsalinos, crans d'arrêt et pardessus sombres), un hareng maigrichon et hargneux qui se fait appeler Moby Dick, une blondasse hystérique (Marylin Monroe ? Christine Bravo ?), des rédacteurs de Plasma "toonisés", une bande de mixers mutants, une horde de lemmings pervers, une équipe de football au complet, une araignée géante qui prétend chercher un certain "Tolkien" pour lui faire sa fête, des loutres-garous en mini-jupe, un groupe de canaris spécialiste de Hard-Rock, quelques OVNIS et leurs occupants, un présentateur de télévision ligoté et baillonné, une troupe de lampadaires marchant au pas sur le thème du "Pont de la Rivière Kwai", un Foogle, un couple de cobras prétentieux, un scénariste hollywoodien en quête de vedettes pour son prochain cartoon, quelques fantômes blafards et susceptibles, un ours en peluche géant, le maire de Nullepart-ville, un scorpion somnambule, un trou-

peau de canaris membres des Jeunesses Communistes et de façon générale, une floppée de cinglés en tous genres.

ET SI ON RESTAIT ?

- "L'hi-stoire ! L'hi-stoire ! L'hi-stoire !" - "Ouais, ça va, ça va, on y vient."

Mais avant ça, si je puis me permettre, j'aimerais vous faire part des particularités touristiques les plus intéressantes de Pacific City. Vous êtes d'ac-cord ? Non ? Parfait, alors : allons-y !

• La plage : ah, Seigneur, quelle beauté ! quelle vision enchanteresse ! A l'infini, des kilomètres et des kilomètres de sable fin, une mer verte comme l'émeraude, un ciel bleu comme... comme..., bon enfin vous avez déjà vu un ciel, hein ?

Toujours est-il que Pacific City est vraiment un super endroit pour passer ses vacances. Parole. Je ne dis pas ça parce que j'y suis promoteur immobilier. Cette plage est géniale.

Encombrée de touristes suant et beuglant comme des veaux, OK et alors ? Même les palmiers adorent cet endroit. Cela ne va pas sans quelques petits problèmes lorsqu'ils traversent la route pour aller piquer une tête mais la

plage est à tout le monde, alors mettez-la en veilleuse cinq minutes pour une fois.

Au fait, au sujet de ce raz-de-marée... il est prévu pour demain ou après-demain au plus tard. Ça promet d'être monumental. Des milliers de surfers ont d'ors et déjà pris la ville d'assaut et trépignent d'impatience en attendant la Vague Ultime. On trouve de tout parmi ces casse-cous : pingouins, serpents, fourmis-robots, Kangourous, bip-bips, coyottes, blaireaoux, etc. Les PJ sont invités le moment venu à se joindre à la fête.

• le casino : Les personnages vont adorer venir y dépenser leur argent. Plaît-il ? Ah oui, pardon : il n'y a pas d'argent ici ; c'est donc un casino d'un genre un peu particulier. On y joue avec ce qu'on a. Peu à peu, l'endroit est devenu une monstrueuse décharge publique, car les gens viennent y perdre exprès pour se débarrasser de leurs objets les plus encombrants. Ce n'est pas drôle tous les jours pour la tortue qui est chargée du ménage. Et les choses ne sont pas non plus faciles pour ceux qui viennent jouer leur baignoire, leur soucoupe volante ou leur nécessaire de plage. Car contrairement à ce que l'on pourrait croire, perdre n'est pas évident. Essayez donc les machines à sous, pour voir. Les fentes sont assez larges pour laisser passer à peu près n'importe quel type de monnaie. On abaisse la manette, on patiente quelques heures (c'est assez long, mais il y a des chaises longues et des hôtes charmantes) et... Jackpot ! Trois cerises ! Joie ! Exaltation ! Aussitôt, trois tonnes de cerises se déversent sur l'heureux gagnant, et la machine, assez grossière, émet un rôt satisfait.

• le mini-golf : amis sportifs, voici venu le temps de faire la preuve de vos talents. Le mini-golf — dans TOON —, est une activité qui requiert certaines qualités physiques, ainsi qu'une bonne maîtrise de ses nerfs. En effet, les balles parlent et sont douées d'une vie propre. Inutile de dire (mais allons-y quand même, je suis payé au signe),



que ces petits êtres blancs et sphériques détestent se retrouver dans un trou. On peut les comprendre. Personne n'aimerait ça. Mais les problèmes ne s'arrêtent pas là : nos amies ne peuvent pas se supporter, et ne perdent pas une occasion de s'insulter et d'aller se cogner les unes et autres. Certaines ont même appris à voler, mais elles ne maîtrisent pas encore très bien ce mode de propulsion. Baissez la tête, ou... Trop tard. Pas trop mal ?

- la vieille ville : un peu de tourisme, d'accord ? Pacific City est un dédale de ruelles tortueuses noyées le plus souvent sous le soleil. Les habitants sont soit très méchants (bouledogues acariâtres, cigognes hystériques et lapins psychopathes), soit extrêmement sympathiques (furets débonnaires, rhinocéros blagueurs et abeilles surexcitées). Chaque nuit, des soirées s'improvisent un peu partout : cela va de la réception grand standing, avec buffet et salle de bal, à la surboum anarchique où la jeunesse vient danser jusqu'au bout de la nuit ; au menu, cocktails délirants aux effets imprévisibles, bagarres rangées à coups de n'importe quoi et concours de la danse la plus absurde. Les Personnages peuvent varier les plaisirs.

MAIS C'EST QUOI LE BUT ?

Y en a pas. Surprise.
 Bon, admettons qu'il y en ait un. Ou plusieurs. Cela peut être : Se baigner. Attendre le raz-de-marée. Ne rien faire. Taper sur des gens. Prendre des coups de soleil. Se saouler. Se faire des amis. Découvrir pourquoi les palmiers vont se baigner la nuit. Compter jusqu'à 364872 le plus vite possible en sautant les multiples de 7. Draguer comme une bête. Signer une pétition contre Chicks & Chickens. Manger le plus possible. Discuter avec des balles de golf. Faire tout ça à la fois. Ou autre chose encore.

S'amuser, quoi. C'est les vacances. Détendez-vous. Vos joueurs n'ont pas besoin d'un but pour rigoler. Arrêtez immédiatement de me fixer ainsi ou j'appelle. J'ai des amis hauts placés, alors faites gaffe.

PLUTOT VAGUE...

On peut le voir venir de très loin ; parfois, il s'arrête un peu histoire de se reposer. Je dis "il" mais en réalité, c'est plutôt d'un raz-de-marée femelle qu'il s'agit. Une vague monstrueuse de 300 mètres de haut, toute en force. Quand cette "chose" va s'abattre sur Pacific City, les projets des joueurs risquent de tomber à l'eau (pardon, j'le f'rai plus). Les gens qui sont en train de prendre leur bain, de se confectionner un bloody marry ou de jouer un mikado auront l'air un peu stupides. Soyons clairs : le raz-de-marée va tout submerger. De Pacific City, il ne restera rien. Il n'y a rien à



faire pour empêcher ça, alors comme dirait le proverbe, "Détends-toi et profite". Se prendre quelques dizaines de millions d'hectolitres de flotte sur la tête sera certainement une expérience unique dans la vie des joueurs. Qu'ils en profitent ! C'est l'occasion ou jamais de faire du surf, voler dans les supermarchés, jouer de la cornemuse ou s'endormir. On peut aussi s'asseoir sur la plage, regarder la vague venir puis se lever au tout dernier moment et courir très vite. On peut crier le plus fort possible. Il n'est pas non plus interdit de faire des blagues. Nous sommes à TOON, rappelons-le. Celui qui réfléchit n'est pas digne de passer ses vacances dans cet endroit merveilleux, ni de se noyer joyeusement avec les autres.

SI VOUS PENSEZ QU'ON VOUS PREND POUR DES C...

Vous n'avez pas tout à fait tort. Mais nous n'y sommes pour rien. Nous avons beaucoup de respect et d'admiration pour vous. La preuve : nous aimons beaucoup ce que vous faites. Continuez. Nous sommes là.

Trêves de mensonges. Vous vous dites : "délirer c'est bien gentil, mais on a pas besoin d'un scénario pour ça". Si, vous vous dites ça. Ce n'est pas très fair-play de votre part, mais notre indulgence est sans limites. D'autant que nous vous proposons quelques (excellents) synopsis à consommer sur place, au cas (malencontreux) où vos joueurs ne... enfin, si... parcequ'il se peut que... bon, soyons clairs : avant que la Vague Meurtrière ne s'abatte sur Pacific City, il serait judicieux de se repentir et de terminer momentanément cette vie de pêcheur sur une note positive. Il serait temps... de réfléchir. Juste un coup, pour voir.

SYNOPSIS (je ne sais pas trop ce que ça donne au pluriel, désolé.)

- Les balles du mini-golf sont en fuite. Cette fois, ça à l'air sérieux. Le patron, Hubert

le Coléoptère, est furieux. La faillitte le guette : un trou sans balles, ça ne sert à rien. Si je puis me permettre. Explication pour le Réalisateur : les balles en avaient assez. C'était ça ou le suicide. résultat : la moitié d'entre elles sont allées flamber au Casino, tandis que les autres ont opté pour un concours de surf acrobatique. Privées de partenaires, les cannes de golf menacent à leur tour de démissionner.

- Sharky le requin déprime : il ne fait peur à personne ; tout le monde a vu les Dents de la Mer dix fois, ça ne prend plus. Les Personnages devraient essayer de monter une petite mise en scène pour lui redonner confiance en lui (s'ils marchent dans la combine, Sharky est prêt à leur payer le restau.). Il serait amusant qu'un requin beaucoup plus gros et sérieux débarque avec le problème inverse.

- Un grand match de volley-ball (200 joueurs par équipe) est organisé sur la plage. Tous les Toons sont invités à participer. Où est le mystère là-dedans ? Il n'y en a pas. On cherche un ballon, c'est tout.

- Smelly le Putois est un prophète passablement illuminé qui arpente les rues de la ville en annonçant l'Apocalypse prochaine : selon lui, un raz-de-marée va s'abattre sur Pacific City d'ici peu. Ridicule. La seule solution ? Acheter des éponges. Beaucoup d'éponges. Plutôt louche, tout ça. En vérité, Smelly est de mêche avec l'unique fabricant d'éponges de la ville, un panda passablement anxieux. Etant donné que personne ne fait la vaisselle à Pacific City (Pourquoi ? A vous de voir), notre ami Panda ne fait pas un chiffre d'affaires faramineux.

CARACTERISTIQUES

Est-ce bien nécessaire de vous ennuyer avec ça ? Ah bon ? Vous êtes du genre obtus, sans vouloir porter un quelconque jugement. Et bien vous vous grattez, pour la peine... Non mais sans rire ! Ca prend cinq minutes tout au plus, faites un effort. Si votre emploi du temps est vraiment trop astreignant, vous pouvez toujours piocher quelques stars dans le chapitre 10 de TOON (pages 102 à 107).

CONCLUSIONNONS.

Bon, et bien je crois que c'est tout. Ça vous a plu ? Cette manie de prendre le Réalisateur à partie tout au long du scénario et de l'insulter sans vergogne est assez détestable. Ouais, sans compter que je ne suis pas payé grand-chose pour faire ça, vous savez. Je mange à peine à ma faim.

Alors, pour paraphraser Desproges, s'il vous-plait, je vous en prie.

Un pitbull nommé Wanda

*Un micro-scénario d'actualité à deux francs
pour Magna Veritas*

PREUM'S

Ceux qui suivent la production d'INS MV à travers les différentes extensions et les magazines de qualité savent que les Anges s'incarnent dans des corps humains. Mais, dans des cas très rares, qui la plupart du temps mettent en cause des sorciers, Anges et Démons peuvent se faire réincarner dans des animaux : ça va des poules et du coq de combat aux ordres de Baal¹, aux fox-terriers² et autres tortues de mer³. On va pas vous expliquer comment, vous n'avez qu'à suivre.

Mais dans ces cas précis, les malheureux Anges, au sens général du terme, récupèrent la plupart des caractéristiques générales de leur hôte, que ce soit la longévité pour la tortue ou l'odorat pour le chien.

DEUZE

Petit avertissement : Ce scénario demande du boulot au MJ. Si c'est un faînéant, circulez, y a rien à voir. Dans la série, s'il manque des infos, rajoutez-les, vous êtes assez grands.

Les gentils PJs sont convoqués au pré-sbytaire de Levallois-Perret, dans la proche Banlieue Parisienne. Pourquoi eux ? Ben, c'est la rentrée et toutes les équipes sont occupées. Il ne reste plus qu'eux. Si ce sont des bons, tant pis pour eux, ils feront une petite mission pourrie, et si ce sont des mauvais, tant pis pour les forces du Bien, ils feront peut-être tout foirer. Là, le Père Mouvier, correspondant local de Notre Dame de Paris et de la hiérarchie Divine leur remettra leur mission, dans la plus pure tradition de Magna Veritas.

En fait de mission, le bon prêtre leur remettra un pitbull, ou plus précisément, une pitbull. Ce charmant animal, prénommé Wanda a environ 2 ans et est tout à fait représentative de sa race : petite mais musclée, une tête carrée où prédomine une machoire, de petites oreilles pointues car taillées et une



petite queue. Oreilles et queue sont taillées pour de soit-disant raisons esthétiques, mais cela évite surtout aux chiens de laisser des prises au vent quand il se bastonne. Car oui, on peut le dire, les pitbulls sont des chiens assez joueurs. A tel point que certaines municipalités ont interdit cet animal ainsi que les races sœurs sur le territoire de leur commune. Comme Levallois-Perret...

Quand on dit interdit, c'est interdit, avec amende, SPA et dans des cas sympas, si c'est un skinhead ou un zoulou le propriétaire, une grosse colère du type Police-Menotte-Prison.

Et ce, même si le pitbull ne fait de mal à personne, puisque, rappelons-le, le pitbull est un terrier qui se dresse remarquablement bien comme tous les terriers. Bien sûr, si c'est un gros con qui le dresse, le chien sera pas très équilibré, mais toujours plus qu'un skinhead. Ce ne sont pas les pits qu'il faudrait interdire, ce sont les gros cons. C'était le quart d'heure de défense des pitbulls.

QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

Le père Mouvier pourra leur dire plusieurs choses : d'abord, que le pitbull ne parle pas, ni ne répond aux messages télépathiques et aux tentatives de transmission de pensée. Par contre, il répond aux questions simples en remuant la queue et en faisant ouaf de sa grosse voix. Wanda est épuisée et porte des marques de griffures et de morsures sur la peau comme si elle avait marché longtemps et qu'elle s'était échappée. Les « spécialistes » sont formels, il s'agit bien d'une créature du bien. C'est donc un Ange incarné par un sorcier.

On incarne pas un Ange comme ça, il doit y avoir une raison. Les autorités se doutent bien que l'inauguration de la synagogue doit y être pour quelque chose. En fait, ils ont la preuve de ce qu'ils avancent quand Roger Plingarec, commissaire de police et Ange de son état se fait dessouder par des zoulous. Le corps restant à terre et baignant dans une mare de sang, la hiérarchie s'est posée des questions. L'arrivée de Wanda en a résolu au moins une : Wanda a toutes les chances d'être Plingarec et elle remue d'ailleurs son moignon de queue à l'annonce de son nom.

Caractéristiques

Pour la liste des caractéristiques et des pouvoirs, reportez-vous à l'excellente extension *Mucho Pesos Capharnaüm*, sinon «demerden sie sich» comme on dit outre-Rhin.

NICOLAS REGALI

Démon aux ordres de Malphas.
22 Points de Pouvoir.

WANDA

Pitbull au service de Laurent.
Pas de pouvoirs utilisables.
Morsure équivalent au pouvoir Dents +2, AG 4 Puissance +1, Précision +1
Odorat +2, PE 4.

LA PETITE FILLE AU BOUQUET

Humaine de 8 ans.
8 Kilos de C4 sous sa jupe.

**Bon,
c'est quoi
ce souk ?**

**OU UNE PETITE EXPLICATION
POUR LE MAITRE DE JEU.**

Wanda, de son vrai nom Roger Plingarec est un Ange charmant au service de Laurent. Autant vous dire tout de suite qu'il est commissaire divisionnaire chargé de la zone dans laquelle va se construire la nouvelle synagogue de Levallois-Perret, dans pas longtemps du tout. Le sorcier, un dénommé Edouard Planchin est de cette race de mercenaires qui vendraient père et mère pour travailler dans le jeu de rôle, heu... non... pour obtenir gloire et puissance. (Avouez que c'est un peu différent.) Rien de tel que de rendre de menus services de temps en temps pour s'attirer les bonnes grâces d'un camp ou de l'autre. Edouard a donc accédé aux demandes de Nicolas Regali, Démon aux ordres de Malphas, prêt à tout pour voir foirer l'inauguration de la synagogue. Il y a deux mois de cela, il a décorporalisé Roger Plingarec, l'a invoqué dans la première chose qui lui passait par la tête, un pitbull qu'il avait confisqué à un zoulou des cités, et a invoqué le Démon dans le corps de Roger. C'est donc maintenant un Démon qui se retrouve chargé d'organiser l'inauguration. Fun, non ? Le pitbull, il l'a enfermé dans sa cave obscure, dans un pentacle, et il le nourrit au pal tout les jours. Pour tout arranger,

le sorcier l'a lié en lui interdisant d'utiliser ses pouvoirs. C'est donc un chien comme tous les autres.

Le Démon a tout prévu : Depuis plusieurs semaines, il mute les éléments les plus sûrs du commissariat pour les remplacer par des hommes à lui. Ainsi, pas de problèmes de sécurité. Le feu d'artifice final, c'est un de ses collègues de Furfur qui s'en chargera, en utilisant son pouvoir spécial sur une petite fille, préalablement remplie d'explosif et chargée d'offrir le bouquet de fleurs au Grand Rabbin venu pour l'occasion : Boum. Tout le monde accusera tout le monde, et la mission du Démon sera terminée. Il pourra s'en aller vers le soleil couchant en chantant «I'm a poor lonesome Demon, far away from his hell...»

Tout se serait bien passé si Wanda n'avait pas réussi à s'échapper du pentacle et à fuir de l'appartement. Le même jour, serait-ce une coïncidence, le commissaire Roger Plingarec se fait abattre par une bande de zoulous agressifs lors d'un règlement de compte sanglant. Autant vous dire que ce cher Démon s'est habilement fait réincarner au bon moment en la personne de Monique Latouffe, l'assistante du commissaire, deuxième gradée du district, un thon immonde que le commissaire draguait bizarrement depuis deux mois. Elle était partie en congé quelques jours et elle est revenue le lendemain de la mort de Plingarec. Elle assurera l'interim jusqu'à nouvel ordre. En fait de vacances, elle était maintenue inconsciente sous perfusion dans la cave de Wanda en cas de problèmes. Wanda n'a pas pu voir Monique, mais il a pu la sentir et s'imprégner de son odeur, elle la reconnaîtra donc si elle la croise.

Et maintenant tout s'accélère : Les Anges ne savent rien, ou presque, le seul événement important est l'inauguration de la synagogue en public devant toutes les caméras de FR3 Ile de France et c'est dans pas longtemps. Demain à la même heure pour être précis, et ils ont Wanda sur les bras.

WANDA 2, LA MISSION :

Ne le nions pas, ce scénario un poil minimaliste ne repose pas sur une intrigue à faire pleurer Hitchcock de jalousie, mais sur une situation cocasse : l'obligation pour les joueurs de se promener avec un pitbull dans les rues d'une ville dans laquelle ils sont interdits pour faire leur enquête. L'obligation ? Ben oui. Le seul indice qu'ils ont en leur possession, et c'est bien le seul, c'est la mémoire olfactive de cette petite bête.

Ils vont donc devoir se promener jusqu'à ce que Wanda reconnaisse l'odeur de Monique. Dans ce cas, Wanda montrera les crocs et essaiera de l'attaquer. Sacré Wanda.

LES MAIGRES INDICES :

Dans l'appartement de Plingarec, flotte encore le doux parfum de Monique. Cela, seule Wanda peut le repérer.

Le sorcier, qui habitait la zone pavillonnaire de la Cité Fleurie est parti loin, très loin, très vite en avion. Si vous êtes sympa, mettez un indice, mais rappelez vous que la cave dans laquelle était enfermée Wanda était complètement obscure. Donc, pas de psychométrie... on pense à tout.

LES IMPONDÉRABLES :

Les services de la municipalité sont à la recherche de tout ce qui est petit, musclé et à quatre pattes pour les mettre en fourrière. Wanda a déjà eu beaucoup de mal à parvenir au presbytère.

Le quartier de la synagogue va regorger de membres du Betar, l'équivalent des skinheads pour les extrémistes israéliites.

Rajoutez donc ce que vous voulez, c'est bon pour l'ambiance.

Chronologie :

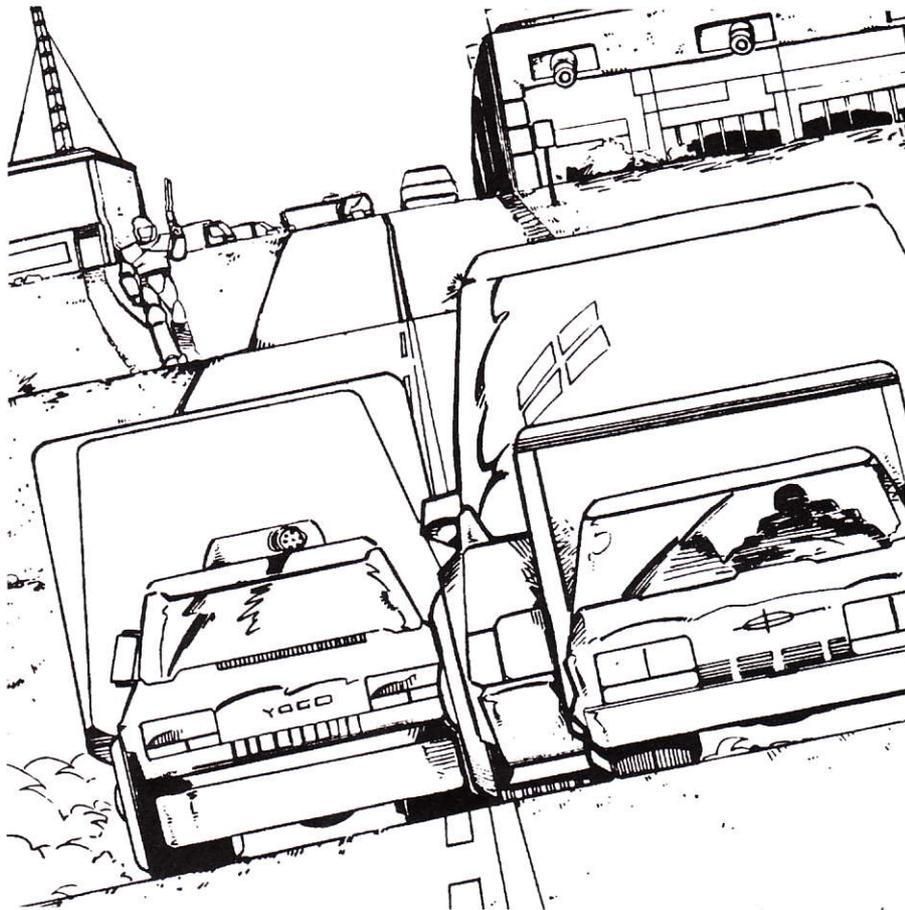
- H - 24 : Les joueurs ont Wanda dans les bras.
- H - 2 : Le quartier de la synagogue est complètement bouclé. Les voitures en stationnement dans le quartier ont été enlevées par peur des attentats.
- H - 0,5 : La petite fille est Furfurisée et on lui colle 8 kilos d'explosif sous la jupe. On la déguise en bécassine pour faire plus drôle.
- H : La petite fille offre le bouquet au Grand Rabbin. Boum.

G.E.RANNE

¹ : cf l'excellent scénario "Tout chez moi l'habite" dans l'excellente extension *Dementia Profundis*
² : cf la nouvelle *Tintin* dans la toujours excellente extension *Dementia Profundis*
³ : cf le non moins excellent scénario grand écran "Promotion Canopy" dans l'excellent *Casus Belli* dont j'ai décidément oublié le numéro

La guerre psychologique

Part 2



Nous venions de nous mettre d'accord sur le fait que les fausses armes étaient bien utiles. Elles le sont plus encore associées judicieusement avec de vraies armes, celles qui font du bien par où ça passe. Il existe des combinaisons classiques, mais efficaces, dans la mesure où il est impossible de savoir si cette fois, l'adversaire n'aura pas décidé de mettre deux vraies armes. L'exemple parfait : le faux déchargeur de solides monté à côté du dispensateur de fumée. Je vous garantis qu'aucun joueur ne prendra le risque de savoir le premier ce qui se trouve peut-être sous votre écran. Et c'est tellement drôle de voir une voiture se jeter dans un mur pour éviter un écran de fumée même pas coloré...

Gardez également à l'esprit qu'un matériel n'a pas forcément besoin d'être factice pour être dissuasif. Des Protèges-roues ou des Enjoliveurs Blindés d'un seul point d'armure sont bon marché, légers, et plus efficaces que vous ne le croyez (non content de décourager les tirs aux pneus, ils protègent contre les Canons à Fléchettes et les armes personnelles).

Sur la route, un aspect agressif est toujours plus dissuasif, les bandits préférant réduire les risques en attaquant des véhicules faiblement armés. A contrario, en arène, c'est le véhicule qui paraît le plus dangereux qui est souvent visé par tout le monde. En poussant un peu le bouchon, ce véhicule se fera tirer dessus par tous les autres sans pouvoir les approcher. On préférera donc un véhicule ne payant pas de mine, histoire de pouvoir préparer ses coups fourrés sans en avoir l'air. Il existe quelques techniques très simples pour vous aider à masquer vos capacités réelles. La solution de facilité consiste à employer des camouflages d'armes, c'est lourd et cher, mais c'est l'idéal pour les véhicules de route, la ruse étant utilisable un grand nombre de fois. En arène, les camouflages d'armes explosifs sont une bien meilleure idée : vous de toute façon grillé à la première utilisation de l'arme. L'effet pervers de tout ça, c'est le fameux «Il doit sûrement penser que je sais qu'il sait que je sais à propos de son faux Lance-Flammes». Avec des joueurs expérimentés, avoir trop d'armes camouflées peut vous faire apparaître comme plus puissant que vous ne l'êtes. Si vous n'avez

pas d'armes, ils peuvent aussi penser que le poids disponible doit bien avoir été utilisé quelque part, et l'endroit le plus évident est..? Dans l'armure, bravo. Les voilà partis dans une laborieuse campagne de lapidage de vos roues surprotégées, et il sera trop tard lorsqu'ils s'apercevront que votre armure est en peau de papier à cigarette. Il y a aussi quelques méthodes gratuites de camouflage. Le fond de vos véhicules sont sous-exploités. L'arme affecte votre véhicule, ce qui sert moyennement, sauf avec des armes telles que les dispensateurs de fumée, de napalm, les détonateurs de proximité, à condition que le véhicule roule assez vite. Le Lance-Roquettes Variable est un arme de bluff excellente. Elle est montée sur un port de roquette : si vous tirez deux fois une seule roquette, tout le monde va le prendre pour un Lance-Roquettes de base. L'occasion juteuse se présente alors, balancez lui trois roquettes d'un coup; même si vous ne détruisez pas la voiture, le pilote se fait une syncope.

Une autre orientation dans la construction consiste à garder des espaces libres après le choix des armes et du moteur. Tout matériel qui se trouve à l'intérieur du véhicule n'est pas détecté tant qu'il reste hors-service (Extincteur, Protoxyde d'Azote, Armure Coque, etc). Vos adversaires pourront être surpris par votre accélération, ou impatientés par les dégâts que vous encaissez le sourire aux lèvres.

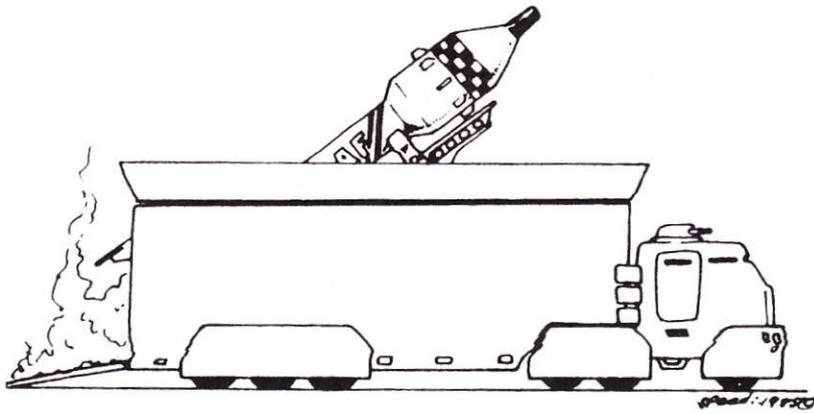
Toutes ces ruses doivent être planifiées avant le combat, mais certaines tactiques applicables en combat permettent d'éviter que l'on en sache trop sur votre voiture. Lorsque vous tirez d'une distance à laquelle vous pensez avoir une très faible chance de toucher, n'annoncez pas vos bonus de tir (ordinateur et compétence du tireur). N'utilisez pas votre pleine puissance en accélération avant d'en avoir vraiment besoin. En connaissant votre accélération et le type de votre voiture, un adversaire peut deviner combien d'espaces vous a coûté le moteur.

Enfin, pensez à varier vos stratégies de camouflage du tout au tout. On rentre là dans un domaine où les paramètres inhérents à l'humeur et à l'expérience deviennent ingérables pour un rédacteur. Toutes les ruses sont alors possibles, votre adversaire pouvant aussi se dire «Nan, j'y crois pas, il va quand même pas me faire le coup de la fausse tourelle avec le faux Lance-Flammes lourd deux fois de suite...»

SCOTT MERCER

Demain, j'enlève le haut

Les descriptions de véhicules dans Car Wars.



Les règlements de l'AADA autorisent les concurrents à passer une fois dans chaque stand pour regarder les voitures adverses. Pour éviter toute tentative de sabotages, les visiteurs doivent se tenir à l'écart d'un rayon de 8 mètres du véhicule, mais cela permet déjà d'en apprendre beaucoup. Les règles suivantes décrivent ce que sait chaque conducteur et chaque tireur à propos des autres voitures avant et pendant le combat. Ces règles sont officielles, et sont utilisées dans tous les tournois AADA. Une fois que les véhicules sont terminés, les compétences sont déterminées, les réflexes tirés, et que tout le monde est à sa position de départ, chaque joueur doit décrire son véhicule en suivant la liste ci-dessous. Commencez par n'importe quel joueur, et continuez dans l'ordre (Oui, c'est important).

CARROSSERIE

Quel type de carrosserie est utilisé (karting, berline, funny-car, etc...). Est-elle profilée. Il y a t-il une suspension tout-terrain? Est-elle munie d'un pare-chocs de combat, d'une jupe, d'un spoiler?

ROUES

Combien ont-elles de pneus, y a t-il des pneus de course, des chaînes, des enjoliveurs blindés ou des protège-roues?

ARMES

Toutes les armes rentrent dans l'une des catégories suivantes : Armes de petit calibre,

armes de gros calibre, roquettes, lasers, Lance-Flammes, Dispenseur de gaz, Dispenseur de liquides, Dispenseur de solides.

Seuls l'emplacement et la catégorie de l'arme sont révélés. Ainsi, une Mitrailleur Vulcain montée à l'avant sera déclarée comme «Arme de petit calibre à l'avant». Oui, les

Lance-Roquettes Variable et les Lance Micro-Roquettes sont considérés comme une unité et sont donc déclarés comme «Roquette»

Les armes camouflées ne sont pas déclarées, bien sûr, les fausses armes sont déclarées comme les vraies. Les armes montées sur le fond ne sont pas déclarées, mais les armes de toit le sont.

ÉQUIPAGE

Combien de personne ont pris place à bord du véhicule (y compris les passagers), et quel est leur arc de tir respectif.

ACCESSOIRES

Pour finir, tous les objets visibles restant sont déclarés (Porteurs d'armes externes, toit ouvrant, attaches de remorque... Si votre voiture est équipée d'un moteur thermique, cela doit être déclaré aussi.

Aucune autre information n'est révélée. En particulier, vous n'avez pas à divulguer votre type d'armure, pas plus que vous n'avez à parler de tout accessoire interne qui n'est pas mentionné ci-dessus. Vous n'avez pas non plus obligation de donner la composition du matériel personnel emporté par l'équipage.

La semaine prochaine, les descriptions pendant le combat.

STEPHEN BEEMAN

Matériel

Spécial Vacances

GALERIE «OVER THE TOP»

Vous êtes de ceux qui sont toujours en manque de place pour des munitions ou des pièces détachées supplémentaires? La Galerie «Over the Top» vous résout ce dilemme élégamment, et en trois tailles s'il vous plaît !

Espaces	Coût	Poids	Coût/Poids par pt d'armure
2	100\$	50Lbs	5\$ / 2Lbs
4	200\$	100Lbs	7\$ / 3Lbs
6	400	150Lbs	11\$ / 6Lbs

La taille de la Galerie ne peut être supérieure à 1/3 des espaces disponibles dans le véhicule et ne peut être montée sur un véhicule muni d'une tourelle. Sa résistance au vent provoque une réduction de la vitesse de pointe de 10mph. La Galerie et son contenu commencent à encaisser les dommages avant l'armure de toit, et peuvent être visés avec les même règles qu'une tourelle.

Le courrier du colonel Kurtz, spécial fanzine

**PEU DE FANZINES
INTÉRESSANTS,
EN CETTE PÉRIODE...**

Ah si, **Cent Préentions**, un apériodique sur Mega III et Bloodlust, des jeux qui n'ont rien en commun. Il faut le dire, toute la partie sur Bloodlust est très bien. Si. Celle sur Mega, je sais pas, je sais pas lire.

Donc un bon point à l'Encyclopedium Keriliis, pour Bloodlust, une très bonne idée. Par contre et c'est pourquoi j'en parle, il y a un coup de gueule dans lequel Gregory Molle (Rassure-moi, c'est un pseudo, hein ?) prend la défense des pauvres et des opprimés :

Après un premier grand paragraphe consacré à l'humour et aux citations d'auteurs morts, Desproges, Schindler, Bedos, auquel je ne peux répondre que par «Meuh ?», il entame la discussion sur Bloodlust :

«... Cet aspect redondant et gavant (il parle de l'humour, là) est notamment présent dans Bloodlust. Passons sur les Polacs, et arrêtons-nous un peu sur deux-trois éléments certes moins craignos, mais néanmoins un peu trop "déliirium", d'autant plus regrettables que le jeu et l'univers sont tous deux très réussis et dépoussièrent à mon avis de façon enthousiasmante le med'fan comme on dit dans le milieu.

Ainsi, qu'est-ce que c'est que ces pouvoirs exotiques hallucinés, genre tronçonneuse avec "un petit boîtier sur le manche" qui fait un bruit d'enfer quand le pouvoir est activé. Quoi de plus frustrant quand on imagine Tanæphis, ses paysages farouches et sa beauté sauvage que cette intrusion technologique sans fondement...

Je suis pour l'humour et pour un style d'écriture léger et décontracté. Mais les emportements répétés de la Siroz Dream Team méritent sûrement d'être un peu montrés du doigt, sans haine, bien entendu, mais aussi sans complaisance. Au moins par ceux qui ne sont pas d'accord. Au bout du compte. Finalement.»

Ahhhhh... Je vois... D'abord, un conseil, ne passe pas sur les Polacs. On ne sait jamais, ou alors, prends tes précautions et mets le petit capuchon, style combinaison intégrale.

Le Polac ne passera pas par moi. Ensuite, la tronçonneuse est l'un des éléments les plus importants de l'univers de Bloodlust. Si tu as tout suivi, l'univers de Bloodlust n'est pas qu'un univers d'Heroïc Fantasy et il ne se limite surtout pas au Médiéval Fantastique. Dans certains endroits du monde, tu peux très bien trouver une perceuse à percussion venue des Marchés Lointains. D'accord, sans l'alimentation, elle ne sert à rien, mais bon. Même si personne ne sait lire l'heure sur une montre à quartz, on peut néanmoins en trouver au Grand Bazar de Pôle en plus ou moins bon état. Très jouli bijou. Ti touches, t'achètes.

C'est la même chose pour la tronçonneuse ou pour le fusil à pompe des Armes-Dieux. Tanæphis est un continent qui a mal passé l'hiver. Ce n'est peut-être pas le cas pour les autres continents de la planète et on trouve peut-être des indices sur les Armes. Oups, j'en ai trop dit, là...

Quant au reste, je suis d'accord avec toi. C'est pour cela que je te montre du doigt, sans haine, mais sans complaisance, pour le ton général de ton fanzine. Non mais.

UN NOUVEAU NUMÉRO D'APSARA, ÇA SE FÊTE.

Surtout qu'on y trouve une somptueuse interview de François Marcela Froideval qui fait toujours preuve d'une objectivité sans faille, d'une connaissance parfaite d'un milieu qu'il a quitté il y a pourtant longtemps et d'un sérieux irréprochable. (Heu... t'es sérieux là ? Non non... Ah, j'aime mieux ça.)

Dans le prochain numéro, Apsara interviewera Francis Bouygues sur le jeu de rôle. (Heu... Bouygues est mort... Ha bon ? Froideval aussi, non ? Ben non. Non ? Oups...)

ZEUS, MAINTENANT

Dans un coin de ce torchon, on trouve la citation suivante : *Croc n'écrit plus rien, c'est G.E.Ranne qui écrit tout, c'est Orijflam qui nous l'a dit.*

Nous avons demandé confirmation aux intéressés :

Pas du tout, répond G.E.Ranne, c'est complètement faux, celui qui écrit tout, c'est Stéphane Bura et on fait rien qu'à recopier.

Et on a transmis l'adresse de Zeus à Ori-flam.

C'EST DES NOUVEAUX, ON LES SOUTIENT !

Rollez Jeunesse, un petit zine bien sympathoche, rempli de private joke partout, qui a le bon goût d'interviewer Croc dans le numéro zéro et de rater l'interview de G.E.Ranne dans le premier numéro. Et surtout, c'est gratuit ! Bien vu !

UNE PETITE LETTRE QUI NOUS A FAIT PLAISIR :

Dans la dernière extension pour INS/MV, Mucho Pesos Capharnaüm, Eve, une jeune femme, possède des caractéristiques très spéciales ainsi que des pouvoirs et talents inconnus. Je voudrais vous demander si Eve n'est pas Catherine, Archange des Femmes, disparue en 1400 et quelques. En effet, bien que ses caractéristiques diffèrent de celle de l'Archange, sa description ressemble bizarrement à celle de Catherine...

Je ne dirai qu'une chose : Etonnant, non ?

La petite annonce

Le jeune Jeff aimerait que Canal Plus ne diffuse pas la séquence de Caméra Couchée de Tabatha Cash dans laquelle il joue à Strip Magic© avec. Il préfère que sa maman se rappelle de lui comme ça :



Plasma 14. Septembre-Octobre-Novembre 1994 • Réalisé par **Halloween Concept** SARL de presse RCS Paris B 391 996 527 APE 222C sous licence d'**Idéojou**. • Périodicité trimestrielle. • Directeurs de Publication : Guillaume Gille-Naves • Rédacteurs en chef : Anne et Gérard Guéro • Maquette : Hervé Loiselet • Illustrations : Rolland Barthélémy, Stéphane Beau, Greg Cervall, Dudule de Foucault, Pierre Le Pivain, Alberto Varanda, collection perso. • On participé à ce numéro : Christian Cirri, Fabrice Colin, Jeff, Tristan Lhomme, G.E.Ranne, Philippe Zetoon, Zlika. • Toon, Gurps, Car Wars sont © Steve Jackson Games • Impression : Imprimerie de Champagne

GREG COSTYKIAN
WARREN SPECTOR



Halloween
Concept

PRÉSENTE

LE JEU DE RÔLE
DANS L'UNIVERS
DES CARTOONS

TOON[®]



SOUS LICENCE
STEVE JACKSON
GAMES

GRAIN
SABIE

Reflets d'écume

naiade



VARANDA • ANGE

VENTS OUEST