**Soulburner**

Adaptation à [GURPS MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm) d'un scénario paru dans [GURPS Time Travel Adventures](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#tta) et se déroulant sur *Merlin*, une Terre parallèle décrite dans [GURPS Technomancer](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#techno).

**Les grandes lignes de l'adaptation**

Pour jouer ce scénario dans le contexte de [MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/jeux/mega.htm), je suis parti des postulats suivants :

* Marie Kingfisher est une MEGA ;
* Merlin n'est pas connue sous ce nom par la Guilde : c'est la Terre parallèle de QF1-000400, sur laquelle un seul point de transit est recensé (point de transit A, créé en 1880 à Albuquerque, Nouveau-Mexique). Cette Terre n'a plus été visitée par la Guilde depuis, mais elle est supposée avoir suivi la même évolution que celle de QF1-000001 (les évènements survenus depuis 1945 en particulier sont totalement inconnus de la Guilde). Le tempo est à peu près le même dans les deux univers, la différence de date ne pouvant donc excéder quelques jours ;
* Marie Kingfisher a disparu avec un ordinateur contenant des données extrêmement importantes, camouflé dans une *carcasse* de plus de 14 kg destinée à donner le change sur *Reich-5*, alias la Terre parallèle de QF1-000112 (cet ordinateur joue le même rôle que le *convoyeur* du scénario originel) ;
* Marie Kingfisher a disparu il y a trois jours, et a été repérée par les Guetteurs quelques heures avant le début du briefing des PJ ;
* L'arrivée de Marie Kingfisher sur *Merlin* s'est faite par une brèche, alors qu'elle se rendait de New York (point de transit A) à Washington (emplacement de l'équipe qu'elle venait renforcer) au volant d'une voiture. L'invocation de Bleys peut ou non être à l'origine de cette brèche, à l'appréciation du MJ ; toutefois, les spécialistes MEGA qui étudieront le phénomène suite au rapport des PJ conclueront à une simple coïncidence ;
* Les cartes de crédit fournies aux personnages, basées sur celles en usage actuellement sur la Terre de QF1-000001, fonctionnent sur celle de QF1-000400 (un MJ sadique pourra choisir de ne pas adopter ce postulat...) ;
* Introduire une créature devant son existence à la magie, comme par exemple un vampire, dans un univers non-magique tel que QF1-000001 (celui où se trouve Norjane) revient à le tuer à coup sûr. Ceci n'est pas valable pour les démons et succubes, qui par essence sont capables de changer d'univers. Il faudra donc passer par l'intermédiaire d'un monde MEGA "magique" situé dans un autre univers parallèle pour pouvoir résoudre le scénario.

**Matériel utile**

Outre [GURPS MEGA](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/g_mega.htm) et les ouvrages nécessaires à son utilisation, et bien entendu [GURPS Time Travel Adventures](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#tta), il est recommandé au MJ de se munir des ouvrages suivants :

* [GURPS Technomancer](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#techno) : pour la description de la Terre parallèle sur laquelle se déroule le scénario ;
* [GURPS Magic](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#magic) et [GURPS Grimoire](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#grimoire) : pour gérer la magie des PNJ ;
* [GURPS Alternate Earths](http://loukoum.online.fr/jdr/gurps/gamme.htm#ae) : pour développer la fausse piste *Reich-5* et répondre aux questions des PJ à ce sujet lors du briefing ;
* Un guide touristique (j'ai personnellement employé le [*Guide du Routard*](http://www.routard.com/)*: États-Unis : Côte ouest et Rocheuses*) ;
* Un plan d'Albuquerque (par exemple [Albuquerque Zone Map](http://www.albluxuryhomes.com/Map/map2.htm))

.

**Aides de jeu**

[Briefing du major MacLambert](http://loukoum.online.fr/jdr/scenars/soulbur2.htm)

[Extraits du dossier de Marie Kingfisher](http://loukoum.online.fr/jdr/scenars/soulbur3.htm), communiqués aux PJ lors du briefing.

[Matériel de mission](http://loukoum.online.fr/jdr/mega/matos3.htm)