

Screw

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

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

INTRODUCTION (HUMM !)

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

SUMMERTIME

Comme tous les jours, le soleil se lève ! Un beau matin de Juillet, paresseux et chaud. Un jour d'espoir, où on pousse même le vice jusqu'à côtoyer son prochaine à la terrasse des cafés, en lisant le journal. Bien sûr, on passe rapidement sur la politique générale pour aller directement à l'horoscope. Normal ! Pourtant, l'oeil s'attarde à la rubrique faits divers : "La suicidée du square garde son secret !" L'article relate en effet une bien étrange affaire. Une jeune femme est morte, après s'être immolée, dans la nuit du vendredi soir au samedi matin. L'immolation a eu lieu à 3h30 au square SaintBernard, dans le XVIII arrondissement. Les voisins,

alertés par les cris de la jeune femme et par la lumière des flammes, ont tout de suite téléphoné à Police-Secours. La victime est morte dans l'ambulance, durant son transport à la Salepétrière, sans sortir de l'inconscience. Son identité reste floue. Les seuls indices en possession de la police sont minces : Sa carte d'identité au trois quart consommée, qui mentionne son prénom (Solange), une centaine de francs suisses et une photo d'un médaillon égyptien, visiblement très ancien et d'une très grande valeur.

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

SOMEBODY GOT MURDER

Où se renseigner sur la morte du square SaintBernard :

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

pistes. Ce petit square, au charme paisible contraste avec la faune glauque (camés, dealers, prostituées) qui y traîne, au milieu de rares bambins innocents. Une trace noirâtre délimite encore les lieux du sinistre. Interroger les badauds s'avère un calvaire, les interviewés se cloîtrant dans un mutisme rempli de méfiance. Les dealers et les camés fuiront littéralement. De toutes les façons, ils ne savent rien ! La seule personne qui peut les aider est une prostituée. Ghislaine Darnot, petite blonde toutes en rondeurs, officie dans ce square, de jour comme de nuit. L'aborder est relativement aisé, d'ailleurs dès qu'un personnage du sexe masculin s'approche à moins de deux mètres, elle déclame une offre commerciale des plus intéressantes : "cent francs la pipe, deux cents l'amour". Un petit dédommagement comme "prime de risque" sera le bienvenu pour délier sa langue (un instrument de travail, on ne s'en sert pas gratuitement !!!). Voici la scène, telle qu'elle l'a vu. La jeune inconnue et un homme, qu'elle n'a pu distinguer faute de lumière, discutaient âprement. ça causait chiffre, alors Ghislaine s'est approchée, dès fois qu'elle aurait pu récupérer le "micheton". Puis, l'homme a serré la main de l'inconnue et elle s'est enflammée comme une torche, sans bouger. Puis, l'homme s'est enfui et Ghislaine a courue téléphoner aux pompiers. c'est tout !

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

DISCO'S OUT, MURDER'S IN

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

alors, à une variante inconnue jusqu'ici.

Le bar, légèrement en retrait, est plus calme. Si les joueurs interrogent le barman sur Solange, il dira que la description correspond bien avec une habitée, mais il n'en sait pas plus. Seul, une personne tranche dans le décor ; un homme, assis dans un coin sombre, contemple la masse de danseurs excités en sirotant un cocktail. Grand blond, habillé d'un imperméable bien que l'atmosphère soit plus que moite, il reste immobile et ne cherche visiblement pas le contact. Si on essaye de discuter avec lui, il sourira à son interlocuteur en haussant les épaules et portera sa main à son oreille pour signifier qu'il n'entend pas. Son attitude change dès qu'une grande brune pénètre les lieux. Celle-ci rejoint un immense bellâtre, et ils se dirigent vers les toilettes. Le grand blond bondit de son siège, fend la foule compacte et suit le couple à une distance respectable. Puis il s'arrête quelques instants devant la porte des toilettes, comme s'il marquait un temps de pause.

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

Mais, revenons dans les toilettes ! Sandy et Luigi discutent ferme. Puis Luigi balance une torniole à Sandy. Si les personnages sont aux toilettes à ce moment (Reynald n'est pas encore là), Sandy utilise son pouvoir de charme pour trouver une "âme compatissante" capable de la protéger des attaques de Luigi. A cet instant, que les joueurs y soient ou non, Reynald débarque dans les toilettes et balance un palet métallique au milieu de la pièce. Et toutes les personnes présentes sont immobilisées par une sorte de champ de force (sort de paralysie et de télékinésie). Reynald s'approche alors de Luigi, sort un scalpel, regarde Sandy dans les yeux et lui crache au visage "Regarde ce qui t'attend salope, si je n'ai pas mon médaillon dans les 24 heures !" et, Schlick il tranche la gorge de Luigi. "Et ne t'inquiète pas, je saurais toujours te retrouver... Où que tu te caches !" Visiblement, Reynald pense que les joueurs appartiennent la bande de Luigi, et il repart. L'effet du sort se dissipe au bout d'une minute. Une tâche de sang décore désormais le sol, Sandy s'effondre et une cliente, qui vient de passer la tête dans les toilettes, repart en criant au meurtre. Il est temps de tirer sa révérence, avant l'arrivée des flics. Sandy

suppliera les joueurs de l'aider à sortir. Elle utilisera une fois de plus son pouvoir de charme, si elle sent que le groupe veut la planter là. S'échapper de L'Ego-Club n'est pas bien compliqué, car une panique généralisée a poussé les danseurs à se ruer vers la sortie. Si les joueurs ne disposent pas de véhicule, Sandy possède un charmant cabriolet BMW qui peut très bien faire office de voiture.

TALES FROM THE HARD SIDE

Toute cette histoire débute avec la découverte, par Reynald Gillet, d'un ancien médaillon Egyptien le Rubis d'Anarœphis. La légende raconte qu'Anarœphis, grande prêtresse d'Isis du temps de là splendeur d'Alexandrie, avait réussi à mettre au point un médaillon doté d'immenses pouvoirs. Ce médaillon, serti d'un rubis, permettait de lire les pensées d'une personne. Le seul problème (?!) relatif à l'utilisation du médaillon, était le suivant : le possesseur du médaillon devait avoir un contact charnel avec sa victime, pour pouvoir lire dans ses pensées.

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

Malheureusement, Solange n'est pas une prostituée comme les autres : c'est une Succube qui appartient à un groupe agissant sur la capitale. La "patronne" des succubes de Paris n'est autre que Sandy Daneck, qui s'occupe d'un réseau de callgirls somme toutes, une bonne couverture pour des Succubes. Bref, Solange achète le médaillon et, dans le train qui la ramène à Paris, le passe autour de son cou ; Un geste de femme, quoi

Lorsque la nouvelle de la mort de Solange parvient aux oreilles de Sandy, cette dernière prend peur et contacte les seuls êtres avec qui les succubes aient

quelques rapports : les incubes. En échange de leur protection, Sandy s'est engagée à fournir le médaillon aux incubes, dont le chef n'était autre que Luigi Vendetti. Mais les incubes, qui s'occupent principalement de proxénétisme et de rackets, ne sont pas tendres avec les femmes. Luigi voulait être payé tout de suite pour s'occuper du réseau de Sandy. Une entrevue, pour discuter du mode de paiement, fut donc fixée à l'Ego-Club. Cette entrevue, les joueurs en ont été les tristes témoins passifs. Arrivée à Paris, elle retourne aussitôt "au charbon" et là, c'est le choc ! Elle apprend tout de la vie de son client, le temps d'une passe, sans que celui-ci n'ouvre la bouche autrement que pour gémir de plaisir et sans qu'elle lui pose une seule question. Elle comprend vite que ce prodige vient du médaillon. Elle le confie donc à Sandy qui, ne connaissant ni les pouvoirs ni la valeur réelle de cet objet, le dépose chez un antiquaire pour qu'il fasse des recherches dessus.

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

FREAKIN' AT THE PEEP SHOW

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

magiques. Mais il n'est pas question pour elle de parler du médaillon.

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

Sandy suppliera (déjà devenu une habitude) les personnages de sauver "ses trois soeurs", toujours besognées par les imperturbables incubes. Si les joueurs n'arrivent pas à se décider, Sandy prend les devants et commence à provoquer, bravache, les incubes en leur racontant que "Luigi n'enculera plus personne, sauf peut-être les asticots!". L'ambiance retombe et les incubes marquent un temps d'hésitation. Si les personnages n'en profitent pas, les incubes pètent les plombs et prennent les joueurs pour des pigeons d'argile. Si les joueurs tentent une solution diplomatique, il faut qu'ils réussissent à les convaincre que :

- a) ils ne sont pas les assassins du "Boss"
- b) l'assassin court toujours
- c) ils ont tous intérêt à s'entraider.

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

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

Si les joueurs réussissent à les calmer (chapeau !), ils peuvent s'en faire de précieux alliés pour la suite. Même si les incubes sont de parfaites ordures, ils aimeraient bien dire deux mots "au fils de pute qui ont rectifié leur Boss". Peu bavards, ils partiront dès que la situation s'est éclaircie et qu'ils possèdent toutes les données sur le meurtre de Luigi en main. Ils se foutent visiblement du médaillon.

Par contre, ils veulent absolument être tenu au courant si les joueurs localisent le "fils de pute". Les joueurs pourront les contacter au bar "Le bras de fer" situé à deux pâtés de maison du Peep show. Si les joueurs désirent des armes, de la drogue ou de l'argent, les incubes se feront une joie de le leur fournir contre l'assassin. Pourquoi je dis l'assassin et non pas Reynaid Gilet. Hé bien, tout simplement parce que, pour l'instant personne ne connaît son identité. Il va peut-être falloir profiter de l'accalmie pour réfléchir et prendre quelques renseignements.

TAKE A BREAK IN THE RUSH

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

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

- En utilisant The CLAW : si les joueurs veulent des renseignements sur le médaillon, un dragon rouge, spécialiste des antiquités, identifiera formellement le médaillon comme étant le fameux "Rubis d'Anarœphis" et fi est même prêt à en offrir 500

000 Francs. Toujours selon lui, le médaillon aurait même d'autres pouvoirs que celui de lire dans les pensées de "la victime", mais lesquels ?

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

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

FRUSTRATED AGAIN

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

Dans un coin de la salle, assis devant une bouteille de mousseux, un dandy débraillé regarde le plafond avec des yeux hagards, impassible aux débordements de vitalité de ses congénères. JeanFrançois Goulet, antiquaire à la petite semaine, est passablement éméché. Sandy et les personnages auront du mal à lui extorquer des propos cohérents. Toujours est-il qu'au bout de 10 minutes de palabres, les

joueurs arriveront à comprendre que JeanFrançois n'a plus le médaillon. En effet, il l'a échangé contre la bouteille de mousseux. A qui l'a-t-il donné ? A un homme (ressemblant trait pour trait à l'assassin de Luigi) qu'un des chanteurs du bar lui a présenté. Quel chanteur ? Ben, Pierrot ! A l'évocation de ce prénom, Sandy devient blême.

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

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

THE SKINHEADS BROKE MY WALKMAN

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

Une fois délivré des câbles avec lesquels les skins

l'avaient ficelé, Pierrot, dont le physique fait penser à un croisement entre Robert Dalban et Dick Rivers, se tiendra la tête à deux mains devant le spectacle navrant que donne son habitation. Les skins ont bousillé tout son matériel vidéo (caméras, table de montage, magnétoscope) et déroulé des kilomètres de bande magnétique vidéo dans tout le studio. Blottis sur un lit en forme de coeur, les deux acteurs, choqués, regardent les personnages avec des boules de loto à la place des yeux.

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

Pierrot est une mine de renseignements sur la vie nocturne de Paris. Alors, parfois, des Technomanciens viennent le voir et il les rencardent contre un peu d'argent. En prime, il n'est jamais inquiété (on ne tue pas la poule aux oeufs d'or !) Et ce soir, un Technomancien (Reynald), disant s'appeler Andrew Greene, est venu le voir pour qu'il lui retrouve un médaillon antique. Pierrot à aussitôt pensé que Jean-François Goulet devait être dans le coup. Ils sont allés ensemble au troquet habituel de Jean-François (Aux Noctambules) et là, Bing. Une fois l'affaire conclue, le Technomancien est reparti en taxi. Et Pierrot, qui a toujours une oreille en vadrouille, a retenu l'adresse : Hotel des Mines, dans le XIV^e arrondissement.

NO SEX PLEASE, I'M ENGLISH

L'hôtel des Mines est un endroit des plus discrets. C'est là que Reynald Gillet est descendu, mais il n'est pas venu seul. Il a emmené son maître, An-

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

Et pour cause qu'il n'est pas là pour le moment Reynald Gillet, vu qu'il est parti chercher Josiane Lebel. Hé ben, oui ! Il faut bien qu'il y ait relations charnelles pour apprendre les secrets que contient le crâne de Greene. Reynald compte donc utiliser les atouts dont mère nature à bien voulu doter Josiane Lebel. Celle-ci, pendant l'amour, va fouiller dans le subconscient de Greene pour y puiser des formules d'alchimie grâce au médaillon et va les transmettre à Reynald de la même manière qu'elle les a trouvés. La porte de la chambre de Greene est fermée à clé et aucun bruit ne filtre de l'intérieur. Pourtant, lorsque les personnages auront réussi à y pénétrer, ils pourront apercevoir la silhouette d'un homme immobile dans un fauteuil roulant. Maigre, la cinquantaine et le teint blanchâtre, il s'agit, bien entendu, d'Andrew Greene, dont la conversation et le gestuel sont aussi riches que ceux d'une plante verte ! Planqués dans la table de chevet, deux passeports (celui de Greene et celui de Reynald Gillet et une attestation prouvant que Reynald est le "tuteur" de Greene sont les seuls choses intéressantes que les joueurs peuvent glaner. Pas de médaillon dans cette chambre, ça va de soit. Ils en seront à ce point précis de leur exploration, lorsque la porte de la chambre s'ouvrira pour faire place à Reynald Gillet et à Josiane Lebel. Ca va chauffer !

DID YOU PLAY WAR ?

Si Josiane ne comprend rien, Reynald réagit au quart de tour. Pour éliminer les cambrioleurs, il commence par se servir de Josiane comme gilet pare balle, le temps de fouiller dans ses poches pour y trouver le palet qui a servi à immobiliser les personnages dans le club. Puis, il balancera la call-girl

dans leurs jambes et enchaînera en lançant le palet dans au centre de la pièce, avant de s'enfuir. Cette fois-ci, le palet ne pourra immobiliser que deux personnes. Si les personnages partent à sa poursuite et réussissent à le coincer, il enfilera une paire de gants et bondira sur ses assaillants. Ces gants sont enchantés et provoquent, si le technomancien touche sa victime, l'équivalent du sort de Crémation.

Si les personnages arrivent à éliminer Reynald Gillet, ils pourront récupérer le médaillon. Ils pourront également apprendre le plan machiavélique de Reynald, de la bouche d'une Josiane au bord de la crise de nerfs. Ce médaillon, outre sa faculté de lire dans les pensées, permet également d'implanter des idées ou de faire réagir l'esprit de la victime. C'est bien évidemment ce qui se déroulera, si les joueurs désirent voler les secrets de Greene. Si

Greene se "réveille", il en sera extrêmement reconnaissant aux joueurs et il leur devra un service. De même, Sandy sera tellement soulagée d'être débarrassée de Reynald qu'elle offrira ses services, si les joueurs ont besoin un jour ou l'autre d'une espionne de charme.

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

JEFF