

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

SHADOWRUN ®, TM & © 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Fasa.

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080059-2

40 F

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S



SPECIAL



VOLUME 4

LE PUNK TROLL

"Moi, j'compte que sur ma pomme pour m'en sortir, la société est ripoux, mec, ça craint.

J'ai p'têt pas grand chose, mais au moins, ch'uis libre et j'me laisse pas marcher d'sus par les bourges, les badges ou les corpos. Crois-moi, quand j'cogne, ça dépote !

Les keupons sont pas morts, bonhomme. On est prêt à tout détruire pour montrer qu'on est là, et qu'on n'est pas content.

Moi, j'vis au jour le jour, passe k'y a pas d'futur de toute façon, mec.

Si j'accepte les 'runs, c'est passe k'y faut bien grailer, alors

sors-moi ton pèze et j'te dirai si ça m'botte. Essaie pas d'm'entuber avec des créditubes, sinon, j'risque d'péter un plomb. Moi, j'veux du liquide."

Commentaires : Le punk troll est un laissé pour compte de la société. Rejeté par tout le monde, il n'a pu trouver de travail et a sombré dans la marginalité. Il n'a ni domicile fixe, ni biens personnels. La plupart de ses possessions sont des objets volés. Devenu Troll par gobelinisation à l'adolescence, il a développé diverses psychoses et notamment une paranoïa aiguë envers les classes supérieures de la société. Il recherche la compagnie d'autres marginaux et affiche une préférence marquée pour les métahumains. Il connaît parfaitement la rue, où il a appris à survivre depuis son enfance. C'est la raison pour laquelle il est souvent engagé dans des Shadowruns.

Attributs

Constitution : 10 (11)

Rapidité : 3

Force : 9

Charisme : 1

Intelligence : 3

Volonté : 1

Essence : 6

Réaction : 3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de Dés :

Combat : 3

Compétences

Armes à feu : 4

Combat à mains nues : 5

Combat armé : 6

Etiquette (la Rue) : 5

Furtivité : 4

Contacts

Choisir 2 contacts

Cyberware

Néant

Équipement

Batte de Base Ball : (For+2) M Etourd., allonge 1

Blouson clouté en SynthéCuir (0/1)

Couteau

Niveau de vie : squatter

Pistolet Streetline Special (avec 10 cartouches)

Argent de départ : 3 459 Nuyen

Notes : Le punk troll dispose d'une vision thermographique naturelle, d'une allonge de +1 pour le combat armé et à mains nues, et d'une armure dermale de 1.



VOLUME 4 SPECIAL SHADOWRUN

2 Shadowrun

Echec à la tour (C. Gabriel)

13 Shadowrun

Devenir Shadowrunner (L. Vesperini)

18 Star wars

Le vaisseau fantôme (D. Beck)

25 Torg

Un déplacement périlleux (A. Vétillard)

29 Torg

Courrier Spécial Torg

30 Warhammer

L'Esprit-Serpent (P. Leclercq)

35 Blood Bowl

Des coups vicieux pour tous les goûts
(G.E. Ranne)

38 Battletech

Le temps des géants de métal (M. Saliceto)

42 Civilisation

Gagner à Civilisation (B.A. Giraudon)

46 Wargame

L'art de la Guerre sous le Premier Empire
(D. Rouy)

VOLUME 5 : Spécial WARHAMMER

Et si le jeu de simulation n'était qu'une branche de la littérature ?

Il y a quelques années, un éditeur américain avait entièrement axé une campagne publicitaire sur un slogan astucieux qui disait en substance : "Notre jeu s'adresse à tous ceux qui aimeraient savoir ce qui se passe après la dernière page d'un roman". Inutile de réfléchir bien longtemps pour s'apercevoir que cette phrase résume assez bien les motivations profondes qui ont donné naissance aux simulations que nous connaissons aujourd'hui. L'Appel de Cthulhu ne propose-t-il pas ouvertement de créer de nouvelles histoires que Lovecraft n'aurait pas reniées ? Et bon nombre de règles "généralistes" offrent également la possibilité de prolonger les romans d'auteurs prestigieux.

Ce serait toutefois une erreur de voir dans tous ces jeux de simples "accessoires" tirant parti d'œuvres préexistantes. Certains, comme Shadowrun et Battletech, possèdent en effet des mondes bien à eux, aussi passionnants que ceux dépeints par des écrivains à succès.

Ainsi Shadowrun, avec son mélange de cybertechnologie et de magie médiévale est certainement l'une des créations les plus originales de ces dernières années... toutes catégories confondues. Il réussit en effet à concilier deux ambiances apparemment opposées afin d'ouvrir de nouveaux territoires d'aventures aux joueurs épris de sensations neuves.

Quant à Battletech, il ne se contente pas d'être un banal jeu de simulation de combat entre

monstres blindés. Non content de proposer un divertissement épique dont l'intérêt ne faiblit jamais au fil des parties, son univers ultra détaillé et crédible lui vaut de faire l'objet d'un véritable culte aux Etats-Unis.

Mais si bien des parties mériteraient d'être couchées sur le papier et publiées, il serait injuste d'oublier que les jeux de simulation permettent avant tout à leurs adeptes de participer à l'action en vivant les aventures auxquelles ils prennent part. Et ça, aucune littérature ne le permettra jamais...

La rédaction

Le Supplément Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Complétez votre collection

Variantes, aides de jeux, accessoires, fiches et explications, vous trouverez dans JD+ et le Supplément tout ce qu'il faut pour exploiter à 100% les jeux de la gamme Descartes Editeur.

Pour chaque numéro du Supplément, envoyez un chèque de 40 francs (30 francs pour les numéros de JD+) à l'ordre de "Jeux Descartes" à l'adresse suivante : Descartes Editeur, 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

JD+1 : matériel défilant pour Paranoïa ; Maléfices expliqué aux débutants ; l'horoscope des alchimistes pour Légendes de la Table Ronde ; le temps et les voyages en voiture dans L'Appel de Cthulhu ; des précisions et des scénarios pour Friedland ; un scénario pour Amiralauté ; des conseils tactiques pour Armada ; des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.

JD+2 : un écran "complémentaire" pour L'Appel de Cthulhu ; le commerce dans Légendes des 1001 Nuits ; comment créer de meilleurs scénarios pour Maléfices ; encore plus de matériel défilant pour Paranoïa ; une "Fiche de Gardien" pour L'Appel de Cthulhu ; comment se faire éditer chez Jeux Descartes ; notes et précisions sur Les Aigles ; les marines secondaires pour Amiralauté (1ère partie) ; des révélations sur Sherlock Holmes.

JD+3 : la pègre dans L'Appel de Cthulhu ; des signes secrets pour Paranoïa ; les "méchants" dans Maléfices ; une "Fiche d'Aventure" pour Légendes ; trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles ; Suprématie ; les marines secondaires (2ème partie) pour Amiralauté ; des conseils tactiques et deux nouvelles cartes pour Rencontre Cosmique.

JD+4 : "Spécial James Bond 007" : au-delà des écrans, le S.P.E.C.T.R.E., un supplément au Manuel Q et l'écran du joueur pour James Bond 007 ; être ou ne pas être fantastique dans Maléfices ; comment développer les Investigateurs de L'Appel de Cthulhu ; la foi et la Table Ronde ; les marines secondaires (3ème partie) pour Amiralauté ; règles d'initiation à Guet-Apens ; Viva el Junta !

JD+6 : "Spécial L'Appel de Cthulhu" : biographie de Lovecraft, des précisions concernant la SAN dans l'AdC, trois nouvelles folies, les agences de détective dans l'AdC, Cthulhu 2190 (une variante futuriste pour l'AdC) ; des règles avancées pour Illuminati (avec plateau de jeu) ; des précisions et de nouvelles règles de combat pour Warhammer ; la chasse au trésor dans Maléfices ; comment jouer dans un Moyen Age crédible avec Légendes de la Table Ronde.

Supplément 1 "Spécial Star Wars" : Mission Apocalypse (méga scénario SW), les origines de la saga de La Guerre des Etoiles, le crime dans Star Wars ; La Tornado (scénario Warhammer) ; Les Serviteurs de l'Enfer (mini campagne Appel de Cthulhu), l'ambiance dans l'AdC, la Cartomancie (nouvelle compétence AdC) ; la création de personnages originaux pour Torg, tables de magie pour Torg ; A l'est du nouveau ! (aide de jeu JB 007) ; une variante officielle pour Illuminati ; des règles optionnelles pour Blood Bowl ; Les Aigles et Guet Apens avec des figurines.

Supplément 2 "Spécial Warhammer JDRF" : A la poursuite du Slann (méga scénario Warhammer), des objets magiques pour Warhammer, les malédictions dans Warhammer, les Arabes et Warhammer ; Les diamants sont éternels II (mini campagne James Bond 007) ; La tête et les jambes (aventure Torg), les intrigues secondaires dans Torg ; Le génie de la Bastille (scénario Cthulhu Années Folles) ; deux nouvelles races pour Blood Bowl ; variantes et conseils, accompagnés de deux nouvelles fiches de races pour Rencontre Cosmique ; 1805... (deux scénarios pour Grands Stratèges).

Supplément 3 "Spécial Appel de Cthulhu" : La danse de l'homme mort (méga scénario AdC), la Guyenne des années 20, de nouveaux ouvrages du Mythe, Jouer à L'Appel de Cthulhu en tournoi (mini scénario + conseils) ; Planètes interdites (deux mondes pour Star Wars), Quête stellaire (mini campagne Star Wars) ; les ennemis jurés dans Warhammer ; Bapléme du feu (scénario James Bond 007) ; la République romaine (Res Publica Romana et l'histoire) ; Bienvenue au Royaume des Ombres (l'univers de Shadowrun + mini scénario d'initiation) ; des variantes pour Blood Bowl ; conseils d'approche pour découvrir les wargames.

Direction de la rédaction : Jean Balczesak • Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : C. Gabriel, L. Vesperini, M. Saliceto,
B.A. Giraudon, D. Beck, A. Vétillard, P. Leclercq, G.E. Ranne, D. Rouy

Relecture, Correction : D. Balczesak

Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit

Illustration couverture : Janet Alusio. Illustrations Archétypes : Frank Fesquet.

Illustrations intérieures : A. Boettger-Mannien, B. Prévot

Edité par Jeux Descartes, 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Imprimé en France. Edition et dépôt légal Mai 1993 • ISBN : 2-7408-0059-2

Echec à la Tour

un scénario pour Shadowrun

PAR CHRISTIAN GABRIEL

Dans "Piège de cristal", le film à succès réalisé par John Mac Tiernan, des terroristes prennent en otage les occupants d'une gigantesque tour de verre ultramoderne après l'avoir totalement "isolée" du monde extérieur en contrôlant systèmes de sécurité, gardiens, communications, etc. Imaginez à présent que des Shadowrunners se retrouvent à la place des terroristes (pour des motifs différents, évidemment) et vous aurez une petite idée de ce que vous réserve le présent scénario. Mais cette fois, l'inspecteur John Mac Lane ne viendra pas jouer les troubles fêtes !

Préambule

Ce scénario est prévu pour un groupe de cinq ou six personnages. Il est destiné à des joueurs et maîtres débutants et offre l'avantage d'aborder simultanément les trois "mondes" de *Shadowrun* : le monde physique (les Samouraï des rues et les Interfacés), le monde virtuel (la Matrice, les Deckers et les Glaces), le monde mystique (les Chamans, les Mages et les Esprits).

C'est pourquoi le groupe impliqué dans cette aventure devra impérativement comporter un Decker et un Magicien (pas un simple adepte). Au besoin, prévoyez des PNJ de ces types qui seront les alliés des personnages joueurs. Un Interfacé et un solide soutien logistique sont également conseillés, en prévision d'une retraite éventuelle...

Introduction

La scène initiale se déroule sur les docks de Seattle, vers quatre heures du matin. Les Shadowrunners ont été informés — par le barman du *Gravity Bar* (Sam) ou par leurs contacts — que Monsieur Johnson de la *Fuchi Industrial Electronics Corporation* désire s'entretenir avec eux. Un mot de passe a été prévu afin que les Shadowrunners soient en mesure d'identifier leurs futurs coéquipiers : à la question "Il fait frais ce soir, non ?", les nouveaux venus devront répondre "Les carottes sont cuites". Les PJ et éventuels PNJ qui ne se connaissent pas encore disposent d'une petite heure pour combler cette lacune avant l'arrivée sur les docks de la superbe Toyota Elite de Mr Johnson. Celle-ci s'approche lentement du groupe et s'immobilise à une dizaine de mètres, les phares braqués en direction des personnages. Une grande rousse d'une quarantaine d'années sort alors posément du luxueux véhicule et se place devant ses feux...

"Eh oui" entame-t-elle, "Mr Johnson n'est pas toujours un homme". Elle salue ensuite chaque personnage en mentionnant son nom de rue. "J'ai sollicité cet entretien avec vous", continue-t-elle, "parce que j'ai besoin d'un groupe de professionnels compétents dans tous les domaines. Le travail que je souhaite vous confier est de grande envergure, bien que relativement bref dans le temps".

Après avoir allumé une cigarette, elle reprend : "Des amis bien rémunérés, nous ont appris que la *Silverlake Investment* — une corporation concurrente spécialisée dans les investissements plus ou moins douteux — était sur le point de lancer une

offensive financière qui pourrait avoir de fâcheuses répercussions sur notre croissance.

Ma corporation souhaite que vous neutralisiez complètement — quoique de façon temporaire — l'antenne locale de la *Silverlake*, à compter de demain matin huit heures (dans un peu moins de vingt-sept heures, donc). Pour ce faire, il nous est apparu que la seule méthode envisageable était une "opération commando" menée contre la tour de contrôle des opérations de la corporation en vue de bloquer les structures dirigeantes de nos concurrents. Si aucun ordre n'est émis pendant plus d'une heure, le plan de la *Silverlake* sera considérablement gêné. Plus longtemps vous réussirez à conserver le contrôle, plus votre rémunération sera importante. Au-delà de six heures, vous serez richissimes ! Mais, attention : les corporatistes de la *Silverlake* de l'extérieur ne devront se douter de rien, car sinon une véritable armée risquerait alors de débarquer à l'improviste pour vous régler votre compte".

La rémunération des Shadowrunners dépendra du nombre d'heures durant lesquelles la tour de contrôle des opérations de la *Silverlake* sera effectivement neutralisée. Cette rétribution est toutefois négociable, selon les règles habituelles.

Les Deckers du groupe se verront en outre offrir la possibilité d'acheter un Fuchi Cyber 4, 5 ou 6 à 80% de sa valeur normale dès qu'ils auront accepté la mission.

Précisions fournies par "Mr Johnson" : Dans un premier temps, les PJ vont devoir prendre d'assaut la tour de contrôle. Cette dernière est en fait le centre névralgique régional du système informatique de la *Silverlake*. C'est de cet endroit que sont émis tous les ordres locaux de la corporation, notamment ceux relatifs aux transferts de fonds et aux opérations boursières. Pour que l'assaut soit efficace et pour éviter que l'alerte ne se déclenche, celui-ci devra s'effectuer dans un premier temps au niveau de la Matrice, avant de passer aux plans magiques et physiques. En effet, si les dispositifs de protection ne sont pas mis hors service en premier, des anomalies pourront être détectées et des alarmes internes et externes risqueront dans ce cas de se déclencher. Les services de sécurité de la corporation seraient alors renforcés... condamnant dès lors la *Shadowrun* à l'échec.

Un programme de 50 Mp à implanter dans l'USD du réseau d'alarmes est remis à un Decker du groupe. Grâce à lui, les Shadowrunners pourront attaquer physiquement la tour de contrôle sans être instantanément détectés. La *Silverlake* dispose toutefois d'un certain nombre de Magiciens

Rémunération proposée (pour l'ensemble du groupe) :

Nombre d'heures durant lesquelles la tour est neutralisée à partir de 8 heures du matin	Rémunération
1.....	10.000 ¥
2.....	50.000 ¥
3.....	200.000 ¥
4.....	500.000 ¥
5.....	1.000.000 ¥
6 ou plus.....	5000.000 ¥

travaillant pour son compte, dont certains se trouvent dans la tour de contrôle et sont prêts à passer à tout moment dans l'espace astral afin d'aller prévenir le Mage de garde au Centre de Surveillance Astral (CSA) de la corporation (se reporter au plan 1). Ce mage, qui est relevé toutes les trois heures, déclenchera l'alerte s'il est avisé qu'une menace pèse sur la tour de contrôle.

Il est par conséquent indispensable que les actions physiques soient accompagnées d'une "neutralisation astrale" des magiciens de la tour qui ne manqueront pas prévenir le Mage de garde au cas où un problème surviendrait. Il est envisageable de s'occuper du Mage du CSA, mais cette alternative aurait l'inconvénient de limiter la durée de neutralisation de la tour à une heure, étant donné que ce préposé est relevé toutes les trois heures à partir de minuit (rappelons que le raid doit commencer à produire ses effets à huit heures du matin).

Le site

Les PJ peuvent obtenir divers renseignements et précisions en se livrant à une enquête classique ou en consultant des bases de données. Il reviendra au MJ d'apprécier ce qu'il veut bien révéler, en fonction de la manière dont sont menées les investigations et de la pertinence des questions posées par les joueurs. Les PJ pourront notamment interroger leurs contacts ou se renseigner sur les lieux. Un Decker aura besoin de dix heures pour obtenir ces diverses informations.

Légèrement excentré, le *Silverlake Center* a été édifié dans les quartiers nord de Seattle. D'une surface relativement réduite — à peine plus de six hectares — le centre est entouré d'un mur de huit mètres de haut surmonté de barbelés. Le parc et les constructions sont d'un luxe tellement tapageur

qu'ils constituent presque une offense pour les gens qui fréquentent habituellement cette partie de la ville.

L'entrée routière du centre est défendue par des Orks armés, qui sont relevés toutes les six heures. La garde de l'entrée se compose de seize Orks, dont quatre dans l'aubette (une sorte de cage en plexiglas, d'où ils peuvent déclencher l'alarme et tirer avec une mitrailleuse lourde). Les quarante huit autres Orks, lorsqu'ils n'effectuent pas des tours de garde, sont logés à proximité de l'entrée. Ils accourront deux minutes après le déclenchement d'une alerte. Le CSA mentionné précédemment se trouve à proximité du logement des gardes.

Il est également possible d'accéder au centre par la voie des airs. En effet, celui-ci dispose d'un héliport, fréquenté par une trentaine d'appareils dont trois — Yellowjackets et un Hughes WK-2 Stallion — sont affectés à la protection du site.

La corporation loge la plupart de ses cadres sur place, dans une luxueuse base pratiquement autonome. Les corporatistes peuvent y pratiquer leurs sports favoris, ou s'adonner aux joies des Simsens à longueur d'année pour un coût très réduit.

Enfin, la tour de contrôle des opérations se dresse au beau milieu d'un magnifique parc intérieur. De couleur noir et acier, son architecture est des plus audacieuses et semble défier les lois de la gravité. En revanche, sa taille n'a rien de démesurée. En effet, la tour atteint à peine 130 mètres de hauteur pour quarante étages. L'intérieur est divisé en quatre parties appelées "sections" par les corporatistes...

La section "bleue" : cette partie s'étend du rez-de-chaussée au troisième étage et englobe le réfectoire du personnel de la tour, des cuisines, des vestiaires, des locaux d'entretien et une petite infirmerie.

La section "verte" : elle s'étend du quatrième au vingtième étage et comprend les locaux administratifs, deux générateurs électriques auxiliaires, le système d'aération et de climatisation de l'ensemble de l'édifice, ainsi que des locaux pour les gardes affectés à la tour.

La section "orange" : située entre le vingt-et-unième étage et le trente huitième, elle est occupée par les équipements informatiques du complexe. Seuls les opérateurs, les techniciens internes de réparation, les Deckers corporatistes, les chefs de section et les gardes y ont accès. Aucun technicien de l'extérieur n'est habilité à pénétrer dans cette zone. Les personnes qui travaillent dans cette section doivent souvent attendre plusieurs mois avant d'obtenir l'autorisation de quitter l'édifice et des logements ont donc été prévus à leur intention.





La section "rouge" : constituée par les deux derniers étages de la tour, cette partie n'est accessible qu'à l'élite de la corporation, par le biais d'un ascenseur situé sur le toit. C'est dans cette section que sont captées, décryptées et stockées les informations financières provenant du monde entier. C'est d'ici que partiront les offensives visant les antennes régionales de la *Fuchi Industrial Electronics*. Aucun escalier ou ascenseur ne relie ces deux derniers étages au reste du complexe. Un Mage est en alerte en permanence afin de pouvoir alerter le CSA en cas d'agression.

Les plans précis de la corporation peuvent être obtenus par un Decker, pour peu qu'il pense à fouiner dans les bases de données de la corporation qui a exécuté les travaux de construction. Cette fois, cependant, les recherches ne seront pas aussi aisées que précédemment. En effet, le réseau dans lequel se trouvent ces renseignements est de code de sécurité orange 3. Le plan 2 décrit la carte du réseau en question. Les données recherchées se trouvent dans l'USD 4.

Ce réseau comporte quelques réjouissances pour les curieux : l'UST 2 contient une CI blanche de type Barrière et d'indice 7. L'USD 4 est, lui, protégé par une CI grise de type Blaster et d'indice 8. Si cette dernière est vaincue, les plans de la tour pourront être stockés par le Decker (taille du fichier : 10 Mp).

volontairement par l'entreprise de construction sur la demande d'une corporation ennemie de la *Silverlake* (pour les initiés de Shadowrun, il s'agit de la *Lochlann* déjà rencontrée dans *Bottle Demon*). Un personnage peut, s'il dispose d'un équipement adéquat, s'en servir pour accéder à la section rouge.

L'assaut

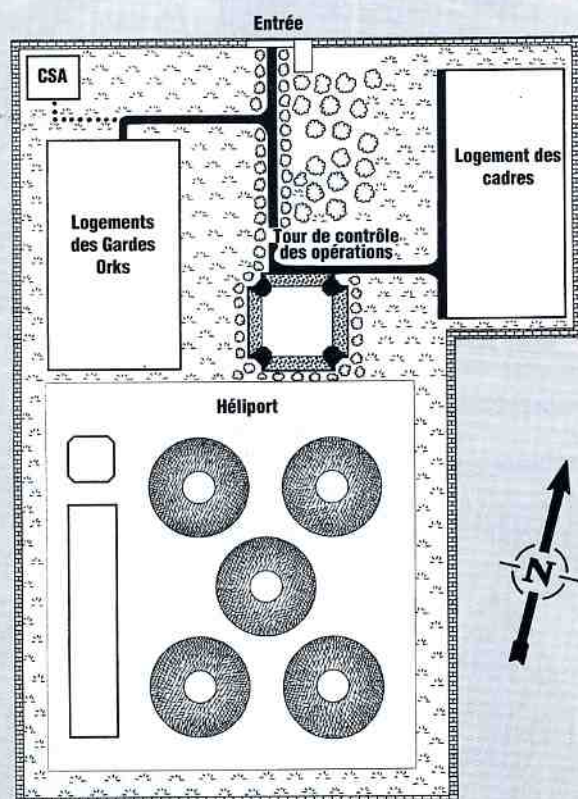
L'assaut de la tour va donc commencer dans le Cyberspace. Bien évidemment, les personnages "non Decker" n'y participeront pas. Toutefois, cette partie du scénario étant tout à fait caractéristique de Shadowrun, il est souhaitable que les joueurs débutants assistent à la bataille matricielle grâce à des écrans vidéos de contrôle... et même y participent par le biais d'un PNJ Decker incarné en commun. Un proverbe répandu chez les Deckers ne dit-il pas : "T'as jamais vraiment vécu tant qu'tu t'es pas branché sur l'univers néon et chrome du Cyberspace". Dans le cadre du jeu, un Decker a la possibilité d'utiliser un écran vidéo afin de permettre à ses compagnons d'assister aux scènes qui se déroulent dans la Matrice.

Le système

Le système de la tour de contrôle comporte un unique nœud d'accès au réseau local, deux unités de sous traitement, trois ports d'entrée-sortie, cinq modules esclaves, trois unités de stockage de données et évidemment une unité centrale.

- NA :** RTL 0666, hors liste. Orange-3, CI : flux-5.
- UST 1 :** gestion de programmes des sections bleue et verte. Vert-4, pas de CI.
- UST 2 :** gestion de la corporation et surveillance du "trafic". Les alarmes de sûreté de la tour sont déclenchées par cette UST. Orange-4, CI : flux-6.
- UC :** Cœur du système. Rouge-3, CI : kamikaze-7.
- ME 1 :** ascenseurs sections bleue et verte. Vert-4, pas de CI.
- ME 2 :** systèmes d'aération et de climatisation. Vert-4, pas de CI.
- ME 3 :** ascenseur entre les sections bleue et orange. Vert-4, pas de CI.
- ME 4 :** ascenseur entre la section rouge et le toit. Orange-3, pas de CI.
- ME 5 :** contrôle des caméras vidéos de l'ensemble de la tour. Vert-4, pas de CI.
- PE/SI :** claviers et moniteurs des sections bleue et verte. Vert-3, pas de CI.

Plan 1 : le Silverlake Center



Un conseil pour les MJ n'ayant jamais dirigé une partie dans la Matrice : lorsque le Decker "laisse la viande", c'est-à-dire lorsqu'il se connecte à la Matrice, il évolue dans un monde virtuel composé d'images et de représentations symboliques en trois dimensions. Le MJ ne doit pas se contenter de dire des choses du genre "Tu arrives dans une UST contenant une CI blanche de type Barrière", mais plutôt s'appliquer à faire des descriptions évocatrices comme "Tu quittes ton nœud et instantanément tu te retrouves dans une pièce hexagonale. Tu es à la portée de senseurs d'une grande grille rouillée. Lances-tu ton programme Analyse ? Vas-tu à portée de contact ?". Il ne doit pas fournir "gratuitement" des indications précieuses, telles que la nature de la CI ou le code de sécurité du nœud ; ce sont des informations... et dans Shadowrun les informations coûtent chères !

Une étude approfondie des plans pendant environ deux heures mettra en évidence une incroyable faille dans la protection de la tour : un conduit d'aération et de climatisation prenant sa source au onzième étage est connecté aux deux derniers étages ! Ce "défaut" a sans doute été aménagé

PE/S2 : claviers et moniteurs de la section orange. Vert-4, pas de CI.

PE/S3 : claviers et moniteurs de la section rouge. Vert-4, pas de CI.

USD 1 : données sur la vie courante. Vert-3, pas de CI.

USD 2 : données financières à exploiter. Orange-5, pas de CI.

USD 3 : données financières analysées, ordres à venir. Rouge-4, CI : noire-9.

Pour isoler la tour et déjouer temporairement la tentative d'OPA de la Silverlake, il est indispensable qu'un Decker neutralise la CI noire de l'USD 3 et implante certains fichiers dans cette USD. Dans un premier temps, ce Decker devra toutefois accéder à l'USD 2 afin de bloquer les alarmes. Les assauts matriciel et physique pourront dès lors se dérouler sans encombre.

La progression dans la matrice

Dans l'espace virtuel, le *Silverlake Center* ressemble à la gigantesque tour d'un jeu d'échecs munie de trois entrées de type pont-levis. L'une d'entre elles, de couleur blanche, est celle de la tour de contrôle (cette information est fournie par la mégacorporation Fuchi).

NA : ce pont-levis en bois et en métal galvanisé donne sur une grille rougeoyante comme si elle était à la limite de la fusion. Si un persona vient au contact, des milliards de minuscules caractères alphanumériques multicolores se mettront à tourbillonner dans tous les sens. Un test est à réaliser entre le persona et la CI.

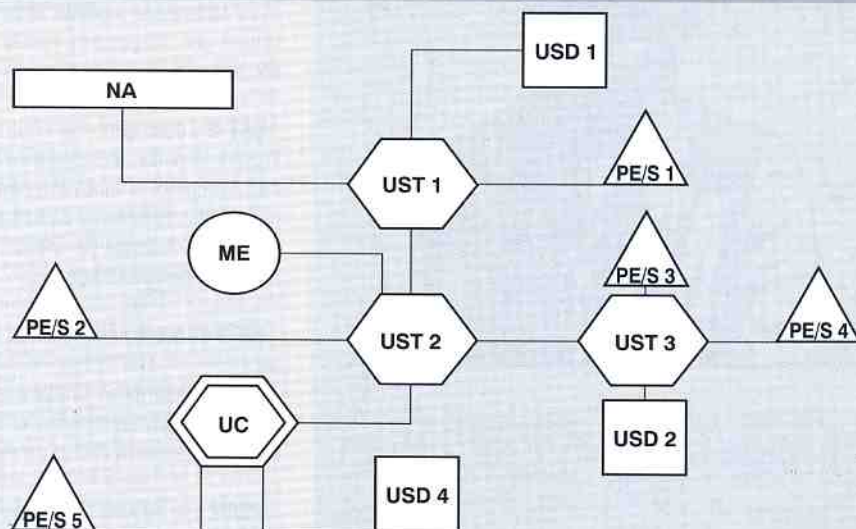
UST 1 : cette grande pièce hexagonale verte est traversée par des éclairs d'énergie bleutés. Des entrelacs de câblages, comparables à de gigantesques cartes de circuits imprimés superposés, sont répartis sur le sol et le long des murs. Mis à part le NA, cinq nœuds sont à portée d'observation (rappelons qu'il est impossible à un Decker de connaître la nature de ceux-ci sans y pénétrer ou sans avoir eu accès à l'UC).

ME 1 : une petite pièce cylindrique jaune, parcourue par des flashes et des faisceaux de couleurs variées.

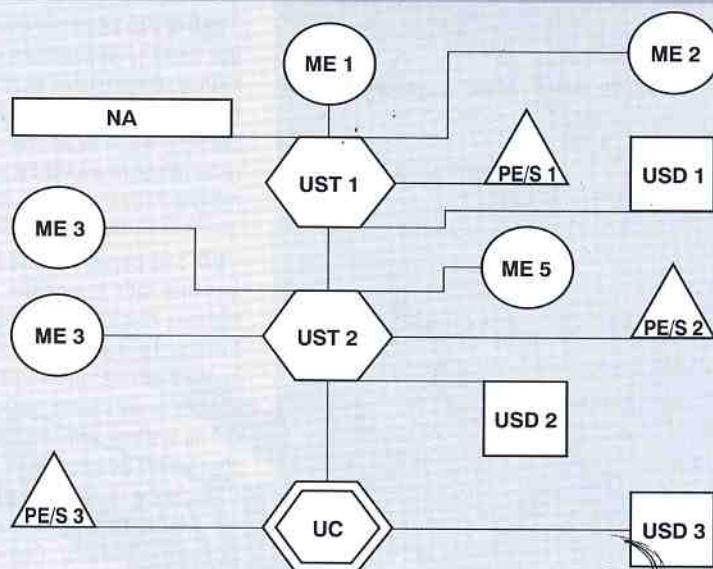
ME 2 : une pièce quasi cylindrique de couleur chrome parcourue par des flashes lumineux très réguliers et plus variés que ceux du ME 1.

PE/S1 : une cavité blanche en forme de pyramide, schéma très classique d'un PE/S.

Plan 2 : le réseau de l'entreprise de construction



Plan 3 : le réseau matriciel de la tour de Silverlake





Lol, Mage corporatiste de la tour

Vif, intelligent, brillant... Lol n'a qu'un seul défaut : il est borné et aspire par-dessus tout à réussir sa carrière au sein de la Silverlake. Cette tournure d'esprit lui vaut d'être incorruptible. Son aspect extérieur est celui d'un jeune cadre d'une trentaine d'années.

Citations : "N'essayez pas de me faire prendre des vessies pour des lanternes. Je suis un vrai St-Thomas."

"Vous n'avez pas peur de m'affronter ? Moi non plus."

"Je ne m'exprime pas qu'avec des boules de feu. Mais je parle couramment ce langage..."

ATTRIBUTS

Constitution : 2
Rapidité : 6
Force : 3
Charisme : 5
Intelligence : 6
Volonté : 6
Essence : 6
Magie : 7
Réaction : 6

* Indice de danger : 1 par PJ magicien.

COMPETENCES

Armes à feu : 2
Conjuration : 6
Etiquette (Corporations) : 6
Sorcellerie : 7
Théorie magique : 6

SORTS

Analyse de véracité 4
Barrière mana 4*
Boule de feu 7
Masque 4
Missile mana 7

* Ce sort est maintenu en permanence par le Focalisateur de Lol. Une tactique pour battre Lol consiste à attaquer son corps physique à l'aide d'un sort "à effet de zone" à travers la brèche créée par ce focus entre l'espace astral et le monde physique (voir la partie consacrée aux focus du chapitre Magie de Shadowrun).

Remarque : Lol est un mage relativement redoutable. Aussi, s'il n'y a qu'un seul magicien débutant dans le groupe, le MJ pourra lui adjoindre un allié en début de partie (par exemple un Chaman du même totem que le PJ ou un ami d'enfance pratiquant, lui aussi, les arts mystiques). Il ne faut surtout pas diminuer la puissance de Lol, car il apparaîtrait plus qu'étrange qu'une corporation fasse protéger ses intérêts par un spécialiste de deuxième catégorie. En revanche, si le groupe de Shadowrunners comporte plusieurs Magiciens de grand talent, il se pourra que l'Indice de danger prévu ne suffise pas à éviter un déséquilibre. Dans ce cas, il faudra allier à Lol un mage conforme à l'archétype.

USD 1 : ce dédale de blocs d'énergie cubiques et de fichiers remplis de tourbillons de caractères alphanumériques est d'une taille assez modeste. Il contient des fichiers peu d'importants, relatifs à la gestion des sections inférieures de la tour.

UST 2 : description identique à celle de l'UST 1. A portée de senseur se trouve un mur lumineux et mouvant, composé de minuscules caractères alphanumériques scintillants. A portée de contact, le Decker devra tromper une CI flux.

ME 3 et ME 4 : identiques au ME 1.

ME 5 : description similaire à celle des autres ME, mais les faisceaux et les flashes sont plus nombreux et plus variés.

PE/S2 : le persona se retrouve au centre de dizaines de petites pyramides connectées à une plus grande par des lignes couvrant sur le sol.

USD 2 : ce labyrinthe est du même type que l'USD 1, en plus complexe. Les tourbillons de caractères sont plus rapides. L'USD 2 contient les renseignements financiers que la Silverlake s'est procurés avant qu'ils ne soient analysés et transférés dans l'USD 3.

UC : le persona entre ici dans une immense salle hexagonale, recouverte de tableaux de circuits crépitants d'énergie fuchsia. La maîtrise de ce nœud offre, conformément aux règles, un grand nombre de possibilités au Decker : "plantage" du système, annulation d'alerte interne, changement de nœud. Mais, attention, une CI kamikaze en forme de "Zéro" japonais (un avion de la seconde guerre mondiale) est prête à intervenir. Cette CI ne revêtira toutefois son aspect étrange que si un Decker échoue dans une tentative visant à la tromper.

PE/S3 : ce nœud est symbolisé par une grande pyramide entourée de pyramides plus modestes disposées en cercle.

USD 3 : dès l'entrée du Decker dans le nœud, des caractères tourbillonnants viennent se placer à toute allure en orbite autour de lui. Des éclairs déchirent ensuite l'espace, alors qu'un dragon à la carapace métallique fait son apparition : une CI noire ! Si le Decker réussit à vaincre la CI, il peut ensuite implanter les fichiers que lui a fourni Mr Johnson.

Une fois les fichiers mis en place, les PJ disposeront de vingt tours pour neutraliser Lol, un mage corporatiste, avant que celui-ci n'alerte le CSA et que la Shadowrun vire

au fiasco. Ils devront également se rendre physiquement maîtres de la section rouge. Il leur faudra impérativement agir avec discrétion et en moins de dix minutes, pour que les Deckers qui s'y trouvent ne suspectent pas quelque chose d'anormal et donnent aussitôt l'alarme.

L'assaut astral

En se rendant à proximité de la tour de contrôle des opérations dans l'espace astral, les PJ magiciens peuvent repérer un Mage qui se dirige vers le CSA afin de l'informer d'une anomalie dans le réseau matriciel. On peut le neutraliser de deux manières : par la force ou par le bluff. Si les PJ l'attaquent, il ripostera violemment... sans pour autant perdre de vue que son but premier est d'avertir le CSA. Si un PJ utilise le sort Masque afin de se faire passer pour le Magicien du CSA, le Mage utilisera à son encounter son pouvoir d'Analyse de Vérité. S'il échoue, il tiendra pour vrai ce que dira le pseudo Mage du CSA. Il pourra ainsi, par exemple, admettre que tout ce qui se passe n'est qu'un exercice d'attaque de la tour.

L'assaut physique

Dès que le PJ Decker aura neutralisé la CI noire de l'USD 3 et aura implanté les fichiers fournis par Mr Johnson, l'assaut "physique" de la tour pourra commencer. Une attaque par les toits est quasiment exclue. En effet, tout engin aérien s'approchant de la tour sera immédiatement détecté par de puissants radars locaux d'indice 9 et par des satellites. Toutefois, si vos joueurs optent tout de même pour cette tactique (pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?), ils devront charger au moins un Decker de la lourde tâche de mettre hors service sur le plan matriciel les radars et le satellite. Le MJ devra dans ce cas utiliser les règles de génération rapide de réseaux matriciels (cf. chapitre "Dans les coulisses" de Shadowrun), en notant bien que le réseau du satellite a un code de sécurité orange et rouge. Si le Decker bénéficie d'une chance miraculeuse, le MJ devra s'incliner et laisser le groupe arriver sur le toit. L'engin utilisé devra cependant être suffisamment petit et silencieux pour ne pas être détecté par les contrôleurs opérationnels de l'héliport. Le Decker devra en outre s'introduire à nouveau dans le réseau de la tour de contrôle des opérations et se rendre dans le module esclave 4 afin d'actionner l'ascenseur reliant le toit à la section rouge.

Pour accéder à la section rouge, la meilleure tactique consiste encore à emprunter le réseau d'aération et de climatisation du onzième

étage... dont le fonctionnement aura été préalablement interrompu par un Decker au niveau du ME 2.

Les PJ devront, dans un premier temps, arriver jusqu'à la tour, avant de pénétrer dans la section orange. S'introduire dans l'enceinte de la corporation ne posera pas de problème particulier, les responsables de la sûreté ayant une entière confiance dans leur dispositif de protection. Les PJ pourront donc se présenter comme des réparateurs ou des personnes venues passer des tests d'embauche... à condition toutefois de ne pas transporter de canon d'assaut ou d'être vêtus de Tee-Shirt fluos portant la mention "CorpoBuster" !

A leur entrée dans la tour, les PJ seront accueillis par un agent légèrement maniéré, le chargé des relations publiques : Mr Andrew. S'ils jouent finement, cet individu les conduira fort aimablement à la section orange via deux ascenseurs dont le premier les mènera d'abord à la section verte. Il sera nécessaire aux joueurs de changer à ce niveau pour atteindre la section orange. Attention : le deuxième ascenseur est équipé de scanners qui détailleront les PJ de haut en bas.

Une fois arrivés à l'étage désiré, si un Decker du groupe a neutralisé les appareils de détection du module esclave 5 de la tour (se reporter au plan 3), les PJ pourront continuer leur progression normalement et

Mr Andrew leur souhaitera une bonne journée. Dans le cas contraire, six "Gardes d'Intervention" de la tour leur réserveront un accueil chaleureux...

Au onzième étage se trouve une salle où une bouche d'accès grillagée dissimulée derrière un panneau électrique permet de s'introduire dans le système d'aération et de climatisation de la tour. Mais, avant que quiconque ne puisse y pénétrer, l'alimentation des moteurs électriques du système devra être coupée en neutralisant le module esclave 2 du réseau (se reporter au plan 3). La section rouge pourra ensuite être atteinte en escaladant rapidement les parois du conduit. Chaque personnage devra pour cela réussir un jet d'Escalade avec un seuil de réussite de 5. Les PJ qui échoueront, atteindront le sommet épuisés et se verront infliger +1 à tous leurs seuils de réussite durant une période de temps égale à 10 moins leur Constitution (en minutes).

La bouche située à l'extrémité du conduit donne sur une vaste pièce du dernier étage. Toutes les personnes qui s'y trouvent sont absorbées par diverses tâches, hormis une silhouette assise dans la position du lotus au centre de la salle (note : il s'agit du corps sans vie de Lol). Le long des parois, de nombreux appareils de haute technologie sont visibles, notamment des terminaux matriciels ou des décrypteurs de données.

Futé, Chef de Surveillance Astrale

Futé est un Chaman du totem du Raton Laveur, célèbre dans la corporation pour ses jeux de mots et ses blagues... pas toujours du meilleur goût. Les caractéristiques de Futé sont données ici au cas où les PJ commettraient l'erreur stratégique de tenter de le neutraliser (rappelons que le Mage du CSA est relevé toutes les trois heures et que la prochaine relève est prévue une heure après l'assaut).

Citations : "Vous avez l'air puissant. Je suis sûr que l'on peut s'arranger."

"Si vous arrêtez tout de suite, aucun grief ne sera retenu contre vous."

"Moi ? De la Silverlake ? Pas du tout ! Je suis ici par hasard."

ATTRIBUTS

Constitution : 4
Rapidité : 5
Force : 3
Charisme : 5
Intelligence : 6
Volonté : 5
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 5
Indice de danger : 0

COMPETENCES

Conjuration : 4
Etiquette
(Corporations) : 4
(La Rue) : 4
Furtivité : 5
Sorcellerie : 6
Théorie magique : 3

SORTS

Armure 4 (+ 2 dés totémiques)
Chaos 4
Contrôle des Actions
6 (+ 2 dés totémiques)
Masque 3

EQUIPEMENT

Matériaux pour loge
médecine (2)



Gardes d'Intervention de la Silverlake

Les Gardes d'Intervention sont des hommes d'âge mûr, généralement d'anciens militaires ou mercenaires qui ont décidé de louer leurs talents aux corporations. Ils sont bien plus braves et aguerris que les Gardes de Sécurité décrits dans les règles. Ils ne commettront jamais d'imprudences et — dans le doute — préféreront toujours tirer.

Citations : "Les mains derrière la nuque et les genoux à terre !" "Si tu bouges un cil, si tu fais ne serait-ce qu'une grimace, je te descends !"

ATTRIBUTS

Constitution : 5
Rapidité : 4 (5)
Force : 5
Charisme : 3
Intelligence : 4
Volonté : 3
Essence : 3.75
Réaction : 4 (6)

COMPETENCES

Armes à feu : 6
Armes lourdes : 4
Combat à mains nues : 5
Combat armé : 4
Furtivité : 3

CYBERWARE

Interface d'armes
Réflexes câblés 1

EQUIPEMENT

Ares Predator avec balles normales ou balles explosives
Armure lourde partielle
Mini grenades défensives (2) et à effet de choc (3)
Lunettes lumière faible
Radio émetteur/récepteur

Cinq Deckers seront sur le point de se connecter au moment où le premier des PJ fera son apparition. Dès l'intrusion, ces individus, ainsi que vingt cadres financiers de la section rouge, reculeront et n'opposeront aucune résistance. En revanche, trois gentlemen en costume-cravate interviendront rapidement. Leurs caractéristiques sont celles de l'archétype "Garde du Corps" des règles de Shadowrun.

L'étage inférieur est une zone de repos qui abrite l'équipe de nuit de la section rouge, qui compte autant de membres que celle décrite ci-dessus. Cet endroit pourra servir de lieu de détention pour le personnel, car on peut éventuellement verrouiller la porte blindée qui relie les deux étages. Il est en outre impossible de communiquer vers l'extérieur à partir du trente neuvième étage.

Le siège

La suite du scénario suppose que les PJ se sont rendus maîtres de la section rouge sans que le personnel des autres sections n'ait suspecté quelque chose d'inhabituel. Si les PJ ont affronté les Gardes d'Intervention de la Silverlake, nous considérerons que les corps ont été correctement dissimulés après la confrontation.



Désormais, les PJ contrôlent la tour. Tout Decker dispose à présent d'un accès direct à l'UC du réseau grâce au PE/S3 et son persona est donc en mesure de se déplacer instantanément jusqu'à n'importe quel nœud du système. Les PJ ont la possibilité de se rendre sur le toit via un ascenseur qui ne peut être activé que depuis l'intérieur du bâtiment. Des écrans vidéos — éteints au moment de leur arrivée — leur permettent en outre de suivre les agissements de tous les individus se trouvant dans la tour. Leur travail va consister maintenant à gérer les activités de la tour comme si de rien n'était. Ils vont devoir faire face à toute une succession de situations où ils risqueront d'être démasqués. Attention ! Au moindre faux pas, la mission sera considérée comme terminée, car une autre antenne de la Silverlake prendra le relais et lancera elle-même l'OPA contre la Fuchi Industrial Electronics.

8 H 27

Événement : le terminal consacré aux échanges avec l'extérieur et la radio émettent simultanément les ordres journaliers et leurs confirmations, des messages qui sont instantanément décodés et transmis aux PJ. Les principaux concernent bien évidemment l'OPA contre la Fuchi et indiquent la marche à suivre par la tour de

contrôle des opérations — rachats, ventes, corruptions et chantages à exercer dans la matinée — afin que la manœuvre de la Silverlake soit couronnée de succès.

Action : un Decker devra accuser réception des messages (une opération évidente pour lui), avant de "simuler" certaines des actions ordonnées de manière à ce que le pot-aux-roses ne soit pas découvert trop vite. Deux cas de figures peuvent alors se présenter :

1) Les PJ ont massacré tous les cadres de la tour ou ne pensent pas à leur demander conseil. Le Decker devra réaliser un test d'Intelligence avec un seuil de réussite de 5. S'il échoue, la manœuvre sera découverte à 10 h 12. Trois minutes après, les gardes Orks encercleront la tour et les hélicoptères de combat de la corporation décolleront pour empêcher toute possibilité de fuite par le toit.

2) Les PJ utilisent un ou plusieurs cadres qu'ils gardent comme otages. Le seuil de réussite du test d'Intelligence est ramené à 3. Toutefois, si le Decker obtient plus de trois succès ou si l'un des PJ possède des connaissances en finances, il sera possible de se rendre compte que l'expert mis à contribution a volontairement inséré une anomalie dans les données, laquelle sera découverte à 10 h 12. Si ce détail est corrigé, la corporation ne pourra pas découvrir la supercherie avant 12h 35.

9 H 14

Événement : la tour de contrôle de l'héliport avise par radio qu'un hélicoptère de la corporation demande l'autorisation d'atterrir. Les PJ vont avoir la visite d'un inspecteur de la *Silverlake* ! Quelques minutes plus tard, un gros hélicoptère est en effet détecté par les radars installés sur le toit. L'appareil — un Hughes WK-2 Stallion — transporte deux personnes à son bord. Il est équipé de manière à pouvoir défendre ses passagers : deux mitrailleuses orientables sont fixées sur des points d'ancrage latéraux et un canon d'assaut orne le nez de l'appareil. Malgré un vent fort, l'hélicoptère se pose aisément sur l'ascenseur.

Action : cet appareil pourra être très utile quand les PJ devront quitter le bâtiment. Et s'il n'y a pas (ou plus) de pilote parmi les Shadowrunners, celui de l'hélicoptère acceptera volontiers de les aider à s'échapper pour sauver sa peau. Si les PJ n'agissent pas l'ascenseur en prétextant une panne, l'inspecteur se doutera de quelque chose et donnera instantanément l'alerte : le bâtiment sera minutieusement inspecté et la bouche d'aération forcée au onzième étage sera rapidement découverte. Si, en revanche, les PJ font descendre l'hélicoptère à leur niveau et maîtrisent ses occupants, l'inspecteur essaiera de corrompre individuellement, puis collectivement, les PJ. Il pourra proposer jusqu'à 100 000 ¥, plus une embauche au sein de sa corporation, à chacun des personnages.

9 H 55

Événement : une alarme se déclenche dans la section rouge. La CI flux vient de mettre le réseau

en alerte passive, car il lui semble qu'un intrus tente de s'infiltrer dans le système. L'UST 2 étant justement l'unité chargée de gérer la sûreté de la tour, il lui a semblé utile d'indiquer cette anomalie aux utilisateurs légaux du système... les PJ. En fait, des Deckers sont en train de mettre bien involontairement en péril la mission des Shadowrunners. En cherchant maladroitement à dérober des données, ils risquent de déclencher l'alerte dans plusieurs centres de la *Silverlake*.

Action : un ou plusieurs Deckers du groupe vont devoir jouer le rôle de la CI grise et attaquer les persona présents dans l'UST 2. Étant donné que les PJ sont les maîtres du système, ils pourront se brancher directement sur l'UC et ainsi se "téléporter" instantanément dans l'UST 2. Afin d'équilibrer l'affrontement, le nombre de Deckers infiltrés dans le système sera égal au nombre de PJ qui les combattront. S'il n'y a qu'un seul PJ Decker, le persona qu'il rencontrera sera Flash. S'il y en a deux, faites intervenir On the Rocks, puis Unicorn Joe.



Mr Fichetti, inspecteur de la *Silverlake*

Agé d'une cinquantaine d'années, Mr Fichetti est une personnalité importante au sein de sa corporation. Issu de la rue, il s'est hissé jusqu'à ce haut niveau de responsabilité grâce à sa volonté hors du commun et son don inné pour la corruption.

Citation : "Je trouve que vous êtes, de très loin, la personne la plus exceptionnelle du groupe. La *Silverlake* est prête à vous engager et à faire déborder votre crédibilité de nuyens. Pour prouver votre volonté d'appartenir à notre corporation, il vous suffira de faire capoter l'opération que vous menez actuellement. Bien sûr, cela devra se faire discrètement, sans que vos coéquipiers ne soient mis au courant."

ATTRIBUTS

Constitution : 3
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 5
Intelligence : 5
Volonté : 8
Essence : 3.8
Réaction : 4

COMPETENCES

Corruption : 8
Étiquette
(Corporations) : 7
(La Rue) : 3
Négociation : 6
Psychologie : 7

COMPÉTENCE SPÉCIALE

Finances : 6

CYBERWARE

Datajack
200 Mp de mémoire cybernétique

Bradenburg, pilote sous contrat avec la *Silverlake*

Dans la vie quotidienne, Bradenburg — "Brad" pour les intimes — n'est jamais très sérieux. Son penchant pour la boisson est connu, ses fréquentations sont douteuses et sa fidélité est loin d'être exemplaire. Mais, une fois aux commandes de son appareil, ce n'est plus le même homme. Certains de ses amis disent qu'il est le meilleur pilote non interfacé d'Amérique. Brad compte d'ailleurs subir bientôt les opérations chirurgicales pénibles et onéreuses qui feront de lui un Interfacé de premier ordre.

Citation : "Ça, c'est la vraie vie, bonhomme ! Aucune chaîne ne me retient, aucune grille ne m'emprisonne. C'est dans les airs que je vis. C'est dans les airs que je veux mourir..."

ATTRIBUTS

Constitution : 3
Rapidité : 6
Force : 3
Charisme : 2
Intelligence : 6
Volonté : 4
Essence : 6
Réaction : 6

COMPETENCES

Armes lourdes : 4
Avions : 8
Hélicoptères : 10
Appareils à
poussée vectorielle : 6
Véhicules aériens (C/R) : 6

CYBERWARE

Néant

EQUIPEMENT

Hughes WK-2 Stallion avec deux mitrailleuses lourdes (1 000 cartouches en bande) plus un canon d'assaut à l'avant de l'appareil (alimentation automatique en obus, dix obus en stock), thermoscopes et télescopes d'indice 2 intégrés.

Persona Deckers : Flash, on the Rocks, Unicorn Joe.

Types de consoles : Fuchi Cyber 4 avec accroissement de réponse d'indice 2.

Réactions : 6, 4, 5.

Programmes persona :

Force-6, 6, 6.
Evasion-6, 6, 6.
Masque-6, 6, 6.
Senseur-6, 6, 6.

Programmes utilitaires :

Attaque-5, 6, 6.
Miroir-6, 0, 4.
Bouclier-0, 6, 4.
Analyse-4, 4, 4.
Mystification-4, 2, 6.

10 H 30

Événement : le siège de la *Silverlake* demande à son antenne de Seattle un compte-rendu détaillé des actions menées dans la matinée.

Action : cette fois-ci cela commence à sérieusement sentir les microcircuits rous-sis pour nos Shadowrunners. En effet, quelle que soit la subtilité des réponses des PJ, ces dernières seront analysées et vérifiées par la maison mère et des incohérences seront inévitablement découvertes.

Effectuez un jet de Finances pour chaque PJ possédant cette compétence (seuil de réussite de 4). Pour chaque succès obtenu, il faudra quinze minutes aux huiles de la *Silverlake* pour mettre en action les gardes Orks et les hélicoptères de la corporation. Si aucun PJ ne possède des connaissances

en Finances et que les Shadowrunners ne pensent pas à faire appel à celles de Mr Fichetti, la caractéristique Intelligence devra être utilisée à la place (seuil de réussite de 8). Si les PJ se servent des compétences de Mr Fichetti ou d'un des cadres de la tour, lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, les PJ seront trompés et les troupes corporatistes interviendront dix minutes plus tard.

La retraite

Une fois le pot-aux-roses découvert, les PJ vont devoir s'éclipser dans les plus brefs délais. Deux issues s'offrent à eux :

1) *La voie des téméraires :* elle consiste à s'échapper par la route, quitte à affronter l'armée Ork et à se faire mitrailler par les engins aériens de la corporation.

2) *La voie des airs :* elle mènera les PJ loin de Seattle sur le territoire redouté des Orks des Cascades.

Les radars et les caméras indiqueront aux Shadowrunners qu'ils ont été démasqués : les trois Yellowjackets, ainsi que le Hughes WK-2 Stallion apparaîtront sur les écrans de contrôle de la tour. Les trois hélicoptères monoplaces sont armés d'une mitrailleuse lourde à l'avant des appareils ; le dernier appareil est équipé de deux Vengeance MMG (se reporter au chapitre de mise à jour des règles) et d'un lance-missiles chargé d'un engin anti-personnel et d'un autre anti-véhicule. Les pilotes ont une Réaction de 5 et une compétence de 5 également. Les caméras de la tour révéleront également qu'une cinquantaine d'Orks se sont mis en position autour de l'entrée de l'édifice. Enfin, les seize gardes de l'entrée sont sur le quivive.

Il faudra agir vite ! Si les PJ optent pour la voie des airs, ce qui semble être la solution la plus raisonnable, ils devront en découdre avec les quatre hélicoptères corporatistes tout en s'éloignant du site de la *Silverlake*. Une fois en l'air, ils détecteront de nombreux appareils de la *Lone Star* arrivant des différents points cardinaux, sauf de l'Est. Le MJ doit bien faire comprendre aux PJ que c'est là la seule petite brèche dans la tentative d'encerclement dont ils font l'objet. Il pourra éventuellement dresser un plan sur lequel seront indiqués les positions des quatre appareils à portée de feu et les nuées d'hélicoptères de la *Lone Star*, en prenant soin de laisser une brèche vers l'Est. Les Shadowrunners vont être obligés de quitter Seattle pour échapper à leurs poursuivants, après avoir éliminé ou distancé le Hughes WK-2 Stallion et les trois Yellowjackets.

Remarques : les Shadowrunners magiciens utilisant des sorts de manipulation pourront être d'un grand secours au pilote. Les barrières magiques peuvent, en effet, devenir des armes redoutables lors d'affrontements avec d'autres véhicules (se reporter au chapitre relatif aux véhicules, armes et magie des règles de Shadowrun).

Retour vers Seattle

Cet épisode suppose évidemment que les Shadowrunners se sont échappés en hélicoptère, après s'être débarrassés de leurs poursuivants immédiats. L'appareil des PJ ayant été touché à des endroits sensibles, quelques secondes à peine après que des voyants de panne se sont allumés, l'appareil s'écrase dans la forêt. Ce "crash" inflige une blessure légère à

Garde Corporatiste Ork

Le garde Ork est un professionnel de la surveillance et un as de l'intervention musclée. On dit de lui qu'il tire d'abord et qu'il discute ensuite. C'est faux. Il lui arrive parfois de faire les deux en même temps.

Citations : "Tes papiers, ou parole, j'te fais une douzaine de nouveaux nombrils."

"T'es branché musique, mec ? Moi aussi. Mon tube préféré c'est celui de l'AK-97."

ATTRIBUTS

Constitution : 7
Rapidité : 4
Force : 7
Charisme : 1
Intelligence : 2
Volonté : 3
Essence : 5.5
Réaction : 3

COMPETENCES

Armes à feu : 5
Combat à mains nues : 5
Véhicules terrestres : 3
Furtivité : 4

CYBERWARE

Interface d'armes

EQUIPEMENT

AK-97 (version fusil d'assaut)
Radio émetteur/récepteur
Veste pare-balles



tous ses occupants. Le groupe se trouve maintenant à une cinquantaine de kilomètres de Seattle...

L'appareil est fortement endommagé et le meilleur mécanicien du monde ne peut rien faire sans pièces de rechange et outillage. Les PJ vont devoir rejoindre la grande cité à pied, mais cela ne sera pas une promenade de plaisir.

La végétation alentour est luxuriante et la progression au travers de cette "jungle" s'annonce lente et pénible. Il faudra environ trois jours au groupe pour atteindre sa des-

tination. La faune du coin est également très riche, et des cris de petits animaux feront souvent sursauter les plus "citadins" des Shadowrunners. S'il y a un Indien parmi les PJ, celui-ci reconnaîtra sur des troncs d'arbres les signes distinctifs d'aires funéraires d'Orks des Cascades. Les personnages se trouvent en effet dans un lieu sacré pour ces créatures. Au bout de trois heures de marche, ils devront tenter un jet de pistage (compétence Furtivité) avec un seuil de réussite de 4. Si un des Shadowrunners obtient au moins un succès, il

repère alors l'entrée d'une grotte dissimulée derrière des lierres orange et bleus. Si les PJ écartent les lierres et entrent dans la grotte, ils découvrent un long tunnel dont les murs ont été sculptés à la manière des anciens peuples d'Amérique Centrale. Ce couloir donne sur une petite pièce creusée dans la roche. Au centre de celle-ci se

Nomade, Umbra Mortis

Le Nomade est une sorte d'amibe de l'espace astral, d'un diamètre de cinquante centimètres environ. Lorsqu'il se manifeste sur le plan physique, il a l'apparence d'une tache noire. En règle générale, cet esprit n'interfère avec le plan physique que pour attaquer. En effet, il lui arrive de "parasiter" un individu afin de lui faire perdre tout contrôle sur lui-même. Cela se traduit par un accès de "folie meurtrière" chez la victime, qui agresse alors tous les êtres vivants qui se trouvent à sa portée. Une étude visant à démontrer que les Nomades sont responsables de nombreux cas d'agressivité pathologique dans les métropoles est actuellement en cours.

ATTRIBUTS

Constitution : 6
Rapidité : 3 x 3
Force : 0
Charisme : 6
Intelligence : 1/6
Volonté : 6
Essence : 9 (variable)
Réaction : 5

POUVOIRS

Drain d'Essence (modifié)
Immunité aux armes normales
Manifestation

CONTRAINTE

(folie meurtrière)

Note : pour attaquer, le Nomade doit être au contact de la personne qu'il a choisie. Il faut alors procéder à deux tests opposés... D'abord, un jet d'Essence pour l'esprit, avec comme seuil de réussite la Constitution ou la Volonté de la victime (choisir la valeur la plus élevée). Puis un jet de Constitution ou de Volonté de la victime (choisir la valeur la plus élevée), avec pour seuil de réussite l'Essence du Nomade. Aucune protection n'est efficace contre ce type d'attaque. Si l'esprit obtient plus de succès que la victime, le MJ devra effectuer la différence entre les nombres de succès. Pour chaque point de différence, il infligera un point de dégâts qui sera noté sur la colonne Etourdissement du Moniteur de Condition de la victime. Lorsque toutes les cases seront cochées, le personnage ne perdra pas conscience, il sera "habité" par le Nomade. Ce dernier l'attaquera à nouveau suivant la même procédure, toutes les 2D6 heures. Si le nombre de succès de l'esprit est supérieur à celui de sa victime, celle-ci sombrera dans une folie meurtrière. Elle attaquera alors toute créature vivante se trouvant à proximité, qu'elle soit amie ou ennemie. Le Nomade drainera l'Essence de chaque créature tuée, d'une façon similaire au pouvoir de Drain d'Essence décrit dans les règles. Dès qu'un Nomade a 18 en Essence, il se scinde en deux Nomades ayant chacun 9 en Essence. Si un parasité est dans l'impossibilité de tuer pendant sa phase de folie meurtrière, celle-ci continuera durant 2D6 minutes avant de s'atténuer. Le parasité reprendra alors de façon temporaire le contrôle de ses actions. Notez que les magiciens parasités peuvent lancer des sorts au cours de leurs crises de folie. Toutefois, afin de simuler l'effet néfaste de cette folie meurtrière sur le contrôle de leurs gestes, le MJ devra ajouter +1 à tous leurs seuils de réussite.





Rumph, le Dzoo-noo-qua

Les Dzoo-noo-qua sont des *homo sapiens ingentis* (Trolls) qui ont été infectés par le virus du Sivta. Ce dernier a eu pour effet d'augmenter la grosseur et la dureté des protubérances osseuses de l'ingentis, dont les cornes, les pointes et les plaques constituent une véritable armure. Rumph mesure trois mètres et pèse pratiquement quatre cents kilos. Ses yeux, profondément enfoncés sous des arcades sourcilières saillantes, sont injectés de sang. Le virus a également affecté son psychisme et son intelligence. Rumph est très proche d'une bête. Il est extrêmement agressif... et anthropophage.

Citation : "Rumph !"

ATTRIBUTS

Constitution : 12
Rapidité : 5 x 2
Force : 11
Charisme : 1
Intelligence : 3/3
Volonté : 4
Essence : 6 (variable)
Réaction : 4

POUVOIRS

Sens accrus (vision thermographique)
Drain d'Essence
Garde magique (le Dzoo-noo-qua ajoute son Essence à sa Volonté ou à sa Constitution pour les jets de résistance à la magie)
Immunité contre les armes normales (pouvoir spécifique à Rumph)

ARMURE

Rumph possède quatre points d'armure. Son invulnérabilité aux armes normales — qui lui a été conférée par les Orks des Cascades — et sa grande résistance à la magie font de lui un adversaire très redoutable. La subtilité et la ruse seront sans aucun doute les meilleures armes dont disposeront les Shadowrunners, car il est plus facile de neutraliser Rumph que de le vaincre en combat.

trouve la tombe d'un ancien Chaman. Sur cette dernière trône une épée bâtarde, composée d'ossements et d'écailles reptiliennes. Si un PJ retire l'épée du socle dans lequel elle est encastrée (test de Force avec un seuil de réussite de 5), un éclair éblouit les témoins de la scène, sauf ceux dotés d'yeux cybernétiques (ou de lunettes) anti-flash. Ces "privilégiés" verront alors sortir de la tombe une tache sombre qui s'estompera peu à peu. Il s'agira en fait d'un Nomade, créature appelée également Ombre de la Mort par les Orks des Cascades, qui se collera au plafond de la grotte. Le Nomade suivra ensuite le groupe jusqu'au moment où un des membres sera isolé des autres, devenant ainsi une proie qu'il pourra tenter de parasiter.

Canine, l'arme des Anciens

Les pouvoirs de cette arme ancestrale ne peuvent être utilisés que par des adeptes ou des magiciens. Son maniement est d'une complexité rare et l'accomplissement d'une quête astrale périlleuse est indispensable pour assimiler les principes mystiques permettant son utilisation. Cette quête pourra faire l'objet d'un futur scénario de grande envergure. Une observation de l'objet sur le plan astral révélera aux magiciens du groupe que cet objet est un "focus multi-focus", qu'il contient de l'Orichalque et qu'il a été "asservi" par quelqu'un. Toutes ses propriétés ne sont donc pas exploitables ; cette arme est néanmoins capable d'infliger des dommages à des créatures vulnérables uniquement à la magie.

En tant qu'arme de contact, Canine a les caractéristiques suivantes :

Dissimulation : 2

Allonge : 2

Dégâts : (FOR+2)G

Poids : 2

Les PJ ne seront ensuite plus inquiétés avant le lendemain soir, quand des instruments à percussion viendront troubler leur relative quiétude : des Orks des Cascades ont en train de guider vers eux (grâce à leurs tam-tams) un Dzoo-noo-qua (nom indien d'un antique monstre dévoreur d'enfants) parce qu'ils ont profané leurs terres sacrées. Petit à petit, les sons gagneront en intensité, tandis que le rythme s'accélérera. Soudain, le vacarme cessera, laissant place à un silence pesant. Du haut d'un grand rocher, le Dzoo-noo-qua se laissera soudainement tomber sur le plus gros des Shadowrunners...

Au bout de trois jours, enfin, le groupe arrivera enfin aux portes de Seattle. Les autorités leur demanderont leurs "tickets bleus", indispensables pour entrer dans la ville (un petit détail que les Shadowrunners auront certainement négligé !). Après vérification de leurs papiers d'identité, les contrevenants se verront infliger une amende de 500 ¥ dont la moitié servira à couvrir les frais de la quarantaine qui leur sera imposée (ils subiront de nombreuses séances de désinfection, des douches chimiques et de longues heures d'isolement). S'ils ont respectés leurs engagements, ils pourront toutefois être libérés avant terme à la suite d'une intervention de la Fuchi.

Rémunération

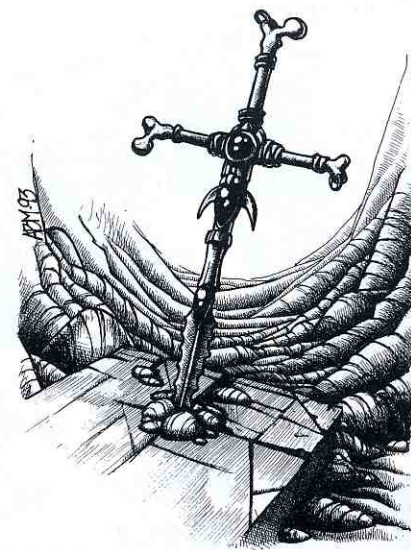
La Fuchi respectera l'accord conclu et payera aux Shadowrunners ce qu'elle leur avait promis (se reporter au début du scénario). Le règlement s'effectuera sur les docks. Si les PJ ont trahi leur employeur, ils compteront désormais un nouvel ennemi particulièrement redoutable, car cette corporation est une des plus puissantes qui soient.

Karma

Karma d'équipe :

Si le personnage a survécu : +1
Si la tour a été prise d'assaut : +2
Si le siège a été gardé plus de deux heures : +1
Pour le danger de la mission : +1

Avec le karma individuel, les Shadowrunners devraient se voir attribuer entre 9 et 12 points de Karma pour cette aventure.



Introduction

Alors que la deuxième édition paraît en français, il est plus que jamais évident que *Shadowrun* n'est pas un jeu de rôle comme les autres. Bien sûr, de nombreux éclaircissements et simplifications ont été apportés dans cette nouvelle version, mais *Shadowrun* — par sa richesse même — demeure un jeu relativement complexe. Comme pour la plupart des jeux de rôle récents, il est indispensable de connaître son univers sur le bout des doigts et d'avoir bien assimilé ses règles avant d'entreprendre une partie. La complexité de *Shadowrun* découle en fait de son originalité essentielle. Tout en restant parfaitement cohérent, ce jeu propose en effet trois — voire quatre — "pôles d'intérêt" différents, alors que la majorité des autres n'en associent jamais que deux en même temps. Ces pôles sont le *Combat*, que l'on trouve dans presque tous les jeux de rôle, la *Magie*, omniprésente dans les univers de type "Fantasy" (que l'on ne peut pas vraiment traduire par "fantastique") et la *Haute Technologie* — que je divise moi-même en deux sous parties : Matrice et Véhicule — répandue dans les jeux de SF "cyberpunk". Au final, on se retrouve avec un jeu authentiquement "science fantasy".

Même Torg, pourtant réputé pour la multiplicité de ses thèmes, ne joue pas sur tous ces registres *simultanément*. Il contient certes tous ces éléments, mais il ne peut lors d'une partie y avoir d'interactions qu'avec deux à la fois, puisque les "Cosms" dans lesquels les joueurs évoluent sont définis par l'intersection de seulement deux axes, interdisant donc, par exemple, le mélange magie/haute technologie. Dans *Shadowrun*, en revanche, c'est tout à fait possible, grâce à une idée originale (le retour de la magie sur la Terre de demain) et un système de jeu particulièrement souple et efficace.

Cet article se propose d'éclairer joueurs et maîtres à la fois sur le système de règles de *Shadowrun* — en proposant de nombreux exemples concrets —, sur la création de personnages bien intégrés à son univers et sur la conception d'aventures adaptées à ce monde très particulier. Pour avoir une présentation générale de l'univers du jeu, reportez-vous à l'article paru dans le Supplément n°3.

Le système de jeu

Le nouveau système de jeu proposé dans la *seconde édition de Shadowrun* reste conforme à celui de la première édition, bien qu'il ait été revu et simplifié, le rendant ainsi plus accessible aux joueurs novices,

tout en corrigeant les erreurs et les invraisemblances qui l'entachaient précédemment.

Il s'appuie sur un principe élémentaire : caractéristiques et compétences d'un personnage sont définies par des chiffres (valeur moyenne pour un humain : 3) qui correspondent au nombre de dés que son joueur peut lancer quand il désire tenter une action (tirer au pistolet, déchiffrer un message, réparer un ordinateur, soulever un objet lourd, etc.). Notons au passage que *Shadowrun* ne fait appel qu'à des dés à six faces. La difficulté de l'action est représentée par un seuil de réussite plus ou moins élevé, qu'il faut atteindre (ou dépasser) pour obtenir un succès. Pour une difficulté moyenne, ce seuil est en général fixé à 4. Si l'action est plus complexe, le seuil sera supérieur. A la différence de ce qui se fait dans la majorité des autres jeux de rôle, les dés ne sont pas additionnés, mais sont lus séparément. Mais alors, me direz-vous, le seuil de réussite ne peut jamais être supérieur à 6 ? Eh bien si, grâce à la *règle des 6*. Chaque dé qui fait un score de 6 peut être relancé et l'on additionne le nouveau résultat ainsi obtenu. Cette procédure peut être répétée indéfiniment. Il est donc parfaitement possible de réussir une action dont le seuil de réussite est, par exemple, fixé à 15. Il suffit pour cela d'obtenir — avec au moins un dé — 6, puis de nouveau 6, puis 3... au minimum. Ce n'est bien sûr pas facile à réussir, mais reste néanmoins du domaine du possible, surtout si on lance un grand nombre de dés (10, par exemple). On juge de la qualité d'une réussite par le nombre de succès que l'on a obtenus. Plus ce nombre est élevé, plus la réussite est totale.

Exemple : *Teddy "Bear" Anderson, le fameux détective privé, cherche à obtenir des renseignements sur un agent financier corporatif qui a disparu alors qu'il rentrait chez lui, après une dure journée de travail à l'Aztechnology. Teddy va interroger les "habitués" de la rue (zonards, barmen, prostituées...) pour en savoir plus. La compétence concernée dans ce cas est "Etiquette, la rue". Teddy connaît assez bien le milieu et dispose d'un "indice" (nombre de dés) de 4 dans ce domaine. Le renseignement qu'il cherche étant difficile à obtenir, le Maître de Jeu estime que le Seuil de Réussite doit être fixé à 5. Le joueur lance quatre dés dont les scores sont de 2, 4, 5 et 5. Deux dés étant supérieurs ou égaux à 5, Teddy bénéficie de deux "succès". Une réussite correcte, sans plus. Teddy obtient des renseignements intéressants, dont certains détails sont toutefois inexacts : l'agent s'est fait enlever. C'est un gang qui a fait le coup. Ils étaient une bonne vingtaine, en majorité des*

Devenir Shadowrunner

PAR LÉONIDAS VESPERINI

Lorsque Shadowrun est paru pour la première fois aux Etats-Unis, certains spécialistes ont éprouvé quelques réticences à l'égard de ce nouveau venu qui proposait un mélange subtil d'Heroic Fantasy et de cybertechnologie. Ils ont vite changé d'avis. En effet, ce qui paraissait n'être au départ qu'un simple "produit" destiné à satisfaire les besoins du public américain s'est vite révélé un jeu passionnant et réellement original. Cette originalité pose cependant parfois quelques problèmes aux néophytes, aussi voici quelques explications qui leur permettront d'aborder en douceur un univers aussi riche que surprenant.



SHADOWRUN © TM et © 1993 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA Corporation.



Métahumains (on désigne sous le terme "métahumains" les Elfes, les Nains, les Orks et les Trolls, des hommes dont l'apparence a été modifiée après le retour de la magie sur la Terre, en l'an 2011)...

S'il avait obtenu trois succès, l'information aurait été encore plus détaillée, sans inexactitudes, ne comportant plus que quelques points obscurs : l'agent s'est fait enlever par un gang yakuza. Ils étaient 6 ou 7, bien organisés. L'un d'entre eux était un Troll.

S'il n'avait obtenu qu'un seul succès, l'information aurait été très générale, sans détails : il a été enlevé par un gang.

Enfin, avec quatre succès ou plus, l'information aurait été complète et très détaillée : L'agent corpo s'est fait enlever par un gang yakuza très organisé. Ils étaient six, dont un Troll. Après avoir barré la route avec trois gros vans, ils ont tiré sur la voiture du malheureux et lui ont même envoyé une grenade. Ensuite, deux motos, dont une pilotée par un Troll, se sont approchées du véhicule corporatif. Le Troll a arraché la portière et saisi le bonhomme. Puis les gangsters sont repartis en remorquant la voiture.

Si Teddy n'avait obtenu aucun succès, il n'aurait bien sûr rien appris...

A ce stade, il convient de faire une remarque importante. Les règles prévoient que l'on puisse appliquer des modificateurs au Seuil de Réussite (SR). Ainsi, par exemple, pour les compétences "sociales" (comme Négociation), le Maître de Jeu peut moduler le SR final en fonction de certains critères, comme l'attitude du personnage

impliqué vis-à-vis du personnage joueur (si le PNJ est hostile ou suspicieux envers le personnage joueur, le SR est augmenté de +2 à +6 ; s'il est neutre ou amical, le SR peut être diminué) ou les implications du résultat escompté par le joueur sur le PNJ. Une fois le SR final déterminé (disons 5, pour reprendre l'exemple précédent), je conseille aux maîtres de jeu de procéder à une dernière modification qui favorisera le roleplaying : si, dans ses démarches pour obtenir des informations ou pour convaincre son interlocuteur, le joueur a fourni une mauvaise prestation, qu'il n'a pas cherché à faire du "roleplaying" (c'est-à-dire une interprétation orale crédible du personnage qu'il incarne), qu'il a commis des erreurs vis-à-vis de son personnage (tenir compte, pour cela, du caractère du personnage, tel qu'il a été défini lors de la phase de création) ou des erreurs vis-à-vis du milieu (maladresses, attitudes déplacées), ajoutez +1 au SR final. Si, en revanche, la prestation du joueur a été correcte, s'il n'a pas commis d'erreur grossière et s'est livré à un minimum de roleplaying (ce sera le cas le plus fréquent), ne touchez pas au SR. Enfin, si la prestation du joueur a été excellente, si son roleplaying a été convaincant et s'il a eu de bonnes idées, le Maître pourra diminuer le SR de un point.

Pour reprendre l'exemple précédent, si le joueur de Teddy a bien interprété son personnage et s'est fondu dans la population locale en utilisant son argot particulier ("T'aurais pas vu un Costard traîner dans l'coin l'aut'soir, à qui y s'rait arrivé des bricoles ? Y'a des badges qui s'ramènent par là, y veulent vérifier qu'on leur raconte pas d'bobards. Moi, vu que ch'sais que dalle, y risquent d'trouver ça louche. Kesse qu'y s'est passé, exactement ?"), le Maître sera en droit de réduire d'un point le Seuil de Réussite. Ce dernier n'étant plus que de 4, Teddy bénéficiera de trois succès. Du coup, il obtiendra plus de renseignements, plus de détails. Le roleplaying a ainsi été doublement favorisé : le Seuil de Réussite a été réduit, facilitant l'enquête du détective, et son joueur sera également récompensé par un bon Karma en fin de partie (le "Karma" est le système d'expérience de *Shadowrun* ; il dépend de la qualité d'interprétation des joueurs et peut leur permettre d'améliorer les compétences et les caractéristiques de leurs personnages, tout en leur offrant l'opportunité de "rattraper" certains jets de dés en cours de jeu).

Les combats

Dans *Shadowrun*, avant d'engager les hostilités, il convient de déterminer l'Initiative pour le tour à venir. Celle-ci s'obtient en additionnant l'Attribut

Réaction, basé sur la Rapidité et l'Intelligence de l'intéressé, plus un ou plusieurs dés, selon les "améliorations" (cybernétiques ou magiques) qu'a subies le personnage. Ainsi, un Samouraï des Rues aux réflexes "câblés" pourra agir beaucoup plus vite qu'un être ordinaire, et peut-être même effectuer plusieurs actions avant que son adversaire n'ait eu le temps de réagir. En fonction du score obtenu en Initiative, on exécute ensuite une ou plusieurs actions (pas nécessairement des actions de combat, d'ailleurs) dans l'ordre des Initiatives, de la plus élevée à la plus basse. Le Maître de Jeu détermine alors le Seuil de Réussite de l'attaquant, qui se calcule — pour un combat à distance — en fonction de la distance de la cible (alors qu'il est fixé à 4 pour un combat au contact), modifié par plusieurs facteurs (visibilité, recul, mouvement, interface d'arme, visée laser, blessures...). Une fois le Seuil de Réussite final calculé, l'attaquant lance ses dés d'attaque (correspondant à sa compétence), plus un certain nombre de dés de sa *Réserve de Combat* (une réserve de dés gérée par le joueur, qui lui donne une option tactique lors des affrontements). Chaque dé qui atteint ou dépasse le SR final donne un "succès".

L'attaqué à son tour lance ses *Dés de Résistance* (dont le nombre est égal à son Attribut Constitution), plus les dés de sa Réserve de Combat, s'il le souhaite et s'il lui en reste. Le Seuil de Réussite qu'il doit atteindre est égal au *Indice de Puissance* de l'arme de l'attaquant (indiqué dans la description de l'arme en question), auquel on soustrait la protection apportée par l'armure ou le vêtement que porte l'attaqué (ballistique, pour une arme à feu, impact, pour une arme de contact).

On compte ensuite — d'un côté et de l'autre — le nombre de succès et l'on compare les résultats afin de calculer les dégâts éventuels. Si attaquant et attaqué ont obtenu le même nombre de succès, l'attaqué est touché, mais ne subit toutefois qu'une blessure "typique" de l'arme employée à son encontre (*légère* pour un pistolet léger, *moyenne* pour un pistolet lourd, *grave* pour un fusil et *fatale* pour une arme lourde). Si l'attaquant obtient plus de succès que sa cible, il a touché cette dernière de plein fouet et la blessure est augmentée d'un niveau par tranche de deux succès de différence : une blessure légère devient moyenne, une moyenne devient grave et une grave devient fatale. Enfin, si l'attaqué obtient plus de succès que l'attaquant, il a bien encaissé le coup porté, voire partiellement évité ou même totalement esquivé l'attaque. Le niveau de la blessure est réduit d'un niveau par tranche de deux succès de différence.

Exemple : Die-Hard, le Samouraï des Rues, Charlie Tech, le Nain Decker, Billy Speed, l'Interfacé et Nicky, l'Elfe Chaman urbain, forment une équipe de Shadowrunners. Ils ont reçu pour mission de capturer un gardien d'immeuble qui détient une information capitale pour leur employeur. Le vieil homme travaille à la réception d'un immeuble luxueux, habité par de riches hommes d'affaires, derrière une grande baie vitrée en plexiglas renforcée qui lui permet de repérer en toute sécurité les éventuels intrus. Deux "gorilles" (des Orks) montent en outre la garde à l'extérieur du bâtiment. Nos quatre Shadowrunners ont décidé d'agir très rapidement. C'est d'une véritable "mission éclair" dont il s'agit.

Il est 23h 46. L'Eurocar Westwind 2000 noire de Billy Speed arrive à toute allure devant l'entrée du bâtiment avant de freiner brusquement à une dizaine de mètres des deux Orks. Ceux-ci ont à peine le temps d'apercevoir la fenêtre ouverte de la voiture, que déjà Die-Hard — dont les réflexes câblés sont prodigieux et qui a décidé de ne pas faire dans la dentelle — a fait feu avec son Ares Predator, son arme, qu'il a équipée d'un silencieux. Pendant ce temps-là, Charlie et Nicky sortent du véhicule de l'autre côté et commencent leur job...

Le Maître de Jeu doit déterminer l'Initiative de Die-Hard et des deux Orks. Grâce à ses réflexes câblés, le Samouraï des Rues possède une Réaction de 9, à laquelle il ajoute le résultat de trois dés à six faces (il obtient 12 avec ces trois dés) : $9 + 12 = 21$. Die-Hard pourra exécuter trois actions au cours de ce tour, une à la phase 21, une à la phase 11 et une à la phase 1 (on retranche 10 à chaque fois). Les Orks, quant à eux, n'ont qu'une Réaction naturelle de 3, à laquelle ils ajoutent le résultat d'un dé. Le premier Ork obtient 4, ce qui lui donne une Initiative de 7, et le deuxième obtient 2, ce qui lui fait une Initiative de 5. Tous deux n'auront droit qu'à une action durant ce tour, et Die-Hard agira deux fois avant qu'ils n'aient pu entamer leur seule action (quand on disait que ses réflexes étaient vraiment prodigieux !). A la Phase d'Action 21, Die-Hard décide de tenter deux tirs, un sur chaque Ork (son arme semi-automatique lui en offre la possibilité). Le MJ doit à présent calculer le Seuil de Réussite des deux cibles. Pour l'Ork 1, la distance est de 10 mètres, ce qui donne un SR de base de 5 pour un pistolet lourd. La visibilité n'étant pas très bonne (nous sommes de nuit, même s'il émane de l'entrée du bâtiment une luminosité non négligeable), il convient d'infliger un petit malus de +1 à Die-Hard, qui possède des yeux cybernétiques. Comme l'Ork est immobile, ce désavantage sera contrebalancé par un bonus de -1 au SR. Enfin, le

Samouraï des Rues possède une interface d'armes qui accroît la précision de ses tirs en le faisant bénéficier d'un bonus de -2 au SR. Total : $5 + 1 - 1 - 2 = 3$. Le Seuil de Réussite final est de 3.

Die-Hard dispose d'une Réserve de Combat de 8 dés. Son joueur ayant décidé de se concentrer sur le premier Ork afin de le mettre rapidement hors d'état de nuire, il consacre cinq dés de sa réserve sur ce premier tir. Die-Hard, dont la compétence en armes à feu est de 5, disposera donc de dix dés en tout pour atteindre ce SR de 3. Le joueur lance les dés et obtient 1, 1, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 6 et 6, soit sept succès. Le MJ détermine alors la Résistance de l'Ork. Ce dernier possédant une Constitution de 7 (les Orks sont très résistants, c'est pourquoi ils sont souvent employés comme gardes), il lance sept dés. Le MJ décide d'utiliser deux dés de la Réserve de combat de l'Ork qui est de 4 (il garde deux autres dés en prévision des événements à venir, il vaut mieux économiser ses ressources). Au total, le garde a droit à neuf dés pour résister aux dégâts de la balle. Quel est le Seuil de Réussite ? L'Ares Predator a un indice de 9, mais l'Ork porte un gilet pare-balles qui lui offre une protection balistique de 5. $9 - 5 = 4$, le SR est donc de 4.

Le MJ obtient 1, 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, et 6, soit trois succès. Comme Die-Hard a obtenu plus de succès que l'Ork 1, ce dernier est donc touché. Comparons les succès : $7 - 3 = 4$ succès excédentaires pour l'attaque, le "type" de blessure (moyenne pour cette arme) est donc augmenté de deux niveaux, passant ainsi à *fatale*. L'Ork s'effondre, terrassé par l'Ares Predator. S'il ne reçoit pas des soins rapides, il mourra.

Le Samouraï procède ensuite de la même manière pour l'Ork 2, qui s'écroule lui aussi, blessé très grièvement.

La magie

Dans *Shadowrun*, la magie obéit grosso modo aux mêmes principes que les combats. S'il existe deux traditions différentes (chamanique et hermétique), les résultats





produits sont les mêmes et les sorts identiques. C'est l'approche qui diffère (intuition chez les Chamans, calcul chez les Mages hermétiques). Pour lancer un sort sur une cible vivante, le magicien doit observer les étapes suivantes :

- Déterminer son Initiative, de la même manière que pour un combat.
- Choisir le sort qu'il veut employer et sa cible (qu'il doit voir).
- Déterminer le Seuil de Réussite (qui se base en général sur la caractéristique Volonté de la cible), en appliquant les modificateurs (pratiquement les mêmes que pour le combat).
- Lancer ses dés, dont le nombre est égal à la Puissance du sort (choisie par le magicien lors de la phase de création), plus un certain nombre de dés de sa *Réserve de Magie*.
- Compter le nombre de succès.

La cible, quant à elle, doit lancer ses dés (correspondant à sa Volonté ou à sa Constitution quand il s'agit d'une attaque physique) afin de résister à l'agression magique avec un SR égal à la Puissance du sort. Elle dénombre ensuite ses succès.

Si le magicien obtient un plus grand nombre de succès que sa cible, le sort est réussi et ses effets devront être modulés en fonction de la qualité de la réussite. La magie permet d'agir sur l'esprit de la personne visée (Étourdissement) ou sur son corps (Blessures). Enfin, et c'est là toute la finesse du système, le magicien doit effectuer un jet de "Drain". Plus son sort est puissant, plus ce jet est difficile à

réussir, et donc plus le magicien prend des risques. Le Drain peut en effet non seulement le fatiguer mentalement, mais aussi le blesser physiquement. Un magicien qui a utilisé un sort trop puissant peut ainsi littéralement s'écrouler de fatigue... voire mourir ! Aussi doit-il toujours bien réfléchir quand il utilise ses talents...

Exemple : Pendant que *Die-Hard* règle son compte aux deux Orks, Nicky, l'Elfe Chaman, sort du véhicule et observe l'entrée du bâtiment, alors que le Nain file jusqu'au terminal de contrôle des identités. Derrière la grande baie vitrée du poste de surveillance, Nicky aperçoit le gardien, assis à son bureau. "Parfait", se dit l'Elfe en souriant de travers, "si je te vois, je peux t'avoir". Se concentrant sur l'Espace Astral, afin de véhiculer l'énergie de son sort de Sommeil droit sur l'aura de sa cible, Nicky commence à retrousser sa lèvre supérieure, qui se met à trembler nerveusement...

Le joueur du Chaman lance son dé d'Initiative, auquel il ajoute son indice de Réaction qui est de 4. Il fait 5 avec le dé, ce qui lui permettra d'agir à la Phase d'Action 9. Le gardien, pour sa part, n'a qu'une Réaction de 2 et obtient 3 avec son dé. Il n'agira qu'à la Phase d'Action 5. Nicky veut lancer un sort de Sommeil sur le gardien d'immeuble. Comme, il voit sa cible à travers la baie de plexiglas, rien ne l'en empêche. Son sort étant de Puissance 5, l'Elfe peut lancer cinq dés, auxquels son joueur décide d'ajouter trois dés de sa Réserve de Magie (qui en compte cinq) pour un total de huit dés. Le Seuil de Réussite à atteindre est égal à la Volonté de la cible — soit 3 — modifié par la faible luminosité (+2, le Chaman n'ayant pas d'améliorations cybernétiques oculaires) et l'immobilité du gardien (-1). Le SR final est de $3 + 2 - 1 = 4$. Le joueur lance huit dés et obtient cinq succès.

Le vieux gardien résiste en lançant les trois dés correspondant à son indice de Volonté avec un SR de 5 (la Puissance du sort employé contre lui). Il n'obtient qu'un seul succès. $5 - 1 = 4$ succès excédentaires, les dégâts types du sort (*moyens*) sont augmentés de deux niveaux et passent à *fatals*. Ces dégâts étant de type "étourdissants", le gardien n'est pas blessé physiquement, mais sombre instantanément dans l'inconscience.

Le magicien doit à présent effectuer son jet de Drain. Sa Volonté étant de 6, il emploie six dés, plus les deux derniers de sa Réserve de Magie (son joueur ne veut pas prendre de risque). Le SR de ce jet est de 2 (le minimum possible). Sur les huit dés lancés, le joueur obtient six succès : l'Elfe n'est même pas fatigué !

Matrice et véhicules

En lisant les sections consacrées aux combats et la magie, vous avez peut-être eu l'impression (trompeuse) que *Shadowrun* est un jeu très compliqué. En fait, une fois que l'on a assimilé les principes de base des règles, on se rend vite compte qu'il s'applique pratiquement à toutes les situations. Cela se vérifie également pour tout ce qui concerne la Matrice et les véhicules...

Les Deckers (pirates informatiques modernes) affrontent des Codes de Sécurité et — surtout — des GLACE. Ces "Générateurs de Logiciels Anti-intrusion par Contre-mesures Electroniques" sont programmés pour protéger les systèmes informatiques contre les intrus (des pirates, le plus souvent) qu'ils peuvent attaquer — voire tuer. Ils possèdent des caractéristiques capables de rivaliser avec celles des Deckers, lesquels se battent en employant des programmes d'attaque. Les affrontements, quant à eux, sont résolus de la même façon que des combats classiques (détermination de l'Initiative, des Seuils de Réussite, jets de dés, etc.).

Pour les véhicules, les règles sont également presque identiques, à quelques ajustements près :

- Les armes à feu classiques (pistolets, fusils...) font moins de dommages aux machines qu'aux êtres vivants et les dégâts doivent être diminués d'un niveau. Seules certaines armes spéciales (missiles, roquettes anti véhicules...) infligent des dégâts normaux aux véhicules.
- Avant de résoudre les actions selon l'ordre habituel déterminé par l'Initiative, les conducteurs de véhicule effectuent un test de position : après avoir choisi une des trois *positions* possibles que l'on peut accomplir (*poursuivre, fuir ou combattre*), chaque conducteur lance ses dés de Pilotage avec un Seuil de Réussite différent pour chaque véhicule. En fonction du nombre de succès, le conducteur et les passagers pourront effectuer un certain nombre d'actions (accroître ou diminuer la distance qui les sépare d'un autre véhicule, tirer, etc.). Il va de soi que les Interfacés (pilotes modernes directement connectés à leur véhicule par l'intermédiaire d'un data-jack) sont grandement favorisés pour ce type de tests, puisque non seulement leur Réaction est améliorée (leur permettant ainsi de bénéficier de bonus lors de la détermination de l'Initiative), mais en plus ils disposent d'une Réserve de Contrôle, qui les autorise à ajouter des dés à n'importe quel jet ayant trait au pilotage (test de position, tir...).

Exemple : *Charlie Tech*, le Nain, court vers le terminal qui permet de contrôler l'identité des résidents grâce à leurs

empreintes digitales. Charlie branche son datajack sur sa tempe et introduit la fiche dans le terminal. Comme il s'en doutait, le système informatique est simple. Le Module Esclave qui contrôle l'ouverture de la porte n'est protégé que par une GLACE blanche très moyenne. Le Nain n'a aucun mal à la tromper et il commande alors l'ouverture de la porte. Die-Hard pénètre dans l'immeuble, attrape le gardien qui dort comme un bienheureux, et le jette sur son épaule. Les trois Shadowrunners sautent alors dans la voiture de Billy Speed qui démarre en trombe avant de disparaître dans les rues de Seattle. Il est 23h 48...

L'univers

Une fois qu'on domine bien le système de jeu de *Shadowrun*, il reste encore à maîtriser son univers, afin de donner naissance à des personnages pittoresques et de pouvoir créer des aventures cohérentes.

Il faut en effet prêter une attention toute particulière à la phase de création des personnages-joueurs, avant même de penser à concevoir la première aventure. Si cette création a été faite consciencieusement et minutieusement, il sera par la suite beaucoup plus facile d'écrire des scénarios, car il suffira pour trouver des idées d'intrigues d'étudier le passé de chacun des Shadowrunners. Cela aura en outre l'avantage de permettre de répondre réellement à l'attente des joueurs. Le "background" des personnages est une source d'inspiration à ne surtout pas négliger !

Toujours dans notre optique des quatre "pôles d'intérêt" de *Shadowrun*, on peut considérer qu'il existe quatre *personnages types* dans l'univers du jeu (est-il utile de préciser qu'il serait bon que chaque équipe comporte un membre de chaque type ?) : le spécialiste du Combat (Samourai des Rues), de la Magie (Mage ou Chaman), de la Matrice (Decker) et des Véhicules (Interfacé). Ce schéma n'est toutefois pas rigide et il est tout à fait possible de créer des personnages hybrides :

- Magie + Combat : Adeptes de la magie physique, Mage de combat, Mage Désabusé (décrit dans le livret fourni avec l'écran).

- Matrice + Véhicule : personnages de type "High Tech".

Les mélanges "Magie + Matrice" ou "Magie + Véhicules" sont cependant assez rares à cause des problèmes relatifs à l'Essence (une caractéristique qui représente la "pureté" du corps humain, indispensable pour la bonne pratique de la magie, mais qui diminue lorsque l'individu se cybernétise).

Le fait de pouvoir jouer des Méta-humains (Elfes, Nains, Orks et Trolls) permet toutefois d'enrichir considérablement la palette des personnages à incarner.

Il convient de remarquer que si dans la première édition le système de création de personnages se fondait sur un certain nombre d'archétypes "prêts à jouer" et proposait accessoirement des règles pour créer des individus différents, la nouvelle édition n'a pas repris la même optique. Dans *Shadowrun II*, en effet, les joueurs créent des personnages entièrement originaux, auxquels ils doivent donner un passé et un caractère. Les archétypes, quant à eux, ne sont plus censés être autre chose que des exemples ou des PNJ.

Lorsque l'on veut générer un personnage, il est fortement recommandé de commencer par suivre scrupuleusement les règles, avant de déterminer son histoire et de le "peaufiner" en répondant aux vingt questions spéciales prévues à cet effet. Si l'on se contente de lui donner naissance à partir d'éléments que l'on a imaginés, on court au devant des ennuis et l'on risque d'aboutir à des incompatibilités au niveau du système de jeu (exemple : imaginer un personnage câblé et interfacé, possédant quatre membres cybernétiques, ce qui est totalement impossible à cause des règles sur l'Essence). En revanche, il est très facile d'imaginer une histoire pour expliquer les caractéristiques d'un Shadowrunner une fois que celui-ci a été créé selon les règles.

Les aventures

Une fois les PJ bien définis, il reste ensuite au Maître à trouver de bonnes idées de scénario afin de plonger ses joueurs dans l'ambiance si particulière du jeu.

Vous devez avant tout créer des aventures en fonction des désirs et attentes de vos joueurs. Il faut absolument les impliquer au maximum dans vos histoires, en faire des héros (ou des anti-héros, au choix), ne pas hésiter à se servir de leur "background" et employer les PNJ qu'ils auront pu mentionner dans leurs histoires personnelles.

Et si vous avez besoin, au départ, d'une idée originale, vous ne devez pas pour autant négliger la "chute" de votre aventure, car c'est elle qui produira la plus forte impression sur vos joueurs. Evitez autant que possible les structures "banales" (rencontre, combat, rencontre, combat, etc.), même s'il se révèle parfois nécessaire de faire appel à ce genre de caricature. Mieux vaut partir d'un concept original et imaginer la conclusion à laquelle on désire aboutir. On peut ensuite "habiller" les diverses situations auxquelles seront confrontés les Shadowrunners avant d'arriver à la conclusion prévue.

Les langages de Shadowrun

Le langage revêt une importance particulière dans *Shadowrun*. Vous ne devez jamais oublier que chaque "caste" a sa propre façon de s'exprimer : métaphores "fleuries" pour les indiens, langage technique pour les corporatistes, argot pour les gens de la rue. Ces "codes sociaux" contribuent considérablement à la crédibilité de l'univers, alors il serait dommage de les négliger.

Ainsi, par exemple, si vous devez interpréter des "durs à cuire", préparez-vous une liste de mots d'argot et d'expressions typiques que vous devrez essayer d'utiliser le plus naturellement possible. Il y a de grandes chances pour que vos joueurs finissent, eux aussi, par s'y mettre... pour le plus grand plaisir de tous !

Quelques rappels :

- Les Badges = les policiers de la Lone Star.
- M. Johnson = contact corporatif.
- Les corpos ou les Costards = les agents corporatistes.

Quelques phrases typiques de la rue :

- Y'a les badges qui s'ramènent. Casse-toi, va y'avoir du grabuge.
- Qui t'es, paumé ? T'as p'têt pas r'marqué qu't'es dans mon bled. Arrache-toi d'là avant que j'pète un plomb, pigé ?
- Chelou, le mec. Il a le look d'un Costard. Moi, y'm fout les glandes. Tire-toi, fils à papa, ici, t'es dans l'plex.
- Quesse tu mates, bonhomme. Tu cherches d'la cam ? A chnouffer ou techno ? J'ai c'qui t'faut !
- Si t'as du pèze, ça peut s'arranger.
- Ch'uis pas un keupon, j'veux juste me sentir cool dans mes fringues...

Si vous voulez soigner le suspense, arrangez-vous pour qu'il se trame toujours quelque chose à l'insu des PJ. L'univers de *Shadowrun* n'est pas rose et les choses ne sont presque jamais telles qu'elles le paraissent. Un scénario sera réussi si les joueurs sont surpris, bouleversés ou révoltés. Au bout de quelques parties, il serait bien qu'ils finissent par éprouver une certaine forme de paranoïa, car ils ne pourront faire confiance à personne dans le monde de 2053 : leurs amis les trahiront, les corpos les rouleront... alors que certains de leurs ennemis désignés se révéleront des gens bien.

Prenez vos joueurs à contre-pied et vous plairez.

L'ambiance techno-anarcho-magico-décadente caractéristique de *Shadowrun* est également un facteur très important pour la réussite des parties. Elle dépend en fait entièrement de l'attention que vous accorderez aux détails et aux descriptions...

Jouez sur les contrastes. Donnez des looks "destroy" aux autochtones de la rue et des tenues vestimentaires très strictes aux corporatistes. Mettez à profit vos souvenirs cinématographiques pour enrichir vos descriptions. Apprenez aussi à "aimer" vos PNJ, même si a priori ils n'ont rien d'aimable. Imaginez leur personnalité, leurs goûts, leur façon de s'exprimer, etc.

Si vous finissez par croire qu'ils existent vraiment, vos joueurs prendront un réel plaisir à les rencontrer. ■

Le vaisseau fantôme

un scénario pour Star Wars

PAR DENIS BECK

Ce scénario pour Star Wars : Le Jeu de Rôle s'adresse à un groupe de Rebelles relativement expérimentés, comprenant au moins un technicien compétent. La présence d'un Jedi, quoique souhaitable, n'est pas indispensable. Certains détails (plans, caractéristiques) sont laissés à l'appréciation du MJ qui devra les adapter au cadre de sa campagne personnelle.

Prélude

Au début de l'aventure, les Rebelles se trouvent sur Arbal, une petite lune forestière abritant un poste avancé de la Rébellion. Cette base au personnel relativement réduit (une soixantaine de personnes environ), située à l'écart des zones contrôlées par l'Empire, est un lieu de passage par où transite une importante partie des composants électroniques de pointe utilisés par les Rebelles dans cette partie de la galaxie. C'est également un endroit où sont testées de nouvelles armes, ainsi que diverses inventions. Alors qu'ils jouissent d'un repos bien mérité, les PJ sont convoqués par le Major Brainsley, leur supérieur, qui leur tient ce discours...

- Messieurs, vous allez vous rendre sur la planète Slygos, dans le système Oberon de la Bordure Extérieure. Ce monde se trouve dans une partie de la galaxie où l'Empire n'est pas très influent, et notre base là-bas a un besoin urgent de certains composants. Nous allons vous confier un vaisseau pour cette mission : le "Pella". Les coordonnées de la base ont été chargées dans son navordinateur et vous n'aurez qu'à suivre les indications pour effectuer votre livraison. Vous transporterez des composants électroniques d'une importance vitale pour notre base de Slygos 1, aussi évitez tout contact avec les Impériaux ! Vous partez demain à la première heure. Que la Force soit avec vous !

Le *Pella* est un transport léger que les ingénieurs et techniciens d'Arbal se sont fait un plaisir de "customiser". Chacun y a apporté une petite touche de créativité. Ainsi, ce vaisseau est doté d'un double canon laser performant (ord. de visée : 2D, dommages : 5D), d'un senseur révolutionnaire (mais qui est fréquemment l'objet de micro-coupures entraînant des problèmes de repérages) et d'autres gadgets que vos aventuriers découvriront au fur et à mesure... A noter que si sa vitesse sub-luminique est supérieure à la norme (3D), c'est fait au détriment des hyperpropulseurs de secours, qui n'ont de fonctionnels que l'apparence...

Episode 1

La base abandonnée

Espace embrasé

Après trois jours passés en vitesse-lumière, le *Pella* entame la procédure de sortie de l'hyperespace à proximité de la

planète Slygos. Alors que l'espace normal se stabilise autour du vaisseau, le pilote réalise brusquement avec effroi qu'un chasseur TIE en flammes — tournoyant sur lui-même comme s'il venait d'être touché — est sur le point de percuter le vaisseau ! Il faut un jet sous la compétence Pilotage de Vaisseau (difficulté 20) pour éviter la collision. En cas d'échec, le TIE heurte violemment l'arrière de l'appareil rebelle, occasionnant d'importantes avaries aux propulseurs (au choix du MJ).

Conseil au MJ : il serait souhaitable, pour la suite de l'aventure, que les propulseurs du vaisseau rebelle soient endommagés, alors n'hésitez pas à aider un peu la "malchance" de vos joueurs...

En fait, au moment où le *Pella* sort de l'hyperespace, les senseurs de bord vont brièvement signaler trois échos. L'instant d'après, il n'y en aura plus qu'un... (Ce détail ne sera perceptible que si l'un des Rebelles est en train d'examiner les senseurs au bon moment — Perception, facteur de difficulté 10). Le premier écho a avoir disparu correspond au chasseur TIE, le second au vaisseau du capitaine Pike (voir plus loin).

Une fois le chasseur TIE évité, les Rebelles se rendent soudain compte qu'ils ont un contact visuel avec un hôte inquiétant : une frégate d'escorte de l'Empire... Un peu à l'écart, un conglomerat d'objets métalliques difficile à identifier (peut être une épave de vaisseau ?) encore parcourus çà et là d'éclairs d'ionisation, dérive doucement dans l'espace.

Cette constatation à peine faite, une voix sèche jaillit du haut parleur de l'appareil rebelle :

— Frégate impériale Inquisiteur à vaisseau inconnu, veuillez vous identifier et mettre en panne en vue d'une inspection...

Le coup de semonce qui suit cet avertissement devrait faire réagir rapidement les aventuriers. Un retour dans l'hyperespace ne pouvant être envisagé, il semblerait que le seul moyen d'échapper aux Impériaux consiste à se faufiler au travers de l'amas métallique et à plonger en direction de la planète. L'affaire est loin d'être simple, car outre les difficultés de pilotage (série de trois "breaks" avec une difficulté de 15), les tirs terriblement précis de la frégate et l'apparition de trois nouveaux chasseurs TIE ont de quoi mettre vos Rebelles sur les dents. Ils doivent prendre rapidement une décision !

La fuite vers la planète doit prendre l'allure d'une cavalcade désespérée. Une fois à l'abri de la couche de nuages qui recouvre Slygos, les aventuriers vont perdre rapidement toute trace de la frégate sur leur scope, comme si elle venait de plonger subitement dans l'hyperespace, ou comme si leurs senseurs étaient une fois de plus



Capitaine Pike

ABT-95

en train de n'en faire qu'à leur tête... En revanche, les TIE (s'il n'ont pas tous été détruits), s'égayent comme une volée de moineaux et abandonnent la poursuite...

Comme il est peu probable qu'une frégate d'escorte plonge dans l'hyperespace en abandonnant derrière elle ses chasseurs, les Rebelles vont avoir là matière à réflexion...

Mais, pour l'instant, l'essentiel est encore d'avoir échappé à l'Empire. Il est temps maintenant de mettre le cap sur la base de l'Alliance.

Un peu d'histoire

La planète Slygos a été découverte et colonisée il y a une centaine d'années par la Taiko, une corporation industrielle. Cette compagnie a exploité les importantes ressources minières locales et, profitant du désintérêt relatif de l'Empire pour ce secteur de l'espace, a développé sur ce monde des laboratoires de recherche performants.

La corporation Taiko est en ce moment dirigée d'une poigne de fer par le Président Kœbner, un mégalomane qui souhaite faire de sa société un instrument permettant l'accomplissement de ses plus folles ambitions.

L'un de ses laboratoires, spécialisé dans les recherches de pointe et leurs applications dans le domaine de l'ingénierie spatiale, a découvert et mis au point une invention redoutable : un "bouclier d'invisibilité" qui peut aussi bien être monté sur un vaisseau spatial, qu'intégré à un équipement individuel de combattant. Il n'en fallait pas plus pour que Kœbner se prenne à rêver d'une armée de mercenaires équipée de vaisseaux invisibles, qui pourrait piller la galaxie en toute impunité, au nez et à la barbe de l'Empire !

Le principal centre de forage de la compagnie,

implanté sur Asno, s'est rapidement doublé d'une installation militaire occupée en permanence par une cinquantaine de mercenaires, commandés par le capitaine Pike, un vétéran des guerres impériales. Un vaisseau de guerre, acheté à prix d'or dans un coin reculé de la galaxie, a été équipé du premier bouclier.

Les mercenaires se trouvent toutefois confrontés maintenant à plusieurs problèmes. D'une part, il leur faut se fournir en Phlétron, un minerai rare qui sert à alimenter le bouclier. On ne le trouve que sur Asno et la base secrète est pour l'instant dépendante du centre d'extraction tout proche.

D'autre part, les activités de l'Alliance sur Slygos ne sont pas passées totalement inaperçues, et les premiers essais d'un radar ultra performant par les Rebelles a plongé le président de la Taiko dans l'inquiétude. Ses espions tentent en ce moment de localiser la source des émissions radar...

Enfin, bien que le secret ait été jusqu'à présent jalousement gardé, il serait naïf de croire que les espions des Renseignements Impériaux puissent être éternellement bernés.

Oberon

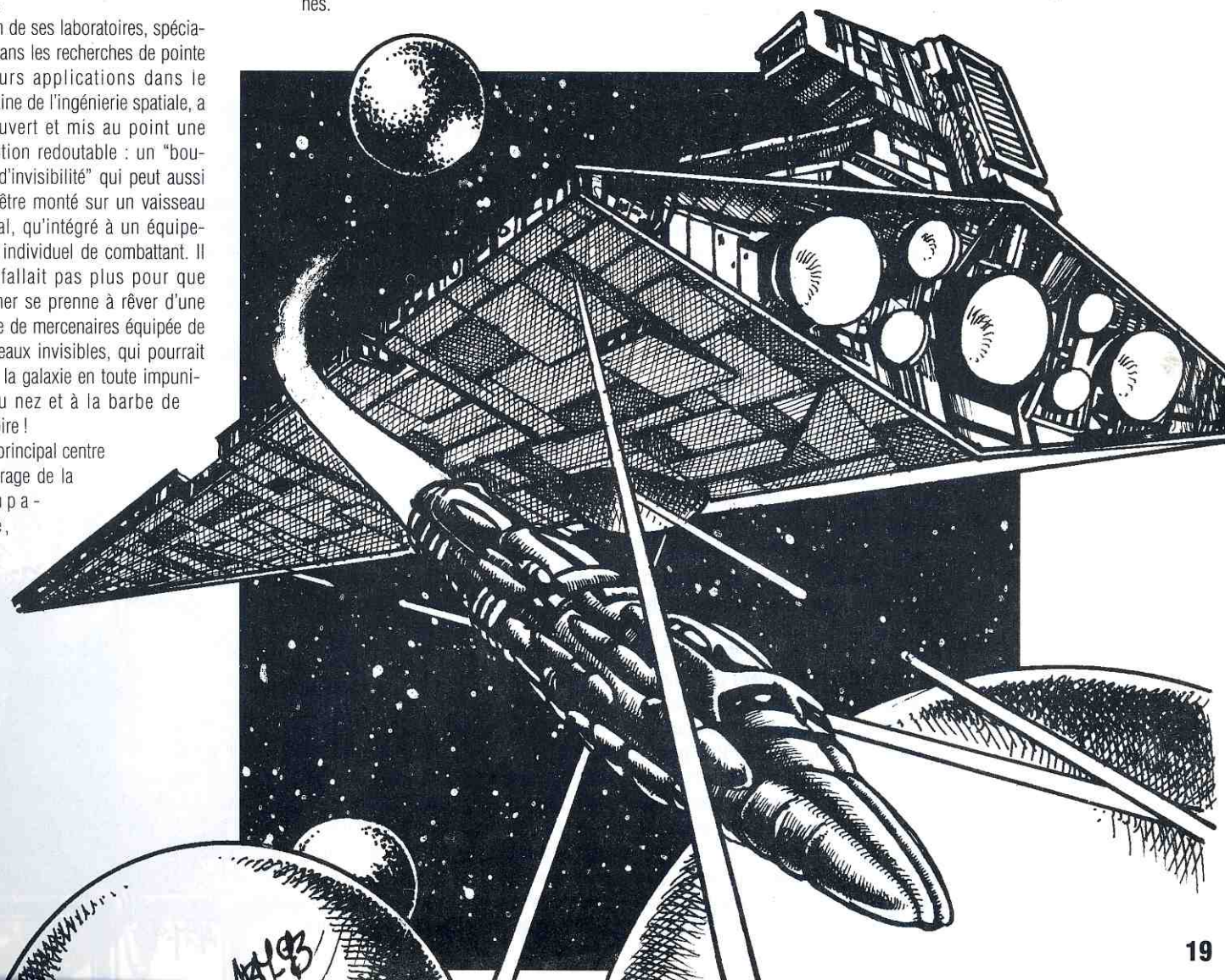
Situé aux confins de la Bordure Extérieure, le système Oberon se compose d'un soleil et de deux planètes : Slygos et Kergos. Sur Slygos se trouve un seul continent : l'Ychar. L'unique astroport de cette planète couverte d'une épaisse forêt vierge se trouve à proximité de la capitale, Ysdell. Les habitants de Slygos vivent selon le mode de vie standard de la galaxie (avec la liberté d'expression en plus...).

Autour de Slygos gravite une lune rocailleuse et dépourvue d'atmosphère : Asno.

La planète Kergos, quant à elle, ne peut convenir qu'à des êtres aimant le méthane...

C'est pourquoi, Kœbner a décidé de disparaître et de se réfugier sur sa base d'Asno. De là, invisible et prêt à l'action, il pourra se livrer à la plus grande action de piraterie de l'histoire de l'humanité...

Les premiers essais du radar de l'Alliance ont eu lieu plus tôt que prévu. Le chef de la base, le capitaine Ornulf, et les techniciens qui l'assistaient ont été éberlués en découvrant sur leurs écrans un vaisseau non repérés par les radars classiques ! Ornulf conclut alors, un peu rapidement, qu'il était en présence des représentants d'une race extra-terrestre



dotée d'une technologie avancée et décida d'obtenir davantage de renseignements sur ces êtres avant d'aviser ses supérieurs. Il se rendit donc sur Asno avec l'unique vaisseau de la base, guidé par le nouveau radar... qui fut détruit par le capitaine Pike, lequel organisa aussitôt une attaque contre la base rebelle à présent découverte.

Un commando débarqua sous couvert de boucliers individuels, s'introduisit dans les installations de l'Alliance et en massacra les occupants. Toutes les banques de données furent détruites et le vaisseau du capitaine Pike entreprit ensuite de regagner Asno. Sur le chemin du retour, alors qu'il naviguait sans la protection du bouclier, il fut surpris par la sortie d'hyperespace de deux frégates impériales en transit. En bon homme d'action qu'il est, Pike ordonna immédiatement d'activer le bouclier, et abattit presque à bout portant l'une des frégates. L'arrivée opportune d'un vaisseau inconnu (celui des aventuriers), lui permit de détruire la seconde frégate, avant de se réfugier sur Asno. La base, construite à proximité de la station de forage, est entièrement protégée par un dôme d'invisibilité qui consomme pour l'instant la majeure partie de la production de Phlétron. Kœbner a déjà fait mettre en chantier une flottille de trois autres engins, qui seront opérationnels dans un peu plus d'un mois. Mais, pour l'heure, des renforts impériaux sont en train d'accourir des systèmes voisins pour fondre sur Slygos...

Slygos 1 ne répond plus

Rapidement, un nouveau sujet d'inquiétude va venir s'ajouter aux soucis déjà fort nombreux de l'équipage du *Pella*... Malgré des appels répétés, la base locale de l'Alliance ne répond pas. N'étaient les émissions de la balise de signalisation, on pourrait croire qu'elle n'a jamais existé. Les propulseurs du vaisseau montrant par ailleurs des signes de fatigue, il faut sérieusement songer à se poser afin de procéder à des réparations de fortune. Glissant dans l'atmosphère, le *Pella* parvient finalement à se poser à proximité de la base.

Celle-ci se trouve adossée à un piton rocheux, émergeant comme une île d'un océan végétal. Les structures apparentes de la base se trouvent au pied du piton. Elles sont habilement dissimulées par l'abondante flore de la jungle et pratiquement indétectables depuis le ciel. Alors qu'une approche prudente amène les PJ à portée de blaster des premiers bâtiments, le contrôle de la base ne répond toujours pas et aucun signe d'activité n'est visible à l'intérieur des bâtiments.

La base est composée d'une demi-douzaine d'édifices extérieurs, essentiellement des entrepôts, des garages et des dortoirs.

Le centre nerveux de la base, quant à lui, se trouve à l'intérieur même du piton rocheux. On ne peut y accéder qu'en forçant les circuits électroniques du boîtier de commande situé à côté de la porte d'accès principale.

Une fouille rapide va permettre d'apprendre quelques informations. Tous les speeders de l'installation ont été sauvagement détruits et une trentaine de cadavres, morts depuis quelques heures à peine, parsèment les couloirs et les hangars. Ils ont été tués à coup de blaster pour certains, à l'aide d'armes blanches pour d'autres. Chose curieuse, les victimes semblent toutes avoir été surprises en pleine activité... comme si leur meurtrier était soudainement apparu, sans qu'elles puissent esquiver un geste de défense. Les détecteurs de mouvements ne révélant aucune trace de présence humaine ou animale aux alentours, il ne reste plus ensuite aux Rebelles qu'à visiter l'intérieur de la base.

Une fois la porte de communication forcée, les PJ vont parcourir un labyrinthe de salles et de couloirs sans apprendre rien de neuf. Le spectacle est ici le même qu'à l'extérieur : le personnel a été surpris par la mort en pleine activité. Seul un petit groupe de soldats, gisant à proximité du PC de commandement, semble avoir opposé un semblant de résistance aux mystérieux "agresseurs". Mais la dispersion des impacts laissés par leurs blasters sur les parois du couloir (Recherche, difficulté 9) paraît indiquer qu'ils ont tiré sans viser...

Le PC de commandement est désert. L'interrogation de l'ordinateur central révèle que toutes les bases de données ont été détruites.

Conseil au MJ : laissez vos PJ se promener dans le complexe souterrain comme ils l'entendent. Si vous souhaitez corser un peu les choses, il est tout à fait concevable que le commandant de la base ait eu le temps d'enclencher le système de défense automatique avant d'être tué. Si les hommes de Pike avec leur équipement sophistiqué n'ont eu aucun mal à mettre en défaut les senseurs des blasters répéteurs automatiques (Blaster 4D, dommages 3D), il n'en ira sans doute pas de même pour les Rebelles...

La rescapée de l'enfer

Au moment où vos joueurs, faute d'indices, vont décider de quitter la base, faites biper leur détecteur de mouvements (s'ils ont eu la présence d'esprit d'utiliser celui qui est à bord de leur vaisseau). Un membre du personnel de l'Alliance a échappé au carnage ! Il s'agit d'une biologiste nommée Hadas Lahav. Elle s'est assommée en tentant de fuir les tirs des assaillants et vient seulement de reprendre

connaissance. Prenant les PJ pour les assassins responsables de la mort de ses compagnons, elle va tenter de les semer tout en cherchant désespérément une arme. Nos amis doivent la neutraliser en douceur et la persuader de leur bonne foi (ce qui ne devrait pas être trop difficile).

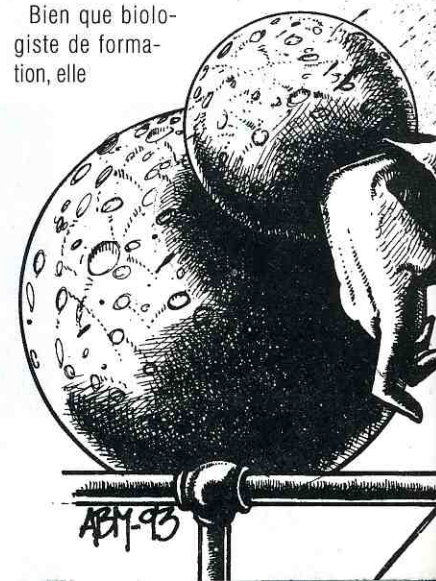
Une fois remise de ses émotions et rassurée, Hadas ne fait aucune difficulté pour leur raconter ce qu'elle sait, c'est-à-dire peu de choses :

— *J'étais dans mon labo, lorsque j'ai entendu une rafale de blaster et des cris au bout du couloir. J'ai couru jusqu'à la porte pour jeter un coup d'œil dans la coursière. A quelques mètres de moi, les corps de deux amies étaient étendus sur le sol. Le couloir était désert. Aucun agresseur en vue. J'ai entendu des exclamations du côté de la salle des transmissions et, soudain, un trait de feu est venu frapper la cloison à quelques centimètres de mon visage ! Je me suis jetée en arrière en poussant un cri, et ce faisant je me suis assommée en heurtant un montant de métal. Je ne sais rien de plus. Avez-vous vu les Impériaux ?*

S'éterniser à l'intérieur de la base n'étant guère prudent, il ne reste plus aux Rebelles qu'à regagner leur vaisseau, tout en s'interrogeant sur le mystère qui s'est abattu sur la base de Slygos. Qui a tué méthodiquement le personnel de la base ? Comment les agresseurs ont-ils fait pour déjouer les radars de surveillance ? Pourquoi avoir détruit toutes les banques de données de l'ordinateur central ? Et si les Impériaux ont fait le coup, pourquoi n'ont-ils pas détruit la totalité de la base ?

Hadas n'est pas la dernière à se poser ces questions. C'est une jeune femme de taille moyenne, aux yeux noisette et aux longs cheveux noirs bouclés. Son charmant minois s'accorde avec un physique avenant.

Bien que biologiste de formation, elle



ABM-93

s'occupait de la maintenance des communnicateurs du complexe et, à l'occasion, de réparations électroniques élémentaires. Concernant la vie quotidienne de la base, elle révélera deux faits intéressants...

D'une part, les techniciens de la base travaillaient sur un projet important dont elle ignore à peu près tout, si ce n'est qu'il avait trait à l'utilisation d'une nouvelle gamme d'ondes ou de fréquences.

D'autre part, le commandant de l'unité, Vel Kobner, avait décollé la veille de l'attaque à bord de l'unique vaisseau de la base. Un groupe d'une dizaine de soldats et de techniciens l'accompagnaient. On ne les a pas revus, et la jeune biologiste est bien en peine de deviner quelle pouvait être leur destination. La seule chose dont elle est certaine, c'est qu'ils ont mis le cap sur l'espace, et non sur un point éloigné de la planète.

Le Pella présentant toujours les symptômes caractéristiques d'une panne de propulseurs, les aventuriers ne disposent plus comme moyen de locomotion que d'une

simple barge (voir *Guide de Star Wars*). Les ateliers de la base dévastée ne pouvant leur fournir les pièces de rechange dont ils ont besoin (un inverseur microphasé et un multiplexeur subspatial, entre autres), ils vont devoir trouver celles-ci à la ville la plus proche. Hadas sourit en apprenant la nouvelle.

— Il n'existe qu'un endroit sur cette planète où il est possible de se fournir en pièces de rechange : l'astroport d'Ysdell. C'est là-bas que se trouve également le contact de l'Alliance que nous avons ordre de joindre en cas de problème grave. Je vous propose de nous y rendre sans tarder.

Episode 2

Chasse à l'homme à Ysdell.

Tim Hutchinson.

Le contact de l'Alliance à Ysdell se nomme Tim Hutchinson. Il est serveur dans un bar proche de l'astroport : la "Cantina Fragas".

Le voyage jusqu'à la ville se déroule sans problème notable. Il faut environ quatre heures de vol pour y arriver.

L'ambiance est plutôt tendue à Ysdell. Plusieurs transports de troupes de l'Empire se sont en effet posés à proximité du spatioport et des détachements de troupes de choc ont pris position aux carrefours importants et autour des bâtiments publics. Le Conseil de la ville est actuellement en train de recevoir une délégation impériale et l'on ignore pour l'instant l'objet des pourparlers. Face à la présence musclée des troupes de l'Empire, la Milice d'Ysdell se fait plutôt discrète. Il sera donc relativement aisé aux Rebelles de se déplacer en ville... s'ils évitent tout ce qui ressemble à une armure blanche.

La Cantina Fragas est un repaire de francs coquins, et elle ressemble comme une sœur à celle qu'ont visité Luke et ses compagnons à Mos Esley (cf. *La Guerre des Etoiles*). Vos Rebelles, et surtout la charmante Hadas, risquent donc fort d'y faire d'étranges rencontres.

Tim Hutchinson est un gringalet nerveux, au regard toujours en mouvement et au parler vif.

— Je ne peux pas vous parler ici, dit-il en nettoyant d'un coup de chiffon crasseux la table des aventuriers. Les environs grouillent d'espions de

l'Empire et de types de la Taiko. Je suis quand même bougrement content de vous voir. J'ai un colis à vous remettre. Je dois m'en débarrasser au plus vite (regards inquiets autour de lui). Rendez-vous dans trois heures au parc Ramus Twodden. Et maintenant, filez d'ici ou la jeune femme ne sera bientôt plus bonne qu'à servir de chair à Banthas !

Attaque dans le parc

Le parc Ramus Twodden est un endroit plutôt calme, où déambulent en toute quiétude amoureux et conspirateurs. Ses futaies, buissons et petits bosquets sont en effet propices aux échanges de secrets...

Tim rejoint les Rebelles près de la terrasse qui domine l'astroport. De là, la vue sur les tours de contrôle et les vaisseaux spatiaux illuminés est splendide.

— Il m'arrive une drôle d'histoire, dit précipitamment l'agent sans prêter la moindre attention aux problèmes des aventuriers. Il y a trois jours, un type est venu me voir, un dénommé Kebah Kaochi. C'est un gars important à la Taiko, une sorte de savant. Il m'a dit qu'il s'était tiré de sa boîte et qu'il cherchait à contacter d'urgence des représentants de l'Alliance. J'ai aussitôt envoyé un message codé à la base, mais il est resté sans réponse. Qu'est-ce que vous fichez bon sang ?! Vous voulez vraiment que les barbouzes de la Taiko me fassent la peau ? Bon, quoi qu'il en soit, le type est venu se réfugier chez une amie, au numéro 4, 143ème rue. Vous allez en prendre livraison et ensuite...

A ce moment précis, tout personnage réussissant un jet de Perception (difficulté 10) peut remarquer que le front de Tim vient de s'orner trois petits points lumineux d'une jolie couleur rouge. Presque aussitôt, un trait lumineux jaillit de la pénombre d'un bosquet et fait exploser la tête du malheureux espion rebelle. Un piétinement se fait alors entendre au niveau du bosquet, alors qu'une silhouette sombre s'enfuit en direction de la sortie du parc...

Conseil au MJ : vous pouvez, si vous le désirez, organiser une course poursuite. S'il sent qu'il va être rattrapé, le chasseur de primes qui a abattu Tim fera feu sur ses poursuivants et tentera de s'échapper en actionnant ses propulseurs dorsaux (donnez-lui des caractéristiques moyennes). A vous de régler cette situation comme vous l'entendez. Le sort du tueur n'interférera en rien sur la suite de la partie. Il a capté l'essentiel de la conversation à l'aide d'un senseur et un véhicule est déjà en train de quitter les garages de la Taiko pour le numéro 4 de la 143ème rue...

D'ailleurs, les Rebelles seraient bien inspirés de s'y rendre également avant que la milice ne vienne les interroger sur le décès subit de leur compagnon.



Tentative d'enlèvement

La 143ème rue est bordée de pavillons coquets, entourés de petits espaces gazonnés. Au moment où arrivent les aventuriers (il y a des speeders-taxis à Ysdell !), trois hommes jaillissent de la maison, traînant par les épaules un quatrième qui se débat frénétiquement. Le petit groupe s'engouffre promptement dans un véhicule terrestre de couleur noire qui démarre sur les chapeaux de coussins d'air.

Le moment d'engager une belle poursuite est arrivé ! Vos joueurs ont plusieurs possibilités : estourbir le chauffeur de taxi et s'emparer de son véhicule, voler les moteurs d'un groupe de jeunes désœuvrés qui écoutent une musique discordante au coin de la rue, ou encore s'emparer du vieux speeder d'une brave grand-mère qui est en train de prendre congé de sa fille sur le seuil d'une maison voisine.

Arrangez-vous pour que la poursuite soit palpitante. Le chauffeur du véhicule noir possède un score de 3D+2 en Pilotage et n'hésitera pas à prendre des risques si les Rebelles gagnent sur lui. Il est par ailleurs plus que probable qu'une poursuite prolongée attirera l'attention de la Milice, voire des Impériaux...

Conseil au MJ : histoire d'entretenir la suspense — et de vous simplifier l'existence — attribuez des caractéristiques équivalentes à l'engin des ravisseurs et à celui des Rebelles. Ne perdez toutefois pas de vue que les PJ doivent impérativement récupérer Kebah vivant. Par conséquent, ils finiront tôt ou tard par rattraper le véhicule noir et à se débarrasser des trois malfrats qui ont enlevé le savant.

Une fois libéré, Kaochi — un homme assez jeune aux longs cheveux sales, aux

vêtements négligés et aux lunettes recouvertes en permanence d'une buée opaque — remercie avec effusions ses sauveteurs. Ceux-ci ont alors tout intérêt à trouver un endroit tranquille pour discuter. Si l'un d'entre eux a choisi de rester sur place pour visiter la maison, il ne découvrira rien d'autre que le cadavre atrocement défiguré d'une jeune femme (l'amie de Tim).

Episode 3

Les mystères de la Taiko CORP

Le secret de Kebah

Kebah Kaochi est un gentil idéaliste, un peu rêveur et profondément pacifiste, dont les goûts, notamment en matière de mode et de musique, semblent ne pas avoir évolué depuis une vingtaine d'années.

Du fait de ses indéniables talents professionnels (et aussi de son apparente innocence pour tout ce qui ne relève pas des Sciences), Kebah fut affecté au mystérieux "Laboratoire 34", où il a travaillé durant quelques mois à la mise au point d'un appareil capable d'absorber toutes les ondes des senseurs et scanners. La finalité de ce projet lui échappait... jusqu'au jour où certains soupçons se firent jour en lui. Un coup d'œil sur les documents de ses collègues confortèrent rapidement ses doutes : il était en train de travailler sur un projet militaire ! Un soir, à la Cantina où travaillait l'un de ses amis d'enfance, Kebah vida son cœur et, pour preuve de sa bonne foi, exhiba des documents confidentiels de la Taiko. Tim — l'ami en question —

comprit aussitôt l'importance de ces dossiers et envoya un message urgent à la base de Slygos 1. En

attendant, conscient du fait que Kebah serait un homme mort une fois sa trahison découverte, il décida de le cacher chez une amie. Malheureusement, Tim était surveillé par les tueurs de la Taiko qui connaissaient les habitudes de Kebah et il fut suivi jusqu'au parc et abattu une fois qu'il eut révélé la cache du jeune savant...

Un cambriolage se prépare

Kebah ne possède plus les documents qu'il a montrés à Tim. Celui-ci les a probablement mis en lieu sûr, mais personne ne sait où.

Quoi qu'il en soit, les ordinateurs de la Taiko, eux, regorgent de renseignements extrêmement intéressants pour l'Alliance. Pour se les approprier, il suffit de s'introduire dans les locaux de la corporation et d'atteindre le Laboratoire 34... ce qui est certainement plus facile à dire qu'à faire. D'après le jeune savant, une intrusion de nuit semble néanmoins envisageable.

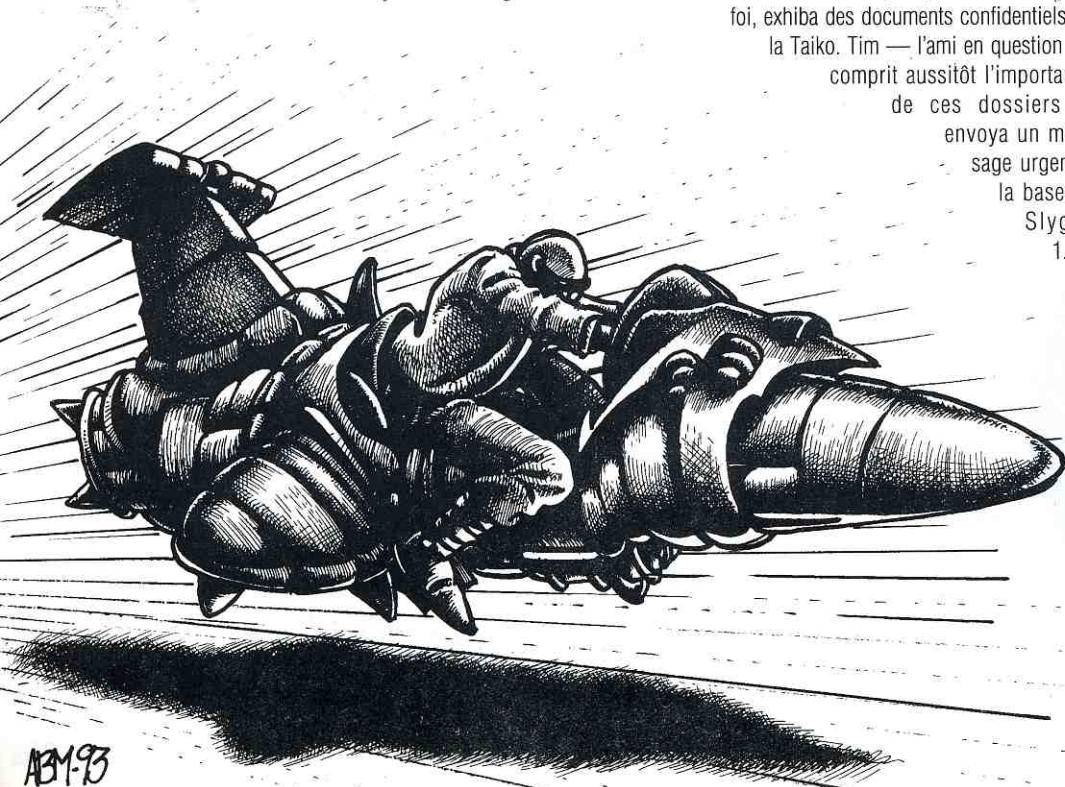
Conseil au MJ : laissez vos joueurs échafauder divers projets, mais découragez toute tentative d'attaque diurne. Kebah peut les aider en leur dessinant des plans sommaires de la construction occupée par les laboratoires et les bureaux de la Taiko : une pyramide de verre et de métal haute de cent mètres. Si vos joueurs sont en panne d'idées, suggérez une intrusion par les conduits des égouts, d'autant que le Laboratoire 34 se trouve au cinquième sous-sol.

Faute de place, l'immeuble de la Taiko n'est pas décrit ici. Considérez que la superstructure est occupée par des bureaux administratifs, alors que les sous-sols sont réservés aux laboratoires. Des ascenseurs, des puits antigrav et des escaliers relient les étages. Seul un ascenseur blindé conduit au Laboratoire 34.

L'expédition peut paraître impossible, même pour un groupe de combattants rebelles aguerris, mais ce serait oublier un détail capital : l'immeuble est à présent pratiquement désert (Kœbner ayant définitivement rejoint sa base secrète d'Asno, il n'a laissé qu'un poignée de gardes derrière lui) et, de surcroît, voué à la destruction. Des détonateurs thermaux ont en effet été disposés dans tout l'immeuble, qui devrait s'embraser au cours de la nuit... ce qu'ignorent le personnel resté sur place et, évidemment, nos héros !

Au siège de la Taiko CORP

Une fois qu'ils se sont introduits au siège de la compagnie, les PJ ne doivent se rendre compte que très progressivement de l'étrange absence de personnels d'entretien et de vigiles (deux seulement gardent l'entrée principale). Ménagez quelques fausses alertes (ex : une femme de ménage qui termine son service), avant de leur faire



Episode 4

prendre conscience de la situation. Guidés par Kabah, ils n'auront guère de mal à atteindre le Laboratoire 34. Il leur faudra cependant forcer le code d'accès de l'ascenseur blindé (Sécurité, difficulté 14) et celui des portes des laboratoires (Sécurité ou Prog.-Rép. d'Ordinateur, difficulté 12) pour pénétrer dans le Saint des Saints.

Là encore, pas la moindre trace de présence humaine. Seuls quelques Droïds d'entretien vaquent çà et là sans se préoccuper des intrus. L'accès aux fichiers de l'ordinateur du Laboratoire 34 ne se fera pas sans mal (Prog.-Rép. d'Ordinateur, difficulté 20). Mais ceux-ci ne révéleront de prime abord aucun renseignement important. Tous les dossiers importants ont été soit effacés, soit emportés. Quelques détails retiendront toutefois l'attention des Rebelles. Ils concernent la lune Asno, sur laquelle la Taiko possède un droit d'exploitation exclusif par le biais de sa filiale, les Forages Asnosiens. La Taiko effectue d'importants travaux d'extraction sur le satellite en question, mais n'en tire apparemment aucun bénéfice commercial. Pourtant, la quantité de matériaux acheminés jusqu'à Asno indique une activité débordante. D'autre part, d'importantes quantités de métaux couramment utilisés dans la fabrication de vaisseaux spatiaux ont été importées sur Asno, ainsi que de puissantes génératrices...

C'est à peu près à ce stade des investigations qu'un message apparaîtra sur l'écran du moniteur qu'utilisent les Rebelles : *Lancement procédure FX-103. Verrouillage bâtiment réalisé. Auto-destruction dans 0 h : 20 mn... 0 h : 19 mn 58 s... 0 h 19 mn 56 s...*

Nul doute que les Rebelles vont se ruer vers la sortie dès la lecture de ce texte lourd de menace, mais le chemin du retour sera moins aisé qu'à l'aller ! En effet, les codes des portes et des ascenseurs ont été automatiquement changés lors du démarrage du compte à rebours, et il faudra de longues minutes pour forcer le nouveau système (Prog./Rép. Ordinateur, difficulté 16). Arrangez vous pour faire monter le stress (à partir de H-10 mn, les hauts parleurs de l'édifice commencent à diffuser des messages d'alerte), d'autant qu'il est presque impossible de déprogrammer l'autodestruction (difficulté. 30 !).

Conseil au MJ : sachez gérer cette phase de l'aventure comme un vrai scénariste de cinéma. Arrangez-vous pour retarder au maximum les Rebelles (portes bloquées, erreurs de couloirs, etc.) afin qu'ils n'émergent de l'immeuble qu'à l'ultime seconde. Une fuite éperdue, alors qu'un bâtiment explose à l'arrière plan est un exercice "classique" pour des héros qui se respectent...

Raid sur Asno

La situation se dégrade sur Slygos

En passant en revue les maigres renseignements dont ils disposent, les PJ vont être tout naturellement amenés à s'intéresser à Asno. Il semblerait en effet que toutes les pistes convergent vers cette lune. S'y rendre ne sera cependant pas chose facile. Les propulseurs du *Pella* sont toujours hors d'état de marcher et il faudrait au moins deux ou trois jours pour les ramener à la vie... à condition bien sûr de posséder les pièces de rechange adéquates. Ces pièces sont trouvable chez n'importe quel réparateur spécialisé, mais il faudra le corrompre car l'Empire vient de promulguer un décret interdisant la vente et le transport de pièces de vaisseaux sur Slygos. Il est également possible de corrompre le conducteur d'une navette transportant des denrées diverses à destination des Forages Asnosiens, ou encore de dérober un petit transport. En effet, les vaisseaux de transport des Forages Asnosiens peuvent toujours circuler (c'est ainsi que Kœbner s'est échappé...). Quelle que soit la solution qu'ils retiennent, les aventuriers devront faire face à une vigilance accrue de la part de l'Empire qui semble avoir pris les choses en main sur Ysdell. Le Conseil a en effet été dissous, ainsi que les unités de Milice. Les troupes impériales quadrillent désormais l'astroport et patrouillent autour de Slygos. Il est probable que les aventuriers seront contrôlés au moins une fois lors de leur trajet en direction d'Asno. S'ils ont des papiers en règle ou s'ils savent se montrer convaincants, ils atteindront néanmoins leur destination sans trop de problèmes.

Crash sur Asno !

Quel que soit le mode de transport utilisé, les Rebelles connaîtront une arrivée mouvementée sur Asno. S'ils se posent à la station de forage, ils seront rapidement refoulés par les agents de la sécurité et ne passeront pas le sas d'entrée ; un vaisseau de manutention les ramènera illico sur Slygos. S'ils souhaitent observer de plus près la surface de la lune, ils devront alors s'emparer du vaisseau à l'intérieur duquel ils se trouvent et neutraliser l'équipage (deux hommes). Le problème ne se posera évidemment pas s'ils sont à bord du *Pella*.

Dans tous les cas de figure, ils seront attaqués par le vaisseau du capitaine Pike, qui les repérera dès qu'ils s'écarteront des routes autorisées. Leur vaisseau sera touché par un tir à bout portant de trois



Kebah Kaochi

canons laser et deux missiles à concussion (le vaisseau de Pike deviendra visible une fraction de seconde avant l'attaque).

Touché à mort, le vaisseau des Rebelles subira les effets de l'attraction d'Asno et s'écrasera à proximité d'un cratère. Les PJ devront aussitôt endosser des scaphandres s'ils ne veulent pas mourir asphyxiés.

Ils sauront dès lors qu'ils ont affaire à un ennemi qui est capable d'échapper à tous les modes de détection classiques. Mais comment réduire cet ennemi alors qu'ils sont seuls, perdus à la surface d'un satellite hostile, avec seulement quelques heures d'autonomie en oxygène ?

C'est à ce moment-là qu'ils apercevront un nuage de poussière à deux cents mètres environ de la carcasse de leur appareil. Comme il n'y a pas de vent à la surface d'Asno, ils devront déduire rapidement que seuls les propulseurs d'un vaisseau invisible peuvent créer un tel tumulte...

Retournement de situation

Le calme sera retombé depuis quelques minutes, lorsque trois silhouettes se matérialiseront à quelques pas des Rebelles : trois soldats (caractéristiques à 2D) revêtus de scaphandres de combat venus inspecter l'épave, qui viennent de débrancher leurs boucliers individuels. Ils sembleront réfléchir un instant sur la conduite à tenir. Les PJ devront alors profiter de la situation pour neutraliser ces hommes et s'emparer, si possible, de leurs scaphandres (qui leur seront fort utiles pour la suite des événements). Il leur faudra ensuite réussir un jet en Technique (difficulté 12) pour comprendre comment fonctionnent leurs dispositifs "d'invisibilité".

Les combinaisons des mercenaires sont également équipées de lunettes de visées spéciales qui permettent de voir les objets

Death Star Le fanzine des fans de Star Wars

Cela fait maintenant quelques années que les fanzines consacrés aux jeux de simulation fleurissent dans notre pays, mais il est rare qu'ils soient de la qualité de celui-ci... aussi nous devons-nous de le signaler.

Au sommaire du premier numéro, un grand nombre de choses intéressantes :

- Une critique détaillée (et pertinente) de la *nouvelle édition de Star Wars*, actuellement en cours de traduction.
- Une étude consacrée aux suppléments "New Republic" publiés par West End games.
- Des tests de divers suppléments américains.
- Une table permettant d'utiliser les dés de pourcentage avec Star Wars.
- Un article sur les "fumbles" ("maladresses").
- Des règles optionnelles (un système de localisation des blessures, la renommée, l'équilibre, etc.).
- Plusieurs mini scénarios.

Tout cela est remarquablement bien pensé, écrit et présenté, en 30 pages bourrées à craquer d'informations qui passionneront les fans. Bravo !

Réalisé par la Guilde des Etoiles, Death Star est disponible au prix de 20 francs auprès de :

Philippe Rat, 72ter route de la Reine, 92100 Boulogne.

N'hésitez pas, vous ne serez pas déçu !

protégés par le bouclier mis au point par la Taiko. Les Rebelles seront ainsi en mesure de localiser le vaisseau léger avec lequel les hommes de Kœbner sont arrivés. La base de Kœbner ne sera ensuite pas très difficile à repérer. A vous d'apprécier et de gérer la manière dont vont jouer les tentatives de pénétrer à l'intérieur. Privilégiez les solutions réalistes, sans oublier toutefois que nos amis sont des héros et que le Destin peut à l'occasion leur donner un coup de pouce...

Conseil au MJ : il serait bon qu'ils emploient les ressources des scaphandres qu'ils subtiliseront aux hommes de Kœbner (ils en trouveront d'autres à bord du transport !). Le maître de la Taiko ne s'attend certainement à ce qu'on emploie ses propres armes !

La base secrète

1. Le mini-spatioport. C'est ici qu'est gardé le vaisseau de Pike, ainsi que quelques navettes rapides permettant de courtes patrouilles à la surface d'Asno. Attention : si, en arrivant, les aventuriers ne peuvent voir la base qu'en utilisant des lunettes spéciales, il ne leur sera pas nécessaire de les utiliser à l'intérieur du complexe.

2. Le sas d'entrée. Retour à une atmosphère et une gravité normales. Il n'y a pas de gardes ici, juste une caméra d'observation.

3. L'atelier. C'est en fait une véritable usine (ressemblant fort à l'intérieur de la base rebelle de Hoth). Trois vaisseaux sont

en cours de construction. Un personnel nombreux (une cinquantaine de techniciens) s'affaire tout autour.

4. Les dortoirs des techniciens et des mercenaires. Quelques hommes y dorment ou jouent au sabacc.

5. Cantine, cuisines etc... Le personnel est trop occupé pour s'intéresser aux PJ.

6. L'armurerie. La porte est défendue par deux sentinelles et un code informatique (difficulté 20). Contient une gamme très variée d'armes, du missile à conus-sion au blaster).

7. Magasins. Dépôts de matériels.

8. Escalier menant à une passerelle qui surplombe l'atelier. De l'autre côté de la rambarde se trouvent une série de salles vitrées où sont visibles de nombreux techniciens et au moins autant de machines. C'est l'un des centres névralgiques de la base...

9. Ascenseur.

10. Les quartiers de Kœbner.

11. La sortie dérobée de Kœbner. Un petit vaisseau spatial l'attend en cas de coup dur...

12. Salle de gardes. 4 mercenaires y sont en permanence en faction.

13. Le générateur de bouclier. Sous ce dôme repose l'installation garantissant l'invulnérabilité de la base. Quelques techniciens s'y trouvent pour la maintenance. Il y a beaucoup d'ordinateurs, d'écrans et une structure assez compliquée, composée de cristaux et de supports métalliques. Enfermée dans une énorme cage de verre blindé, elle est parcourue d'éclairs lumineux plutôt inquiétants. C'est ici que se trouvent également les générateurs d'air et d'énergie.

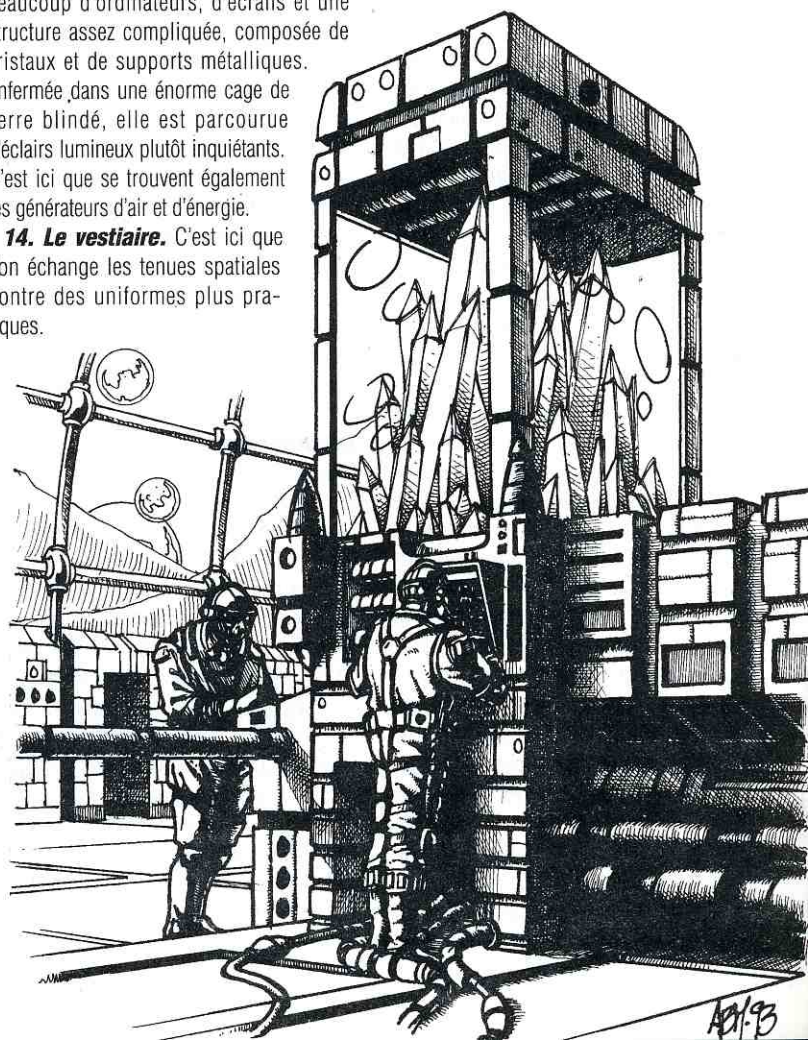
14. Le vestiaire. C'est ici que l'on échange les tenues spatiales contre des uniformes plus pratiques.

Epilogue

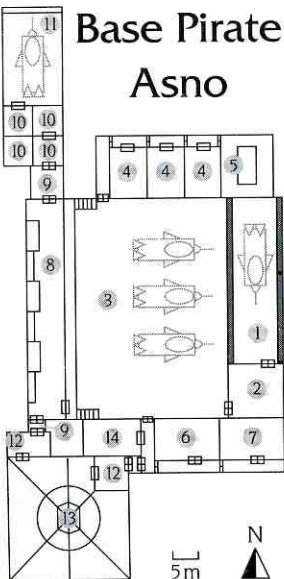
Malgré la linéarité apparente de cette aventure, un vaste choix de possibilités s'offre à vos PJ. Ils peuvent détruire la base ou saboter le système alimentant le bouclier. Dans ce cas, la base redeviendra visible et ne tardera pas à recevoir la visite des Impériaux. L'idéal étant de dérober le vaisseau de Pike et de le rapporter à l'Alliance...

Les mercenaires de Kœbner ont les caractéristiques standard des soldats Impériaux (avec l'armure en moins). Pike a les caractéristiques d'un soldat endurci. Il se battra jusqu'à la mort. Kœbner préférera la fuite, mais sa vengeance sera terrible !

Evidemment, le bouclier d'invisibilité est une invention formidable, quand on dispose du Phlétron nécessaire pour le faire fonctionner... mais l'Alliance risque d'avoir d'énormes problèmes pour s'en procurer, ce minerai comptant parmi les plus rares de l'univers. Il se pourrait bien, toutefois, que le commandement rebelle demande à vos PJ d'essayer de s'en procurer par tous les moyens... de quoi imaginer une belle suite à cette aventure, non ?



Base Pirate Asno



La situation

Les résistants qui s'opposent au Cyberpape Jean-Malraux dans la région de Chartres forment un groupe assez efficace, connu par certains sous le nom de "Réseau du Roman Populaire". Vos Chevaliers des Tempêtes ont déjà pu les rencontrer dans le scénario "Le Marché aux Puces" (Casus Belli n°64) ou dans "La Tête et les Jambes" (Le Supplément Descartes, n°2).

Cette formation connaît actuellement d'importants problèmes d'armement. Les trois cellules indépendantes que dirige "Le Masque" — les groupes *Fantômas*, *Pardaillan* et *Lupin* — ont en effet épuisé toutes leurs réserves d'explosifs et se retrouvent maintenant dans l'obligation de recourir à des méthodes de fabrication artisanale. Malheureusement, aucun d'entre eux n'étant spécialisé en "guérilla urbaine", ils ont besoin de l'aide d'un ou plusieurs experts en la matière. Comme ils mènent en ce moment plusieurs opérations de front, ils n'ont guère le loisir d'effectuer un "recrutement" à grande échelle. Il va de soi que leurs recherches se sont révélées infructueuses dans leur entourage proche.

Fandor de la cellule *Fantômas*, qui exerçait la profession de journaliste avant l'invasion de la France, avait autrefois pris contact avec des membres de l'IRA (Armée Républicaine Irlandaise) pour une interview. Ceux-ci étaient venus "prendre le vert" en France quand leur liberté d'action s'était avérée trop restreinte dans leur patrie, suite à une célébrité auprès des autorités britanniques qu'ils n'avaient pas vraiment recherchée. Fandor s'était rapidement lié d'amitié avec l'un d'entre eux, Sean O'Braonáin, qui vit normalement à Dublin. Or l'ancien journaliste a appris récemment — par un membre d'un réseau breton qui entretient des liaisons régulières avec les forces de résistance irlandaises — que Sean est toujours en vie et qu'il combat les forces des Ténèbres aux côtés de ses amis de l'IRA.

Fandor a maintenant besoin de gens décidés, prêts à entreprendre un voyage risqué vers l'Irlande afin d'y contacter Sean O'Braonáin et de lui demander de leur "prêter" un ou deux spécialistes des explosifs. Si les Chevaliers des Tempêtes connaissent déjà la Résistance de Chartres, Fandor fera tout naturellement appel à eux. Sinon, une rencontre lors d'une rafle opérée par les forces de la Police de l'Eglise permettra de les mettre en contact et de créer un climat de confiance "entre rebelles"... (Si vous avez besoin des caractéristiques des membres de la Police de l'Eglise, prenez les données techniques des "arpenteurs", page 85 du *Guide de la Cyberpapauté*).

La mission des personnages, s'ils l'acceptent, est la suivante :

— Rejoindre Morlaix (en Bretagne) où des résistants locaux connus du *Masque* leur feront traverser la Manche afin de gagner l'Irlande...

— Rallier Dublin et contacter Sean O'Braonáin pour lui demander de l'aide...

— Escorter le(s) expert(s) jusqu'à Chartres sur le chemin du retour...

Cette opération ne devrait poser aucun problème à des aventuriers de leur calibre ! Fandor leur précise, toutefois, que si — par le plus grand des hasards — ils venaient à être capturés par les forces des Ténèbres, les autorités irlandaises (alliées à l'IRA et à la Ligue de Défense de l'Ulster contre l'envahisseur commun) nieraient avoir connaissance de leurs agissements (le message ne s'auto-détruit pas dans cinq secondes, mais l'esprit y est). Le résistant leur révélera enfin — s'ils acceptent sa proposition — son véritable nom afin qu'ils soient en mesure de se faire reconnaître par Sean O'Braonáin (il prend un risque énorme en faisant cela !), ainsi qu'un mot de passe destiné à la résistance bretonne.

Le voyage

Si les personnages ne disposent d'aucun moyen de transport routier, la Résistance de Chartres met à leur disposition un aéroglisseur Peugeot 105 (Tech 24, 160 km/h, Score de vitesse 11, 6 passagers, *Endurance* 18). Le véhicule a manifestement connu des jours meilleurs et sa carrosserie est décorée de nombreux impacts de tirs... Le manque de discrétion de cet aéroglisseur sera évident pour tout personnage qui réussit un jet d'analyse d'indices de difficulté 5, mais faute de grives...

Tout voyage par les airs (si les personnages possèdent un hélicoptère ou un autre moyen de transport du même ordre...) est impossible, vu les tempêtes de réalité qui font rage

Un déplacement périlleux

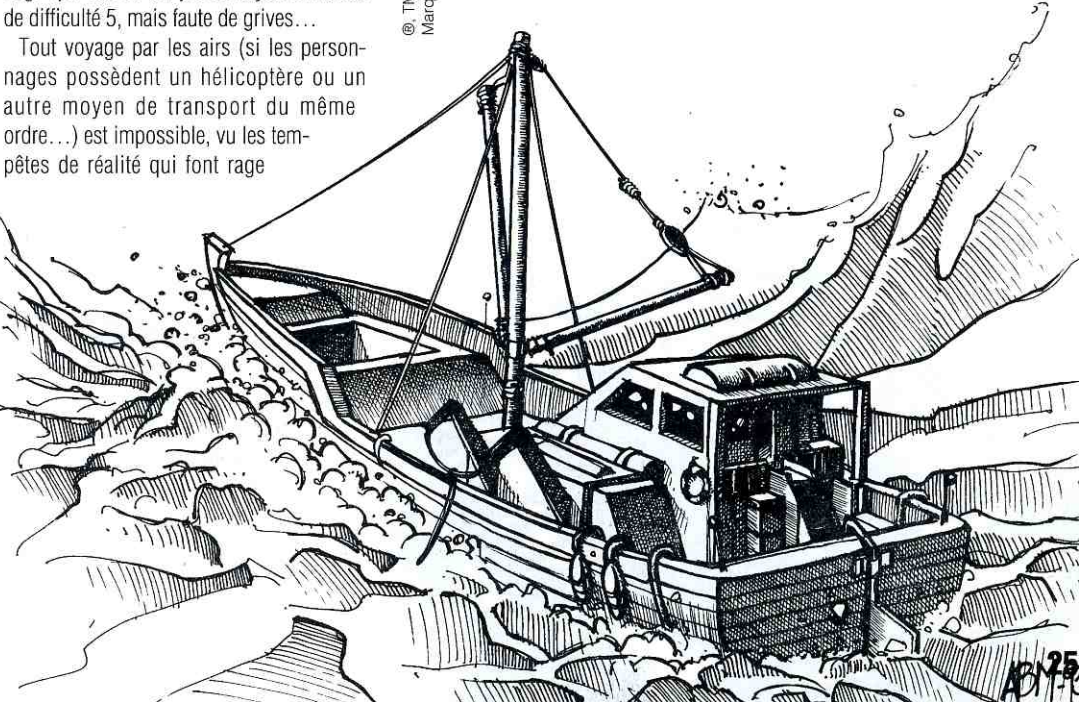
un scénario pour Torg

PAR ANNE VÉTILLARD

Voici un scénario pour Torg destiné à des personnages moyennement expérimentés.

L'aventure débute en CyberFrance et se poursuit ensuite en Aysle. Il est préférable qu'aucun personnage ne se soit jamais rendu en Irlande.

© TM et © 1993 West End Games (WEG). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de WEG.





Jean-Louis Kerderec

aux frontières de la Cyberpapauté. De plus, les patrouilles des chasseurs de la Police de l'Eglise sont extrêmement vigilantes et surveillent étroitement tout le trafic aérien.

Les Chevaliers devant se rendre Morlaix, dans le Finistère, la route est le moyen le plus "sûr" de gagner la Bretagne.

Le voyage va se passer sans incident notable jusqu'à Rennes. Cependant, vous pouvez donner quelques sueurs froides aux personnages en improvisant quelques vérifications d'identité de routine de la Police de l'Eglise et le franchissement de deux ou trois postes de contrôle secondaires sous l'œil de fonctionnaires soupçonneux, eux-mêmes surveillés par un cyberprêtre attentif...

En arrivant à Rennes, une panne imprévue va brutalement immobiliser leur guimbarde. Si un personnage possède la compétence *Véhicules Terrestres* et veut effectuer la réparation lui-même, il se rendra vite compte que la "tête de Delco est fichue" (selon l'expression consacrée) et qu'il lui faut impérativement trouver la pièce de rechange. Cela obligera les aventuriers à rechercher en ville un garagiste. Un seul acceptera de les aider et ne leur claquera pas la porte au nez : Jean-Louis Kerderec. Sa mine "chafouine" ne manquera pas d'éveiller les soupçons des Chevaliers des Tempêtes les plus paranoïaques, mais il a besoin d'argent ; un maître chanteur menace en effet de le dénoncer aux cyberprêtres pour hérésie (il a triché trois fois sur le paiement des impôts dus à l'Eglise !). De fait, cet homme habile ne cherchera qu'à leur soutirer un maximum de liquide. Il demandera d'abord quatre mille francs pour la réparation ou deux mille francs pour la pièce de rechange ! La compétence *Marchandage* risque alors de s'avérer des plus utiles...

Il ne restera plus ensuite aux héros qu'à prendre leur mal en patience, à trouver un hôtel discret ou une planque sûre et à attendre pendant trois jours que la réparation soit terminée. Soudoyer le garagiste pour qu'il tienne sa langue ou le sur-

veiller étroitement ne sera d'ailleurs pas une mauvaise idée. Kerderec est prêt à tout pour de l'argent... même à les dénoncer aux autorités ! Des personnages trop sûrs d'eux risqueront ainsi de se voir arrêtés par une patrouille alors qu'ils quitteront le garage (après avoir acquitté la note, bien sûr). En fait, l'attitude du garagiste dépendra largement du comportement des personnages. S'ils sont amicaux et généreux, il ne leur créera pas d'ennuis. Sinon...

Si les aventuriers sont attaqués et/ou capturés, ménagent-leur une évasion relativement aisée. Vous devrez néanmoins les pénaliser d'une manière ou d'une autre pour leur manque de discernement (ex : obligation de trouver un nouveau véhicule, perte d'une pièce d'équipement importante, blessure d'un des personnages, etc.).

Une fois arrivés à Morlaix, les Chevaliers devront se rendre au "Café du Bon Coin" que leur a indiqué Fandor. Il sera facile à trouver, car il est situé juste face à l'Hôtel de Ville... et du quartier général de la Police de l'Eglise. Le mot de passe pour se faire reconnaître du patron (qui leur a été communiqué avant leur départ) est "Nous avons vu Yuna Madalen et elle salue bien Monsieur Etienne". Dès qu'ils l'auront prononcé, tout se déroulera relativement vite. Les personnages seront conduits dans l'arrière-salle du bar, puis, après une attente d'une demi-heure environ, un jeune garçon les mènera jusqu'à une petite ferme, non loin d'une crique isolée où est amarré un petit chalutier. Ce dernier — manœuvré par deux marins du réseau breton *Silvestik*, Yann et Gaël — prendra la mer la nuit même vers deux heures du matin, l'intensité des tempêtes de réalité ayant faibli ces derniers jours.

Ainsi, à la nuit tombée, les deux marins viendront chercher les aventuriers à la ferme et, sous une pluie fine et pénétrante, les conduiront en barque jusqu'à bateau. Il faudra alors encore attendre que la marée soit favorable. Pendant ce répit, les personnages pourront se lier d'amitié avec Yann et Gaël. A quelques kilomètres à peine de violents éclairs illumineront un horizon d'un noir d'encre où se découperont de grandes vagues : la tempête de réalité !

informatiques traversent le ciel telles des messages publicitaires incongrus... La manœuvre du chalutier sera apparemment très difficile et les deux marins s'agiteront frénétiquement pour diriger tant bien que mal leur bateau. Au cours d'un passage particulièrement ardu, Gaël se penchera près du plat-bord pour attraper un filin et amarrer solidement l'énorme crochet du treuil du chalut (l'énorme filet n'est pas installé, mais le mécanisme est toujours en place), afin de l'empêcher de fracasser les superstructures du vaisseau au cas où il se libérerait de ses attaches. A ce moment précis, le chalutier effectuera une embardée. Le marin tombera à la mer et sombrera rapidement dans les flots d'un noir d'encre... sans qu'il soit possible de tenter quelque chose pour le secourir. Yann sera dès lors seul à la barre et les héros devront l'aider au mieux de leurs moyens.

Un personnage très observateur — s'il a précisé préalablement qu'il surveillait les marins — pourra noter en réussissant un jet de Recherche de 13, que Gaël est tombé à l'eau suite à un coup de gouvernail apparemment "délibéré" de Yann... Mais, après tout, peut-être a-t-il agi ainsi pour négocier au mieux une vague venant par le travers ?... C'est en tout cas l'explication que donnera le marin "désolé" si on l'interroge à ce sujet.

Note : en fait, Yann a intentionnellement précipité son compagnon à la mer. C'est un traître qui agit pour le compte des forces des Ténèbres du royaume d'Aysle. Il a été payé grassement par une bande de pirates vikings pour débarquer les personnages sur une certaine plage, où une "escorte" appropriée les attend.

Une escorte inattendue

Alors que les Chevaliers des Tempêtes devraient s'attendre à se débrouiller seuls une fois arrivés dans la "verte Erin", ils vont avoir la surprise d'être reçus par un comité d'accueil sur la plage où Yann les débarquera. Le Breton les assurera alors que cette escorte était prévue et qu'elle pourra les aider dans leur mission.

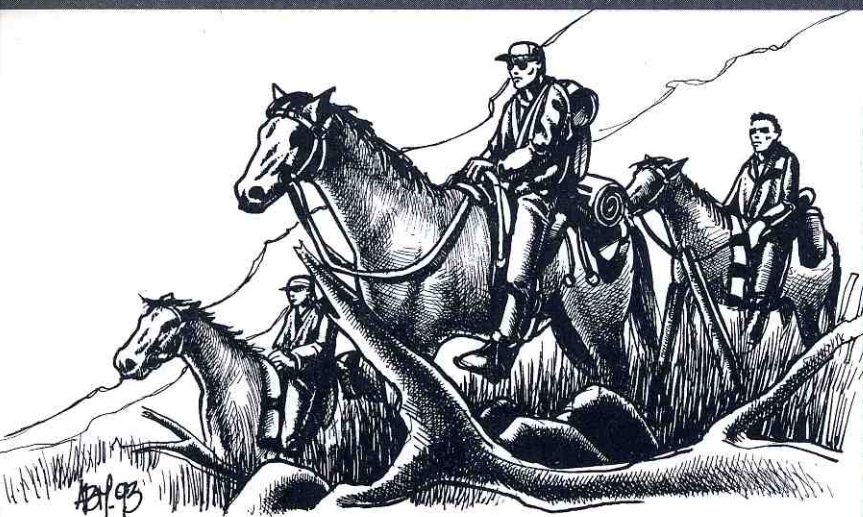
Il s'agit d'une bande sept Nains de la maison Vareth, des esclavagistes honnis par tous leurs compatriotes du cosm d'Aysle. Ils prendront soin de se présenter comme des membres de la Garde Seigneuriale d'Ardinay participant au mouvement de rébellion dirigé par Gutterby (voir page 47 du *Guide d'Aysle*).

Les Nains se révéleront d'agréables compagnons, appréciant les plaisanteries et la bonne bière... mais soucieux d'éviter toutes rencontres. Le voyage à cheval

La traversée

Vous allez maintenant mettre en scène une traversée de la Manche pendant une tempête de réalité relativement faible, de force 10 (consultez la page 68 du *Guide de la Cyberpapauté* pour avoir plus de détails à ce sujet). Le vent atteint toutefois des vitesses supérieures à 100 km/h, les vagues ont une hauteur de plus de six mètres, tandis que des lignes de données





jusqu'à Dublin (qui se fera à dos de poney pour les plus petits membres de la compagnie) aura lieu sans incident notoire (enfin presque... voir plus loin). Les deux cents kilomètres qui séparent la plage de l'ancienne capitale irlandaise devrait être parcourus en environ quatre ou cinq jours de chevauchée.

Pendant ce laps de temps, Erbehard, le chef de l'escorte, se fera un plaisir d'expliquer la situation du royaume d'Aysle aux Chevaliers des Tempêtes. Un personnage originaire de ce cosm devrait à cette occasion avoir la possibilité de noter quelques erreurs infimes sur les références concernant les forces de Lumière, mais n'insistez pas trop sur ces détails. Eveillez juste un peu l'attention des héros, sans pour autant provoquer chez eux une méfiance trop vive envers leur escorte.

Pendant le voyage, Erbehard leur demandera un "petit service". C'est la guerre, les temps sont durs et, bien que ce soit un plaisir de les conduire à Dublin, il aimerait qu'ils acceptent de leur donner un petit "coup de main", à lui et à ses hommes. Après tout, ils leur servent de guides et d'escorte...

Voici le problème... Un fragment d'éternité se trouve au Trinity College de Dublin : le fameux Livre de Kells. Un des informateurs d'Erbehard lui a révélé que les forces des Ténèbres voulaient s'en emparer. Il est donc vital de subtiliser cet objet extrêmement précieux et de le placer dans une cachette sûre. Les Nains ne peuvent s'en charger eux-mêmes, car ils sont devenus "persona non grata" à Dublin depuis une nuit de beuverie particulièrement agitée où ils ont failli incendier une partie de la ville. Maintenant, la simple mention de leurs noms suffit à éveiller la méfiance des autorités. Personne ne leur fait plus confiance et n'oserait leur confier la moindre mission, même de faible importance. Cette tâche d'escorte qu'ils ont entrepris de leur propre chef, avec le concours des résistants bretons, représente leur seule chance de se racheter aux yeux de leurs supérieurs (accentuez les larmoiements d'Erbehard quand il abordera ce sujet). Le chef des

Nains expliquera aussi qu'il lui est impossible d'en référer directement aux autorités de Dublin, car elles sont noyautées par une "taupe" des forces des Ténèbres. Il n'ose donc confier son secret à personne et conjure les Chevaliers des Tempêtes de garder un silence absolu sur cette mission, car seules des personnes n'appartenant pas aux forces irlandaises peuvent, à ses yeux, être considérées comme sûres. Si les héros acceptent d'intervenir, ils devront agir sans avertir personne.

Le piège, c'est que le Livre de Kells n'est pas un fragment d'éternité mais un **point inflexible** ! Il protège le collège des axiomes d'Aysle et on ne doit sous aucun prétexte le déplacer au risque d'anéantir sa puissance... Le but des Nains sera donc de forcer les aventuriers à "gaffer" et à réduire à néant les pouvoirs du livre en voulant le mettre en lieu sûr (Uthorion les récompensera largement pour cet exploit).

Note : ne mentionnez jamais devant vos joueurs que le Livre de Kells est un point inflexible et qu'il ne faut surtout pas le mouvoir. S'ils sont déjà au courant de sa véritable nature, changez de site et d'objet. Choisissez, par exemple, la ville de Bray, un peu plus au sud, et un reliquaire de St Patrick précieusement gardé dans le musée local.

La mission d'escorte des Nains se révélera cependant efficace. Les Forces des Ténèbres auront en effet mis en scène quelques petites embuscades, ne risquant pas réellement de mettre la vie des héros en danger... tout en permettant à la bande d'Erbehard de bien se faire valoir aux yeux de leurs compagnons. N'hésitez pas à recourir à quelques adversaires particulièrement effrayants : des goules, un griffon, etc.

Voici cependant quelques faits qui pourront éveiller les premiers soupçons du groupe de Chevaliers à l'égard de leurs accompagnateurs :

- Les Nains éviteront autant que faire se peut les agglomérations importantes qui se trouvent sur leur route (n'oublions pas que nous nous trouvons dans une zone dominée par les forces de Lumière et que "l'escorte" appartient aux Ténèbres).

Caractéristiques Techniques

JEAN-LOUIS KERDEREC

DEX 8, FOR 11, END 8, PER 12, RAI 8, CHA 6, ESP 7

Compétences : armes à feu 10, intimidation 11, sarcasme 9, véhicules terrestres 13.

Potentiel de possibilités : aucun

Équipement : revolver (Tech 20, score de dommages 14, munitions 6, portée 3-10/25/50)

Objectif : amasser le maximum d'argent en profitant du chaos actuel. Sa fidélité à l'Eglise est très relative.

YANN

DEX 10, FOR 10, END 11, PER 8, RAI 7, CHA 8, ESP 8

Compétences : réalité 10, armes à feu 12, discrétion 13, érudition (navigation) 16, manœuvre 12, recherche 13, ruse 14, sarcasme 11, volonté 13.

Possibilités : 3

Équipement : Hérode IV (Tech 25, score de dommages 19, munitions 50, portée 3-25/100/150)

Objectif : servir avant tout ses intérêts et exploiter au mieux sa position de "relais" avec l'Irlande.

ERBEHARD

DEX 8, FOR 11, END 9, PER 8, RAI 8, CHA 7, ESP 7

Compétences : armes blanches 11, armes de jet 11, combat à mains nues 11, discrétion 9, intimidation 8, magie de déplacement 9, manœuvre 9, persuasion 10, pistage 10, recherche 9, ruse 14, sarcasme 10, test de volonté 10.

Potentiel de possibilités : aucun

Arcane de naissance : terre 1

Équipement : hache (Tech 9, score de dommages FOR+5/18), arbalète légère (Tech 10, score de dommages 15, portée 3-10/100/200)

Objectif : déplacer le Livre de Kells pour annuler ce point inflexible.

Note : score de corruption 1

WALBERT, NAIN MAGICIEN DE LA BANDE D'ERBEHARD

DEX 8, FOR 9, END 9, PER 8, RAI 8, CHA 7, ESP 7

Compétences : armes blanches 9, armes de jet 10, combat à mains nues 11, discrétion 9, intimidation 8, magie d'altération 12, magie de conjuration 11, manœuvre 9, recherche 9, ruse 9, sarcasme 8, test de volonté 8.

Potentiel de possibilités : aucun

Arcanes : feu 6, végétaux 3, métal 1

Sortilèges : bouclier de feu, liens végétaux, or des fous

Outils naturels : ne figure pas toujours

Équipement : poignard (Tech 7, score de dommages FOR+3/12, portée 3-5/10/15)

- Ils éviteront également tous contacts avec la population locale et, surtout, les patrouilles officielles irlandaises. Dès qu'un bruit ou une rumeur annoncera l'arrivée d'un groupe de personnes, Erbehard ordonnera à tout le monde de plonger dans les fourrés et de se dissimuler le mieux possible.

- Les Nains se montreront d'une étonnante avarice dès qu'il s'agira de payer une

Caractéristiques Techniques

AUTRES NAINS DE L'ESCORTE

DEX 8, FOR 9, END 9, PER 8, RAI 8, CHA 7, ESP 7

Compétences : arme blanches 9, armes de jet 10, combat à mains nues 11, discrétion 9, intimidation 8, magie de déplacement 9, manœuvre 9, recherche 9, ruse 9, sarcasme 8, test de volonté 8.

Potential de possibilités : aucun

Arcane de naissance : une au choix du MJ

Équipement : hache (Tech 9, score de dommages FOR+5/14), arbalète légère (Tech 10, score de dommages 15, portée 3-10/100/200)

SEAN O'BRAONAIN

DEX 10, FOR 10, END 11, PER 9, RAI 9, CHA 9, ESP 8

Compétences : réalité 9, armes à feu 13, armes lourdes 11, charme 10, combat à mains nues 11, érudition (espionnage) 10, foi (catholique) 10, intimidation 10, manœuvre 11, natation 11, persuasion 10, ruse 10, test de volonté 10, volonté 11.

Possibilités : 8

Équipement : colt automatique calibre .45, Tech 20, score de dommages 16, munitions 7, portée 3-10/15/40.

Objectif : chasser tous les envahisseurs d'Irlande (d'abord les forces d'Aysle, puis les Britanniques). Il se rappelle parfaitement de Fandor et aidera volontiers la Résistance Française...

MEMBRE DE L'IRA OU DES AUTORITÉS IRLANDAISES STANDARD

DEX 10, FOR 10, END 11, PER 9, RAI 8, CHA 9, ESP 9

Compétences : acrobatie 12, armes à feu 12, combat à mains nues 13, esquive 12, test de volonté 13, volonté 14.

Potential de possibilités : quelques-uns (30)

Équipement : ne figure pas toujours

CIARAN DONNELLY, "L'EXPERT" EN EXPLOSIFS

DEX 10, FOR 10, END 11, PER 10, RAI 8, CHA 9, ESP 8

Compétences : réalité 10, analyse d'indices 11, armes à feu 12, armes lourdes 12, combat à mains nues 12, érudition (explosifs) 14, persuasion 10, ruse 11, sarcasme 11, test de volonté 10.

Possibilités : 10

Équipement : Beretta 9 mm (Tech 22, score de dommages 15, munitions 9, portée 3-10/25/40), trousse de bricolage et "matières premières" pour deux bombes artisanales.

Objectif : faire "joujou" avec toutes ses matières explosives, par simple goût du risque d'une part, mais aussi par souci patriotique...

quelconque note (surtout dans les petites auberges miteuses qu'ils choisiront).

- Ils ne paraîtront pas particulièrement fier d'appartenir à la Garde Seigneuriale et ne feront aucune référence à leurs combats contre les forces des Ténèbres.

- Obséquieux à l'extrême, ils auront une nette propension à détourner la conversation quand ils devront préciser pourquoi ils ne peuvent agir par eux-mêmes (les Nains s'en tiendront simplement à l'histoire de la beuverie et de l'incendie).

- Une victoire remportée peut-être un peu trop facilement contre certains adversaires (comme le griffon, par exemple) et le

peu de blessures reçues lors des échauffourées devraient également leur mettre la puce à l'oreille.

N'oubliez toutefois pas que les Chevaliers des Tempêtes — qui ne connaissent rien de l'Irlande bouleversée par l'arrivée du royaume d'Aysle — auront quand même besoin des Nains comme guides pour se rendre jusqu'à Dublin.

Dublin

Erbehard et ses sbires laisseront les Chevaliers dans la banlieue de Dublin et iront s'installer dans un petit hôtel minable, en attendant avec impatience que leurs dupes accomplissent leur mission à leur place.

Profitez de l'occasion pour proposer une petite visite de Dublin aux personnages. Ils pourront en outre mener une petite enquête sur les Nains, pour peu que leurs soupçons aient été éveillés.

Il sera difficile d'approcher du Trinity College, qui est fortement gardé. Mais si les Chevaliers des Tempêtes font preuve d'un peu de persuasion, il pourront sans trop de difficulté rencontrer un lieutenant chargé de la protection des lieux. Le fait d'envisager de déplacer le Livre de Kells provoquera chez lui (ou chez n'importe quel membre de l'IRA) immédiatement une vive réaction : il expliquera alors ce qu'est un point inflexible, neutralisant ainsi le piège dans lequel les personnages auront failli tomber.

Si les héros décident de s'acquitter de la mission d'Erbehard, ils devront planifier une effraction nocturne, avec toutes les précautions que cela suppose. Selon la direction que vous voudrez donner à votre campagne, libre à vous de les laisser ou non réussir dans leur entreprise, une catastrophe pouvant éventuellement produire des développements intéressants...

Si les Chevaliers s'emparent du Livre, les axiomes d'Aysle envahiront le Trinity College, qui deviendra aussitôt une zone dominante du royaume envahisseur. Les personnages constateront rapidement leur méprise ! Il va de soi qu'Erbehard et sa bande auront disparu depuis longtemps lorsque la supercherie sera découverte.

Si le groupe soupçonne un piège, ne fait rien ou prévient les autorités, Erbehard sera obligé d'intervenir personnellement. Il conviendra alors de protéger le Livre lors de l'attaque nocturne des Nains qui surviendra trois jours après leur arrivée à Dublin.

Fandor a indiqué un lieu de rendez-vous où le groupe sera susceptible de rencontrer Sean O'Braonáin : un pub fameux où se tiennent tous les soirs des concours de

"darts" (fléchettes) et où l'on peut encore trouver de la bière Guinness "d'avant l'invasion"... Pour reconnaître Sean, il suffira d'attendre la fin d'un concours : c'est toujours lui le meilleur ! Après un échange de quelques mots autour d'un bon verre de bière rousse et la mention du nom réel de Fandor (Eric Dautrey), l'Irlandais deviendra très amical. La conclusion de la mission ne posera à partir de cet instant pas la moindre difficulté et Ciaran Donnelly — un expert en explosif choisi par l'IRA — rejoindra les Chevaliers à Dublin cinq jours plus tard. Ce qui laisse amplement le temps aux héros, dupés ou non, de régler le problème des Nains de la Maison Vareth.

Le retour vers la Cyberpapauté

Le voyage de retour pourra se dérouler sans la moindre anicroche si vous souhaitez conclure rapidement le scénario, ou être émaillé de diverses péripéties (rencontre de lutins farceurs, confrontation avec les forces des Ténèbres, etc.). L'IRA fournira une embarcation qui déposera les personnages à Morlaix où ils auront la possibilité de s'occuper du traître Yann.

Si vous avez envie d'une dose d'action supplémentaire, arrangez-vous pour que le trajet jusqu'à Chartres ne soit pas qu'une partie de plaisir. N'oubliez pas que la Police de l'Eglise et les Cyberprêtres sont omniprésents et que la population paranoïaque est souvent assez fanatisée pour poser nombre de problèmes. Vous trouverez là matière à créer de nombreux incidents de parcours...



Erbehard

AE/13

LE COURRIER

Parmi toutes les questions que vous nous avez posées concernant Torg, nous avons sélectionné quelques lettres particulièrement représentatives.

Michel Auzas - Limoges

Les loups-garous subissent-ils des dommages autres que des points de choc de créatures originaires d'Orrorsh, comme les vampires ? Combien de temps faut-il à un loup-garou pour se transformer ?

Réponse :

Un loup-garou encaisse des dommages supérieurs aux points de choc uniquement lorsqu'il est attaqué avec une arme en argent ou par la magie. Les Orrorshiens ne bénéficient d'aucun avantage particulier. Il faut un round à un lycanthrope pour se transformer.

Sébastien Raulin - Orléans

Les personnages des joueurs originaires du Japon Technologique savent-ils que la Société Kanawa est dirigée par un Seigneur ?

Réponse :

Certains le savent, comme les personnages qui proviennent du cosm de 3327 et qui ont "immigré". D'autres peuvent avoir conçu de forts soupçons à ce sujet, comme les Fils du Vent ou les Yakuza, une fois qu'ils ont compris que quelque chose d'étrange se passe en Asie et que la Société Kanawa a sans doute sa part de responsabilité à ce niveau. Mais ils ne savent toutefois pas forcément que "Ryuchi Kanwa" est un Seigneur.

Patrick Naddeo - Paris

Est-il possible pour un personnage qui n'est pas originaire de la Cyberpapauté de recevoir des implants cybernétiques ? Devra-t-il alors former un lien quand il se trouve dans d'autres royaumes ?

Réponse :

Cela est parfaitement possible. Un sorcier ayslien, par exemple, pourra utiliser des implants cybernétiques et donner alors naissance à une contradiction de Cas Un. L'utilisation de tels implants dans un autre royaume que la Cyberpapauté créera une contradiction de Cas Quatre.

Christian Pryn - Eymoutiers
Est-ce qu'une carte d'intrigue secondaire qui n'a pas été jouée peut être échangée contre une Possibilité à la fin d'une aventure, ou seulement durant celle-ci ?

Réponse :

Quand un joueur pose sur la table une carte d'intrigue secondaire, il doit la jouer ou la mettre immédiatement dans le talon. Il est en effet impossible de conserver des cartes d'intrigues secondaires pour gagner des Possibilités à la fin d'une aventure.

Jean-Michel Buron - Saint-Maixent

Si un mage ayslien lance un sort sur un personnage de la Terre Pure, ce sort se terminera-t-il si le Terrien se déconnecte, si le mage se déconnecte, ou ignorera-t-il tout simplement la déconnexion ? Sinon, ses effets reprendront-ils après une reconnexion ?

Réponse :

Tout cela dépend du sort. S'il s'agit d'un sort focalisé sur le Terrien, alors il se dissipera lorsque celui-ci se déconnectera... si le sort en question provoque une contradiction. Dans ce cas, l'état du mage (connecté, déconnecté ou mort) n'aura aucune importance ; l'efficacité du sort sera conditionnée par la cible.

S'il ne s'agit pas d'un sort focalisé, alors la situation sera inversée. Une déconnexion du

Terrien ne l'affectera pas, le mage en étant le catalyseur. Si celui-ci se déconnecte, le sort cessera instantanément.

La Première Loi Éternelle accepte toujours la destruction, mais jamais la création. Si un sort a été annulé par une déconnexion, ses effets seront définitivement achetés.

Jean Corlet - Josselin

Comment fait-on la différence entre un Edeinos mâle et un Edeinos femelle.

Réponse :

En étant très prudent...

Marie-Noëlle Staines - Pont-à-Mousson

Les armes-laser peuvent-elles détruire un vampire ? Après tout, un rayon laser est de la lumière concentrée...

Réponse :

La tradition veut que les vampires soient vulnérables à la lumière du soleil... un type de lumière très particulier ! Ces créatures ne sont donc pas forcément vulnérables aux lasers. Il faut par ailleurs garder à l'esprit que les vampires d'Orrorsh ne sont pas des "vampires traditionnels". Dans ce royaume, en effet, tous ne sont pas sensibles à la lumière solaire, et certains peuvent même développer une résistance aux armes à énergie.

François Matillon - Dieppe
Un fragment d'éternité doit-il être présent pour que le détenteur de son pouvoir puisse l'utiliser ? Que se passe-t-il une fois qu'un fragment d'éternité est vidé de ses Possibilités ?

Réponse :

Lorsque le groupe a trouvé et "acheté" le pouvoir du fragment en question, il n'est absolument pas nécessaire que ce dernier soit présent au moment de son invocation.

La plupart des fragments d'éternité possèdent un grand nombre de Possibilités. Les vider est obligatoirement un processus extrêmement long. Néanmoins, une fois vidés, il sera impossible d'en absorber des Possibilités ou de les utiliser pour améliorer des compétences. Les groupes qui ont acheté leurs pouvoirs pourront toujours les utiliser et d'autres groupes auront même la possibilité d'acheter ces mêmes pouvoirs par la suite.

Franck Lavillate - Aix-en-Provence

Que se passe-t-il si une personne est transformée lors d'une tempête de réalité invoquée. Devient-elle un Norm ? A quelle réalité se conforme-t-elle ? Que se passe-t-il si deux habitants du même cosm invoquent une tempête de réalité pour se combattre ?

Réponse :

Un personnage qui est transformé par une tempête de réalité invoquée est dépouillé de ses Possibilités, mais il reste néanmoins capable de se recharger. Il y a deux façons pour que ce cas survienne :

- perdre tous les adds de la compétence réalité pendant la tempête ;

- être victime d'un résultat transformation sur la Table des Résultats des Tempêtes (dans ce cas, le personnage garde ses adds de réalité).

Un personnage transformé se conforme à la réalité du vainqueur, mais il n'est pas obligatoire qu'il soit modifié physiquement. Deux personnages d'un même cosm ne peuvent pas invoquer une tempête de réalité pour se combattre.

STAR WARS DARK VADOR A T-IL DU SEX APPEAL ?

Muriel Ballotti (Marseille), une fan de Star Wars, nous a écrit pour nous faire connaître la passion qu'elle éprouve pour Dark Vador. Voici quelques passages de sa lettre qui mettent en valeur les raisons de cet "étrange" attachement...

Au risque de choquer, je n'apprécie guère Luke Skywalker, qui me paraît une caricature du "héros parfait qui lutte sempiternellement contre les méchants". Pourquoi je préfère Vador ?

- Tout d'abord parce que c'est un être maléfique très particulier, aussi bien au plan physique que mental. Un homme de 2m 02 portant une cape, un casque et une armure noire ne passe forcément pas inaperçu !

- Ensuite parce que le Seigneur du Sith possède une véritable profondeur psychologique, contrairement à Leia Organa qui est un simple stéréotype.

- Il faut également reconnaître que le Sombre Seigneur extériorise un peu les mauvais penchants que nous possédons tous. Quoique rongé par le Côté Obscur, il maîtrise néanmoins celui-ci au point de se comporter comme une sorte de "paladin noir" doté d'un relatif sens de l'honneur.

- Il possède en outre une certaine sagesse, voire une sagesse certaine. Même s'il a choisi de laisser libre cours à ses bas instincts — colère, haine, etc. — qu'il le veuille ou non, il reste Anakin Skywalker avec son infime parcelle de bonté que l'Empereur n'a pu étouffer.

- Enfin, son attachement à son fils donne le sentiment qu'il y a bien un être humain sous son armure froide et noire.

Je ne veux convaincre personne d'aimer Dark Vador (ce serait courtoiser le Côté Obscur !). Je présente simplement mon point de vue sur cet homme vraiment particulier : un véritable Chevalier Jedi maléfique, mort en héros après être redevenu celui qu'il avait été.

L'Esprit-Serpent

un scénario pour Warhammer

PAR PATRICK LECLERCQ

Cette aventure, que vous devrez développer vous-même en fonction de votre campagne, est prévue pour quatre ou cinq personnages de niveau moyen, dont au moins un forestier, qui vont avoir l'occasion de naviguer sur le Reik, de visiter une fête paysanne, de rechercher un cheval sacré dans un marais sinistre et... d'affronter d'étranges créatures humanoïdes, ainsi que plusieurs groupes de mercenaires qui poursuivent le même but qu'eux.



Un peu de géographie

Le Bas Reik est un endroit particulier où une partie du puissant cours d'eau se perd dans un vaste marécage s'étendant sur des centaines de kilomètres carrés. Située à proximité du marais et construite sur une petite île, Rüdesheim est une cité de faible importance qui survit en commerçant avec les navires de passage. Quelques petites fermes fortifiées fournissent aux autochtones leurs denrées de première nécessité.

Dans les temps anciens, les premiers colons arrivés dans la région ont conclu un pacte d'amitié avec l'Esprit-Serpent, un puissant esprit aquatique qui règne sur le Bas Reik depuis que le monde existe. Tous les ans, leurs descendants renouent symboliquement cet accord en offrant un superbe étalon à leur protecteur. Ce sacrifice rituel est l'occasion d'une grande fête populaire : le Renouveau du Pacte.

Là où tout commence

L'automne est une belle saison... mais elle est un peu froide, c'est la raison pour laquelle, plutôt que de s'abîmer dans la contemplation des étoiles, les personnages ont préféré passer leurs soirées à dépenser quelque argent dans une taverne mal famée de Marienburg. Malheureusement, une petite bagarre amicale avec des bûcherons éméchés leur vaut d'être jetés en prison pour la nuit. Là, ils ont la désagréable surprise de rencontrer Hanz, dit "La Déveine", une vieille connaissance qu'ils auraient bien aimé ne pas revoir de sitôt. Réputé pour sa malchance proverbiale, Hanz a été emprisonné à la suite d'un stupide malentendu qui l'a opposé à un marchand. Il est très heureux de retrouver des amis, d'autant plus que plusieurs prisonniers excédés par ses maladresses continuelles paraissent décidés à le passer à tabac. Quelques jours plus tard, ayant fini de purger leur peine, Hanz et les PJ sont libérés. La Déveine, craignant de se retrouver seul, décide alors de se coller aux basques des aventuriers...

Note pour le MJ : vous l'avez compris, la rencontre avec Hanz peut donner lieu à quelques événements amusants (bagarre avec les bûcherons, les prisonniers, les geôliers, etc.) qui vous permettront de "chauffer" un peu vos joueurs. Alors ne vous en privez pas !

Pour s'attirer les bonnes grâces de ses "chers amis", Hanz va leur raconter une histoire qui lui est arrivée dans sa prime jeunesse, à l'époque où il travaillait pour un riche marchand...

Un jour, une caravane partie de Parravon, en Bretonnie, avec une fabuleuse cargaison d'objets précieux, fut prise dans une tempête de neige et complètement anéantie alors qu'elle traversait discrètement les Montagnes Grises. Hanz fut le seul survivant du désastre. Il réussit à se protéger des chutes de neige en s'abritant dans une petite grotte découverte par miracle, avant d'errer misérablement dans la montagne pendant plusieurs semaines jusqu'à ce que des mineurs le découvrent à moitié mort de faim. Il éprouva ensuite une profonde aversion pour les montagnes et la vie de commerçant, ce qui le poussa à embrasser la profession de voleur et à limiter ses activités aux cités.

Si les aventuriers, alléchés par la description du chargement de la caravane, s'intéressent à son histoire (ce qui est à espérer !), Hanz expliquera qu'il envisage bien d'aller un jour récupérer le "trésor" afin de s'assurer une vieillesse heureuse. Mais... bon... pour l'instant il n'est pas vraiment décidé, et puis il déteste la montagne, alors...

Gageons que ses compagnons sauront trouver des arguments qui le feront changer d'avis !

Un long voyage

Fouiller une région montagneuse et sauvage à la recherche des restes d'une ancienne caravane est de toute évidence une entreprise de longue haleine. La meilleure marche à suivre consiste à profiter de l'automne pour se rendre dans les parages de la zone de recherche, afin de passer tranquillement l'hiver dans un village ou une petite bourgade. Le printemps venu, il sera bien assez tôt de commencer les recherches.

Malgré l'aversion viscérale qu'éprouve Hanz pour tout ce qui ressemble à de l'eau, naviguer sur le Reik est la meilleure manière de se rendre dans le Reikland à partir de Marienburg. (Note : le supplément *Mort sur le Reik* détaille la vie fluviale et les différents moyens de transport naval). La rapidité et le confort du voyage dépendront des moyens financiers des personnages et de leur débrouillardise. Ils peuvent ainsi se faire engager comme gardes du corps d'un marchand afin de rentabiliser leur périple.

Le voyage va se dérouler paisiblement dans un premier temps... malgré les plaintes continuelles de Hanz qui ne supporte pas les bateaux, triche aux dés aussi souvent qu'il en a la possibilité et ne peut s'empêcher de commettre quelques menus larcins quand il en a l'occasion. A l'instar des autres navires qui traversent le Bas Reik en cette période de l'année, celui qui transporte les personnages va s'arrêter à

Rüdesheim, car son capitaine ne veut à aucun prix manquer les réjouissances qui accompagnent la cérémonie du Renouvellement du Pacte. Voilà une bonne occasion de prendre un peu de repos et de calmer les nerfs de Hanz, qui devient de plus en plus nerveux à mesure que la troupe se rapproche des premières chaînes montagneuses.

Le renouvellement du Pacte

Les festivités ont lieu à l'intérieur des murailles de Rüdesheim et sont d'une splendeur sans cesse renouvelée : grandes tentes bigarrées, chanteurs des rues aux voix d'or, attractions diverses plus surprenantes les unes que les autres, etc. Les habitants de la cité s'emploient longtemps à l'avance à préparer les réjouissances ; les hommes se chargent d'imaginer les spectacles, tandis que les enfants doivent chercher des œufs de serpents et les femmes coudre les somptueux costumes des participants, tout en n'oubliant pas de distiller les boissons alcoolisées dont il sera fait une grande consommation.

La cérémonie a attiré une foule nombreuse. Les visiteurs, qui viennent parfois de très loin, sont souvent surpris par l'abondance des motifs reptiliens dessinés sur le sol et les tentes, ainsi que par les petits serpents vivants (inoffensifs) que portent les femmes et les hommes comme s'il s'agissait de vulgaires bijoux. Le "clou" de la fête reste néanmoins un vaste dais tendu de velours pourpre, religieusement protégé par des gardes armés jusqu'aux dents, qui abrite le magnifique étalon couleur de jais qui doit être offert à l'Esprit-Serpent à l'issue de la fête. Comme toujours en pareille occasion, divers incidents viennent régulièrement perturber les festivités : bagarres d'ivrognes, arrestation mouvementée d'un voleur, dispute entre forains, règlements de comptes entre vieux ennemis, etc.

Les épreuves "sportives" organisées pour la cérémonie remportent un grand succès — particulièrement les compétitions de bras de fer, les combats de boxe et le tir à l'arc — et les paris sur les courses de chiens constituent la distraction la plus populaire. Les divertissements les plus surprenants sont toutefois les jeux du Chasse-Rat et de la Main Rapide, qui sont directement liés au mythe de l'Esprit-Serpent...

Le jeu du Chasse-Rat consiste à lâcher plusieurs serpents parmi un groupe de gros rats combattifs afin de voir lequel est le meilleur chasseur. Le "champ de bataille" est un petit enclos de quelques mètres de diamètre et les concurrents sont identifiés par des bandes de couleur. L'instinct de

chasse des reptiles est décuplé par une drogue tirée d'une plante aquatique, de manière à ce qu'ils attaquent plusieurs proies les uns après les autres. Certains amateurs cherchent leurs champions dans la nature, tandis que d'autres font des élevages et croisent les spécimens les plus agressifs. Un affrontement entre reptiles réputés peut donner lieu à des paris importants, atteignant parfois plusieurs centaines de CO. On raconte même qu'un jour un éleveur a perdu plusieurs milliers de CO — toute sa fortune — sur un pari hasardeux.

Plus connu dans la région sous le nom de "jeu de cinglé", la Main Rapide est une épreuve de dextérité où le participant doit attraper un serpent à main nue. Les reptiles utilisés pour le jeu ne sont pas mortels, mais leurs morsures sont extrêmement douloureuses. Contrairement au Chasse-Rat, il ne s'agit pas d'un jeu d'argent. Celui qui attrape beaucoup de serpents sans se faire mordre étant considéré comme béni par l'Esprit-Serpent, les jeunes hommes se lancent souvent des défis insensés afin de se mettre en valeur aux yeux des demoiselles qu'ils convoitent. Les plus téméraires n'hésitent pas — afin de rendre leur performance plus impressionnante — à boire de grandes lampées d'alcool entre chaque épreuve. (Note : les affrontements entre joueurs et reptiles sont réglés comme des combats ordinaires ; le premier à réussir son jet d'attaque gagne).

Note pour le MJ : vous l'avez compris, les réjouissances du Renouvellement du Pacte ont de quoi déjouer vos joueurs les plus impatientes... en attendant d'autres épisodes plus périlleux. Laissez les aventuriers agir à leur guise et improvisez.

Hanz s'esquive

Alors que les PJ profitent de la fête, un cri d'horreur retentit : Heidelinde, fille d'un petit marchand, vient de s'apercevoir que Targh, son gros serpent de combat à la morsure mortelle, s'est faufilé hors de son panier en osier. La nouvelle provoque aussitôt une bousculade et les personnages sont séparés pendant quelques instants les uns des autres. (Note : évidemment, si le reptile est retrouvé sans dommages et ramené à sa propriétaire, celle-ci sera reconnaissante... dans la limite de ses moyens).

Profitant du tumulte, Hanz s'esquive discrètement... tout en dérochant la bourse d'un ou deux personnages. En temps normal, il serait facile de repérer un étranger dans Rüdesheim, une agglomération dont la population ne dépasse pas les 2 000 âmes. Hélas pour les PJ, la cérémonie du Renouvellement du Pacte attire toujours plus d'un millier de visiteurs, ce qui complique singulièrement les recherches...

Profil type d'un serpent :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

sans compter que le fugitif peut, s'il le désire, fuir par le fleuve en "empruntant" un bateau. Les autorités de la cité, trop occupées par les festivités, ne peuvent aider les personnages à trouver le voleur et les auberges de la ville sont bondées depuis plusieurs jours. Les aventuriers n'ont plus qu'à parcourir Rüdesheim en tous sens dans l'espoir de retrouver leur indécrottable compagnon.

Une tempête soudaine

Cela fait maintenant deux heures qu'il fait nuit et voilà qu'un déluge d'eau et des trombes de vent s'abattent sur la petite ville, éteignant les feux, emportant les tentes, détruisant les constructions légères et provoquant une panique généralisée (Note : nul doute que vos intrépides aventuriers auront à cœur de sauver les individus bloqués sous des piles de débris). La tempête va encore poursuivre son œuvre de destruction pendant une vingtaine de minutes, avant de s'apaiser aussi vite qu'elle a commencé, laissant un spectacle de désolation.

Plusieurs pillards, qui ont tenté de profiter de la confusion pour se remplir les poches, sont pendus sur le champ par la milice de Rüdesheim. Au petit matin, des crieurs publics annoncent que par respect pour l'Esprit-Serpent, le Renouvellement du Pacte est retardé de deux jours, le temps que la ville prenne quelques dispositions urgentes dont la nature n'est pas précisée.

En fait, l'étalon noir promis à l'Esprit-Serpent a disparu pendant la tempête et les autorités ont reculé la date de la cérémonie, espérant ainsi avoir le temps de retrouver l'animal.

Note pour le MJ : après être resté inactif pendant plus d'un siècle, l'Esprit du Marais vient de relancer la querelle qui l'oppose à l'Esprit-Serpent en envoyant une tempête sur Rüdesheim. Un groupe d'Hommes des Marais a alors tiré parti de la confusion et de l'obscurité pour s'emparer de l'étalon sacré, dans le but de briser l'alliance conclue entre les hommes et l'Esprit-Serpent...

Mission de sauvetage

Les navires amarrés dans le port ayant été endommagés par la tempête et nécessitant plusieurs jours de réparation, leurs

Les Protagonistes

Les bûcherons éméchés

Des forestiers stupides qui viennent en ville une fois par an pour y vendre leur bois. Leur grand plaisir est de provoquer quelques "bonnes bagarres" dans toutes les tavernes qu'ils fréquentent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	30	4	4	8	30	1	39	29	29	29	29	29

Hanz La Déveine, voleur (tire-laine)

Petit, mélancolique, le teint blafard, âgé d'une trentaine d'années et toujours vêtu de couleurs sombres, Hanz exerce la peu honorable profession de voleur qu'il pratique avec une obstination maladroite. S'il lui arrive sans cesse de petits désagréments dus à la malchance, lorsque sa vie est en danger, il bénéficie toujours d'une chance incroyable. Conteux inépuisable, il ne cesse de s'étaler sur des épisodes — souvent complètement imaginaires — de sa vie aventureuse. A la longue, ses compagnons d'infortune finiront pas connaître par cœur les récits de "Hanz et le Dragon", "Hanz contre le Démon aux Mille Têtes", "Hanz et le Trésor des Rois Nains", etc..

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	31	3	3	8	45	1	47	29	34	33	27	38

Les compagnons de cellule de Hanz

Les compagnons de cellule de Hanz sont tous de petits délinquants : marins arrêtés pour ivresse, voleurs à la sauvette, clients n'ayant pas acquitté leur note d'auberge, bagarreurs, etc.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	30	4	3	7	35	1	36	35	31	34	28	29

Heidelaine, fille de marchand

Brune de 19 ans aux joues rouges, Heidelaine est un joli brin de fille qui aime danser avec les jeunes gens et désire par-dessus tout épouser un riche marchand afin de satisfaire aux désirs de son père.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	6	30	1	30	31	33	28	30	38

passagers sont provisoirement installés en ville. C'est ainsi que vers midi, les aventuriers se retrouvent logés dans la prison

municipale et découvrent Hanz, paisiblement endormi dans une cellule. Complètement ivre et ayant perdu la totalité de l'argent volé en pariant sur des courses de chiens, il a eu le tort de frapper un joueur en l'accusant d'être un tricheur ce qui lui a valu de passer la nuit dans les geôles.

Alors que les personnages s'expliquent avec leur compagnon, Gunther Freidrich, un officier de la milice, les interrompt et leur propose d'effectuer une mission bien rémunérée pour le compte de la ville. S'ils sont intéressés, ils doivent se rendre à l'auberge de l'Arbre Gris, située dans le quartier riche de Rüdesheim, juste à côté de la mairie.

Installée dans une vieille demeure sans étage, la taverne de l'Arbre Gris est constituée d'une unique grande salle. Avec leurs armes et leur air soupçonneux, les clients de l'estaminet font plus penser à d'anciens mercenaires qu'à d'honnêtes buveurs de bières. (Note : certains ennemis intimes des aventuriers peuvent très bien se trouver ici, puisque les miliciens ont fait la même proposition à tous les groupes paraissant en mesure de se battre).

Les partis en présence sont une bande d'une dizaine de chasseurs de loups, bruyant ramassis de brutes vêtues de cuir et portant à la ceinture des têtes de gobelins momifiées ; "les Dragons Rouges", une compagnie de six mercenaires en cottes de mailles ; un groupe hétéroclite, composé de deux hommes d'arme, d'un vieil homme vêtu de gris, d'un enfant d'une dizaine d'années et d'une jeune femme portant un manteau également gris cachant mal une longue épée ; ainsi que deux groupes de soldats portant les couleurs de villes voisines.

Dieter, un homme gras et court sur pattes, distribue de la bière, du vin, du pain et une excellente soupe chaude à toutes les personnes présentes. Si quelqu'un lui pose une question sur la raison de sa prévenance, il répond qu'il s'agit d'un cadeau de la ville de Rüdesheim. Une dizaine de miliciens armés d'arbalètes attendent au dehors, prêts à intervenir s'il se produit le moindre désordre.

Une demi-heure s'écoule avant qu'Herman Dampfer, un grand homme corpulent et chauve qui occupe la fonction de bourgmestre de Rüdesheim, entre dans la taverne en compagnie de trois hommes d'arme. Il s'installe sur une grande chaise, de manière à dominer l'assistance, et commence à expliquer que l'étalon sacré a été volé et qu'il offre une récompense de 1.000 CO à ceux qui lui ramèneront le cheval avant deux jours. Les ravisseurs, quels qu'ils soient, viennent certainement du marais proche. En entendant ces propos, les soldats des villes

voisines se lèvent brusquement et quittent la pièce, car ils n'ont aucune envie d'affronter les Hommes des Marais. Si quelqu'un pose des questions à leur sujet, Herman avouera à contrecœur qu'il ne s'agit pas de créatures humaines, mais de monstres terrifiants qui vivent la nuit et ont été les ennemis voués de la cité depuis sa création. Si les habitants de Rüdesheim sont prêts à défendre leur ville, pour rien au monde ils ne voudraient aller dans les Marais qu'ils surnomment parfois les "Marais de l'Horreur".

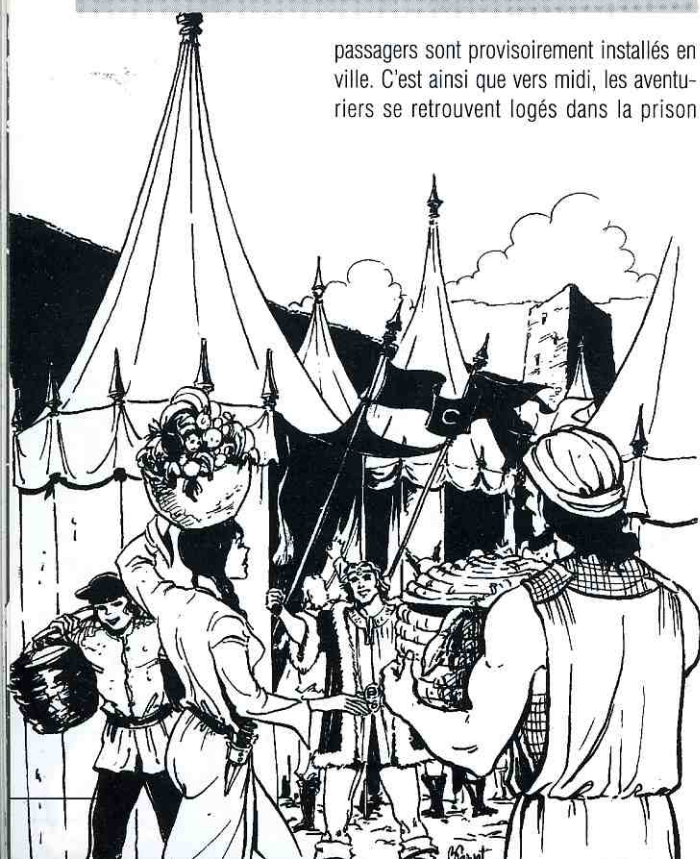
Cette histoire paraît beaucoup amuser les chasseurs, qui promettent, hilares, de ramener l'étalon avant demain... avec en prime les têtes de quelques monstres des marais.

Si l'un des PJ propose une alliance à un autre groupe, les chasseurs se moqueront de sa lâcheté, les mercenaires refuseront poliment, tandis que Vera — la jeune femme qui semble commander le troisième groupe — expliquera que ses compagnons se débrouilleront très bien tout seuls pour partager la récompense. Elle peut toutefois changer d'avis si un personnage d'origine noble lui présente des arguments convainquants (à l'appréciation du MJ).

Le départ vers les marais

La traversée des marais nécessite de franchir le fleuve... chose périlleuse quand on n'a pas de bateau. Qu'à cela ne tienne, la milice réquisitionne de petites embarcations de pêche et engage des marins désœuvrés pour les manœuvrer. Le grand départ a lieu deux heures après le repas de midi. Pour célébrer l'événement, les chasseurs de loups s'amuse à arroser leurs concurrents tout en les abreuvant d'insultes. L'un des rufians tombe soudain à l'eau sous les moqueries de ses compagnons... au moment même où l'un des personnages à l'esprit vif voit le vieil homme du groupe de Vera tracer rapidement une figure dans l'air.

Hanz — qui a insisté pour venir de peur de ne pas toucher sa part de la récompense — ne cesse de se lamenter, quand, soudain, de puissants remous secouent l'embarcation dans tous les sens. Malgré l'habileté du pilote, un des aventuriers tombe à l'eau et est entraîné au fond du fleuve par un tourbillon, se noyant sous les yeux de ses camarades. (Note : si quelqu'un se porte à son secours, le courant est si fort que le "sauveteur" parviendra tout juste à éviter d'être englouti à son tour). La tristesse au cœur, les PJ doivent se résoudre à poursuivre leur mission. (Note : l'emploi de points de Destin ne peut pas éviter la noyade).





Les Marais de l'Horreur

C'est avec une extrême prudence que le marin conduit le bateau jusqu'à une petite crique... où les aventuriers ont la surprise de retrouver leur compagnon noyé en train de dormir paisiblement sur la rive. Il est sauf, quoique trempé jusqu'aux os. Une fois réveillé, il se souvient juste d'être tombé à l'eau et d'avoir perdu connaissance alors que deux immenses yeux ophidiens le contemplaient. Détail étrange : son bras gauche est orné d'un petit bracelet d'écailles écarlates qu'il ne possédait pas auparavant. Ce bijou est impossible à enlever, bien qu'il n'émane de lui aucune trace de magie... aucune trace perceptible par un magicien, en tout cas. Un druide ou un prêtre de Taal sera néanmoins en mesure de déterminer que cet objet est lié à un puissant esprit de la nature...

Gigantesque bournier nauséabond où stagnent les eaux du Reik, les Marais de l'Horreur méritent bien leur surnom. Serpents de toutes tailles, scorpions, insectes venimeux, monstrueuses amibes et autres sangsues géantes grouillent dans cet endroit où les quelques rares fragments de terre ferme cachent bien souvent des sables mouvants, comme les personnages pourront s'en rendre rapidement compte. Les arbres ressemblent à des démons cauchemardesques et les plantes semblent toutes posséder des épines. Malgré l'atmosphère sinistre de ce lieu, des myriades d'oiseaux colorés remplissent l'air de leurs chants mélodieux. De loin en loin, les aventuriers peuvent remarquer des sortes de "chemins" visiblement créés par le passage de scorpions géants.

Le soir tombant, le porteur du bracelet va ressentir d'étranges picotements... juste avant qu'un Homme des Marais se laisse tomber sur le dernier membre du groupe. Grand, puissant et couvert d'une fourrure blanche, le monstre va attaquer en beuglant une sorte de lamentation rauque. La férocité du combat devrait convaincre les aventuriers qu'il est préférable d'éviter les confrontations avec ce genre de créature.

Une fois remis de leurs émotions, les PJ doivent encore dénicher un refuge pour la nuit, où les maîtres des marais ne pourront pas les trouver, d'autant que le porteur du bracelet d'écailles ressent toujours de légers picotements de mauvais augure. Un vieil arbre creux entouré de sables mouvants fera l'affaire.

Un concert de cris bizarres et de hurlements rauques va se poursuivre jusqu'à l'aube, tandis que des formes menaçantes et indistinctes se découpent de temps à autre dans la pénombre.

Au petit matin, les personnages, bien que toujours fatigués, reprennent la route pour profiter au maximum du jour qui commence. Vers midi, alors que le soleil est à son zénith, ils tombent sur les vestiges envahis par une végétation malade d'une antique cité.

Le porteur du bracelet éprouve de violentes démaigeaisons. Une approche précautionneuse peut alors permettre aux aventuriers de constater que les ruines sont pleines d'Hommes des Marais, mais que ceux-ci sont plongés dans un profond sommeil. Avec un minimum de prudence (il y a des sentinelles !), on peut parfaitement éviter de les réveiller.

Quelques heures d'exploration silencieuse suffisent pour découvrir une grande bâtisse, en meilleur état que le reste de la vieille cité. Elle abrite de nombreux

Les Protagonistes

Gunther Freidrich, officier de la milice (capitaine mercenaire)

Grand, massif, imposant, portant la moustache et âgé d'une quarantaine d'années, Gunther Freidrich est un soldat voué tout entier à la défense de sa ville.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	52	4	4	11	62	3	58	65	42	45	38	47

La milice de Rüdesheim

La région étant dangereuse, la milice de Rüdesheim ressemble plus à une petite armée qu'à une véritable milice urbaine. Ses membres sont bien entraînés, bien équipés et peuvent combattre aussi bien sur l'eau que sur terre. L'arme préférée des miliciens est l'arbalète.

Milicien type :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	46	4	3	8	45	2	32	30	31	32	34	36

Les chasseurs de loups (10)

Ces barbus hirsutes vêtus de peaux de loups sont passés maîtres dans les arts de l'embuscade et du tir à l'arc. Redoutables combattants dans la nature — leur environnement privilégié — ils méprisent les citadins. Lorsque les loups ne rapportent pas assez, ils n'hésitent pas à travailler pour les cités qui offrent des primes par tête de gobelins tués. Croc Sanglant est le "chef de la meute". Cette sombre brute, ignare et vicieuse, est — paradoxalement — le membre le plus civilisé du groupe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	53	5	3	9	48	1	33	29	28	35	38	23

Les mercenaires (6)

Les "Dragons Rouges" forment une petite unité de mercenaires bien équipée. Ils sont venus à Rüdesheim dans l'espoir d'être engagés dans la milice pour la durée de l'hiver. Comme ils viennent de passer deux ans à guerroyer pour le compte d'un noble des environs, ils aspirent à un peu de tranquillité.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	36	4	4	10	44	2	32	43	31	39	20	34

Vera von Dausfeld, noble

Petite blonde de 24 ans, Vera von Dausfeld est la fille du comte Dausfeld qui a été assassiné par son propre frère à cause d'une querelle d'héritage. Fuyant les assassins payés par son oncle, elle protège la vie de son jeune frère Helmut, qui est l'héritier légitime du comté de Dausfeld. Ses compagnons d'infortune sont Karl, l'ancien conseiller de son père (un magicien de niveau 2) et deux hommes d'armes fidèles à la mémoire de feu le comte von Dausfeld. Vera espère gagner suffisamment d'argent pour payer une troupe de mercenaires afin d'être en mesure de venger la mort de son père. Comme elle a été élevée à la dure, elle se bat très bien et compense son manque de muscles par une agilité exceptionnelle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	45	3	3	7	65	2	43	45	39	35	39	49

Helmut von Dausfeld, noble

Agé de seulement 11 ans, Helmut est l'héritier légitime du comté de Dausfeld. C'est un enfant débordant d'enthousiasme qui adore sa sœur et qui laissera couler quelques larmes lorsque celle-ci refusera de l'emmener dans les Marais. On peut d'ailleurs parier qu'il se débrouillera pour la rejoindre... au plus mauvais moment.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	20	34	2	2	5	33	1	33	10	36	15	11	34

Les Protagonistes

Karl d'Aldorf, magicien de niveau 2

Ancien conseiller du père de Vera et d'Helmut, Karl s'est juré de protéger les enfants de son ancien maître. Magicien de niveau 2, il essaie autant que possible de cacher ses pouvoirs magiques, mais n'hésitera pas à les utiliser lorsque le besoin s'en fera vraiment sentir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	35	3	3	8	52	1	42	43	58	41	46	29

Les hommes d'armes de Vera (2)

Gardes du corps de Vera et d'Helmut depuis leur plus tendre enfance, Klaus et Wolf sont prêts à mourir pour eux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	36	4	3	10	44	2	32	43	31	39	20	34

Les soldats présents dans la taverne (5 et 7) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	46	4	3	8	45	2	32	30	31	32	34	36

Dieter, tavernier :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	25	2	3	6	32	1	46	28	26	28	30	31

Herman Dampfer, bourgmestre du Rüdeshheim :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	32	30	3	3	7	30	1	35	62	53	46	37	45

Les Hommes des Marais

Trapus et recouverts d'une fourrure blanche, les Hommes des Marais sont des humanoïdes musculeux et répugnants, qui ne supportent pas les lumières trop vive. Ils parlent une langue rauque dont l'origine se perd dans la nuit des temps. La seule nourriture qu'ils supportent est le sang frais, qu'ils soutirent à leurs victimes à l'aide de leur bouche circulaire dotée d'une multitude de petites dents acérées. Une quantité minimum d'un litre de sang par jour leur est nécessaire pour subsister. Ils vénèrent l'Esprit des Marais, une créature gigantesque qui ressemble à une pieuvre et qui est l'ennemi voué de l'Esprit-Serpent.

D'une intelligence limitée, ils n'utilisent jamais d'armes. Leur force exceptionnelle et leur vision nocturne en font toutefois de formidables combattants. Ayant appris à se méfier des arcs et des arbalètes, ils n'aiment pas affronter les humains en face et préfèrent de beaucoup les embuscades aux batailles rangées. Leur stratégie préférée consiste à monter sur un arbre et à se laisser tomber sur un ennemi isolé. Un groupe de chasse typique est constitué d'une dizaine d'individus. Une fois qu'une de leur proie est réduite à l'impuissance, ils ont coutume de se réunir autour d'elle afin d'aspirer voluptueusement son sang.

Homme des marais type :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	32	6	4	12	42	1	33	10	10	38	26	-

Le bracelet d'écailles

Le bracelet d'écailles écarlates est un cadeau de l'Esprit-Serpent. Il possède plusieurs particularités, dont la faculté d'avertir son possesseur de la présence éventuelle d'Hommes des Marais. Aucun serpent, même affamé ou terrifié, n'attaquera jamais le porteur de ce bijou. Le revers de la médaille, c'est que ce bijou est aussi l'œil de l'Esprit-Serpent qui l'utilise pour observer ce que voit son porteur. Ce dernier a donc sans cesse l'impression d'être épié. Le bracelet ne peut être retiré que si l'Esprit-Serpent y consent.

Hommes des Marais, la statue d'une gigantesque pieuvre et, attaché devant la statue... l'étalon sacré qui semble attendre tranquillement qu'on vienne le chercher en mâchonnant un peu d'avoine.

L'arrivée inopinée des personnages va toutefois provoquer chez lui une grande frayeur et il se cabre aussitôt en hennissant frénétiquement. Seul le porteur du bracelet peut alors parvenir à le calmer, tandis que les horribles habitants velus de cet endroit, ameutés par le bruit, viennent voir ce qui se passe.

Note pour le MJ : l'idéal serait que les personnages parviennent à sortir de la bâtisse avant que toutes les issues ne soient bloquées par les Hommes des Marais. Si vous voulez faire monter le suspense, arrangez-vous pour qu'ils soient contraints de se forcer un passage. Lorsque les personnages prennent la poudre d'escampette, poursuivis par des Hommes des Marais handicapés par la lumière du jour, une nuée noire se forme au dessus du grand bâtiment et s'étend rapidement, cachant le soleil et obscurcissant les cieux.

Les PJ qui fuient désespérément voient la lumière décliner, tandis que des clameurs féroces retentissent partout autour d'eux. La nuée, telle une gigantesque pieuvre d'un noir menaçant, tend alors des tentacules fuligineux dans leur direction. Mais, soudain, une énorme gerbe d'eau jaillie du Reik prend la forme d'un gigantesque serpent et attaque la pieuvre obscure. Un combat titanesque s'engage aussitôt, au grand désespoir des Hommes des Marais qui mugissent en considérant avec effroi le ciel... oubliant les personnages qui peuvent profiter de l'occasion pour quitter le lieu de l'affrontement.

Un dernier combat

Dès leur première rencontre avec les Hommes des Marais, les chasseurs de loups ont préféré revenir vers les rives du fleuve afin d'y préparer une embuscade au cas où un groupe concurrent reviendrait avec l'étalon.

Les PJ ont toutes les chances de tomber dans ce piège qui les obligera à combattre une nouvelle fois. L'arrivée inopportune d'un nouveau groupe constitué par trois mercenaires survivants, du magicien Karl et de Vera compliquera encore la situation, d'autant que le bracelet se remettra à picoter faiblement, annonçant ainsi l'approche d'un groupe d'Hommes des Marais.

Quel que soit l'arrangement qu'ils concluront pour leur bien mutuel, les survivants du combat ne devront pas trop tarder avant de reprendre les embarcations de pêche et repartir vers Rüdeshheim. L'étalon fera quelques difficultés pour monter sur un bateau, mais il se calmera si le porteur du bracelet d'écailles s'occupe de lui.

A peine les barques commenceront-elles à s'éloigner du rivage, qu'une quarantaine d'Hommes des Marais arrivera sur la berge et poussera des hurlements de rage aussi longtemps que leurs ennemis resteront visibles.

Quand les barques arriveront au milieu du Reik, elles seront brutalement agitées par des vagues énormes. Ce phénomène se poursuivra jusqu'à ce que le porteur du bracelet jette son bijou — qu'il pourra enfin retirer — dans les flots.

Epilogue

A Rüdeshheim, les "héros" et le cheval sacré seront accueillis par une foule en liesse. Le conseil municipal sera tellement satisfait qu'il laissera les PJ conduire eux-mêmes l'étalon jusqu'au Reik afin de sceller le Renouvellement du Pacte. Comme le veut la tradition, le fier animal s'avancera tout seul dans l'eau et disparaîtra au milieu d'une gerbe d'écume. Les rescapés de l'expédition — les PJ et leurs alliés — devront ensuite se partager la récompense selon les arrangements prévus. Quelques jours plus tard, les Hommes des Marais rendus furieux par les événements, lanceront une série d'attaques nocturnes contre Rüdeshheim... mais c'est une autre histoire. ■



Coups de foudre surprises

On commence tout de suite très fort par du classé X — ou presque — sans décodeur... Ce n'est un secret pour personne : dans leur grande majorité, les joueurs de Blood Bowl sont des hommes (des vrais). Les seules exceptions notables étant les Valhalla Chorus, Pom Pom Girls des Asgard Ravens, qui jouèrent durant la grève des joueurs en 2477 et gagnèrent 5 matchs de suite.

Et en tant qu'hommes (dignes de ce nom), les joueurs sont forcément sensibles au charme féminin. Comme il n'est pas question de leur faire suivre des cures intensives de bromure qui pourraient nuire à leurs performances, il faut bien faire avec. Pourtant les désagréments découlant de cet inévitable "défaut" sont nombreux : dès qu'une spectatrice se fait un peu remarquer, non seulement toutes les caméras de Cabalvision se braquent sur elle, mais des hurlements de loups affamés fusent aussitôt du terrain. Certains joueurs commencent alors à se frapper la tête contre l'Astrogranit, à se gratter les oreilles avec le pied ou à acheter des fleurs au marchand de Hot Dog ; bref, ils éprouvent quasi instantanément tous les symptômes d'une intense passion amoureuse. Nous passerons sur les troisièmes, les quatrièmes, voire les cinquièmes mi-temps (pour ceux qui ont la santé), car si nous avons l'esprit large, même les bornes ont des limites qu'il s'agit de ne pas dépasser dans une publication aussi respectable que celle que vous tenez entre vos doigts fébriles.

Cet état de fait a toutefois donné des idées aux Coaches...

Au lieu d'envoyer des Assassins, qui causent souvent du désordre (cadavres divers, etc.), pourquoi ne pas employer de charmantes jeunes filles qui s'occuperaient *personnellement* des joueurs ? Cette tactique a pas mal d'avantages. Ainsi, même s'il y a des traces, personne ne peut s'en servir pour faire accuser le Coach de l'équipe adverse. De plus, l'effet sur les joueurs visés est temporaire ; ils sont certes morts de fatigue, mais au bout de quelques jours, tout finit par rentrer dans l'ordre.

Les jeunes filles en question — que nous appellerons par politesse des "Entraîneuses" — opèrent en toute discrétion, avec ou sans accessoires (filtre d'amour, fouet et bas résilles, costume de Mickey, démonte-pneus), et leur action produit des effets instantanés sur leurs victimes. Heureusement pour ces dernières, il existe des "jets de sauvegarde" !

Une entraîneuse de base coûte la modique somme de 1 000 Couronnes, alors qu'une entraîneuse de luxe (avec accessoires) coûte tout de même 2 000

Couronnes, mais alors quelle classe !... Evidemment, encore faut-il trouver une demoiselle correspondant aux critères de beauté propres à la race du joueur (attention aux zoophiles !).

Le Coach qui recourt aux services d'une Entraîneuse doit d'abord lancer 1D6 sur la Table d'Approche de l'Entraîneuse.

Table d'Approche de l'Entraîneuse

1D6	Approche
1-5	D'une démarche sensuelle et chaloupée, la merveilleuse créature dont émane un parfum aphrodisiaque s'approche de sa proie en la fixant droit dans les yeux...
6	D'une démarche sensuelle et chaloupée, la merveilleuse créature dont émane un parfum aphrodisiaque s'approche de sa proie en la fixant droit dans les yeux et traverse la rue au mauvais moment. Splat !

C'est ensuite qu'intervient le jet de sauvegarde permettant de déterminer si le joueur est réceptif aux avances de la donzelle, aussi charmante soit-elle (une chose difficile à juger quand on utilise des Entraîneuses Orcs...). Faites un jet sur la Table de Résistance du Joueur.

Table de Résistance du Joueur

1D6	Résistance
1	Trois solutions : 1) Le joueur a une conscience en béton ; 2) Il a bu et il ne s'est jamais vu quand il avait bu ; 3) L'Entraîneuse s'est tout bêtement trompée quant aux préférences sexuelles de la Star. Allez, ça peut arriver à tout le monde ! Le joueur ne subit aucune conséquence.
5-6	Roulez jeunesse ! Tournez manège ! Aaah, c'est beau la nature !

Si la séductrice parvient à ses fins, il vaut mieux jeter un voile pudique sur ce qui se déroule ensuite dans les alcôves privées ou dans les suites royales des palaces qui accueillent les joueurs (je sais que ça n'a aucun rapport, mais je signale que l'on reconnaît un bon hôtel au fait qu'il accepte que le joueur apporte son quatre heures et ce, sans augmenter le prix de la chambre). Intéressons-nous maintenant aux conséquences de ces ébats en lançant 2D6 sur la Table des Effets des Entraîneuses.

Table des Effets des Entraîneuses

2D6	Résultat
1-2	Ah bon, c'est tout ? Le joueur, assez blasé, va jouer son match

Des coups vicieux pour tous les goûts !

PAR G.E. RANNE

Que seraient les parties de Blood Bowl sans les Coups Vicieux dont on peut accabler son adversaire, histoire de se rappeler à son bon souvenir et de lui faire part de sa commisération — légèrement — hypocrite ("Ta Star est dans les choux ce matin ? Quel dommâââge !). Ceux détaillés dans le Compagnon de Blood Bowl étant conçus pour être joués durant le match, il nous a semblé intéressant de vous en proposer d'autres susceptibles d'être joués APRES le match... ou juste avant, à votre goût. Comme toujours, il s'agit de règles strictement optionnelles, et si vous ou l'un de vos collaborateurs étiez pris, le Département d'Etat nierait avoir eu connaissance, etc...

	comme si de rien n'était. L'Entraîneuse se repose...
3-7	Waouh ! Le joueur est content. Très ! Il reste béatement dans son lit le matin du match et ne peut donc pas jouer avec son équipe.
8-11	Raaaaah ! Le joueur est sur les genoux et les rotules, dans les choux et le potage, au septième ciel et ailleurs... mais ça ne l'empêche pas de remettre le couvert. Il rate le prochain match et le suivant (2 en tout).
12	Va-Va-Voum ! Et c'est parti ! Hop-là ! C'est que le début, d'accord, d'accord... Le joueur rate le prochain match, puis le suivant, avant de se reposer. Longtemps ! Il rate 3 matchs en tout.

L'Entraîneuse de luxe permet d'ajouter +1 au jet de dé d'Approche (le réussissant à tous coups) et +2 au jet de dés des Effets. C'est pour ça qu'elle coûte plus cher. Elle est mieux !

L'hôtel n'accepte pas les animaux, même tenus en laisse

Quoi de mieux qu'un moustique dans une chambre d'hôtel à la veille d'un match pour empêcher un joueur de dormir et d'être à son top le lendemain ? Plusieurs moustiques !!!

Les animaux utilisables pour ce genre de mission sont décrits selon un critère essentiel : leur prix d'achat. Celui-ci comprend les frais de déplacement et de dépôt dans la chambre du joueur. Le modificateur indiqué doit être employé lors du jet sur la Table Universelle des Animaux.

Animal	Prix en C	Modif
Moustique	10	+0
Moustiques (par 100)	100	+1
Cafards supersoniques	200	+2
Lapins sauvages	1 000	+3
Chats (plusieurs)	2 000	+4
Girafe	3 000	+5
Crocodile	4 000	+6
Tigre	5 000	+8

Actions des animaux

- **Moustique.** Cet insecte vicieux attaque seul, à la nuit tombée, quand ses innocentes victimes se reposent après une dure journée de labeur. Il plonge en piqué et plante sauvagement son dard dans l'oreille du joueur... ce qui a pour effet de le réveiller en sursaut. Ensuite, c'est l'Enfer ! Il s'approche, s'éloigne, revient sournoisement virevolter près du visage, repart, revient et ainsi de suite. Comment dormir dans ces conditions ?! Le joueur est obligé de se lever pour allumer la lumière et essayer de transformer le moustique en peinture moderne sur le mur d'en face... une tâche moins évidente qu'il n'y paraît de prime abord.

- **100 moustiques.** Là, c'est un peu de l'acharnement thérapeutique. Ces ignobles bestioles attaquent en masse, comme des fans de Patriiick confrontées à leur idole. Inutiles d'essayer de les calmer et de les scotcher au mur, c'est matériellement impossible. Le joueur attaqué n'a qu'une solution : aller dormir au fond de sa baignoire (remplie) et respirer à l'aide d'une paille. C'est dans ce cas que le crocodile devient vraiment intéressant !

- **Cafards supersoniques.** Certains cryptozoologues ont découvert un rapport très intéressant entre la vitesse des cafards et

leur taille. Plus ils sont gros, plus ils courent vite ! Alors imaginez des cafards de la taille de votre pouce, même si vous avez de petites mains, il y a de quoi frémir, non ? Remarquez, c'est sympa un cafard, et surtout très affectueux. Particulièrement quand ça gambade au plafond avant de se laisser tomber sur vous pour vous faire un câlin avant de filer à la vitesse grand V. Aussitôt réveillé, le joueur attaqué aura beau chercher partout, la répugnante bestiole ne sera plus là, car elle aura depuis longtemps passé le mur du son ! Et ce petit manège se répétera ensuite pendant des heures...

- **Lapins.** Avec ces animaux, c'est une autre histoire... Il s'agit d'une race particulière, propre au Reik, qui se reproduit normalement (enfin, comme tout lapin qui se respecte), mais dont les petits naissent instantanément par parthénogenèse, exactement comme des Gremlins. Ce qui fait qu'en à peine quelques heures, connaissant la forme légendaire de ces petites bêtes, la chambre d'hôtel, puis l'hôtel lui-même, seront remplis d'adorables petits lapins mignons, mignons, mignons... mais très envahissants.

- **Chats.** Il suffit de glisser plusieurs mâles combattifs et une femelle en chaleur dans la chambre, pour que celle-ci soit transformée en champ de bataille (la chambre, pas la femelle !). Et je ne souhaite à personne d'essayer de séparer des chats qui se battent...

- **Girafe.** Je sais. Vous êtes déjà en train de vous dire "Il va encore nous sortir une girafe mutante, carnivore et très méchante". Mais non, vous n'y êtes pas du tout ! La girafe en question est très gentille et très affectueuse. Elle a un gros besoin d'amouuuuuur ! Elle va donc se coller au joueur et le suivre partout... même sous la douche. Le problème, c'est qu'un animal de cette taille ne tiendra jamais dans la salle de bain. A force d'essayer de se caser à l'intérieur, elle coïncera le joueur juste sous le pommeau de douche qui, toute la nuit, fera plic, plic, plic...

- **Crocodile.** Particulièrement efficace lorsqu'il est employé avec les moustiques, il ne peut être utilisé que dans les hôtels disposant de baignoires. Il suffit alors de préparer un bain moussant, de dissimuler le croco sous la mousse et le tour est joué. Quand le joueur se jettera dans le bain après l'effort, il comprendra vite sa douleur ! Pas longtemps, d'accord, mais quand même...

- **Tigre.** Le Top du Top. Avec lui pas de problème, surtout quand une suite impériale est équipée d'un canapé jaune à rayures noires. Le joueur s'étendra sur le canapé en question, caressera le doux velours des accoudoirs, s'étonnera du ronronnement continu qu'il percevra et terminera quelques secondes plus tard accroché aux

tentures... avant de se rappeler subitement que les tigres, eux aussi, savent grimper aux rideaux.

Une fois payé le prix de l'animal, le Coach du joueur visé doit lancer 2D6, ajouter le modificateur correspondant à l'animal concerné et constater le résultat produit sur la Table Universelle des Animaux.

Table Universelle des Animaux

Total	Résultat
1-8	Le joueur ne s'aperçoit de rien, il se couche et se réveille le lendemain matin, frais et dispos, prêt à jouer le meilleur match de sa carrière. Il y a de quoi rager !
9-14	Le joueur dort mal. Il se rend au match avec de grosses cernes sous les yeux, un teint livide et des mouvements saccadés. Bref, ce n'est pas la grande forme. Son Coach a alors le choix entre ne pas le faire jouer au cours du match ou concéder au Coach adverse 3 retirages spécifiques à ce joueur qu'il pourra utiliser à sa guise après une de ses actions. Prenez note du nombre de retirages en défaveur du joueur.
15 et +	Le joueur court encore ! Pris de panique, il a préféré détalier ventre à terre. Il a d'ailleurs décidé de changer de sport et s'entraîne à présent pour le marathon d'Altdorf. Du coup, il rate un match.

Les accidents de troisième mi-temps

On n'y pense jamais, mais tout peut arriver au cours d'une troisième mi-temps. Le meilleur, comme le pire ! Il suffit en effet qu'un joueur soit un peu trop imbibé et — hop ! — il monte tout nu sur une table pour faire la danse des canards... aïe, grave ! Et pourtant, que faire contre la tradition ? Voici détaillé en quelques lignes ce qui peut arriver de pire à un joueur durant une troisième mi-temps. Eu égard aux âmes sensibles de certains de nos lecteurs encore mineurs, nous passerons sous silence tout l'éventail de maladies plus ou moins honteuses qui peuvent être contractées et qui ne se soignent qu'à l'aide d'antibiotiques, et encore, pas toujours. Suivez le guide :

Le Coach doit d'abord payer 2.000 Couronnes. Son adversaire doit ensuite lire la petite histoire ci-dessous et lancer 1D6 à la fin de chaque paragraphe. Sur un résultat de 1, il poursuit sa lecture, non sans prendre en compte ce qui est indiqué. Sur un résultat autre, on considérera que le joueur a finalement décidé d'aller se coucher.

(0) C'est le quatorzième verre de Ouisqi de la soirée, même les meilleurs ne tiennent plus debout. Ils sont tous affalés les uns sur les autres et ronflent comme des ronfleurs (des vrais). Seule une petite poignée de joueurs résiste encore à l'évanouissement. La serveuse, gironde et potelée, apporte une nouvelle tournée. Lancez 1D6.

(1) Houlà là... la tête... Demain, ça va être dur ! (*Le Coach a le choix entre ne pas sélectionner son joueur pour le prochain match ou concéder à son adversaire 3 retirages spécifiques qu'il pourra utiliser à sa guise après une des actions dudit joueur. Notez le nombre de retirages en défaveur de ce dernier*). Il fait trop chaud ici ! Il y a peut-être de l'air plus frais en altitude. Le joueur, en titubant, tente de monter sur la table. Lancez 1D6.

(2) Les copains ont bien ri quand le joueur est tombé du tabouret et s'est littéralement éclaté la mâchoire sur le rebord de la table. (*Il ratra les 2 prochains matchs, parce qu'il doit se rendre chez le dentiste*). Mais tout l'alcool qu'il a ingurgité produit un effet anesthésiant et il ne sent absolument aucune douleur. Malgré le sang qui lui coule maintenant sur le menton et les regards horrifiés de ses camarades de jeu, il se hisse sur la table. Hoooo, que c'est dur de se déshabiller en restant debout ! Lancez 1D6.

(3) Le médecin légiste est effondré. Il pleure de rire !... Le joueur s'est déshabillé sur la table, mais au moment où il se tenait sur un pied pour retirer la deuxième jambe de son pantalon, il a glissé et s'est empalé sur le gros couteau à découper qui était planté dans le rôti. Il avait beau saigner à gros bouillon, ses copains riaient aux éclats, ronds comme des barriques. C'est alors qu'il rampait pour descendre de la table qu'un gros chien — un dogue allemand ! — l'a repéré et, attiré par l'odeur du sang, s'est jeté sur lui. Il l'a ensuite traîné en direction de sa niche, alors qu'il hurlait et se débattait. Lassé par cette proie qui gigotait en tous sens, l'animal la lâchée devant la cheminée où elle est morte, saignée à blanc et rôtie à point. Triste fin pour un Blitzter... Ne lancez pas de D6. (*Le joueur est mort, rangez-le...*).

Note : les plus malins d'entre vous auront sûrement remarqué qu'un joueur a en principe une chance sur 216 de se retrouver au cimetière. 2.000 Couronnes pour un résultat aussi aléatoire, ça peut sembler cher, mais il ne faut pas raisonner ainsi. A chaque paragraphe, les probabilités sont toujours d'une sur six. C'est tout. Mieux encore, on peut considérer que les chances

sont en fait d'une sur deux : soit le joueur meurt, soit il vit. C'est ça les mathématiques dans Blood Bowl !

Contre les coups vicieux, rien ne vaut un garde du corps

Comment échapper à tous ces coups vicieux ? Achetez donc un garde du corps ! C'est pas cher, enfin pas trop, et ça peut rapporter gros.

Il en existe de plusieurs catégories, depuis le garde du corps de choc (style Kevin "Ciel, mon brushing !" Costner dans Bodyguard) au minable qui fait essentiellement office de paratonnerre à ennuis. Il existe également plusieurs modes d'acquisition, de l'achat pur et simple au crédit-bail.

Pour commencer, rappelez-vous qu'une Star Blitzter Humain coûte au bas mot 4.000 Couronnes, sans compter son salaire. Alors on peut bien en dépenser autant pour éviter qu'il ne meure bêtement en cours de partie ou qu'il ne manque un match pour cause de gueule de bois trop sévère.

Un bon garde du corps défendra la Star où qu'elle aille et fera son travail consciencieusement : il goûtera ses repas, testera son lit, dormira dans un fauteuil ou sur une descente de lit, empêchera son protégé de boire avec ses copains et pourra même lui servir d'entraîneur. De plus, un bon garde du corps ne tombera jamais-jamais-jamais (jamais !) amoureux d'une Star ! C'est la règle. Remarquez que pour tomber amoureux de Zug, il faut vouloir... mais on voit tellement de choses de nos jours !

Un mauvais garde du corps, en revanche, ne sera là qu'un jour sur deux, regardera les jambes des filles quand des assassins approcheront, se saoulera avec les joueurs au cours de la troisième mi-temps et s'endormira sur la table tandis que son protégé se videra de son sang.

Dans ce domaine, tout dépendra du prix que vous accepterez de payer. On ne peut pas avoir Arnold Schwarzenegger pour le prix d'un clochard ! Engager un garde du corps ne pose aucun problème ; il suffit de le choisir, de le payer et le tour est joué !

Garde du corps de luxe.

Salaire : 1000 Couronnes par match

Ce garde du corps protégera la Star contre tous les coups vicieux pendant ou après les matchs en faisant preuve d'une vigilance à toute épreuve. Il déjouera les attaques des assassins, démasquera les espions, empêchera le joueur de se faire empoisonner, chassera les moustiques, égorgera les tigres et assommera impitoyablement les Entraîneuses...

Bref, il évitera tout ennui à son protégé. Evidemment, une attaque contre lui sera toujours possible et risquera de lui coûter son poste et, accessoirement, sa vie. Il bénéficiera néanmoins d'un bonus de +2 lorsqu'on tentera de l'assassiner (il ne mourra que sur un résultat de 6, au lieu de 4 à 6), si la tentative est réussie. Si le garde du corps est tué, la Star ne sera dès lors plus protégée et sera vulnérable à tous les coups vicieux. Si le garde du corps est blessé et incapacité pour un ou plusieurs matchs, il ne pourra pas accomplir sa tâche durant ce temps.

Garde du corps de base.

Salaire : 500 Couronnes par match

Ce garde du corps est efficace, mais il ne faudra pas trop lui en demander. A chaque fois qu'un coup vicieux — assassinat, coup de foudre, empoisonnement, etc. — sera tenté contre son protégé, le Coach de ce dernier devra lancer 1 D6.

Sur un résultat de 1 à 3, la tentative échouera. Sur un score de 4 à 6, elle réussira.

Une attaque contre ce garde du corps sera toujours possible et risquera de lui coûter son poste et, accessoirement, sa vie. Il bénéficiera néanmoins d'un bonus de +1 lorsqu'on tentera de l'assassiner (il ne mourra que sur un résultat de 5 ou 6, au lieu de 4 à 6), si la tentative est réussie. S'il est tué, la Star ne sera dès lors plus protégée et sera vulnérable à tous les coups vicieux. Si le garde du corps est blessé et incapacité pour un ou plusieurs matchs, il ne pourra pas accomplir sa tâche durant ce temps.

Garde du corps franchement mauvais.

Salaire : 100 Couronnes par match

Ce personnage est nul. Même avec la meilleure volonté du monde, on est bien forcé de constater son incompetence crasse. Pourtant, il lui arrive occasionnellement d'avoir des éclairs de génie. A chaque fois qu'un coup vicieux, assassinat, coup de foudre ou empoisonnement sera tenté contre son protégé, le Coach du joueur doit jeter 1D6.

Sur un résultat de 1, la tentative échouera. Sur un score de 2 à 6, elle aboutira normalement.

Une attaque contre ce garde du corps sera toujours possible et risquera de lui coûter son poste et, accessoirement, sa vie. Il ne bénéficiera alors d'aucun bonus lorsqu'on tentera de l'assassiner (et puis quoi encore ?). S'il est tué, la Star ne sera dès lors plus protégée et sera vulnérable à tous les coups vicieux. Si le garde du corps est blessé et incapacité pour un ou plusieurs matchs, il ne pourra pas accomplir sa tâche durant ce temps. Autant l'oublier. ■

Le temps des Géants de Métal

PAR MICHEL SALICETO

Aux Etats-Unis, Battletech fait figure de "jeu culte". A l'occasion de la sortie en français de la seconde édition, nous allons essayer de vous faire comprendre la raison de cet engouement...

An 3025. Planète Menkent, dépendance de la République de la Lyre.

Vous avez été nommé à la tête d'une unité venue prêter main forte à la garnison locale. En raison de son importance stratégique, ce monde frontalier subit en effet depuis peu des assauts répétés et massifs de la part des troupes du Combinat de Draconis, un des quatre autres Etats Successeurs... et l'un des plus redoutables. Du haut d'une colline au sol brûlé, vous assistez au débarquement de votre régiment de Battlemachs, ces machines de combat bardées d'armes et blindées à l'extrême, sur lesquelles repose aujourd'hui l'art de la guerre. Vous avez toujours éprouvé une profonde fascination pour ces engins aux formes vaguement humanoïdes, si pesants et pourtant capables de gestes si rapides. Soudain, un appel radio vient interrompre votre rêverie. Une section des plus légers de vos Battlemachs est entrée en contact avec une importante force ennemie. Son commandant a préféré éviter l'affrontement. Sage décision ! Surclassée en nombre et en armement, la section de reconnaissance aurait sans doute été laminée. Quand on considère le coût d'un Battlemach et la rareté des pièces de rechange, on comprend que la prudence soit de mise dans ce genre de situation. Les officiers ennemis, en revanche, vous semblent faire preuve d'une audace suicidaire. Les imbéciles !

Un raid contre la zone d'atterrissage d'un vaisseau-largeur peut parfois se révéler payant — autant en termes de dégâts causés, que de butin récolté — mais encore faut-il disposer d'une couverture aérienne suffisante et bénéficier de l'effet de surprise. Ce n'est pas le cas de l'adversaire. Vos chasseurs ont en effet attaqué ses bases aérospatiales les plus proches. Sans opposition aérienne, ils décimeront maintenant facilement les Battlemachs ennemis. Vous n'aurez alors plus qu'à détruire un à un les engins survivants, ou — mieux encore — à les capturer.

L'escadrille de chasse passe dans un vrombissement de réacteurs au dessus de vous : il est temps de partir à la rencontre de l'ennemi. Alléché par la perspective d'une victoire facile et peut-être décisive, vous ordonnez aux forces déjà débarquées de commencer l'assaut...

L'univers de Battletech

L'action de Battletech se déroule au début du 31ème siècle, une époque où l'on pourrait croire que l'humanité en est revenue au stade du Moyen Age, au temps où les seigneurs nouaient des alliances sans cesse trahies et s'affrontaient pour quelques arpents de terre. En 3025, seules ont évolué les dimensions des territoires disputés et les techniques permettant de semer la désolation. De puissantes familles règnent sur de vastes portions de l'Espace connu et se disputent la possession de planètes stratégiques. Toutes prétendent bien sûr à l'hégémonie universelle et usent de tous les moyens pour satisfaire leurs ambitions. Si la diplomatie n'a pas perdu droit de cité, les familles préfèrent souvent recourir aux armes pour résoudre leurs différends.

Dans cet univers instable perpétuellement en guerre, les Battlemachs — de gigantesques blindés ultra perfectionnés — occupent un peu la place jadis dévolue aux chevaliers et aux chars d'assaut classiques, en associant une puissance de feu phénoménale à une mobilité plus qu'appréciable. D'autant que leur configuration humanoïde, qui les fait ressembler à des titans de métal, leur confère une souplesse d'utilisation exceptionnelle.

Dans Battletech, les joueurs incarnent des "Technoguerriers", des combattants du futur qui se livrent des combats proprement apocalyptiques aux commandes de leurs Battlemachs....

Un univers décadent

Le monde de Battletech ne s'est pas créé en un jour. Les sciences ont évolué progressivement et les merveilles technologiques se sont succédées, jusqu'à ce que l'humanité ait un beau jour la possibilité, grâce aux formidables créations de son intelligence, de conquérir et coloniser les astres. Malheureusement, après une période de développement constant, la décadence s'est peu à peu installée. Aujourd'hui, en 3025, rares sont les hommes qui comprennent encore les principes de fonctionnement des trésors techniques du passé...

L'expansion

Au début du 21ème siècle, l'ensemble des Etats de notre planète s'est réuni sous une autorité commune, donnant ainsi naissance à l'Alliance Terrienne. Les dirigeants de cette fédération encouragèrent alors un vaste programme de recherches scientifiques, en accordant une importance



prépondérante au domaine aérospatial. Dès 2050, grâce à l'invention du moteur à fusion — qui permit de diviser par dix la durée des voyages interplanétaires — l'Alliance Terrienne put implanter des bases scientifiques dans tout le système solaire. Il fallut toutefois attendre plus de cinquante ans avant que le principal obstacle à l'expansion de la "Sphère Humaine" ne soit vaincu. C'est en effet seulement en 2100 que le premier vaisseau capable de dépasser la vitesse de la lumière prit son envol. Moins de cent ans plus tard, l'Alliance Terrienne dirigeait un empire constitué de plus de 600 mondes.

Il va de soi que l'extraordinaire potentiel miniers de ces planètes ne pouvait pas laisser indifférents les industriels du temps. Beaucoup entreprirent donc de financer de nombreux projets d'exploitation. Certains — moins aveuglés par l'appât du gain que les autres — eurent alors l'idée d'approvisionner des mondes pauvres en eau à l'aide de gigantesques vaisseaux transportant des icebergs. La Sphère Humaine compta bientôt plus de 1 500 mondes habités.

La sécession

Au fur et à mesure que les colons stellaires repoussaient les limites de l'espace connu, leur attachement à leur origine terrienne devint de plus en plus ténue ; un phénomène qui fut largement favorisé par l'isolement relatif dans lequel se trouvaient de nombreux mondes lointains. En effet, les distances très importantes qui séparaient les mondes habités rendaient les communications problématiques. Comme c'était prévisible, le gouvernement de l'Alliance se retrouva rapidement dans l'impossibilité d'administrer directement toutes ses possessions et il dut déléguer de plus en plus de pouvoirs à ses représentants locaux. Certains d'entre eux furent alors tentés de tirer parti de cette aubaine et les velléités d'indépendance qui se firent jour sur de nombreux mondes à cette époque dégénérèrent souvent en guerres civiles.

Les dirigeants de l'Alliance Terrienne réalisèrent très vite qu'ils ne possédaient pas les moyens de lutter contre tous les sécessionnistes. Ils durent donc se résigner à accorder leur indépendance à la plupart des mondes, que ceux-ci l'aient revendiquée ou pas. Laissées à elles-mêmes et souvent incapables d'assurer seules leur survie, les populations de ces planètes durent alors apprendre à commercer entre elles. Un décret autorisant les mondes les plus riches à contrôler les gouvernements des mondes voisins plus pauvres, on assista au fil des ans à la naissance de

diverses confédérations. A l'instar de l'ex-Alliance Terrienne, rebaptisée "Hégémonie Terrienne", ces nouvelles puissances adoptèrent des régimes de type héréditaire, dirigés par des gouvernants charismatiques qui avaient la possibilité de décerner titres et distinctions aux plus loyaux de leurs sujets.

L'humanité en était pratiquement revenue au système féodal, mais les droits des citoyens souffrirent peu de cette régression dans un premier temps. Ces "royaumes" commencèrent néanmoins à se disputer le contrôle de mondes frontaliers, instaurant ainsi une ère d'instabilité émaillée de nombreux soulèvements populaires. Car si l'indépendance accordée aux colonies les avait libérées de la domination terrienne, elle avait aussi eu pour conséquence de les faire tomber sous la coupe d'autres empires centralisés. Le chaos ambiant entraîna la stagnation de la recherche scientifique dans ces nouveaux Etats.

L'Hégémonie Terrienne, quant à elle, connut une période de répit qui lui permit de mener à terme de nombreux projets, au nombre desquels un nouveau "robot de travail piloté" — le Workmach — conçu pour accomplir certaines tâches particulièrement pénibles. Des câbles révolutionnaires appelés "myomères", d'une souplesse comparable à celle des muscles humains, conféraient au Workmach une puissance et une rapidité de réaction sans pareilles. Il ne fallut pas attendre longtemps pour que les autorités terriennes ordonnent la production de versions militaires de cette machine utilitaire : les Battlemachs. D'un poids pouvant atteindre la centaine de tonnes, ces engins étaient dotés d'un blindage important et d'un impressionnant éventail d'armes : mitrailleuses, canons automatiques, lasers, etc. Plus mobiles que les chars d'assaut, les Battlemachs remplacèrent peu à peu ces derniers et constituèrent bientôt la pierre angulaire des troupes de choc de la Terre.

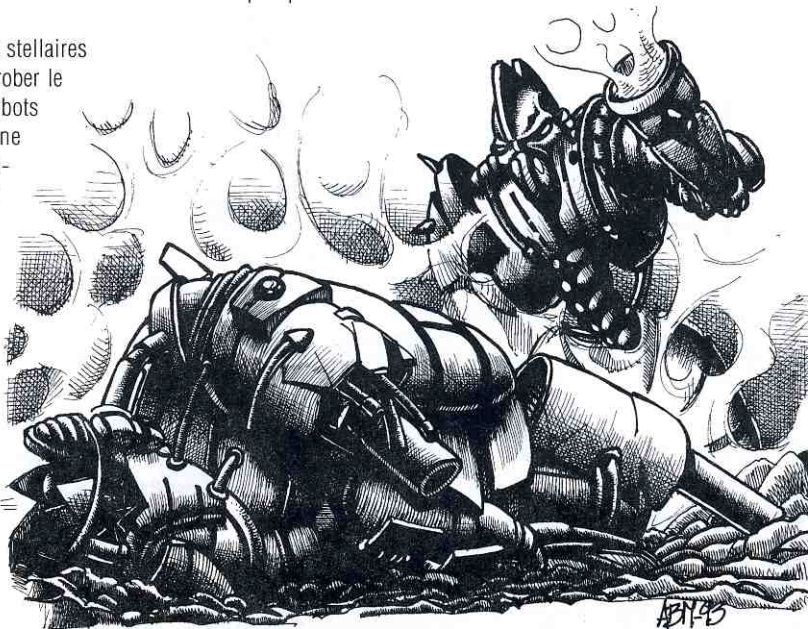
Bien que les autres empires stellaires soient parvenus assez tôt à dérober le secret de fabrication de ces robots pilotés, l'Hégémonie Terrienne jouissait d'une telle avance technique qu'elle fut toujours en mesure de fabriquer des Battlemachs plus perfectionnés que ceux de ses voisins, dont le pouvoir dissuasif n'était pas négligeable. Et si elle fut incapable de restaurer la paix dans la Sphère Humaine, l'Hégémonie parvint cependant à limiter les excès en imposant aux belligérants le respect d'une sorte de code de l'honneur :

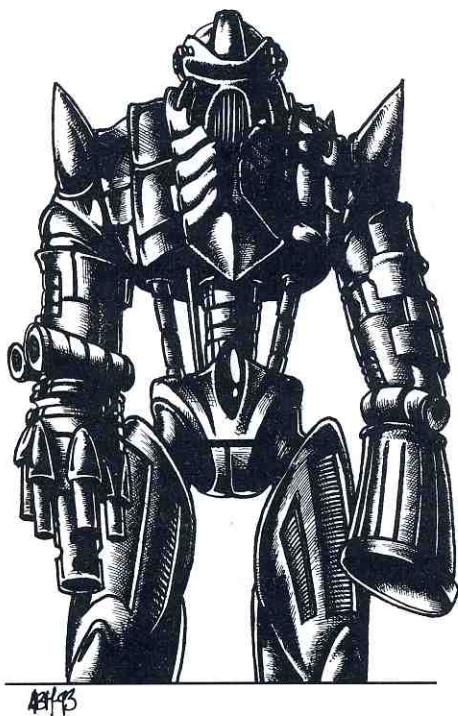
désormais, la guerre épargnerait les centres industriels et les zones à forte densité de population, ce qui rendait du même coup les armes atomiques inutiles. Ces nouvelles lois — les "Conventions d'Arès" — eurent sans doute pour effet d'encourager certains types de conflits, mais elles permirent également de limiter le nombre des victimes et les ravages causés par ces affrontements.

L'âge de la guerre

La Sphère Humaine connut une nouvelle ère de prospérité quand le souverain terrien parvint à réunir toutes les familles régnantes au sein d'une même assemblée : la "Ligue Des Etoiles". En échange de la promesse de cesser tous les conflits en cours, chaque empire put bénéficier du savoir de l'ancienne Hégémonie Terrienne et le dispenser à l'intérieur de ses frontières. La paix régna à nouveau pendant quelques siècles et de grandes découvertes scientifiques virent le jour, principalement dans le domaine des communications et de l'approvisionnement en eau. Un nouveau système de purification de l'eau rendit obsolète la technique des vaisseaux-glacières, alors qu'un nouveau mode de transmission réduisit de moitié les délais nécessaires aux communications, rompant ainsi l'isolement dans lequel se trouvaient les mondes les plus reculés.

Cet âge d'or prit cependant fin quand le Premier Lord de la Ligue mourut en laissant comme seul héritier un enfant âgé de huit ans. Un régent fut alors chargé de gouverner jusqu'à la maturité du jeune souverain. Malheureusement, les chefs des familles régnantes s'empressèrent de nier la légitimité du régent choisi et ils s'engagèrent aussitôt dans une guerre de succession qui aboutit à la mort du jeune Lord, de sa famille et de dizaines de millions de personnes. En quelques années de luttes





incessantes, l'homme perdit la plupart des connaissances qu'il avait acquises au cours des derniers siècles, et notamment le secret du fonctionnement de nombreuses machines. Les Battlemechs n'échappèrent pas à cette règle.

Les usines continuèrent à produire, mais quand une panne se produisait, leur personnel était incapable d'y remédier. Les mondes qui possédaient des chaînes de fabrication de Battlemechs ou d'importants stocks de pièces de rechange devinrent dès lors des objectifs militaires de première importance. Peu à peu, les robots pilotés devinrent l'apanage exclusif de l'aristocratie, chaque noble transmettant son Battlemech personnel à l'aîné de ses enfants au moment de la maturité de celui-ci. Cette tradition provoqua de fil en aiguille l'avènement d'une nouvelle caste de chevaliers : les Technoguerriers !

La guerre actuelle dure maintenant depuis plus d'un siècle et les forces en présence sont contrôlées par cinq factions/familles, dont trois seulement nourrissent réellement l'espoir de régner un jour sur la totalité de l'espace connu :

- *La famille Davion*, qui voue une confiance aveugle à son souverain en raison de son charisme, de son sens de la diplomatie et de sa ruse.
- *La famille Steiner*, qui espère profiter de son alliance avec la famille Davion.
- *La famille Kurita*, qui dispose d'un énorme arsenal militaire.

Les deux dernières factions — dirigées par les clans Marik et Liao — sont, quant à elles, bien trop minées à l'intérieur de leurs frontières par les conspirations et les rébellions pour pouvoir espérer autre chose que leur survie.

Toutes ces familles ont coutume de compléter leurs forces régulières en louant les services de troupes mercenaires. Si certaines de ces unités ne dépassent pas la taille d'une compagnie et n'offrent qu'un appoint médiocre en raison de la faible qualité de leur entraînement, un grand nombre sont de véritables armées regroupant parfois quatre ou cinq régiments de Battlemechs, soit près de 600 robots. Ces troupes mettent un point d'honneur à respecter des traditions de fidélité à leur employeur et d'efficacité. Leur expérience fait d'elles de véritables unités d'élite.

Enfin, bien qu'aucune des familles ne veuillent l'admettre, il n'est pas rare qu'elles concluent des pactes avec les Rois Pirates qui règnent sur quelques mondes situés à la périphérie de la Sphère Humaine. Ceux-ci sont en effet souvent prêts à tout pour obtenir des crédits, des stocks de pièces de rechange ou des autorisations officielles de piller quelques planètes.

Présentation du jeu

Mi wargame, mi jeu de plateau, Battletech est une simulation à l'échelon tactique. Les joueurs ne déplacent pas des pions symbolisant des corps d'armées ou des divisions, mais des figurines représentant chacune un Battlemech.

Chaque scénario présente une situation tactique particulière : type de terrain sur lequel se déroule l'affrontement, nombre et type de Battlemechs alloués aux joueurs et conditions à remplir pour remporter la victoire (contrôle d'un point d'eau, d'une colline, sortir un certain nombre d'unités par un côté de la carte occupé par l'adversaire, etc.).

Il est possible de créer un nombre quasi illimité de scénarios. Les règles en proposent toutefois quelques-uns, de difficulté croissante, destinés à permettre d'acquérir progressivement une plus grande maîtrise des mécanismes du jeu. Tout en restant très accessibles, ceux-ci tiennent compte de tous les paramètres qui peuvent influencer sur un combat de Battlemechs. Dans cette nouvelle version de Battletech, les concepteurs ont accordé une grande attention à de nombreux facteurs dans un constant souci de "réalisme" : rôle des blindages, disposition des munitions, génération de chaleur, etc. Les figurines et caractéristiques complètes de quatorze Battlemechs sont fournies.

Principes

Comme nous l'avons vu, les Battlemechs sont des sortes de robots/blindés, contrôlés par des pilotes, dont la physionomie générale rappelle celle du corps humain. Ce type de configuration leur confère des

aptitudes exceptionnelles pour le combat au contact, les déplacements en terrains difficiles, voire les sauts pour les plus légers d'entre eux. Leur rapidité de mouvement est conditionnée par la puissance de leur moteur à fusion et leur masse. En effet, plus un Battlemech est lourd et plus son moteur doit être performant afin qu'il lui soit possible de se déplacer à une vitesse convenable, que ce soit en marchant ou en courant. Cette règle vaut également pour les réacteurs supplémentaires qui lui permettent d'effectuer des sauts, et dont la puissance doit être adaptée à son poids. Ces facteurs ne deviennent toutefois vraiment importants qu'à partir du moment où les joueurs, après avoir acquis une certaine expérience, désirent créer leurs propres machines de guerre. Il est en effet recommandé, dans un premier temps, d'employer les quatorze engins décrits dans les règles.

Les différentes catégories de Battlemechs

Les Battlemechs lourds pèsent entre 65 et 100 tonnes. Ces mastodontes sont dotés d'un blindage extrêmement épais et d'un éventail d'armes parmi les plus meurtrières. Ils sont particulièrement à leur aise dans les combats frontaux en terrain dégagé, où ils peuvent tirer le meilleur parti de leur puissance "brute". Leur relative lenteur et leur poids colossal constituent en revanche de sérieux handicaps quand ils opèrent dans des environnements accidentés, ce qui les rend peu adaptés à des missions de reconnaissance ou de poursuite.

Les modèles légers, quant à eux, semblent avoir été conçus pour mettre en application le vieil adage selon lequel la vitesse est le meilleur des blindages. Héritiers la cavalerie légère traditionnelle, ils pèsent parfois moins de 30 tonnes. Leur dispositifs défensifs et leur armement ont été sacrifiés afin de favoriser agilité et vitesse de déplacement. Ils sont généralement utilisés pour des missions de reconnaissance et des raids éclair, mais les Etats Successeurs les emploient aussi dans les batailles se déroulant sur des terrains difficiles où leur rapidité et leur capacité de saut leur permettent d'harcéler efficacement des adversaires plus puissants, mais moins mobiles qu'eux. Ils sont souvent affectés à des garnisons en poste sur des mondes "agités", où leur faible blindage ne constitue pas un gros désavantage face à des adversaires dépourvus de Battlemechs ou de toute autre forme d'armement lourd. Dans ces conditions, leur armement leur permet de soutenir sans problème les troupes d'intervention locales.

Restent les Battlemechs moyens, qui constituent une classe intermédiaire entre les deux précédentes. D'une masse avoisinant

les 40 tonnes, ils disposent d'un moteur équivalent à ceux des modèles plus lourds, ce qui leur confère une vitesse de déplacement honorable et des capacités limitées de saut. Leur armement, plus puissant et plus lourd que celui des Battlemachs légers, leur offre en outre la possibilité de figurer dans une ligne de combat.

Anatomie des géants

Quelle que soit la catégorie à laquelle il appartient, un Battlemach est toujours construit sur le modèle du corps humain. Il est ainsi doté d'un squelette métallique entouré de fibres musculaires artificielles qui lui rendent possibles certains mouvements. L'énergie nécessaire au fonctionnement de l'ensemble est délivrée par un réacteur nucléaire situé dans le torse du robot. La "tête" du robot, quant à elle, abrite le centre des décisions — le poste de pilotage — d'où un Technoguerrier peut contrôler toutes ses fonctions.

Tous ces éléments forment la "Structure Interne" du Battlemach et sont plus ou moins fragiles. Leur résistance aux dommages est quantifiée par des "Points de Structure Interne" dont le nombre varie en fonction de l'élément considéré. Ainsi, le bras sera moins solide et possèdera moins de points de Structure Interne que le torse, où sont logés des appareils "vitaux".

Les dégâts subis par la Structure Interne d'un Battlemach ont pour effet de réduire sa capacité de combat et peuvent même entraîner sa destruction (en cas de tir "chanceux" de l'adversaire) en provoquant, par exemple, l'explosion de son réacteur ou d'une de ses réserves de munitions. C'est pour éviter ce genre de désagréments, qu'un blindage recouvre la Structure Interne. Mais cette protection, quoique souvent efficace, ne rend pas pour autant le blindé invulnérable...

Déroulement d'une partie de Battletech

Les affrontements se déroulent sur une carte couverte d'hexagones dans lesquels sont symbolisés différents types de terrains qui ont une incidence sur les déplacements et les combats.

Une partie de Battletech est divisée en *tours de jeu*, eux-mêmes fractionnés en un nombre variable de *séquences*, suivant le niveau de complexité des règles assimilées par les joueurs. Les règles de base proposent une structure de tour comportant 3 phases :

- **La Phase d'Initiative.** On détermine quel joueur aura l'initiative pendant ce tour, ce qui lui permettra de jouir d'une plus grande capacité de réaction et donc d'une liberté d'action plus importante.

- **La Phase de Mouvement.** Le joueur qui a obtenu Score d'Initiative le plus faible déplace ses unités en premier. Son adversaire est ainsi en mesure d'*anticiper* ses mouvements. En terme de jeu, cela signifie qu'il peut décider de ses déplacements en fonction de ceux de l'ennemi ; un avantage non négligeable !

- **La Phase d'Attaque Armée.** Le joueur qui a obtenu le plus faible Score d'Initiative annonce ensuite ses tirs et les armes qu'utilisent ses Battlemachs pendant ce tour. Une fois encore, son adversaire déclare ses intentions en second et peut donc réagir de façon plus efficace. Néanmoins, les deux joueurs doivent résoudre leurs tirs simultanément et les dégâts infligés ne prendront effet qu'à la fin de cette phase, ce qui évite un trop grand déséquilibre entre les deux adversaires.

Pour chaque arme, les règles distinguent quatre "portées" différentes correspondant chacune à un "Seuil de Réussite" — un score à réussir en lançant deux dés à six faces. Ainsi, par exemple, une distance de 3 cases entre le tireur et sa cible correspondra à un tir à longue portée pour une mitrailleuse, et seulement à *courte portée* pour un laser lourd.

Après avoir déterminé les attaques réussies, les joueurs notent les dégâts infligés à chacun de leurs Battlemachs en réduisant d'abord la valeur du Blindage puis — s'il y a lieu — celle de la Structure Interne de chaque localisation touchée. Ceci étant fait, le tour de jeu se termine et on répète la même procédure... jusqu'à la fin de la partie.

Options et simulations

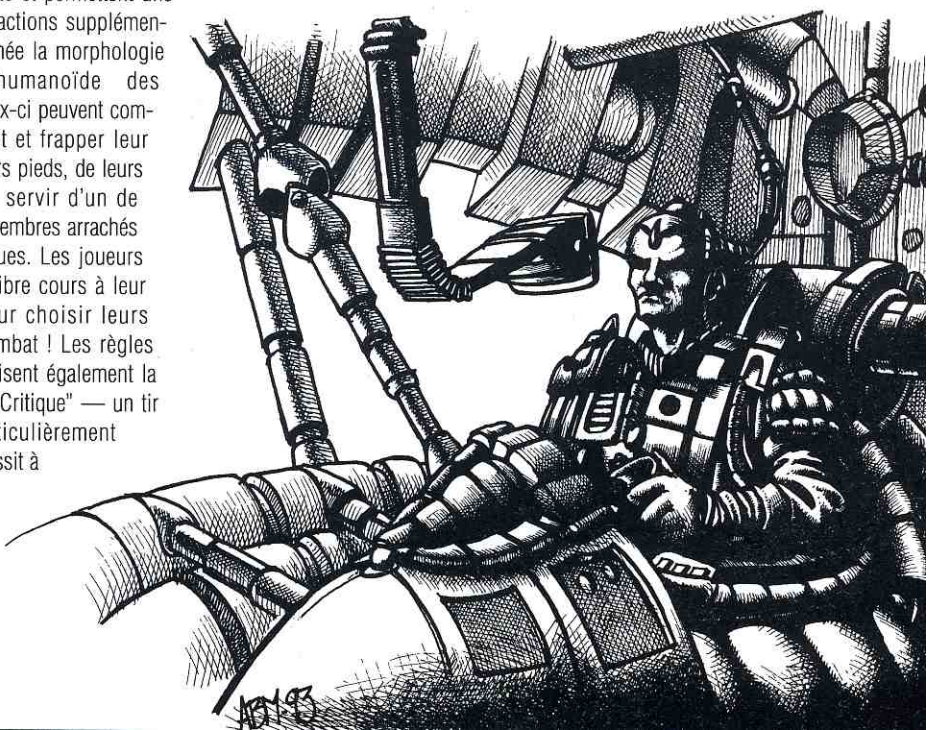
Les règles avancées offrent une simulation plus complète et permettent une grande variété d'actions supplémentaires. Étant donnée la morphologie relativement humanoïde des Battlemachs, ceux-ci peuvent combattre au contact et frapper leur adversaire de leurs pieds, de leurs mains, voire se servir d'un de leurs éventuels membres arrachés comme de massues. Les joueurs peuvent laisser libre cours à leur imagination pour choisir leurs méthodes de combat ! Les règles avancées introduisent également la notion de "Coup Critique" — un tir ou un coup particulièrement chanceux qui réussit à

pénétrer la cuirasse d'un Battlemach et atteindre sa Structure Interne, provoquant ainsi des dégâts considérables.

Compte tenu de la quantité et de la puissance des armes emportées par les robots, ainsi que de la possibilité de provoquer des dommages dévastateurs offerte par le système des coups critiques, on serait en droit de craindre que les parties de Battletech se transforment inévitablement en jeux de massacre systématique. Cet écueil a heureusement pu être évité grâce à la règle concernant la génération de chaleur...

Chaque action entreprise par un Battlemach provoque un léger accroissement du régime du réacteur — situé dans son torse — et donc une augmentation de sa chaleur interne. Celle-ci peut généralement être dissipée par des événements donnant sur l'extérieur. Néanmoins, en cas d'un sur-régime important du réacteur, ce trop plein d'énergie va se transmettre à l'ensemble du robot, entraînant une augmentation de sa température interne. Si le joueur n'y prête pas garde, cela peut avoir pour conséquence de restreindre la capacité de mouvement de son engin, voire de provoquer l'arrêt de son réacteur ou l'explosion d'une réserve de munitions. C'est pourquoi, à moins que la situation ne soit réellement désespérée, il est préférable de ne pas faire feu de toutes ses pièces... si on souhaite remporter la victoire.

Aussi étrange que cela puisse paraître, pour gagner à Battletech il faut de la ruse, un bon sens tactique et une bonne gestion des aptitudes de chaque Battlemach. Les débauches de tirs sont réservées aux inconscients...



Gagner à Civilisation

PAR BRUNO-ANDRÉ GIRAUDON

Civilisation est un jeu passionnant dont l'intérêt essentiel réside dans la richesse de ses principes fondamentaux : gérer son expansion territoriale, négocier ses frontières, fonder des cités bien protégées, conduire un commerce prospère, accéder à la culture la plus élevée en tenant compte des particularités de sa civilisation, autant de tâches ardues qui permettent de parvenir à l'Age d'Or. Mais encore faut-il bien maîtriser le foisonnement des instruments pouvant vous conduire à la victoire. Alors, prêt à sortir de vos cavernes ?

Un préalable

Les présents conseils présupposent que vous maîtrisez déjà parfaitement le jeu. Si tel n'est pas le cas, n'hésitez pas à déployer la carte devant vous et à jouer en solitaire quelques tours tout en relisant les points de règles qui vous échappent. *Civilisation* n'est pas d'un abord très facile en raison de sa relative complexité, mais, prises une à une, les règles ne sont pas très difficiles à comprendre. L'idéal serait toutefois de vous les faire expliquer par un joueur expérimenté... si vous en connaissez un. Ceci ne vous dispensera cependant pas de lire le livret en profondeur, ne serait-ce que pour indiquer à votre "professeur" quelque point de règle qu'il pourrait éventuellement négliger, une chose plus courante qu'on ne croit !

La seconde condition qui vous permettra de profiter pleinement des conseils — fruit d'années de pratiques (dont une bonne part sur l'édition originale en V.O., légèrement différente de la V.F.) — est de considérer que vous appliquez correctement toutes les règles avec sept joueurs possédant un Q.I. honorable dont le but est de gagner la partie. Du coup, les civilisations "actives" devraient être — au regard de la TSA et de l'équilibre géographique : la Crête, l'Egypte, Babylone, Carthage, l'Italie, la Thrace et l'Assyrie. Cette répartition correspond aux TSA les plus avantageuses (l'Assyrie est, par exemple, en tous points supérieure à l'Asie, alors pourquoi choisir la seconde et s'handicaper inutilement ?) et vous évite de vivre une de ces parties grotesques où les joueurs, n'ayant choisi ni l'Egypte ni l'Assyrie, finissent par constater que Babylone et, dans une moindre mesure, Carthage, sont outrageusement avantagées...

La vision

Tout pithécantrophe sorti de sa caverne est à sa manière une sorte de "visionnaire", même si ses premières activités le conduiront d'abord à courir, chasser, cueillir et, surtout, se reproduire. Pourtant, au fond de son petit cerveau obtus, il aura forcément conscience de la civilisation dont il est le fondateur. Alors, regardez bien le premier pion que vous placez sur la carte et imaginez déjà l'épopée de ses descendants. Car si vous n'êtes pas, vous aussi, un visionnaire, l'oubli recouvrira les ruines de vos cités, alors que d'autres rayonneront sur le monde en proclamant fièrement avoir atteint l'Age d'Or. Sans vision à grande échelle, point de salut, telle est la règle qui doit vous guider dans les étapes de votre expansion.

Cette vision doit avoir deux objectifs (non, ne louchez pas !) : d'une part, englober la compréhension du cercle vertueux du développement, d'autre part conduire à une

programmation rigoureuse de ce même développement. Bref, c'est un alliage subtil d'intelligence et de volonté qui vous permettra de réaliser votre propre vision. Mais entrons plus dans les détails, si vous le voulez bien...

Le cercle vertueux du développement

Pour bien jouer à *Civilisation*, il faut tout d'abord comprendre le cycle qui régit les différents éléments du jeu. Ainsi, par exemple, prenons les pions de population que vous devez gérer. Les ressources limitées en nourriture de chaque zone vous obligent à penser dès le départ en terme d'expansion territoriale. En effet, si vous vous contentez des territoires adjacents à votre zone de départ, vous aurez rapidement le déplaisir de constater que d'autres civilisations plus ambitieuses suivront une tout autre politique visant à leur donner la maîtrise de régions vitales pour vous. Alors, inutile de tergiverser : foncez dès le départ — et pendant au moins les quatre premiers tours — vers les zones les plus éloignées de votre base. Ainsi, lorsque des calamités vous frapperont, elles affecteront d'abord vos frontières, et non le cœur de votre empire.

Expansion territoriale et fondation des cités

La fondation des cités est le second facteur déterminant à prendre en compte dès



le début de partie. Le but de votre expansion territoriale est double :

- Assurer le maximum de démographie positive.
- Rechercher des sites permettant d'étendre vos cités à moindre frais.

De là découle un principe général : il vaut toujours mieux construire sur des sites non-inondables. Car si le Génie Civil peut vous protéger efficacement contre les inondations, cette carte coûte cher et vous la posséderez rarement dans les premiers tours. Dès lors, l'Egyptien ou le Babylonien peuvent littéralement se faire anéantir dès les premiers tirages de cartes importants, s'ils n'y prennent pas garde. Méfiez-vous aussi des régions susceptibles d'être atteintes par des éruptions volcaniques, qui sont à éviter comme la peste tant que vous ne possédez pas au moins cinq cités. Profitez donc de vos possibilités de mouvements pour coloniser des sites avantageux, pas trop proches des côtes, les attaques survenant plus facilement de la mer dès que l'Astronomie entre en jeu.

Pour certaines civilisations (Babylone et Egypte, notamment), le moment choisi pour la construction est capital. L'alternative est simple : faut-il prendre volontairement un tour de retard et conserver une forte puissance militaire ou se contenter d'un rôle mineur en ne perdant pas de temps dans la course à l'Age d'Or ? Ce choix est toujours difficile et dépend en fait de la confiance que vous avez en vos talents diplomatiques. En effet, dans le second cas de figure, votre situation restera

précaire, une attaque bien menée de l'un de vos voisins pouvant avoir des conséquences désastreuses pour votre expansion future. Jugez-en plutôt : s'il construit, un Egyptien se retrouvera avec deux cités et huit pions de population, alors qu'un Babylonien ayant fait l'autre choix possèdera pas moins de trente-deux pions... soit une force quatre fois supérieure ! Dans ces conditions, les négociations pour la zone Tyr-Pétra — qui comprend quatre sites — risquent de pencher nettement en faveur du second, si l'on ne considère que le rapport des forces en présence.

Cette différence dans le rapport de force sera toujours sensible et vous constaterez, en cours de partie, que ce dilemme pourra se poser à plusieurs reprises. Sachant que toute puissance militaire peut se transformer en cités (ne serait-ce qu'en construisant des villes à douze pions "hors sites"), mais que l'inverse n'est pas vrai, il vaut sans doute mieux, dans l'expectative, opter pour une attitude attentiste. Bien sûr, ceci ne doit pas être édicté en règle absolue, tout dépendant du nombre de cités que vous possédez déjà. Ne perdez pas de vue que les civilisations les plus importantes sont souvent aussi celles qui sont les plus exposées aux effets primaires ou secondaires des calamités.

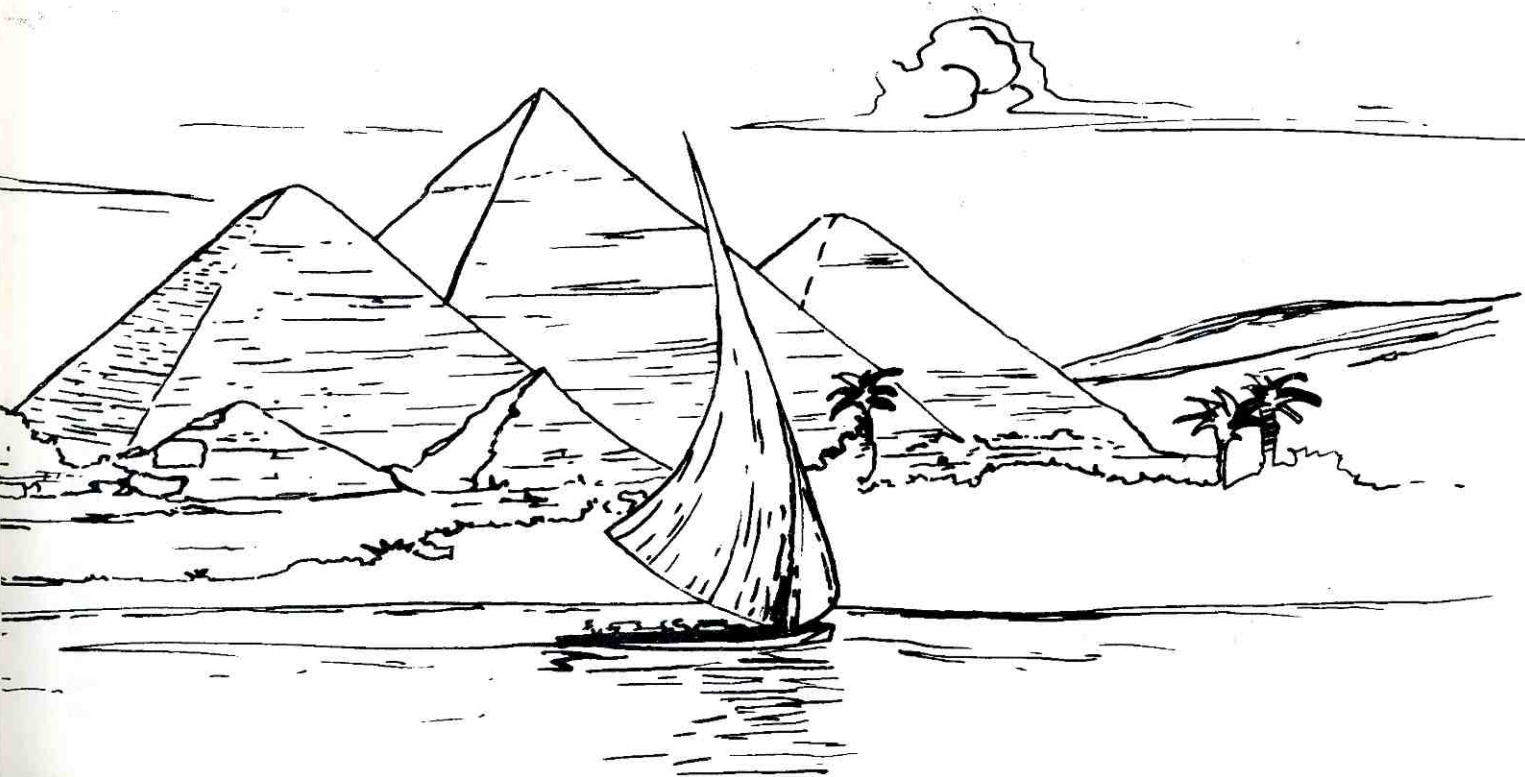
Un dernier point : n'oubliez jamais qu'à moins de posséder la frappe de la monnaie, une civilisation à 8 ou 9 cités peut "engranger" un nombre considérable de pions en les transformant en pions trésors. On ne répètera jamais assez à ce propos le bienfait de l'achat de la carte d'or, qui permet de

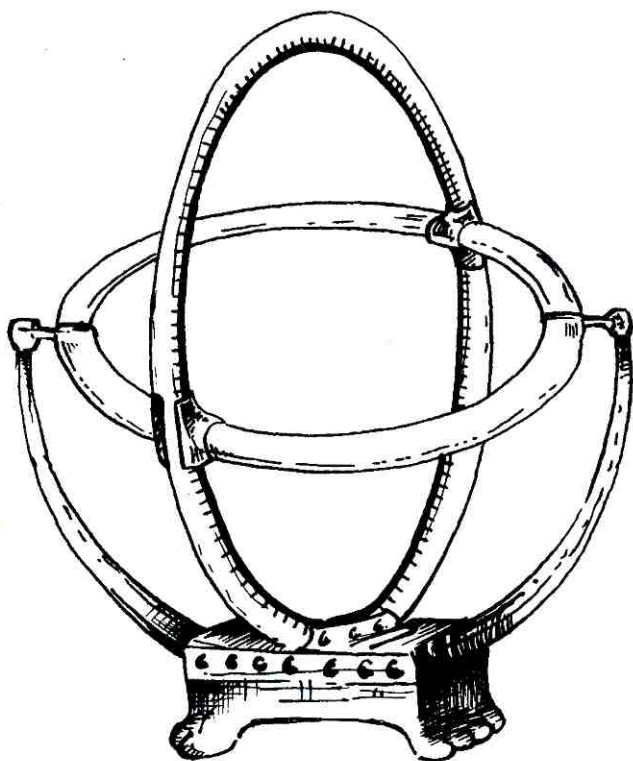
rééquilibrer rapidement vos stocks trésors et population, en vous évitant des révoltes au prochain tour de taxation et en vous laissant l'espoir de poursuivre votre développement démographique.

Un tour d'horizon

Les remarques énoncées ci-dessus découlent d'une conception stratégique visant à gérer de manière optimale les territoires susceptibles d'être contrôlés. Nous allons maintenant passer en revue des conseils formulés dans des articles de la presse spécialisée américaine procédant de la même logique. Ce tour d'horizon vous permettra de repérer plus rapidement les grands axes de développement, ainsi que les zones de conflits qui en découlent pour chaque civilisation.

L'Egypte est sans doute le cas le plus simple. Elle ne possède aucun ennemi direct et sa position — centrée sur le Nil — lui confère des avantages défensifs certains. Si vous contrôlez cette civilisation, la tactique à privilégier est évidente, il suffit en effet de suivre celle qu'ont employée tous les pharaons jusqu'à la dynastie des Ptolémées : l'expansion le long de la côte palestino-syrienne. Si vous arrivez à négocier Cyrène à l'Africain, tant mieux. Dans le cas contraire, contentez-vous d'installer une zone de sécurité dans le désert de Lybie. Votre objectif doit être la région située en dessous de l'axe Alep-Palmyre. En y ajoutant vos deux sites de Thèbes et Hiérakonpolis, vous disposerez de 12 sites,





dont 8 non-inondables. Comme pour Cyrène, vous pouvez aussi tenter votre chance à Chypre, mais cet enjeu ne vaut pas de risquer une mésentente avec le Crétois ou l'Assyrien.

Babylone et l'Assyrie doivent impérativement se partager harmonieusement la zone Ninive-Assur afin de faciliter leur mutuelle expansion. Celle-ci doit être orientée vers l'Occident, c'est-à-dire — en prenant en compte le problème de l'accès à la mer — via les cités de Tyr ou de Sidon pour Babylone, et l'ensemble de la Turquie actuelle pour l'Assyrie, en privilégiant les cités peu exposées de Gordion, Hattusas et Kanesh. En arrêtant l'Égypte sur la ligne Tyr-Jericho, Babylone se ménage un ensemble d'environ dix sites dont trois inondables. De son côté, avec huit sites non-inondables, l'Assyrie bénéficie d'un territoire tout aussi prospère.

La Trace et l'Italie, confrontées à des problèmes comparables à ceux des Assyro-babyloniens, doivent également parvenir à un bon partage. Les sites sont toutefois moins nombreux et ce sont plus les zones riches en nourriture qui seront essentiellement l'objet de frictions. Entre les deux zones de départ, on ne trouve en effet pas moins de deux zones à 5, à 4 et à 3, qui constituent une région aussi riche que celle où coule le Nil égyptien ! Tout ceci ne mérite néanmoins pas une guerre, car les sites en question sont soit en Grèce, soit en Anatolie, et si un conflit éclate le seul gagnant réel risque d'être le Crétois ou l'Assyrien, qui seront trop heureux de voir leurs "envahissants" voisins rester à proximité de leurs zones de départ. Le Thrace doit donc viser une rapide colonisation du

Pont-Euxin (Mer Noire) et ne pas laisser les cités de Potidée et Troie tomber en d'autres mains que les siennes. Quand on n'a que 6 sites assez proches — dont un inondable — on ne doit rien concéder, sous peine de se voir rapidement limité dans ses ambitions. Mieux vaut donc négocier des sites comme Chalcis, Erétie ou Sardes avec le Crétois... en lui signalant "amicalement" qu'il en possède suffisamment en Grèce et chez lui. L'Italien devra tenir un discours similaire en réclamant au moins une cité en Grèce, (Corinthe, par exemple). Avec 6 sites (oublions la Sicile), dont un exposé aux laves volcaniques, il est contraint, à l'instar du Thrace, de se mettre en position de demandeur.

L'Afrique — Carthage, si l'on préfère — a une position bien cloisonnée et, vu la pauvreté de ses sites et ses problèmes de nourriture, elle se doit absolument d'être expansionniste. Il n'est pas question pour elle de laisser Cyrène ou la Sicile à ses concurrents ! Cela lui fera en tout six sites... soit pas grand chose. En conséquence, si vous contrôlez cette civilisation, n'ayez aucune illusion : votre empire devra s'établir au-delà des mers un jour ou l'autre, à moins que vous vous contentiez d'une position médiocre ou que vous obteniez des compensations commerciales suffisantes.

La Crète est souvent présentée comme le parent pauvre des civilisations méditerranéennes. Avec l'obligation qui est la sienne de construire une flotte pour coloniser les alentours dès les premiers tours, elle accuse toujours un retard en puissance militaire par rapport à ses voisins. D'autant qu'avec tous ses sites côtiers, elle constitue une victime idéale pour des raids maritimes... Ne vous fiez pas toutefois à cette première impression ; la Crète est un pays redoutable et sa TSA ne constitue en aucun cas un handicap. Sa faiblesse apparente lui sert souvent au plan diplomatique en lui permettant de réaliser des échanges commerciaux fructueux. Elle doit être cependant jouée avec finesse dès les premiers tours et faire rapidement un choix autant tactique que diplomatique : où aller d'abord ? En Asie Mineure ou en Grèce ? Si l'on considère l'importance des zones nourriture et l'opposition probable dans chacune de ces régions, la réponse est évidente : c'est l'Asie Mineure qu'il lui faut coloniser en priorité, sans pour autant négliger de revenir rapidement disputer les sites grecs. En règle générale, elle les obtiendra sans trop d'efforts, pourvu qu'elle prenne soin d'en accorder quelques-uns à ses alliés. Et si, par la même occasion, elle parvient à déclencher une guerre entre l'Italie et l'un de ses voisins, elle fera un grand pas vers la tranquillité et la prospérité. Dernier point :

la Crète a tout intérêt à revendiquer Chypre, soit pour s'y établir, soit pour obtenir des compensations commerciales en échange...

Une dynamique de développement

Savoir organiser une bonne expansion territoriale et établir de nombreuses cités, tout en conservant une puissance militaire respectable, n'est cependant pas tout. Ce n'est qu'une phase préliminaire à la seconde étape dont le succès est souvent moins visible par les autres joueurs : la négociation commerciale. Il est tout à fait possible d'avoir neuf cités et un territoire impressionnant, mais si c'est pour systématiquement rater les monopoles commerciaux et échanger à perte... autant être une petite puissance ! A *Civilisation*, il est indispensable de toujours tenir à l'œil ses concurrents. Or leur puissance ne doit pas être jugée sur le plateau de jeu, mais sur leurs achats de cartes de civilisation, sur les stocks de cartes commerciales qui leur restent en main et — surtout — sur la position qu'ils occupent sur la TSA. Après tout, c'est cette dernière qui déterminera au bout du compte le vainqueur.

Comme les cartes de civilisation ont tendance à améliorer votre position sur le plateau de jeu, vous comprendrez aisément qu'une civilisation florissante — c'est-à-dire possédant de nombreuses cartes de civilisation — est beaucoup plus difficile à abattre, que cela soit directement (guerre) ou indirectement (calamités). Ainsi, la boucle est bouclée : plus de population donne plus de cités, qui procurent plus de cartes commerciales, qui permettent, après échanges, d'obtenir de nouvelles cartes de civilisation susceptibles d'assurer encore plus de population, encore plus de cités, etc...

Ce "cercle vertueux" peut toutefois être brisé en utilisant trois biais :

- La guerre. C'est le procédé le plus brutal. Mais, sauf en cas de coalition des autres joueurs, il y a peu de chances qu'une guerre provoque la disparition de plus de deux cités ou de quelques pions de population. C'est le moyen le plus spectaculaire, mais aussi le moins efficace.

- Le commerce. C'est le procédé le plus fin. Savoir empêcher un monopole sans en avoir l'air est en outre bien plus efficace que de détruire deux ou trois malheureuses cités. Comme un joueur "sage" aura souvent tendance à faire une nouvelle tentative le tour suivant, on peut l'amener à "craquer" et à dépenser ses cartes pour un achat bien inférieur à celui qu'il espérait à l'origine. Cela peut suffire à entraîner un retard d'une case sur la TSA ! Aussi efficace, mais bien

plus difficile à mettre en place, il y a aussi le blocus commercial. Refuser d'échanger avec un joueur n'est toutefois vraiment intéressant que si les autres joueurs vous suivent dans cette voie, auquel cas c'est sûrement la méthode la plus efficace pour ralentir une civilisation un peu trop triomphaliste.

- Les calamités. N'oubliez pas que si un joueur ne peut se voir attribuer que deux calamités directement, rien ne le protège des effets secondaires que vous lui prodigerez avec largesse. La pire calamité est sans aucun doute la Guerre Civile. Un empire de dimension respectable peut en effet être littéralement mis hors-jeu, s'il lui arrive d'être confronté plusieurs fois à cette calamité. C'est la raison pour laquelle de nombreux joueurs expérimentés tentent de calculer la position de la carte dans le tas, afin d'éviter de la tirer, même s'il leur faut pour cela abandonner la construction de cités ou, au contraire, en précipiter l'édification. Bien que parfaitement compréhensible, cette pratique me paraît aller à l'encontre de l'esprit du jeu. Après tout, se prendre successivement Inondation et Guerre Civile durant huit tours d'affilées en jouant Babylone est une expérience inoubliable, et puis ne dit-on pas qu'il faut savoir "faire contre mauvaise fortune bon cœur ?" (Une expérience douloureusement vécue par l'auteur de cet article !)

Planifier son développement

Voici peut-être la plus grande difficulté de *Civilisation* : si beaucoup de joueurs comprennent bien le cercle vertueux du développement et connaissent les moyens utilisables pour briser celui des autres, rares sont ceux qui réalisent que seule une planification rigoureuse peut conduire à la victoire contre des concurrents talentueux. Toute la subtilité du problème réside dans la limitation à 11 du nombre de cartes de civilisation qu'un joueur peut posséder. Comme il est impossible de se défaire d'une de ces cartes, cette contrainte est essentielle, surtout pour les pays devant finir avec 1 300 ou 1 400 points. Combien de joueurs débutants se sont-ils fait prendre en réalisant soudain qu'avec leur onzième carte il leur manquait encore 150 points pour accéder à l'Age D'Or ? Combien de rêves de victoires se sont brisés lors de l'achat de la dernière carte de médecine par un autre joueur ?...

La stratégie d'achat

L'acquisition des cartes de civilisation doit avant tout obéir à une tactique rigoureuse. Pour cela il est utile — dès le début

du jeu et selon la civilisation contrôlée — de prévoir un "plan d'achat" susceptible d'être modifié en cours de partie, afin d'éviter de se retrouver en position de perdant suite à l'épuisement d'une certaine carte. Ainsi, par exemple, si l'Astronomie est nécessaire à l'Africain alors que le Génie Civile lui est moins utile, il en va inversement pour Babylone.

Il faut maintenant parler des crédits et de leur utilisation. Paradoxalement, il coûte parfois plus cher d'obtenir 11 cartes totalisant 1 200 points que 1 400. La série la plus intéressante à ce niveau semble être les "scientifiques" qui, avec leur crédit de 20 entre elles, offrent également des avantages non négligeables (Astronomie, Génie Civile, Médecine, Monnaie). Mais ceci n'est qu'un avis personnel et chacun pourra avoir ses propres préférences. D'ailleurs, les cartes de civilisation d'un même type n'existent qu'en nombre limité, les sept joueurs sont donc dans l'impossibilité matérielle d'adopter une stratégie identique.

En début de partie, une fois votre peuple choisi, le fait d'avoir déterminé par avance les cartes de civilisation que vous devez essayer d'obtenir représente un avantage stratégique majeur. En effet, non seulement vous connaissez vos besoins, mais aussi — et surtout — vous savez *quand* il vous faut les assouvir. Du coup, votre objectif lors des échanges commerciaux n'est plus d'obtenir un monopole à tout prix (au risque d'en accorder aussi à vos concurrents), mais de cumuler un nombre défini de points permettant d'acheter une carte bien précise. Le fin du fin en la matière consistera d'ailleurs à prévoir une stratégie d'achat "multiple" où vos acquisitions prioritaires seront groupées en mini-séquences

optimales indiquant vers quelles cartes vous devez vous tourner quand celles que vous convoitez ne sont pas disponibles. Ainsi, vous gagnerez en souplesse et pourrez vous adapter plus facilement en cas de catastrophe imprévue, même si votre planification est plus aléatoire. A vous de choisir ce que vous voulez privilégier.

L'âge d'or

Les négociations, notamment à cause de l'ambiance dans laquelle elles se déroulent, font de *Civilisation* un jeu unique. Passées les premières frictions découlant de l'établissement des différentes frontières, les joueurs se trouvent généralement confrontés à un changement général d'atmosphère qui les incite à collaborer afin de tirer le meilleur parti des échanges commerciaux. Il ne faut pas s'y tromper, si cet état d'esprit unique dans un jeu diplomatique existe, gardez sans cesse en mémoire qu'il n'y aura finalement qu'un seul et unique vainqueur !

Cette coopération de façade ne fait jamais que masquer la compétition réelle qui reste le moteur du jeu et reprend généralement ses droits lorsque deux ou trois civilisations entrent en conflits permanents à l'approche de l'Age d'Or. Savoir alors mettre à profit tous les événements qui ont émaillés la partie — alliances, trahisons, calamités assassines, guerres mal ressenties, achats trop éclatants, etc. — vous offre souvent la possibilité de faire valoir vos talents de diplomate afin de remporter une victoire surprenante, mais légitime.

Car, dans *Civilisation*, les derniers instants sont souvent propices à d'étonnants retournements de situations ! ■



L'art de la Guerre sous le Premier Empire

PAR DIDIER ROUY

Introduction

Laissons d'emblée de côté les banalités relatives à l'importance qu'occupaient dans l'emploi du temps de nos ancêtres les activités guerrières de tous ordres. La guerre a jadis eu une grande importance, c'est vrai, et nous avons du mal aujourd'hui à appréhender ce qu'elle représentait alors. Elle faisait en effet partie de la "marche des Etats", dont elle était une composante presque quotidienne, voire banale. La période post-révolutionnaire fait d'ailleurs à cet égard figure d'exemple, du fait qu'après avoir repoussé les armées des grandes dynasties d'Europe venues démanteler la république régicide, l'Empire se chargea de porter de Madrid à Moscou les oriflammes de Napoléon. La fascination qu'exerce encore aujourd'hui cette époque est immense, car elle fait la joie des amateurs de jeux de simulation historique qui y trouvent matière à recréer dans une sorte de rêve les nombreux affrontements, qui émaillèrent la progression des aigles impériaux. Avec la Seconde Guerre Mondiale, l'Empire est sans aucun doute la période qui a inspiré le plus de wargames (Jeux Descartes a largement contribué à cet état de fait). Mais, plus que le matériel fourni dans tous ces jeux, c'est le souffle épique de cette saga guerrière qui doit primer pour qui veut jouer avec bonheur dans cette époque. Il faut donc d'abord savoir de quoi était faite l'Histoire, avant de penser à créer ses propres histoires par pions, tables et cartes interposés. Voici, à cette fin, quelques éléments qu'il est important de connaître.

Faire la guerre demande des outils

En prenant le pouvoir, l'Empereur avait à sa disposition un outil déjà formidable : une armée ! Celle-ci était importante, car elle avait hérité des mobilisations massives de la Révolution, mais elle était aussi — et

surtout — composée de soldats qui, pour beaucoup, avaient déjà à leur actif plusieurs années de campagne. En 1805, en prônant un amalgame visant à homogénéiser anciennes et nouvelles troupes, Napoléon sut user de son génie non seulement en stratège et tacticien de guerre, mais aussi en organisateur de ce qui allait devenir son redoutable outil de combat.

Le soldat impérial

Connu comme le meilleur combattant de son époque, ce drôle de bonhomme qui allait payer un lourd tribut au rêve napoléonien (un million de morts en dix ans de guerre), était à la fois débrouillard, têtu, résistant et courageux. Pourtant, de l'avis de tous, il n'était guère obéissant. Encadré par d'excellents sous-officiers et officiers, il était armé d'un fusil déjà ancien à l'époque, difficile à manier et dont la portée était plus qu'aléatoire au-delà de 150 mètres. Pour couronner le tout, son lourd barda était souvent alourdi par le fruit des rapines officiellement destinées à le nourrir. Il ne faudrait pas imaginer qu'il avait coutume de marcher au pas dans un ordre impeccable. Quand elle se déplaçait, la Grande Armée ressemblait plutôt à un "troupeau" entouré de multiples chariots, voitures, canons... sans parler des femmes, des enfants, des carrosses des grands officiers, du bétail sur patte, des chevaux, des ânes, etc. Mais quand arrivait le temps de la bataille, tout ce petit monde restait en arrière, tandis que les troupes adoptaient les formations de combat.

Un soldat pouvait se voir confier des tâches de tous ordres, car en plus des trois grandes catégories de troupes détaillées ci-dessous, il y avait aussi les états-majors, le génie, le train, les services de santé et bien d'autres fonctions mal connues, telles que géographe, administrateur, gendarme, cuisinier, secrétaire, palefrenier, etc...

La reine des batailles : l'infanterie

Organisée en gros bataillons, l'infanterie était la composante la plus importante en nombre de l'armée. Divisée en infanterie légère et de ligne — parfois accompagnée de troupes d'élite comme les grenadiers ou la Garde — elle devait non seulement occuper le terrain, mais aussi, bien souvent, gagner les batailles en se lançant à l'assaut des positions ennemies. Piéton infatigable, le fantassin était capable de parcourir jusqu'à 150 kilomètres en deux jours. Au nombre des diverses tâches qui pouvaient lui être confiées, citons : fournir les garnisons, percer les lignes adverses, subir des charges de cuirassiers ou soutenir sans broncher les tirs d'une batterie d'artillerie.

Dans l'infanterie napoléonienne, l'unité de base était généralement un *régiment* de

1 000 à 3 000 hommes, subdivisé en deux à cinq *bataillons* (trois, le plus souvent). Ces derniers étaient eux mêmes divisés en *compagnies* de fusiliers, mousquetaires, grenadiers, carabiniers, voltigeurs et tirailleurs, la composition de ces compagnies variant dans une large mesure selon les armées, les années, voire les circonstances. Deux ou trois régiments formaient une *brigade*. Deux ou trois brigades constituaient une division, divisions qui étaient regroupées en *corps d'armée* et en *armées*. Dans la pratique, le corps d'armée — mêlant des unités des trois armes placées sous le commandement d'un maréchal ou général de division — était la force "stratégique" par excellence. Véritable petite armée à lui seul, il pouvait compter de 10 à 30 000 hommes, un chiffre qui culmina avec le premier corps du maréchal Davout composé de 72 000 hommes au moment de la traversée du Niémen, en 1812.

Sur le champ de bataille, l'infanterie pouvait adopter quatre formations principales...

La *ligne* était constituée de deux ou trois rangs de soldats, ce qui avait pour effet de favoriser les tirs d'armes à feu, tout en présentant l'inconvénient de rendre les unités particulièrement vulnérables aux charges ennemies.

Quand il fallait passer à l'attaque ou manœuvrer, l'infanterie s'organisait en *colonnes*, un type de formation beaucoup plus souple, mais dont la "profondeur" accroissait l'efficacité des tirs d'artillerie ennemis, les boulets — en ricochant — pouvant faucher des files entières de fantassins.

Lorsque la cavalerie ennemie passait à l'attaque, l'infanterie se formait alors en *carrés*, dont les quatre côtés étaient tournés vers l'extérieur. Les assaillants se retrouvaient ainsi toujours confrontés à des rangs de baïonnettes acérées... sans parler de l'effet rassurant que pouvait avoir pour les fantassins le fait d'être ainsi groupés.

Enfin, quand au milieu du champ de bataille se présentait un bois ou un hameau, l'infanterie l'occupait en tirant le meilleur parti possible du couvert disponible en s'abritant derrière les murs, les arbres, etc. Il faut d'ailleurs rapprocher de cette dernière formation celle dite en *tirailleurs*, où les hommes (surtout l'infanterie légère dont c'était une des spécialités) se dispersaient dans un vaste espace découvert, profitant de tous les buissons et replis du terrain pour harceler l'adversaire par un feu précis, devenant ainsi virtuellement insensibles aux tirs ennemis, bien que la cavalerie adverse puisse alors s'en donner à cœur joie.

Parmi toutes les possibilités qui s'offraient à lui, le bon officier devait être capable de déterminer rapidement en fonction des

circonstances pour quel type de formation il convenait d'opter. Les choix tombaient la plupart du temps sous le sens : ligne pour la défense, colonne pour l'attaque, carré quand la cavalerie rôdait. Toutes les variations et combinaisons restaient néanmoins possibles.

La grande sœur : la cavalerie

Deuxième par le nombre, cette arme se voyait confier des missions particulières.

La cavalerie dite "légère" — composée de chasseurs à cheval, de hussards, lanciers et des inévitables cosaques russes — devait ainsi couvrir les flancs des armées, renseigner les officiers sur les déplacements de l'ennemi, former des patrouilles, escorter des courriers et des personnages importants, tout en parant aux mouvements tournants adverses le temps que l'infanterie puisse intervenir. Il lui arrivait même d'exécuter des charges en cours de bataille (c'était notamment le cas pour les lanciers, dont les armes pouvaient plus facilement percer les carrés).

La cavalerie lourde, quant à elle, était réservée en principe aux charges classiques. Formée de cuirassiers et de carabiniers, c'était une sorte d'arme "blindée", destinée à casser par un choc frontal le centre ennemi lorsque celui-ci avait été préalablement entamé par l'artillerie. Les cuirassiers sont, avec les grenadiers à pied de la Garde, les soldats de l'Empire le plus souvent représentés dans l'iconographie de l'époque. Il faut s'imaginer ces géants couverts de métal, chargeant sur d'énormes montures dont les sabots faisaient trembler la terre (et l'ennemi !), tandis que leurs longs sabres droits fauchaient les fuyards et brisaient les formations les plus solides.

A mi-chemin entre ces deux types de cavaleries se trouvait celle dite "de ligne", qui était formée principalement de dragons auxquels pouvaient être confiées des missions variées : opérations de reconnaissance, charges, etc. Ces troupes secondaires les cuirassiers, qu'elles remplaçaient même parfois, comme ce fut notamment le cas en Espagne.

Formée en régiments de plusieurs escadrons, qui étaient regroupés en divisions, la cavalerie était le plus souvent attachée à un corps d'armée particulier. A partir de 1812, toutefois, elle fut elle-même groupée en corps d'armée à part entière, car elle avait alors pris trop d'importance pour se limiter à un simple rôle de force de réserve.

Quand venait l'heure de combattre, elle adoptait une formation "en bataille", constituant ainsi un long rectangle dont le grand côté était tourné vers l'ennemi. Les régiments se lançaient ensuite dans des charges successives, par vagues obliques, et se déversaient l'un derrière l'autre sur les rangs adverses.

Contrairement à l'imagerie populaire, les charges ne se faisaient pas au grand galop comme on le voit dans les westerns. Elles s'effectuaient en effet le plus souvent au trot. L'allure adoptée dépendait en fait de la distance à parcourir, car il fallait veiller avant tout à ne pas rester trop longtemps exposé au feu des canons ennemis. Une fois qu'une percée était accomplie, c'était à l'infanterie de parfaire le travail en occupant le terrain.

Pendant toute sa durée, l'Empire consuma un grand nombre de chevaux et la cavalerie joua un rôle prépondérant pendant toute la période des guerres napoléoniennes.

Les officiers de ce temps considéraient en effet que sans cavalerie un succès ne pouvait pas être complet et qu'un échec risquait de se transformer en déroute. Que les joueurs gardent toujours cet axiome en tête lorsqu'ils choisissent la composition de leur armée.

Les bouches à feu : l'artillerie

Aussi meurtrière que vulnérable, cette troisième grande arme était capable de causer de terribles ravages. Ses unités avaient à l'époque une réputation de bravoure exceptionnelle, car elles subissaient autant de pertes que les autres, surtout quand les canons étaient la cible de la cavalerie ennemie ou quand on les positionnait en première ligne — devant l'infanterie — afin de préparer un assaut décisif.

Les calibres des pièces étaient variables, ainsi que leur portée, leur nombre de servants et la façon de les atteler. Les canons étaient regroupés en "batteries", des unités qui étaient réparties entre les corps d'armée. Une réserve susceptible de former une grande batterie restait en principe à la disposition du général en chef, au cas où le besoin d'une puissance de feu supplémentaire se ferait sentir.

Plus encore que pour les autres armes, l'approvisionnement était pour l'artillerie un facteur essentiel. Les généraux avaient d'ailleurs tous la hantise d'être "tournés" par l'ennemi, ce qui aurait eu pour effet de les priver des précieux boulets nécessaires aux batailles à venir.

L'artillerie était employée pour soutenir une ligne de défense ou préparer les assauts par des tirs concentrés sur un point du dispositif ennemi, mais ce n'était pas les seules tâches dont elle pouvait s'acquitter.

A Friedland, par exemple, les canons furent placés devant les colonnes d'assaut de Ney afin de casser la ligne ennemie.

A Hanau, les pièces de la Garde arrêtaient à elles seules la charge des Bavarois.

A Borodino enfin, l'artillerie russe défendit jusqu'à la mort les redoutes qui furent prises et reprises tant de fois ce jour-là.

La bataille n'est pas la guerre

Contrairement à beaucoup d'idées reçues, quand un pays déclarait la guerre à un autre, les belligérants ne se mettaient jamais d'accord pour se retrouver à un endroit précis afin de vider leur querelle en une seule et meurtrière bataille. Tout d'abord, il fallait tenir compte de ce que Clausewitz appelle les "buts de guerre" : possession d'une province, récupération d'une ville annexée, remplacement d'un régime par un autre, destruction des forces armées adverses, prise de la capitale adverse à des fins politiques, attaque préventive, défense statique dans l'attente de renforts, diversion destinée à favoriser l'assaut d'un allié... la liste est longue.

Une fois ces buts clairement établis, le général en chef établissait un plan de campagne visant à leur réalisation, en répertoriant d'abord les moyens dont il disposait, puis en choisissant une stratégie adaptée. Après avoir songé aux problèmes de ravitaillement, d'acheminement des renforts éventuels, il envoyait des espions afin d'obtenir des informations sur les mouvements et les effectifs de l'ennemi. C'est ensuite seulement qu'il distribuait ses ordres.

Pendant les premières phases de la campagne, l'armée devait progresser prudemment, tester les défenses adverses, occuper ou assiéger des villes, etc. Pendant ce temps-là, le général en chef devait rester à l'écoute des émissaires de l'ennemi, au cas où ceux-ci lui feraient des propositions avantageuses. Ce n'était pas une mince affaire !

Prenons un cas d'école : imaginez que vous attaquiez un pays qui vous a fait subir un odieux chantage, mais dont l'armée est bien moins puissante que la vôtre. Vous avez décidé de prendre les devants et de l'envahir afin de détruire son potentiel militaire. Les rapports de vos espions vous ont révélé que



Bibliographie sommaire

Il a été écrit des milliers d'ouvrages sur l'Empire, mais si l'on veut avoir une vision assez large de l'épopée militaire de cette époque, on lira avidement *La Grande Armée* de G. Blond (Laffont). Pour tout ce qui concerne les uniformes, en revanche, c'est *L'Uniforme et les Armes des Soldats du Premier Empire* de L. et F. Funcken (Casterman) qu'il faut consulter.

Pour une étude historique plus exhaustive, le *Dictionnaire Napoléon* supervisé par Jean Tulard (Fayard) et *l'Histoire du Consulat et de l'Empire de Thiers* (plusieurs éditions et éditeurs) seront peut-être les plus utiles. La littérature anglo-saxonne est également extrêmement riche en ouvrages intéressants, les fanatiques des cartes ont ainsi intérêt à commander *l'Atlas for the wars of Napoléon* de l'école West Point, ou encore les *Campaigns of Napoléon* de D. Chandler.

vous adversaire s'est aventuré loin de ses dépôts de ravitaillement, aussi mettez-vous sur pied un plan de campagne visant à lui couper ses voies d'approvisionnement. Vos troupes bouillant d'en découdre, l'affaire se présente plutôt bien. Bientôt, vos colonnes de fantassins traversent la frontière là où l'ennemi ne s'y attend pas, tandis que vous envoyez deux de vos six corps d'armée avec pour mission de contourner ses forces par le sud. Quelques jours plus tard, vos patrouilles de cavalerie légère n'ayant rencontré pratiquement aucune résistance, vous ignorez toujours où se trouve le gros de l'armée adverse. Tâtant le terrain un peu plus loin, vous groupez vos corps restants en deux colonnes dans le but de "ratisser large", à l'affût du moindre signe indiquant une concentration de troupes. Afin d'assurer votre propre ravitaillement, vous ordonnez la création de dépôts de vivres et de munitions. Vous pensez également à accorder des moments de répit à vos fantassins, pour que les traînards soient en mesure de rattraper leurs unités. Et comme vous êtes, en plus, le chef de l'Etat, vous devez aussi veiller à la bonne marche de votre principauté, royaume ou empire. Votre emploi du temps est plutôt chargé !

Enfin, un matin, l'ennemi se présente en ordre de bataille, prêt à vous recevoir. Vos ordres fusent... Vous appelez à la rescousse les autres corps d'armée, plus la réserve et la cavalerie lourde. Vous demandez aux corps de flancs de se rabattre sur les arrières de l'adversaire.

L'ennemi est là, à vous de jouer

Après avoir expédié vos ordres, vous parcourez lentement le champ de bataille sur lequel l'ennemi s'est déjà déployé. L'état-major chamarré qui vous entoure, répercute la moindre de vos instructions tandis que vous observez les lignes

adverses. Il va vous falloir maintenant prévoir comment disposer vos troupes en fonction de leur arrivée, tout en essayant d'évaluer les unités qu'elles devront affronter : nombre de canons, existence d'éventuels corps non encore arrivés, réserves cachées, points forts, faiblesses, état de fatigue, degré de ravitaillement, moral, etc. Naturellement, pour ce qui concerne votre propre armée, vous connaissez par cœur ces facteurs ; un coup d'œil vous suffit donc pour décider où, quand et comment vous allez bâtir votre victoire. Imaginons, par exemple, que vous ayez prévu une manœuvre de flanc par un de vos corps de pointe qui doit arriver en milieu de journée...

Vous donnez l'ordre d'ouvrir le feu. Bientôt, l'ennemi répond à vos tirs et le champ de bataille se couvre alors d'une âcre et épaisse fumée jaunâtre. Si l'adversaire ne prend pas les devants, il vous suffit maintenant d'attendre l'arrivée de votre corps de flanc, dont les lourds bataillons organisés en colonnes se profilent déjà à l'horizon.

Tandis que retentit le signal de l'attaque, les bataillons dont vous disposez déjà se mettent eux aussi en colonnes, avant de gravir lentement les positions ennemies.

Note : *contrastant avec les déplacements quasi instantanés des pions sur les cartes de wargames, le rythme sur le terrain était généralement lent et mesuré, les unités progressant à pied. Il était rare qu'une bataille soit gagnée à 10 heures du matin ; le plus souvent il fallait attendre jusqu'à tard dans la soirée pour connaître le camp vainqueur.*

Votre première ligne, canonnée et écharpée par les efforts conjugués de l'artillerie et de l'infanterie adverses, se retire spontanément... les plus trouillards commencent à détalier à toutes jambes, bientôt suivis de ceux qui restaient encore en ordre.

Décidée à hâter le mouvement, la cavalerie ennemie entreprend alors de faire un brin de conduite à vos troupes en désordre et commence à massacrer un grand nombre de vos hommes.

Votre cavalerie, dont vous aviez pris soin de placer une partie sur les arrières de votre attaque, charge alors pour "ramener" (tel est le terme consacré) la cavalerie ennemie, libérant ainsi votre infanterie qui va pouvoir se reformer sous l'action des sévères admonestations et autres coups de sabre de vos sous-officiers.

La première action s'étant calmée, vous attendez que votre corps de flanc pousse son attaque et vous suivez sa progression à la longue vue en prenant comme repère la ligne de fumée des fusils. Quand vous estimez enfin qu'il est temps porter le coup décisif, vous donnez l'ordre d'attaquer à nouveau une ligne ennemie déjà bien affai-

blie par votre artillerie et votre précédent assaut.

Cette fois, l'adversaire plie, ses bataillons s'effilochant vers l'arrière. Poussant encore votre avantage, vous lâchez les cuirassiers et les dragons que vous aviez massés derrière votre infanterie, dont l'irrésistible charge brise les quelques carrés ennemis encore en bon ordre.

La ligne adverse se débande alors, et d'un mouvement de votre chapeau vous donnez aussitôt le signal de la curée. Toute votre armée se porte en avant, la cavalerie se chargeant en priorité des fuyards.

Quand le soir tombe, le champ de bataille est couvert de cadavres. Vous êtes victorieux ! Et vous allez conforter votre succès en harcelant encore votre ennemi en déroute pendant la nuit et le lendemain. Avant de vous retirer dans votre tente pour prendre un repos bien mérité, vous faites encore en une proclamation triomphale à votre armée ivre de fatigue et de joie. La gloire vous a souri.

Faire des modèles ?

Il y a eu des centaines d'affrontements comme celui que nous venons de dépeindre pendant les périodes révolutionnaires et impériales. Cet exemple un peu caricatural a pour seule ambition de vous aider à mieux comprendre que la simplicité de certaines simulations dissimule en fait une réalité fort complexe dans laquelle le hasard avait toujours son mot à dire.

Le choix des formations à adopter et le bon usage des troupes étaient les clés de la victoire à cette époque, et tous ces éléments sont "modélisables", la taille de la règle dépendant uniquement de son niveau de complexité. Il peut cependant être aussi agréable de jouer une partie de quelques heures à l'échelle de la brigade en employant des règles simples, que de simuler de vastes affrontements à l'échelle du bataillon ou de la figurine.

Les systèmes de règles disponibles sur le marché sont extrêmement nombreux et couvrent toutes les échelles, toutes les batailles, tous les types de troupes. Il n'est pas question ici d'en faire l'inventaire. Il vous suffit de savoir que lorsqu'on cherche à recréer des combats, c'est surtout ce que l'on apporte soi-même qui compte et qui fera qu'une partie sera bonne ou mauvaise. Les joueurs attirés par les franchises empougnades pourront aussi bien pinailler sur des points de règles, que se contenter d'agréments mutuels. D'autres préféreront sans doute refaire l'Histoire et n'hésiteront pas, en cours de partie, à revenir sur des positions antérieures ou à étudier systématiquement toutes les éventualités.

En fait, seul compte le plaisir que vous retirerez.



LE CYBORG

"Le corps humain est organique, donc imparfait. Je n'aime pas l'imperfection.

On peut aujourd'hui vous reconstruire, vous rendre plus fort, plus rapide et plus intelligent. Pourquoi s'en priver ?

L'avenir de l'homme rationnel passe par la machine, car il faudra bien remettre de l'ordre dans ce chaos généralisé provoqué par les maladies et la magie.

Quelle que soit la situation à laquelle je suis confrontée, je suis capable d'y faire face ; je suis le fruit de l'évolution technologique moderne qui a repoussé toutes les frontières naturelles.

Dites-moi ce que vous voulez et je l'exécuterai. Je peux me programmer pour cela. Evidemment, pour avoir accès au tout dernier cri de la technologie, il faut y mettre le prix..."

Commentaires : Le Cyborg est un être rationnel et froid, qui a perdu presque toute son humanité. Fasciné par les merveilles de la technologie moderne, il cherche à rapprocher son corps le plus possible de la machine. Formidable instrument de combat, il est capable de s'adapter à n'importe quel environnement, pour peu qu'il dispose du logiciel adéquat.

Attributs

Constitution : 5 (7)
Rapidité : 4
Force : 5 (8)
Charisme : 2
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 0,05
Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve de Dés

Combat : 6

Contacts

Choisir 2 contacts

Cyberware

Bras droit cybernétique
Griffes rétractiles intégrées
Compartiment digital avec fouet monofilament
Interface d'armes intégrée
Bras gauche cybernétique
Mitrailleur HK227 intégrée
Jambes cybernétiques
Force accrue +3

Implants oculaires (aspect : Chrome) avec :

- Enregistreur d'images digitales
- Calcul de distance
- Anti flash
- Amplificateur de lumière
- Thermographe
- Grossissement électronique (1)

Afficheur rétinien

Implants auditifs avec :

- Amortisseur de sons
- Amplificateur auditif

Récepteur Radio

Interface de Réflexogiciels 3

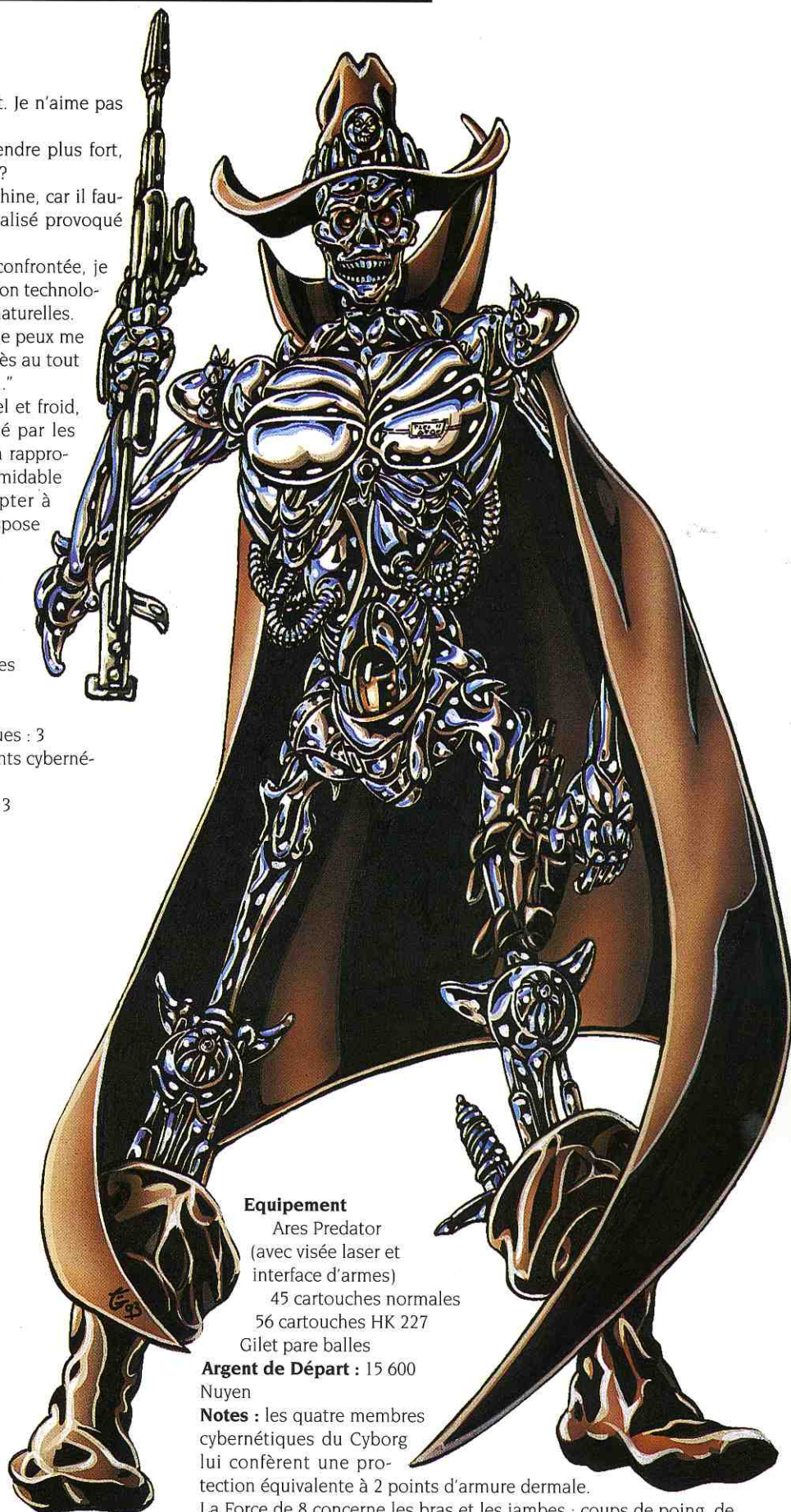
Reflexogiciels :

- 2 langues (au choix) : 3
- 4 Etiquettes spécialisées (au choix) : 3
- Combat armé : 3
- Biotech : 3
- Voitures : 3

Cybermémoire : 10 Mp

Compétences

Ares Predator : 7
Armes à Feu : 3
Armes cybernétiques implantées : 5
Athlétisme : 5
Combat à mains nues : 3
Const/Répar implants cybernétiques : 3
Cybertechnologie : 3
Electronique : 2
Informatique : 2
Pistolets : 5



Equipement

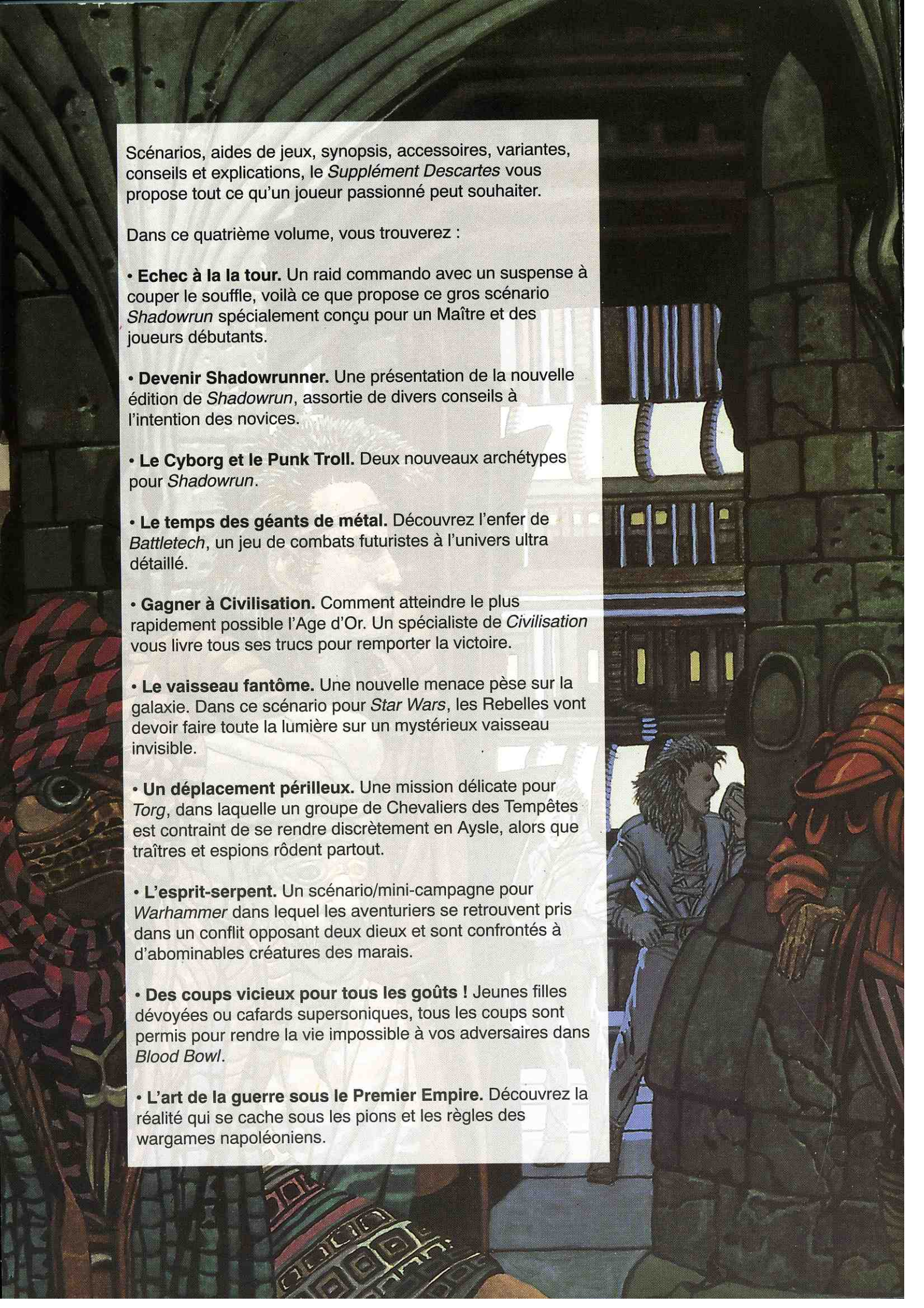
Ares Predator
(avec visée laser et interface d'armes)
45 cartouches normales
56 cartouches HK 227
Gilet pare balles

Argent de Départ : 15 600

Nuyen

Notes : les quatre membres cybernétiques du Cyborg lui confèrent une protection équivalente à 2 points d'armure dermale.

La Force de 8 concerne les bras et les jambes : coups de poing, de griffe, de pied, saut en hauteur, en longueur. Le Cyborg peut courir à la vitesse d'un sprinter bien entraîné. Il peut sauter sans effort 3 mètres en hauteur et 9 mètres en longueur.



Scénarios, aides de jeux, synopsis, accessoires, variantes, conseils et explications, le *Supplément Descartes* vous propose tout ce qu'un joueur passionné peut souhaiter.

Dans ce quatrième volume, vous trouverez :

- **Echec à la la tour.** Un raid commando avec un suspense à couper le souffle, voilà ce que propose ce gros scénario *Shadowrun* spécialement conçu pour un Maître et des joueurs débutants.

- **Devenir Shadowrunner.** Une présentation de la nouvelle édition de *Shadowrun*, assortie de divers conseils à l'intention des novices.

- **Le Cyborg et le Punk Troll.** Deux nouveaux archétypes pour *Shadowrun*.

- **Le temps des géants de métal.** Découvrez l'enfer de *Battletech*, un jeu de combats futuristes à l'univers ultra détaillé.

- **Gagner à Civilisation.** Comment atteindre le plus rapidement possible l'Age d'Or. Un spécialiste de *Civilisation* vous livre tous ses trucs pour remporter la victoire.

- **Le vaisseau fantôme.** Une nouvelle menace pèse sur la galaxie. Dans ce scénario pour *Star Wars*, les Rebelles vont devoir faire toute la lumière sur un mystérieux vaisseau invisible.

- **Un déplacement périlleux.** Une mission délicate pour *Torg*, dans laquelle un groupe de Chevaliers des Tempêtes est contraint de se rendre discrètement en Aysle, alors que traîtres et espions rôdent partout.

- **L'esprit-serpent.** Un scénario/mini-campagne pour *Warhammer* dans lequel les aventuriers se retrouvent pris dans un conflit opposant deux dieux et sont confrontés à d'abominables créatures des marais.

- **Des coups vicieux pour tous les goûts !** Jeunes filles dévoyées ou cafards supersoniques, tous les coups sont permis pour rendre la vie impossible à vos adversaires dans *Blood Bowl*.

- **L'art de la guerre sous le Premier Empire.** Découvrez la réalité qui se cache sous les pions et les règles des wargames napoléoniens.