

PIRANHIA

Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 5.95 \$C

Une nouvelle
inédite de
Didier Martin
FREDERIC
+ **FREDERIC**
= **FREDERIC**

Un jeu de rôle
MUTATIONS
GLACIAIRES



Dossier:
Que faites-vous
de vos sous ?

La revue
de presse

Les enquêtes de
Charles Tone

Le Clairon des
cantines à Lyon

Jeux



MUTATIONS GLACIAIRES

« Dans l'air frais de la « ville bulle », des cris
rageurs s'élèvent.

Répercutés par les parois translucides
qui retiennent la chaleur de la Cité,
les rumeurs d'une chasse vous parviennent...

Ils savent maintenant
que vous n'êtes pas comme les autres
et veulent attenter à votre vie.

Il vous faut courir pour leur échapper,
être plus rusé que cette multitude

qui vous poursuit aux cris de
« A mort les mutants!... »



UN JEU DE ROLE

**de Laurent Auday et Georges Besnard
illustré par Donald Grant**

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Comme vous l'avez sans doute compris, l'action d'un jeu de rôle se déroule plus dans votre imagination que sur un quelconque plateau de jeu. Par l'utilisation de règles simples, les joueurs construisent des personnages qui agissent à leur place dans un monde imaginaire qui sera peut-être un jour réel.

Ainsi, chacun des joueurs incarne un personnage à part entière avec ses forces et ses faiblesses, ses craintes et ses désirs. Il évolue selon sa destination dans un monde créé et géré par le « Maître du jeu ».

Le Maître du jeu est la personne qui, utilisant un système de règles souples, choisit, prépare et dirige l'aventure au sein de laquelle se trouvent les personnages. Son rôle est de les guider tout au long de l'aventure, de juger logiquement le résultat de leurs actions par rapport à la situation telle qu'elle se présente. Il est donc l'arbitre incontesté de ce jeu dont la règle première est la vraisemblance.



Supposez que vous êtes un habitant de la ville-bulle que nous avons évoquée. Tout à vos pensées, vous êtes surpris par un jeune homme qui, courant à vive allure, vous bouscule et continue son chemin sans même s'excuser. Soudain, les cris de la foule vous parviennent : c'est un mutant qui fuit. Après une brève hésitation, vous expliquez au maître qui attend votre décision, que vous vous empressez de suivre l'inconnu alors qu'il vient de tourner à un coin de rue. Le Maître de jeu, jugeant que votre réaction a été suffisamment prompt, vous signale qu'il vient d'entrer dans un immeuble. Désirant le suivre, vous constatez que la porte d'entrée est close. Vous décidez de la forcer.

Le Maître du jeu, comparant votre force et la technique que vous employez à la résistance de la porte de l'immeuble, décide que vous y parvenez... pour constater que le pourchassé est sorti par la porte de derrière. Sans plus attendre, vous vous lancez à sa poursuite afin d'accomplir votre devoir de lieutenant des forces anti-mutants...

COMMENT JOUER

Il faut un Maître de jeu et un ou plusieurs joueurs, trois dès à six faces, un crayon, quelques feuilles de papier... et, bien sûr, un peu d'imagination. Vous devez avoir lu les principes de base qui sont exposés plus loin. Ces règles simples et rapides à assimiler vont vous permettre de vivre vos premières aventures jusqu'au prochain numéro de « Piranha » où vous en saurez plus...

LES PERSONNAGES

Ils sont déterminés par deux types d'éléments :

Les caractéristiques : Elles permettent de définir un personnage physiquement et mentalement. A partir des caractéristiques principales sont déduites un certain nombre de caractéristiques secondaires qui précisent le profil du personnage.

Les compétences : Ces éléments

traduisent la facilité avec laquelle le personnage effectue une tâche reposant sur un ensemble de connaissances qu'il possède. Elles sont de deux types : les compétences générales et les compétences de combat.

LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

- **Force :** C'est le volume et le tonus musculaire du personnage, sa capacité à effectuer des efforts violents.
- **Intelligence :** Il s'agit de la capacité d'analyse, de conceptualisation et de logique, ainsi que de mémoire.
- **Dextérité :** Cette caractéristique concerne la précision du geste manuel ou corporel.
- **Agilité :** C'est à la fois la souplesse et la rapidité du personnage.
- **Endurance :** Cette caractéristique traduit la résistance physique du personnage aux chocs, à la fatigue et aux virus, intoxications ou autres agressions naturelles.

● **Volonté :** Une grande volonté peut être confondue avec l'obstination. Il s'agit en fait de la persistance du personnage par rapport aux buts qu'il s'est fixés et de sa résistance aux chocs mentaux.

● **Perception :** C'est la synthèse de l'acuité des cinq sens.

● **Densité :** Cette dernière caractéristique principale représente le rapport poids/volume, plus la densité d'un personnage sera importante, plus il pèsera lourd pour un même volume physique (ex. : 2 personnages pesant 70 kg. L'un a une densité de 10 et mesurera donc 1,70 m, l'autre – un mutant – a une densité de 30 et mesurera donc 1,18 m).

LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Déduites des caractéristiques principales, elles étendent le personnage :

● **Vitalité :** Lorsqu'un personnage a le malheur d'être blessé, que ce soit par un choc, une coupure ou une brûlure, il perd des points de vie. De



EXEMPLE DE COMBAT

Retrouvons notre lieutenant anti-mutant alors qu'il localise après de nombreuses péripéties, le jeune fuyard.

Afin d'agir dans des conditions optimales, il tente de le surprendre par derrière en s'approchant en silence. Cette action rentre dans le cadre de la compétence « Marcher en silence ». Il doit donc tenter un jet de dés. Son score dans cette discipline est de 12. La somme du jet des trois dés est de 15 : il fait donc du bruit. Le Maître du jeu demande au joueur qui incarne Svén, le jeune mutant, d'effectuer un jet à propos de ses « sens » afin de savoir s'il se rend compte de la menace qui pèse sur lui, il fait juste 13, le chiffre nécessaire pour entendre le bruit.

Les deux personnages se retrouvent dès lors face à face et chacun d'eux décide de neutraliser l'autre. Celui qui possède la plus forte agilité agit le premier. En l'occurrence, il s'agit du lieutenant qui tente de frapper Svén du poing. Ses chances de base sont, d'après la table de combat, de 9. Pratiquant les arts martiaux avec un bonus de +5, il a comme chances de base pour « toucher » : $9 + 5 = 14$. Il fait 16. Son action serait un échec si Svén, vu sa masse imposante, n'était pas plus facile à toucher que la normale. Il a en effet, une CDD de -3 à soustraire du jet de dés, ce qui fait en fin de compte 13. Le lieutenant a blessé son adversaire et lui inflige un dé de dommages. Le jet de dé a comme résultat 5, chiffre soustrait de la vitalité du jeune mutant. Celui-ci réplique, un couteau à la main. Ses chances de base pour toucher sont de 10 plus son habitude de l'arme, soit +3, ce qui fait 13. Son jet de dés donne une somme de 10, à laquelle il faut rajouter la CDD de son adversaire (2), soit 12. Il touche donc et lui inflige 3 dés de dommages pour un total de 7 points...

Le combat se poursuivra ainsi jusqu'à ce que l'un des protagonistes atteigne une vitalité de 0, auquel cas, il tombe frappé à mort. L'option de fuite, de se rendre ou de négocier, peut, selon les réactions de l'adversaire, éviter l'issue fatale.

même l'épuisement, la faim, la maladie peuvent amoindrir une personne. Les points de vie représentent la résistance du personnage à des atteintes corporelles successives. Lorsque le niveau de ces points atteint le chiffre fatidique de 0, le personnage est considéré comme mort.

Heureusement, grâce à une journée de repos complète, il pourra récupérer un certain nombre de points de vie (voir les feuilles de personnages). Il ne pourra jamais bien sûr, dépasser le maximum indiqué pour chaque personnage à la rubrique : points de vie. Le personnage ne pourra toutefois pas recouvrer la vie si son potentiel de points est inférieur ou égal à 0.

• **Dommages** : C'est la somme - aléatoire - de points de vie que vous faites perdre à un adversaire lorsque vous êtes parvenu à le blesser, il est ainsi possible de faire perdre 1D6 points de vie, ou, suivant la force, 1D6 divisé par 2.

1-2 donnant 1
3-4 donnant 2
5-6 donnant 3.

• **Coordonnées de Déplacement (CDD)** : Il s'agit de la capacité d'esquive du personnage, son habileté à éviter une attaque. Les CDD s'ajoutent au jet de dés de l'adversaire, tout en sachant que celui-ci doit effectuer avec trois dés un chiffre maximum pour parvenir à toucher.

• **Points de Pouvoir** : Cette caractéristique ne concerne que certains mutants qui opèrent une dépense d'énergie lors de la mise en action et du maintien de leurs pouvoirs. Le coût de ces opérations se soustrait du total des points de pouvoir. Arrivé à 0, le mutant tombe inconscient. Vous en lirez un exemple dans les aventures qui suivent dans les prochains numéros. (voir - greg - feuille de personnage).

LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

A chaque compétence est assigné un score de 3 à 18, traduisant la facilité avec laquelle la tâche correspondante est effectuée. L'accomplissement d'une tâche se juge par le lancé

de 3 dés dont la somme doit être inférieure ou égale au score de la compétence concernée. Au cas où elle ne le serait pas, la tentative se solderait par un échec.

Un jet de compétence n'est obligatoire que dans une situation exceptionnelle. Il n'est pas nécessaire à un personnage possédant un score moyen en mathématiques de jeter les dés pour savoir s'il réussit à faire une simple addition ! Les circonstances dans lesquelles le personnage devra agir modifieront, bien sûr, les chances de succès indiquées sur les feuilles de personnage sous le titre : compétence.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Identiques aux précédentes si ce n'est que chaque personnage a une chance de base (fixe) de parvenir à blesser un adversaire. L'entraînement modifiera sa compétence de combat par un chiffre que l'on additionnera aux chances de base telles qu'elles sont exprimées dans la « Table de combat ».

La table de combat (chances de base sur 18)

Attaques \ Défenses	Corps nu	Magnétisme
Poing	9	9
Pistolet mécanique	7	spécial
Fusil mécanique	9	spécial
Pistolet Laser	8	8
Fusil Laser	9	9
Couteau magnétisme	10	spécial
	spécial	spécial

La somme du jet de 3 dés à 6 faces doit être inférieure ou égale au chiffre indiqué à l'intersection de l'attaque pratiquée et de la défense en œuvre. Dans ce cas (et s'il n'y a pas de modificateurs) l'attaque est réussie.



Personnages Humains Soldats des Brigades anti-mutants

	Lieutenant/officier	Soldat	Élève soldat
Caractéristiques sur 20	Force : 18 Intelligence : 13 Agilité : 16 Volonté : 14 Dextérité : 16 Perception : 18 Endurance : 16 Densité : 10	Force : 16 Intelligence : 12 Agilité : 12 Dextérité : 16 Endurance : 16 Volonté : 13 Densité : 10 Perception : 10	Force : 16 Intelligence : 14 Agilité : 16 Dextérité : 16 Perception : 18 Endurance : 10 Volonté : 13 Densité : 11
Compétences	Culture générale : 11 Mathématiques : 9 Histoire : 9 Géométrie : 6 Chimie : 5 Sciences naturelles : 9 Traquer : 9 Se cacher : 14 Marcher en silence : 12 Pistolet laser : +5 Fusil laser : +3 Karaté : +5 Crocheter des serrures : 14	Culture générale : 8 Mathématiques : 8 Histoire : 9 Géographie : 8 Géométrie : 5 Chimie : 4 Traquer : 10 Se cacher : 10 Crocheter : 12 Karaté : +5 Pistolet : +4	Culture générale : 7 Mathématiques : 6 Histoire : 11 Géographie : 11 Géométrie : 8 Sciences naturelles : 8 Chimie : 7 Kung Fu : +4 Revolver : +2
Chances de réussite sur 18/3 dés			
Détecter les mutants	11 chances sur 18	8 chances sur 18	6 chances sur 18
Age	27 ans	23 ans	20 ans
CDD	+ 2 à ajouter aux dés d'attaque de l'adversaire	+ 1 à ajouter aux dés d'attaque de l'adversaire	+ 2 à ajouter aux dés d'attaque de l'adversaire
Vitalité	29 points	26 points	18 points
Dommages sur les points de vie	1 dé + 1 de $\frac{6}{2}$	1 dé + $\frac{1}{2}$ dé	1 dé + $\frac{1}{2}$ dé
Sens	14 sur 18	10 sur 18	14 sur 18
Récupération des points de vie	3 pts/24 heures de repos	3 pts/24 heures de repos	2 pts/24 heures de repos
Dommages des armes	Pistolet Laser 2 dés + 2 3 charges Fusil Laser 4 dés 3 charges	Pistolet mécanique 1 dé + 2 6 balles	Revolver automatique 1 dé + 1 8 balles
Équipement	Tenue militaire grise Bottes hautes noires 1 pistolet Laser 1 fusil Laser	Tenue militaire 1 pistolet mécanique	Tenue militaire 1 pistolet automatique
Taille Poids	2,06 m 95 kg	1,98 m 99 kg	1,92 m 81 kg

**Spécial :**

1. Les chances de base du pouvoir magnétique sur du fer ou des cibles contenant du fer est de 14.
2. Les objets en fer ne peuvent traverser une défense magnétique.
3. Le magnétisme n'a aucun effet sur des êtres ou des objets ne contenant ou ne portant pas de fer sur eux.

4. Le magnétisme agit sur des sources magnétiques moins importantes : fermetures magnétiques, serrures magnétiques, le coût est alors de 2 points par résistance de la serrure.

(Ex. : serrure magnétique simple : 1 pt de résistance, serrure complexe de coffre-fort : 4 pts de résistance).

Personnages mutants

* Récupération des pts de vitalité 2 pts/24 h de repos		* Récupération des pts de vitalité 3 pts/24 h de Repos	
Caractéristiques sur 20	Force : 13 Intelligence : 10 Agilité : 18 Dextérité : 13	Perception : 11 Endurance : 8 Volonté : 15 Densité : 10	Force : 33 Intelligence : 10 Agilité : 15 Dextérité : 10
Mutation	Magnétisme <ul style="list-style-type: none"> • possibilité de placer 500 kg de métal ferreux pour un coût de 2 pts de pouvoir, 1 000 kg - coût 4 pts concentration 10 secondes. • Décharge magnétique portée max 20 m. Dommages 2D6 + 2 - coût 5 pts. Concentration 10 secondes. n'agit que sur les éléments contenant du fer, ou les gens en portant. • écran protecteur - infranchissable pour tout projectile en fer, 10 mètres de diamètre. Coût 6 pts par minute. Concentration 6 secondes. Il se déplace avec le mutant. 		Force supérieure de 33 Densité supérieure de 33
Compétences chances de réussite sur 18	Culture générale : 5 Mathématiques : 8 Géographie : 8 Géométrie : 6 Art : 4 Connaissance des animaux : 12 Dépecer un animal : 8 Tir au fusil : + 3		Culture générale : 4 Histoire : 4 Géographie : 4 Mathématiques : 4 Chimie : 4 Marcher en silence : 12 Sport étude : 12 Boxe : + 4 Couteau : + 3
Contrôle du pouvoir	10 chances sur 18 à tirer en cas d'utilisation délicate		pouvoir physique plus facile à maîtriser 16 chances sur 18
CDD	+ 2 à ajouter aux dés d'attaque de l'adversaire		- 3 à soustraire aux dés d'attaque de l'adversaire
Vitalité	14		32
Pts pouvoir	25		19 ans
Age	17 ans		2 dés + 1 4 dés mains nues Couteau 5 dés
Domages des points de vie	1 dé		11/18
Sens	9/18		11/18
Équipement	Vêtements chauds. 2 repas séchés. 1 gourde		Vêtements d'hiver
Taille Poids	1,85 m 70 kg		1,70 m 128 kg



résumé des Règles de combat

Initiative : A la plus forte agilité
(si égalité : à la plus forte dextérité)

Les chances de base de l'attaque sont indiquées sur la table de combat pour tous les joueurs.

Chances de base + bonus (feuilles de personnage)
- malus (circonstances)
= chances finales

Jet de 3 dés à 6 faces = somme résultat

Résultat à CDD adversaire « chances finales »

non

échec de l'attaque

oui

jet des dés de dommages à soustraire de la vitalité de l'adversaire
0 : mort du personnage

à l'adversaire de jouer

LE MONDE DANS LEQUEL VOS PERSONNAGES ÉVOLUERONT

Une « aventure dont vous êtes le héros » s'accompagne toujours d'une « toile de fond » qui rend le jeu vivant et réel. Pour ce nouveau jeu de rôle inédit, nous vous proposons l'aventure qui suit.

La datation est volontairement imprécise, les événements que vous rencontrerez pouvant très bien commencer

bien plus tôt que vous ne le pensez...

Une nouvelle glaciation est en cours. Déjà une grande partie des pays nordiques est, de nouveau, envahie par les glaces. La calotte glaciaire s'est donc considérablement développée. Le climat est froid et sec dans toute l'Europe. Devant ce changement climatique, irréversible à l'échelle humaine, les Hommes optent pour une fuite vers des horizons plus accueillants. Les pays tropicaux (où la température a baissé sensiblement) voient leur population doubler en quelques années alors qu'ils

étaient déjà surpeuplés.

En Europe, la terrible tension née de la découverte de l'avancée des glaciers et de la fuite d'une grande partie de la population, baissa. La vie reprit... Les villes s'enterrèrent et se protégèrent à l'aide de dômes artificiels. L'agriculture et l'élevage se transformèrent pour ne plus exister que dans de gigantesques « fermes-bulles » au matériel et aux méthodes hautement sophistiqués. Ailleurs, ce n'est plus qu'un immense désert glacé, fait de grandes steppes et de forêts de conifères, peuplé de rares animaux polaires.

Chaque cité, immense unité indépendante, est isolée. La circulation est rendue presque impossible par les longues nuits de gel qui détruiraient toutes les voies « express ». C'est le règne des télécommunications, seuls moyens, avec les voies aériennes, qui permettent, en cas de beau temps de communiquer avec tous les autres humains.

L'Europe survit donc en vase clos, grâce à son ancienne suprématie technique. C'est alors qu'apparaissent chez les nouveaux-nés les traces des premières mutations...

Classés tout d'abord comme étant des erreurs naturelles, ces cas furent ensuite étudiés avec la plus grande curiosité. Mais, devant l'accroissement de ces « phénomènes », le monde scientifique dut envisager le problème avec un regard tout à fait différent.

Dans ce monde sclérosé, une telle révélation ne pouvait être que l'estocade et, dans l'esprit des gouvernements, une vérité insupportable. Ces événements furent tout d'abord tenus secrets. Mais bien vite, les médias s'emparèrent de la nouvelle et firent éclater la réalité au grand jour.

Rapidement, une vague de terreur gagna toute l'Europe. Les gouvernements manipulèrent les foules et le « mutant » devint très vite un bouc émissaire : Le « non-humain », « l'erreur », la « monstruosité ». Rares sont les savants et autres intellectuels qui tentent de réhabiliter ces mutations et essayent d'y discerner autre chose que de vagues incidents génétiques. Leurs voix se perdirent vite dans le désordre général. Un faux complot, dû à des mutants, fut fomenté de toute pièce, discréditant un peu plus ceux-ci. Une nouvelle police fut ainsi instaurée :



« Les brigades anti-mutants », composées d'humains spécialement recrutés, sélectionnés et entraînés à la chasse aux mutants.

Rapidement, des examens médicaux de « dépistage de mutations » furent imposés à nous. Par la peur du mutant, les Etats trouvèrent un excellent moyen de raffermir leur pouvoir.

Dès lors, le mouvement d'auto-destruction est amorcé. A vous d'en être l'artisan ou bien le destructeur : monde possible ou monde nouveau ? Voici deux questions auxquelles chaque scénario pourra peut-être répondre...

EXEMPLE DE PERSONNAGE HUMAIN

Métier : ingénieur en robotique
Retraité.

Age : 55 ans
Taille : 1.70 m
Poids : 75 kg

Coordonnées de déplacement (CDD)

+ 1 à ajouter aux dés de l'attaque adverse.

Vitalité : 17

Dommages des points :

1-2 = 1
1D6 divisé par 2
3-4 = 2
5-6 = 3

Sens :

11/18

Récupération des points de vitalité :

2 pts/24 heures de repos.

Caractéristiques sur 20 :
Force 9. Intelligence 15. Agilité 8. Dextérité 16. Perception 13. Endurance 11. Volonté 17. Densité 9.



Compétences : chances de réussites sur 18 (3D6) :

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

Tir au pistolet : + 5 à ajouter à la chance de base (voir table de combat)

Équipement : un manteau gris très épais. 1 complet noir. 1 attaché case. Stylo. Un bloc de papier. Un mini-micro-ordinateur. Deux disquettes laser

informatique de programmation. Papiers d'identité. Six cartes de crédit et compte bancaire.

Caractère : c'est un savant, un homme pondéré et réfléchi. Il est promutant et toujours prêt à aider discrètement ces derniers. Il se montre souvent un peu trop paternel.

QUELQUES EXEMPLES DE SITUATIONS DE JEU

PREMIERE MINI AVENTURE

Pour 1 à 2 joueurs et un Maître de jeu qui gèrera les personnages non joueurs et les situations (description des lieux, des événements, mise en scène et mise en valeur des caractéristiques des personnages non joueurs, etc.).

Fiches de personnages non joueurs utilisables par le Maître : les trois soldats de la brigade anti-mutants.

Fiches de personnages joueurs : les deux mutants Greg et Svën. S'il n'y a qu'un joueur, n'utiliser que Svën et les deux soldats non gradés de la brigade.

Introduction à lire aux joueurs

Greg et Svën sont deux jeunes mutants dont les transformations n'ont pu être longtemps cachées. Bien vite, ils furent dénoncés. Ils furent arrêtés par une brigade anti-mutants, après analyse et interrogatoire ils furent envoyés dans un laboratoire. Là, après avoir lié amitié, les deux jeunes héros ont rapidement compris que ce laboratoire n'était qu'une prison, camouflée dans un coin perdu en pleine steppe où personne ne viendra jamais les chercher. Ils ont pris la décision de fuir à la première occasion. Ils profitent d'une nuit de tempête, espérant cacher leur évasion aussi longtemps que possible.



Introduction réservée au Maître

La fuite des deux mutants ne passe pas longtemps aperçue. Dès la découverte de leur éviction, le directeur du laboratoire fait appel à une brigade anti-mutants basée dans une ville proche. Il leur donne la description détaillée des deux mutants, et la direction approximative qu'ils ont dû suivre. Les soldats de la brigade utilisent en premier lieu quatre *mouchards volants*, sorte de caméras infra-rouge en forme d'aile delta. Ils seront envoyés dès le lendemain matin, après la tempête. Au bout de quatre heures, chaque mouchard possède 7 chances sur 18 de localiser les traces des fuyards et 5 chances sur 18 de les trouver eux-mêmes. Ces tirages sont à renouveler toutes les quatre heures de temps fictif de l'aventure (le temps réel pouvant être très différent). Dès que l'un des mouchards localise les évadés, les trois soldats de la brigade anti-mutants n° XY 624 montent dans un engin à chenilles et commencent la chasse (la description de l'engin sera laissée au choix du Maître).

A l'approche des mutants, ils quitteront leur véhicule et iront à pied.

• Matériel des brigadiers :

Vêtements militaires, armes (cf : feuilles de personnages), vivres pour une semaine, 3 pelisses chaudes et rembourrées, 3 casques à lunettes infra-rouge.

Dans le véhicule : Radio, 2 lampes-torches, 6 raquettes pour la neige, trousse de premiers soins.

Début du jeu

• La fuite des deux héros

Elle devra être clairement décrite par le Maître du jeu. Les joueurs fuient dans la tempête, leurs corps meurtris par le froid. Ils se perdent dans la bourrasque, après plusieurs heures de marche, par se réfugier dans les sapins. Là, épuisés, ils s'endorment dans la neige.

• Début de l'aventure

Elle commence en fait pour les joueurs au petit matin. Ils se sont perdus et les moyens d'orientation sont devenus fort minces (dissimulés sous l'épaisse couche de neige). Le Maître donnera aux joueurs la liste du matériel

qu'ils ont pu emporter : vêtements chauds, bottes montantes, deux sacs à dos, deux couvertures, un petit réchaud à pile (autonomie pour trois repas par jour : 1 semaine), six repas chucun, deux gourdes d'eau, un couteau et des gants.

• La marche dans la neige

Le Maître pourra insister sur la difficulté de déplacement pour les héros. Le climat est froid et très sec. Le soleil intense se reflète sur la neige et aveugle les joueurs. A la fin de la première journée, chaque personnage aura 6 chances sur 18 d'être atteint par la cécité des neiges (le lendemain 8 chances sur 18).

Durant la marche, le froid intense s'insinue dans les vêtements des héros. Le Maître fera tirer un jet de dés d'Endurance à chaque joueur. Pour résister au froid, la somme des trois dés doit être inférieure ou égale à l'endurance de nos héros. Si la somme dépasse le nombre de points d'endurance du personnage, celui-ci s'affaiblit et perd durant la nuit et les heures qui suivront un point de vie par heure, jusqu'à ce qu'il puisse se reposer dans un lieu bien chauffé, auquel cas, il récupérera ces points de vitalité au même rythme qu'il les a perdus.

• Le dépistage

La présence des mouchards est discrète. Si ceux-ci découvrent des traces dans la neige, les soldats de la brigade viendront et pisteront les héros à pied. Si le mouchard détecte directement les fuyards, ceux-ci prendront vite conscience de sa présence (jet pour les « sens »).

• La chasse

Une fois qu'ils les auront situés, les soldats de la brigade se lanceront à leur poursuite. Ils les pisteront puis tenteront de les capturer, de nuit, par surprise. S'il y a une résistance violente, les soldats ouvriront le feu sur les mutants.

• Cas particulier

1 - Si les mutants réussissent à s'emparer de l'engin à chenilles de la brigade, ils ne pourront l'utiliser, ne comprenant pas son fonctionnement. Ils pourront cependant s'y camoufler (la porte n'est pas verrouillée) et y récupérer du matériel.

2 - Atteindre l'autoroute signifie pour les joueurs la fin de la première aventure. A vous d'imaginer la suite... Cependant, n'oubliez pas que vous trouverez dans les prochains numéros de Piranha, le début d'une grande aventure.



SECONDE MINI AVENTURE

pour 1 à 3 joueurs

Fiches de personnages utilisables pour les joueurs : les trois brigadiers anti-mutants. Fiches de personnages utilisables par le Maître : Le mutant Greg et l'humain, J. Dorneuil.

Introduction à lire aux joueurs

« De cette belle ville vient de s'enfuir un dangereux mutant. Par ruse, et grâce à ses pouvoirs étranges, cet être à réussi à s'échapper de la prison où il était détenu et à sortir de la ville. Il faut le retrouver et le ramener... c'est un ordre ! »

C'est par ces paroles lancées aux joueurs, que le colonel de la brigade anti-mutants de la région Nord-Est, qui commence l'aventure... Nos joueurs sont trois soldats de la brigade XY 624. Leur mission sera de retrouver ce mutant, dont le signalement est donné avec peu de précisions : taille moyenne, mince, plutôt discret, aucun signe particulier, brun aux yeux noirs. L'a dernière personne l'ayant vu la décrit armé d'un fusil (fusil de chasse) équipé de vêtements chauds et d'un sac à dos. Il était évident qu'il s'appretait à sortir de la ville-bulle.

Son pouvoir semble lui permettre de déplacer des objets à distance... Cette capacité n'a pu être totalement analysée, le mutant s'étant enfui avant la fin des examens.

• Les joueurs posséderont l'équipement suivant :

Armes indiquées sur les fiches de personnages. Vêtements chauds synthétiques en plus des vêtements militaires. Rations protéinées pour deux jours pour chaque personnage. Trois sacs à dos, 3 couvertures, 2 lampes-torches électriques, 3 briquets électriques, 3 gourdes de liquide vitaminé, 1 trousse de premiers soins.

De plus, le Maître du jeu devra rappeler que l'extérieur de la ville-bulle où sortiront les joueurs est composé de maisons en ruine. Faubourgs abandonnés depuis des années par la population. Les joueurs auront deux jours pour accomplir leur mission.

Renseignements réservés au Maître

Ce module se compose d'une idée générale de l'aventure. Ce sera au Maître de préparer les plans et les détails tactiques de la défense du mutant, en s'appuyant sur les données suivantes.

• **Équipement du mutant en fuite**

1 sac à dos contenant : rations pour quatre jours, 1 gourde, un fusil et six cartouches (fusil à deux coups), une couverture, un briquet électrique, 1 paire de gants, des bottes montantes.

• **Stratégie du mutant**

Il se sait pourchassé et accumulera les fausses pistes, les pièges (portes piégées dans les

ruines, mannequins sur les toits...) et finalement il tentera une embuscade dans les ruines afin de se débarrasser de ses poursuivants.

Il sera possible de rajouter, en cas de combat, l'arrivée de J. Dorneuil (voir fiche de personnage) alerté par le bruit alors qu'il tentait de réparer la roue de son véhicule. Suivant la situation, il pourra tenter d'aider le mutant.

• **Épilogue** : sortir des faubourgs, au bout de deux jours, signifiera pour le mutant la vie sauve et l'échec des joueurs...

Nous vous conseillons, pour la bonne marche du jeu, d'établir le plan et d'y indiquer les déplacements, les endroits piégés lors du séjour du mutant. (cf. plan du 1^{er} mini module) □

