LE JOURNAL QUI VOUS DEVORE/DECEMBRE 86/N° 11 30 F Télérama - GALLIMARD

PIRANHA

Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 5.95 SC

Dossier
LE ROCK DANS TOUS SES ÉTATS

Un roman inédit de Virgil Tanase
LE BAL SUR LA GOELETTE DU PIRATE AVEUGLE

Un jeu de rôle
LA CITÉ DE VERRE

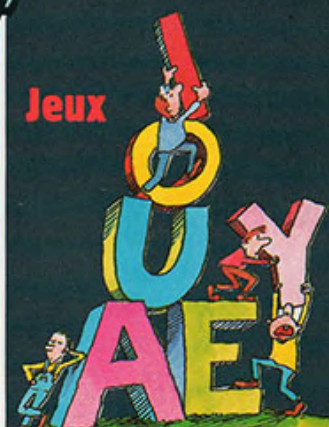
Les enquêtes de Charles Tone

Montauban :
"Au collège, on fait de la radio"

La revue de presse

Les essais du labo
un zest de parfum ?

Jeux



VOUS DEVORE/DECEMBRE 86/N° 11 30 F Télérama - GALLIMARD

La Colombie au jour le jour

PIRANHA

Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 5,95 $C

LE ROCK DANS TOUS SES ETATS

Un roman inédit de Virgil Tanase
LE BAL SUR LA GOELETTE DU PIRATE AVEUGLE

La revue de presse

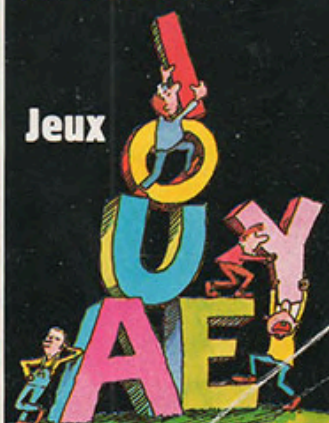
Les enquêtes de Charles Tone

Un jeu de rôle
LA CITÉ DE VERRE

Montauban :
"Au collège, on fait de la radio"

Les essais du labo
un zest de parfum ?

Jeux



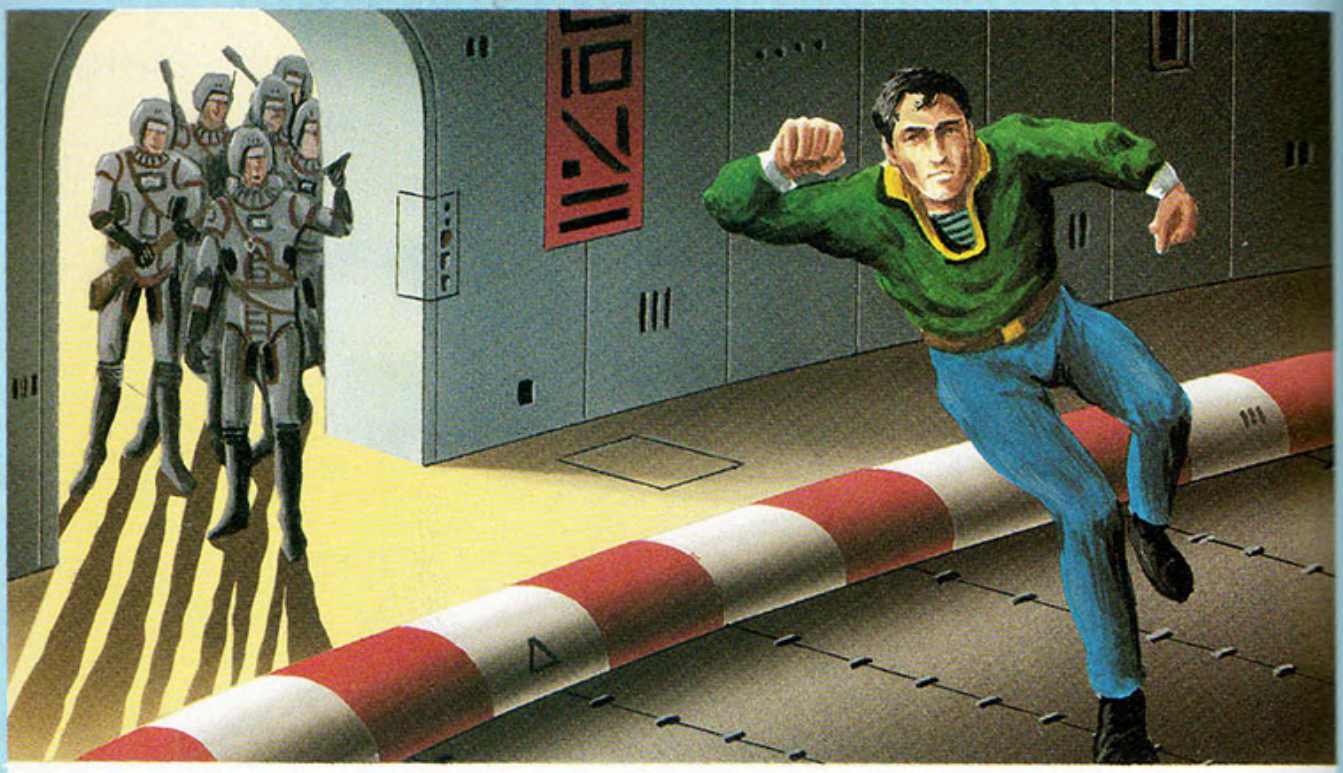
T 2788 - 11 - 30,00 F
3792788030009 00110

UN JEU DE ROLE

LA CITÉ DE VERRE

Par cette nuit d'octobre, sous le dôme protégeant le quartier résidentiel nord, la lune laisse à peine pénétrer ses doux rayonnements argentés. Comme chaque nuit, après être revenue des quartiers de spectacles et de plaisirs, la population s'endort dans un confort étroit mais douillet.
Dans les rues silencieuses patrouillent quelques robots de police... Tout est calme, quand soudain se font entendre des bruits de bottes. Les échos d'une poursuite montent sous le dôme. Six ombres surgissent.

de Laurent Auday et Georges Besnard
illustré par Donald Grant



Un jeune homme fuit, poursuivi par 5 autres. Sur leurs costumes gris militaire l'insigne de la Brigade anti-mutants identifie leur gibier. L'adolescent saute sur un tapis roulant à grande vitesse (d'un bond merveilleux). Mais déjà la brigade prend pied sur le tapis. Un sifflement se fait entendre, une fine aiguille se plante dans son cou. Il titube puis s'écroule, dans les brumes de l'inconscience. Deux mains rudes le saisissent, le le hissent sur un dos. On l'emporte.

Voici la suite du premier article (paru dans Piranha n° 10) que vous attendiez, le second des trois volets du jeu de rôle, Mutations glaciaires. Il va vous permettre de continuer votre découverte de ce monde étrange. (Rassurez-vous, ce volet constitue aussi un jeu complet qui peut être joué sans avoir recours au n° précédent.) Les intrigues vont s'étoffer et les règles se compléter à l'occasion d'une grande aventure dont nous vous présentons le début ce mois-ci.

RAPPEL QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLE ?

Un jeu de rôle ne peut être lu comme un roman ou comme un livre « Dont vous êtes le héros ». Ici, un seul d'entre vous devra prendre connaissance de l'histoire qui va suivre. Il deviendra, dès lors, le maître de jeu et se devra de lire très attentivement, à la fois, l'intrigue de l'aventure qu'il va mettre en scène, pour les joueurs, auxquels il devra donner couleur et caractère. Les joueurs, quant à eux, se reporteront aux fiches de personnages, où ils trouveront des héros prêts à l'aventure. Il leur est conseillé de se renseigner, auprès du maître, au sujet des règles de base, et, surtout, de ne pas lire l'aventure, ce qui enlèverait tout intérêt à la partie.

Le maître de jeu lira à haute voix l'introduction « du monde » où évolueront les joueurs, et donnera les renseignements qu'il a été conseillé de fournir aux joueurs. Pour le reste, le maître restera le seul à en être le dépositaire (les fiches de personnages non joueurs, trame et lieux décrits inconnus des joueurs...). Pour jouer, il suffit d'avoir trois dés, du papier et un crayon. Ces dés vous permettront de résoudre les situations du jeu (voir ci-dessus l'exemple au paragraphe des compétences). Vous voici prêts à jouer... que l'aventure commence.

REGLES DE BASE

Les caractéristiques principales : (voir fiches de personnages). Ce sont des caractéristiques innées, elles permettent de définir un personnage, à la fois physiquement et mentalement. Ce seront, pour ce jeu : la force, l'intelligence, la volonté... Elles vont de 5 à 20 maximum, seuls certains mutants pourront dépasser ce chiffre.

Les caractéristiques secondaires : Elles découlent des caractéristiques principales et servent à affiner le profil du personnage. Ce sont : la vitalité, la coordonnée de déplacement (CDD), les sens généraux, les points de pouvoir, les dommages...

La vitalité : elle se compose de points (dits points de vie oiu vitalité) ; quand un personnage est blessé, il perd ses points de vitalité ; arrivé à 0, il meurt.

La CDD : c'est la capacité d'esquive du personnage, elle s'ajoute ou se soustrait (si le personnage est très fort) au jet de dés de l'adversaire (voir tableau : résumé du déroulement des règles d'un combat).

Les points de pouvoir : ils ne concernent que certains mutants, qui opèrent une dépense d'énergie lors de la mise en action et du maintien de leur pouvoir. A chaque fois le coût, en points, se soustrait du total ; arrivé à 0, le héros tombe épuisé, inconscient.

Les compétences : Ce sont des capacités, des mouvements ou connaissances techniques, apprises, nées d'un enseignement ou d'une pratique intensive ; elles sont annotées de 3 à 18 (ou de 1 à 20 si vous utilisez la table de conversion).

Ex. : la compétence en mathématique, d'un héros, est de 12/18. Cela veut dire que, si le maître demande un jet de compétence sur mathématiques, le joueur devra, avec les 3 dés à 6 faces, obtenir un score inférieur ou égal à 12 pour comprendre le problème mathématique qui lui est imposé.

Les compétences de combat : Elles ont pour maximum 10 ; elles évoluent comme des bonus qui s'ajoutent aux scores de base que vous trouverez dans la table de combat ; ces scores de base, liés à une technique de combat particulière et à un type de défense, sont les chances que tout homme possède, de réussir son attaque sans pratique. (à cela, s'il y a lieu, s'ajoutera le bonus de la technique de combat, pratiquée par le joueur).

Le contrôle du pouvoir : compétence spéciale, liée aux mutants. Dans le cas d'utilisation très difficile du pouvoir, (condition très dure, vitesse de concentration trop rapide...) le joueur devra réussir un jet de « contrôle du pouvoir ». Sinon l'attaque ou la protection née du pouvoir mutant, échouera. Si c'est une réussite, le joueur devra, ensuite, réussir le jet de dés indiqué dans la table de combat.

L'initiative : Elle révèle le personnage qui agira le premier, c'est celui qui possède la plus haute agilité qui agira en premier. En cas d'égalité, celui qui aura la plus grande dextérité sera le premier à agir.

REGLES SUPPLEMENTAIRES

Elles vous permettront d'approfondir les actions du jeu et de leur donner un éclat de réalisme.

L'ECHEC CRITIQUE

C'est l'obtention d'un 18 au jet de réussite d'une action.
Il entraîne :
— à main nue : une chute
— pour les armes de poings archaïques : une perte de l'arme
— pour les armes de jet : un problème mécanique qui demande de une à trois actions de jeu de réparation.

LE COUP PARFAIT

C'est le cas du 3 sur 18.
Quelle que soit la difficulté, il réussit toujours. Dans un combat il produit plein dommage (c'est-à-dire que si le personnage fait 1 dé de dommages sans jeter le dé, il provoquera dans ce cas 6 points).

LA SURPRISE

Pour qu'un personnage en surprenne un autre, les conditions suivantes doivent être remplies :
— une approche silencieuse,
— une attaque rapide, sauf si l'attaquant est dans le dos de l'adversaire.
— N'oubliez pas que l'adversaire peut être averti par ses sens.

LES ACTIONS

Le temps se découpe ainsi :
— Une seconde permet à un homme d'agilité moyenne d'accomplir une action simple.
— 6 secondes permettent de faire 4 actions simples ou 2 actions complexes.
Un être humain possédant une agilité double, voire triple des autres personnages, pourra agir 2 ou 3 fois plus vite. Ce qui lui donnera en 6 secondes 8 actions simples ou 4 complexes, et en 1 seconde 2 ou 3 actions simples et une complexe en cas d'agilité triple.

BONUS/MALUS DUS AUX CONDITIONS

La CDD* n'est pas le seul facteur de diminution des chances de base de réussite d'une attaque. Les conditions dans lesquelles est portée l'attaque jouent de façon déterminante.
Les conditions en faveur ou en défaveur de l'attaquant :
Nous ne donnerons ici que quelques exemples dont vous pourrez vous servir afin de vous guider dans d'autres situations.
La CDD : *Coordonnée de déplacement : voir 1er article. Cette CDD est indiqué sur chaque fiche de personnage.*

EXEMPLES DE BONUS

- Frapper un adversaire dans le dos :	+ 4 aux chances de toucher
- Frapper un adversaire au sol :	+ 6 aux chances de toucher
- Viser avec un appui :	+ 2 aux chances de toucher
- Tirer à bout portant :	+ 6

EXEMPLES DE MALUS

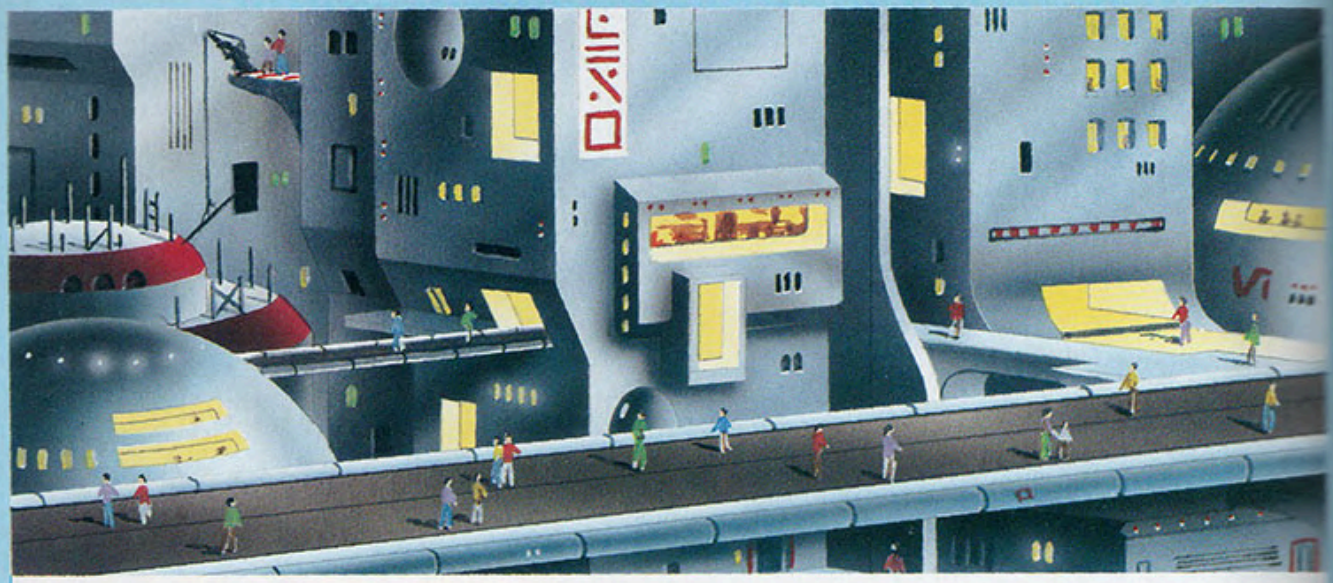
- Tirer sur une cible qui rampe :	− 2 aux chances de base
- Frapper quand on est au sol :	− 4 aux chances de base
- tirer sur une cible mouvante :	− 3 aux chances de base
- Tirer sur une cible à couvert :	− 2 à − 15 aux chances de base
- Tirer ou se battre en lumière réduite :	− 4 aux chances de base

La taille de la cible joue :

de - 8 à - 12

Pour ceux qui connaissent bien le monde des jeux de rôle, nous fournissons ci-dessous une table de conversion vous permettant d'utiliser les règles de Mutations glaciaires avec un dé à 20 faces en plus des dés à 6 faces. Afin de vous donner un jeu plus proche des règles déjà connues (ex. : L'Œil noir...).

3 dés à 6 faces	équivalent à	1 dé à 20 faces
3 et 4		1
5		2
6		3
7		4
8		5
9		7
10		10
11		11
12		12
13		15
14		16
15		17
16		18
17		19
18		20



RESISTANCE DE L'ARMURE

Les dommages faits par les armes sont parfois amoindris, voir annihilés par les effets d'une protection (armure).
Une fois la cible atteinte, tirez les dommages et soustrayez la résistance de l'armure :
1° Si le résultat est négatif ou nul, l'armure a résisté et le porteur ne subit aucun dégât.
2° Si les dégâts sont supérieurs à l'armure, celle-ci est percée et la cible touchée. Il ne reste plus qu'à porter au débit du personnage les dommages restants de la soustraction.

LES ATTAQUES MENTALES

Leurs chances de base ne connaissent aucun modificateur, excepté dans les cas difficiles, où il faut réussir auparavant un jet de dés sous la compétence : maîtrise du pouvoir. Ainsi, ici, la CDD ne se soustrait pas à la chance de base de l'attaque. Il existe parfois un jet de protection : sert à voir si le pouvoir influence la cible ou non. Il se tire sous l'endurance ou la volonté avec 3 dés à 6 faces.

LES ROBOTS

Maintenant, vous allez découvrir les règles de base qui régissent l'existence de la robotique, dans le monde de Mutations Glaciaires.
En robotique, deux types d'êtres seront définis :
— les robots (humanoïdes ou autres),
— les androïdes (toujours humanoïdes).
Pour chacun d'eux, les caractéristiques de base sont fournies (voir l'aventure qui suit), ainsi que des facultés et des programmes.
Caractéristiques de base : Pas de maximum. Chaque génération de robots est pourtant délimitée en la matière par celle qui la précède et celle qui la suit.
Ex : androïde de la seconde génération (Joey).

– Cerveau électronique : il leur donne le nombre de programmes majeurs maximum. C'est un nombre compris entre 15 et 25 pour les androïdes de cette génération (2e).
– Habileté : il s'agit de leur habilité manuelle.
– Résistance : c'est l'armure.
– Résistance interne : elle est comparable aux points de vitalité pour les êtres vivants.
Facultés : ce ne sont pas de programmes, mais des équipements fixes, internes ou externes, spéciaux (armes, détecteurs, etc.).
Programmes : ils dépendent de la capacité du cerveau électronique, et permettent à la machine d'agir et d'employer ses facultés.

LA RECUPERATION

Sur chaque fiche de personnage est indiqué un chiffre qui varie selon l'endurance du personnage : le chiffre de sa récupération physique en 24 heures. Il concerne les points de vitalité, et, pour certains mutants, les points de pouvoir.
Récupération des points de vitalité. Ils se récupèrent donc selon l'endurance et dans certaines situations : Repos total en chambre, et soins : récupération physique totale du nombre de points indiqués par tranche de 24 heures. Repos important et soins normaux : récupération divisée par 2. Repos difficile (assis, peu de sommeil...) : récupération divisée par 3. Pas de repos : aucune récupération, et au contraire, l'état physique peut s'aggraver.
Points de pouvoir. Ils se récupèrent selon le type de repos. Sommeil : 2 points toutes les heures après la première 1/2 heure de sommeil. Repos assis, éveillé, calme : 1 point toutes les heures. Repos actif (lecture, etc.) : 1 point toutes les 2 heures. Pas de repos : aucune récupération.

TABLE DE COMBAT

Attaques \ Défenses	Corps nu	Contrôle corporel	Contrôle mental	Magnétisme
Poings	9	9	9	9
Contrôle corporel	13	Spécial 1	Spécial 1	13
Contrôle mental	13	Spécial 1	Spécial 1	13
Magnétisme	Spécial 2	Spécial 2	Spécial 2	Spécial 2
Couteau	9	9	9	Spécial 2
Armes contondantes	9	9	9	Spécial 2
Fusil mécanique	7	7	7	Spécial 2

SPECIAL 1

Les attaques mentales réussissent si la cible, bénéficiant d'un pouvoir mental aussi puissant, n'a pas encore activé sa défense.
Deux possibilités :
— Les défenses de la victime ne sont pas activées : chances de base de l'attaque : 13.
— Défenses activées : le combat se fait dès lors sur la maîtrise du pouvoir ; c'est un véritable bras de fer mental, le premier qui ratera son jet de maîtrise du pouvoir ploiera face à son adversaire. Si l'attaque est rejetée, non seulement elle a échouée mais elle double alors la dépense normale en points de pouvoir. Si elle réussit, elle produit son effet normal.

SPECIAL 2

1) Les chances de base de pouvoir magnétique sur du fer ou des cibles contenant du fer sont de 14/18.
2) Les objets en fer ne peuvent traverser une défense magnétique.
3) Le magnétisme n'a aucun effet sur les êtres ou des objets ne contenant ou ne portant pas de fer en eux.
4) Le magnétisme agit sur des sources magnétiques moins importantes : fermetures magnétiques ; serrures ; le coût est de 2 points par résistance de la serrure.

Résumé des règles du déroulement d'un combat

Initiative
↓
Calcul de la chance de base
Tableau + Bonus de la pratique
↓
Bonus/Malus des conditions
↓
[Jet de dés]
↓
Ajout ou report de la CDD adverse
↓
[Résultat]
↓
Dommages s'il y a lieu
↓
Soustraction de l'armure adverse
↓
A l'adversaire d'agir
(même schéma)

L'AVENTURE

COMPLEMENT SUR LE MONDE GLACIAIRE
(Où se déroulent les aventures)

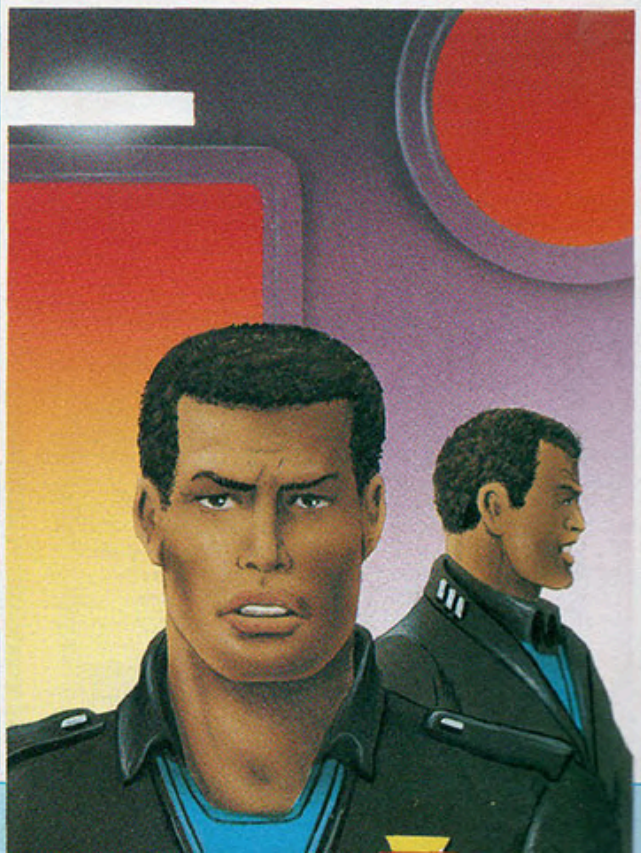
A présent, le monde nordique n'est plus qu'un amas de glaciers scintillants au clair soleil de l'aube d'une nouvelle ère de froid.
L'Europe, effondrée sous le choc, est un désert glacé ponctué de métropoles gigantesques enfouies sous terre, et protégées par des bulles. C'est là, souvenez-vous, que vivent nos héros, là que commence l'aventure...

L'HISTOIRE
(notes réservées au maître du jeu)

Les lieux
(A décrire aux joueurs)
L'action se déroule dans un îlot d'habitations isolé entre quatre tapis roulants, dans un quartier résidentiel en reconstruction. Il y a là, un immeuble de 6 étages (où se trouveront les joueurs au début de l'aventure), l'ambassade d'Ouest Afrique, un grand magasin, un parc, un vieux pavillon et une piscine qui doit être très prochainement ouverte. Sous l'ambassade, se trouve le tout nouveau Quartier Général secret des mutants noirs (installé lors des travaux d'excavation de la piscine).

Les mutants noirs
(Réservé au maître du jeu)
L'existence de ces mutants est un secret d'Etat, que peu d'hommes connaissent. En effet bien vite, les gouvernements comprirent l'intérêt et l'utilité des mutants ! Leur chasse, satisfaisante d'un point de vue politique, ne l'était plus d'un point de vue stratégique ou scientifique. De tout jeunes mutants dès leur naissance, furent formés, entraînés et employés à divers postes aussi rentables que dangereux : espionnage, police secrète et formation militaire. Ainsi, un groupe spécial fut formé, celui des mutants noirs, spécialement entraînés pour la chasse aux membres de leur propre race. Faire accepter l'utilisation des mutants aurait été impossible. Une telle mesure aurait été par trop impopulaire. Le secret absolu couvrit cette décision, secret militaire des plus hermétiques (même pour les autres militaires et policiers, et bien entendu pour les brigades anti-mutants).

L'Ouest Afrique
(Réservé au maître du jeu)
Cet immense pays regroupe les terres tropicales ouest-africaines, qui, devenues beaucoup plus tempérées, lui font profiter des richesses minières et énergétiques jusque-là inexploitées de ses sous-sols. Ce pays devint rapidement puissant. Grâce à une immigration européenne constante, il se hissa en quelques décennies, au tout premier rang mondial. Son économie est basée sur : 1° des matières premières minières, énergétiques et agricoles ; 2° un réseau d'industries de transformation dense et récent ; 3° deux industries de pointe, à l'avant-garde de la technologie : la robotique et l'espace.
Ce n'est que poussé par les né-



cessités de son économie, que l'Europe entretient des relations avec cet état, comme avec le reste du monde. De plus, elle s'enferme dans un mutisme total, réglant en secret ses problèmes vitaux et tend à l'autarcie. L'Ouest Afrique est en possession de données sur la robotique que l'Europe aimerait bien posséder, ce qui explique l'aventure qui suit, et dont nos héros mutants vont faire les frais.

L'intrigue générale
(Réservé au maître du jeu)

Le gouvernement profita de la rénovation d'un quartier résidentiel de la ville pour creuser, sous couvert des travaux de fondation d'une piscine, un centre d'espionnage secret sous l'ambassade d'Ouest Afrique. Ce centre, à l'équipement très sophistiqué, devait abriter entre autres, deux mutants télépathes, précieux pour ce type d'espionnage.

Durant l'installation de ce QG secret, la mise en service d'un détecteur de radiations de moyenne portée, mit en évidence l'existence d'un mutant puissant (Greg) dans le quartier décrit précédemment. Les autorités mirent aussitôt au point un plan leur permettant de s'introduire dans l'ambassade, en simulant une chasse aux mutants.

Déroulement de l'intrigue
(voir aussi la chronologie des événements p. 63)

Le quartier est isolé, l'électricité et l'eau coupées, ainsi que le téléphone... tous les moyens d'information ou de communication radio ou audiovisuels sont brouillés. Puis, tout le quartier sera évacué, ses occupants filtrés puis emmenés vers les laboratoires des forces spéciales anti-mutants pour analyse. Les mutants, incités à se sauver, seront petit à petit repoussés vers l'ambassade... Chaque maison et unité de quartier sera passée au peigne fin par les robots et la brigade anti-mutants, l'ambassade étant le bâtiment fouillé en dernier. Les robots seront les premiers à y pénétrer, une erreur de leur part étant toujours excusable.

Renseignements divers

1° Parmi les mutants noirs, se trouvent deux espions télépathes. L'un d'eux est un traître qui tentera d'aider les joueurs. C'est lui qui leur téléphonera au tout début de l'aventure.

2° L'ambassadeur est, par un hasard fortuit, présent ce dimanche à l'ambassade. C'est un androïde ultra perfectionné de la 7e génération (détails dans le prochain Piranha).

3° Toute cette chasse au mutant est orchestrée par les mutants noirs, excepté – bien sûr – l'appel et l'aide ultérieure de mutant noir repenti.

Tout y est fait pour que nos héros soient repoussés vers l'ambassade et y pénétrent ! Ainsi les robots XIII ont été programmés (comme vous le verrez dans le prochain article), pour ne pas utiliser leur armement offensif directement sur les mutants.

La brigade anti-mutants sera envoyée pour nettoyer des lieux normalement déjà vides ! Une fois l'ambassade encerclée, seul lieu où pourrait encore se cacher un mutant (avec le QG secret !), on déclarera l'ambassadeur séquestré – puisqu'il ne sera pas sorti – et on donnera l'assaut (qui cette fois-ci, sera sans pitié pour les mutants).

Cet assaut est le but final de toute cette manigance. Ainsi, on espère pouvoir mettre la main sur les documents secrets concernant la construction d'un nouveau prototype d'androïde (l'ambassadeur est un de ceux-là), ainsi que sur l'utilisation des mutants européens émigrés dans l'armée secrète d'Ouest Afrique (le QG secret, premier moyen d'investigation, n'ayant pas donné les résultats escomptés).

Renseignements généraux que pourra fournir le maître aux joueurs

1° Reprendre éventuellement « Le monde du jeu mutation glaciaire » fournit dans le premier article, et le lire aux joueurs.

2° Donner les informations sur le quartier où se déroulera l'aventure.

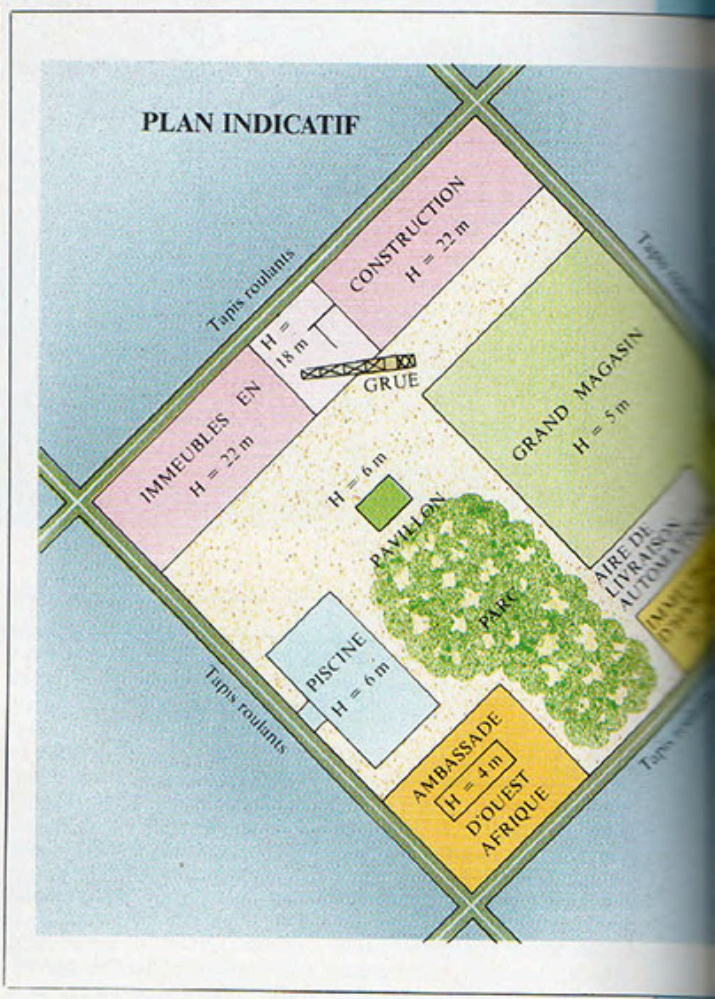
3° Donner quelques bribes d'informations sur l'Ouest Afrique.

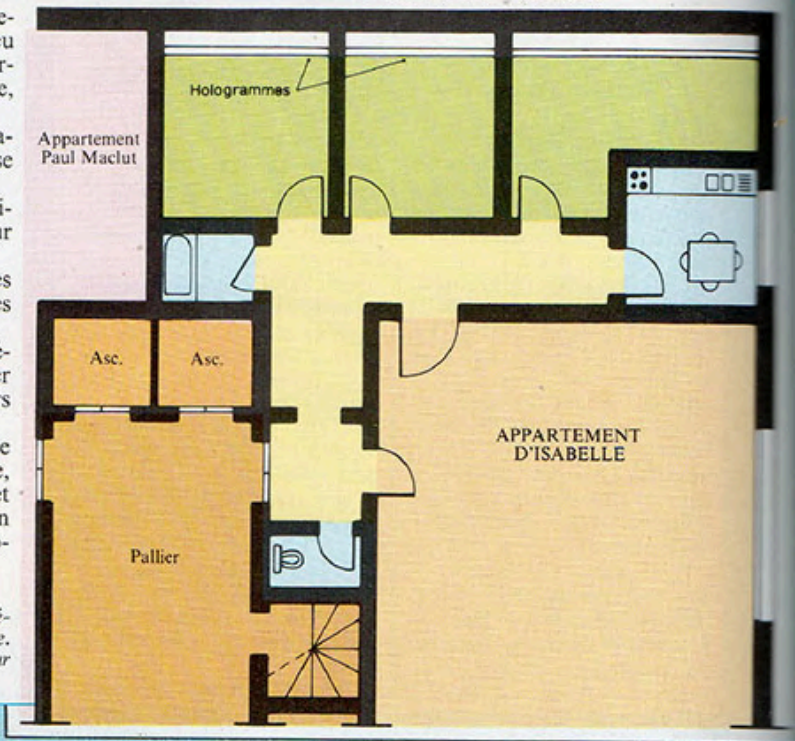
4° Donner en détails les liens qui unissent les différents personnages.

Il vous faudra, pour ce début d'aventure, l'arrêter au moment où les joueurs quitteront l'immeuble.

La prochaine fois, muni de tous les plans (ambassade, centre commercial...) et des personnages non joueurs, vous pourrez clore cette aventure.

La CDD : *Coordonnée de déplacement : voir 1er article. Cette CDD est indiquée sur chaque fiche de personnage.*





CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

Cette chronologie est à suivre avec exactitude par le maître du jeu. Elle permet de faire progresser l'action sans se perdre dans l'intrigue ni dans la succession des évènements.

La veille

Samedi, fête chez Isabelle : elle pend la crémaillère de son nouvel appartement, avec son frère, Dorneuil, et ses deux amis étudiants. Tous dorment chez Isabelle. Durant la soirée, leur voisin (Jean Maclut), un vieux grincheux mal embouché est venu se plaindre du bruit.

Dimanche

6 h à 6 h 30 : Verrouillage du quartier par l'armée. Coupure de l'eau... les égouts sont bloqués.

7 h : Le radio-réveil grésille puis est coupé (coupure de l'électricité) les joueurs sont à peine éveillés, non habillés...

7 h 05 : Le téléphone sonne, une voix murmure « attention vous êtes repérés... » le téléphone est coupé, plus aucune tonalité. C'est le mutant noir traître qui tentait de les prévenir.

7 h 06 : Brouillage total de toutes les ondes. L'électricité est coupée. Ceci atteint toutes les communications, les détections magnétiques et radars. On frappe à la porte (le voisin derrière la sienne jette un œil) le robot Joey est là et tente de capturer grossièrement Marc dont il a le signalement infrarouge.

7 h 08 : Une population de curieux s'entasse aux abords du quartier contenue par des cordons de soldats et de robots.

7 h 15 : Des manifestants durs, anti-mutants au nombre de 16) passent les cordons de robots du nord.

7 h 16 : 2 robots et une jeep de gardes anti-mutants pénètrent dans l'îlot d'habitation. Premier avis d'évacuation : « Un dangereux mutant se cache parmi vous, sortez un par un et venez vers les cordons de police où votre identité sera vérifiée. »

7 h 20 : Un manifestant s'installe sur la grue avec un fusil. Les autres, armés de gourdins et couteaux, se cachent dans le parc et guettent le mutant qui viendrait s'y cacher.

De 7 h 20 à 7 h 45 : Les gens sortent en bon ordre de l'immeuble.

Pendant ce temps à 7 h 30 : Le voisin, Paul Maclut, s'il n'est pas encore intervenu dans l'aventure des mutants, prendra son fusil et ira dans l'appartement d'Isabelle, qu'il soupçonne être louche. Puis s'il n'y trouve personne, il ira se poster sur le toit de l'immeuble et tirera sur tout ce qui bouge.

7 h 45 : Nouvel appel d'évacuation lancé de l'extérieur de l'îlot. « Mademoiselle Isabelle Laville, messieurs Jean Maclut, Pitivier, messieurs d'Ouest Afrique, ayez l'obligeance de bien vouloir sortir. »

8 h 15 : Ultime appel, on conjure les membres de l'ambassade de bien vouloir sortir. Ceux-ci sortent (l'ambassadeur reste), de même messieurs Maclut et Pitivier ainsi que Mlle Laville sont priés de sortir.

8 h 20 : Des gaz lacrymogènes sont lancés dans l'immeuble d'Isabelle.

8 h 25 : 2 robots lourds XIII fouillent l'immeuble en construction puis le centre commercial et en bloquent toutes les issues (scellés mécaniques soudés).

9 h 30 : 2 robots XIII bloquent l'issue arrière du bâtiment d'Isabelle. Une brigade anti-mutants de 4 membres, entre dans l'immeuble et chasse le mutant à mort ! Maclut est arrêté.

10 h : Les scellés sont apposés sur l'immeuble d'Isabelle.

10 h 10 : Les quatre robots quadrillent l'îlot jusqu'en A (voir plan).

10 h 15 à 10 h 45 : Fouille du pavillon de Pitivier, expulsion de ce dernier par la brigade anti-mutants.

10 h 45 : Robots et brigade patrouillent dans le parc, expulsent les manifestants, les robots quadrillent l'îlot jusqu'en B.

10 h 46 : Nouvelle annonce : « Le mutant a réussi à entrer dans l'ambassade d'Ouest Afrique », on conjure l'ambassadeur de ne rien tenter. La brigade anti-mutants fouille la piscine.

11 h : Avancée des robots jusqu'en C. Si on ne l'a pas encore mis sur la piste du stratagème, l'ambassadeur montrera le compteur d'électricité de l'ambassade qui tourne encore alors que l'électricité est coupée (le QG des mutants noirs étant en partie branché sur le système de l'ambassade).

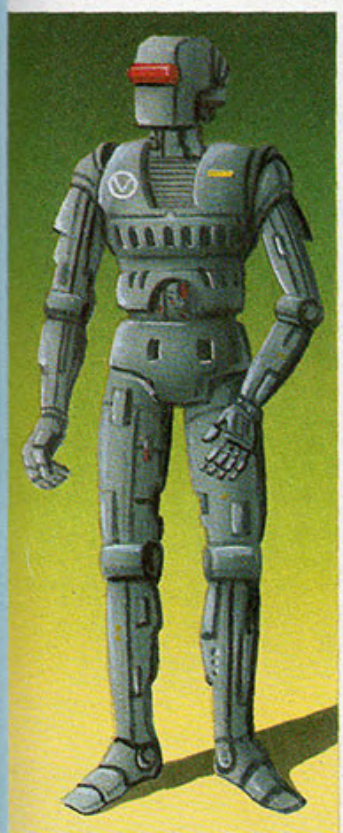
11 h 30 : Ultimatum et assaut de l'ambassade, afin, dira-ton, de libérer l'ambassadeur, prisonnier du mutant. Cet assaut sera donné par la brigade anti-mutants ; précédée par 3 robots XIII ayant eut l'ordre d'utiliser leurs armes.

11 h 45 : Assaut terminé

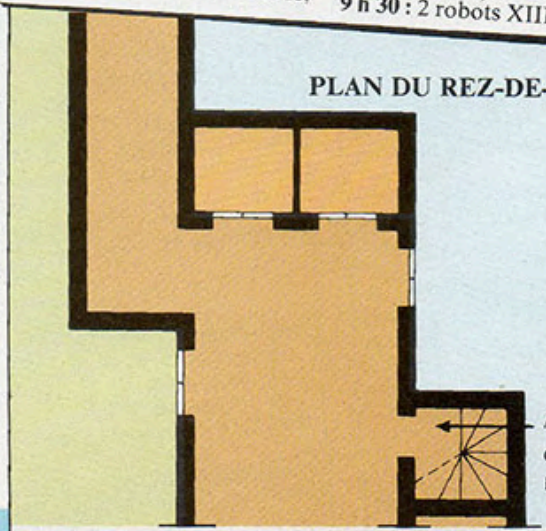
12 h : Si l'ambassade est vide de mutants, le général des gardes noirs comprendra que le sous-sol où se trouve le QG secret a été découvert.

12 h 15 : Ordre de destruction du QG des mutants noirs.

12 h 30 : Ordre accompli, le sous-sol est détruit par deux mines volantes à frictions.



PLAN DU REZ-DE-CHAUSSÉE



Accès au sous-sol

Cave où se trouve un moyen de s'enfuir par les égouts

Schémas D. Lechaud

LES PERSONNAGES

(note à l'attention du maître de jeu)

Les maîtres et joueurs sont priés de lire attentivement les fiches de personnages.

PIERRE : Etudiant en médecine, ami de Patrick et d'Isabelle. Son pouvoir est encore secret, même pour ses amis.

ISABELLE : Elle a connu Patrick et Pierre à l'université. Elle a découvert que Patrick est un mutant et tente souvent de l'aider.

GREG : Il ne connait que Jean Dorneuil et sa sœur Isabelle. Il est ainsi inconnu des autres joueurs.

JEAN DORNEUIL : Il ne connait qu'Isabelle et Marc. Mais il les connait bien, en particulier leurs pouvoirs et leurs caractères.

SVEN : Il est ami de Pierre et d'Isabelle. Il ne sait pas que ses deux amis sont aussi des mutants.

FICHE DE PERSONNAGE JOUEUR
GREG

Nom : Greg. **Nature :** mutant. **Statut :** Ancien

Caractéristiques sur 20 :

Force	13	Dommages points 1 dé
Agilité	10	
Dextérité	13	
Perception	11	5 sens généraux 9/18
Endurance	8	Régénère 2 pts/24 heures
Volonté	15	Coordonnée de départ CDD : + 2
Densité	10	

Age : 18 ans
Taille : 1,85 m
Poids : 70 kg

Mutation :
magnétisme

Vitalité : 14
Pts de pouvoir : 25
Résistance dans l'armure : 1

• Il peut, par ce pouvoir, déplacer 500 kg de métal ferreux ; coût 2 pts, pour une portée de 50 mètres, coût de 2 pts de pouvoir en plus pour 100 mètres, 4 pts etc... concentration : 10 secondes.
• Décharge magnétique : portée maxi 20 mètres ; dommages : 2D6 ; coût : 5 pts de pouvoir ; il est possible de concentrer plusieurs décharges : changer le coup suivant la multiplication. Concentration : 10 secondes.
• Ecran protecteur ; infranchissable pour tout projectile en fer ; 10 mètres de circonférence ; coût 6 pts de pouvoir/1 mn ; concentration 6 secondes ; se déplace avec le mutant.
• Note : ce pouvoir n'a aucun effet sur des natures autres que celle contenant du fer.

Portrait du personnage :
Il est né en ville ; très vite son pouvoir apparut, mal contrôlé et ses parents, affolés, ne voulant pas le voir mourir, le confièrent à un ami, Jean Dorneuil, qui éleva, à la fin, Greg et Isabelle.
Greg fut envoyé en ferme bulle durant cinq ans ; depuis trois ans, il vit caché, chez Dorneuil ou chez Isabelle.

Compétences sur 18 :
Culture générale : 5 ; mathématiques : 8 ; géographie : 6 ; art : 4 ; techniques de culture en ferme bulle : 9 ; animaux : 12 ; dépecer une bête : 8.

Combat : tir au fusil de chasse + 3 jet de touche.

Contrôle du pouvoir : 10/19

Equipement :
1 briquet électronique, 1 jean synthétique ; bottes ; pull-over rouge ; pas de papiers, ni compte en banque.

FICHE DE PERSONNAGE JOUEUR
PIERRE

Nom : Pierre **Nature :** mutant. **Statut :** étudiant en médecine

Caractéristiques sur 20 :

Force	16	dommage/points 1 dé + 1 dé divisé par 2
Intelligence	13	
Agilité	13	
Dextérité	14	
Perception	11	5 sens généraux : 10/18
Endurance	18	régénère 4 pts/24 heures
		Vitalité : 37
Volonté	22	(mutation)
Densité	14	Points de pouvoir : 37
		Coordonnées de déplac. + 3
		Résistance de l'armure 1

Age : 21 ans
Taille : 1,80 m
Poids : 70 kg

Mutation : contrôle corporel
Demande une concentration de 5 secondes ; c'est un contrôle mental de son corps, mais aussi des terminaisons nerveuses de celui des autres êtres vivants.
Il permet d'entrer en catalepsie ; coût : 2 pts pouvoir/10 mn.
C'est aussi un pouvoir offensif si l'attaque réussit (voir nature du pouvoir) et que la cible rate son jet de protection (endurance sur 18). Dès lors, le mutant contrôle les terminaisons nerveuses de sa cible (faire lâcher une arme, paralyser...)
Coût : 8 pts/mn.
Portée maxi : 15 mn.

Portrait du personnage :
C'est un garçon imbu de sa personne ; fier et arrogant ; il maîtrise son pouvoir parfaitement, ce qui a hypertrophié sa mégalomanie. Il est un ami d'Isabelle et de Svën ; ils se sont connus à l'université. Il a su garder son pouvoir secret.

Compétence sur 18 :
Culture générale 10 ; mathématiques 10 ; histoire générale 9 ; géographie 10 ; anglais 12 ; géométrie 13 ; sciences physiques 8 ; chimie 07 ; gymnastique 11 ; médecine 10.

Conrtrôle du pouvoir : 16/18

Combat :
Tir à l'arc + 3, au jet de touche, dommage : 3 dés

Equipement :
Anorak fourré ; bottes ; attaché-case ; cours de médecine ; papiers d'identité ; carte de crédit.

L'ANDROÏDE JOEY
Personnage non joueur
Deuxième génération

C'est en fait un engin très ancien, dépassé, qui ne sert qu'à faire peur aux mutants et à les débusquer.

Force	20	
Cerveau électronique	20	
Habilité	10	
Perception	10	Dégâts des poings 1D10
Résistance interne	10	Déplacement 5m/sec
Résistance externe	6	CDD = −1
Densité	16	Aspect : humanoïde grèle métallique
Nombre de facultés	2	Ressemblance avec l'homme très médiocre, il est fait de métal et de plasticine.

Taille : 1,70 m
Poids : 110 kg

Facultés :
1 - détecteur magnétique sur le torse détec/60 %
2 - détection infrarouge dans la boîte cranienne 70 %

Armure : encaisse 6 pts
Résistance interne : 10 pts

Programmes : corps à corps : + 3 au toucher ; déplacement humain : 10/18, habilité manuelle : 13/18. Programme majeur : capturer le mutant activant le détecteur.

FICHE DE PERSONNAGE JOUEUR
JEAN DORNEUIL

Nom : Jean Dorneuil. **Nature :** humain. **Statut :** ingénieur en robotique, retraité

Caractéristiques sur 20 :

Force	9	Dommages des points 1 dé + 1 dé divisé par 2
Intelligence	15	
Agilité	8	Age : 55 ans
Dextérité	16	Taille : 1,70 m
Perception	13	Poids : 75 kg
Endurance	11	Sens généraux 11/18
Volonté	17	Régénère 2 pts/24 heures
Densité	9	CDD : + 1
		Vitalité : 17
		Résistance de l'armure : 1

Compétences sur 18 :

Culture générale	10	Sciences physiques	15
Mathématiques	13	Chimie	14
Histoire générale	8	Sciences naturelles	9
Anglais	12	Art	6
Géographie	9	Informatique	16
Géométrie	13	Conduire	12

Portrait du personnage : C'est un savant promutant ; il a élevé Greg et sa sœur Isabelle, en secret, chez lui. Il envoya, ensuite, Marc dans une ferme bulle (de 10 à 15 ans) chez un ami.
Il est paternel et raisonné.

Combat : tir au pistolet : + 5 au jet de touche.

Equipement : 1 manteau gris, 1 complet noir ; 1 attaché-case ; 1 stylo ; 1 bloc de papier ; 1 mini-micro ordinateur ; 2 disquettes laser informatiques de programmation ; papiers d'identité ; 6 cartes de crédit et compte bancaire.

FICHE DE PERSONNAGE JOUEUR
SVËN

Nom : Svën. **Nature :** mutant. **Statut :** étudiant sport/étude.

Caractéristiques sur 20 :

Force	33	Dommages des points 4 dés
Intelligence	10	
Agilité	15	Age : 19 ans
Dextérité	10	Taille : 1,70 m
Perception	14	Poids : 148 kg
Endurance	13	5 sens généraux 11/18
Volonté	11	Régénère 3 pts/24 heures
Densité	33	Coordonnée de déplacement CDD − 1

Mutations :

Densité supérieure	33/20	Vitalité : 32
Force supérieure	33/20	Résistance de l'armure 1

Compétences sur 18 :
Culture générale : 4 ; histoire générale : 4 ; géographie : 4 ; anglais : 4 ; sport étude : 12 ; connaissances techniques et sportives : 10.

Combat : Boxe + 4 jets de touche
Couteau + 2 jets de touche/dommages 5 dés.

Portrait du personnage :
C'est un jeune homme à la musculature indescriptible. Il est, cependant, complexé et timide. Il lui arrive, en cas de grande confusion, de perdre le contrôle de soi et de devenir très... très violent. C'est un grand champion de boxe, il a su, miraculeusement garder son pouvoir secret. Il est l'ami de Pierre et Isabelle.

Equipement :
Pantalon de toile, anorak bleu aux couleurs de son club de sport ; pull-over jaune, 2 barres de nourriture protéinée dans la poche ; 1 stylo ; papier d'identité ; compte bancaire.

FICHE DE PERSONNAGE JOUEUR
ISABELLE LAVILLE

Nom : Isabelle Laville. **Nature :** Mutante.
Statut : Professeur d'histoire.

Caractéristiques sur 20 :

Force	10	Dommages des points 1 dé
Intelligence	16	
Agilité	16	Age : 30 ans
Dextérité	9	Taille : 1,60 m
Perception	11	Poids : 48 kg
Endurance	15	5 sens généraux 10/18
Volonté	14	Régénère 3 pts/24 heures
Densité	9	Vitalité : 21
		Pts de pouvoir 30
		Coordonnée de déplacement CDD : + 3

Mutations :
1) Invulnérabilité :
- aux gaz inhalés,
- aux poisons végétaux ;
- aux drogues somnifères.

2) Discrétion du caméléon :
Coût 2 pts de pouvoir/10 mn.
Cette étrange mutation permet de se fondre dans l'environnement, par la couleur et l'aspect (chances de 15/18) ; elle permet aussi de prendre l'aspect physique d'un être humain ayant mêmes proportions (tirage sous contrôle du pouvoir).
Note : les vêtements ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Portrait du personnage
Elle est la sœur de Marc ; son pouvoir est resté très discret et grâce à cette chance, elle put suivre des études normales et devenir professeur dans une université de la ville, à présent elle héberge son frère ; elle est l'amie des quatre autres joueurs.

Compétences sur 18 :
Culture générale : 14, mathématiques : 9 ; histoire générale : 14 ; histoire grecque : 16 ; géographie : 13 ; grec : 10 ; latin : 10 ; géométrie : 9 ; physique : 8 ; chimie : 8 ; sciences naturelles : 9 ; gymnastique : 10 ; art : 13.

Combat : Art martial : + 4 jets de touche ; permet de frapper mais aussi de se dégager sur des saisies.

Contrôle du pouvoir : 14/20

Equipement : jupe jaune, caraco noir, fourré ; sac à main ; papiers d'identité ; 2 cartes de crédit, compte bancaire.

PERSONNAGE NON JOUEUR
PAUL MACLUT

Il est le voisin de palier d'Isabelle, c'est un ancien militaire, anti-mutants.

Force 15 dégâts 1D6 + 1 dé divisé par 2

Intelligence	6	
Agilité	10	Age : 42 ans
Dextérité	15	Taille : 1,72 m
Perception	16	Poids : 76 kg
Densité	12	Vitalité : 22
Constitution	14	Coordonnée de déplacement : CDD + 2
Volonté	12	5 sens 12/18
		Récupération pts vie 3

Compétence sur 18 :
Culture générale : 9 ; mathématique : 8 ; sciences naturelles : 9 ; histoire générale : 9 ; géographie : 10 ; géométrie : 9 ; chimie : 7 ; physique 7 ; explosifs : 12 ; deminage : 12 ; armement : 14 ; science militaire : 12 ; conduire : 14.

Combat : pistolet + 2, fusil + 3, pistolet à énergie + 3, fusil à énergie + 3, full contact + 3
art martial.