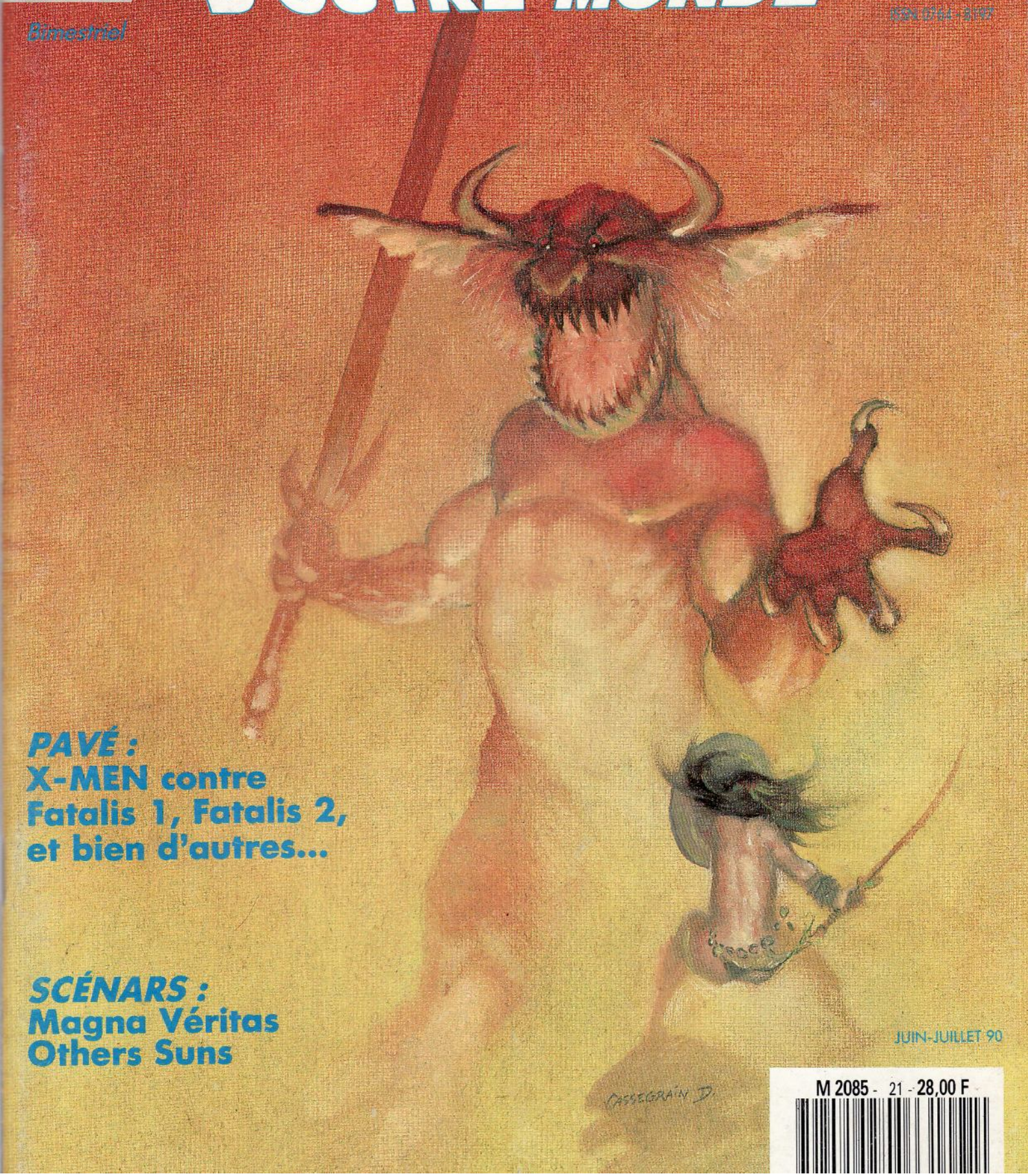
jeux de RÔLE 21

Bimestriel

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

ISSN 0764-8197



PAVÉ :
X-MEN contre Fatalis 1, Fatalis 2, et bien d'autres...

SCÉNARS :
Magna Véritas
Others Suns

JUIN-JUILLET 90

M 2085 - 21 - 28,00 F

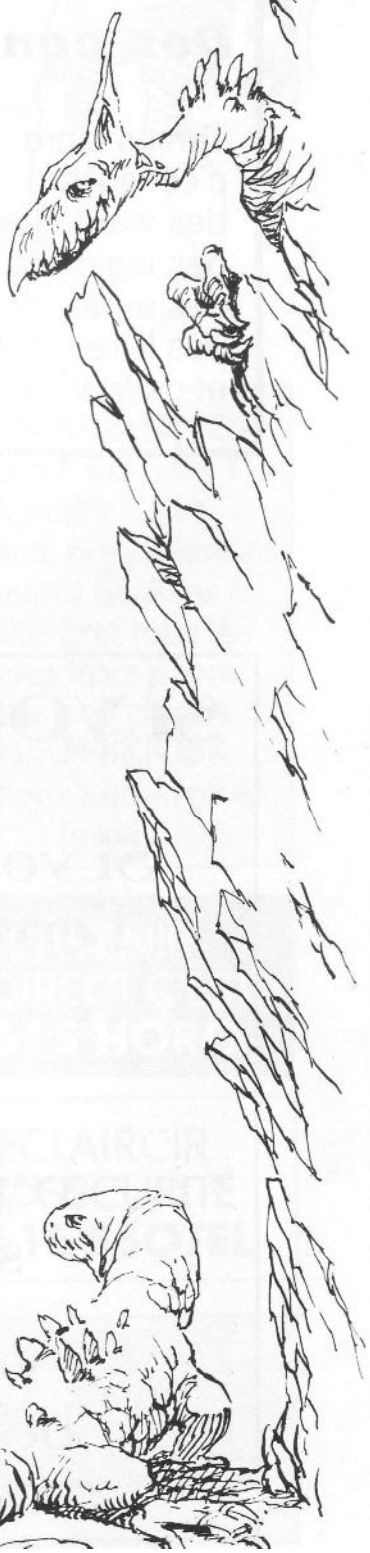
PROFITEZ DE NOS OFFRES PROMOTIONNELLES

POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION . . . P. 4 !

EDITORIAL

Du vomissoir au paradis, des fanges nauséabondes aux parfums les plus exquis, de la souffrance apocalyptique à l'extase psychique, de sa détresse climatique à son euphorie galopante, CHRONIQUES, le joyeux fanzine pédant, est content de lui. Mais oui, on est jamais mieux satisfait que de soi-même. On a voulu sa peau à plusieurs reprises... Casus Luculus s'est acharné à écrire des blasphèmes diffamatoires sur notre, votre tendre feuille de chou, peine perdue! A croire que la simple et naturelle existence de CHRONIQUES les fait trembler de trouille, les remet en cause dans leur immobilisme fissuré. L'ancienne équipe, aigrie et agressive, a cherché à ruiner financièrement CHRONIQUES, et l'ensevelir prématurément, peine perdue! Un certain confrère a disparu, mais CHRONIQUES est là. Là, content que vous le lisiez avec fidélité et tenacité. CHRONIQUES ne cherche pas à plaire ou à déplaire, CHRONIQUES est ce qu'il est dans la plus grande des simplicités. CHRONIQUES pour exister n'emploie pas la médisance et le dénigrement contre les autres, ne se gargarise pas des potins sataniques de bas étages. CHRONIQUES est! point final.

CHRONIQUES est content de vous présenter sa nouvelle équipe, avec un nouveau rédacteur en chef, N° 6, légèrement fainéant, mais pas trop idiot, son équipe de jeunes rédacteurs flamboyants et conquérants, etc et toutes les civilités habituelles. Enfin, bref une farfouille de petits CHRONIQUES à venir et à lire.



PUB!

TEMPS LIBRE

Des figurines bien sûr...
Des jeux aussi...
Des conseils surtout...

Temps Libre
c'est aussi :
des wargames, des jeux de plateaux,
des logiciels,
des armes anciennes,
des livres fantastiques, des concours,
et de la V.P.C.

TEMPS LIBRE
22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42. 74. 06. 31

BELLISSIMO

SI VOUS ÊTES LAID, MÉCHANT ET PUANT,

Si vous possédez tous les vices de la Terre et de l'Enfer, si votre crochet chronique avec agilité,

ALORS

rejoignez notre tribu d'infâmes scribouilleux dégoulinants!

vos scénars et autres valent peut-être quelques centimes...
Faites voir pour voir!

SOMMAIRE

6 **CHRONIKIOSK**
Les promos

CHRONIVISION 8
Les jeux par correspondance

11 **BIG BAZAR OU LE BILLARD**
Tests, nouveautés, critiques, fanzines, humeur, infos

OPERATION GULF STRIKE 18
Scénar MAGNA VERITAS

28 **X-MEN CONTRE FATALIS 1, FATALIS 2, ET BIEN D'AUTRES...**
Pavé d'Outre Monde, module pour MARVEL SUPER HEROES

LE GOULAG 44
Scénar
OTHERS SUNS

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES !

L'OURS OU LA BANDE DES ANGES RADIEUX

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
PUBLICATION TRIMESTRIELLE
ÉDITÉE PAR WELCOME MULTIMÉDIA

RÉDACTION - ADMINISTRATION ABONNEMENTS - SIÈGE SOCIAL
215, AVENUE JEAN LOLIVE,
93500 PANTIN
TEL. (1) 48.43.66.15

WELCOME MULTIMÉDIA
EST UNE SARL
AU CAPITAL DE 50 000 F
N° DE SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
DÉPÔT LÉGAL A PARUTION
COMMISSION PARITAIRE : 68410

DISTRIBUTION
NMPP

PUBLICITÉ
TÉL. (1) 48.43.66.15

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
FRÉDÉRIC GRENON-ANDRIEU

LE RÉDACTEUR EN CHEF AILÉ
NAUME ROSSIS

LES ANGELETS RÉDACTEURS
HENRI FLOTTES DE POUZOLS,
BRUNO GIRAUDON,
LUC LAURENS,
JEAN-MARC DEBRICON,
ARCHIBALD PEPSODAN, NEANDERTALO
AUSTRALOPITHECUS,
MURIELLE CAPUCCIONO

LES DIABLOTINES SECRÉTAIRES DE RÉDACTION
NININE DUPETITMONT ET
OPHELINE DETRANCHEGUILLON

LES DÉMONIAQUES MAQUETTISTES
GRISOU TENAILLE
ET FAUNE ACTIF

LES TITANESQUES ILLUSTRATEURS
COUVERTURE :
DIDIER CASSEGRAIN
INTÉRIEUR :
DIDIER CASSEGRAIN,
PASCAL MONTAGNA,
LAURENT CARDON
EMMANUEL DESPUJOL

PHOTOCOMPOSITION ET PHOTOGRAVURE
COMPOFOTO 84
93160 NOISY-LE-GRAND

IMPRIMERIE
LANDAIS
28, RUE BALLON
93160 NOISY-LE-GRAND

NOS ABONNÉS SONT GATÉS !
A partir de ce numéro, nos abonnés peuvent acheter à moitié prix tous les articles hors promo dans nos pages CHRONIKIOSK (anciens numéros et jeux)

L'AVENIR EN DIRECT C'EST : **3615 HORO**

ÉCLAIRCIR L'OBSCURITÉ **3615 ESOTEL**

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mis à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérés comme des reproductions.

SOMMAIRES CHRONIQUES

N° 1 TRAUMA,
le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : joueuses de rôle.

N° 2 LE KERSH,
une aide de jeu pour AD&D. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Plaisirs solitaires.

N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY,
dossier post. Scénarios : AD&D, Judge Dredd, Trauma. Article : Match nul, zéro partout.

N° 4 LES ANNEES A 20 FACES,
dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : le commerce des armes.

N° 5 ALTHOR,
une ville du KERSH. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Article : dangereux les Dragons.

N° 6 SPECIAL INITIATION,
tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les Jeux de Rôle... Scénarios : l'Oeil Noir, Trauma, une grandeur nature.

N° 7 LES MONSTRES,
qui sont-ils ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle. Scénarios : Paranoïa, Chill, Rune-Quest, Trauma.

N° 8 SCENARIOS.
Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel de Cthulhu. Trauma, Rêve de Dragon. Article : les meilleurs jeux de plateau.

N° 9 COURSIERS DES ETOILES,
les vaisseaux spatiaux. Scénarios : SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc&Cie.

N° 10 L'OUEST SAUVAGE,
pavé western avec adaptation. Trauma. Scénarios : AD&D, Stormbringer, Warhammer Battle, Trauma-James Bond, Boot Hill Trauma.

N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT,
des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.

N° 12 MAGIES,
un comparatif des différentes magies dans les JdR français. Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.

N° 13 SCENARIOS,
AD&D, Aftermath, Animonde, Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma.

N° 14 FAISEURS DE MONDES,
planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

N° 15 UN PAVE QUI POUSSE...
Scénarios Star Wars, AD&D, Jorune, Trauma. Aides de jeu pour AD&D, l'Appel, comptemporaine. Chronique de Warhammer.

N° 16 SPECIAL HEROIC LAPIN,
une mascotte révolutionnaire. Scénarios Warhammer, l'Appel de Cthulhu, Hawkmoon. Une grande campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : jeux de simulation historiques.

N° 17 CHRONIQUES LITTERAIRES.
Scénarios : l'Appel de Cthulhu

N° 18 INTERACTIVITE,
création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.

N° 19 DRAGON DE FEU.
Scénarios : l'Appel de Cthulu, Star Wars, RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 20 QUAND LA MORT ME REVEILLA.
Scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Articles : Soyez gardien des Arcanes terreur.

PROMO N° 1
5 numéros
du N° 1 au N° 5
100 F
(prix abonné 50 F)

PROMO N° 2
5 numéros
du N° 6 au N° 10
100 F
(prix abonné 50 F)

PROMO N° 3
5 numéros
du N° 11 au N° 15
100 F
(prix abonné 50 F)

PROMO N° 4
10 numéros
du N° 1 au N° 10
150 F
(prix abonné 50 F)

PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

Parutions	Lecteurs non abonnés	Spécial abonné
N° 1	30 F	15 F
N° 2	30 F	15 F
N° 3	30 F	15 F
N° 4	30 F	15 F
N° 5	30 F	15 F
N° 6	30 F	15 F
N° 7	30 F	15 F
N° 8	30 F	15 F
N° 9	30 F	15 F
N° 10	30 F	15 F
N° 11	30 F	15 F
N° 12	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 14	30 F	15 F
N° 15	30 F	15 F
N° 16	28 F	14 F
N° 17	28 F	14 F
N° 18	28 F	14 F
N° 19	28 F	14 F
N° 20	28 F	14 F

ABONNEMENT 6 NUMEROS

134 F

(pour la France).
L'abonnement débute à partir du prochain numéro.

CONDITIONS DE RÈGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par *chèque bancaire, chèque postal* ou *mandat* à l'orde de :
Welcome Multi-média

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite, indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre commande, joignez votre réglement et **obligatoirement** les timbres correspondants aux frais d'expédition.
Adressez-votre commande à :

WELCOME MULTIMEDIA
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
33, rue Denis-Papin
93500 PANTIN

FRAIS D'EXPÉDITION

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondants aux frais d'expéditions des articles commandés, en voici le détail :

1 revue	**12 F**
2 revues	**15 F**
3 ou **4** revues	**20 F**
5 ou **8** revues	**27 F**
9 ou **12** revues	**32 F**
13 ou **20** revues	**38 F**
1 Trauma	**27 F**

PROMO N° 5

20 numéros
toute la collection!
du N° 1 au N° 20
200 F
(prix abonné 100 F)

PROMO N° 6

Trauma
100 F
(prix abonné 50 F)

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, *je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde pour* **6 numéros.** *Je joins mon réglement de* **134 F** *à votre ordre sous forme de* .....

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE N° .....
RUE .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Date ..... **199** .....

Signature

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de ..... F sous forme de ..... avec ..... F en timbres.

☐ N° 1	☐ N° 2	☐ N° 3
☐ N° 4	☐ N° 5	☐ N° 6
☐ N° 7	☐ N° 8	☐ N° 9
☐ N° 10	☐ N° 11	☐ N° 12
☐ N° 13	☐ N° 14	☐ N° 15
☐ N° 16	☐ N° 17	☐ N° 18
☐ N° 19	☐ N° 20	☐ N° 21
☐ Trauma		

Nombre de revues : .....
Nombre de Trauma : .....

Mon adresse :

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE N° .....
RUE .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Date ..... **199** .....

Signature

CHRONIVISION

LES JEUX PAR CORRESPONDANCE

Au delà du jeu de Rôle

Nouvelle forme de jeux, les jeux par correspondance rallient de plus en plus de joueurs venant d'horizons différents : figurinistes, wargameurs, diplomates, jeux de rôlistes. C.O.M. vous propose d'aller explorer un territoire ludique qui vous est peut-être encore inconnu : oserez-vous aller au-delà du jeu de rôles ?

Arsken d'Ostalian est un homme soucieux, chef militaire et religieux des malkionis, il s'inquiète des nouvelles alliances des royaumes vernariens qui l'entourent. De plus, l'ex-duc de Virgotalian n'a toujours pas été retrouvé et tous savent au palais qu'il est un des magiciens les plus renommés de ce monde. Le coup d'état fomenté par Arsken en virgotalian n'est finalement peut-être pas une aussi grande réussite qu'il n'y paraît : seul l'avenir pourra répondre à cette interrogation...

Séleucos, ancien général d'Alexandre le Grand, s'interroge lui aussi : les Dieux ne lui ont guère été favorables car ses armées ont été bloquées par les crues de printemps du Tigre et de l'Euphrate. Cependant, la situation politique semble être favorable, le lagide Ptolémé ayant déclaré la guerre à Antigone à propos du statut de la cité de Rhodes, ceci laissant les mains libres aux séleucides pour s'emparer de la Syrie...

Alors que Saruman voit se détacher au loin les impressionnants cavaliers de Rohan, il médite sur le destin des multitudes d'orcs qu'il commande : seront-ils assez nombreux pour résister à la charge impétueuse des meilleurs combattants humains des Terres du Milieu ? Fort heureusement, le puissant magicien détecte les prémisses d'un sortilège d'une créature encore plus puissante que lui. Au bout de quelques minutes l'ensemble du monde se retrouve plongé dans les ténèbres les plus opaques. Maintenant, pense Saruman, la bataille se présente dans des conditions plus favorables, mais combien Sauron exigera-t-il en retour de son aide providentielle?

Arliovic, grand chef de la confédération germanique, jubile : enfin, il est parvenu à Ravenne, terminant la conquête de la Cisalpine. Déchirés par la guerre civile, les romains ont été incapables de se coordonner pour défendre une de leur plus riche province, la fin de l'empereur Marc-Aurèle aura laissé l'Empire Romain dans un tel chaos que son déclin en occident apparait comme inévitable. Cependant la nouvelle d'une terrible défaite des germains devant Rome vient tempérer l'optimisme du leader barbare : Rome tient encore et toujours malgré les attaques répétées qu'elle subit...

Arsken d'Ostalian, Seleucos, Saruman, Arliovic,...Autant de personnages incarnés par des joueurs passionnés. Du jeu de rôles me direz-vous, et bien non ! Il s'agit bien là, malgré les apparences, d'un exemple de la richesse des jeux par correspondance.

Ils existent actuellement sous deux formes : d'une part les parties d'amateurs (au sens le plus noble du terme), d'autre part les parties commerciales où une société propose ses parties comme des produits qu'il faut payer. Dans un prochain C.O.M., nous passerons en revue cette deuxième catégorie, plus récente que la première et caractérisée par l'utilisation croissante de l'informatique ou du minitel pour gérer les parties.

Le principe général du jeu par correspondance reste néanmoins toujours quasiment le même : d'un côté, il y a un groupe de joueurs, d'une demi-douzaine à plus de deux cents pour les parties gérées par informatique, de l'autre il y a un arbitre, humain ou machine. Chaque tour, les joueurs envoient leurs ordres à l'arbitre qui les gère et renvoie un compte-rendu (C.R.) décrivant la nouvelle situation. On peut légitimement parler « d'*interaction lente* » entre l'arbitre et les joueurs dans les parties par correspondance, plusieurs semaines séparant en moyenne deux tours. Cependant l'interactivité entre les joueurs ne dépend que d'eux et les échanges peuvent se faire par messages transmis à chaque C.R., par lettres, téléphone, minitel et même par rencontre directe.

On peut essayer de discerner quatre grands types de jeux par correspondance : ceux hérités de Diplomacy, ceux inspirés des wargames multi joueurs, ceux utilisant les règles des jeux historiques sur figurines et enfin ceux qui mélangent pêle-mêle les trois types précédents avec des univers imaginaires d'inspiration jeux de rôles.

Le premier type est assurément le plus ancien. Diplomacy est joué par correspondance depuis les années soixante. Il permet à sept joueurs possédant des forces égales en Europe d'essayer d'imposer leur hégémonie. Malheureusement, seuls, ils ne peuvent espérer gagner. Il leur faudra donc convaincre par la négociation ou par la force de leurs armées les autres joueurs de la nécessité ou de la fatalité de leur leadership européen. Essentiellement jeu de diplomatie, avec absence de tout hasard, ce jeu par correspondance se prête à des analyses complexes de situation où le flair stratégique aura autant d'importance que les talents diplomatiques. Sans doute un peu lassés par la reproduction de situations déjà vécues, beaucoup de joueurs se sont laissés tenter par des variantes leur permettant de jouer avec des règles et/ou des cartes différentes. Il existe ainsi plusieurs centaines de variantes jouables allant des guerres napoléoniennes au conflit mondial avec option tir de missiles nucléaires... Enfin, de nombreux jeux de plateaux se sont aussi vus adaptés à la correspondance comme par exemple Civilisation.

Seconde source d'inspiration pour les joueurs de correspondance; les wargames multi joueurs. Comme tous les wargames, ils bénéficient de règles de simulation plus réalistes, mais aussi plus lourdes que le type de jeux précédents. L'avantage de la correspondance apparaît surtout dans la possibilité de jouer *« en aveugle »*, partiellement ou totalement, en fonction des informations sur votre environnement qui vous seront fournies par l'arbitre. L'univers du wargame ne se limitant pas aux conflits de l'histoire humaine, on pourra très bien participer à la guerre de l'Anneau (War of the ring), aux affrontements entre troupes Lunar et Sartar (Dragonpass), à la conquête spatiale au milieu de la galaxie (Stellar Conquest). Certains pourront néanmoins préférer incarner Churchill, Staline ou Hitler (World in flames) ou se lancer avec délectation dans les guerres civiles romaines (Impérium Romanum II). Bref, il n'y a que l'embarras du choix !

Troisième type de jeux par correspondance : les campagnes historiques sur figurines. La *« guerre en plomb »* rebute parfois les joueurs de jeux de rôles, notamment par l'aspect purement wargame qui lui est associé. S'il est vrai qu'une bonne part des joueurs sur figurines se contentent de parties à un contre un, il existe néanmoins un autre type de jeu : celui de la campagne. Par exemple, vous pourriez incarner les dirigeants d'Athènes lors des guerres du péloponèse : à vous de négocier avec Corinthe, Argos ou Sparte ; à vous de gérer votre économie afin de ne pas voir vos armées déserter faute de soldes ; à vous d'envoyer des espions chez votre voisin pour évaluer ses préparatifs militaires ; à vous de décider entre la construction d'une muraille plus solide ou d'une nouvelle flotte de guerre. La richesse que donne la correspondance à ce type de jeu est donc bien plus grande que celle qu'on lui attribue habituellement. Bien sûr, le coût d'une armée en plomb ajouté au temps de peinture rend ce type de jeu plus onéreux. En réponse à cela, il arrive à deux joueurs de s'associer et de partager les tâches : le premier pourra s'occuper de la diplomatie et de l'économie, le second se contentant de régler les batailles décisives sur le terrain.

Le dernier type de jeux est inqualifiable. Il mêle souvent les trois types précédents et prend une dimension se rapprochant de plus en plus du jeu de rôles.

L'arbitre devient meneur de jeu, gérant de nombreux personnages non-joueurs en interaction entre eux et avec les joueurs. Il peut créer un monde particulier avec sa propre histoire, parfois même avec des clefs que les joueurs peuvent découvrir au fur et à mesure et qui peuvent leur permettre d'atteindre plus facilement leurs objectifs. Parfois aussi inspirés des wargames multi joueurs, ces jeux prévoient un système libre d'actions non-prévues dans les règles de base.

Ainsi, dans une partie par correspondance à 22 joueurs se situant à la fin du IIe siècle Ap.J.C., avec les règles d'Impérium Romanum II, un joueur parthe a-t-il pu obtenir de l'arbitre un nouveau type d'unité, les éléphants, inconnus dans la règle standard.

Reste une différence nette entre le jeu par correspondance et le jeu de rôles : l'échelle. Souvent, le jeu de rôles devient *« inapproprié »* lorsqu'un joueur devient tellement puissant qu'il peut, dans un univers médiéval-fantastique, mobiliser des armées nombreuses et des magiciens puissants. Faire jouer alors plusieurs joueurs sur la même table avec de telles puissances devient rapidement impossible à gérer. La solution ? Transformez votre jeu de rôles en jeu par correspondance, votre univers y gagnera en précisions et deviendra encore plus *« réaliste »*...
De plus, vous pourrez faire jouer en interaction des campagnes de jeux de rôles avec votre partie par correspondance. Les *« Grands »* de votre monde auront leurs propres préoccupations fournissant parfois matière à des aventures pour quelques personnages intrépides. N'est-ce pas là une des plus grandes récompenses pour un meneur de jeu de voir son monde vivre presque indépendamment de lui ?

Revenons néanmoins sur terre. Le problème numéro un du jeu par correspondance non-commercial est bien celui des arbitres ou des meneurs de jeu. Pour les premiers, cantonnés souvent au rôle de spectateur, rien de plus terrible que de voir une partie s'enliser dans une situation bloquée où ils ne peuvent intervenir sinon en faisant des commentaires arbitraux parfois mal perçus. L'ennui alors le guette et l'abandon de l'arbitre menace la partie. Bien sûr, un remplaçant pourra être trouvé, mais il peut s'écouler plusieurs mois avant que la partie ne reprenne. Pour le meneur de jeu, c'est le problème inverse : la partie devenant de plus en plus passionnante, il s'y investit d'autant plus et les C.R. deviennent de plus en plus volumineux. Progressivement, la partie peut devenir hyper complexe, les joueurs écrivant des ordres de plus en plus complets, appelant des C.R. de plus en plus précis et riches. Ce qui guette alors le meneur de jeu, ce n'est pas l'ennui, mais le surmenage. Pour exemple la partie *« Marc-Aurèle »* aura duré deux ans avant qu'un joueur n'atteigne une des conditions de victoire fixée en début de partie par le meneur de jeu : vingt tours de jeu se seront écoulés, jusqu'à vingt-deux joueurs auront joué simultanément, plus de huit cents pages d'ordres reçues et plus de mille pages de C.R. écrites... Alors, l'aventure vous tente ?

Malgré tout, de nombreuses parties sont en cours et seul un cinquième d'entre elles environ ont vue leur arbitre jeter l'éponge, souvent au bout des deux ou trois premiers tours. Les jeux par correspondance poursuivent donc leur développement en s'orientant dans une dimension du jeu de rôles à grande échelle jusque là difficile à jouer autour d'une table.

Osez donc aller au-delà du jeu de rôles, le jeu en vaut vraiment la chandelle!

LUCIUS AEMILIANUS TRISAGUS

Pour savoir où contacter des personnes susceptibles de vous aiguiller vers une partie par correspondance non-commerciale, nous vous conseillons de contacter :
— la Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie (FFJDS),
— l'équipe de vieux routards du jeu par correspondance de la rédaction du fanzine « Trahison! » (99 bd Raspail, 75) (jeux par correspondances diplomatiques surtout) qui pourront aussi vous indiquer les coordonnées de leurs confrères.
— un club de jeux de rôles passionné de correspondance (comme le Club Loisirs.Dauphine, Université Paris-IX Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75775 Paris).
— Grande Compagnie de l'Est Parisien, club de figurinistes acharnés (Centre International de Séjour, 6, avenue Maurice Ravel, 75012 Paris) qui pourront vous transmettre aussi d'autres adresses de clubs.

VITRINE

LE BILLARD
DU PROFESSEUR IGOR

Dans cette rubrique, qui paraîtra désormais régulièrement, je me propose de disséquer pour vous les jeux, aides ou extensions qui auront echoué sur ma table d'opération afin d'en extraire, soit la substantifique moëlle, soit les calculs et autres cancers qui auraient pu s'y loger.

THE HORDE

The Horde, la nouvelle extension de TSR dans la série Gazeeter vient d'arriver sur notre rivage. Pour environ 175 F, nous pouvons « *donjoner* » dans l'univers « *adapté* » des mongols. C'est en fait le trait d'union entre les Royaumes Oubliés, monde occidental, et Karatur, monde oriental. Il est donc fortement conseillé de posséder ces deux mondes si l'on en juge par le nombre de références et de renvois (non, infirmière, je n'ai pas besoin de sac en papier) qui leurs sont faits. Après une approche très positive en raison de l'esthétisme et du nombre de documents contenus dans la boîte, une approche en profondeur (scalpel !) nous fait déchanter : le virus de l'arbitraire commercial règne ! Cartes dont le manque de détails est inversement proportionnel à leur (grande) taille, atlas alphabétique en 2 volumes où tout n'est que survolé. Les 8 pages de monstres annoncées consistent en fait en 2 pages sur les chevaux, 2 sur les centaures, 4 sur des « *grands esprits* », bref, assez limité. Enfin, on y trouve 24 fiches cartonnées format américain (+/-A4) dont le but premier semble de remplir la boîte et de faire joli : pêle-mêle,

des scénars absolument navrants par leur manque d'originalité, des tables de génération de caravanes, des infos sur les tribus, leur rapport, leur langue, quelques pnjs, des légendes TRES résumées, un vague historique renvoyant à d'autres produits TSR et des plans de lieux types (genre maison de paysans à 2 étages!).

En résumé, ce nouveau monde est tout sauf indépendant ! Il est indispensable aux collectionneurs et utile aux joueurs de Battle System qui voudraient inclure dans leur charnier les hordes de Genghis Khan. Les autres s'en passeront d'autant plus facilement qu'il n'est pas dans la langue de Diderot (pour ne pas dire Descartes) et qu'un MJ voulant y lancer ses aventuriers aura beaucoup de pain sur la planche (à propos de planches, épongez-moi tout ça) sauf pour les caravanes, qui sont, bien décrites ; si vous êtes en quête de dépaysement, prenez-en une et rendez vous le plus rapidement possible à Kara-Tur, dont d'ailleurs, la carte n'est pas à la même échelle!

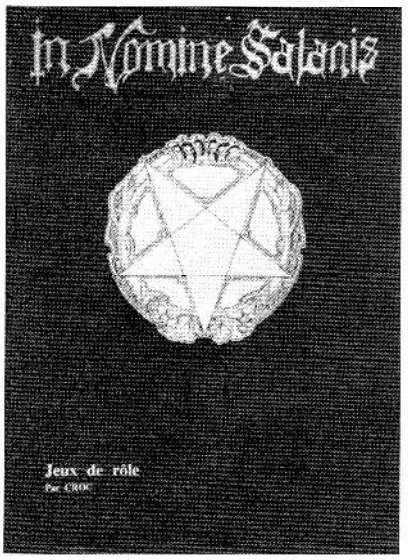
LUC LAURENS

« IN NOMINE SATANIS MAGNA VERITAS »

Jeu de rôle

En ce 20 juillet de l'an 1990 après que le gâteux se soit décidé à envoyer son rejeton sur terre, Alain Souchon, escorté de son garde du corps Slim Weiss et suivi par l'horrible Jean-Claude Pinto, journaliste à « Ici Paris » débarque à l' hôtel Hilton de Berlin.

« Allô, Alain Souchon à l'appareil, pourrais-je avoir votre directeur Bitte ? Bonjour, je représente le groupe Shneider nous aimerions travailler avec vous sur le plan cybernétique,



est-il possible de se rencontrer ?... Demain 14 h?... Très bien.

Bon les gars il va falloir assurer, demain costard cravate
— Et qu'est-ce qu'on en a à foutre de cette boîte, s'ils passent des contrats avec l'autre camp, on l'élimine et c'est réglé !

— C'est pas aussi simple, il faut aussi savoir ce que prépare l'Eglise ; le bionique, la cybernétique, ça craint pour nous. Andromalius nous a demandé d'être discret et si tu ne veux pas redevenir un bête Quasit pendant 3 siècles, tu feras comme on a dit !

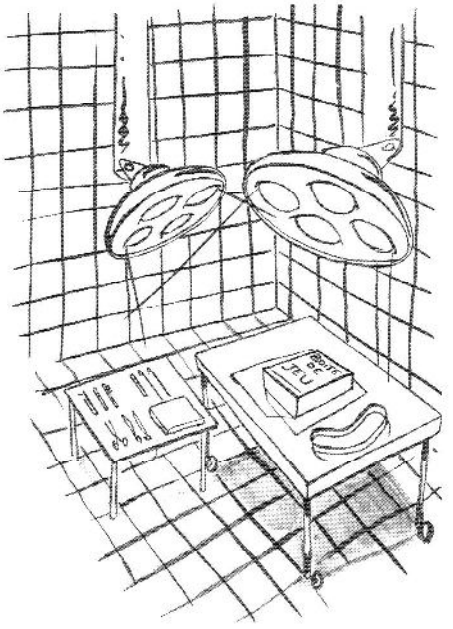
— Alain Souchon en pleine dispute avec son garde du corps ! Et une photo une ! »

Qu'est-ce que ça veut dire? Vous venez de tomber sur une partie d'In nomine Satanis, où Alain Souchon n'est autre que le démon Squartzuk ayant investi le corps du chanteur lors du tournage de la *« ballade de Jim »* (la Crysler s'étant vraiment plantée).

Slim : un serviteur de Baal, Prince démon de la guerre. Jean-Claude Pinto : un larbin de Malphas, prince de la discorde. Leur mission : une histoire de magouilles entre les chevaliers teutoniques et l'armée de Dieu (excellent scénario de Croc au demeurant).

Le thême : sur une Terre alternative, Satan et Dieu se livrent une lutte bien concrète par l'intermédiaire de leurs serviteurs pour la domination de la Terre et de ses âmes. Vous avez la possibilité de jouer dans le camp que vous voulez, la boîte regroupant en fait 2 jeux : IN NOMINE SATANIS pour les démons, MAGNA VERITAS pour les anges.

La boîte : elle contient 3 livrets noirs superbement présentés et agrémentés de citations allant de la Bible à Pierre Deproges, le tout rendant la lecture très sympa. Les règles allient remarquablement bien jouabilité et vraissemblance, une table unique à 3d6 permettant de résoudre toutes les situations.



Création : chaque personnage se voit alloué un certain nombre de pt pour les caractéristiques ainsi que pour les talents, faisant de lui un être exceptionnel. Ce n' est rien comparé aux pouvoirs qui diffèrent totalement selon que vous soyez ange ou démon. Ces pouvoirs sont de type super-héro mais moins voyant, car vous l'avez compris, la discrétion est de mise. Chaque personnage doit aussi se choisir un patron dans un vaste panthéon; chaque domaine a son prince ou son archange. Citons au hasard : BELIAL PRINCE DU FEU, BAAL PRINCE DE LA GUERRE ET BIFRON PRINCE DES MORTS pour les démons, DOMINIQUE ARCHANGE DE LA JUSTICE, JEAN ARCHANGE DE LA FOUDRE ET LAURENT ARCHANGE DE L'EPEE pour les anges. Ces patrons vont influer sur vos pouvoirs, votre vision de l' univers et votre conduite à tenir. Bien sûr les rivalités vont bon train à l'intérieur de chaque camp sans quoi se serait trop simple.

Ce jeu offre donc de très larges possibilités, plus à mon avis que n'importe quel jeu de super-héros. Comme dit Croc « chaque fait divers peut être la base d' un scénario ».

Le dernier livret nous propose toute une série de scénarios pour les 2 jeux, de qualité inégale, mais permettant de bien en cerner les diverses possibilités.

Ange ou Démon ? A priori les anges sont techniquement plus puissants mais ont comme handicap certains scrupules, encore que chez certains archanges, la devise tient plus du *« tirez dans le tas, Dieu reconnaîtra les siens »*, que de *« paix et d'amour »*. Les 2 jeux sont à mon avis trés intéressants et alterner entre les deux permet d'éviter toute lassitude.

En défintive : Croc nous offre ici un excellent jeu de rôle drôle et innovateur, ce qui ne s'était pas vu depuis longtemps dans ce domaine. On peut bien sûr pinailler sur le fait que les règles ne prévoient pas tout ou que certains pouvoirs sont flous mais, faisant parti des joueurs qui placent les règles à l' arriére plan au profit du « role playing » je m'en contente très bien. Je regrette seulement que les tables n'aient pas été rassemblées sur 2 pages, ou qu'un écran ne soit fourni, mais nul doute que ceci sera bientôt fait. Un trés

bon jeu dont les extensions suivent à un rythme soutenu.

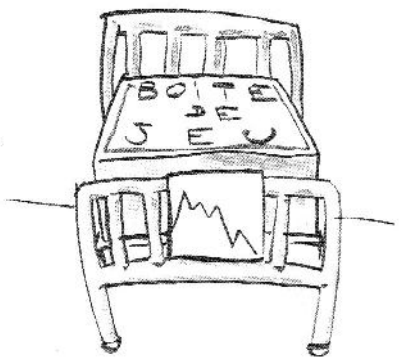
Citons déjà :

— Daemonis Compendium : ab-so-lu-ment indispensable, une série de fiches regroupant tous les princes démons et les archanges avec leurs caractéristiques, leurs mentalités et leurs lignes de conduite. Chaque fiche contient de plus une nouvelle donnant une idée de l'esprit dans lequel jouer : un régal pour les amateurs d' humour noir. On y trouve aussi un petit livret décrivant la hiérarchie au sein des 2 Eglises et un bon scénario d'enquête dans le massif central.

— Intervention divine : Quelques règles optionnelles et une série de Pnjs mais surtout des scénarios de toute beauté pour les 2 jeux. Une seule déception : en ce qui concerne l'intervention supérieure, on ne trouve qu'un renvoi à Casus Belli ; l'article est certes bon mais rien n'empêchait de le remettre dans l'extension qui porte bien mal son nom.

— Nous regrettons que Berseker ne nous soit pas parvenu, dissection au prochain numéro.

HENRI FLOTTES
DE POUZOLS



CIRCUS IMPERIUM

A bord de son char anti grau, Benny Hurre flippait comme un fou, ça lui apprendra à boire et à signer n'importe quoi. Il se retrouvait avec une gueule de bois pas possible sur la piste bétonnée du circus Maximus, en dernière position, avec les hurlements de la foule qui faisaient Hiroshima dans sa tête. Ses deux carnivous amazingious, des bêtes dont la stupidité n'a d'égale que la voracité, avaient autant envie de courir que lui. Surtout ne pas passer la ligne le dernier, surtout pas. Benny Hurre sorti son électro fouet et en cingla les prédateurs : piqués au vif, ils se mirent à galoper. Une chance, une lueur d'espoir : le favori Maximus PRAK venait d'envoyer un concurrent contre le mur, il pourrait peut être le dépasser. Nouveau coup de fouet, un de trop : l'espèce de créature mi-lion, mi-buffle, se retourna et entreprit de dévorer l'avant du char. C'était foutu, il était le seul à n'avoir pas passé la ligne d'arrivée du premier tour. Le gouverneur de la planète appuya sur un bouton provoquant l'hystérie de la foule. Deux faisceaux lasers vinrent frapper les deux créatures qui furent aussitôt prises d'une hystérie rare et entreprirent de rattraper le terrain perdu, Benny Hurre faisait ce qu'il pouvait pour reprendre le contrôle avant la courbe. Le revoilà en pôle position, vitesse grand V, le virage, dérapage incontrôlé, juste le temps de s'éjecter... CRAASH !, un char de moins.

C'est alors que Benny entendit un tremblement, s'amplifiant, le char de Maximus se dirigeait droit sur lui. Pas le temps d'esquiver, deux gueules béantes, miam. Game over.

Vous l'avez deviné, Circus imperium est un board game simulant des courses de chars dans un futur décadent.

Principe : 2 à 8 chars (un par joueur) sur une piste genre cirque romain, avec l'option de faire un circuit en huit pour les tordus.

Le matériel : 2 pistes, une grande et une petite, selon le nombre de joueurs et la place dont vous disposez, en papier cartonné, une maquette du circque à monter assez jolie mais posant un problème de rangement, une multitude de pions représentant des amazingious carnivous (les bêtes), dans différentes humeurs, les conducteurs (humanious delecitious) dans toutes les positions possibles (dans le cadre du jeu), des gladiateurs (crunchi morsitious), et 2 sets de cartes, 1 pour déterminer les effets d'un virage pris trop vite, l'autre pour connaître les conséquences d'un petit coup de fouet sur vos monstres. Les règles, un livret d'une vingtaine de pages en anglais sont assez bien présentées, assorties d'exemples et d'anectodes croustillantes, agréablement illustrées.

Au départ, vous disposez d'un char, possédant un certain nombre de points de vie, un conducteur dont vous choisissez le type d'armure : légère, moyenne ou lourde. A chaque tour, vous choisissez votre déplacement, le nombre maximum de cases que vous pouvez parcourir dépendant de l'état de santé de vos créatures (au départ, vous pouvez parcourir 8 cases). Une fois votre mouvement effectué, vous pouvez choisir de fouetter vos monstres, ce qui peut avoir des effets divèrs et variés : dans le meilleur des cas, avancer de 2 cases supplémentaires, dans le pire les rendre frénétiques et incontrôlables ; elles vont alors à leur vitesse maximum + 1d10 cases par tour et endurent des dommages jusqu'à ce que vous en ayez repris le contrôle.

Dans les virages, la vitesse est +/– limitée selon l'angle de la courbe. Si vous la dépassez, vous devez tirer un nombre de cartes égal au seuil du dépassement (ex : vous bougez de 8 cases et passez à un endroit où la vitesse est limitée à 3, vous devez tirer 5 cartes, avec un effet cumulable) ; ces cartes peuvent vous permettre de contrôler parfaitement votre véhicule, comme vous envoyer promener dans le décor. A noter qu'il existe un système de

jokers qui permet de réduire l'importance de la chance. Les collisions sont bien sur prévues et peuvent entraîner de très belles réactions en chaîne. Vient alors la phase de combat : quand 2 chars sont à proximité, vous pouvez : faire mordre le char adverse par vos bêtes, fouetter le conducteur adverse ou plus subtile, fouetter ses bestiaux. Vous pouvez aussi y aller de votre trident, sauter d'un char à l'autre, etc...

Bref, un assez grand nombre de possibilités, le tout se gérant de façon très simple, faisant de ce board-game un jeu très sympa et rapide : compter 2-3 h la partie. Des règles optionnelles viennent peaufiner tout ça, comme la possibilité de jouer sur une piste en huit ou d'ajouter un gladiateur sur les chars. Conseil : allez-y mollo, quand j'ai joué, 2 chars sur 6 seulement ont fini le parcours (et 3 conducteurs vivants !).

Seul point négatif : le manque de finition. En effet la piste pourrait être cartonnée, les pions ne s'emboîtent pas très bien (il est conseillé de jouer avec des figurines) et les règles contiennent un certain nombre de petits « bugs » (un char possède 2 flans arrière gauche, par exemple). Une série de fiches de personnages n'aurait pas non plus été superflues : vous aurez à faire des photocopies de la dernière page des règles.

Il reste que pour 170 F environ, on se rend acquéreur d'un très bon jeu, drôle et simple sans être simpliste : un must.

HENRI FLOTTES

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES !
N'hésitez pas à nous les envoyer. Délai maximum de parution : 60 jours

NEWS

TSR : sont attendus pour novembre :

- FR01 dragonomicon : un sourcebook avec tout (je dis bien tout!) sur les dragons, leur mode de vie, magie, trésors. Prévu pour Forgotten Realms, il est facilement adaptable pour d'autres univers.

- HWA1 Nightwail : 1er module prévu en complément de la boîte Hollow world, adaptable pour ADD2 ou DD.

- 25CR2Earth : Pour Buck Rogers (vous avez le droit d'aimer ...) la Terre au 25e siècle : un monde ruiné où la seule loi connue est celle de la jungle.

- 25CA2NEO : Un module classique pour Buck Rogers où les pjs intègrent un groupe rebelle face à un goupe galactique ultra puissant.

En décembre :

- LNA2 Nehwon : Ce n'est pas la nouvelle Citroën mais un module dans la série Lankhmar.

- FR11 Dwarves Deep : Dans la lignée *« tout sur tout »*, demain les nains! Pour Forgotten Realms mais adaptable. (Qui a dit les nains, c'est les plus malins?!)

- FRA3 Blood Charge : fin de la trilogie de suppléments sur The Horde : le combat final ; voir notre article sur la Horde dans ce numéro.

- WGA3 : Flames of the Falcon : troisième volet de la série « FALCONMASTER » une enquête au sein des guides de Greyhawk, sur une suite mystérieuse d'assassinats.

- Boot Hill : La troisième version du jeu western TSR ; A quand la quatrième?

— N'oublions pas les romans TSR :

- Tanis, the shadow years : deuxième tome de la série DRAGONLANCE prélude 2 ; en anglais.

- Galen BeKnighted : troisième tome de la série « Heroes II » de Dragolance ; Dragonlance arrivera-t-il à dépasser la »Compagnie des Glaces de Georges Arnaud sur le plan débit?

- Forgotten Realms :

- Viperhand : tome 2 de la trilogie Maztica

- Exile : tome 2 de la trilogie des elfes noirs

- Prime squared : tome 2 de la trilogie Inner planets pour Buck Rogers.

- FASA :
Novembre : More tales of the black widow : scenarios pour Battletech
Décembre : Anarchists guide to North América pour Shadowrun
Tessdrake Run, scénario pour Légionnaire,
le jeu de role de Renegade Legion,
Dragon Hunt : scénario pour Shadowrun.

ICE : Les joueurs de Rolemaster (Role Munster?), space master, MERP (JRTM pour les Anglophobes), vont avoir des fins de mois difficiles; au programme pour Novembre :

- Spacemaster Compagnion I : et oui, il est arrivé, avec des nouvelles règles, des nouvelles professions, des compétences, une remise à jour de l'univers (l'echelle était discutable) et un système stratégique pour faire agir les grandes *« maisons »* ; notez qu'on nous a

annoncé le compagnon II début 91.

- Rolemaster character record: 144 pages de feuilles de personnages pour la plupart des professions : de quoi gagner des heures dans la création d'un personnage.

- Stormriders: Roman en anglais se déroulant sur Shadow world.

- Necromancer's lieutenant: 4 aventures pour MERP se déroulant dans Mirkwood et fondées sur le même background : vaste programme!

- Bladestorm: ICE ; innove en sortant un wargame avec figurines où chaque figurine a la particularité de ne représenter qu'un homme, avec des caractéristiques, type jeu de rôle!On me dit que c'est rapide à jouer, si c'est vrai, je prends ! Affaire à suivre...
ICE nous annonce un mois de décembre aussi bien fourni : Petit Papa Noël...

COCORICO !

Productions et traductions françaises :

Oriflam :

La France : Une création purement française sur, vous l'avez deviné, la FRANCE !
Description des régions des personnalités, toutes les bases d'une belle campagne ; pour Hawkmoon.

- Elder Secret : pour Runequest : Une extension sur les anciennes races, avec comment jouer un serviteur de dragon. De superbes illustrations made in Oriflam !

- Cyberpunk 2 : La seconde version devrait sortir en Décembre : on fait confiance à Oriflam pour y ajouter des infos sur le monde, éclaircir les règles... plus de détails quand nous l'aurons entre les mains.

- Tatou 6, peut-être en décembre.

Jeux Descartes :

Jeux Descartes Plus : un numéro spécial AdC

- La bataille du soleil d'or : scénario pour Star Wars

- Armada nouvelle édition : rappelez vous, le pion d'or Jeux et Strats...

- La terre vivante : première extension en français pour Torg sur les USA

Plusieurs suppléments divers et variés pour Simulacres, plus de détails ultérieurement

Flamberge :

Les Prédateurs ; on essaiera de vous concocter un banc d'essai dans le prochain numéro.

Siroz Productions :

A l'heure qu'il est, Berseker est sorti : une extension pour In Nomine Satanis-Maga Veritas sur les Divinités Nordiques. Et Ragnarok dans tout ça? · pour le (les ?) même jeu, Mors Ultima Ratio ou l'Europe fin 19e début 20e ; de quoi s'amuser dans une ambiance Gothic Horror. Nous attendons avec impatience.

- Plasma3, bientôt en vente ?

Eurogames :

- Droids : Jeu de plateau pour 1 à 4 joueurs, le reste des infos est classé »top secret ».

Plus de détails sur Vertigo, un jeu de plateau pouvant se jouer de 2 à 4, qui allie stratégie et diplomatie sur le thème de la pollution.

- Le Parresseux : un jeu pour moi ... Non, j'abuse ? Bien Monsieur le rédac-chef, ne frappez plus s'il vous plait ; je disais donc un jeu de plateau où chaque joueur part de son nid pour dormir et arriver le dernier au but ; un jeu à la qui perd gagne pour jouer en famille.

LE « *ICI PARIS* » DU JEU DE ROLE

Le jeu de rôle se devait d'avoir son « *Ici Paris* » ou son « *Nouveau détective* ». Si vous êtes friand de ce genre de lecture, alors ne manquez pas une parution de « *Casus Bellus* ».
En échange de trois pièces de 10F, vous tiendrez alors entre vos mains une centaine de pages bien remplies de remplissage qui raconte large, quelques scénars à la noix en moyenne, illustrées de fades dessins sans âme. Attention aux publicités rédactionnelles (ou publi-reportages), elles peuvent tromper tout lecteur averti, en cacher une autre, la mention publicité est si discrète, mais tout ce qui est petit peut-être tellement gentil!

Vous pourrez aussi y lire des « *Nouvelles du Front* », à ne pas confondre avec « *ragots d'une hyène scato* », où quelques scribouilleux laborieux en manque de scoop, espionnent tels nos amis les noirs cafards, informent, tentent de rapporter, d'apporter la news la plus tapageuse, ravageuse, même si elle est un peu bricolée au passage, en bref essayent de ziner au mieux de leurs capacités. Mais qui en ce bas monde peut se permettre de juger des capacités d'autrui à par moi ?

Faut pas exagérer, tout de même plus de cent pages pour trente balles, c'est un coup d'enfer et ça se trouve facilement chez tout bon kiosquié du quartier. A suivre...

NEANDERTALO AUSTRALOPITHECUS

– Dragon Noir 2, la suite du 1 comme vous avez deviné est attendu fin Novembre.

Ludodélire :

– Footmania : un jeu de simulation dans le plus pur style Ludodélire, pour les fans de loto sportif ou de Maradona and Co, ou tout simplement pour rigoler.

– La vallée des Mammouths : ONGAOUA ! GOUDBOUNDIE N'GALE GGOUROU GOUROU ! Rahan poil aux dents ou un jeu sur la préhistoire (j'ai un quota de signes alors vous comprenez...) AIE ! Non Monsieur le rédac chef, je ne le ferais plus ! C'est tout pour cette fois, à la prochaine si je suis augmenté d'ici là.

PAGLOP LE FOUINEUR

FANZINES

JEDI N° 1 : Fanzine consacré à Stars Wars. Conception et réalisation : Manur ; un peu vide pour le moment, mais quand on sait comment ont commencé des revues comme Casus... Bon courage à Manur, un zine quand on est tout seul, c'est loin d'être évident. Pari à suivre. *Disponible contre 3 timbres à 2, 30 F adressés à Emmanuel Bizieau, 5 Place de l'Hôtel-de-Ville, 95140 Garges-les-Gonesses.*

MAGISTER N° 3 : Le zine m'étant parvenu incomplet, il est difficile de juger... On annonce plusieurs scénars, des aides de jeu, des nouvelles ; néanmoins, le scénario SIMULACRES/TRAUMA que j'ai eu entre les mains, malgré une intro un peu tordue est assez original et ne requiert qu'une documentation sur Beyrouth pour être qualifié de bon.

SCENE A RIO N° 13 : mensuel, 10F : Critiques livres et ciné, nouvelles, un scénario pour Animondes, le tout manuscrit dans un style très fanzine ; jeune et sympa.

LA SALAMANDRE N° 2, bimestriel, 16 F : Pour teenagers donjonnant atteints de grobilite aigue. Pas indispensable, sauf si...

NOLGIA N° 6 : bimestriel, 10 F : Critiques, aides de jeu, scénarios divers, le tout consacré aux jeux de rôles. Une grande diversité; excellent rapport qualité/prix.

BEEF'TOT ESPEE CRUIST N° 3 : « quadrimestriel » 15 F : quatre-vingts pages sur le jeu de rôle, des scénarios fouillés, des aides de jeu diverses et bien documentées, le tout très bien présenté pour un zine. Un must.

NOS ABONNÉS SONT GATÉS !

A partir de ce numéro, nos abonnés peuvent acheter à moitié prix tous les articles hors promo dans nos pages CHRONIKIOSK (anciens numéros et jeux)

HUMEUR TRES CRITIQUE

Profitons de la sortie du nouveau supplément Games Workshop pour le jeu *« Blood Bowl », « The Companion »* en V.O. pour faire le point sur « l'affaire Blood Bowl ».

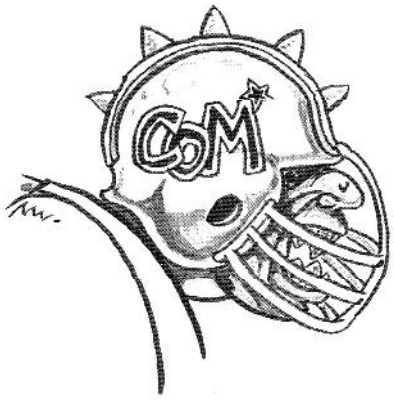
De quelle affaire s'agit-il ? C' est très simple, il n'existe pas UN jeu Blood Bowl mais DEUX, et ils sont bien sûr incompatibles! Ce qui fait que le joueur fanatique désireux de s'acheter toutes les extensions créées pour ce jeu devra dans un premier temps s'assurer qu'il possède bien le jeu correspondant !

Explications : en 1984/85 sort au Royaume-Uni un nouveau jeu basé sur le football américain mais transporté dans un monde fantastique (classique on y trouve tous les goblins, trolls, orques... et autres hobbits voulus), son nom? *« Blood Bowl »*, qu'on appelera 1ère version. Très rapidement sort une extension, (toujours chez Games Workshop) ainsi que quelques articles supplémentaires dans le mensuel maison, soit *« White Dwarf »* (entre autre une équipe de Skavens, des rats humanoïdes, en carton à découper, a été offerte aux lecteurs de ce mensuel avec, bien sûr, les règles permettant de jouer !). Enfin Jeux Descartes achète les droits de traduction de ce jeu et sort une version française *« le Casque sanglant »* avec son complément *« Zone mortelle »*. Fin de la première époque.

Mais voilà, après étude les anglais changent le design du jeu et modifient les règles. Celui-ci, beaucoup plus esthétique, est totalement incompatible avec l' ancien. En fait, seules les figurines en plomb ou en plastique sont commun aux deux jeux. Les français, quant à eux, ayant noyé le marché de la 1ère édition, se refusent à traduire, pour

le moment, la seconde. Donc à l'automne 88 on trouvait dans nos magasins favoris la 1ère version en V.F. et la seconde en V.O... Entre-temps intervient la loi Lang sur la protection de la langue française. En clair, un jeu, pour pouvoir être vendu en France doit avoir une règle en français. Là, AGMAT, l'importateur français de la gamme Games Workshop met au point un superbe *« truc »* (ayons peur des mots). Tous les jeux Games Worshop ayant des règles dites *« de base »* simples et courtes pour présenter le jeu (en plus des règles complètes), AGMAT vend des V.O. avec une *« traduc-maison »* portant uniquement sur les règles de base. Le pauvre joueur ne parlant pas anglais est berné par l' autocollant *« Règles en français »* se trouve propriétaire d' un jeu amputé des 9/10ème de son intérêt qu' il aura payé le prix fort soit deux fois le prix anglais. Mais voilà, AGMAT ne peut pas pratiquer son sport favori la *« traduc-amputée-maison »*, puisque Jeux Descartes en a acheté les droits. Conclusion : la seconde édition est retirée du marché. Fin de la 2e époque.

Ouf ? Eh non ! Les extensions pour la 2e version en V.O. se présentent sous forme de livre ; L'embargo Lang ne les touche pas ! On trouve donc sur le marché français les compléments d'un jeu qui n'y est pas mais qui porte le nom d' un jeu qui y est mais qui est différent!.. Vous me suivez toujours? Pour couronner le tout, il existe au Royaume Uni un championnat pour la 2nde version, et on vient



de créer en France un championnat pour la 1ère version (on en reparlera)... les champions ne se rencontrant jamais! Troisième époque toujours en cours ? L' embargo semble être tombé. Dans tout cela le nouveau supplément, à l' origine de cet article est un des fameux livres en V.O. qui passe l' embargo Lang. Il reprend en fait toute une série d' articles parus dans le mensuel *« White Dwarf »* en y ajoutant quelques belles transitions et quelques règles (cf. strip ball ou comment arracher la balle des mains de son adversaire). Le livre est donc indispensable au possesseur du *« Star Player »* le premier livre supplément qui laissait dans l'ombre de nombreux détails et faisait même des renvois à *« the companion »* qui n'existait pas encore mais qui était déjà annoncé, marketing oblige ! Heureusement il est inutile d'acheter *« The Companion »* si l'on ne possède pas le *« Star Player »*. Dans tous les cas il est inutile d' acheter le magazine *« white Dwarf »* puisque la politique de Games Workshop consiste à faire des compilations d' articles par domaine (même les illustrations du mensuel !) dans un délais bref. Il est donc beaucoup plus intéressant de se plonger dans un mensuel français indépendant et objectif regorgeant d'articles passionnants et originaux !

ÉCLAIRCIR L'OBSCURITÉ
3615 ESOTEL

La morale de cette histoire est qu'il est préférable de parler anglais, donc d'aller au Royaume-Uni pour perfectionner notre connaissance de cette langue et en profiter pour acheter sur place la 2nde édition et tous ses compléments à 50 % des prix pratiqués dans l' Hexagone. Vive 1992 !

LUC LAURENS

Notre prochain numéro, le 22 c'est pour très prochainement bientôt!

AVIS A LA POPULATION

Certains lecteurs nous ont fait la remarque qu'ils ne trouvaient plus CHRONIQUES dans les boutiques spécialisées. C'est vrai, nous avons décidé depuis plusieurs numéros de mettre à disposition « notre torchon » que dans les kiosques et boutiques à canards (et aussi par abonnement, bien sûr). Comme ça, vous pouvez le trouver partout sur toute la France. Mais si certaines apothicaires sérieux souhaitaient acquérir quelques exemplaires par ci ou par là, alors qu'il se fasse connaître auprès de notre repoussante majesté.

QUE VA-T-IL SE PASSER LE 1er JANVIER 1991 ?*

* LES ÉPHÉMÉRIDES 91, L'AGENDA DE VOTRE SIGNE ASTROLOGIQUE VOUS REPOND (VENTE EN GRANDS MAGASINS).

SCÉNAR MAGNA VERITAS

OP

Ce scénario est prévu pour un petit nombre d'anges (3-4) de niveau 2, alliant discrétion et efficacité, mais vous pouvez aisément l'adapter pour des jeux comme Trauma ou James Bond. Il est recommandé que les pjs parlent anglais et si possible arabe, et qu'il y ait parmi eux un disciple de Laurent, Michel ou Jean-Luc.

Synopsis

Le but de l'aventure n'est ni plus ni moins que de résoudre la crise du Golf ! C'est une course contre la montre que les anges devront mener : ils ne disposent en effet que de 15 jours avant que les troupes postées en Arabie Saoudite ne passent à l'attaque.

Le président irakien est en fait un démon de Baal, qui, après 8 ans de guerre avec l'Iran, a su s'entourer, moyennant quelques disparitions, de membres de sa confrérie. Ayant ainsi noyauté son entourage, il envisage à présent de provoquer un conflit mondial, pour la plus grande joie de son patron. On comprend d'autant mieux l'echec des négociations quand on sait que le président de l'ONU n'est autre que Malphas, prince de la discorde.

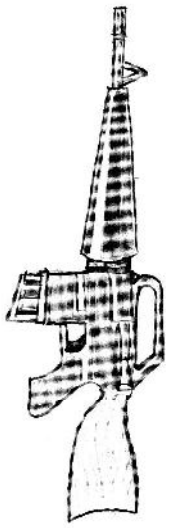
Introduction

Les personnages sont contactés par Dominique, archange de la justice : *« Nous avons de bonnes raisons de croire que l'armée et le gouvernement irakiens sont noyautés par Satan. Vous devez vous rendre sur place afin de mesurer la véracité de ces informations. Dans le cas où elles seraient fondées, vous avez carte blanche pour tout mettre en œuvre afin d'éviter la guerre. Vous devrez agir rapidement, l'offensive américaine étant prévue dans 2 semaines. Prenez contact à ce numéro de téléphone : 45.05.14.10 p. 2437. »*

En appelant à ce numéro, les pjs tomberont sur Laurent Chovier, respectivement Nathaniel, serviteur de Jean et responsable du service technique de la DST : de taille moyenne, plutôt taciturne, c'est l'archétype du bureaucrate ; il leur fera le topo suivant :
« Vous partez demain pour Tel Aviv, là, notre ambassadeur, Richard Honnête, vous fournira un guide pour passer la frontière en évitant les douanes. Une fois à Amman, en Jordanie, prenez contact avec notre consul, Fréderic Inapt. Il vous informera sur les derniers événements et vous fera entrer en Irak ; cette partie du Désert de Syrie est la moins patrouillée, vu les relations entre Saddam et Hussein (gag). Nous avons quelqu'un à AR Atbah qui devrait vous donner une carte des points stratégiques et vous permettre d'atteindre Bagdad. Là, à vous de jouer. Inutile de dire que vous n'êtes pas couverts, du moins par la DST. Veuillez me suivre à présent. »

L. Chovier les entraînera ensuite dans des salles d'expérimentation un peu *« particulières »* et leur remettra à chacun une médaille de baptème ayant le pouvoir d'annuler toute détection surnaturelle. Sont aussi à distribuer en un seul exemplaire :
— une montre contenant un mini détonateur très puissant pouvant causer une explosion équivalente à celle d'une grenade (1d6+6 dans un rayon de 10 m, -1 tous les 5 m de distance) minuterie : 2 minutes maxi
— un stylo contenant 3 seringues hypodermiques pouvant être projetées à 6m et provoquant un sommeil d'1 à 3 heures (jet de force difficile pour résister)
— un walkman équipé d'un transcripteur permettant au possesseur de comprendre l'arabe.
— un briquet pouvant envoyer « là haut » un signal de détresse, à n'utiliser qu'en dernière extrémité.
« Nous ne pouvons vous accor-

ERATION GULF STRIKE



der la valise diplomatique, puisqu'officiellement, vous n'existez pas. Bonne chance et qu'il soit avec vous »

PREMIÈRE PARTIE : CONTACT

Après un vol sans histoire, les pjs arrivent à Tel Aviv, 10 h locales. L'aéroport est patrouillé, tous les bagages fouillés, on sent les préparations de guerre.

L'ambassadeur Richard Honnête sera présent à l'accueil : grand, maigre, les yeux rieurs, d'un abord plutôt sympathique, il invitera les pjs à souper chez lui, puis les emmenera dans un casino clandestin. Complètement inconscient et ne pensant qu'à jouir de ses fonctions, les joueurs devront tout faire pour le rappeler à l'ordre, sans quoi leur mission pourrait fort bien se transformer en une semaine de vacances, très agréable par ailleurs. Ceci dit, une fois mis au pas, il est très efficace et tout devrait aller vite. Le lendemain au plus tôt, les pjs seront munis de passeports jordaniens et un guide viendra les chercher en Range-Rover. (A noter que le diplomate ne connait rien aux forces de Dieu et qu'une gaffe pourrait avoir de facheuses conséquences...)

Le Guide

Fils d'un négociateur jordanien et d'une interprète anglaise, Peter Arafih connait très bien la région et parle parfaitement anglais, français et arabe. Il leur expliquera que le moyen le plus sur est de traverser la Cis-Jordanie, région dont le statut est assez flou entre les 2 nations pour que le passage soit relativement facile. La population sera en revanche plutôt hostile, comprenant mal ce que viennent faire des « touristes » dans cette ambiance !

Événements

Pour passer la frontière, la voiture devra passer par un défilé long d'une dizaine de kms, large d'une dizaine de mètres à peine, dont les parois oscillent entre 20 et 100 m de hauteur.
A mi-chemin, les pjs pourront admirer un superbe temple bati à même la roche, genre Indiana Jones n° 3. C'est hélas là que profitant de la confusion générale, une bande de pillards a installé son repaire. Ces chacals du desert pillent et rançonnent la région depuis bientôt 2 mois ; au nombre de 10, ils essaieront de s'approprier les biens des pjs, particulièrement la voiture, n'hésitant nullement à recourir à la violence (voir en annexe les caractéristiques). Courageux mais pas téméraires, ils prendront la fuite dès qu'ils perdront l'avantage, ou dès la moindre manifestation de surnaturel.

Note : ces brigands n'ont rien à voir avec l'histoire, mais sont là pour faire naître la tension. Laissez entendre à vos joueurs qu'ils ont pu être repérés...

S'en suit une longue traversée du désert, mouvementée uniquement par des patrouilles aériennes. Aux joueurs de trouver le moyen d'être discret (route de nuit). Il est de plus assez facile de se dissimuler derrière les dunes de sable.

Vous pouvez si vous le désirez rendre le trajet (très) pénible : ensablement, réserve d'eau percée par une balle des bandits, panne d'essence due à un trou dans le réservoir...
Au bout de 2 jours les pjs devraient arriver enfin à Amman ; peignez une ambiance tendue dans la capitale de Jordanie, de fréquents contrôles de routine, le manque de denrées vitales, etc... Peter les conduira à l'hôtel et leur donnera le n° de tel du diplomate Frédéric Inapt, avant d'effectuer un convoyage dans l'autre sens. C'est là que les choses se compliquent.

DEUXIÈME PARTIE : EMBROUILLES!

Le réseau a été découvert par Satan et, sitôt éliminé, sitôt remplacé ! Gnomus, serviteur

de Beleth, a pris l'apparence et le rôle de F. Inapt. Lorsque les joueurs téléphoneront, ils tomberont directement sur lui qui leur enverra aussitôt une voiture pour les chercher et les conduire à sa résidence, hors de la capitale.

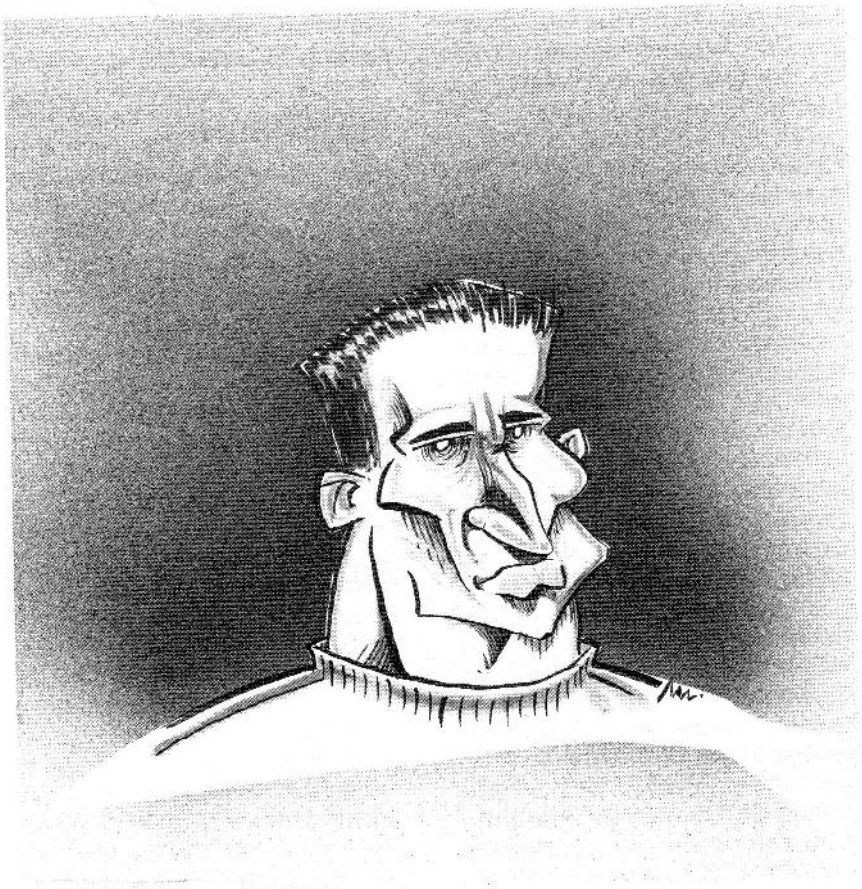
Une heure plus tard, une Rolls Royce s'arrêtera devant l'hôtel et un chauffeur en livrée noire viendra chercher les pjs. Le chauffeur n'est autre qu'un démon au service de Furfur, prince du hard-core. certains éléments pourront éveiller les soupçons des anges : l'auto-radio diffuse une heavy metal absolument épouvantable qu'Arthur, c'est le nom du chauffeur, ne voudra arrêter qu'avec réticence. La conduite d'Arthur est également très « sportive ». 3 km après la sortie de la ville, Arthur enclenchera l'opération destruction : des plaques de blindage se positionneront à la place des vitres et sépareront les passagers du conducteur. Arthur stoppera alors le véhicule, sortira de sous le siège un mini lance roquettes anti-char et après s'être éloigné d'une vingtaine de mètres, fera feu sur la Rolls avant de prendre la fuite (dommage : 1d6+8). Les pjs auront 5 secondes pour réagir contre l'emprisonnement et l'explosion. Si les joueurs se doutent de quelque chose et qu'Arthur ne peut réaliser son plan, il n'hésitera pas à provoquer un *« bel accident »* et à se suicider, espérant entraîner le maximum de monde avec lui.

Après ce facheux incident, la villa de l'ambassadeur n'est qu'à 15 mn de marche. Située au bord d'une oasis, c'est une superbe demeure avec piscine, tennis, bref tout le luxe possible sauf peut être un 18 trous. Evidemment le faux F. Inapt sera surpris de voir arriver les pjs... à pied. Il paraîtra réellement inquiet et ennuyé, d'autant plus que son secrétaire (l'alibi parfait) était partit les accueillir avec le chauffeur et que celui-ci a disparu (quel secrétaire ?). Une 1/2 heure plus tard, une autre rolls arrivera à la villa et le secrétaire en descendra, s'excusant d'avoir manqué les pjs à l'hôtel (Gnomus avait tout prévu, au cas où ; à noter que le secrétaire est totalement innocent).

Le souper sera plutôt tendu, cet incident laissant penser que le plan a été découvert ; c'est pourquoi Frédéric Inapt/Gnomus proposera aux pjs un plan de dernière minute : un traité d'entraide a été signé entre l'Irak et la Jordanie ; les pjs devaient emprunter un avion cargo chargeant des vivres à destination de Bassorah. La chose étant devenue trop risquée, le consul proposera la solution suivante : demain soir, un petit avion chargé de composants chimiques part pour le camp militaire situé à 20 km de Bassorah. C'est là que se trouve l'un des principaux laboratoires de recherche de l'Irak. Le pilote est un agent double. Les pjs pourront voyager dans des compartiments secrets et agir à leur guise une fois dans la place.

Si les pjs font allusion au relais d'Ar Ratbah, Gnomus répondra que cette partie du réseau n'a pas donné de nouvelles depuis 2 semaines et qu'il n'est pas possible de prendre de risque. (En réalité, le démon ignorait jusqu'à l'existence de ce réseau ; il va de soi que sitôt informé, il donnera les instructions nécessaires pour que ce relais soit détruit).
Si les pjs se doutent de quelque chose, ils auront le choix entre feindre de jouer le jeu et partir par leurs propres moyens à Ar Ratbah.

Note : la nuit et la journée qui suivent seront calmes excepté quelques cauchemards que Gnomus pourrait s'amuser à envoyer aux anges qu'il juge les plus faibles mentalement. Mais les joueurs devraient pouvoir récupérer un peu et profiter des soins du docteur de la villa (médecine+2), qui lui est parfaitement intègre. Si vous voulez vous amuser, vous pouvez animer le séjour avec la femme du consul qui cherche désespérément un amant, et sa fille, une jolie garce qui vient d'avoir 18

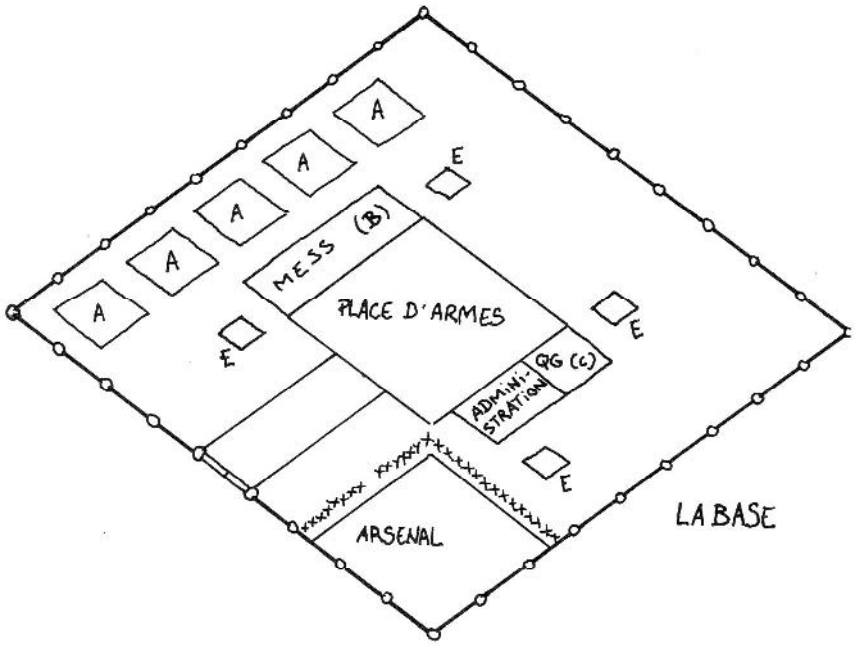


ans. Aucune d'elles ne se doute de la substitution ; il faut dire que le couple fait chambre à part depuis dix ans.

1) Les personnages ne se doutent de rien ou font semblant

Vers 22 h, les pjs seront conduits à un petit aérodrome clandestin. Sur la piste, un seul coucou : un bon vieux bimoteur à hélices comme on n'en fait plus. Sous la cargaison, une cache a été aménagée pouvant contenir 4 personnes dans un confort comparable à celui que doivent éprouver des sardines dans une boîte. Le pilote est un genre de Martin Milan du moyen-orient, plutôt froid mais fier comme un petit ban de son vieux coucou rapiécé. (c'est aussi un démon serviteur de Baal). Après un décollage miraculeux si j'ose dire, l'avion prend sa route à basse altitude pour éviter les radars et autres interceptions aériennes. Les pjs vont alors passer 3 h épouvantables dans un vacarme assourdissant. Je dis 3 h car c'est au bout de ce laps de temps que les anges devraient remarquer, soit que le bruit a cessé, soit que l'avion penche d'une drôle de façon ! Ben Jahmin, appellons le comme ça, a en effet coupé les gaz avant de sauter en parachute. Classique me direz vous, mais ça fait toujours son petit effet, surtout quand le pilote a cadenassé la cache avant de sauter ! Il faudra réussir un jet de force difficile pour débloquer l'ouverture. Ensuite le temps sera compté avant l'écrasement. Si l'un des anges sait piloter, il pourra tenter un atterrissage en catastrophe sinon... il reste un parachute (eh oui, un seul).

Le pilotage de ce type d'avion est relativement facile aussi le jet de piloter se fera-t-il sans modificateur. Dans le meilleur des cas les pjs seront un peu secoués, dans le pire, ils perdront 1d6 points de force selon la marge d'echec. Si l'avion s'écrase, il explosera 10 secondes plus tard (les composants chimiques, c'est instable !) déclenchant l'alerte au camp. Les pjs ont donc intérêt à s'en éloigner au plus vite sous peine d'endurer 1d6+1 points de dommage supplémentaires ! (à réduire d'un par 10 m de distance).



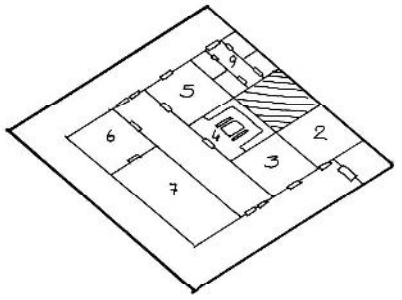
2) les pjs décident de passer par le réseau d'Ar Ratbah

Avec leurs faux passeports, les pjs ne devraient pas avoir de problèmes pour passer la douane. Un bus part une fois par jour d'Amman pour Ar Atbah ; le voyage dure 12h dans des conditions précaires non pas que le bus soit bondé mais à cause de la chaleur et de l' état des routes. Il est quasiment impossible de louer une voiture, encore que dans cette région, il n' y a pas de problèmes pour faire le plein.

L'arrivée

Ar Atbah est une petite ville calme si l'on excepte la situation de couvre feu et l'installation d'un camp militaire à proximité qui réquisitionne la plupart des denrées. Vous pouvez décider de faire arriver vos joueurs juste aprés l'intervention démoniaque ou pendant.

A) S'ils arrivent juste après, ils seront attirés par les flammes en provenance d'un quartier aisé. Les gens se terrent dans leur demeure et la maison est complètement calcinée. Si les pjs interrogent les voisins, ceux-ci aprés moult réticences leur apprendront qu'un commando de l'armée vient d'arrêter un traitre à l'état, et l'a emmené pour l'interroger (ce commando est en réalité un groupe de 4 démons de BAAL chargé d'obtenir un maximum d'info et d'exécuter l'ange). Au moment de leur arrivée les pjs apercevront un enfant de dix ans tenant quelque chose dans ses bras et courant en sens inverse. s'ils le rattrapent et arrivent à le mettre en confiance, il leur apprendra qu'il allait souvent chez Mr AMAL qui était très gentil avec lui. Il s'y trouvait quand l'armée est arrivée et Mr AMAL lui a donné cette malette en lui disant de se sauver très vite et de ne la donner qu'à des Sahib qui parlent français (note : Ali a pris la malette mais est resté à proximité pour voir ce qui se passait. Il a alors été paralisé par la peur et vient juste de reprendre ses esprits. Les seuls mots français qu'il connaît sont : *« bonjour, oui, non, Paris, merci »*, le reste, ce n'est pas du français !).



La malette contient une carte de l'Irak avec les emplacements des points stratégiques ; une croix a été rajoutée sur l' emplacement de la base de Bassorah avec les annotations suivantes : *« Armes chimiques nouvelles, agir avant le 12* (il ne reste donc que trois jours aux pjs pour intervenir). Se trouve aussi dans la malette un plan schématique de la base de Bassorah (voir carte 1).

B) Si les joueurs arrivent pendant l'action, ils trouveront l'ange de Didier aux prises avec les 4 démons de BAAL. A eux d'engager le combat sachant que personne n'interviendra, du moins le temps que la nouvelle parvienne au camp militaire : 8 h si les 4 soldats démons sont éliminés, 2 h si l'un d'eux arrive à s'enfuir (caractéristiques en annexe). Dans ce cas, pas de malette : AMAL leur fournira lui même ces renseignements.

N.B. *:* si l'un de vos joueurs a trouvé la mort, vous pouvez très bien lui donner le rôle d'AMAL à jouer (voir caractéristiques en annexe).

Sa demeure est une petite maison confortable, dont la seule originalité réside dans le matériel radio amateur qui se trouve dans la cave. Il possède une voiture tout terrain et une réserve d'essence suffisante pour atteindre Bassorah.

Le trajet jusqu'à Bassorah en voiture prend 2 jours. A vous de le mouvementer à votre gré pour garder la tension, mais tenez compte du fait que c'est la dernière occasion pour les pjs de récupérer un peu.

TROISIÈME PARTIE : DANS LA GUEULE DU LOUP!

Les pjs devraient avoir échoué à, au plus, 1 km de la base de Bassorah. Quelques joueurs en provenance de celle-ci sont visibles et devraient leur permettre de se repérer. Si l'avion a explosé, une dizaine de patrouilles partiront dans la direction de la carcasse et les pjs disposeront d'un temps trés limité avant que l'alerte ne soit donnée (à moins bien sûr, qu'ils n'éliminent toutes les patrouilles ; mais ce sont des êtres humains...). Pour les patrouilles voir en annexe.

La Base

C'est un carré de 2 kms de côté, limité par des clôtures électrifiées, des tourelles sont placées tous les 200 m. Elles sont en béton et font 6 m de hauteur abritant chacune 2 gardes. De plus des patrouilles de 2 soldats accompagnés de chiens passent toutes les 10 mn. La relève a lieu toutes les 3 h. Il devrait être relativement facile de surprendre des soldats sur la fin de leur veille et de les assommer afin d'enfiler leurs uniformes. Il faudra alors agir avant que l'alerte ne soit donnée.

Description

A) Baraquements des soldats : grandes tentes, abritant une cinquantaine de militaires dans un confort plus que précaire ; la plupart devrait dormir. Si l'alerte est donnée, il y a environ 5 000 soldats dans le camps qui seront près au combat dans les minutes qui suivent!

B) Le Mess : immense bâtiment préfabriqué, divisé en une dizaine de réfectoires, plus une cuisine.

C) Le Q. G des officiers : autre bâtiment préfabriqué où deux gardes sont postés en permanence. Il abrite une cinquantaine de personnes dont le général Ali Be Good et sa femme. Les officiers disposent dans ce baraquement de leur propre cantine et de chambres doubles, avec bloc sanitaire, placées autour de la salle de briefing.

D) Les blocs sanitaires : ce ne sont ni plus ni moins que des latrines creusées à la périphérie du camp. L'eau est bien sur rationnée et les soldats de base doivent faire leur toilette aux rares puits qui parsèment le camp et dont l'accès est gardé.

E) Les puits : l'eau en est tiré chaque matin et circule dans de gigantesques gouttières où les soldats font leur toilette et leur provision d'eau pour la journée.

F) Le Bunker : les pjs devraient être attirés par le fait que c'est le seul bâtiment en dur de la base ; c'est là que se trouve le laboratoire de recherches en chimie et qu'oeuvre les démons d'Uphir, prince de la pollution.

G) L'arsenal : immense hangar, très bien gardé (une cinquantaine de gardes en permanence), contenant environ 50 chars d'assauts, 100 auto mitrailleuses et autant de jeeps, plus une trentaine de camions de transports. Y sont aussi stockées toutes les munitions qui vont avec.

Note : Si F. Inapt/Gnomus n'a pas été éliminé par les anges, les démons de la base seront au courant de l'arrivée de ceux-ci et seront sur leurs gardes. Le camp n'est pas assez infiltré par Satan pour que l'alerte générale soit déclenchée sur cette information, mais les démons essaieront de tendre un piège aux anges dans le bunker afin de les capturer et de les utiliser comme cobaye.

Les seuls démons infiltrés dans le camp sont les scientifiques du laboratoire sous la direction de Saarh Lay Nhen, serviteur

d'Uphir et Raluca, démon de grade 3 sous la tutelle d'Andréalphus, la femme du général Ali Be Good. Le général est totalement possédé par cette dernière, ce qui permet aux démons d'oeuvrer en toute tranquilité dans l'enceinte du camp. Elle ne prendra aucun risque en cas de bataille et prendra la fuite à la moindre anicroche, ne révélant sa nature démoniaque qu'en dernier recours.

DESCRIPTION DU BUNKER

1) L'entrée est fermée par une porte blindée, gardée par deux soldats d'élite (la clé est sur l'un d'eux). Outre les scientifiques, seuls sont autorisés à entrer le général et sa femme. la porte donne sur un escalier qui s'enfonce dans le sol sur une vingtaine de mètres.

2) et 3) Chambres : dans le style abri anti-atomique, on n'y trouve que le strict nécessaire : 2 lits, une petite table vissée au sol, TV, cabinet de toilette. Elles sont toutes deux dans un désordre indescriptible.

4)Cuisine/salle à manger : table et bancs vissés au sol, une cuisinière sale, de la vaisselle partout, et de nombreux placards contenant de la nourriture lyophilisée pour 6 mois.

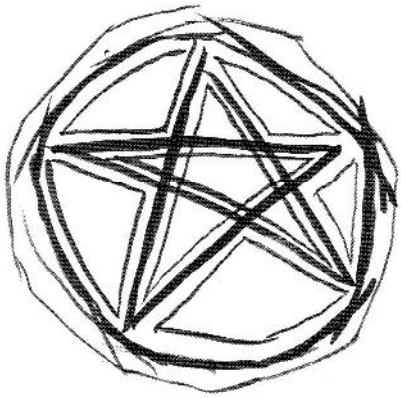
5)Les portes sont blindées et verrouillées. C'est la salle d'informatique : ici sont classés toutes les données des recherches chimiques sur disquettes et les plans de Baal sur l'Irak. Un jet d'informatique difficile permettra outre les données du nouveau gaz XB07ZO2, d'obtenir la liste des infiltrations de Satan en Irak. Citons en exemple :
- *Le président irakien :* Baal lui même!
- *Son porte parole :* Gyr Oddhon, serviteur de Nybbas, prince des médias
- *Le président de l'ONU :* Feh-Jan : adepte de Malphas, prince de la discorde
- *Responsable du service recherche :* Saarh Lay Nhen, serviteur d'Uphir, prince de la pollution
- *Chef du parti sioniste :* Ahleess Quah le Zélote, serviteur de Bélial, prince du feu
- *Consul de France en Jordanie :* Gnomus, sbire de Beleth, prince des cauchemards
- *Femme du général Ali Be Good :* Raluca, disciple d'Andréalphus, prince du sexe
- *Premier secrétaire du roi de Jordanie :* Graav, serviteur de Mammon, prince de la Cupidité

Bref, de quoi être plus que surpris...
Il y a toujours au moins un démon dans cette pièce !

6)C'est la salle où sont rangés tous les produits chimiques et appareillages ; à vous d'imaginer toute sorte de produits rigolos à effets divers et variés.

7)Le labo : équipé avec les dernières technologies en matière de biochimie. Cette salle d'expérimentation est à la pointe du progrès. Si les pjs surprennent les démons ceux-ci seront en train de tester un nouveau gaz corrosif sur un otage américain, attaché dans une bulle hermétique. L'otage est en état de décomposition avancée, genre scorbut, gangrène, lèpre et sida réunis!Attention aux explosions qui libèreraient alors le gaz XB07ZO2! (Dommages : 1pt de force par round pendant 1d6rounds, puis un par jour pendant 1d6 semaines ; possibilite de résister avec un jet de force difficile, à lancer chaque fois!) dans tout le bunker.

9)Les réserves de cobayes : des cachots vétustes recouverts d'une paroi de plomb. Quelques créatures qui furent des êtres humains, attendent...



Si les pjs arrivent jusque là et découvrent la disquette informatique, ils devraient comprendre qu'ils ont à faire à un trop gros gibier (sans compter qu'à cette heure là, le bunker sera sûrement cerné!) Ils devraient alors penser à appeler de l'aide : c'est le moment d'enclencher le briquet Help ; les pjs seront alors rappelés *« là haut »* pour y faire leur rapport. Si ils sont arrivés trop tard ou bien ont échoué, l'arme chimique XB07Z02 sera alors testée à grande échelle... sur Israël, provoquant une jolie guerre atomique !

Si vos joueurs sont en difficulté dans la base ou qu'ils s'en tirent avec un peu trop d'aisance (ce qui m'étonnerait fort mais...), vous pouvez faire intervenir Rambo !

Rambo, ange de Michel, a en effet reçu pour mission de libérer des otages importants avant l'offensive américaine, mais cette andouille s'est trompé de base et débarque au beau milieu du camp en parachute, donnant immanquablement l'alerte, ou faisant diversion si c'est chose faite ; sa valeur au combat n'a

d'égal que son manque de finesse et de discrétion ! (caractéristiques en annexe)

Bilan : voici le barème de réussite

Empêcher l'arme chimique d'être lancée :	20 pts
Découvrir le fichier info :	40 pts
Tuer Saarh Lay Nhen :	10 pts
Tuer Gnomus :	10 pts
Par démon détruit :	1 pt
Par humain tué :	-1 pt
Réussite totale :	75 pts et plus
Réussite normale :	41 à 74 pts
Échec :	40 et moins

Les récompenses seront accordées par Dominique ; si les joueurs réussissent leur mission, Dieu décidera de faire intervenir quelques archanges directement et Happy-end, sinon, à vous de continuer la campagne !

ANNEXES

Listes des pjs

Peter Arafih : contrebandier.
Peter connaît bien la région qu'il fait visiter aux touristes les beaux jours ; la situation l'a condamné à se recycler et il est désormais passeur de toutes sortes de choses. C'est un homme de confiance, qui, s'il ne va pas jusqu'à risquer sa vie inutilement, possède un grand sang froid et un flegme très britannique : il ne s'étonne de rien et ne pose jamais de question.

L'AVENIR
EN DIRECT C'EST :
3615 HORO

Caractéristiques : F2/A2/PE2/PR1/VO3/AP2
Compétences : Voiture + 1/Camion : 0/Arme de poing : 0/Arabe : + 2/Français : + 1/Anglais : + 2/Baraun : + 1
Possessions : une voiture tout terrain, un revolver cal. 22

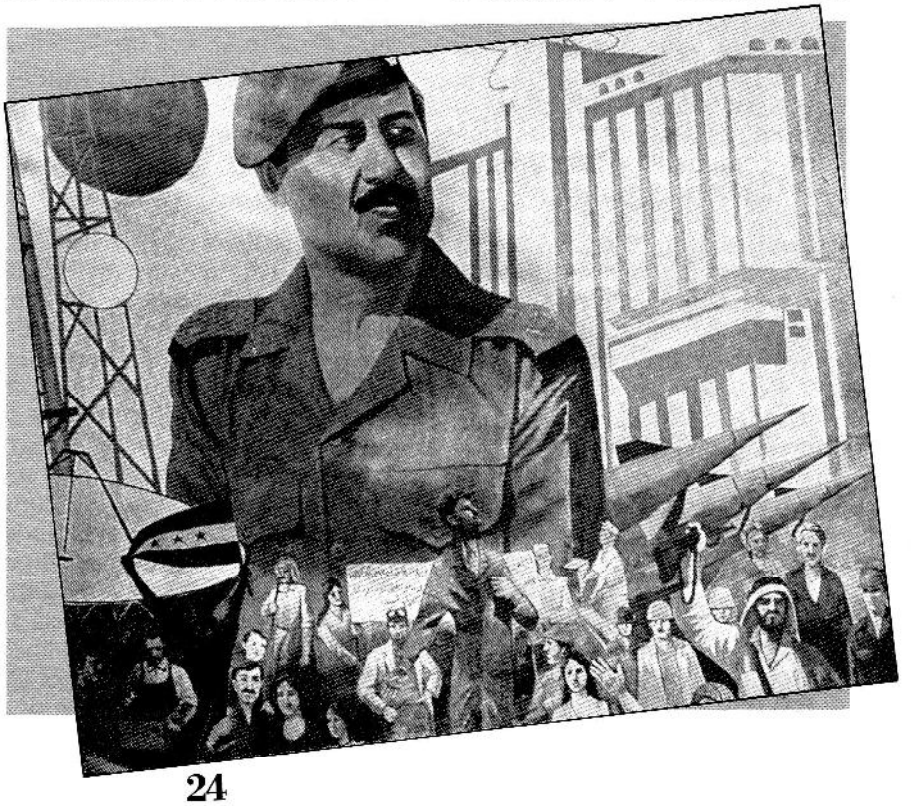
Les brigands du défilé : F2/A2/PE1/PR2/VO1/AP2
Compétences : équitation : + 1/ arme d'épaule : + 1/ esquive : 0/anglais : 0
Possessions : une jeep et 6 chevaux ; carabine pour 8 d'entre eux, M16 pour les deux autres. Il est possible de trouver leur butin dans le temple : juste de quoi perdre du temps (pour un ange).

Arthur, le chauffeur : démon de Furfur
Caractéristiques : F4/AG3/PE2/PR4/VO2/AP2/
Compétences : voiture : + 1,/ Lance rocket : + 2/ esquive : 0/ arme de contact : 0
Pouvoirs : suicide : + 1/Griffes (113) : 0/violence (145) : + 1/bond (333) : 0
violence (654)
Equipement : un lance rocket, un cal. 44, la voiture.

Frédéric Inapt/Gnomus : démon de Beleth : F : 1/AG : 2/PE : 4/PR : 4/VO : 5/AP : 2
Compétences : Arabe : + 2/anglais : 0/Baratin : + 2/savoir faire : + 1/ discussion : + 1
Pouvoirs : Cauchemards (322) : + 2/Sommeil (132) : + 1/absorption de volonté (141) : 0/Non détection (222) : + 2/Réduction : + 1
Gnomus évitera par tous les moyens de recourir à la violence. Si jamais il est détecté il appellera en renfort ses gardes du corps (militaires type armé de M16).

Ben Jahmin, pilote : démon de Baal
F : 4/AG : 3/PE : 3/PR : 3/VO : 3/AP : 2/
Compétences : avion : + 2/arme de poing : + 1/saut parachute : + 1/esquive : + 1
Pouvoirs : armure (211) : + 1/griffes (113) : 0/vol (332) : 0
Possessions : outre le coucou, un cal. 44
Si il est surpris avant d'avoir mené à bien sa mission, il ouvrira la porte et sautera sans parachute!

Les 4 démons d'Ar Ratbah : serviteurs de Baal :
Caractéristiques : F : 4/AG : 4/PE : 2/PR : 4/VO : 3/AP : 1
Compétences : Tactique : + 1/esquive : + 1/arme d'épaule : + 1/arme de



contact : +1/voiture : +1
Pouvoirs : Art de combat : +1/Feu (121) : 0/Armure (211) : 0/
Equipement : une jeep, chacun un M16 et un couteau de commando.
Ces démons sont stéréotypés afin de rendre la gestion du conflit plus rapide mais rien ne vous empêche de les personnaliser. Ils éviteront autant que possible de montrer leurs pouvoirs devant les villageois.

Amal, ange de Didier, archange de la communication :
Caractéristiques : F : 3/AG : 2/PE : 5/PR : 3/VO : 5/AP : 2
Compétences : Arabe : +2, Français : +2, Discussion : +1, discrétion : 0/Voiture : 0
Pouvoirs : Message officiel : 0/Communication (344) : +1/son (123) : 0/ régénération (226) : 0/mégalomanie (633)
Equipement : tout ce que peut contenir une maison bourgeoise au moyen orient, plus une voiture tout terrain, un revolver cal. 22 et une trentaine de balles ainsi qu'une paire de talkie-walkies de portée 1km.
C'est sans doute la mégalomanie d'Amal qui l'a révélé à Satan, en effet celui-ci est persuadé d'être le James Bond du paradis, l'élément vital, la clé de voute du réseau. Les pjs ne connaissant pas la réalité ni la valeur de ses connaissances, il peut les mener en bateau un bon moment mais n'étant pas un foudre de guerre, sa morgue laissera la place à la plus extrême prudence dans un combat.

Patrouille type irakienne : une jeep contenant 4 militaires type (voir règles) armés de M16, suivie d'une auto mitrailleuse contenant 3 soldats et une arme type M60 montée sur trépied.

Les gardes du camp : au nombre de deux ils patrouillent avec des chiens :
F : 2/AG : 2/PR : 2/PE : 3/VO : 1/AP : 1
Compétences : arme d'épaules : +2, arme de contact : 0;
Tactique : +1

Les chiens : F : 2/AG : 3/PR : 2/PE : 3/VO : 1/AP : 1/ corps à corps : + 1/lister : + 1

Les gardes d'élite : F : 3/PR : 2/AG : 2/PE : 2/VO : 2/AP : 1
Compétences : arme d'épaules : +2/arme de contact : +1/corps à corps : +1 même armement que les autres soldats mais ceux-ci n'ont aucune chance de dormir !

Raluca, démone d'Andréalphus :
Caractéristiques : FO : 2/AG : 3/PR : 2/PE : 3/VO : 4/AP : 4
Compétences : esquive : +1/Séduction : +3/Baratin : +2/Acrobatie : 0/Manipulation : +1/corps à corps : 0
Pouvoirs : Charme (131)+1/absorption d'énergie sexuelle : +1/communication (344) : séduction+3/Paralysie (135) : 0
Son comportement est décrit plus haut.

Saarh Lay Nhen : serviteur d'Uphir :
Caractéristiques : FO : 2/AG : 3/PR : 4/PE : 4/VO : 4/AP : 1/
Compétences : Chimie : +3/médecine : +1/informatique : +1/tactique : +2
Pouvoirs : Vengeance toxique/acide (126)+1/acide (165)+1/liquéfaction : 0

Chef de la recherche irakienne, c'est l'archétype du savant fou, ne reculant devant rien pour avancer dans sa science. D'apparence plutôt chétive et négligée, il est en fait un adversaire très rusé et dangereux : il est impatient de tester son invention, le gaz XB07ZO2 à grande échelle.

Bev laarq : serviteur d'Uphir :
Caractéristiques : FO : 3/AG : 3/PR : 5/PE : 3/VO : 3/AP : 1
Compétences : chimie : +2/manipulation : +1/mécanique : +1/lancer : 0/esquive : 0

QUE VA-T-IL SE PASSER LE 1er JANVIER 1991 ? *

* LES ÉPHÉMÉRIDES 91, L'AGENDA DE VOTRE SIGNE ASTROLOGIQUE VOUS REPOND (VENTE EN GRANDS MAGASINS).

CIEL
MA VOYANCE
3615
L'AVENIR

Pouvoirs : immunités aux maladies (212)/acide (165) : 0/glace (251) : 0/forme gazeuse (335) : 0
Bev-Laarq est l'assistant de Saarh Lay Nhen ; dangereux mais incapable d'initiative, il sera toujours dans l'ombre de son chef de labo.

Toun ych, disciple de Vapula, prince de la technologie :
Caractéristiques : FO : 3/AG : 2/PR : 4/PE : 2/VO : 5/AP : 2
Compétences : informatique : +2/électronique : +2
Pouvoirs : Invention : +1/champ de force (251) : 0/Douleut (144)+1/ Energie (123)+2
Toun ych est le coordinateur de l'équipe ; c'est lui qui synthétise le travail et enregistre les résultats. Il cherche actuellement un moyen de tansporter le nouveau gaz et de le diffuser. Il passe les 3/4 de son temps dans la salle informatique.

Note : aucun de ces démons n'est armé mais tous 3 possèdent des masques à gaz et combinaisons étanches censées les protéger de leurs armes chimiques (en réalité le gaz XB07ZO2 est tellement puissant que ces combinaisons seront rongées en l'espace de cinq mn).

Rambo, ange de michel :
Caractéristiques : FO : 5/AG : 4/PR : 4/PE : 3/VO : 2/AP : 2
Compétences : arme lourde :

NOM: FLORENT ROMANIUK

Supérieur: LAURENT ARCHANGE DE L'EPEE

Couverture: PROFESSEUR D'ESCRIME ET D'ARTS MARTIAUX

Description: ANGE NIVEAU 1 - SERVITEUR DES PORTEURS D'EPEE

FORCE: 6	AGILITE: 4	PERCEPTION: 2
PRECISION: 4	VOLONTE: 3	APPARENCE:2

TALENTS	Niveau
ARME DE CONTACT	+3
ESQUIVE	+2
ANGLAIS	+1
TACTIQUE	0
CORPS A CORPS	+1
ACROBATIE	0

POUVOIRS	Niveau	Numéro
JUSTE LAME	+2	SPECIALE
ARMURE	0	211
VOLONTE SUPRA-NATURELLE	0	221
ATTAQUES MULTIPLES	+1	113
COUP DE POING	+1	112
FORCE	/	351
EPEE BENITE	/	411
ARMES A DISTANCE	/	655
INTEGRISME	/	656
BOND	+1	333

BLESSURES	6
POUVOIR	18

Equipement:
1 EPEE BENITE

Serviteurs

NOM: JEAN-MARC DEPIERRE (AN

Supérieur: GUY, ARCHANGE DES

Couverture: MEDECIN SANS FR

Description: ANGE NIVEAU 2 : A

FORCE: 3	AGILI
PRECISION: 3	VOLO

TALENTS	Nive
MEDECINE	+
ANGLAIS	+
ARABE	0
VOITURE	0

BLESSURES	3
POUVOIR	20

Equipement:
UNE TROUSSE DE MEDECINE, CONTENANT SERUMS, VACCINS, CHLOROFORME, ANESTHESIANT,

Serviteurs NEANT

NOM: JEAN DUCERCLE

Supérieur: JEAN-LUC ARCHANGE

Couverture: INSPECTEUR DE L

Description: AMI DES OPPRIMES

FORCE: 5	AGIL
PRECISION: 3	VOLO

TALENTS	Niv
ARME DE CONTACT	+
ESQUIVE	+
COURSE	+
VOITURE	+
BARATIN	+
CROCHETAGE	0

BLESSURES	5
POUVOIR	23

Equipement:
/

Serviteurs

MAGNA VERITAS

+1/Arme de contact : +1/Esquive : +1/corps à corps : +1
Pouvoirs : Maîtrise : M60 +1/combat (346) : +2/Attaques multiples (113) : +2/armure corporelle : +2 accès de colère : 665/intégrisme (656)
sans commentaire...

Si vous voulez faire jouer ce scénario avec les règles de James Bond ou de Trauma, il vous suffit d'en enlever tout l'aspect surnaturel en remplaçant par exemple, les démons par des agents irakiens.
Il est également possible de le faire jouer pour In Nomine Satanis : Les Pjs seront alors envoyés par Andromalius qui trouve que Saddam Hussein va trop loin et enquêter sur les agissements de Baal et d'Uphir, qui n'ont bien sur pas l'approbation de Satan. Si vous êtes vraiment vicieux vous pouvez aussi estimer que Saddam Hussein est un ange de Laurent qui a découvert un vaste complot dans les milieux pétroliers koweitiens et qui n'a trouvé qu'une méthode « expéditive » de résoudre le problème (genre Laurent ou Michel). Le choix est votre.

HENRI FLOTTES
de POUZOLS

Notre prochain numéro, le 22 c'est pour très prochainement bientôt!

GDR)

RSSEURS

IERES

DES MEDECINS

3 | PERCEPTION: 4

:5 | APPARENCE:2

POUVOIRS	Niveau	Numéro
GUERISON	+2	SPECIAL
REGENERATION	+1	226
IMMUNITE AUX MALADIES ET AUX POISONS	/	212
GUERISON DE MALADIES	+1	151
PARALYSIE	+1	135
COUVERTURE : MEDECIN	/	232
LIEu : MEDECIN DU MONDE	/	452
ABSORPTION : COLERE	+1	145
FAIBLESSE : MANCHOTS	/	612

ROTECTEURS

ADE DES STUPS

NIVEAU 2

3 | PERCEPTION: 2

4 | APPARENCE:3

POUVOIRS	Niveau	Numéro
ARMURE	+1	211
CONVERSION	+2	256
CHAMP MAGNETIQUE	+1	254
SACRIFICE ULTIME	+2	SPECIAL
TELEKINESIE	+1	126
FAIBLESSE VOLONTE	+1	162
SUPRA-NORMALE	0	221
COUP DE POING	+2	112
ALBINOS	/	624

NOM: AYMERI ROUDIER (ANGE JUSTINIEN)

Supérieur: MATHIAS, ARCHANGE DE LA CONFUSION

Couverture: AGENT SPECIAL DE LA DST (INFORMATICIEN)

Description: ANGE NIVEAU 1 : SERVITEUR DES DELATEURS

FORCE: 2	AGILITE: 3	PERCEPTION: 5
PRECISION: 2	VOLONTE: 6	APPARENCE:3

TALENTS	Niveau
ESQUIVE	+1
ARABE	+1
AVION	+1
INFORMATIQUE	+3
DISCRETION	+3
ARME DE CONTACT	+1

BLESSURES	2
POUVOIR	19

Equipement:
1 - 32 NALTHER PPK
1 PC PORTABLE IBM CONNECTABLE A DISTANCE

POUVOIRS	Niveau	Numéro
APPARENCE		
DEMONIAQUE	+2	SPECIAL
POLYMORPHE	0	266
DANGER	+1	315
RUSE	/	345
VOLONTE	/	353
SCIENTIFIQUE	/	343
EAU BENITE	+1	124
CAMELEON	0	262
LUXURE	/	663

Serviteurs

PAVE
D'OUTRE MONDE

X-MEN CONTRE FATALIS 1, FATALIS 2 ET BIEN D'AUTRES...

MODULE MARVEL SUPER HEROES (règles avancées)

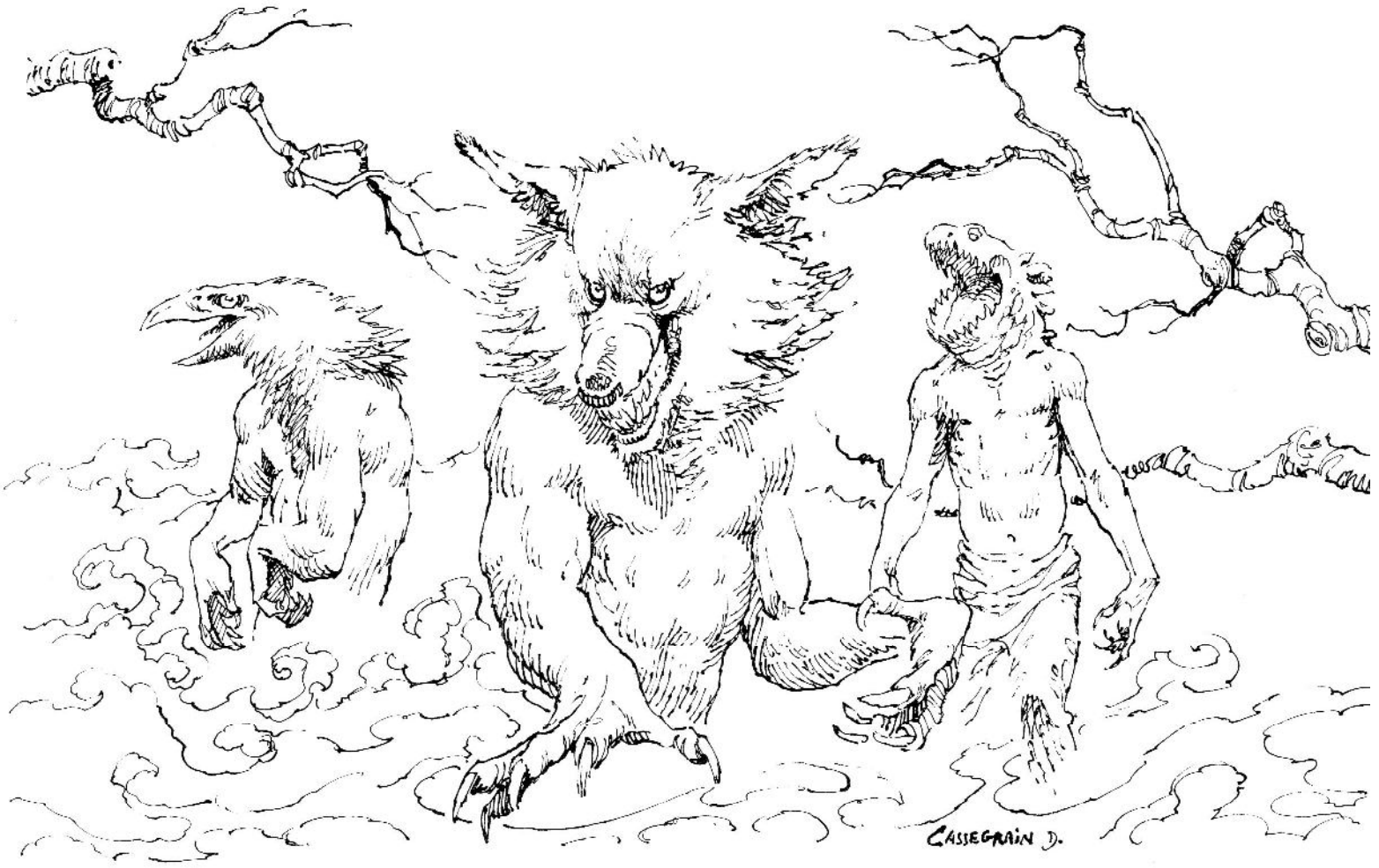
CHAPITRE 1 : L'HISTOIRE

Alors qu'il avait impérialement triomphé du Beyonder lors des guerres secrètes, le Docteur Fatalis fort de ses nouveaux pouvoirs ne put néanmoins résister longtemps aux assauts cosmiques du Surfer d'Argent et de Terrax. Après une résistance héroïque, il fut terrassé et son corps vide de toute vie s'étala misérablement sur le sol sanglant. Fatalis était-il enfin mort ? Et bien non. Notre prodigieux génie utilisant une habileté qui lui fut enseignée par la race ovoïde, échangea son esprit avec celui d'un humain présent dans la foule.

Toutefois, en Latverie, les robots de Fatalis ayant été spécialement programmés à cet effet entamèrent la procédure *« succession »*. Non contents de consacrer Kristoff, neveu de Victor, roi de Latverie, ils lui conférèrent les mémoires de ce dernier, stockées dans un ordinateur ultra-perfectionné afin que Kristoff s'identifie entièrement à Victor et oublie tout de sa vie antérieure. L'opération fut stoppée prématurément et Kristoff n'eut de Fatalis que les mémoires d'enfance et d'adolescence (25 ans). Le voici donc repartit logiquement sur les traces de son oncle. Il décida donc, comme le fit ce dernier, quelques années plus tôt, de rallier à sa cause les X-MEN, ces mutants hors-la-loi, ou du moins les asservir.

A cet effet, un plan diabolique, telle une gangrène fleurissante, prit lentement racine dans son cerveau dégénéré. D'abord, il lui faudrait isoler les X-MEN du reste du monde. Profitant de l'aide précieuse de ses amis L.M.C., Commando Mutant de Latverie, formé par trois frères issus de la noblesse latverienne, rejetés par celle-ci à cause de leur nature mais accueillis à bras ouverts par Kristoff.
Ainsi, se faisant passer pour les X-MEN, les frères Von Haasen jetteront le trouble afin de discréditer à jamais les mutants. Dans cette perspective, ils s'attaqueront aux deux plus beaux symboles de l'Amérique : la foule innocente et sans défense, la statue de la Liberté. Une fois rejetés par tous, les X-MEN n'auront qu'une alternative : accepter ou non l'asservissement à Fatalis. Pour éviter toute surprise ainsi que toute intervention extérieure, Fatalis a décidé d'utiliser sa machine de distortion temporelle. Les X-MEN seront prisonniers d'un univers parallèle entièrement contrôlé par Fatalis depuis son sombre repaire de Latverie.

Aussi a-t-il décidé de les soumettre à un test. S'ils survivent aux diaboliques épreuves,



peut-être leur accordera-t-il l'honneur de le servir. **ALEA JACTA EST!**

CHAPITRE 2 : L'AVENTURE

Samedi 13 décembre, 17 h 20 :

Les X-MEN sont tous réunis dans l'enceinte sécurisante de l'école pour mutants, fondée par le regretté professeur Xavier à Salem dans la banlieue de New York. Magnéto, l'ennemi de toujours, est désormais en charge des nouveaux mutants. Alors que ces derniers se prélassent devant la télévision, ils s'aperçoivent avec horreur que le match de catch qui va bientôt commencer opposera E.T. et Mister T à Dark Vador et Jaws 2. Ils ne savent pas qu'ils risquent de rater un spectacle beaucoup plus effrayant : Serval Ororo Diablo Colossus s'entrainant dans la salle des dangers, avec Magnéto aux commandes.

La salle des dangers

Note au DM : ce passage est destiné à familiariser les joueurs avec leurs pouvoirs. Veillez à ce que chacun ait bien assimilé le système de *« jets de dés »* (voir appendice).

Cette salle d'une technologie remarquable procède à moitié de systèmes hologrammiques et de mécanismes divers ne dépassant jamais (40).
Magnéto contrôle les robots, quant aux hologrammes et autres mécanismes, ils sont entièrement programmés et ne s'arrêteront qu'en cas de danger de mort.

Pour Serval : des projectiles tranchants lui sont envoyés par une machine au rythme de 1/T puis 2/T puis 3/T.
Tir : (30)
Dégâts : 10 Résistance : 20
Serval peut parer, éviter ou même attraper les projectiles en plein vol.
Pour Diablo : il doit faire face à 4 robots escrimeurs télécommandés par Magnéto.
Combat : (20)
Dégâts : 10
Points de vie : 40
Armure : 6
Diablo peut éviter, parer, combattre par téléportations multiples.
Pour Storm : soumise à des vents violents elle est la cible de lourds rochers projetés par d'immondes géants au rythme de 1/2 T.
Vents : 40
Tir des Géants : 20
Dégâts : 20
Orogo peut contrôler les vents, éviter ou détruire les rochers.
Pour Colossus : écrasé par une

presse hydraulique il est soumis à des températures allant de -40 à 80 degrés celsius.
Force de la presse : 40
Effets températures : décalage d'une colonne vers la gauche. Colossus risque de se faire broyer s'il rate ses jets de force.

Note au DM : vous êtes libre d'ajouter les décors et descriptions de votre goût. De plus il vous est formellement recommandé de créer des interactions entre les divers tests. Exemple : la machine de tir tente également de toucher Diablo, les géants écrasent Serval ou Colossus de leurs rochers, etc... ceci afin d'apprendre aux joueurs à agir en groupe.

Samedi 13 décembre, 17 h 30 :

L'entraînement dans la salle des dangers ne doit pas durer plus d'une dizaine de minutes. S'il n'est pas encore terminé, des cris d'effroi viennent y mettre fin, ce sont ceux des nouveaux mutants. Seul Magnéto peut les entendre, néanmoins il peut rapidement mettre un terme à l'entraînement. La raison semble en être les images d'un reportage en direct d'une équipe de la NBC, d'autant plus étonnantes qu'elles montrent Serval et Colossus attaquant les foules innocentes de la cinquième avenue, soumises à un véritable carnage. Ils ajoutent même avant d'écraser les journalistes sous un bus : *« Quand son flambeau s'éteindra et que sa couronne tombera à l'eau, plus rien n'empêchera les mutants de dominer le Monde ».*

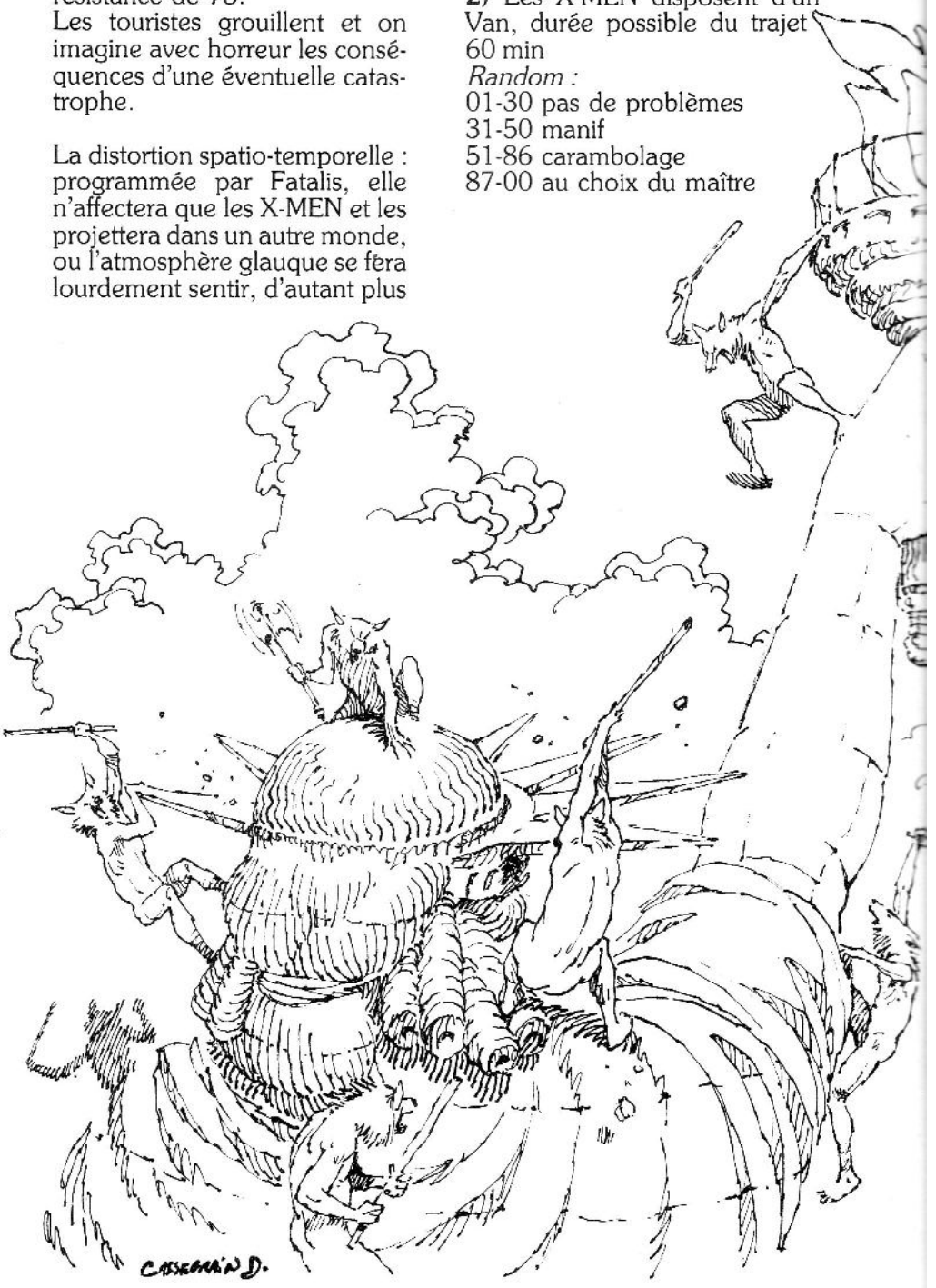
La statue de la liberté

La réponse à l'énigme peut toujours être fournie par Cerebro, l'ordinateur central. Bien sûr, vu leur localisation les deux frères y seront présents bien avant nos amis, ce qui leur laissera juste le temps de placer la bombe. La bombe, de grande puissance, sera camouflée par Georg, déguisé en responsable du service d'entretien. Il la posera dans le cou, et seul un jet d'intuition volontaire peut faire prendre conscience de sa présence.
Dégâts : 40 (à moins de 2 mètres)
20 (de 2 à 20 mètres)
Heure d'explosion : 18 h 02
Les lieux : l'île fait 500 m de long et 140 de large, distante de 3 Km de Manhattan et de 1 Km des garde-côtes les plus proches. La statue se trouve sur le bord inférieur (pointe sud-ouest), ses fondations ont une résistance de 75.
Les touristes grouillent et on imagine avec horreur les conséquences d'une éventuelle catastrophe.

La distortion spatio-temporelle : programmée par Fatalis, elle n'affectera que les X-MEN et les projettera dans un autre monde, ou l'atmosphère glauque se fera lourdement sentir, d'autant plus qu'il n'y a aucune autre présence humaine. Elle se produira à 18 h 03.

Moyens de déplacement :
1) Aérien
2) Motorisé

1) Par voie aérienne le trajet mettrait de 20 à 25 min
Random :
01-80 pas de problèmes
81-86 tempête de neige (30)
87-00 apocalypse climatique (50)
2) Les X-MEN disposent d'un Van, durée possible du trajet 60 min
Random :
01-30 pas de problèmes
31-50 manif
51-86 carambolage
87-00 au choix du maître



Note au DM : la moindre perte de temps peut être fatale.

Arrivée à la statue

En fonction du temps qu'ils auront mis pour parcourir la distance (comptez 1 min de pénalité pour tout inconvénient mineur et 2 à 5 min pour tout inconvénient majeur, bien sûr vous jugerez les joueurs sur leur façon d'arborer les problèmes et de les résoudre), les X-MEN peuvent arriver avant ou après l'heure d'explosion.
Interventions : Thor (voir appendice), Garde-côtes (voir appendice), Equipes de reporters (voir appendice)

Si les X-MEN arrivent avant l'explosion : ils verront surgir des cieux Thor tel l'ange vengeur. Ce dernier, persuadé d'avoir trouvé les tueurs fous, n'hésitera pas à faire appel à son contrôle sur les éléments et à sa force brute. Néanmoins, si le contexte le permet, il est prêt à ne pas leur flanquer une raclée à condition que ces derniers s'en remettent entièrement à lui.

S'ils arrivent après l'explosion : malheur à eux!!!! Thor sera impitoyablement borné et déterminé à les réduire en bouillie au grand contentement des équipes de reporters (bonjour le spectacle). Il disposera en outre d'un appui logistique dans la présence des garde-côtes (nombre : 3 dés 10).

La distortion spatio-temporelle : elle se produit donc à 18 h 03. Si les X-MEN ne sont pas encore arrivés à la statue ils seront soudainement aspirés par une force incontrôlable et soumis à l'horrible spectacle d'une statue décapitée et dont la poitrine saigne abondamment au point de faire apparaître cette phrase : *« Du sang elle a la couleur, du bruit des bottes et de l'ours elle résonne ».*

Note au DM : à partir de maintenant tout doit avoir des allures de cauchemard, n'oubliez pas que Fatalis a décidé d'éprouver

Character Information Sheet

NPC
Player Name

THOR D'ASGARD — **Hero's Name**
VENGEURS — **Group Affiliation**
NEW YORK — **Base of Operations**

Hero's Identity ☐ Secret ☒ Public
IMMORTEL — **Age**
ASGARD — **Origin**

Primary Abilities

		Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F	COMBAT			100	
A	AGILITÉ			20	
S	FORCE			100	
E	ENDUR.			100	
R	INTELL.			6	
I	INSTINCT			20	
P	PSYCHÉ			50	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
320	76	20	75

Special Abilities

Powers : ARMURE : (20)
MJOLNIR marteau enchanté : (CLASSE 3000)
— VOLER : (150)
— CONTROLE DU TEMPS : (100)
— VOYAGE A TRAVERS LES DIMENSIONS : (50)
— BOUCLIER : (30)
Mjolnir peut être lancé à 180 m, revient le round suivant

Talents :

Advancement Fund Karma

Karma Pool

Contacts :
LES VENGEURS :
CAPT AMERICA
IRON MAN
HERCULE
SHE-HULK
LE CHEVALIER NOIR
DOCTEUR DRUIDE
LA BÊTE

les X-MEN, donc les descriptions que vous donnerez doivent être les plus horribles possibles. Si les X-MEN sont sur place, ils ont peut-être cherché et trouvé la bombe, toutefois qu'elle ait explosé ou pas, celà n'a pas d'incidence sur la deuxième opération. Thor et les autres personnes présentes disparaîtront pour laisser place au début du cauchemard.

L'après-bombe

Dans cet autre univers, l'espace et le temps ont moins d'emprise, ainsi si Fatalis a défini quelques lieux, New-York, la Place Rouge, les territoires qui sont sensés les séparer ont de fortes chances, (60 %) de ne pas être définis, (20 %°) de l'être partiellement, (20 %) de l'être entièrement.

01-60 : alors que l'île de la Liberté s'imprègne lentement du sang jaillissant de la statue, un grondement se fait entendre, en effet à moins de 500 mètres de là, s'élève une masse sombre, une île portant en son sein le cœur de Moscou (voir Place Rouge).

61-80 : si les X-MEN décident de quitter les lieux, tout lieu autre que New-York ou la Place Rouge apparaîtra normal à distance, mais une fois qu'ils s'en approcheront il disparaîtra.

81-00 : le monde a été fixé correctement néanmoins le temps n'a plus de rapport avec l'espace et toute distance même de 4000 Km sera parcourue aussi rapidement qu'un 100 m à Séoul.

La place rouge (Plan N°1)

Lieux : gigantesque place recouverte par la neige, le vent souffle, il fait froid (-30°) et la visibilité médiocre. Toutes les actions sont pénalisées d'un décalage de 2 colonnes vers la gauche, sauf pour Serval et Colossus.

Conspiration : le KGB a conclu un marché avec Fatalis. Ils sont prêts à affronter les mutants américains et à les défaire en échange de révélations technologiques de la plus haute importance.

N.B. : s'ils capturaient les X-MEN ils ne seraient cependant pas disposés à livrer Serval qui leur serait une source précieuse de renseignements sur les services secrets canadiens.
Le groupe du KGB en opération est composé de :

- **Stalagman,** mutant sibérien récupéré par les autorités et endoctriné, décidé à mener sa mission jusqu'au bout, préfèrerait se donner la mort plutôt que de tomber aux mains ennemies. (voir appendice)

- **La Dynamo Pourpre,** suppôt du KGB, espion plus subtil que son compagnon. En effet, il a compris qu'il était préférable de conserver sa peau que de mourir pour l'honneur d'une organisation sans scrupule. (voir appendice)

Situation : Stalagman, grâce à ses abilités spéciales s'est confondu avec le paysage typique de Moscou en plein hiver, à savoir un bloc de glace. Il s'est protégé d'une armure de glace (30) et n'attend que la venue des super héros pour leur asséner de violents coups de poings à distance ou encore leur projeter des masses d'eau gelée (40) ou créer des tempêtes. Tandis que la Dynamo Pourpre s'emploiera à les neutraliser successivement, profitant de la diversion organisée par son camarade.

L'accès à leur repaire est situé sous une vieille Lada parquée comme 10 autres identiques devant le grand mur du Kremlin (détail intéressant, cette Lada contrairement aux autres est pourvue d'essuie-glace ce qui est surprenant quand on connait les habitudes des Moscovites). De plus, elle est plombée, ce qui porte son poids à 4 tonnes.

S'ils doivent retraiter précipitamment Stalag et Dynamo essaieront de masquer leur fuite par une tempête, etc... Pour plus de facilités, utilisez le plan N° 1.

Le repaire du KGB (plan N° 2)

A : trappe menant à un petit escalier.
B : porte blindée (hauteur : 2m, largeur : 1m, résistance : 30) un couloir d'une longueur de 30m.
C : une deuxième porte blindée (hauteur : 2m, largeur : 1m, résistance : 40).
D : une salle de dimensions : 4m sur 3m occupée par 2 gardes (voir appendice), il se peut qu'ils aient été contactés par la surveillance en F.

E : une salle vide.
F : la surveillance, constituée par 2 gardes au moyen de caméras vidéo leur retransmettent les images de B C D. Néanmoins, il y a 25 % de chance pour que les gardes dorment.
G : dortoir à 6 lits, le cinquième est occupé par l'un des chercheurs.
H : porte secrète blindée, résistance (40), pour la trouver jet d'intuition décalé de 2 colonnes. La salle n'est autre qu'un mini labo ou un chercheur s'applique à perfectionner une nouvelle arme.
Le gonfleur :
dégâts : aucun
portée : 10 m
cadence : 1/3T
effet : provoque un gonflement des tissus musculaires pdt 1 dé 10+10 T
limitations : utilisé plus d'une fois il risque de doubler son % d'effet inverse.
effet inverse : agit sur le porteur de l'arme (18 %)

Mode d'emploi en russe dans la poche du chercheur. S'il est mis en péril, il n'hésitera pas à utiliser son expérimentation. Peuvent aussi être trouvés dans cette salle, diverses drogues, etc...
S : passage secret menant à la tanière de Stalag et Dynamo.
I : à moins que leur entrée ne

soit silencieuse les X-MEN risquent d'alerter Stalag et Dyn qui se jetteront sur eux.

Deux conclusions sont possibles :
— Les X-MEN emportent le combat, ils peuvent alors interroger leurs ennemis et apprendre qui est à l'origine de tout celà. Seuls Stalag et Dyn pourraient leur fournir ce précieux renseignement, seul Dyn serait susceptible de parler, seulement pas trop vite, il préfèrerait négocier avec ses geôliers.
— Ils perdent le combat, sont drogués, interrogés, torturés (à vous d'élaborer la scène). Enfin ils sont remis à Fatalis (sauf Serval, qui lui sera sûrement torturé) qui se fera un plaisir de les enchaîner dans sa salle Royale.

Note au DM : n'oubliez pas que Serval résiste très bien aux drogues. De plus, si les joueurs sont séparés, ne les supprimez pas tout de suite, en effet une arrivée séparée peut jouer à leur avantage.

Le royaume de Latverie (plan N°3)

Description générale

En superficie, le royaume de Fatalis est sûrement aussi étendu que celui du Liechenstein, quant à son aspect il est plutôt de celui de la Suisse. De hautes et pénibles montagnes marquent ses frontières, de denses forêts limitent le terrain cultivable à une petite plaine au sein de laquelle s'élève le bastion de Fatalis, entouré par quelques centaines d'habitations. La capitale est coupée par une large rivière traversant le royaume avant de s'enfoncer

CIEL
MA VOYANCE
3615
L'AVENIR

Character Information Sheet

NPC
Player Name

STALAG MAN — **Hero's Name**
K.G.B. — **Group Affiliation**
E 901 — **Base of Operations**

DIMITRI YOUVATORITCH — **Hero's Identity** ☒ Secret ☐ Public
25 ANS — **Age**
SIBÉRIE — **Origin**

Primary Abilities

		Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F	COMBAT			30	
A	AGILITÉ			10	
S	FORCE			40	
E	ENDUR.			50	
R	INTELL.			20	
I	INSTINCT			10	
P	PSYCHÉ			6	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
130	36	20	0

Special Abilities

Powers : RÉGÉNÉRATION : (5 Ns/TOUR)
CONTRÔLE DE L'EAU : (40)
— missile à 36 m (40 Ns de dégâts)
— bouclier (40) contre feu et énergie
— tempêtes (40)
— fondre la glace - créer des bulles d'air
ÉLONGATION DES MEMBRES : jambes (→ 3 m) bras (→ 10 m)
GÉNÉRATION DE GLACE :
— geler l'eau, la projeter (dégâts 50)
— bouclier, murs
— baisser la t°
PHASAGE : modifie la densité de ses molécules
— traverse les objets solides
— les champs de force inférieurs à 40
— court-circuite les appareils
— invulnérable aux attaques physiques
— flotte
— peut phaser une partie de son corps (jet rouge)

Talents :

Advancement Fund Karma

Karma Pool

Contacts :
K.G.B.

Character Information Sheet

NPC
Player Name

DYNAMO POURPRE	K.G.B.	E 901
Hero's Name	Group Affiliation	Base of Operations

DIMITRI BUKHARIN		RUSSE
Hero's Identity ☒ Secret ☐ Public	Age	Origin

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F	COMBAT		30	
A	AGILITÉ		40	
S	FORCE		50	
E	ENDUR.		75	
R	INTELL.		10	
I	INSTINCT		20	
P	PSYCHÉ		10	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
190	40	10	0

Special Abilities

Powers : ARMURE : (50) att. physiques énergétiques, feu, froid
(100) contre radiations
VOLER : (20)
DÉCHARGES ÉLECTRIQUES : (40)
INFRAVISION : (30), RADAR : (40)
DÉTECTION DES ONDES MAGNÉTIQUES : (20)
AUTONOMIE : 450 heures

Talents :

Advancement Fund Karma

Karma Pool

Contacts :
K.G.B.

dans les ténébreuses profondeurs, d'aucun s'interrogent sur le mystère que constitue cette rivière mais ceci est une autre histoire.

Les montagnes : aux endroits les plus escarpés quelques jets d'agilité seront nécessaires.
Random :
01-20 un ours brun :

C	A	F	E	I	I	P
10	6	30	30	2	2	2

Pts de vie : 76
attaques tranchantes
21-40 deux ours bruns
41-43 trois ours bruns
44-60 un oiseau qui chante
61-82 1 dé 10 robots de Fatalis (voir appendice)
83-00 1 dé 10 résistants (voir appendice)

Les robots sont programmés pour éliminer toutes présences intelligentes suspectes. Les résistants peuvent aider nos héros si ceux-ci se montrent suffisamment convainquants. Ils connaissent les X-MEN et seraient disposés à les suivre mais seulement avec l'accord de leur chef Zorba. Ce dernier, pour des raisons de sécurité n'a pas de quartier général fixe, ainsi si les X-MEN veulent négocier avec lui, ils leur faudra se rendre dans un coin isolé de la forêt latvérienne déterminé au hasard :
01-18 : zone alpha 30 % de chance de tomber sur une patrouille de 4 gardes (en liaison radio avec la base)
19-30 : zone béta 25 %
31-60 : zone gamma 10 %
61-70 : zone delta 15 %
71-80 : zone heta 12 %
81-00 : zone theta 05 %
En cas d'accord et de collaboration Zorba est prêt à accompagner les X-MEN et à les mener jusqu'au cœur de la citadelle, ce qui est d'autant plus intéressant qu'il connait la disposition des salles et le chemin le plud court pour arriver à la salle royale, néanmoins il n'a aucune connaissance des pièges éventuels. Si l'accord n'aboutit pas, il les laissera partir et s'empressera de changer de tanière.

Notre prochain numéro, le 22 c'est pour très prochainement bientôt!

Les forêts : très denses et sombres.
Random :
01-20 : 1 dé 10 loups affamés

C	A	F	E	I	I	P
20	10	10	10	4	4	4

Pts de vie : 50
attaques tranchantes peuvent traquer (niveau 20)
21-40 : rien
41-60 : des résistants (voir plus haut)
61-78 : des carcasses de robots
79-85 : une patrouille de mini-robots éclaireurs

C	A	F	E	I	I	P
2	2	2	2	0	0	0

Pts de vie : 8
ce sont ces robots qui fournissent les renseignements aux patrouilles afin qu'elles repèrent plus facilement les résistants.
86-00 : des résistants

La rivière : constamment parcourue par des patrouilles de robots (voir appendice), il serait suicidaire d'emprunter cette voie.

Le village : aspect autrichien, les habitants sont assez méfiants car perpétuellement soumis aux contrôles des machines de Fatalis. Si nos héros demandent de l'aide à la population il y a 50 % de chance pour que quelqu'un les dénonce.

Note au DM : profitez de la présence d'élements non combattants afin d'enrichir la situation par diverses interventions possibles. Exemple : des gosses qui veulent combattre avec eux, une association des anciens combattants, etc...

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES !
N'hésitez pas à nous les envoyer. Délai maximum de parution : 60 jours

Character Information Sheet

NPC
Player Name

DR FATALIS — **Hero's Name**
Group Affiliation
LATVERIE — **Base of Operations**

VICTOR VON FATALIS — **Hero's Identity** ☐ Secret ☒ Public
INCONNU — **Age**
TZIGANE — **Origin**

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F	COMBAT		30	
A	AGILITÉ		20	
S	FORCE		30	
E	ENDUR.		40	
R	INTELL.		50	
I	INSTINCT		40	
P	PSYCHÉ		50	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
120	140	0	−40

Special Abilities

Powers : ARMURE : titanium, alimentée par une pile atomique (40) de protection contre les att. physiques
CHAMPS DE FORCE : (75) contre att. phys., énergétiques et magnétiques
RAYONS RÉPULSEURS : (50)
VOLER : mini-jet (20) dans le dos
AUTONOMIE : 4 heures d'oxygène
ÉLECTRICITÉ : (100) de dégâts à toute personne au contact de l'armure
TRANSFERT : lui permet d'échanger son esprit avec celui d'un autre humain

MAGIE :
— voyage inter-plans
— invocation : (10)
— magie voodoo : (2)

Talents :
ROBOTICIEN
INGÉNIEUR
INVENTEUR

Advancement Fund Karma

Karma Pool

Contacts :
T'CHALLAH
LA PANTHÈRE NOIRE

Néanmoins, faites en sorte de ne pas perdre trop de temps dans cette partie mineure.

Le château de Fatalis (plan N°4)

Les murs : hauteur 15 m. 1ère couche, largeur 1m, résistance 10 puis un espace de 1 cm. 2e couche, largeur 50 cm, résistance 20, électrifié dégâts 30. Chemin de ronde parcouru régulièrement par des robots (voir appendice).

Les tourelles : hauteur : 25 m. Pourvues de canon de D.C.A., portée (50), dégâts (40), cadence 1/T. (voir plan A B C) Chaque tourelle est reliée à l'ordinateur central. Elles se mettent en action dès que les radars détectent des « OVNI », cette détection est quasi automatique.

Les antennes : elles émettent des ondes magnétiques brouillant tous les systèmes de radar. (voir plan D E F G)

L'éclairage : de nuit, mis à part les 4 spots de D.C.A. plusieurs dizaines de spots assurent un éclairage parfait.
En cas d'alerte 2 dé 10 + 5 robots (voir appendice) apparaîtront, le pont-levis se lèvera (résistance 20), le lance-missiles se mettra en mode search and destroy. Portée : 10 Km, dégâts : 70 (pas de régénération), résistance : 30 (plan X).

Les douves : remplies d'essence. Un système de balance sensible au moindre remou mettra le feu à la nappe d'essence (20 de dégâts par tour).

Le donjon : 50 m de hauteur, épaisseur des murs 2 m, résistance 40.

Si les X-MEN arrivent en force et en plein jour, il est certain que le système de défense se mettra en place. Néanmoins, les robots ne sont pas en nombre illimité, après un assaut, il n'en viendra plus, par contre le pont-levis (plan Y) et les portes W et Z (plan W Z) se fermeront. Résistance : 30.

Le donjon

Le donjon de Fatalis est certainement l'un des plus tordus, il comporte pas moins de 110 pièces. Toutes sont fermées par des portes résistance : 20 et entièrement étanches.
Si les X-MEN pénètrent dans le donjon, appliquez ce système de Random :

01-10 : salle vide
11-20 : gaz (jet d'endurance ou perte de 10 pts/T)
21-30 : presse hydraulique (niveau 50)
31-40 : trappe chute de 15 m sur des pieux (dégâts : 10 + 10)
41-50 : salle étanche se remplissant d'eau en 10 T
51-60 : salle aux illusions (à votre choix)
61-70 : pluie d'acide (30/T)
71-80 : salle piégée de votre choix
81-90 : salle de robots (voir appendice)

91-95 : sortie du donjon en Z
96-98 : sortie du donjon en W
99-00 : chemin raccourci (voir plus bas)

En conclusion, il sera excessivement difficile aux X-MEN de trouver la salle royale à moins de bénéficier de l'aide de Zorba ce qui leur permettra d'emprunter le chemin raccourci. *3 salles vides se faisant suite.* 1 salle munie d'un laser (20 pts de dégâts : tir : 40)

La salle des glaces (plan N°5)

Il s'agit d'un dédale ou la principale difficulté consiste à se repérer dans plusieurs dizaines d'images toutes retransmises par des miroirs placés de telle façon qu'il est impossible de marcher droit. Chaque fois que les joueurs se dirigeront dans une direction, ils devront faire un jet d'intuition ou instinct décalé de 2 colonnes vers la gauche. S'ils ratent 3 jets de suite ils seront séparés du reste du groupe et sont alors susceptibles d'être attaqués par les Frères Von Hassen (voir appendice). Ceux-ci essaieront de prendre la place de leur victime et d'attaquer les autres, profitant du fait qu'ils connaissent le dédale par cœur. (sortie en X)

Note au DM : si le jet d'intuition est réussi, le joueur va effectivement dans la direction prévue, vous lui indiquerez donc s'il se heurte à un obstacle ou non. Si le jet est raté, envoyez le joueur dans la direction que vous désirez.

La salle royale (plan N°6)

Cette salle dont les murs sont recouverts des tableaux de Fatalis est d'une richesse exceptionnelle.

1- Fatalis assis sur son trône utilisera ses rayons répulseurs, puis son révolver, en cas de danger extrême il s'enfuiera par le passage en 8.
2- Von Haasen Karl s'il est re-

Character Information Sheet

NPC
Player Name

DR FATALIS II — **Hero's Name**
— **Group Affiliation**
LATVÉRIE — **Base of Operations**

KRISTOF VON DOOM — **Hero's Identity** ☐ Secret ☐ Public
20 ANS — **Age**
ORPHELIN — **Origin**

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F			30	
A			20	
S			30	
E			40	
R			50	
I			40	
P			50	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
120	140	50	–40

Special Abilities

Powers :
ARMURE : (40)
CHAMPS DE FORCE : (75)
RAYONS RÉPULSEURS : (50)
VOLER : (20)
ÉLECTRICITÉ : (100)
REVOLVER MAUSER A BALLES EXPLOSIVES
RÉSERVES D'AIR (4 H)

Talents :
ROBOTICIEN
INGÉNIEUR
INVENTEUR

Advancement Fund Karma

Karma Pool

Contacts :
ROI DE LATVÉRIE

Character Information Sheet

NPC
Player Name

VON HAASEN KARL — Hero's Name
L M C — Group Affiliation
LATVÉRIE — Base of Operations

Hero's Identity ☒ Secret ☐ Public
40 ANS — Age
LATVÉRIE — Origin

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F			10	
A			10	
S			10	
E			20	
R			50	
I			50	
P			50	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
50	150	20	0

Special Abilities

Powers : CHAMPS DE FORCE : (50)

ANIMATION DES PEINTURES : (50) les sujets animés possèderont les pouvoirs qu'ils montrent sur la photo ou peinture. Leurs compétences dépendent de leur nature (sans excéder 50)

Ils durent 1-10 rounds

ATTAQUE PSIONIQUE : (50) si la victime rate son jet de Psyché elle est K.O. pour 1-10 rounds

POSSESSION : (50) n'est possible que si le psyché de la victime est inférieur à 50

— de plus si elle rate son jet de protection, elle est possédée

— elle aura droit à un tel jet chaque fois qu'elle sera en danger de mort

ÉQUIPEMENT :

— une photo de Hulk en plein combat

— une photo de bazooka et d'un incendie de forêt

Advancement Fund Karma

Karma Pool

242

Contacts :

AMI DE KRISTOFF

VON DOOM

CHEF DU LMC :

COMMANDO MUTANT DE LATVÉRIE

venu de la salle des glaces, il aura eu soin de placer un champs de force en 2 bis afin d'utiliser ses pouvoirs de possession ou d'attaques psioniques.
3- Von Haasen Georg se battra au sabre, bondissant partout.
4- Von Haasen Ludwig bondira sur ses ennemis et les prendra au corps à corps.
5- Sortie de la salle des miroirs.
5 bis- Tapie rouge.
5 ter- Porte principale donnant sur les autres salles (rés : 20)
6- Carcan dans lequel les X-MEN capturés seront emprisonnés après avoir été drogués (jets de force décalés de 2 colonnes) résistance : 50.
6 bis- Champs de force (niveau 50)
7- Sortie donnant sur W.
7 bis- Tableaux.
7 ter- Colonnes : résistance 30.
8- Porte : résistance 50.
9- Génarateur et machines à distortion spatio-temporelle. Murs de résistance : 50, machine de résistance 4.

Si la machine est détruite, l'univers créé par Fatalis s'estompera directement. Quoi qu'il arrive il reste la surprise finale : le vrai Fatalis profitant de l'effet de diversion créé par les X-MEN a réussi à se faufiler dans son château alors que jusqu'à présent il a toujours été repoussé par Victor, persuadé d'être le vrai Fatalis. C'est donc pour lui l'occasion ou jamais de récupérer ses territoires et de destituer Kristoff. Bien sûr il peut faire une pierre deux coups et se débarrasser des X-MEN par la même occasion. Il essaiera donc d'agir au moment propice : quand Kristoff ou les X-MEN se seront défaits ou se seront suffisamment affaiblis. En cas de combat Fatalis contre Fatalis, le vrai Fatalis pourrait même demander l'aide des X-MEN. Après tout, ce sont tous des bannis et le jeune Fatalis est bien plus dangereux pour le monde que Victor, qui a acquis une certaine sagesse, enfin du moins le prétend-il.

Vous voulez des bafouilles et encore des bafouilles... Qu'est ce que vous attendez pour écrire à Archibald Pepsodan, vous connaissez notre adresse, non?

Epilogue

Les issues du combat peuvent être multiples :
— *les X-MEN l'emportent :* + 200 en Karma
— *Fatalis 1 l'emporte :* il emprisonne les X-MEN et ceux-ci perdent 50 de Karma.
— *Fatalis 2 l'emporte :* il tue les X-MEN et plonge les autres super-héros dans son univers.

Appendices

1- Van : vitesse : 10 protection : 10
2- Tank : vitesse : 6 protection : 30 avec un canon, dégâts : 40, cadences : 1/t et une mitraillette d : 20, c : 1/T.
3- Garde-côtes :

C	A	F	E	I	I	P
10	10	6	10	2	6	6

Pts de vie : 22
Karma : 14
Fusil : d : 10, C : 1 : T, 4 balles chacun.
4- Flics, miliciens, gardes : voir garde-côtes.
5- Reporters :

C	A	F	E	I	I	P
4	6	6	6	6	4	6

Pts de vie : 22
Karma : 16
6- Thor : voir feuille.
7- Stalagman : voir feuille.
8- Dynamo Pourpre : voir feuille.
9- Lada normale : poids : 850 Kg, résistance : 6, dégâts : 40.
10- Lada + : poids : 4T, résistance : 20, dégâts : 75.
N.B. vous pourriez vous interroger sur l'énormité des dégâts mais une lada ça ne tire pas ça se jette.
11- Lampadaires : poids : 200 Kg, résistance : 20, dégâts : 30.
12- Bennes à ordures : poids : 1 dé 10 * 100 + 300, résistance : 10, dégâts : 20 + & dé 10 * 2.
13- Statue de Lénine : poids : 13 t, résistance : 20, dégâts : 150.
14- Gardes du KGB :

C	A	F	E	I	I	P
10	10	10	10	10	10	10

Pts de vie : 40
Karma : 30

Character Information Sheet

NPC
Player Name

VON HAASEN GEORG — **Hero's Name**
L M C — **Group Affiliation**
LATVÉRIE — **Base of Operations**

Hero's Identity ☒ Secret ☐ Public
32 ANS — **Age**
LATVÉRIE — **Origin**

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F			20	
A			50	
S			20	
E			20	
R			10	
I			40	
P			20	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
110	70	20	0

Special Abilities

Powers : IMITATION : (50)
TRANSFORMATION D'AUTRUI : (50) avec ce pouvoir, il peut transformer, par toucher, des individus en n'importe quelle substance (pendant 1 heure) s'ils ratent leur jet de psyché ou d'endurance
CAMOUFLAGE : (50) seulement s'in ne bouge pas, mais il reste toujours détectable par les SENS
ESCRIME : (40) sabre, fleuret, épée
ACROBATIES : (40)
TUMBLING : (30)

Talents :

Advancement Fund Karma

Karma Pool
242

Contacts :
KRISTOFF VON DOOM
LMC

Couteau : 20 dégâts : 10
pistolet : 20 dégâts : 10

15- Chercheurs :

C	A	F	E	I	I	P
1	2	1	2	20	40	10

Pts de vie : 10
Karma : 34

16- Robots de Fatalis :

C	A	F	E	I	I	P
10	10	30	30	2	2	2

Pts de vie : 80
Robots humanoïdes armés d'un laser (20).

17- Robots gardiens de la forteresse :

C	A	F	E	I	I	P
10	20	10	30	2	2	2

Points : 70, armés d'un laser (30), juchés sur des tripèdes atteignant une vitesse de (30) et munis d'un dispositif d'auto destruction infligeant 20 points de dégâts à toute personne dans un rayon de 3 m.

18- Résistants :

C	A	F	E	I	I	P
10	10	10	10	10	6	6

Pts de vie : 40
Pistolets mitrailleurs (25) tir (20)

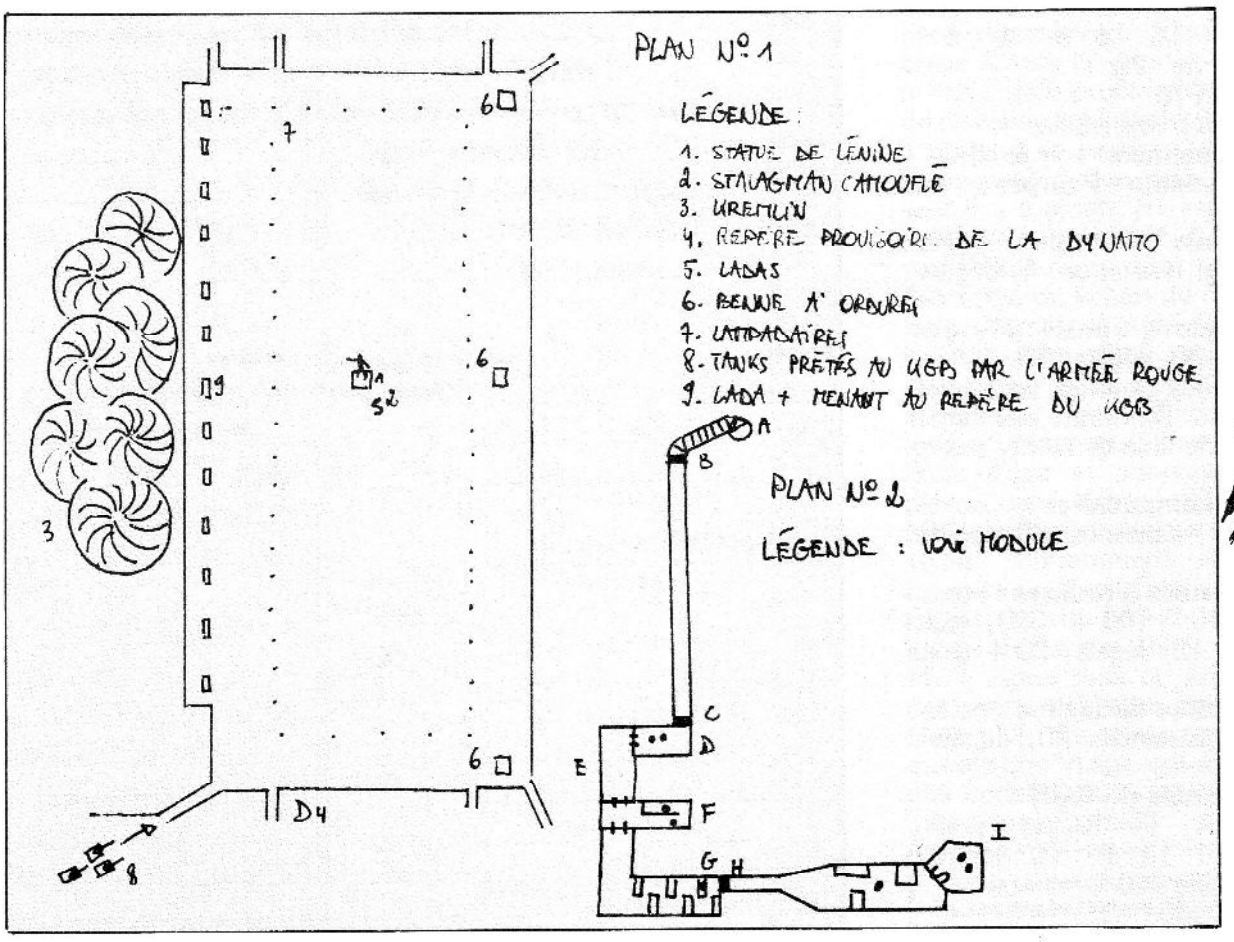
19- Zorba :

C	A	F	E	I	I	P
20	20	10	20	20	10	10

Pts de vie : 70
Karma : 40
Pistolet laser (30) tir (30), sabre (30).

Ajustements de Karma

Prévenir un crime violent : 30
Arrêter un crime violent : 15
Prévenir une offense nationale : 20
Arrêter une offense nationale : 10
Prévenir une conspiration nationale : 40
Arrêter une conspiration nationale : 20
Prévenir une conspiration internationale : 50
Arrêter une conspiration internationale : 25
Porter aide à quelqu'un : 20
Porter aide à plusieurs (5 ou +) 100
Défaire un remarquable adversaire : 30
Défaire un incroyable adversaire : 40
Défaire un étonnant adversaire : 50
Défaire un monstrueux adversaire : 75
Défaire un adversaire surhumain : 100
Les points qui suivent sont en négatif pour les super héros et en positif pour les super vilains.
Commettre un crime violent : 60
Commettre un vol : 20
Commettre une offense nationale : 40
Commettre d'autres crimes : 10
Commettre un vol : 20
Défaite publique : 40
Défaite : 20
Laisser un crime s'accomplir : 15
Laisser un vol s'accomplir : 5
Laisser une offense nationale s'accomplir : 20
Laisser d'autres crimes s'accomplir : 10
Laisser une destruction s'accomplir (selon l'importance) de



5 à 100
Donner la mort : tout le Karma de base
Mort héroïque : 50
Mort mystérieuse : 50
Suicide : 50
Manquer à sa parole : 5
Popularité négative - pop

Autres ajustements :

Actes de charité : de 10 à + 40
Bon rôle-playing (respect du personnage) : + 10
Mauvais rôle-playing : - 10
Epater le maître de jeu : + 15
Déconcerter le maître de jeu : -15
Attitude désagréable : - 100
Humour : + 10

N'oubliez pas de tenir compte de cette table tout au long de la partie, cela peut sauver ou perdre les joueurs. Vous donnerez donc dans le courant de la partie les ajustements aux joueurs.

FEUILLE DE NOTATION DES JOUEURS (par équipe)

En fonction des actions vous devrez additionner les points.

EQUIPE N° :
MAITRE :

SALLE DES DANGERS

Rapide prise de connaissance des capacités du perso + 10
Test réussi + 15
Jeu d'équipe ou aide à l'un de ses camarades + 15
Respect du caractère du perso + 10
Test raté - 15
Mise en danger des autres -20
TOTAL 1 :

STATUE DE LA LIBERTE

Enigme résolue par les joueurs + 10
Enigme résolue par un NPC -10

Character Information Sheet

NPC
Player Name

VON HAASEN LUDWIG	L M C	LATVÉRIE
Hero's Name	**Group Affiliation**	**Base of Operations**

	25 ANS	LATVÉRIE
Hero's Identity ☒ Secret ☐ Public	**Age**	**Origin**

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F			40	
A			20	
S			50	
E			50	
R			6	
I			10	
P			6	

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F+A+S+E	R+I+P		
160	22	20	0

Special Abilities

Powers : IMITATION : (50) permet après un certain temps d'observation d'imiter l'apparence, la voix, etc. d'un individu (mais pas ses pouvoirs) ; pour qu'il soit détecté, il faut que les autres aient réussi leur jet d'instinct, de psyché ou d'intell.

ABSORPTION : (50) des dégâts physiques non tranchants inférieurs à 50 et transformation en points de vie

ARTS MARTIAUX & BOXE : (50)

LANCER DU BOULET DE CANON : (30), dégâts (20)

Talents :

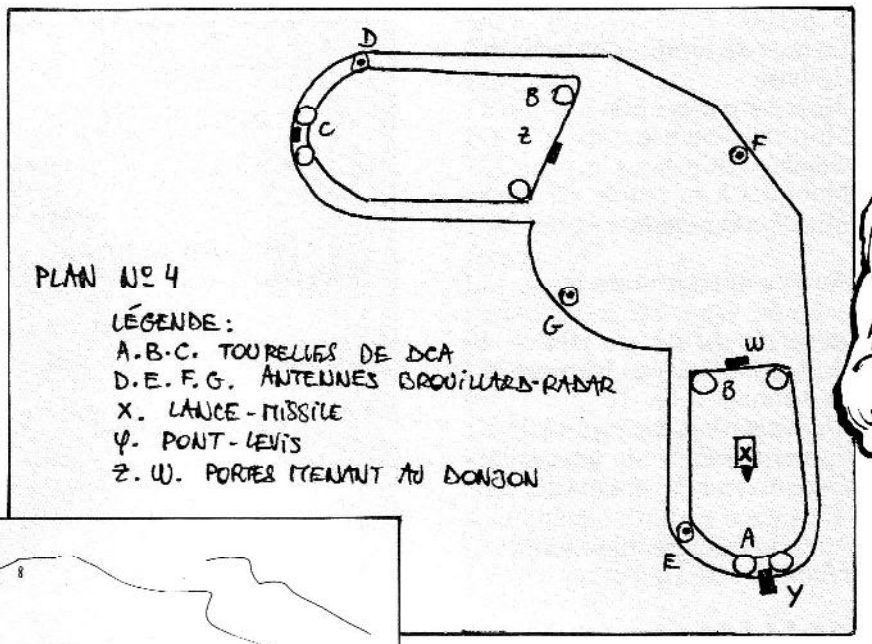
Advancement Fund Karma

Karma Pool
242

Contacts :
KRISTOFF VON DOOM

LMC

Déplacement discret + 10
Déplacement rapide + 10
Problèmes avec la population lors du déplacement - 20
Plus d'une demi-heure de déplacement - 15
Arrivée avant l'explosion + 20
Combat avec Thor - 5
Entente avec Thor + 20
Statue sauvée + 30
Statue détruite - 20
Touristes sauvés + 20
Touristes tués - 20
Respect du caractère du perso + 15
Jeu d'équipe + 15
TOTAL 2 :

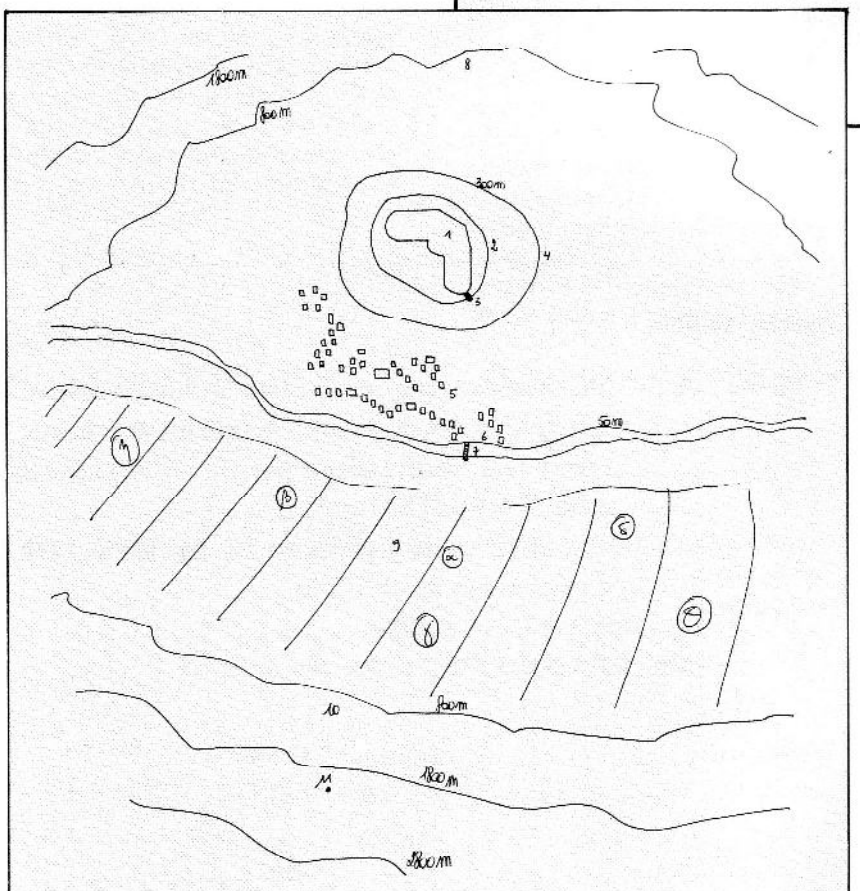


PLAN Nº 4

LÉGENDE :
A.B.C. TOURELLES DE DCA
D.E.F.G. ANTENNES BROUILLARD-RADAR
X. LANCE-MISSILE
Y. PONT-LEVIS
Z.W. PORTES MENANT AU DONJON

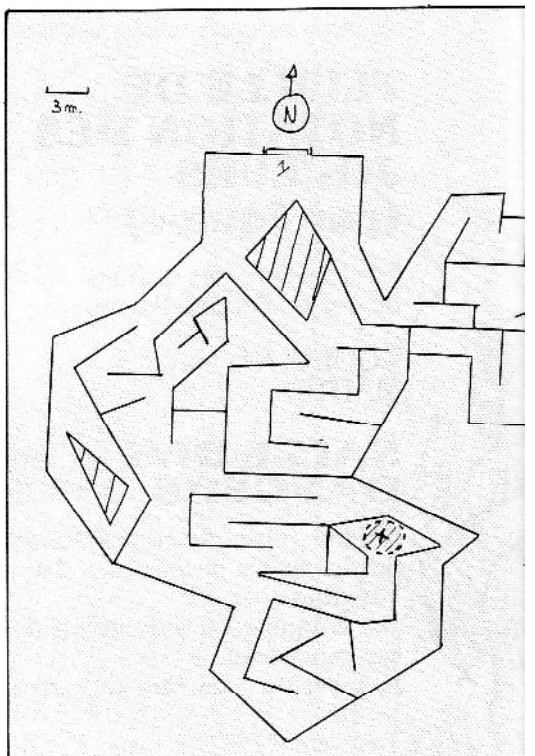
LA PLACE ROUGE

Jeu d'équipe + 20
Combat mal organisé - 15
Un ou plusieurs X-MEN cap



PLAN Nº 3

LÉGENDE :
1. CHATEAU DE FATALIS
2. DOUVES
3. PONT-LEVIS
4. COLLINE DOMINANTE
5. VILLAGE
6. RIVIÈRE
7. PONT
8. MASSIF MONTAGNEUX DU NORD
9. FORÊT LATVÉRIENNE
10. MASSIF MONTAGNEUX DU SUD
11. POINT DE CHUTE DES X-MEN



LÉGENDE :
1. ENTRÉE
X. SORTIE

PLAN Nº 5

NB: N'OUBLIEZ PAS QUE MURS, SOL ET
NE SONT QUE MIROIRS RÉFLÉCH
IMAGES À L'INFINI (OU PRES

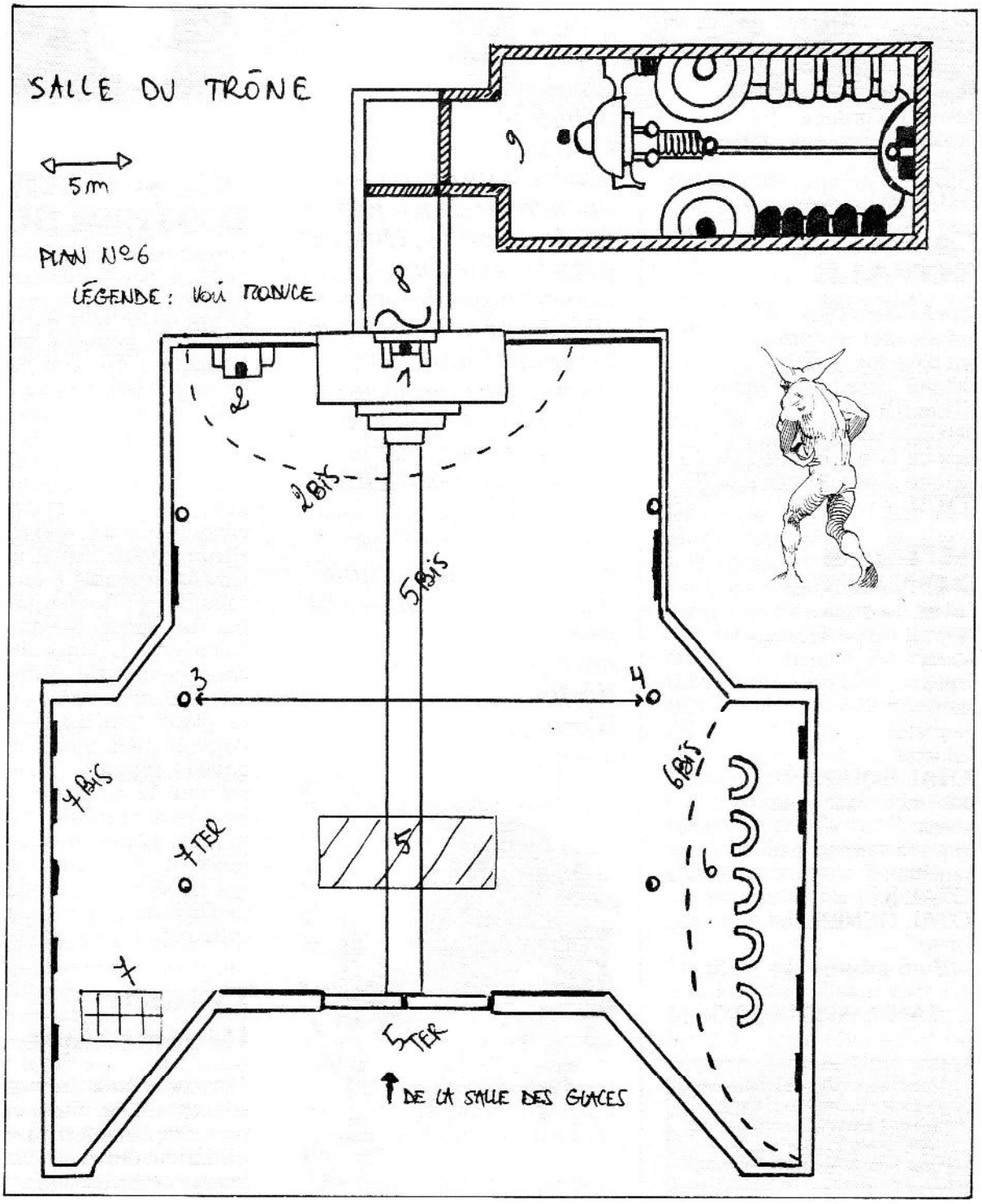
turé(s) - 20
Un ou plusieurs X-MEN tué(s) -40
Destruction des bâtiments publics - 10
TOTAL 3 :

LE REPAIRE DU K.G.B

Infiltration discrète + 20
Neutralisation des gardes sans verser de sang + 20
Neutralisation des chercheurs sans verser de sang + 5
Récupération des captifs ou neutralisation de St et Dyn + 60
Défaite - 50
Découverte du maître du complot + 20
TOTAL 4 :

LE ROYAUME DE LATVERIE

Elimination de robots + 15
Accord avec la résistance + 40
Combat avec la résistance - 30
Aide de la population + 15
Combat avec la population - 30
TOTAL 5 :



PAVE
D'OUTRE MONDE

X-MEN

FORTERESSE DE FATALIS

Infiltration discrète + 20
Passage de salle réussi + 5
Bloqués dans une salle - 5
Passage du chemin raccourci réussi + 50
Passage du chemin raccourci raté - 40
Jeu d'équipe + 30
Défaite individuelle - 20
Défaite du groupe - 60
Victoire face aux frères + 40 par frère
TOTAL 6 :

LA SALLE ROYALE

Arrivée enchaînée - 40
Arrivée prêt au combat + 20
Jeu d'équipe + 20
Victoire face aux frères + 40 par frère
Défaite - 100
Victoire face à Fatalis 1 + 75
Victoire face à Fatalis 2 + 75
TOTAL 7 :

AUTRES DONNEES

Total de Karma :
Respect du personnage :

Serval	/20
Ororo	/20
Diablo	/20
Magneto	/20
Colossus	/20
TOTAL EQUIPE :	/20
Ambiance dans le groupe :	/40
Bonus accordés par le maître :	/20

TOTAL 8 :
TOTAL GENERAL :
(totaux 1+2+3+4+5+6+7+8) =

JEAN-MARC DEBRICON

Vous voulez des bafouilles et encore des bafouilles... Qu'est ce que vous attendez pour écrire à Archibald Pepsodan, vous connaissez notre adresse, non?

SCÉNAR OTHERS SUNS

Ce scénario d'Other Suns est destiné à un groupe de cinq à six personnages incarnés par des joueurs débutants. Cependant, l'intrigue est complexe et nécessite de la part du meneur de jeu une étude détaillée, chaque détail révélé aux personnages-joueurs (PJ) étant une clef pour résoudre l'immense puzzle que constitue ce scénario. Même si vous ne connaissez pas le système de jeu d'Other Suns (OS), vous constaterez qu'il est rapidement adaptable à votre jeu de rôle de SF préféré. Alors, cramponnez-vous, destination : vers d'autres soleils!

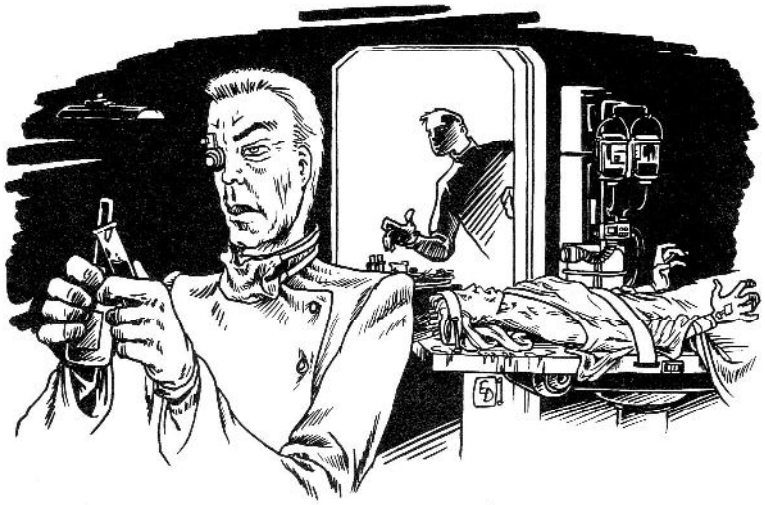
LE

PRÉSENTATION D'OTHER SUNS

OS est un système de jeu qui fait nettement penser à celui d'un Runequest ou d'un Appel de Cthulhu (bien que ce soit un jeu FGU (Fantasy Games Unlimited) et non Chaosium). Les compétences sont exprimées sous forme de pourcentage, avec des réussites et des échecs critiques. Ce scénario n'incluant aucun combat spatial, il est facilement adaptable à tout jeu de rôles de SF. A vous, par exemple, de changer le nom de Terriens en un autre de votre convenance afin d'intégrer ce scénario dans votre univers et de placer tous ces évènements dans un bras inexploré d'une galaxie lointaine...L'essentiel est que le contexte politique local reste le même afin que ce module garde toute sa cohérence, c'est pourquoi vous devez respecter les grandes lignes de l'histoire hégémonique dans cette région galactique.

L'Histoire Hégémonique

Nous ne la retracerons pas dans son ensemble, mais expliquerons simplement d'où viennent les institutions régissant actuellement ce secteur galactique :



GOULAG

- Le gouvernement hégémonique est composé de quatre races extra-terrestres qui se sont rassemblées en une même structure politique afin d'opérer la reconstruction suite aux terribles séquelles laissées par la dernière guerre galactique opposant l'ensemble des races galactiques à l'expansionnisme impérial terrien. Cette guerre, perdue par les terriens, mobilisa tant les ressources de cette région galactique, qu'une terrible récession frappa l'ensemble du monde civilisé connu et le plongea dans ce que les historiens appellent l'Age Noir. L'époque actuelle (1782 de l'ère atomique terrienne) est donc une époque de reconquête de l'Hégémonie sur l'ensemble des planètes qui ont été isolées et dont on a perdu contact, ainsi que d'autres secteurs galactiques qui n'ont jamais été explorés.

- Les races hégémoniques sont fort nombreuses, nous nous contenterons de citer les quatre siégeant au gouvernement hégémonique : les Altani, race d'homme-renard aux pouvoirs télépathiques puissants, les Ata'a ressemblant à des centaures réputés pour leur finesse diplomatique, les H'Reli, race d'homme-chat aussi courageux que chaotiques et les massifs Bjorans, gigantesques homme-ours dont les sentiments pacifistes ont toujours étonné les autres races extra-terrestres et les terriens plus encore...

- La Communauté Humaine est constituée par les différentes colonies terriennes isolées progressivement durant la grande guerre galactique, puis recontactées durant l'actuelle phase de reconquête hégémonique. Cette structure politique est équivalente à la Société des Nations ou l'Organisation des Nations Unies du XX° siècle terrien. Chaque planète possède son propre gouvernement (quand il existe !) et gère ses affaires comme il l'entend sans que l'Hégémonie ne vienne interférer dans ses affaires internes. Cependant le gouvernement hégémonique détient deux monopoles importants : celui de la construction de vaisseaux lourds de combat et celui de la recherche temporelle qui en est à ses balbutiements.

Quatre exemples de planètes terriennes

- New London, le centre économique des mondes humains contrôlé par de vastes multinationales dont la célèbre Lloyds assurant la quasi-totalité des vaisseaux marchands humains.

- Novaya Amerika, planète dirigée par une dictature de type communiste ayant choisie de collaborer étroitement avec le gouvernement hégémonique au point d'y accépter l'établissement d'une base spatiale militaire.

- Makasara, une des dernières conquêtes de l'Empire Terrien dont la population appartiendrait aux descendants des restes de la flotte impériale en fuite après la chute des ultimes défenses de la Terre. Les sentiments anti-hégémoniques y sont puissants et le vieux rêve d'un renouveau impérial largement répandu dans toutes les couches sociales. Le gouvernement planétaire est républicain, du type des USA durant la guerre froide du XX° siècle terrien.

- Eden, planète-océan, gérée par Edentourist et dont l'activité principale est d'accueillir toutes les races de la galaxie dans ses immenses casinos flottants ou sur ses immenses plages artificielles de sable blanc.

Souvent, de grandes multinationales interstellaires sont liées à des planètes particulières : La Sohiro Lines Limited (SLL) dont les activités de transport marchand ont parfois l'exclusivité pour le ravitaillement de certaines nouvelles planètes, a son siège à makasara, tandis qu'une société comme CA-Cy-

bersystems (CAC) (Electronique, Hypertransmissions, IA,...) possède le sien à Novaya Amerika. Mais une des plus importantes est sans nul doute les constructions navales Allison Shipyards (AS) dont les chantiers à .New Jerusalem ou New Jordan produisent une majeure partie des vaisseaux spatiaux humains et se spécialisent dans la fabrication de transporteurs gigantesques dont le *« Ganymède »* livré à la SLL constitue sans doute l'un des plus beaux fleurons (8000m de long!).

PRÉSENTATION DU SCÉNARIO

Ce module se décompose en deux parties distinctes : d'une part la description d'une série d'évènements (EV) qui se dérouleront sans que les PJ puissent vraiment y interférer, d'autre part, un *« milieu »* dans lequel ils pourront agir avec un maximum d'autonomie de jeu : le goulag! Pour cette deuxième partie, il vous appartient en tant que meneur de jeu d'inventer les évènements qui peuvent s'y dérouler : ce n'est cependant pas de l'improvisation totale, loin s'en faut! Pour vous aider, nous vous fournissons tout ce que vous devez connaître du lieu et des personnes qui y vivent. Le système du goulag, ce petit camp d'exploitation forestière, sera décrit en profondeur : lisez-le avec beaucoup d'attention et n'hésitez surtout pas à y inclure vos propres idées afin de l'enrichir. Ensuite, vous serez capable, en vous appuyant aussi sur quelques décisions aléatoires, de faire réagir toute cette micro-société aux initiatives des joueurs. Surtout, ne considérez jamais une de celles-ci comme absurde d'emblée : parfois des idées à première vue saugrenues peuvent s'avérer géniales...avec de la chance!

LES ÉVÈNEMENTS

Les informations suivantes peuvent être connues par les PJ en fonction de leur histoire personnelle. C'est à vous qu'il appartient de décider si tel ou tel PJ détient telle ou telle information. Ainsi certaines de ces informations pourront être données par des Personnages-Non-Joueurs (PNJ) au cours du scénario. Dans tous les cas, restez avare et ne donnez ces indications que s'il vous semble que le personnage qui est censé les avoir y fait appel.

Quelques données historiques récentes...

1773 : Le Premier Ministre de la planète Novaya-Amerika (NA), chef du Parti Unique Rénové (PUR), est tué par un cyborg-assassin lors de son allocution trimestrielle aux fonctionnaires du régime. Dans la confusion, le meurtrier a réussi à échapper aux services de sécurité. Cependant, un missile l'abattra alors qu'il tentait de quitter la planète à bord d'un mini-cargo interstellaire de la compagnie CA-Cyber systèmes. Les dirigeants de cette société ont su convaincre le Premier Ministre qu'ils n'étaient en rien responsables de ces évènements et les soupçons se sont rapidement reportés sur un groupuscule d'anarchistes contre révolutionnaires qui ont revendiqué l'assassinat au nom de la *« Novaya Pravda »*.

1774 : Durant l'assaut du bureau exécutif de Novaya Pravda, tous les documents et archives des anarchistes ont été détruits. On a cependant retrouvé du matériel militaire d'origine hégémonique et makasarienne. A la plainte du nouveau Premier Ministre Alexandreï Vostakof concernant l'ingérence possible des *« réactionnaires impérialistes makasariens »*, le bureau hégémonique a du opposer un refus net aux éventuelles sanctions étant donné le manque de preuve flagrante, les armes trouvées pouvant provenir du marché noir interstellaire.

1778 : La CAC implante son nouveau siège social sur Novaya-Amerika et remporte le marché fabuleux de l'élaboration des systèmes de défense automatique spatiale de la planète. En paiement, la CAC reçoit un immense territoire de 4 000 000 de km carré sur le continent sud encore peu exploré, à l'ouest de la station de Landry. Elle y construit sa propre base spatiale et développe un vaste programme d'exploitation forestière. Sa main d'œuvre serait constitué d'une bonne part de prisonniers de droit commun mais aussi politiques que le gouvernement collectiviste aurait négocié à un prix défiant toute concurrence.

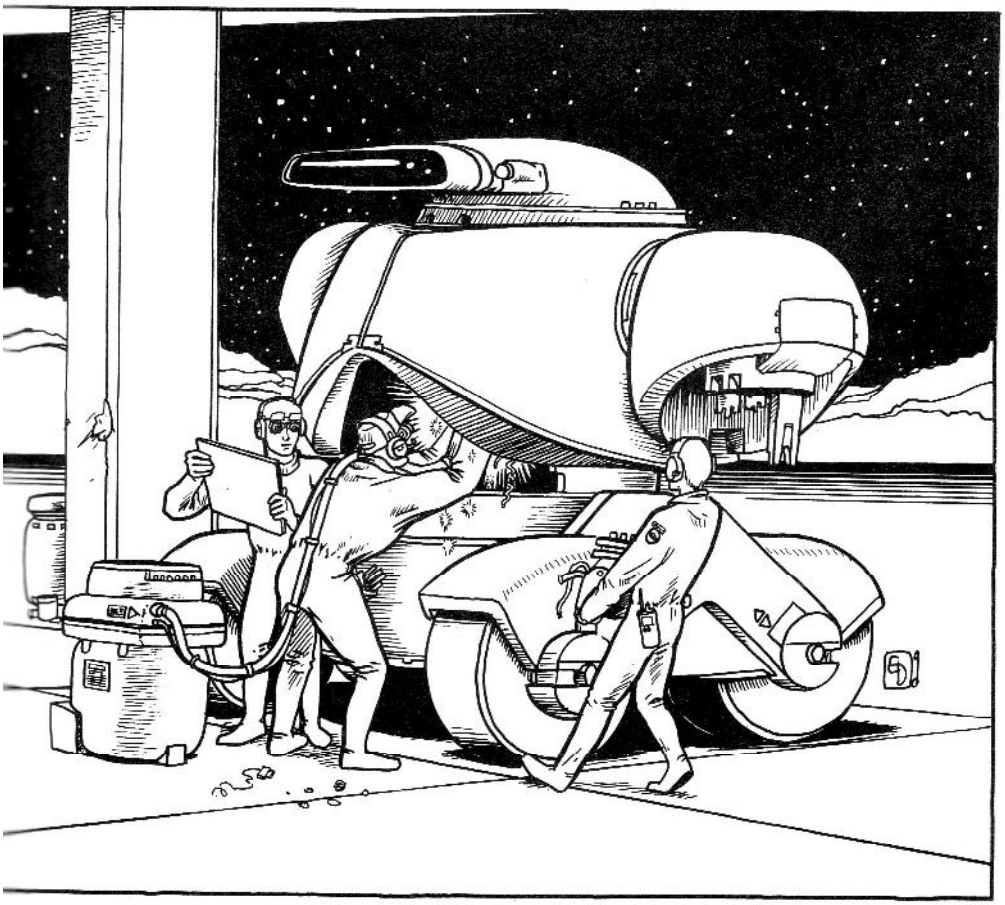
1780 : La CAC est confrontée à de graves problèmes de main d'œuvre depuis que l'exploitation de Novaya Amerika II a été déclarée prioritaire par le gouvernement Vostakof soutenu par un programme d'aide hégémonique de développement.

1781 : NA enregistre un déficit de 480 milliards malgré l'aide économique hégémonique de 200 milliards. L'embargo économique établi par la SLL dans cette région spatiale n'a pu être levé par le gouvernement hégémonique qui a tenu compte des protestations de la Com-

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES !
N'hésitez pas à nous les envoyer. Délai maximum de parution : 60 jours

munauté Humaine défendant la liberté de commerce privé. Plusieurs petites compagnies de transport ont déposé leur bilan à la fin de l'année suite à l'augmentation de 670 % des coûts de ravitaillement assuré par les installations de la Damco, filiale de la SLL, seule présente dans cette région spatiale. La rumeur prétend que le Président Makasarien Mc Allister aurait applaudi la nouvelle lorsqu'il l'a reçu.

1782 : (Nouvelles à venir : les PJ vont *« vivre »* ces évènements qui seront ainsi peu à peu diffusés)
14 avril : Destruction du Ganymède, super-transport de la SLL, dans un secteur spatial relevant de la juridiction de Novaya Amerika. Dès la réception de la nouvelle, Makasara accuse NA d'acte de guerre délibéré et dépose un recours d'autorisation d'intervention armé en représaille auprès du gouvernement hégémonique. Des manifestations spontanées éclatent sur Makasara réclamant la guerre !
15 avril : La Haute Cour Hégémonique lave NA de tout soupçon en produisant l'indestructible boîte noire du Ganymède. Selon l'enregistrement, une tempête magnétique aurait déréglé un des réacteurs hyper-spatial provoquant le retour dans l'espace normal d'urgence du vaisseau. Cependant en quelques secondes les hyperpropulseurs ont explosé dans une violente réaction en chaîne ne laissant aucune possibilité aux passagers d'évacuer. L'enregistrement s'arrête à la destruction du vaisseau.
17 avril : un groupe de scientifiques Makasariens et d'ingénieurs d'Allison Shipyards, constructeurs du vaisseau, envoyés par Mc Allister concluent à l'authenticité des preuves produites tandis que NA a fait transféré sur Makasara les quelques rares débris témoignant de l'existence du Ganymède.
18 avril : Obsèques nationales à Makasara. Sur les 13000 passagers, plus de 10000 étaient natifs de cette planète.



Consternation à New London où la Lloyds transmet ses condoléances à la SLL et verse 32 milliards en compensation, lié au contrat d'assurance.
21 avril : Une semaine après la tragédie, cinq des neufs plus grosses sociétés d'équipement Makasarienne travaillant toutes plus ou moins avec l'armée font faillites en laissant un trou global de 403 milliards dans leurs comptes. Le gouvernement Allister présente sa démission, se déclarant responsable mais évoquant la Raison d'Etat afin qu'aucune enquête de la Communauté Humaine ou de l'Hégémonie ne puisse être engagée.
22 avril : le Président Delguel, assurant l'intérim, demande officiellement à la SLL de lever l'embargo sur NA II afin de recréer une nouvelle dynamique économique et d'échapper ainsi à la *« crise »*. Immédiatement les dirigeants annoncent l'effectivité de la mesure. Parallèlement une demande d'aide économique de 140 milliards a reçu un écho favorable dans les milieux financiers hégémoniques.

Voici les faits rapportés officiellement... Voici officieusement ce qui s'est réellement passé (informations confidentielles que les PJ ne peuvent connaître au début du scénario) :

1773 : Vostakof s'entend avec CAC afin de remplacer l'actuel Premier Ministre en l'assassinant : le groupe Novaya Pravda est créé de toute pièce par la CAC pour servir de bouc émissaire le moment venu.

1779 : CAC infiltre le chantier naval Allison Shipyards et réussit à installer secrètement une seconde boîte noire fonctionnant en parallèle avec la première. Un des contrôleur des hyperpropulseurs est aussi trafiqué afin qu'il envoit un message d'avarie majeure dès qu'il reçoit une fréquence très particulière. Ceci donne le pouvoir à CAC de faire réémerger en urgence le Ganymède quand elle le veut.

1781 : Accord entre Vostakof et CAC sur le projet de piratage du Ganymède. NA se chargera de la mise en scène ainsi que de la réalisation pratique de l'opération. Les détails du piratage demande des mois de préparation.

1782 :
14 avril : L'officier des hypertransmissions est acheté très cher par CAC afin qu'il envoie le signal déclanchant l'avarie fictive. L'ordinateur central intelligent réagit immédiatement en commandant la réémergence dans l'espace normal par arrêt des hyperpropulseurs. Le cloisonnement de toutes les parties du vaisseau s'effectue immédiatement. Un croiseur stellaire de NA apparait sur les détecteurs de masse et ordonne que le Ganymède se laisse aborder car il est en zone militaire, ce qui est exact. L'officier de pont conscient que les avaries annoncées sont imperceptibles se doute de quelque chose et fait envoyer un message en hypertransmission à Makasara avant de se rendre aux autorités militaires de NA. Message que le traître de CAC aura fait semblant d'envoyer...
14-15 avril : L'équipage du Ganymède est alors dispersé dans des camps d'internement de CCA ou sur NA II par transport militaire dans le plus grand secret. L'énorme vaisseau est quant à lui amené dans une petite base spatiale où l'on procède à son pillage systématique et à sa transformation en cuirassé interstellaire, le tout dans le secret le plus absolu.
21 avril : NA découvre que le Ganymède transportait de l'Arkonium, seul métal résistant aux distorsions temporelles. Il y en a pour plus de 100 milliards... Ceci constitue la preuve que Makasara se livrait à des activités anti-hégémonique à grande échelle en voulant préparer un changement de la trame temporelle. Désormais Vostakof est assuré du silence du gouvernement Makasarien vis à vis du Ganymède s'il venait même à apprendre la réalité. Un tel délit prouvé donnant le droit à l'Hégémonie de contrôler directement Makasara... Mais dévoiler une telle preuve obligerait NA à admettre son piratage passible de la même peine. Seul le statu-quo peut donc régner pour cette affaire...

ÉCLAIRCIR L'OBSCURITÉ
3615 ESOTEL

La situation initiale des PJ

Les PJ sont tous obligatoirement des ressortissants de ...

La situation initiale des PJ

Les PJ sont tous obligatoirement des ressortissants de Makasara. Ceci ne veut pas dire qu'ils partagent tous les idées de leurs concitoyens vis à vis du gouvernement hégémonique, mais implique qu'ils soient tous humains.

Afin que le scénario soit jouable il est nécessaire que les compétences suivantes soient maîtrisées dans le groupe :

- *Pilotage spatial*
- *Astronavigation*
- *Consultation des bases de données*
- *Biologie moléculaire*
- *Droit spatial*
- *Psychologie et xénopsychologie*

De plus il est impératif qu'au moins un des PJ soit un télépathe latent (1 en force télépathique). Ainsi, le groupe de personnages qui a servi à tester plusieurs fois le scénario rassemblait un militaire de carrière, une étudiante en xénopsychologie, un trafiquant d'armes, un biologiste et un homme de loi... Les PJ ne sont pas sensés se connaître au début du scénario, cependant, pour faciliter le démarrage de l'aventure en dissipant un éventuel climat de suspicion, vous pouvez autoriser le fait que certains se soient rencontrés durant les vacances qu'ils viennent de terminer sur la paradisiaque Eden. Comblés par des congés réussis, la tête remplie par les images inoubliables de la planète-océan, les PJ dorment tranquillement dans leur cabine personnelle de 1° classe du transporteur interstellaire « Ganymède ». Le calme précédant la tempête...

EV01 LA FIN DU GANYMÈDE

Cet EV est à faire jouer en solitaire à chacun des PJS. Selon leurs réactions, ils pourront glaner plus ou moins d'informations.

« Il est 3 heures du matin et vous dormez paisiblement dans votre cabine lorsque soudain, sans que vous ayez utilisé la moindre commande vocale, toutes les lampes de votre chambre se sont allumées à pleine puissance. Brutalement, tout semble vaciller autour de vous et votre estomac se révulse d'un coup alors que vous perdez conscience : il n'y a pas besoin d'être astro-ingénieur pour comprendre que le Ganymède vient, sans raison apparente de quitter l'hyper-espace pour l'espace normal... »

MJ : A son réveil, le PJ pourra constater que les lourdes protections anti-naufrages ont remplacé les cloisons de la cabine. Il pourra se rappeler qu'en cas d'avarie grave, toutes les cabines se retrouvent indépendantes pour une durée de 36 heures. Plusieurs solutions s'offrent à lui : il peut se diriger vers un panneau ouvert où une combinaison spatiale de secours est apparente, mais il faudra plusieurs minutes pour pouvoir l'endosser. Il peut aussi rejoindre le terminal de l'ordina-

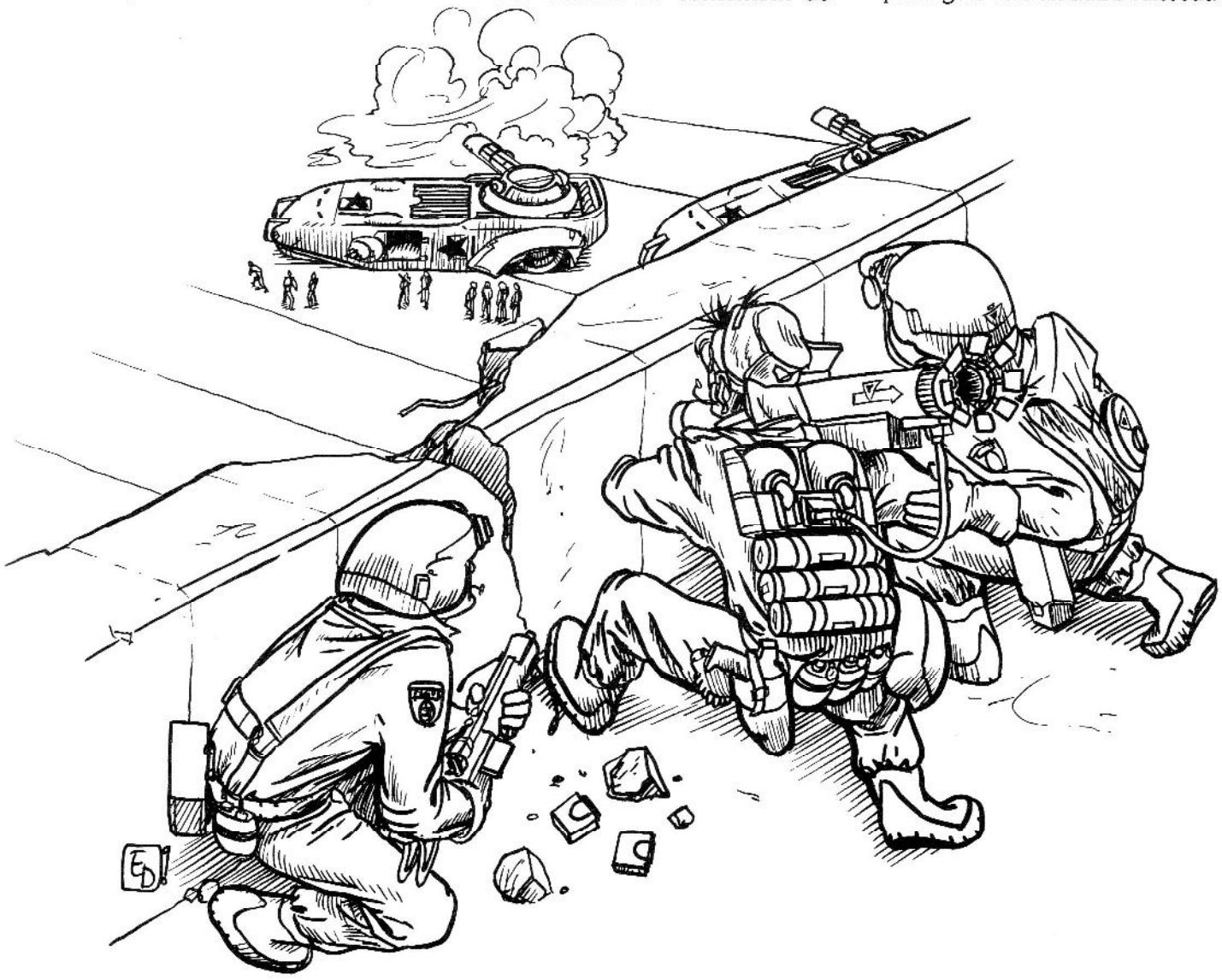
teur central afin de communiquer avec lui. Durant les deux premières minutes de jeu, l'ordinateur pourra répondre laconiquement aux interrogations du PJ. Voici les informations à recueillir :

— Avarie des hyper-propulseurs et explosions de la chambre des machines une minute après le retour en espace normal. (Note : le PJ pourra s'étonner de ne rien avoir perçu de cette explosion).
— La procédure de SOS n'a cependant pas été déclenchée par l'officier de transmission.
— Un vaisseau ennemi se rapproche et demande l'autorisation d'aborder.
— Le Ganymède vient d'exploser.

Après cette information, l'ordinateur refusera de répondre à toutes questions, se contentant d'afficher : veuillez donner le code approprié.

Il est impossible au PJ de sortir normalement de sa cabine et l'ordinateur refusera toute demande d'ouverture de la porte. Cependant, si celui-ci utilise des explosifs ou un matériel électro-magnétique, il pourra sortir de sa cabine. Il pourra constater que la coursive est totalement déserte et que mis à part le son des sirènes d'avarie, tout paraît totalement paisible... Il ne pourra continuer ses investigations, des gardes de Novaya Amerika bloquant brusquement les coursives. S'il ne se rend pas immédiatement à ces militaires lourdement armés et protégés, il y a de très fortes chances que ces derniers se contentent de tirer sans sommation. Aux questions qu'il pourra poser, on lui répondra que le vaisseau est en zone militaire et donc subit la loi martiale.

Que le PJ soit pris dans sa cabine ou à l'extérieur, la procédure suivie ensuite reste la même : les gardes réuniront aléatoirement les passagers, les feront se déshabiller totalement pour les fouiller et leur donneront comme seul vêtement une longue tunique rugueuse. Les PJ pourront voir de-ci de-là, des cadavres de passagers récalcitrants abattus visiblement sans hésitation dont notamment celui d'un jeune Bjoran. La peur se lit sur tous les visages tandis que les officiers aboient leurs ordres et procèdent sans ménagement au transfert rapide des passagers vers un autre vaisseau



via un corridor militaire d'abordage. Tout ceci est contraire au droit spatial le plus élémentaire et malgré quelques protestations, l'ensemble des passagers est ainsi transféré sous la menace des blasters de ces militaires.

Note : un PJ militaire reconnaîtra la nationalité Novaya-Amérikaine des uniformes, mais plus que tout l'unité en action : il s'agit bien des Gardes Rouges, troupes d'assaut réputées pour leur fanatisme et leur efficacité !

EV02 LE VOYAGE

Les PJ sont jetés brutalement dans un boyau étroit débouchant sur une cellule de 2mx2mx1m où ils sont incapables de tenir debout. Pour parvenir jusqu'au sas d'entrée en haut du boyau, il leur faut ramper.
Note : Ce sas est électrifié et cause une perte de 2 HP et 30 d'END au malheureux qui ne se méfie pas du bourdonnement continu qu'il émet. Au bout d'une heure, pendant laquelle les PJ auront pu faire un peu connaissance, le vaisseau militaire produira un son sourd indiquant qu'il se déplace en espace normal. Le voyage est très éprouvant à cause des accélérations et décélération que subit fréquemment le navire spatial.
Note : Toutes les heures tirez un dé pour connaître la gravité que subissent les PJ...
1,2 : 3 G d'accélération, ils se retrouvent plaqués au sol et écrasés par leur propre poids.
3,4,5 : 2 G , inconfortable, mais supportable.
6,7 : 1 G, gravité normale permettant de retrouver son END normalement.
8 : 0 G, tout ce qui peut flotter en apesanteur se balance lentement dans l'exiguïté de la cellule.
La température quant à elle augmentera de 5° par heure, ceci est du à une sous aération évidente liée à un dysfonctionnement du thermostat. Toute protestation est bien sûre veine.

Dix heures infernales se seront écoulées quand le sas s'ouvrira, laissant passer durant quelques secondes un peu d'air frais, tandis qu'entre deux canons de blaster, une boîte métallique brûlante sera jetée dans la cellule. Elle contient un brouet infâme de nourriture concentrée militaire ainsi qu'un sac plastique contenant un litre d'eau. Les PJS devront faire chacun un test sous la volonté sous peine de se battre pour cette divine eau fraîche, au risque de la répandre à terre. A ce moment la gravité sera de 1G pour changer à nouveau dix minutes plus tard.

Note : Cette nourriture contient une drogue puissante transformant un homme normal en un véritable légume pour pas mal de temps. Seuls les PJ ayant réussi un test de CON à +8 de malus pourront être partiellement conscients de l'EV suivant. Ceux qui auront refusé de s'alimenter perdront conscience et se verront drogués à la sortie de leur cellule.

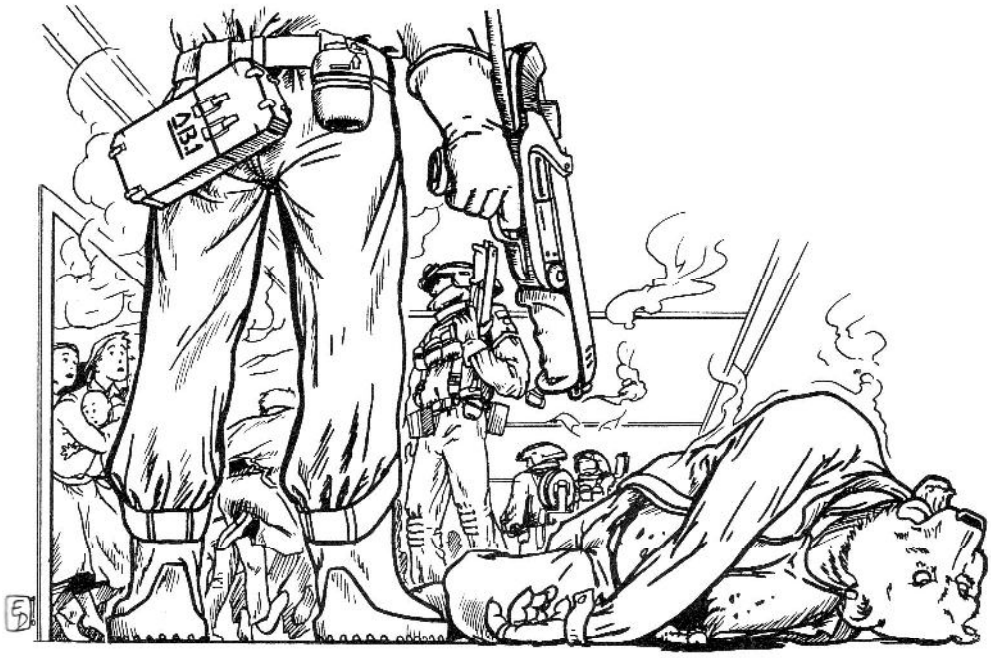
EV03 LE PROCÈS

Tous se rappellent vaguement d'un procès où ils sont condamnés à 5 ans de travaux forcés pour espionnage en Zone Militaire Rouge. Jugés et condamnés, ils savent qu'ils seront transférés dans un camp de redressement politique...
Chaque PJ assez résistant pourra se rappeler partiellement de ce qui s'est passé par la suite, pour chaque PJ résistant, lancez un dé :

1 : Le procès a été dirigé exclusivement par des militaires. Il n'y avait pas d'avocat pour défendre ceux qui passaient en jugement.
2 : Le camp d'internement se trouve sur le territoire d'une entreprise multi-stellaire nommée CA-Cybersystèmes.
3 : Le transfert suivant a eu lieu par anti-grav jusqu'à une base spatiale non-militaire. Des techniciens se réjouissaient de la venue d'une nouvelle main d'œuvre encore meilleure marché que la précédente.
4 : Un autre transfert a eu lieu ; de la base privée à une petite ville triste sans lumière par hélicoptère. Un passager expliquait que *« le brouillard déréglait toutes les techniques électriques et magnétiques, à tel point que la compagnie avait décidé d'utiliser pour le transport inter-camp des machines à vapeur! »*.
5 : Papotage sur un quai de gare brumeux... sujet : la destruction du Ganymède, perdu corps et biens...
6 : Phrases captées au hasard : *« et dire qu'après leur lavage de cerveau à la fin de la semaine, il ne leur restera plus rien de leurs compétences ni de leurs souvenirs... enfin, les ordres sont les ordres, mais c'est quand même bien dommage. Tu as vu le dossier de celui-là ? Après le passage des neuro-thérapeutes, il n'en restera rien... »*

EV04 RETOUR A LA CONSCIENCE

Les PJS reprendront conscience progressivement durant leur transfert jusqu'au camp d'exploitation forestière CEF-115. La température se situe autour de 35°-40°, dans une chaleur moite et oppressante. Du wagon à toit ouvert où les PJ sont solidement attachés, ils peuvent distinguer les environs : le paysage défile lentement au fur et à mesure que la petite locomotive glisse le long des rails posés sur un remblais de terre noire. A droite et à gauche, où que le regard se porte, c'est la même impression de désolation : un marais glauque d'eau boueuse s'étend à perte de vue, disparaissant dans



des nappes de brouillard à la couleur rose malsaine. Aucun animal visible, aucun insecte d'ailleurs. La seule vie qui parait tenter héroïquement de croître dans ce milieu fétide, ce sont des arbres étranges à mi-chemin du palmier et du baobab, d'une couleur véronèse paraissant totalement irréelle. Alors que le train ralentit, les PJ peuvent distinguer des centaines d'arbres coupés le long de la voie ferrée. Telle semble l'activité principale du camp qu'ils vont intégrer. A leur arrivée, un commandant assisté de deux gardes armés de fusils anachroniques à poudre, exécute son speech habituel :

« Je ne sais qui vous êtes, ni pourquoi vous êtes là et je m'en fiche éperdument. Votre passé ne m'intéresse pas, est-ce clair ? D'ailleurs j'interdis que vous en parliez aux gardes ou même entre vous. Je sais par contre ce que vous êtes actuellement : des ouvriers qui allez travailler ici et survivre si vous obéissez. Vous voyez la tour qui domine nos casemates ? »., l'officier tend le bras vers un pylône surplombé par un petit dôme duquel émerge un canon menaçant, *« C'est un blaster type 5, nul être vivant n'y résiste sans une bonne armure de combat. Or, nous n'avons aucune armure de combat ici. L'ordinateur qui le contrôle sait sur qui il ne peut pas tirer et... tire sur tout le reste. Plusieurs prisonniers se sont ainsi vus réduits en cendre, j'espère que vous ne commettrez pas cette erreur vous aussi. Tout ce que nous vous demandons c'est d'extraire le minerai et de temps en temps couper du bois, en retour nous vous nourrissons. Tel est notre contrat. Votre premier travail sera de charger la tonne de minerai étalé le long du quai dans le wagon qui vous a apporté sous la surveillance de ces gardes. A la moindre tentative de fuite, ils vous abattent et l'ensemble du groupe est privé de nourriture. Ceci vous apprendra à rester solidaire. Bienvenus donc au CEF-115! »*.

LE GOULAG

Jusqu'ici, le scénario est resté très linéaire, mais dans la partie qui suit, c'est à vous de jouer pour animer cette micro-société ! Pour vous aider nous vous présenterons le goulag à la fois dans sa structure sociale (ses habitudes, ses mœurs, ses règles, etc...) et physique (répartition des bâtiments, qui habite où, etc...), puis vous pourrez découvrir un par un tous les PNJS avec leurs désirs, leurs espoirs et leurs craintes. Pour finir, nous donnerons la clef permettant aux PJ de s'en sortir sans doute...

La société du Goulag

Elle est fortement hiérarchisée : à sa tête *« règne »* le commandant Alexeï Protanov assisté par Arkin Tchen, le chef des trois gardes, Ivan Smirovitch, Sergueï Scoulousof et John Tikonov. Ce sont les seuls à ne pas être les cibles du mirador blaster-5. Dans son laboratoire, Gregory Fenwick et son assistante Tatiana Olagoravitch restent les maîtres et seul le commandant connait aussi le code d'entrée du sas y accédant.

Cette société est auto-suffisante grâce à la culture de poltek, sorte d'énorme pomme de terre très nutritive mais sans goût. Les paysans Arnold Chivek et Nicolaï Seranov cultivent la terre sous la direction de Wladimir Trasoref, le seul à posséder des notions sommaires d'agriculture. L'unique bar du camp est tenu par Joana Smith et son mari Storm Smith qui accueillent de temps en temps Alim Fostov, surnommé le vieux fou à boire un verre. Dans la mine, trois larves humaines font semblant de jouer à un jeu compliqué avec des cailloux de diverses couleurs. Ils arnaquent ainsi les nouveaux arrivants en changeant les règles au dernier moment pour gagner quelques kilos de minerais en plus. Mais toute cette société ne tiendrait pas longtemps si Gregory Fenwick n'avait découvert qu'avec la sève des arbres ont pouvait tirer une drogue hallucinogène très puissante procurant des

CIEL
MA VOYANCE
3615
L'AVENIR

paradis artificiels. Ainsi, la majorité du camp est-elle dépendante de la drogue : le DD. Le commandant laisse faire trouvant par là le seul moyen de retenir les civils dans son camp et d'éviter les demandes de mutations. Cette stabilité lui a déjà value les félicitations de ses supérieurs et une réduction sensible de son contrat dans le CEF-115.

A chaque fin de semaine, la loco vient prendre livraison d'une tonne de minerais et apporte certaines denrées comme des rations, de l'alcool ou des revues diverses. Une semaine après l'arrivée de *« nouveaux »* des neuro-thérapeutes viennent opérer un lavage de cerveau en règle afin d'aligner leur comportement sur celui des larves de la mine qui ont oublié jusqu'à leur nom.

Description du camp

Le camp est à plus de 100 km du CEF-113 qui lui ressemble fort. Autour, il n'y a rien, mis à part le marécage. La base spatiale est à plus de 1000 km : surprotégée, elle est inacessible aux PJ. (Les numéros correspondent à ceux du plan du camp).

1 - La gare sinistre du CEF-115. A chaque bout de quai on peut trouver une cabane où sont entreposés des réserves de charbon ainsi que quelques pelles.
2 - Champs de poltek. On peut y rencontrer parfois un des paysans en train de planter ou de récolter.
3 - Centrales d'énergie avec sas d'entrée codé. Les deux fournissent assez d'énergie pour alimenter le mirador et le laboratoire. Elles fonctionnent grâce à des grosses piles chimiques.
4 - Le Mirador. L'ordinateur se repère grâce aux variations infra-rouges. Le commandant et ses gardes possèdent en fait un émetteur personnel permettant d'annuler l'odre de tir tant qu'ils sont susceptibles d'être atteints. Probabilité de tir au but : 70 %, dommages : 90 + 1d20. Il a cependant 20 % de chance de tomber en panne après chaque tir, et ceci pour une durée de 5d6 mn.
5 - Poste de garde. Il y a en permanence un des gardes en faction. L'intérieur est sobre et propre : un lit, une armoire avec des vêtements, les clefs de l'entrepôt du matériel des mineurs ainsi qu'une boîte de 20 cartouches de 35 highpower. Près de la porte, un interrupteur permet de couper le courant des barbelés du camp.
6 - Hangar contenant des réserves de minerai vérifié par Tchen à chaque fin de journée. Il y en a près de deux tonnes.
7 - Un catalyseur producteur d'eau à partir de l'humidité ambiante.
8 - Les latrines.
9 - Trois baignoires publiques alimentées par la réserve d'eau. L'eau est tiède.
10 - Salle de réunion avec quelques tables et chaises en bois.
11 - Casemates : 4x2 lits, sans autre mobilier.
12 - Matériel des mineurs : huit casques à lampes à huiles, pelles, pioches et sacs de cuir plus un tonneau contenant encore 80 litres d'huile inflammable.
13 - La mine est profonde d'environ une trentaine de mètre. Une température de 15° y règne en permanence rendant presque le travail agréable si elle ne manquait pas totalement d'aération obligeant les mineurs à remonter toutes les heures pour stopper leur labeur afin que la poussière se redépose et permette à nouveau de respirer. Les couloirs font deux mètres de diamètre et la progression du tunnel en une journée n'est que de quelques dizaines de centimètres.
14 - Bar du camp. Le prix de l'alcool y est exorbitant, mais c'est quasiment la seule manière de dépenser son argent ici. Sous le comptoir, Storm dissimule un vieux shotgun impressionnant, mais totalement hors d'usage.
15 - Demeure de Chivek. Deux lits pouilleux, une armoire remplie de vieux vêtements et quelques livres et revues à moitié moisies. Mais si l'on s'intéresse à ces documents, on trouvera une ancienne histoire de la colonisation de NA indiquant que la région fut abandonnée dès le début suite à une agression sauvage d'origine inconnue.
16 - Maison de Joana Smith. Une odeur de parfum bon marché est omniprésente. Un grand lit installé sur un tapis rouge mité est défait, révélant des draps de soie fort sales et tachés à maints endroits. A coté du lit, sur une petite table, on peut trouver un nécessaire de maquillage au pieds d'un joli petit miroir en argent sur lequel est glissé une photographie de Joana, vingt ans plus jeune. Sous l'oreiller on peut en fouillant trouver une boîte de 24 munitions pour calibre 22.
17 - Casemate abandonnée où vient de temps en temps se réfugier Fostov pour dormir à même le sol.
18 - Maison de paysan. On pourra remarquer dans un coin une charrue, des sacs à engrais et un cageot d'une douzaine de polteks.
19 - Demeure de Trasoref. Elle est bien entretenue. Dans l'étable attenante où l'on entend mugir les deux vaches laitières du camp, on peut découvrir dissimulé dans les réserves de fourage un coffre fermé à clef. A l'intérieur, deux armes sont soigneusement rangées : un Ingram M19 et deux chargeurs ainsi qu'un Handblaster dont il reste encore trois charges. Tapissant le fond du coffre, soigneusement pliée, une armure

VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES !
N'hésitez pas à nous les envoyer. Délai maximum de parution : 60 jours

légère en Styrane... dernier vieux souvenir de résistance conservé par Trasoref.

20 - Chambre de Tikonov. Elle est sobre, mise à part une photo 3D d'un croiseur interstellaire hégémonique trônant sur sa table. Dans un tiroir on pourra trouver des débuts de lettres adressées à son oncle Lazaref habitant à New London. Il y parle de quitter Novaya Amerika où son avenir est compromis. Un blaster type 1 avec deux chargeurs est soigneusement rangé dans une malle sous ses effets personnels.

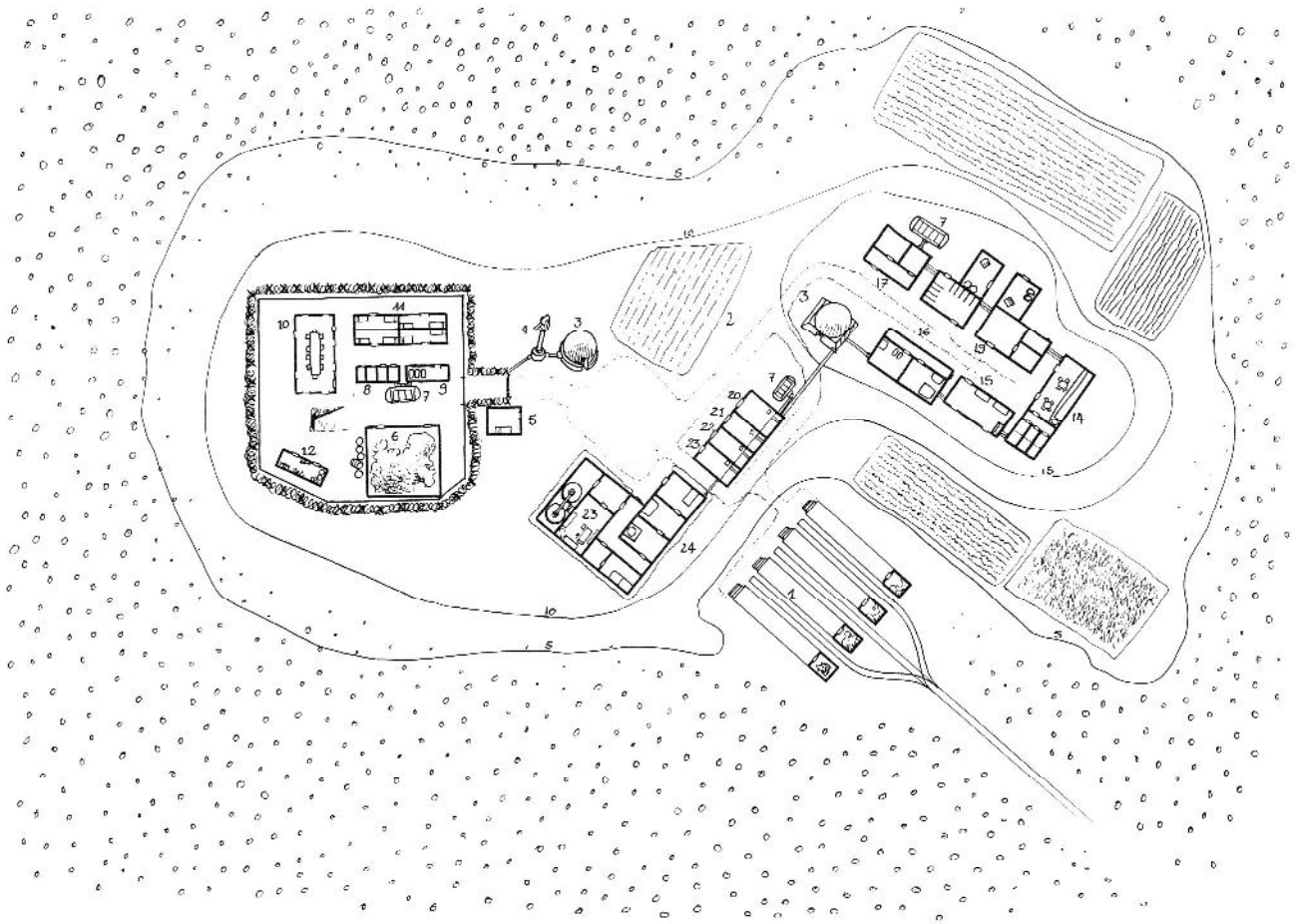
21 - Demeure de Smirovitch. Le mobilier est du même type que les précédents. Sous son grand lit, on peut trouver un coffret contenant 3 ampoules de DD, une seringue et ses économies de 200 ums.

22 - Maison de Scoulousov. Plus douillette que la précédente, on y trouve une bibliothèque tournée sur la propagande du Parti.

23 - Demeure de Tchen. Le mobilier est de type japonais traditionnel. Il y a des piles de journaux consacrés aux arts martiaux. Des gants de combat sont accrochés sur un des murs. Sous la glace surplombant son bureau, il y a posé en évidence un chargeur pour un 35 High-power.

24 - Maison du commandant. Après une entrée débouchant sur une petite salle d'attente parsemée de quelques sièges, on se retrouve face à une porte de bois massif à l'imposante serrure. (30 HP de résistance). L'intérieur est plutôt coquet. Une fouille en règle permettra de mettre la main sur des papiers officiels décrivant l'activité du camp, un nécessaire de premiers soins, quelques bouteilles de vodka, un laser PP6 (inutilisable à l'extérieur) avec batterie et un coffre à la fermeture démagnétisée contenant une somme de 120 ; la paye du mois. La salle attenante est un cabinet de toilette avec un ballon d'eau chaude et une douche personnelle.

25 - Laboratoire du professeur Fenwick. (voir illustration). Le sas d'entrée à une résistance de 150 HP. Le code d'entrée mécanique peut être trouvé aléatoirement au bout d'1d20 heures. L'équipement à l'intérieur est de qualité : un ordinateur grade 10 ronronne doucement veillant sur ce labo de biophysique étonnamment moderne. Un biologiste reconnaîtra du matériel spécifique destiné à la création de cyborgs. Dans un coin est entreposée la dernière production de DD : 20 ampoules pleines d'un liquide verdâtre. Il ne faudra pas longtemps pour comprendre qu'elles sont à base d'extrait de sève d'arbre car un tronc repose entouré de matériel de raffinement chimique. Mais surtout, il y a une table d'opération sur laquelle repose Tatiana Olagorevitch : elle ne cesse, les pupilles dilatées, trempée de sueur, de répéter qu'on ne la coupe surtout pas. C'est tout ce que l'on peut en tirer. Un télépathe latent ressentira aussi l'impres-



sion désagréable d'être observé par quelque chose d'inconnu à travers le regard de Tatiana. Une prise de contact avec la Forêt Pensante est possible si elle est tentée (voir plus loin). Dans la chambre du professeur, on trouvera ses notes dans lesquelles il relate sa vie au camp. Il est passionné par les découvertes qu'il a fait récemment : les *« arbres »* du marais aurait une structure cellulaire plus proche d'un système neuronal qu'un système végétal... Les injections de sève brute faite à Tatiana ont cependant été trop forte et elle a perdu la raison. Pourtant, Fenwick se dit persuadé qu'un produit dérivé parviendrait à avoir des effets de boost télépathique prodigieux.

Note : si un PJ non-télépathe ingurgite une de ces préparations, il gagne une force télépathique de 1 s'il réussit un test de CON pour ne pas mourir sous le choc. Pour un télépathe, ses capacités sont multipliées par 100 durant 5d12 minutes avant de tester ensuite chaque minute pour ne pas sombrer dans la même folie que Tatiana.

Les recherches sur la sève montrent que :
— sa nature est organique.
— ses cellules sont 1000 fois plus petite que la normale et de type neuronal.
— l'électicité, le feu ou tout autre forme d'énergie ne détruit pas ces cellules mais accélère leur croissance prodigieusement.
— On trouve aussi des traces de substances qui pourraient se révéler hautement corrosives.
— seule l'absence d'oxygène parait affecter cet organisme.

Les personnages non-joueurs

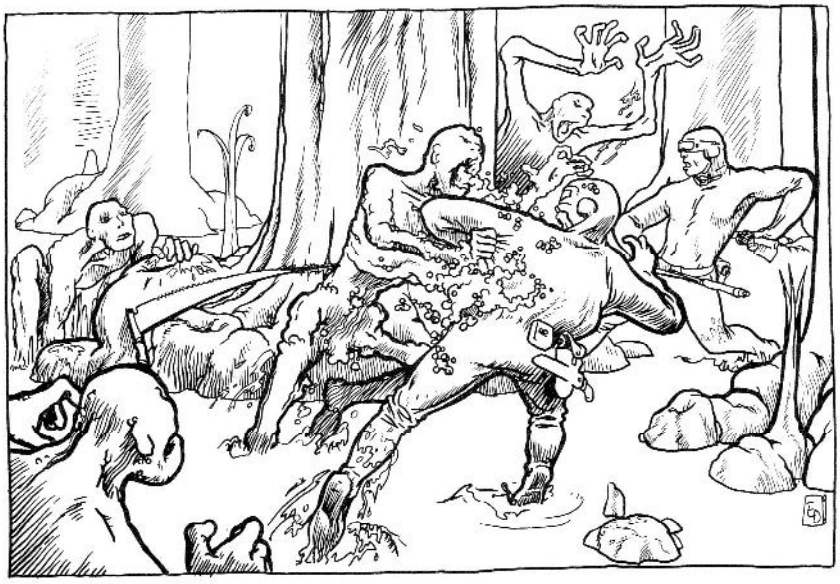
Note : seules les caractéristiques et compétences principales sont indiquées, les autres sont considérées comme étant standard.

Les cinq personnages clefs :

Alexeï Protanov
Homme de 39 ans, commandant du camp d'exploitation forestière.
Profession : colon
STR : 11, INT : 12, WIL : 07, CON : 15, END : 25, DEX : 13, CHA : 17, LEN : 199, BLD : 11, TSC : 0, TPR : 3
Bonus dommages : +1d4/+1d2
HP : 19
Chance : 10.
Compétences principales :
Connaissance : Comp sci/ Gen prog : 35%, Evaluate treasure : 30%, First aid : 80%, rapid odd calcul. : 40%, Botanist : 24%, biologist : 24%, civil engineer : 34%, data base : 44%, immunology : 24%, mech engineer : 34%, meteo analyst : 50%, pathology : 34%, toxicology : 30%
Manipulation : hide item : 17%
Martial art : evade : 40%
Persuasion : bargaining : 34%
Special : armorer : 90%, command skill : 40%
Stealth : camouflage : 18%, hide in cover : 12%, move quietly : 12%, set ambush : 18%
Weapon : laser pistol pp-6 : 50%, rifle 308 : 50%

Alexeï Protanov, grâce aux bons résultats obtenus par son camp d'exploitation, a vu son contrat avec la CAC se réduire de cinq ans : l'année prochaine, il devrait enfin pouvoir se retirer de ce camp minable pour intégrer la prestigieuse section de sécurité de la CAC. C'est du moins ce que ses supérieurs lui ont laissé entendre. Il réprouve les activités de Fenwick, mais laisse faire, obéissant en cela à des instructions venant de haut. Il a un faible certain pour Joana Smith dont il trouve le mari insupportable. Ainsi, il compte bien emmener cette femme avec lui quand il quittera le camp, cependant il y a un problème : sera-t-elle d'accord ?
Dur, mais juste, Protanov fait tout pour qu'aucun événement ne vienne troubler la quiétude du camp. Il n'a pas tenu compte du récit de Fostov à propos du *« monstre des marais »* et continue à fournir à Fenwick les troncs qu'il demande. Vis à vis de Tchen, l'avis du commandant est mitigé : il désapprouve ses méthodes parfois bien violentes mais s'oblige à reconnaître son efficacité. Voyant un peu en Tikonov le fils qu'il aurait aimé avoir, il se montre indulgent pour lui tout en se demandant les raisons de sa présence ici.

Gregory Fenwick
Homme de 54 ans, chargé de recherche.
Profession : biologiste
STR : 06, INT : 16, WIL : 15, CON : 07, END : 15, DEX : 13, CHA : 07, LEN : 168, BLD : 07, TSC : 0, TPR : 3.
HP : 12
chance : 16.



Compétences principales :
Connaissance : comp sci/gen prog : 31%, Rapid odd calcul. : 25%, biochimie : 50%, biologie : 50%, biophysique : 50%, botanique : 34%, écologie : 34%, génétique : 34%, immunologie : 34%, biologie moléculaire : 86%, pharmacie : 66%, toxicologie : 34%, xenobiologie : 34%.
Manipulation : hide item : 26%, running : 35%, swimming : 44%.
Observation : listen : 50%, sense ambush : 29%, spot hidden : 26%, spot trap : 26%.
Stealth : camouflage : 26%, hide in cover : 20%, move quietly : 23%.

Gregory Fenwick est un passionné de recherche moléculaire. Il a travaillé pour CAC depuis qu'il a arrêté son professorat. Dépourvu de tous scrupules, mettant la recherche fondamentale au dessus de tout, même sa vie, il n'hésite pas à ignorer tous les codes de déontologie galactique liés à sa profession. Pour preuve son expérimentation sur son assistante réalisée sans son consentement! Pour l'instant il n'a révélé à personne ce qu'il a fait et il continue de travailler 20h/24H dans son laboratoire abusant de booster afin de parvenir rapidement à un résultat positif : mettre au point une drogue permettant de développer des facultés télépathiques chez ceux qui en sont normalement dépourvus (tsc = 0).
Vivant replié sur lui-même, il méprise profondément le reste du personnel du camp et s'il fournit le DD au commandant qui le redistribue ensuite, c'est bien pour la seule contrepartie de la quiétude totale entourant ses recherches expérimentales interdites...

Arkin Tchen
Homme de 33 ans, chef des gardes du camp.
Profession : spécialiste des arts martiaux.
STR : 15, INT : 17, WIL : 09, CON : 11, END : 24, DEX : 18, CHA : 10, LEN : 159, BLD : 14, TSC : 0, TPR : 2.
Bonus dommages : +1d4/+1d2
HP : 16
chance : 13.
Connaissance : comp sci/gen prog. : 27%, rapid odd calcul. : 21%
Manipulation : cheating : 35%, climbing : 32%, hide item : 32%, jumping : 50%, lock picking : 29%, running : 40 %, trap set/disarm : 32%.
Observation : listen : 40%, sense ambush : 19%.
Arts martiaux : evade : 94%, disarm : 87%, H-t-H : 84%.
Stealth : camouflage : 42%, hide in cover : 36%, move quietly : 39%, pick-pocket : 36%, set ambusn : 36%.
Weapon : 35 high power : 52%.

Arkin Tchen s'est spécialisé dans les arts martiaux afin de trouver une harmonie intérieure qui lui échappe toujours. Complexé par sa petite taille, il aime infliger aux autres des souffrances et adore que ceux-ci reconnaissent sa force. Cette volonté de dominer est néanmoins compensée par une volonté bien faible, touchant presque parfois à la couardise. Expulsé de l'armée pour lâcheté en combat, Tchen purge une peine de dix ans de travaux « sous contrat » avec la CAC.

Il déteste Tikonov pour sa *« sensiblerie »* avec les prisonniers et son succès auprès de Tatiana, l'assistante de Fenwick. Il ne comprend pas non plus le commandant qu'il considère comme un incapable laissant trop de liberté dans le camp. S'il pouvait avoir l'occasion de le trahir afin de prendre sa place, Tchen n'hésiterait pas très longtemps. Il se méfie aussi de Trasaref qu'il soupçonne de préparer quelque chose pour s'enfuir de ce camp. Mais Tchen est l'un des rare à croire en Fostov et à son histoire délirante, et à penser qu'il pourrait y avoir un rapport avec les recherches mystérieuses de Fenwick.

John Tikonov
Homme de 24 ans, garde du camp.
Profession : soldat.
STR : 18, INT : 11, WIL : 15, CON : 12, END : 25, DEX : 09, CHA : 13, LEN : 179, BLD : 08, TSC : 1, TPR : 5.
Bonus dommages : +1d4/+1d2
HP : 17
chance : 13.
Connaissance : comp sci/gen prog. : 26%, rapid odds calcul. : 29%, pilotage spatial : 26%.
Manipulation : hide item : 22%, jumping : 40%, running : 31%.
Observation : listen : 40%, sense ambush : 19%, spot hidden : 16%.
Arts martiaux : evade : 30%.
Special : armorer : 26%, command skill : 26%.
Weapons : blaster-1 : 55%, needler : 55%.

John Tikonov était un jeune officier juste sorti de l'école de guerre lorsque Mlle Oleva Tvernetchef tomba follement amoureuse de lui. Malheureusement John éprouvait le même sentiment pour une autre. Histoire banale si Igor Tvernetchef n'était pas l'un des plus haut responsable du P.U.R., résultat : la bien-aimée de Tikonov disparut un jour mystérieusement et il se retrouva accusé de meurtre. Une alternative lui fut alors proposée : soit il se mariait avec Oleva et oubliait le reste, soit il ne coopérait pas et dans ce cas devait purger 15 ans de « contrat » avec la CAC dans un goulag. Vous connaissez son choix.
Tous les idéaux de Tikonov se sont écroulés depuis cette machination réussie. Même si sa peine est éteinte aujourd'hui, un net sentiment d'injustice et de vengeance subsiste. Dans le camp, il s'est lié d'amitié avec Trasaref auquel il a confié son histoire. Il ne comprend pas l'hostilité de Tchen à son égard et essaye d'éviter tout conflit avec lui. Son seul plaisir consiste à lire les magazines qu'il reçoit chaque semaine par le train. L'idée de s'échapper du camp et de s'exiler vers une autre planète a fait en lui son chemin, néanmoins, il est découragé quand il réfléchit à l'improbabilité de réalisation de son rêve. Il est le seul homme

du camp à ne pas avoir utilisé les *« services »* de Joana, mais la solitude lui pèse et toute présence féminine déclanche en lui des pensées romantiques qu'il tente par timidité de cacher le plus longtemps possible. John s'est lié d'amitié avec Tatiana mais se retrouve un peu géné de voir celle-ci éprouver apparamment des sentiments plus profonds à son égard que les siens. Est-ce ce malaise qui explique que Tatiana ne soit pas sortie depuis dix jours du laboratoire et refuse de le voir selon le professeur Fenwick ?
De plus, John dort très mal depuis une semaine : il fait des rêves confus où Tatiana l'appelle afin qu'elle ne soit pas coupée comme un arbre tandis que le récit de Fostov, le vieux fou, s'y mélange, rendant le tout aussi désagréable qu'incompréhensible...

Wladimir Trasoref
Homme de 38 ans, responsable des approvisionnements.
Profession : colon-explorateur.
STR : 07, INT : 14, WIL : 12, CON : 13, END : 30, DEX : 13, CHA : 12, LEN : 169, TSC : 0, TPR : 2.
HP : 18
chance : 13.
Connaissance : comp sci/gen prog. : 30%, first aid : 80%, rapid odds calcul. : 27%, meteorology : 30%.
Manipulation : climbing : 29%, hide item : 18%, jumping : 36%, trap set/disarm : 48%.
Observation : listen : 45%, sense ambush : 40%, spot hidden : 50%, tracking : 28%.
Martial arts : evade : 85%.
Spécial : armorer : 48%.
Stealth : camouflage : 35%, hide in cover : 28%, move quietly : 25%, set ambush : 28%.
Weapon : shotgun : 78%.

Wladimir Trasoref a appris à devenir un homme prudent : ancien membre du bureau des explorations, il s'est retrouvé là pour son désaccord avec la politique de l'actuel premier ministre. Prisonnier politique, il fut contacté par les dissidents de novaya pravda, mais il refusa de se joindre à eux car il les sentait manipulé par d'autres. Il a conservé des amis haut placés et se tient donc *« en réserve »*, purgeant sa peine de cinq ans avec patience en attendant un nouveau changement politique plus favorable à ses idées.
Il est actuellement inquiet car sans nouvelle de Tatiana Olagoravitch dont il est l'amant depuis des mois. Ses soupçons l'ont amené à croire que Fenwick devait exercer des activités illégales avec l'appui tacite du commandant Protanov. Il s'est débrouillé pour envoyer une lettre codée à un de ses amis de la CAC afin d'en savoir plus et attend la fin de la semaine pour avoir des réponses. La diffusion de la drogue DD produite par Fenwick l'a amené plusieurs fois à s'opposer à Protanov qu'il considère inapte au commandement, mais il le préfère encore à Tchen ce *« petit sadique de pacotille »* comme il le définit lui-même. Seul Tikonov a réussi à attirer son amitié et Trasoref s'est promis de l'aider une fois sorti de ce camp-goulag.

Les autres personnages du camp

Ivan Smirovitch
Homme de 32 ans, garde du camp.
HP : 16, END : 22, IN : 11, WIL : 04 (effet DD).
Compétences : Spot hidden : 40%, magnum 44 : 70%, first aid : 40%, listen : 60%, evade : 60%, sense ambush : 40%.
Equipement : une armure en protex, un magnum chargé avec une réserve de 30 balles, une carte de crédit de 300 ums.
Ce garde est sous l'emprise de la drogue 50% du temps. Elle est devenue son unique raison de vivre. Il ferait tout pour s'en procurer si elle venait à manquer. Mis à part cela il est discipliné et craint la mauvaise humeur fréquente de Tchen.

Sergueï Scoulousov
Homme de 35 ans, garde du camp.
HP : 17, END : 23, INT : 07, WIL : 03 (DD).
Compétences : move quietly : 50%, listen : 60%, .35 high power : 65%, sense ambush : 50%, hide in cover : 45%.
Equipement : armure de cuir, 35 chargé avec une boîte de 12 balles, 80 ums en plaque-crédit.
Ses motivations sont sensiblement les mêmes qu'Ivan.

Alirn Fostof
Homme de 68 ans, fou.
HP : 16, END : 18, INT : 03, WIL : 03 (DD).
Compétences : minimums.
Equipement : des habits en lambeaux, une vieille paire de bottes à moitié rongée par un acide.
Fostof est fou, il a la phobie de toutes les choses sphériques et se mettra à hurler avant de plonger dans une catatonie de plusieurs heures si il voit une telle chose autour de lui. Il lui arrive parfois, après une bonne dose de DD de retrouver partiellement son esprit ; il essaye alors de prévenir son interlocuteur de la menace permanente constituée par les *« billes acides mouvantes »* qui *« vont attaquer le camp bientôt »*. Elles seraient invulnérables et douées d'une grande intelligence, guettant les créatures s'aventurant dans le marais pour les dissoudre, sauf leur squelette... Tout ce que savent les gens du camp, c'est que Fostov, parti avec des techniciens dans le marais pour repérage en est revenu seul et fou après plusieurs jours d'errance. Le rapport du commandant conclut au danger d'exploration du marais vaseux entourant le camp.

Nicolaï Seranov
Homme de 41 ans, paysan du camp.
HP : 23, END : 28, INT : 09, WIL : 04 (DD).
Compétences : cultiver le poltek : 80%, listen : 70%, ecologie : 10%, sense ambush : 25%.
Equipement : une combinaison grise, une dose de DD avec seringue, quelques ums.
Nicolaï Seranov est sous l'emprise du DD qui constitue sa préoccupation majeure. Pour en avoir, il faut travailler la terre sous les ordres de Trasoref qui

n'est pas un homme méchant. L'essentiel, retrouver Tramdara, la planète où il est l'Empereur grâce au DD...

Arnold Chivek
Homme de 36 ans, paysan du camp.
HP : 20, END : 26, INT : 08, WIL : 05 (DD).
Compétences : idem Seranov.
Equipement : idem Seranov.
Arnold Chivek est, parmi les drogués du camp, celui qui en dépend le moins grâce à une résistance naturelle insoupçonnée. Il trouve néanmoins que la vie au goulag est plutôt sympathique : ses dépenses se répartissent équitablement entre l'achat de DD au commandant et les services de Joana qu'il trouve fort à son goût. Il parvient même à faire virer des économies à sa femme installée sur Novaya Amerika II qu'il espère rejoindre à la fin de l'année. Obéissant et travailleur, il se sent heureux au camp.

Storm Smith
Homme de 51 ans, barman.
HP : 17, END : 30, INT : 13, WIL : 04 (DD).
Compétences : evaluate treasure : 80%, spot hidden : 40%, hide item : 60%, bargaining : 60%, sense ambush : 30%.
Equipement : une armure en protex gagnée au jeu à Scoulousov, un couteau, un vieux shotgun non-opérationnel, une carte de crédit de 1000 ums, une bouteille de novaya vodka à moitié vide.
Storm Smith fut jadis un habile receleur travaillant à fournir aux jeunes de la nomenklatura de nombreux produits interdits. Mais il commit une erreur qui l'amena à se retrouver là avec sa femme, une ancienne prostitué. Se laissant aller à l'alcool, puis à la drogue, il a exigé de sa femme qu'elle se remette au travail afin de couvrir ses dépenses. Il a eu quelques problèmes avec le commandant l'amenant à cesser de battre sa femme. D'ailleurs, il se doute que ce dernier n'a pas été poussé à intervenir uniquement par son sens du devoir, mais il s'en moque du moment qu'il puisse se saouler ou se droguer en rêvant à sa fortune passée.

Joana Smith
Femme de 40 ans, serveuse de bar.
HP : 16, END : 24, INT : 11, WIL : 03 (DD), CHA : 16.
Compétences : psychologie : 40%, spot hidden : 40%, pick-pocket : 70%, hide item : 60%, .22 pistol : 55%, love making : 75%.
Equipement : une vieille robe aux couleurs criardes et vulgaires, un petit sac en cuir contenant une dose de DD et sa seringue, un peigne.
L'époque où Joana était tombée amoureuse de son mari et réciproquement et bel et bien terminée. Elle rêve de s'en débarrasser et pour cela tente de manipuler le commandant afin que ce dernier l'aide dans son projet et l'emmène avec elle loin d'ici. Cependant sa volonté est minée par le DD qui l'enveloppe dans des rêves sans fin... jusqu'au réveil. Elle méprise tous les hommes du camp sauf Tikonov qu'elle trouve *« mignon »* avec son romantisme démodé.

Les légumes du camp de travail

Les trois prisonniers ont subis un lavage de cerveau et s'appelle par leur numéro respectif (1,2 et 3). Ils craignent beaucoup Tchen et les autres gardes. Ils travaillent dur pour avoir les deux seules choses qui les intéressent : poltek et DD. Rusés, ils s'entendent pour faire semblant de jouer et ainsi arnaquer d'éventuels nouveaux venus. Ils savent néanmoins à peine parler.
Caractéristiques communes: HP : 17, INT : 05, WIL : 02, END : 26, ils peuvent se battre avec leur poings : 40%, 1d3 de dommages.

Le monstre du marais

Cette région de Novaya Amerika cédée à la CAC n'est pas sans danger. En effet, une première colonie avait été entièrement détruite par une attaque d'origine inconnue. Mais le rapport précis s'est perdu et la CAC a accepté de s'installer quand même, des premières études montrant qu'un minerais très propice à la construction de composants électroniques se trouvait répartie un peu partout sur le territoire.

La CAC a aussi lancé récemment un programme de recherche délocalisé afin de comprendre pourquoi le brouillard du marais des exploitations forestières avait l'étonnante capacité de dérégler tout appareil électro-magnétique ne bénéficiant pas de lourdes protections isolantes.

En fait, comme a commencé à le découvrir Fenwick, le marais est une entité très particulière... Cette entité est composée par l'ensemble des arbres du marais dont les *« feuilles »* produisent le brouillard rose omniprésent. Lentement, les *« racines »* des

LE GOULAG

arbres émettent des amas de *« billes corrosives »* qui au contact du brouillard se solidifient très lentement pour former peu à peu d'autres *« troncs »* en se déshydratant.

Le phénomène est normalement inoffensif. Cependant si l'entité est confrontée à une forte source de radiations, elle se dérègle et commence à produire trop de billes. Elle acquiert alors une forme limitée de conscience dont l'unique but est de mettre fin aux radiations qui la font de plus en plus souffrir. L'installation d'une pile nucléaire peu protégée causa ainsi la perte de la première colonie submergée par des milliers de tonnes de billes corrosives apparamment invulnérables. La pile ayant explosée, le retour au calme suivit.

Mais il y a quelques années un petit vaisseau spatial s'est craché en plein milieu du marais, relançant lentement à nouveau le processus de déséquilibre. Le marais a déjà essayé de se débarrasser de cette nef spatiale, mais les radiations des hyperpropulseurs l'empêchent de s'en approcher. Au fur et à mesure que sa conscience se développe, il s'aperçoit que les bipèdes ont la même origine que l'objet de toute sa souffrance. De plus, la déforestation commence à l'affecter et il ressent les « intrus » qui le découpe comme des ennemis. Fostov et ses compagnons ayant découvert une masse titanesque de billes en ont fait l'expérience... Il s'est décidé à attaquer tous les camps d'un coup dans le but de les raser afin que sa douleur s'atténue un peu, mais il reste ouvert à tout contact télépathique. Il a d'ailleurs réussi à établir une communication avec Tatiana dont les facultés latentes ont été centuplées par l'injection de Fenwick, mais cela l'a rendu folle tant le choc fut brutal. Le marais est donc en attente d'un contact télépathique et a décidé de ne pas retenter un contact de sa propre initiative vu les résultats précédents.

Note : Cette créature ne s'exprime que par images que vous transmettrez au joueur en contact. Bien que sa force télépathique soit fantastique, l'intelligence de la créature est faible, semblable à celle d'un enfant de quatre ans malade et qui souffre...
INT : 04, WIL : 1000, TSC : 1000, TPR : 1000.

S'ils arrivent à prendre contact avec lui avant l'attaque finale de la fin de la semaine, le marais peut facilement les transporter par télékinèse jusqu'à 50 mètres de l'astronef échoué à partir du moment où il lui promette de l'enlever enfin.

L'épave

En s'écrasant dans le marais, les déflecteurs du vaisseau ont vitrifié l'endroit de l'impact. A son aspect les PJ pourront reprendre espoir, les moteurs paraissent intacts comme le sas d'entrée dont ils pourront procéder à l'ouverture manuellement.

Note : ce petit vaisseau est celui du Cyborg-assassin de la CAC, échoué depuis plusieurs années. Les PJ pourront y trouver une bande magnétique devant ce cadavre fort impressionnant...

Message de la bande : *« Ces pourris de la CAC m'ont bien eu, ils m'ont injecté une drogue détruisant peu à peu mes cellules nerveuses. J'ai essayé de m'échapper après leur avoir volé les codes de bases de leur projet de défense spatial que j'espérais monnayer contre un éventuel remède à la substance de mort qui me ronge. J'ai échoué : malgré le leurre qui leur ont fait croire que leur missile m'avait détruit, j'ai été incapable de lancer les mesures pour un saut en hyperespace et je sens mon esprit se réduire peu à peu. Qui que vous soyez, vengez-moi de ces pourris, ils le méritent ! Quant au reste... reste ? Que suis-je ? Argh, le booster mental ne fait plus son effet... Je me sens dériver... fin de message. clic. »*

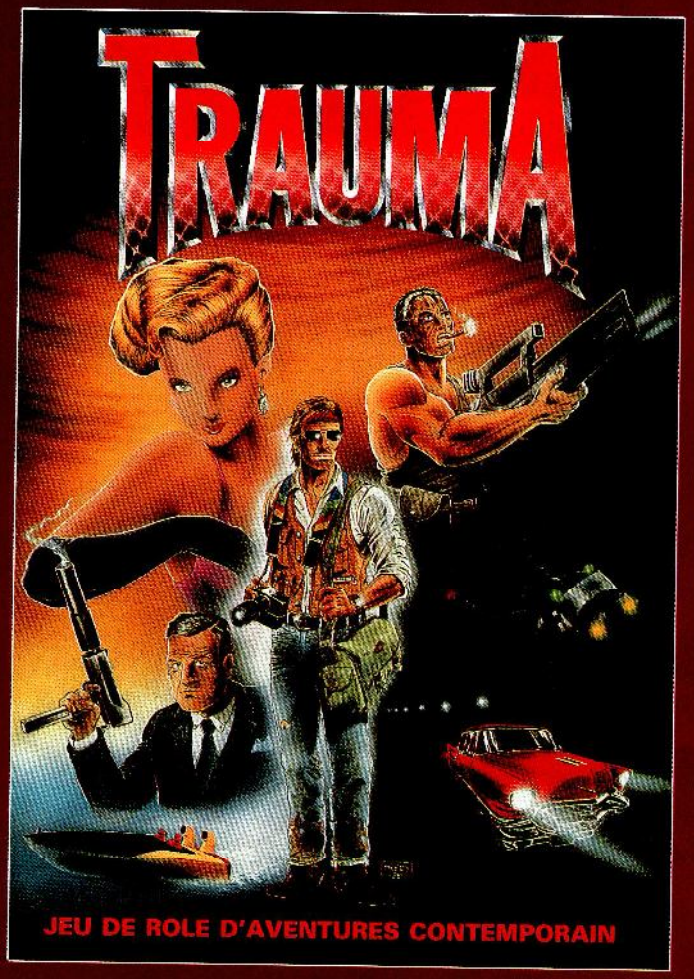
Les PJ devront utiliser leurs compétences pour préparer leur décolage. Grâce à l'ordinateur de bord ils pourront passer à travers les défenses spatiales de NA car ils possèdent les codes de bases comme l'affirmait le cyborg. Cependant, les hypertransmissions sont mortes, comme la radio.

Deux solutions s'offrent aux PJ : tenter de rejoindre directement Makasara ou rejoindre l'enclave hégémonique de Novaya Amerika. Pour connaître les réactions de chacun, il suffit de se reporter à l'historique au début du scénario.

S'ils rejoignent l'enclave hégémonique, leur témoignage déclanchera une série d'enquêtes de la Haute Cour qui les rendra fort impopulaires autant à Makasara qu'à NA. Un transfert dans les confins à bord d'un vaisseau hégémonique devrait néanmoins les récompenser.

S'ils rejoignent Makasara, le bénéfice peut être bien plus grand s'ils acceptent un lavage de cerveau à la fin de l'interrogatoire. S'ils refusent, ils seront éliminés, un lavage non volontaire n'étant pas à 100% fiable. S'ils acceptent, les dirigeants de Makasara leur offriront une nouvelle identité et les incorporeront dans une nef d'exploration Makasarienne. Dans ce cas, on peut imaginer qu'une négociation serrée amènera Makasara à récupérer la cargaison illégale du Ganymède.

BRUNO-ANDRÉ GIRAUDON



INCARNEZ **un reporter, un médecin, un pilote... pour traquer l'aventure aux quatre coins du monde.**

En vente chez l'éditeur au prix exceptionnel de 100 F (50 F pour les abonnés)

36 15
HORO
Votre avenir en direct
KIPPER