

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

**SCÉNARIO
WARHAMMER :**
**Un travail de
fourmi**

SHADOWRUN :
**Rencontre avec
Tom Dowd**

BATTLETECH :
**Créez vos propres
scénarios**

40 F

VOLUME 5

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

RAL PARTHA[®]

Figurines

Figurines fabriquées sous licence de Ral Partha - Peinture Bruno Allanson - Photo Pyramide - Advanced Dungeons & Dragons © est une marque déposée de TSR Inc.



R560 - Nidhogg the Wyrn



R501 - Savage Warriors*



R513 - Skrag (Sea Troll)*



R583 - Beholder Kin*



R582 - Lizardmen*



R581 - Sylph*

Figurines vendues
non montées et
non peintes dans
votre boutique
habituelle



R517 - Orgs*



R471 - Mimics*

* : figurines pour

**Advanced
Dungeons & Dragons**
2nd Edition



VOLUME 5 SPECIAL WARHAMMER

2 Warhammer

Un travail de fourmi (O. et L. Vesperini)

12 Warhammer

Le dressage (CH. Gabriel)

15 Shadowrun

Canine (O. et L. Vesperini)

20 Shadowrun

Une entrevue avec Tom Dowd

24 Shadowrun

Courrier Spécial Shadowrun

25 Ars Magica

Un jeu magique (F. Decamp)

29 Ars Magica

Le secret de Montségur (F. Decamp)

34 Dune

A la conquête de la Planète des Sables
(B.A. Giraudon)

40 Battletech

Comment concevoir un scénario original
(M. Saliceto)

44 Battletech

Pour quelques gouttes d'eau de plus
(M. Saliceto)

46 Grands Stratèges

1805... la suite ! (J.J. Petit)

VOLUME 6 :

Spécial Ars Magica

Imaginez un monde médiéval réaliste, à l'atmosphère lourde de menace, dont seigneurs guerriers et ecclésiastiques se disputent la suprématie. Imaginez une Europe mythique, écartelée par les croisades et de féroces luttes intestines. Et maintenant, imaginez que la magie existe vraiment !...

Non, **Ars Magica** n'est pas un jeu de rôle médiéval-fantastique *de plus*. C'est une création originale qui ne se contente pas de décliner la sempiternelle trilogie "souterains/monstres/trésors". L'Europe du Moyen Age est en effet plus riche et surprenante que bien des univers de l'Heroic Fantasy conventionnelle. Et si ce jeu privilégie —

comme son nom peut le laisser présager — les magiciens, c'est pour mieux nous faire comprendre les mécanismes qui régissaient la société de l'époque.

Pourtant, **Ars Magica** n'a rien d'un rébarbatif traité d'histoire. Au contraire, ses règles subtiles permettent des aventures teintées de mysticisme susceptibles de passionner les amateurs les plus blasés. Bref, encore un jeu que nous sommes fiers d'accueillir au sein de la famille Descartes.

Quoi qu'il en soit, ce volume 5 du Supplément n'est pas exclusivement consacré à **Ars Magica**. Vous pourrez ainsi découvrir dans les pages qui suivent une interview de Tom

Dowd (le sympathique créateur de **Shadowrun**), une aventure pour **Warhammer**, une analyse de **Dune**, des scénarios pour **Grands Stratèges** et toutes sortes d'autres petites choses qui devraient vous intéresser. Comme à notre habitude, nous essayons de répondre aux attentes de tous les passionnés. Pour cela, nous avons besoin de vos avis, idées et suggestions, alors n'hésitez pas à nous écrire ! Vous connaissez l'adresse...

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 délinant 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 délinant 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 pouvoirs 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 Tornade (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 ; Baptême 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.

Supplément 4 "Spécial Shadowrun" : Echec à la tour (méga scénario d'initiation pour Shadowrun), Devenir Shadowrunner, Le Cyborg et le Punk Troll (deux archétypes pour Shadowrun), Le temps des géants de métal (l'univers de Battletech), Gagner à Civilisation, Le vaisseau fantôme (scénario Star Wars), Un déplacement périlleux (scénario Torg), L'esprit-serpent (mini-campagne pour Warhammer), Des coups vicieux pour tous les goûts (variantes pour Blood Bowl), L'Art de la guerre sous le Premier Empire.

Direction de la rédaction : Jean Balczesak • Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : C. Gabriel, L. Vespérini, M. Saliceto,
B.A. Giraudon, O. Vespérini, F. Decamp, J.J. Petit

Relecture, Correction : D. Balczesak
Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit
Illustration couverture : Paul Bonneur
Illustrations intérieures : Gilles Lautussier, B. Prévot
Edité par Jeux Descartes : 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.
Imprimé en France. Edition et dépôt légal Octobre 1993 • ISBN : 2-7408-0075-4

Un Travail de fourmi...

un scénario pour Warhammer

PAR ORSO ET LEONIDAS VESPERINI

Ce scénario s'adresse à un groupe de quatre à six aventuriers confirmés, comprenant au moins un magicien connaissant le sort de magie mineure "Don de Langues".

Dans cette aventure inhabituelle, les joueurs vont évoluer dans un univers très étrange et terriblement dangereux : celui des "intra-terrestres", autre dénomination des insectes...

Résumé de l'intrigue

Un magicien, ennemi juré du groupe d'aventuriers, a trouvé un moyen particulièrement perfide de se venger d'eux : il va les réduire à la taille d'insectes et laisser la nature s'occuper de ces nouveaux lilliputiens. Pour s'en sortir, les mini-aventuriers devront absolument prendre une antidote que possède le mage, mais atteindre sa demeure sera loin d'être facile. Pour y parvenir, il leur faudra nécessairement s'allier à des insectes qui les aideront à s'orienter et à se déplacer. Ils vont en effet vite réaliser que des actions relativement faciles en temps normal se révèlent souvent de véritables casse-tête quand on ne mesure pas plus d'un centimètre de haut !

I. Le piège

Après leur dernière aventure, les PJ se reposent dans une ville quelconque du Vieux Monde. Un beau jour, ils sont abordés par un homme qui se présente comme le domestique d'une vieille connaissance, pour qui ils ont déjà réalisé quelques missions.

Note : Le MJ choisira de préférence quelqu'un qui ne risquera pas de susciter leur méfiance et pour qui ils ont récemment travaillé avec succès. Si aucun PNJ ne répond à cette description, il prendra simplement un membre de la famille d'un des personnages-joueurs. La personne choisie ne sera, de toute façon, qu'une "couverture" utilisée par le pire ennemi des aventuriers afin de les attirer dans un piège.

Le domestique les invite à se rendre à un point de rendez-vous fixé par son maître. Ce dernier, qui désire leur confier une nouvelle mission, les attend tout près de la ville où ils se trouvent actuellement, à un peu plus d'un kilomètre au sud-est, à côté de "l'arbre creux", un vieux chêne très connu dans la région. Si les PJ demandent pourquoi le rendez-vous n'est pas fixé en ville, le domestique répond que son maître tient à une absolue discrétion, ce qui est difficile dans une agglomération. De plus, l'arbre creux est très proche de son domicile.

Le maître est en fait un magicien — plutôt alchimiste que lanceur de sorts — ennemi juré de longue date des PJ. Le MJ peut se reporter à l'article sur les ennemis jurés ainsi qu'à la fiche de Lilbig Douarf, pages 22 et 23 du *Supplément Descartes* n° 3. Les informations qui y sont décrites lui seront fort utiles, surtout si les aventuriers n'ont pas d'ennemi juré magicien...

Quand les PJ se retrouvent réunis devant l'arbre creux à l'heure convenue (dans la matinée), ils voient s'approcher le magicien (que l'on dénommera dorénavant Lilbig Douarf, par commodité). Ce dernier s'est déguisé (magiquement ou non, selon la nature de ses pouvoirs) en la personne qu'ils connaissent. Il semble heureux de voir que les aventuriers ont répondu si rapidement à son invitation. Avant d'avoir prononcé le moindre mot, il met une main dans un petit sac et lance une poudre dans leur direction. Un nuage les enveloppe alors, tandis qu'ils entendent une voix, qui n'est pas celle qu'ils attendaient, mais qui ne leur est que trop familière : celle de Lilbig Douarf !

"Vous vous êtes trop souvent mis en travers de mon chemin. Désormais, nos routes ne se croiseront plus... En tout cas, il vaudra mieux pour vous !" lance-t-il avant de partir d'un fou rire. Pendant un instant, les PJ se sentent mal. Tout semble tourbillonner autour d'eux. Les couleurs se mêlent aux sons, et la voix de Lilbig Douarf résonne sourdement dans leur tête.

Une fois chaos apaisé, ils se retrouvent nus, au cœur de ce qui semble être une forêt luxuriante. Nos héros, qui ont en fait été rétrécis par le nuage de Lilbig Douarf, penseront certainement avoir été transportés dans un lieu hostile. S'ils sont nus, c'est que leurs vêtements et leur équipement n'ont pas été affectés par le nuage, mais pour le moment, ils ne le savent pas.

Le premier choc des aventuriers va être de réaliser que leur taille a été réduite au 1/200ème. Le MJ leur donnera plusieurs indices par ordre croissant d'importance, jusqu'à ce que les horribles soupçons se révèlent être la triste vérité.

C'est dans un premier temps la description de l'étonnante végétation environnante qui devrait les inquiéter : ils marchent sur une terre nue, sans herbe. En revanche, de grandes plantes pointues, d'un vert vif et couvertes de "poils" blancs, poussent

Remarque

Cette aventure s'inspire des excellents romans de Bernard Werber, "Les Fourmis" et "Le jour des Fourmis". Les MJ qui ont déjà lu ces romans pourront aisément ajouter des descriptions et détails croustillants au scénario. Nous ne saurions trop conseiller aux autres de découvrir ces ouvrages qui, en plus d'être captivants, nous apprennent avec simplicité et humour quantité de détails sur le monde vraiment fascinant des fourmis.

abondamment autour d'eux et les dépassent très largement. Au loin, ils distinguent un arbre énorme et prodigieusement touffu (en fait un buisson). En marchant un petit peu, ils croisent un champignon gigantesque, qu'ils n'avaient encore jamais vu dans tous leurs voyages. Blanc et rond, il doit bien mesurer sept mètres de hauteur. Mais où donc ont-ils bien été transportés ?

Puis, c'est au niveau des sons qu'ils sont désorientés. Ils entendent, en effet, un grondement inquiétant. On dirait un vrombissement d'une puissance sonore rare. Il s'agit d'un fait d'un insecte (une guêpe), mais les joueurs ne le savent toujours pas.

Après avoir laissé les PJ s'interroger et émettre toutes sortes d'hypothèses, le MJ leur donne l'indice fatidique : à quelques centaines de mètres, ils remarquent un reflet brillant, provenant sans doute d'un gros objet métallique. S'ils approchent, ils voient... une pièce de monnaie géante. Elle mesure au moins trois mètres de diamètre. En la regardant attentivement, ils peuvent reconnaître une Couronne. Cette fois-ci, plus de doute. Si jusqu'à présent, les PJ pouvaient se demander s'ils n'avaient pas été transportés magiquement dans une forêt exotique, ils savent désormais qu'ils ont bel et bien été rétrécis.

II. Nouvelle échelle

Les PJ, qui connaissent bien les méthodes de leur ennemi, savent qu'il conserve toujours des antidotes de ses potions, ne serait-ce que pour pouvoir les utiliser lui-même. Ils devraient se douter également que l'alchimiste ne prendra vraisemblablement pas de précautions particulières pour protéger l'antidote, persuadé que ils n'ont aucune chance de s'en sortir. Et comme tout bon ennemi juré qui se respecte, il laisse toujours une porte de sortie, même infime, à ses éternels adversaires. Peut-être est-ce pour pimenter la situation, ou donner plus d'ampleur à son succès, à moins que ce ne soit par pur excès de confiance.

Mis à part retrouver Lilbig Douarf en personne et lui dérober son antidote, ce qui, vu leur taille, risque de se révéler impossible, les PJ arriveront forcément à la conclusion que leur seul espoir est d'atteindre la demeure

de l'alchimiste, en espérant que l'antidote s'y trouvera. Seulement, où est cette habitation ? Plusieurs indices peuvent permettre à nos héros de faire une estimation probable de sa localisation. D'abord, le domestique a mentionné que son maître habitait près de l'arbre creux, ce qui n'est pas forcément un mensonge. Ensuite, si Lilbig Douarf leur a donné rendez-vous en ce lieu précis, c'est probablement parce que l'endroit est en pleine nature et regorge donc de dangers pour les petites choses qu'ils sont devenus, mais peut-être aussi parce qu'il n'habite pas très loin. On imagine la jubilation de l'alchimiste à la pensée que ses pires ennemis sont en train de lutter contre la mort à quelques centaines de mètres de chez lui... Les PJ peuvent donc supposer que l'ennemi juré les a suivis et s'est installé à un endroit suffisamment discret pour ne pas être repéré, mais relativement proche de la ville pour pouvoir les espionner. Il est donc très probable que sa demeure se situe à la périphérie de la ville, dans le faubourg du sud-est.

Si malgré cela, les PJ n'ont aucune idée de l'endroit où Lilbig Douarf habite, ils peuvent toujours décider de se diriger vers la ville en espérant trouver sa demeure. Le MJ les laissera alors faire.

S'ils ont échaudé des hypothèses crédibles, ils arriveront sûrement à la conclusion que l'habitation n'est pas loin, vraisemblablement dans le faubourg sud-est.

Quoiqu'il en soit, si le MJ voit que ses joueurs risquent de faire fausse route, il les autorisera à effectuer un test d'intelligence, modifié selon la pertinence des hypothèses émises. En cas de succès, il leur rappellera la mentalité de leur adversaire, avant de leur fournir les

quelques indices donnés un peu plus haut.

Nos héros se retrouvent donc minuscules, à 1,5 km de la demeure de Lilbig Douarf, ce qui, à leur échelle, représente 300 km. Si un personnage possède la compétence Orientation, il devra réussir un jet d'intelligence tous les jours pour mener le groupe dans la bonne direction. Dans le cas inverse, il leur sera impossible de s'orienter convenablement. Ils erreront alors au hasard, persuadés de se diriger dans la bonne direction.

Le premier jour, ils prennent conscience de leur situation et de tous ses inconvénients. N'ayant plus d'équipement, ils doivent d'abord se trouver des armes. Laissez travailler leur imagination : des bouts de brindilles peuvent parfaitement devenir



Les Fourmis de Bernard Werber

Les fourmis qui sont décrites dans cette aventure sont imaginées selon la vision qu'en a Bernard Werber, et qu'il décrit dans ses romans. Cette approche se base sur les observations personnelles de l'auteur et sur ses grandes connaissances entomologiques. Il présente les fourmis comme des êtres non seulement extraordinaires physiquement, que ce soit pour leur force ou leur incroyable sens de l'orientation (grâce à leur organe de Johnston qui leur permet de repérer les champs magnétiques terrestres), mais également intelligents à leur façon, capables de communiquer et de transmettre leur savoir d'une génération à l'autre. Ainsi, chaque nouvelle découverte, comme la traversée d'une étendue d'eau sur des feuilles mortes, ou l'utilisation d'un acide plus concentré au combat, ou encore la domestication des scarabées, est assimilée définitivement par les nouvelles générations de la fourmilière. Bien plus anciennes et infiniment plus nombreuses que les êtres humains, les fourmis ont survécu à tous les cataclysmes, et survivront certainement à l'homme. Elles vivent en véritable société hyper-organisée, chacune ayant un rôle bien précis, au service de la communauté. Elles ne sont pas dénuées de personnalité, au contraire. L'auteur leur prête les mêmes instincts qui ont fait de l'homme le tyran de ce monde. Les fourmis ont leurs experts martiaux, leurs colonialistes, leurs idéologues, leurs progressistes, etc. Le MJ ne perdra pas ce point de vue en faisant jouer cette aventure, et devra donc s'attacher à présenter les fourmis différemment de l'imagerie populaire, quitte à surprendre ses joueurs.

des massues; des épines de ronces seront des poignards redoutables, et des aiguilles de pin feront de bonnes lances. Ils auront sans doute d'autres idées. Les plus pudiques voudront se faire des vêtements. Là aussi, laissez les faire (morceaux de feuille, mousse, etc.), mais ne leur accordez toutefois pas d'armure, ils n'ont pas les outils adéquats pour s'en forger. Etancher leur soif ne constituera pas un gros problème, la moindre goutte de rosée fournissant suffisamment d'eau pour l'ensemble du groupe.

En revanche, se nourrir nécessitera un peu plus d'efforts. Ils devront, en effet, trouver un fruit ou une baie sauvage et, donc, peut-être escalader l'arbre ou la plante qui le porte. Dans

ce cas-là, attention aux chutes (même si grâce à leur petite taille, les dégâts sont trois fois moins graves que d'ordinaire, arrondis au chiffre inférieur). A moins qu'ils ne préfèrent chasser, auquel cas ils devront tuer un insecte, un cloporte ou un puceron, et boire sa "chair" liquide. Ces petits animaux sont dénués de toute agressivité et peuvent donc être tués assez facilement, sans avoir à résoudre les combats. S'ils mangent du puceron, ils seront surpris par le goût, qui n'a rien d'écœurant, contrairement à ce qu'ils auraient pu imaginer. Les pucerons se nourrissent du suc des plantes et ont donc un goût presque sucré.

Cependant, si le MJ est un peu "vieux" et veut mettre d'entrée ses joueurs sous pression, il peut considérer que les PJ croisent des punaises dans leur seule période d'agressivité, celle de la reproduction. Durant cette phase, en effet, ces insectes sont incontrôlables. Elles n'ont plus qu'un seul objectif, inséminer tout ce qui passe à leur portée ! Dans le lot se trouvent d'autres punaises (c'est quand même le but recherché), mais pas exclusivement. D'autres créatures peuvent ainsi être "attaquées". Et malheureusement, les punaises ont tendance à être un peu brutales, transperçant leurs conquêtes dans n'importe quelle partie du corps (c'est leur mode de reproduction, et c'est véridique !). Dans ce cas, elles deviennent vraiment dangereuses, comme vont s'en rendre compte les aventuriers. C'est ce que l'on appelle l'amour vache !

Il y a une punaise pour deux PJ.

La fin de la journée se déroule sans incident notoire. A un moment, simplement, ils remarquent à quelques centaines de mètres de là (à trois ou quatre mètres réels), sur une paroi rocheuse, une créature monstrueuse, vive comme l'éclair. Il s'agit d'un lézard, qui à cette échelle ressemble à un dragon, en beaucoup plus rapide. Les PJ doivent se mettre rapidement à l'abri. Cette rencontre est faite pour les effrayer (pour le moment !), leur faire comprendre que les valeurs sont désormais complètement transformées et qu'il faut réapprendre à vivre dans cet univers pour avoir une chance de s'en sortir.

III. La fourmi

Le deuxième jour, nos PJ font une rencontre d'une très grande importance pour la suite des événements. Une fourmi rousse surgit à l'improviste, apparemment perturbée. Contorsionnant son abdomen et agitant ses antennes dans tous les sens, elle essaye de communiquer avec eux en projetant des phéromones. Les phéromones sont des hormones volatiles, des "odeurs", qu'une fourmi peut dégager à volonté par l'intermédiaire de ses antennes et qui sont liées à certaines émotions ou informations précises. Par combinaison de ces odeurs, la fourmi peut former de véritables phrases et donc communiquer.

On considère que le personnage qui possède le sort "Don de Langues" pourra appréhender ce langage gestuel et olfactif sans trop de difficultés. Normalement, ce sort de magie mineure se base sur l'ouïe, mais cette petite entorse aux règles autorisant la compréhension partielle du langage des insectes permettra de rendre les fourmis plus sympathiques et plus intéressantes.

Punaise

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	0	4	3	9	30	1	-	22	2	14	8	-

Proportionnellement aux PJ, les punaises ont la taille d'un petit poney. Sauf durant la période de reproduction, elles sont très dociles. Dernière mauvaise nouvelle : contrairement aux pucerons ou aux cloportes, leur chair est infecte et pratiquement immangeable. Rien que l'odeur de leur sang a déjà de quoi faire vomir un croque-mort !



Dans une langue humaine, les mots que la fourmi a prononcés, tels que l'aventurier les comprend, pourraient se traduire par : "Aide-nous... Ouvrières attaquées... Aide-nous". Puis, la fourmi (qui est une guerrière) tourne le dos et se dirige vers le lieu du "drame". Une trentaine de ses sœurs, toutes des ouvrières, sont attaquées par sept termites, leurs ennemis naturels. Si les PJ décident immédiatement de les aider, ils bénéficient de 15 points d'expérience supplémentaires. S'ils hésitent ou s'ils s'en désintéressent, faites-leur bien comprendre qu'ils ont besoin d'alliés et que sans aide, ils ont bien peu de chances d'atteindre leur objectif. Malgré la supériorité numérique des fourmis, le combat ne s'annonce pas facile. En effet, à part la guerrière qui vient en renfort, les autres ne sont que des ouvrières, peu adaptées au combat. De plus, les termites sont de redoutables adversaires, plus gros encore que les fourmis guerrières rousses. Les caractéristiques des ouvrières ne sont pas fournies, mais elles s'uniront pour affronter les ennemis que la guerrière et les PJ n'attaquent pas. Ceux-ci, s'ils participent au combat, devront choisir le nombre de

termites qu'ils affrontent. La fourmi guerrière combattrait dans un premier temps un seul termite à un contre un, et, si elle parvient à s'en débarrasser rapidement, prêterait main (ou plutôt mandibule) forte aux PJ. Le Maître de Jeu réglerait le combat entre les PJ et les termites, ainsi que celui opposant la fourmi guerrière et le termite. Le nombre de fourmis survivantes dépendra du nombre d'adversaires que les PJ et la guerrière auront éliminés. Si PJ et guerrière éliminent moins de trois termites, il restera 3D10 fourmis survivantes (à tirer par le Maître). S'ils ont éliminé entre trois et cinq termites, le nombre de fourmis survivantes sera de 2D10+10. Enfin, si plus de cinq termites ont été tués, 1D10+20 fourmis auront survécu à la bataille.

IV. Le pacte

Après la bataille, les fourmis rousses remercient "chaleureusement" (à leur façon tout de même) les personnages. Si ceux-ci leur demandent pourquoi elles ont sollicité leur aide et leur ont

fait confiance à priori, sans savoir qui ils étaient, elles leur répondent qu'elles connaissent bien les "doigts" (dénomination générale utilisée par les fourmis pour décrire les êtres humanoïdes géants du Vieux Monde, hommes, nains, elfes, orks...). Elles ajoutent que les doigts se croient les maîtres du monde, mais sont en fait incapables de changer de perspective ou d'échelle, qu'ils ne sont pas conscients de l'importance de la société des insectes, largement aussi évoluée que la leur. En fait, la fourmi qui a intercepté les PJ a reconnu des "doigts" miniatures, dont elle connaît l'intelligence. Paniquée par l'attaque surprise des termites, elle s'est dit que même mini, ils pourraient peut-être les aider. C'est effectivement ce qui s'est passé.

Reconnaissantes, les fourmis proposent aux PJ de les présenter à leur reine, Kali-piou-ni, qui pourra sans doute leur faire une proposition. Pour pénétrer dans la fourmilière, nos héros ont besoin d'un "passe olfactif". Les fourmis

le leur fournissent en déposant les phéromones adéquates sur leurs mains. Chaque fois qu'une fourmi voudra les contrôler, ils devront lui toucher les antennes. Elle reconnaîtra alors les phéromones d'identité de la fourmilière et laissera passer les visiteurs. Mais ne donnez pas cette information gratuitement à vos joueurs. Dites-leur simplement : "après vous avoir frotté les mains avec ses antennes, la fourmi vous précise que vous disposez désormais du passe olfactif qui vous permettra d'entrer dans la fourmilière." Aux joueurs ensuite d'être suffisamment observateurs pour comprendre le fonctionnement du passe.

Après ces explications, les fourmis conduisent les PJ à la fourmilière. Bien qu'elles ne pressent pas le pas, les aventuriers sont presque obligés de courir pour suivre leur allure. La fourmilière est une grande structure, qui s'élève à 25 mètres, nouvelle échelle. L'entrée principale grouille de monde : des ouvrières chargées de nourriture entrent, tandis que d'autres sortent, les mandibules vides. Ça et là, on peut remarquer quelques guerrières. Régulièrement, les guerrières touchent les antennes des fourmis qui pénètrent dans la fourmilière. Ces dernières s'arrêtent alors un instant avant de reprendre leur route. Les guides des aventuriers entrent à leur tour, sans vérifier vraiment si les PJ les suivent. Dès leur entrée dans les couloirs du monde des fourmis, ceux-ci sont arrêtés par une grosse guerrière qui s'interpose entre les guides et eux. Elle reste un instant immobile, avant de diriger ses antennes vers les drôles de nouveaux venus. Si les PJ tendent les mains et touchent les antennes de la fourmi, cette dernière reconnaîtra le passe et ne leur causera pas de problèmes. S'ils font autre chose que cela, ils s'exposent à des ennuis : rapidement, la guerrière adopte une attitude menaçante, faisant claquer dangereusement ses mandibules. Elle finira par attaquer ceux qui refusent de donner leur identité, délibérément ou non.

* Si les aventuriers ont rapidement fourni leur identité, c'est-à-dire touché avec leurs mains les antennes de la guerrière, ils peuvent tout de suite reprendre leur route, et n'ont donc pas perdu leurs guides. Ils remarquent que la fourmilière est constituée de multiples couloirs qui forment une série d'étages. Ils sont conduits dans un véritable dédale, croisant des



Fourmi rousse guerrière

Les fourmis rouges sont de grosses fourmis d'environ deux à trois centimètres (plus de cinq mètres de long à l'échelle des PJ). Elles sont de couleur noire, à reflets roux. Les guerrières disposent d'une arme de jet redoutable : l'acide formique (formule : HCOOH), concentré de 40 à 60%, qu'elles projettent par leur abdomen sur une cible qui peut se trouver jusqu'à quinze centimètres (presque trente mètres pour les PJ).

Les fourmis rouges ont des capacités d'adaptation et d'assimilation encore plus développées que leurs congénères, ce qui leur a permis de s'implanter un peu partout dans le Vieux Monde. Ce n'est pas un hasard si c'est une fourmi rousse qui est entrée délibérément en contact avec les PJ.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	6	4	17	30	2	-	43	6	24	10	-

Alignement : Neutre

Traits psychologiques : Les fourmis rouges sont immunisées contre tous les effets des règles de psychologie. Elles vouent l'équivalent d'une haine héréditaire féroce aux termites.

Règles spéciales : Les fourmis détestent l'odeur du basilic (la plante). Un personnage qui en possède ou qui arrive à s'en procurer sera toujours évité par elles. L'acide formique des fourmis rouges est extrêmement virulent. La victime doit effectuer un test contre le poison pour chaque attaque ayant touché (l'attaquant ayant dû au préalable préciser qu'il utilisait l'acide, son arme de jet). Le premier échec entraînera une paralysie de l'adversaire (cf. les règles relatives aux poisons, page 80 du livre de base), et le second, la mort de la proie en 1D3 rounds. L'exosquelette de la fourmi lui procure une armure de 2 points sur la tête et de 1 point partout ailleurs.

Termite

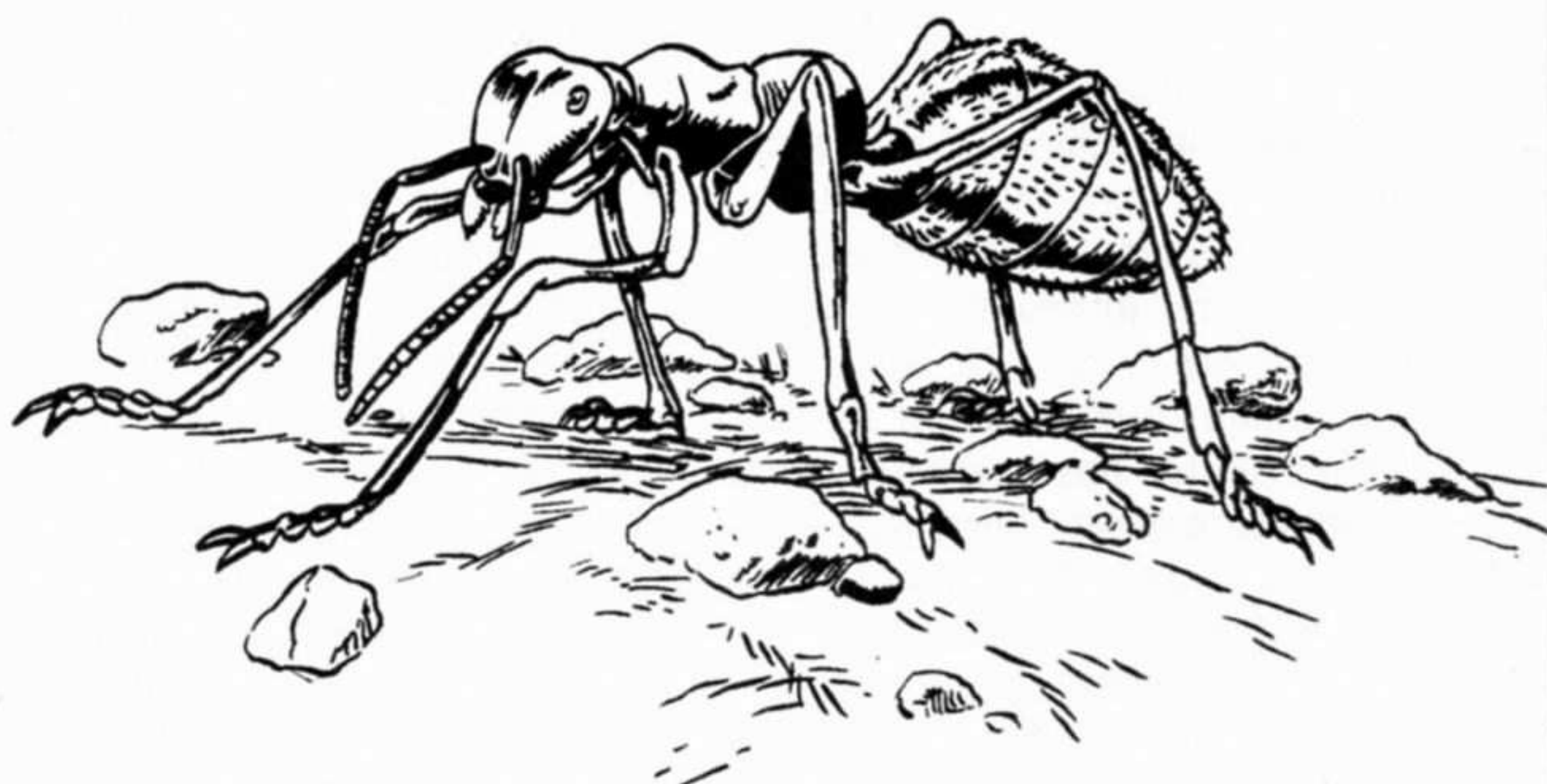
Les termites, ennemis héréditaires des fourmis, sont plus gros et plus organisés que ces dernières. Les termitières, contrairement aux fourmilières, sont de superbes architectures très bien construites. Les termites ont également bien assimilé les techniques de navigation. A l'échelon du Vieux Monde, cependant, il semble pourtant que les fourmis, les rouges particulièrement, aient pris le dessus sur leurs éternels adversaires. Ainsi, alors que la population des fourmis a tendance à augmenter, celle des termites est en baisse sensible.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	6	4	25	10	1	-	33	6	14	10	-

Alignement : Neutre

Traits Psychologiques : Les termites sont immunisés contre tous les effets des règles de psychologie, exception faite pour leur peur du feu. Elles vouent l'équivalent d'une haine héréditaire féroce aux fourmis.

Règles spéciales : Les termites possèdent une armure naturelle qui les protège de 3 points sur la tête et de 1 point sur le reste du corps.



ouvrières qui transportent des œufs et se dirigent vers les étages supérieurs (les plus chauds, qui favorisent les éclosions). Les fourmis qu'ils croisent les évitent à la dernière minute. Certaines marchent même sur le plafond. Les PJ descendent de plus en plus. Ils passent à côté de certaines salles étranges dont ils ne soupçonnaient sûrement pas l'existence : des "étables", où sont élevés des centaines de pucerons qui se font "traire" pour obtenir du miellat, d'autres où l'on trouve des escargots. Ils remarquent même une étable où d'énormes scarabées à corne sont élevés. S'ils posent une question aux fourmis guides, les PJ apprennent que la reine les élève depuis peu comme nouvelle arme de guerre. Les scarabées ont l'avantage d'être à la fois très puissants et mobiles. Ils volent et peuvent être dirigés par une fourmi, à condition qu'elle ait suivi l'apprentissage nécessaire.

Toujours plus bas, pratiquement quinze étages en dessous du niveau du sol, les PJ longent la salle des morts. C'est une pièce gigantesque, très profonde, où les cadavres des fourmis originaires de la fourmière sont entreposés. L'odeur y est assez forte, légèrement acide et teintée d'humus. Puis, le petit groupe atteint la salle de culture de champignons. C'est à cet endroit que les fourmis guides les font patienter, en attendant qu'ils soient présentés à la reine Kalipiou-ni. Les aventuriers peuvent manger des champignons, s'ils le souhaitent. Les fourmis en cultivent trois types : il y a les bleus, les gris-verts et les moisissures ocre. Les deux premiers sont comestibles et n'ont pas d'effets secondaires. La moisissure ocre, elle, agit sur les corps humains, elfiques ou nains les deux premières fois où elle est ingérée pour les humains et les elfes, et les cinq premières fois pour les nains.

* Si les aventuriers ont perdu trop de temps lors de la procédure de contrôle, ils ont égaré leurs guides et doivent s'orienter par leurs propres moyens dans la fourmière. A moins de deviner que la salle de la reine se trouve tout en bas, le seul moyen de le savoir est de le demander. Mais ça n'est pas si facile que cela. Il faut, en effet, déjà réussir à arrêter les ouvrières qui défilent sans arrêt dans les couloirs et ne prêtent pas la moindre attention aux "doigts". Si on se met en travers de sa route, une fois sur deux (50% de chances), la fourmi continue son chemin, piétinant "l'obstacle" (qui perd automatiquement un point de blessure). Si elle s'arrête, il faut effectuer immédiatement la procédure de contrôle (mains contre antennes) avant de poser la question. Si les PJ agissent autrement, elle ne répond pas et reprend sa progression. S'ils s'y sont pris correctement, elle leur indique alors brièvement que la chambre royale se trouve "en bas, à côté de la salle aux champignons".

Les PJ auront sans doute encore le sentiment d'être perdus, mais ils trouvent pourtant régulièrement des passages qui descendent d'un étage. Ils parcourent ainsi quinze étages, passant à côté de la salle des morts, avant d'atteindre celle des champignons. Ils sont alors abordés par un garde fourmi, qui les contrôle (ils commencent à en avoir l'habitude) avant de les écouter. Leur récit terminé, il leur demande d'attendre ici pendant qu'il va voir la reine. Si les PJ veulent manger des champignons, reportez-vous au chapitre ci-dessus.

Au bout d'un moment, le garde revient. Il leur explique que la reine a été informée de leur venue (par les guides, sans doute) et qu'elle est prête à les recevoir.

La loge royale dans laquelle pénètrent nos héros est absolument colossale : proportionnellement parlant,

bien sûr, elle est longue de soixante-dix mètres, sur trente de large et vingt de hauteur (nouvelle échelle). Kali-piou-ni est tout aussi gigantesque. Si sa tête et son poitrail sont juste un peu plus gros que ceux d'une fourmi ordinaire, c'est son abdomen qui lui donne ses dimensions extraordinaires : d'un diamètre de cinq mètres, l'abdomen atteint vingt mètres de long. La reine est d'une couleur dorée qui semble lui donner un éclat surnaturel. Pendant sans interruption, à la cadence d'environ trente œufs à la minute, elle est entourée d'ouvrières qui récupèrent les futures serviteurs pour les porter dans la salle d'éclosion, tout en haut de la fourmilière. Les œufs bénéficieront ainsi de la chaleur dégagée par la décomposition de l'humus entreposé à cet effet à l'étage inférieur, ainsi que de la température globalement plus élevée à la surface de l'édifice grâce au rayonnement solaire.

D'autres ouvrières sont occupées à nettoyer la reine, en la léchant. D'autres, enfin, l'alimentent. Les PJ risquent d'être surpris de voir que la reine demande parfois à être nourrie par ses propres œufs.

Après s'être repue de quatre œufs, la reine s'adresse aux aventuriers, en langage fourmi bien évidemment. Pour comprendre le discours, le personnage qui possède le sort Don de Langues doit le lancer et réussir, en outre, un jet d'intelligence par phrase. En cas d'échec, le MJ devra déformer la phrase en question.

La reine souhaite d'abord la bienvenue aux doigts dans sa fourmilière et les remercie pour l'aide qu'ils ont apportée à la colonie d'ouvrières attaquées par les horribles termites. Elle leur demande ensuite par quel moyen ils sont devenus si petits.

Après avoir écouté le récit des PJ, elle leur propose un pacte. Ils aident les fourmis rousses à envahir et piller un nid de fourmis "sombres", en échange de quoi elle mettra à leur disposition un groupe de fourmis rousses sexuées (et donc pourvues d'ailes), qui pourra les transporter là où ils désirent se rendre, c'est-à-dire très vraisemblablement chez Lilbig Douarf, par la voie des airs. Si les PJ refusent, ils pourront aller et venir dans la fourmilière mais ne recevront plus d'aide de la part des insectes jusqu'à ce qu'ils reviennent sur leur décision. Ceci devrait les pousser à s'allier avec les fourmis rousses. Dès l'acceptation du pacte, nos héros doivent se préparer à

l'assaut. La reine leur demande de remonter vers la surface pour rejoindre la colonie de guerrières rousses.

Remarque : La reine a utilisé le terme de fourmis "sombres", pas fourmis "chaotiques". Donc, à moins de l'avoir deviné, les PJ ne savent pas forcément qu'ils vont, une nouvelle fois, se mesurer au chaos (une bonne surprise en perspective !).

V. Alerte !

A peu près à mi-chemin, à l'étage -5, les aventuriers assistent à un curieux phénomène. Ils commencent d'abord par entendre une sorte de tempo régulier et rapide, qui va en s'amplifiant, jusqu'à ce qu'ils ressentent carrément des vibrations. C'est comme si la fourmilière toute entière était parcourue de spasmes. Toutes les fourmis présentes dans le même couloir qu'eux interrompent leur activité et se mettent à taper le sol de leur abdomen, exactement au même rythme que le tempo initial. Il s'agit en fait d'une procédure de déclenchement d'alerte, provenant du haut et répertoriée vers les étages du bas par chaque fourmi qui perçoit le son. Ainsi, rapidement, toute la fourmilière est au courant. Pour le moment, les PJ ne savent rien de tout cela. La seule chose qu'ils observent, après que les multiples abdomens ont fini de marteler le sol, c'est que les fourmis guerrières présentes dans le couloir se mettent soudainement à courir en remontant le plus vite possible vers la surface. L'alerte signale, en effet, un gros envahisseur.

Si les aventuriers restent là sans bouger, en attendant la suite des événements, il ne leur arrive rien de particulier. Après quelques minutes, les guerrières ont vaincu l'envahisseur et la vie reprend normalement son cours. Les PJ peuvent donc partir à l'assaut.

Si, en revanche, ils remontent à la surface pour voir ce qui se passe ou pour suivre les guerrières affolées, ils sont témoins de l'attaque de la fourmilière par un terrifiant prédateur : un picvert ! Le monstre est impressionnant. Haut de près de quarante mètres (nouvelle échelle), il donne de grands coups de bec dans la structure-maison, promenant sa longue

Picvert

Cet oiseau est un redoutable prédateur, amateur de fourmis. Sa technique consiste généralement à frapper par coups répétés sur une fourmilière, ce qui a pour effet de faire sortir ses habitants. Sa longue langue gluante lui permet alors d'attraper les fourmis et de les avaler.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	61	0	7	5	50	65	3	-	40	6	30	15	-

Alignement : Neutre

Règle spéciale : Si un PJ est blessé par le picvert, il y a 50% de chances pour qu'il soit avalé par l'oiseau. Dans ce cas, il ne meurt pas immédiatement, mais subit une attaque des sucs digestifs à chaque round suivant. Les règles sont les mêmes que pour l'acide formique (un test contre le poison à chaque round ; le premier échec entraînant une paralysie, telle que décrit p. 80 du jeu, et le second, sa mort en 1D3 rounds). Utilisation des points de destin fortement conseillée !

Remarque : Tant que le PJ n'est pas paralysé, il peut continuer à attaquer le picvert, même de l'intérieur. Dès que l'oiseau est mort, ses sucs digestifs cessent immédiatement d'agir.



Fourmi Sombre Guerrière

Les fourmis sombres sont des fourmis noires qui ont été mutées par le chaos. Elles ressemblent donc à leurs génitrices, avec quelques petits changements notoires. D'abord, leur couleur est encore plus foncée, d'un noir presque pur. Ensuite, elles ne possèdent pas une, mais deux paires de mandibules. Enfin, elles sécrètent de l'acide formique (par leurs mandibules) alors que les noires n'en disposent pas. Il va de soi que leur comportement reflète, lui aussi, leur nature chaotique (agressivité, code d'honneur inexistant, etc.).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	6	4	20	20	3	-	43	6	24	10	-

Alignement : Chaotique

Traits psychologiques : Les fourmis sombres sont immunisées contre toutes les règles de psychologie.

Règles spéciales : Le grand nombre d'attaques par round dont disposent les fourmis sombres s'explique par leurs deux paires de mâchoires. De plus, contrairement aux fourmis noires dont elles sont issues, elles sécrètent de l'acide formique par leurs mandibules. Cet acide, s'il n'est pas aussi virulent que celui des fourmis rousses, reste très dangereux. Ainsi, la victime doit effectuer un test contre le poison pour chaque toucher qui lui a infligé des points de dommage. Le premier échec entraîne une somnolence de l'adversaire, le second, une paralysie, et le troisième, la mort de la victime en 1D5 rounds. Cette attaque se fait automatiquement à chaque morsure blessante de la fourmi sombre, contrairement à la rousse qui tire par l'abdomen et pour qui l'attaque est séparée.

L'exosquelette de la fourmi sombre lui procure une armure de 2 points sur l'ensemble du corps.

langue dans les couloirs et engloutissant à chaque fois une dizaine de fourmis.

Les guerrières se réunissent rapidement. Leur plan d'attaque est simple : les artilleurs (une vingtaine) font feu avec leur acide formique en visant une région tendre, celle du cou. Au même moment, l'infanterie part à l'assaut physique, en essayant de s'introduire dans les plaies occasionnées par l'acide. Selon une méthode fourmi, elles remontent alors jusqu'au crâne et font le maximum de dégâts dans le cerveau de l'animal, qui ne tarde pas à périr. Les choses se passeront à peu près comme cela, la question qui se pose, comme souvent dans une partie de jeu de rôle, étant : que font les PJ ?

Là encore, deux possibilités : soit ils préfèrent ne pas intervenir, auquel cas ils assistent à la victoire des fourmis, après de lourdes pertes cependant ; soit ils décident d'aider les fourmis. Dans ce cas, le picvert s'effondre après que nos héros lui aient retiré 10 points de blessure, les autres blessures étant occasionnées par les fourmis. Les

aventuriers prennent alors évidemment le risque d'être touchés. Pourtant, dans la bataille, ils se feront un allié qui leur restera fidèle jusqu'à la fin du scénario. Sauvée par eux d'un coup de langue qui lui aurait certainement été fatal, 105 237°, la fourmi guerrière, sera désormais toujours prête à les aider (reprendre les statistiques des fourmis rousses guerrières).

VI. La fourmilière sombre

Le chaos n'a pas touché uniquement les grands animaux. Les insectes, eux aussi, ont été parfois pervertis par cette gangrène cosmique. Ainsi, une population de fourmis noires a embrassé la cause du chaos. Ces fourmis chaotiques, détestées des fourmis rousses, sont depuis dénommées les fourmis sombres, le mot "chaos" étant inconnu des insectes.

A peine remis des émotions procurées par le combat contre le géant à plumes, les PJ doivent déjà partir. Les guerrières rousses se sont réunies et se dirigent vers la fourmilière sombre. Nos petits héros ont bien du mal à suivre les fourmis qui se déplacent très rapidement et semblent infatigables. Une exception toutefois : arrivées devant une petite rivière, les fourmis empruntent un long tunnel souterrain, froid et humide, qui passe sous le lit du cours d'eau. Les PJ constatent alors que leur vitesse diminue de plus en plus jusqu'à atteindre une lenteur incroyable. Une fois sorties du tunnel, sous le soleil, elles reprennent peu à peu leur rythme habituel. Les personnages peuvent en déduire que la vitesse des fourmis dépend de leur chaleur interne, et donc de la température extérieure, ces insectes ne pouvant réguler leur température interne (ce qui explique notamment leur hibernation).

La colonie traverse ensuite une petite prairie. Les PJ passent à côté de fleurs de la taille des arbres, voient des grains de pollens gros comme des citrouilles s'envoler au moindre coup de vent. Puis, ils arrivent sur un sol rocailleux. Pour le moment, ils n'ont pas été importunés dans leur voyage par des insectes belliqueux. Il faut dire que devant un tel déploiement de force, bien peu d'insectes, d'arthropodes ou d'arachnéens se risqueraient à les attaquer. Peu d'insectes, mais un reptile, oui ! Un superbe lézard s'est mis en tête de se régaler de cette nourriture ambulante. A son arrivée, les fourmis s'écrient (pour qui peut les comprendre) : "Un dragon !" Les PJ, qui ne sont pas obligés de participer au combat (d'autant que la méthode employée par les fourmis risque de les surprendre quelque peu), assistent alors à un spectacle étonnant, voire assez dégoûtant. Le dragon étant moins sensible que l'oiseau à l'acide formique, les fourmis, pour le combattre, essaient essentiellement de le vaincre de l'intérieur. Au prix de nombreux sacrifices, plusieurs d'entre elles réussissent à entrer dans le corps du lézard par un orifice qui n'est pas fait pour cet usage (oui, vous avez bien compris, et là encore, c'est véridique). Après quelques instants, l'animal commence à se tordre furieusement dans tous les sens. Sa queue se détache et frétille nerveusement (une réaction de lézard). Après quelques dernières convulsions, il est mort. 105 237° explique à nos amis, certainement horrifiés, qu'il est tout à fait possible de vaincre des doigts par ce moyen.



Après cet épisode, les fourmis se remettent en marche. Elles ne sont à présent plus très loin du nid des fourmis sombres.

Les premières fourmis sombres commencent d'ailleurs à se manifester. Quelques-unes attaquent la colonie, toutes sont massacrées. Les PJ voient donc leurs adversaires pour la première fois. Noires comme l'ébène, elles ressemblent aux fourmis rousses, si ce n'est qu'elles possèdent deux paires de mandibules, ce qui les rend très dangereuses au combat.

Enfin, le groupe atteint la fourmilière sombre. De couleur marron foncé, elle a vaguement la forme d'une pyramide très évasée. Une odeur épouvantable s'en dégage, qui pourrait se définir par un mélange subtil d'excréments, de pourriture et de vase. En se rapprochant, on remarque que le nid est en fait un monticule de terre et de cadavres en putréfaction.

Pour bénéficier le plus possible de l'effet de surprise, les fourmis rousses donnent l'assaut immédiatement et se précipitent à l'intérieur du nid. Les PJ, qui suivent, vont devoir se battre dans des conditions assez difficiles. Chacun d'eux, en effet, doit affronter une fourmi guerrière sombre dans les couloirs aux pentes abruptes de la fourmilière. Ceux qui possèdent la compétence Escalade peuvent combattre presque normalement, avec tout de même un malus de 5% pour toutes leurs actions. En revanche, ceux qui ne possèdent pas cette compétence sont sanctionnés d'un malus de 10% pour toute action, et doivent, en plus, effectuer un test de risque à chaque début de tour. En cas d'échec, ils chutent et ne peuvent entreprendre aucune action dans le round.

Après leur combat, les PJ reprennent leur progression au plus profond du nid, entraînés par les fourmis rousses. La marche dans les tunnels est longue et difficile. Ils reconnaissent le type de couloirs qu'on trouve dans la fourmilière des rousses, mais en beaucoup plus abruptes. Contrairement à une fourmilière classique, la loge royale se trouve au sommet de l'édifice. Tout au long de leur chemin, ils croisent ou traversent plusieurs salles, ou loges. La première est une salle de stockage de nourriture. On y trouve toutes sortes d'insectes, certains encore vivants mais horriblement mutilés. La deuxième, qu'ils doivent traverser, est la loge de réserve de miellat. Elle est très étrange : des dizaines de fourmis vivantes sont accrochées au plafond. Leur abdomen est énorme, gonflé et un liquide clair en suinte parfois. Il s'agit des "fourmis-citernes". Ces fourmis, dont la vie est loin d'être passionnante, absorbent des quantités faramineuses de miellat qu'elles stockent dans leur abdomen. Le miellat peut être restitué en totalité ou en partie par simple pression sur la partie inférieure de l'abdomen. La fourmi peut être rechargée plusieurs fois avant de mourir.

Les guerrières rousses connaissent très bien ce type de fourmis, qu'elles utilisent elles aussi. A peine entrées dans la loge, elles se gavent de miellat, sachant qu'elles auront besoin de force pour la suite des événements. Les PJ peuvent, eux aussi, boire du miellat qui n'est pas corrompu par le chaos. Le goût est très sucré. Après s'être bien repues, les rousses détachent les fourmis-citernes qui s'écrasent et explosent sur le sol.

La progression continue. La colonie passe à côté d'une loge que les fourmis ne reconnaissent absolument pas, n'ayant pas d'équivalent chez elles. Comme elle a l'air inoccupée, les guerrières rousses ne s'y arrêtent pas. Si les PJ sont plus curieux qu'elles, ils peuvent chercher à en savoir plus. S'ils entrent dans le lieu, ils sont saisis par l'odeur non désagréable de résine, de coriandre et de charbon. La loge est vaste. Les aventuriers remarquent plusieurs ovoïdes fluorescents, alignés par rangées de six. Il s'en dégage des vapeurs ammoniaquées. Les ovoïdes ressemblent fortement à des œufs chauds, mais les PJ ne peuvent pas déceler de vie en gestation. Nos héros sont en fait dans une bibliothèque chimique, où les

fourmis sombres stockent leurs récits olfactifs. Chaque capsule contient des informations que les sombres veulent conserver, pour pouvoir y avoir accès à volonté. Les informations, qui ont la forme de phéromones (du gaz), comme le langage des fourmis, sont conservées dans ces drôles de capsules étanches. Si les PJ en ouvrent certaines, ils pourront déchiffrer les messages, à condition de lancer le sort Don de Langues et de réussir un jet d'Intelligence. Les premières capsules ne devraient pas trop intéresser les joueurs, elles racontent l'histoire des différentes reines sombres (notamment comment elles ont été marquées par le chaos); d'autres conservent certaines informations scientifiques : biologie courante, zoologie, chimie organique, géographie, géologie. Enfin, les dernières concernent les données martiales : récentes stratégies des combats de masse et description d'une arme secrète que les fourmis sombres comptent prochainement utiliser contre les fourmis rousses. L'arme secrète est un champignon qui a la propriété de communiquer une maladie extrêmement contagieuse aux fourmis qui le touchent. Cette maladie s'attaque à la chitine (l'armure externe naturelle) des fourmis, qui se met à durcir et perd toute flexibilité. En quelques jours, toute une fourmilière peut ainsi être contaminée, ses habitantes devenant complètement paralysées. L'information précise qu'il existe tout de même un remède simple, mais qu'il faut connaître : en recouvrant sa chitine de bave d'escargot, on est immunisé contre cette attaque.

Les PJ peuvent utiliser cette dernière information comme ils le veulent. S'ils choisissent de prévenir les fourmis rousses, en plus de leurs remerciements sincères, ils auront la satisfaction d'avoir sauvé toute une fourmilière d'un massacre programmé et d'avoir une nouvelle fois entravé les

Reine Sombre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	17	0	5	6	89	10	1	-	89	12	33	41	-

Restriction : La Reine Sombre ne pouvant se déplacer, elle n'attaquera que les PJ qui viennent à son contact.

Si les PJ parviennent à tuer la reine, les fourmis rousses se précipiteront sur elle et la mettront en pièces. Puis, méthodiquement, elles saccageront et pilleront le nid entier.



manière espérée — pourra être à l'origine de situations cocasses.

Transmission d'autorité

Il n'est pas facile de transmettre à un nouveau maître les qualités d'autorité nécessaires pour se faire obéir par un animal. On déterminera si cette "passation de pouvoir" s'accomplit ou non en effectuant un *jet de transmission d'autorité* (équivalant à ce qui est appelé "transmission d'obéissance" dans le livre des règles). Ce jet sera affecté d'un malus de -20% lorsqu'il n'y aura de période de transition durant laquelle l'ancien propriétaire s'emploiera à faire comprendre à son animal qu'il doit obéir à un nouveau maître. Les pourcentages de base employés pour ce tirage dépendront de l'animal considéré. Reportez-vous au paragraphe "Caractéristiques de dressage".

Intelligence et obéissance

L'obéissance à un ordre précis ne pourra être obtenue que dans des situations familières, déjà vécues par l'animal. Face à l'inconnu, c'est l'intelligence de ce dernier (par un simple test d'intelligence) qui permettra de déterminer s'il réussit à s'adapter à un contexte inhabituel et à régir de la manière espérée. Selon les cas, le MJ affectera au test d'intelligence un modificateur pouvant aller de -30% à +30%, comme il est d'usage dans Warhammer.

Rappel : Un animal dont l'intelligence est inférieure à 6 ne pourra jamais être dressé.

Caractéristiques de dressage

Tous les animaux ne pourront pas accomplir les mêmes actions et ne réagiront pas de manière identique à certains ordres. Voici



les caractéristiques particulières permettant de dresser les principaux animaux du Vieux Monde. Attention : en cas de doute, faites appel à votre bon sens... aucune règle ne pourra jamais le remplacer !

Aigles géants

INT = 29 ou 1D12+20

Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 60%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Bisons

INT = 10 ou 1D6+6

Coefficient d'apprentissage : Lent (x3)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 70%

Types d'action possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Chats sauvages

INT = 10 ou 1D6+6

Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)

Qualité d'obéissance : Faible (30 + 3D10%)

Transmission d'autorité : 30%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Chevaux

INT = 10 ou 1D6+6

Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 95%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, indiquer la présence d'intrus, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Chiens

INT = 10 ou 1D6+6 pour les chiens courants



INT = 14 ou 1D12+4 pour les chiens supérieurs ou de guerre

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Très stable (70 + 3D10%)

Transmission d'autorité : 70%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Elans

INT = 6 ou 1D6+2

Coefficient d'apprentissage : Lent (x3)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 70%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, combattre, accepter d'être monté.

Faucons

INT = 8 ou 1D6+4

Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)

Qualité d'obéissance : Très stable (70 + 3D10%)

alors au sommet d'un arbre, dans la moindre cavité qui ne présente pas de danger, et dorment.

Le matin du quatrième jour, les PJ approchent d'une maison qui leur paraît familière : quelques détails révélateurs leur donnent la quasi certitude qu'il s'agit bien de la demeure de Lilbig Douarf (portes basses, crânes humains servant de chandeliers posés sur le rebord des fenêtres, et autres détails que les joueurs connaissent de leur ennemi). Elle ne semble pas être occupée pour le moment. Il ne leur reste plus qu'une trentaine de mètres à parcourir, quand l'un d'eux entend un terrible bourdonnement. Les aventuriers voient alors passer un bolide volant : une libellule.

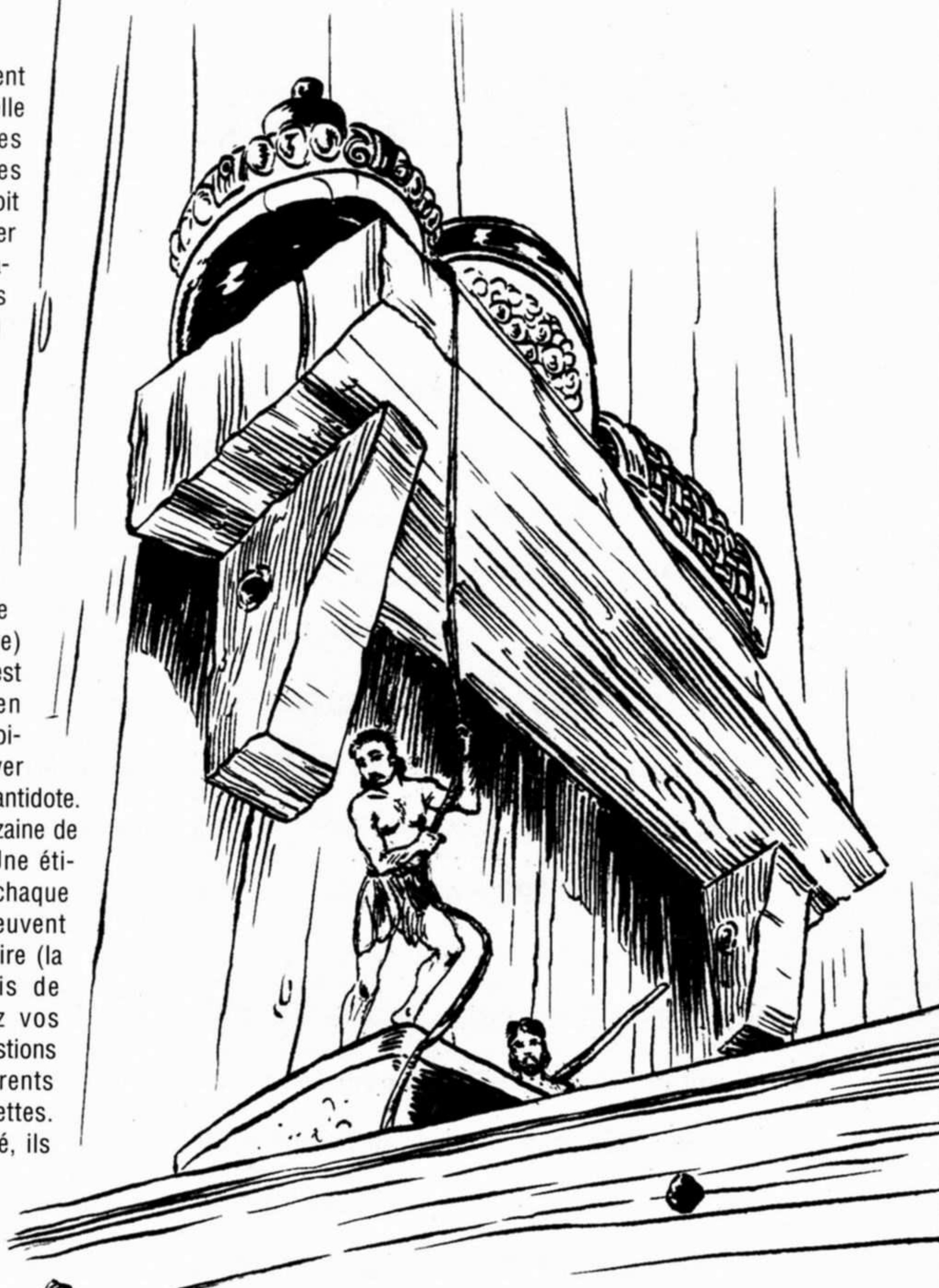
Affamée, la libellule va faire trois passages. Si au bout de ces trois passages, ses attaques n'ont pas été couronnées de succès, elle s'en ira. Elle attaque un PJ au hasard (attribuez un numéro à chaque joueur et lancez un dé) à chaque passage. L'attaqué a le droit de tenter un jet sous son initiative (n'oubliez pas les 20% de bonus pour ceux qui y ont droit) afin de manœuvrer habilement sa fourmi. S'il réussit son jet, la CC de la libellule est réduite de moitié pour cette attaque.

VIII. Le dénouement

L'incident libellule terminé, les PJ atteignent enfin la maison. Les fenêtres étant fermées, les fourmis les déposent sur le pas de la porte. Elles leur font leurs adieux avant de repartir.

En rampant, ils peuvent sans problème passer sous la porte. Les voici à présent chez l'alchimiste fou. La maison est assez sinistre. Poussiéreuse, la pièce est plutôt sombre et sent le renfermé. Ils remarquent que la grande table est encombrée de multiples tomes de magie, tachés de cire. Dans un angle, deux gros rats blancs aux yeux rouges sont enfermés dans une cage. A l'angle opposé, toutes sortes d'instruments sont entassés (marteau, aiguilles, serpe, pinces) dans une caisse. S'ils s'approchent de la caisse, ils trouveront tout au fond une bobine de fil qui peut leur être utile pour l'escalade (voir plus loin). Près de la fenêtre, plusieurs variétés de grandes plantes inconnues poussent dans un pot rempli de terre.

Ils repèrent finalement une étagère sur laquelle sont entreposées des potions aux multiples couleurs. L'antidote doit certainement se trouver là. Ils vont devoir escalader l'étagère. Les joueurs indiquent au Maître de Jeu comment ils comptent s'y prendre. Le MJ doit simplement savoir que les PJ qui ne possèdent pas la compétence Escalade et qui ne sont pas tirés par des cordes (le fil d'une bobine faisant l'affaire) doivent effectuer un test de Risque. Arrivés en haut de l'étagère, ils doivent maintenant trouver le flacon qui contient l'antidote. Or, il y a bien une douzaine de potions différentes. Une étiquette est collée sur chaque flacon, mais ils ne peuvent certainement pas les lire (la langue est un patois de Karak-Azul). Laissez vos joueurs poser des questions sur l'aspect des différents flacons et leurs étiquettes. Selon leur perspicacité, ils peuvent remarquer en observant les étiquettes qu'à une fiole en correspond une autre dont une partie des écritures est exactement similaire. En fait, on trouve sur l'étagère plusieurs potions et leur antidote. Le mot Karak-Azul qui décrit la potion est repris sur son antidote, et même si les PJ ne savent pas lire la langue, ils peuvent quand même reconnaître les similitudes de l'écriture. En revanche, il n'y a aucune indication à obtenir des couleurs (inventez celles que vous voulez). Ainsi, cinq potions possèdent leur antidote. Il reste un dernier flacon qui n'a pas de correspondance. C'est l'antidote recherché. La potion de rétrécissement ne se trouve pas sur l'étagère, Lilbig Douarf la porte sur lui en effet. Si les PJ n'ont pas fait le bon raisonnement et ne s'en sortent pas, faites leur effectuer un jet d'Intelligence, en appliquant des modificateurs en fonction de l'astuce et des remarques judicieuses des joueurs. L'antidote découvert, il reste à ouvrir le flacon. Pour cela, les PJ doivent effectuer un test de Force en se basant sur la force du personnage le



plus costaud à laquelle on rajoute +1 tous les trois PJ qui l'aident. Le flacon ouvert, ils n'ont plus qu'à boire quelques gouttes de son contenu pour reprendre leur taille normale. Ne leur donnez pas la certitude, cependant, que tout va forcément bien se passer. Comment être certain, après tout, qu'ils ne vont pas cette fois se transformer en crapaud ? Si vous êtes un brin sadique, vous pouvez imaginer que la transformation passe par plusieurs étapes délirantes...

Points d'expérience

L'objectif majeur du scénario, qui est de retrouver sa taille normale, rapporte 150 points d'expérience. L'alliance avec les fourmis rousses et la destruction de la Reine Sombre sont deux objectifs secondaires qui rapportent chacun 50 points. ■

Le Dressage

PAR CHRISTIAN GABRIEL

**Le cheval est la plus belle conquête de
l'homme, le chien, son meilleur ami
et le faucon, son arme la plus noble...
L'homme a toujours su s'entourer d'alliés
du monde animal.**

**C'est encore plus vrai dans le monde
fantastique de Warhammer, où les risques
et les dangers sont plus nombreux et plus
terrifiants que n'importe où ailleurs.
En plus d'être un compagnon très attachant
susceptible de développer l'aspect "affectif"
du jeu, un animal domestique peut se révéler
une aide inestimable, voire une arme
redoutable.**

**Les règles de Warhammer abordant le
problème du dressage des animaux de manière
assez succincte, cette aide de jeu vous propose
un système de simulation de dressage plus
complet... mais parfaitement compatible
avec les règles existantes.**

Les principes

Les joueurs débutants qui souhaitent s'investir dans l'éducation des animaux doivent nécessairement incarner des aventuriers possédant la compétence "Dressage", et donc opter pour une carrière appropriée. La carrière de base d'écuyer, par exemple, leur permet, d'emblée, de bénéficier de cette compétence. La vitesse et la qualité de l'apprentissage dépend ensuite du type d'animal et de son caractère. Un avantage — déterminé par le Maître de Jeu — doit être accordé aux PJ dotés de la compétence "Emprise sur les animaux". Les actions que les bêtes seront susceptibles d'exécuter sur ordre sont précisées pour un certain nombre d'entre elles. Pour les autres, c'est au MJ de juger qu'il reviendra de juger ce qui est possible ou ne l'est pas.

Types d'action

A chaque action détaillée ci-dessous correspond une *durée de base* permettant de calculer le temps que requiert son apprentissage. L'entraînement durera en effet un nombre de semaines égal à la durée de base *multipliée* par le coefficient d'apprentissage de l'animal considéré. Ce coefficient, qui ne dépend pas simplement de l'intelligence de la bête, reflète en fait sa sympathie naturelle pour l'homme, ainsi que sa soif d'apprendre. Le chat, par exemple, possède un caractère particulièrement indépendant et un esprit plutôt réfractaire au dressage. Aussi sera-t-il plus difficile à éduquer qu'un petit mustélidé, doté d'une intelligence équivalente, mais plus ouvert à l'apprentissage. Toutes les durées sont à arrondir au chiffre supérieur, la durée minimale étant d'une semaine.

Note : Tous les animaux ne pourront pas exécuter toutes les actions décrites. Celles que chacun d'eux sera susceptible de réaliser sont précisées dans le dernier paragraphe, "Caractéristiques de dressage".

Types d'action	Durée de base (semaines)
Obéir à un ordre simple (assis, couché, avance...) (11-INT)	
Aller chercher un objet et le ramener (12-INT)	

Effectuer un tour d'adresse
(tenir en équilibre, faire le clown,
chuter, faire le mort...) (14-INT)

Tirer sur un objet (14-INT)

Chasser et ramener une proie (14-INT)

Trouver un objet égaré dans
les parages immédiats (16-INT)

Indiquer la présence d'intrus
et leur localisation (18-INT)

Déverrouiller une serrure
en se servant d'une clef (20-INT)

Combattre un adversaire
et cesser sur ordre (22-INT)

Accepter d'être monté (24-INT)

Refuser d'être monté
sur ordre (24-INT)

Remarque : Il est possible de dresser un animal de manière à ce qu'il obéisse à la voix d'un personnage, même si ce dernier n'est pas présent lors des séances de dressage. La durée de base doit alors être doublée.

Qualité d'obéissance

Une fois qu'un ordre aura été assimilé, il faudra encore déterminer si l'animal obéit ou non à son maître lorsque celui-ci lui donne le signal approprié. Un *test de qualité d'obéissance* devra ainsi être effectué systématiquement chaque fois que l'ordre sera employé.

Les *qualités d'obéissance* d'un grand nombre d'animaux sont précisées un peu plus loin. L'exécution d'un ordre ne peut être demandée qu'une fois par tour. En cas de refus, il ne sera possible d'effectuer un nouveau test — affligé d'un malus de -10% — qu'au tour suivant. Certains facteurs pourront entraîner des malus supplémentaires (cumulables)...

Exemples : présence d'une femelle en chaleurs dans les environs, incendie, orage, coups de feu, environnement inhabituel, etc.

La règle de la qualité d'obéissance, en plus d'accroître au réalisme du jeu, permettra d'inclure une touche d'humour et d'inattendu aux aventures. En effet, le fait qu'un animal n'obéisse pas systématiquement à un ordre — ou pas forcément de la

manière espérée — pourra être à l'origine de situations cocasses.

Transmission d'autorité

Il n'est pas facile de transmettre à un nouveau maître les qualités d'autorité nécessaires pour se faire obéir par un animal. On déterminera si cette "passation de pouvoir" s'accomplit ou non en effectuant un *jet de transmission d'autorité* (équivalent à ce qui est appelé "transmission d'obéissance" dans le livre des règles). Ce jet sera affecté d'un malus de -20% lorsqu'il n'y aura de période de transition durant laquelle l'ancien propriétaire s'emploiera à faire comprendre à son animal qu'il doit obéir à un nouveau maître. Les pourcentages de base employés pour ce tirage dépendront de l'animal considéré. Reportez-vous au paragraphe "Caractéristiques de dressage".

Intelligence et obéissance

L'obéissance à un ordre précis ne pourra être obtenue que dans des situations familières, déjà vécues par l'animal. Face à l'inconnu, c'est l'intelligence de ce dernier (par un simple test d'intelligence) qui permettra de déterminer s'il réussit à s'adapter à un contexte inhabituel et à régir de la manière espérée. Selon les cas, le MJ affectera au test d'intelligence un modificateur pouvant aller de -30% à +30%, comme il est d'usage dans Warhammer.

Rappel : Un animal dont l'intelligence est inférieure à 6 ne pourra jamais être dressé.

Caractéristiques de dressage

Tous les animaux ne pourront pas accomplir les mêmes actions et ne réagiront pas de manière identique à certains ordres. Voici

les caractéristiques particulières permettant de dresser les principaux animaux du Vieux Monde. Attention : en cas de doute, faites appel à votre bon sens... aucune règle ne pourra jamais le remplacer !

Aigles géants

INT = 29 ou 1D12+20
Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)
Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)
Transmission d'autorité : 60%
Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Bisons

INT = 10 ou 1D6+6
Coefficient d'apprentissage : Lent (x3)
Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)
Transmission d'autorité : 70%
Types d'action possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Chats sauvages

INT = 10 ou 1D6+6
Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)
Qualité d'obéissance : Faible (30 + 3D10%)
Transmission d'autorité : 30%
Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Chevaux

INT = 10 ou 1D6+6
Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)
Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)
Transmission d'autorité : 95%
Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, indiquer la présence d'intrus, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Chiens

INT = 10 ou 1D6+6 pour les chiens courants



INT = 14 ou 1D12+4 pour les chiens supérieurs ou de guerre
Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)
Qualité d'obéissance : Très stable (70 + 3D10%)
Transmission d'autorité : 70%
Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Elans

INT = 6 ou 1D6+2
Coefficient d'apprentissage : Lent (x3)
Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)
Transmission d'autorité : 70%
Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, combattre, accepter d'être monté.

Faucons

INT = 8 ou 1D6+4
Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)
Qualité d'obéissance : Très stable (70 + 3D10%)



Transmission d'autorité : 90%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, chasser et ramener une proie, combattre.

Griffons

INT = 14 ou 1D12+4

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 10%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Hermes

INT = 10 ou 1D6+6

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 50%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie.

Hippogriffes

INT = 14 ou 1D12+4

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 80%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Loups

INT = 10 ou 1D6+6 pour les loups de meute

INT = 14 ou 1D12+4 pour les grands loups

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Très stable (70 + 3D10%)

Transmission d'autorité : 50%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Loutres

INT = 10 ou 1D6+6

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 80%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, déverrouiller une serrure.

Ours

INT = 10 ou 1D6+6 pour les petits ours

INT = 14 ou 1D12+4 pour les grands ours

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 70%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus, combattre.

Pégases

INT = 14 ou 1D12+4

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Très stable (70 + 3D10%)

Transmission d'autorité : 90%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, indiquer la présence d'intrus, combattre, accepter et refuser d'être monté.

Rats

INT = 10 ou 1D6+6 pour les rats normaux

INT = 14 ou 1D12+4 pour les rats des roches ou géants

Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 50%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, trouver un objet



égaré, combattre (pour les rats des roches ou géants).

Renards

INT = 14 ou 1D12+4

Coefficient d'apprentissage : Rapide (x1)

Qualité d'obéissance : Stable (50 + 4D10%)

Transmission d'autorité : 70%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, chasser et ramener une proie, trouver un objet égaré, indiquer la présence d'intrus.

Sangliers

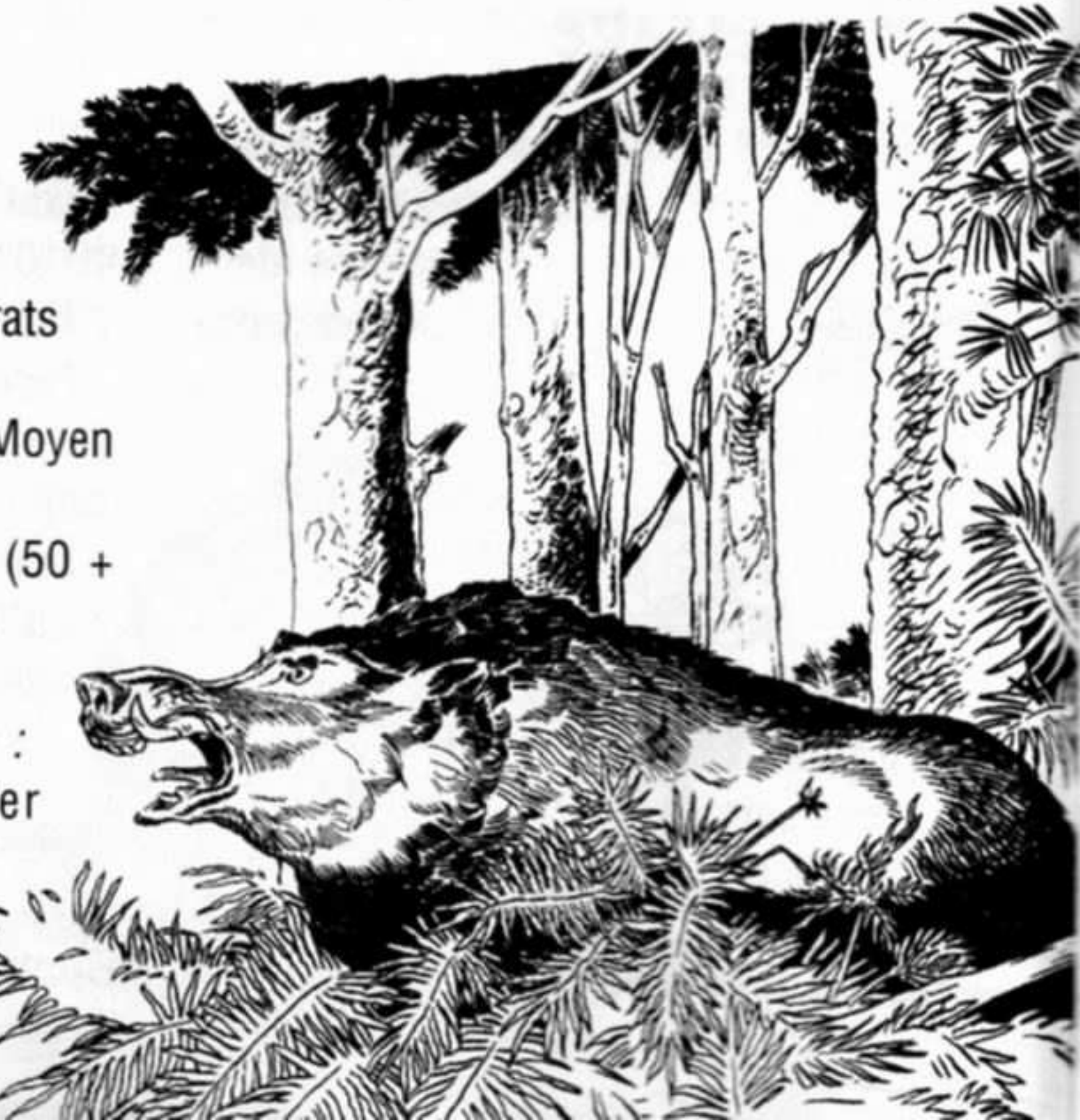
INT = 14 ou 1D12+4

Coefficient d'apprentissage : Moyen (x2)

Qualité d'obéissance : Faible (30 + 3D10%)

Transmission d'autorité : 30%

Types d'actions possibles : Obéir à un ordre simple, aller chercher un objet, effectuer un tour d'adresse, tirer un objet, combattre.

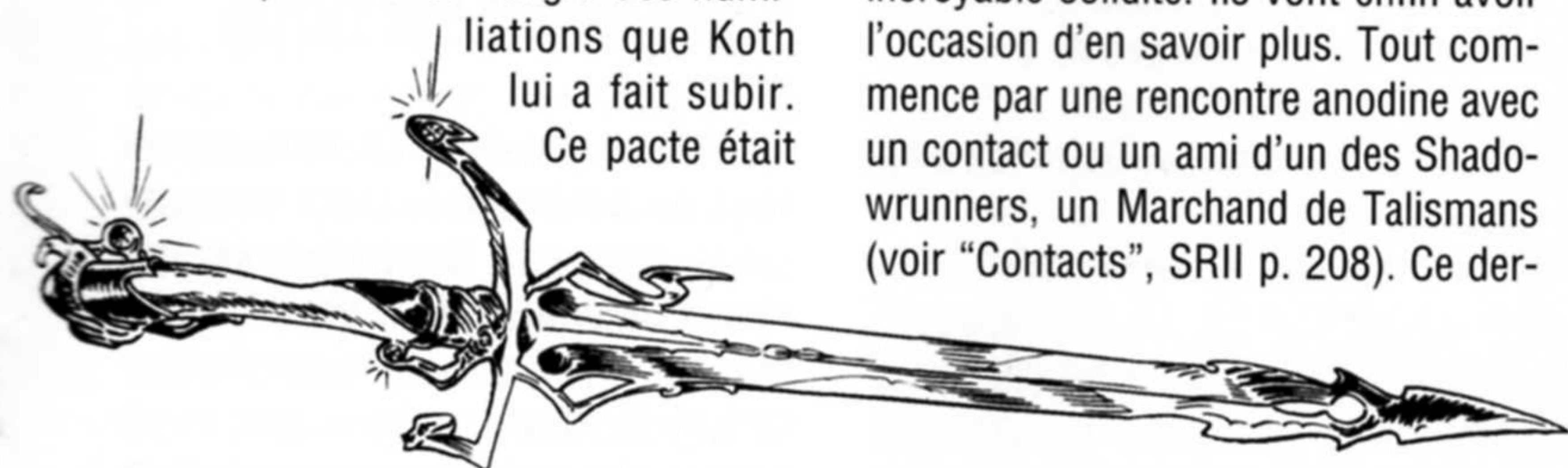


Remarque

Ce scénario permettra aux personnages magiciens de s'initier aux fameuses "Quêtes Astrales", décrites dans Le Grimoire, et dont nous avons là un exemple particulier.

Toile de fond

Canine est une arme ancestrale, présente sur Terre depuis l'avant dernier cycle où la magie était encore active sur notre planète (il y a de cela très, très longtemps...). Elle n'est cependant pas originaire de notre monde. Il ne s'agit pas non plus d'un "objet" à proprement parler. Canine est, en fait, un puissant esprit qui a été asservi par Koth, un autre esprit encore plus fort. Koth a utilisé son serviteur comme une "arme" dans la dimension dont il est devenu le Seigneur (une dimension mystique, accessible par l'Espace Astral). Mais, par un habile subterfuge, Canine a réussi à se libérer de l'emprise de Koth. C'est à cette époque qu'elle a gagné un nom secret, source de son pouvoir et de son indépendance. Puis, elle a contacté un mage terrestre et scellé un pacte avec lui, afin de se venger des humiliations que Koth lui a fait subir. Ce pacte était



le suivant : durant 100 générations, elle prendrait l'aspect d'une épée mystique et deviendrait la principale source de puissance du clan du mage, ne pouvant être utilisée que par lui et par sa descendance. En échange, chaque possesseur de l'épée devrait, après avoir assuré une descendance et transmis Canine à son successeur, tenter une quête astrale visant à anéantir Koth.

Aucun n'en revint jamais, mais la tradition se perpétua, donnant parfois naissance à des cultes de Héros. Un jour, pourtant, ce qui devait arriver arriva : un successeur commit une terrible erreur... Voulant prêter main forte à son grand-père qu'il adorait, il le suivit dans sa quête astrale suicidaire. Il n'emporta toutefois pas l'épée.

Koth anéantit le vieil homme, mais fit prisonnier le jeune audacieux. La conséquence de cet événement fut que — le propriétaire légitime de Canine étant "absent", alors qu'il était le seul à pouvoir l'utiliser dans ses pleines capacités — l'arme perdit la majeure partie de ses pouvoirs et se retrouva condamnée à attendre vainement le retour du jeune mage, son Maître. De plus, 100 générations ne s'étant pas succédé, Canine ne retrouva pas sa liberté et resta dès lors prisonnière de son pacte. Son seul espoir est désormais qu'un groupe d'individus suffisamment puissants et valeureux l'emmène dans le royaume de Koth, afin de libérer son propriétaire légitime de Canine — quitte à le tuer pour cela — ce qui permettra à l'arme de rompre le charme qui l'enchaîne. Le but ultime étant, bien sûr, de détruire Koth... mais est-ce vraiment un objectif réalisable, quand on sait que des dizaines de générations de puissants magiciens ont échoué ?

Introduction

Depuis qu'ils sont propriétaires de l'épée, les PJ se sont toujours demandés si elle était plus qu'une jolie épée bâtarde en os et en écaille d'une incroyable solidité. Ils vont enfin avoir l'occasion d'en savoir plus. Tout commence par une rencontre anodine avec un contact ou un ami d'un des Shadowrunners, un Marchand de Talismans (voir "Contacts", SR11 p. 208). Ce der-

nier voit l'épée et après quelques plaisanteries de rigueur, il leur propose de passer chez lui le soir même, car il pense que l'objet dont ils sont en possession est bien plus qu'il n'y paraît. Il voudrait se livrer à une "expertise" mystique. Les Shadowrunners, qui connaissent bien leur contact, n'ayant rien à craindre — ni à perdre — devraient logiquement accepter l'invitation sans problème.

L'expertise

Le Marchand de Talismans habite dans la banlieue nord de Seattle, à Snohomish. C'est une région très

Canine !

un scénario pour Shadowrun

PAR ORSO ET LEONIDAS VESPERINI

Ce scénario, prévu pour trois à cinq Shadowrunners relativement expérimentés, suppose que ces derniers aient vécu les événements décrits dans le scénario

"Echec à la Tour" du Supplément, volume 4.

Au cours de cette aventure, les PJ se sont retrouvés hors de Seattle, sur le territoire sacré des Orks des Cascades. Si, à cette occasion, ils ont découvert et dérobé Canine, l'épée bâtarde, le scénario peut être joué immédiatement. En revanche, s'ils ne l'ont pas découverte — ou s'ils n'ont pas joué le scénario précédent — le Maître de Jeu devra imaginer une introduction pour que ses joueurs se retrouvent en possession de cette arme. Quels que soient les archétypes impliqués dans l'histoire, tous les PJ vont se trouver confrontés à un univers mystique et à des créatures magiques particulièrement hostiles. Le dépaysement sera grand pour les samouraï des rues et autres câblés, entraînés dans un lieu inhabituel pour eux, où les sorts sont des êtres vivants, où les lois de la physique sont inopérantes et où les seigneurs sont des demi-dieux.

Canine, l'Arme Ancestrale

Description :

Canine est un esprit, ou un démon, selon les terminologies. Elle fut longtemps utilisée comme une arme par un puissant démon, Seigneur de sa dimension. Elle n'est ni gentille ni méchante.

Particularités :

Respecte toujours ses pactes. Ne ment que par omission.

Apparence :

Sur Terre, c'est une épée bâtarde en os et en écaille reptilienne. Il s'agit de sa forme de combat et de sa manifestation physique. Le reste du temps, elle apparaît comme une femme avec une queue, des ailes et la moitié droite du visage d'un démon. Comme elle est asservie à son maître, Agaak, prisonnier de Koth, Seigneur de la Souffrance, seule une faible partie de ses pouvoirs est utilisable durant le scénario.

Pouvoirs utilisables :

En tant qu'arme de contact, Canine peut blesser des créatures, même celles qui ne sont vulnérables qu'à la magie. C'est un focus d'arme d'indice 12.

Dissimulation : 2

Allonge : 2

Dégâts : (FOR+2)G

Poids : 2

Pouvoirs utilisables quand Canine ne sera plus asservie :

C'est un multi-focus d'indice égal à son Energie. Si elle devient "l'arme de groupe" des PJ, ils pourront l'utiliser comme :

- Focus Sorcier (Sorts de Combat), Indice 6
- Focus Sorcier (Sorts de Santé), Indice 4
- Focus d'Esprit (Elémentaire de Feu), Indice 5
- Focus d'Esprit (Esprit des Tempêtes), Indice 5
- Focus de Pouvoir, Indice 4
- Focalisateur de Sort, Indice 1

Chaque utilisation d'un Focus coûte 1 point de Karma de groupe (récupérable) par tour.

Caractéristiques en tant qu'Esprit Libre :

Force = 10

Energie = 8

Karma = 1 point par PJ + 1 (sacrifice réalisé au début du scénario)

Pouvoirs :

Porte Astrale : Ce sort permet à Canine de faire pénétrer n'importe qui dans l'Espace Astral. Le voyageur entre en transe et son corps reste immobile dans le monde physique. Toutefois, le corps ne perd pas d'Essence tant que Canine maintient son pouvoir. Si elle ferme la porte, un magicien pourra tenter de regagner son corps normalement, tandis qu'un non-magicien mourra instantanément.

Dualité : Ce pouvoir permet de rendre "duelle" — à la manière des Dragons — toute créature. Celle-ci existe alors simultanément sur les plans physique et astral. Ce pouvoir, associé à la Porte Astrale, permet à Canine de faire évoluer un corps physique dans sa dimension d'origine, qui est aussi celle de Koth. Elle peut maintenir ce pouvoir pendant une durée égale à son Energie en heures, avant de perdre 1 point d'Energie par créature rendue duelle et par nouvelle heure écoulée.

Attaque : Ce pouvoir lui fait perdre 1 point de Karma pour être activé et dure un nombre d'heures égal à son Energie. Quand il est activé, les dégâts que peut occasionner Canine sont portés à (FOR + Energie de Canine + Force de Canine) G. Champs d'Energie : Quiconque essaye de toucher Canine dans l'Espace Astral contre son gré subira des dégâts égaux à 12 M Mana.

Sorcellerie : Canine peut lancer un certain nombre de sorts, avec une réserve magique égale à sa compétence en Sorcellerie (6) + son Energie (8), soit 14. Les sorts qui lui sont accessibles ont tous un Indice 10. Canine ne subit pas de drain.

Sorts accessibles :

DETECTION : Analyse de Vérité, Détection des Ennemis.

MANIPULATION : Manipulations Télékinésiques, Poltergeist.

Compétences : Invocation/Conjuration (Elémentaire de Feu, Esprit des Tempêtes) : 6, Sorcellerie : 6, Psychologie : 5, Théorie Magique : 8, Théorie Militaire : 6.

Il est évident que si Canine devient l'arme du groupe des PJ, elle pourra utiliser ses sorts et ses compétences pour eux, moyennant toujours 1 point de Karma (récupérable) par tour.

Apparemment, le Marchand n'utilise pas l'outil informatique pour ses lectures... et les presse-papiers sont des crânes humains ! De gros ciernes blancs et noirs sont la seule source de lumière de ce lieu, où tout a l'air anormalement poussiéreux. Si le groupe de Shadowrunners compte un magicien dans ses rangs, ce dernier remarquera que le décor est un peu caricatural et qu'il y a une bonne dose d'esbroufe dans cette mise en scène probablement destinée impressionner les non-initiés. Quand tout le petit groupe est réuni autour d'une table circulaire, l'étude proprement dite commence...

Analyse magique

La première analyse tentée commence par l'espace astral. Si quelqu'un s'y rend, qu'il s'agisse du magicien du groupe ou du marchand — s'il n'y a pas de magicien — il constate que l'arme est entourée d'un champ impénétrable. Si un esprit ou un magicien sous sa forme astrale touche ce champ, il subit des dégâts et doit résister à une attaque réussie (un succès) de 12M Mana. A part quelques dommages rien d'autre ne pourra résulter de cette analyse.

Analyse scientifique

Le Marchand de Talismans amène alors au centre de la pièce de puissants appareils électroniques, qui étaient dissimulés dans des placards. On peut déjà être surpris par l'étrangeté de la situation, car la science va donner des renseignements sur un objet magique, alors que les arts mystiques ont échoué ! Par électroluminescence, l'arme est datée de l'ère précolombienne. Sa structure proche de la céramique permet en effet ce type de datation. Le microscope électronique indique que si la forme extérieure de l'arme est assez grossière (épée bâtarde apparemment en os et en écaille de reptile), sa structure atomique est parfaite. Trop, pour être honnête...

Utilisation de sorts

La magie est inopérante sur Canine, sauf si on utilise des formules de manipulation. Un sort de Doigts Télékinésiques permettra à Canine

rurale, quand on la compare à la concentration de béton du centre ville. Le Marchand va négocier ses affaires à Seattle, bien sûr, mais il se repose et travaille aussi dans sa petite maison de banlieue. Les PJ seront donc surpris par le contraste entre les gigantesques buildings, la pollution et l'activité infernale qui règne au cœur de la ville et les champs cultivés, le calme et la propreté de Snohomish. A

la nuit tombée, quand ils approchent de la demeure de leur contact, ils constatent qu'il fait plus frais que dans la cité. Arrivés chez leur ami, les Shadowrunners sont invités à descendre dans le sous-sol, lieu de travail "occulte" du Marchand. La pièce est sombre et littéralement entourée de bibliothèques remplies de vieux livres à couverture de cuir. Toutes sortes de parchemins traînent sur la table.

d'entrer en contact avec les PJ. S'ils ne possèdent pas ce sort, ou s'ils ne tentent pas de l'utiliser, le Marchand de Talismans qui est un adepte, le fera à leur place. Dès que l'épée s'élève dans les airs, le jeteur de sorts se rendra compte qu'elle s'anime par elle-même et paraît vouloir graver quelque chose sur la table. Tous les participants sentent alors qu'on tente de lire dans leur esprit. Canine agira ainsi pour s'exprimer dans leur langue. Si au moins une personne ne tente pas de résister, l'arme gravera sur la table le texte suivant en anglais : "AIDEZ MOI. JE SUIS PRISONNIERE DEPUIS SI LONGTEMPS. DONNEZ MOI UN PEU DE VOTRE FORCE POUR QUE JE PUISSE ENTRER EN CONTACT AVEC VOUS." *Un peu de force* représente, en fait, un point de Karma par personne, non récupérable. Si les joueurs hésitent trop, le Maître de Jeu leur précisera que le Marchand de Talismans, qui est d'un naturel très prudent, ne semble pas particulièrement inquiet et qu'il est d'accord pour obtempérer.

Le projet de Canine

Les points de Karma fournissent à Canine la force nécessaire pour sortir de la léthargie dans laquelle elle est plongée depuis des lustres. Pour donner cette énergie (le Karma), les PJ doivent tous toucher l'arme simultanément. Au moment où ils le font, l'épée s'illumine et une femmedémon translucide apparaît subitement en superposition avec la forme physique de l'épée. Son visage est celui d'une femme sur le côté gauche, celui d'un démon de couleur bleue sur le côté droit. Elle possède un superbe corps féminin, ainsi qu'une queue et des ailes de démon. D'une voix très douce, la créature leur explique que son maître est détenu dans les Enfers de Koth, le Maître de la Souffrance. Elle évite, ben sûr, de leur parler des générations de magiciens qui ne sont jamais revenus pour ne pas trop les effrayer. Elle leur dit simplement qu'il faut libérer et tuer son maître, afin qu'elle et lui retrouvent leur liberté. Elle n'est cependant pas ingrate et leur promet de devenir, jusqu'à la mort du dernier d'entre eux, leur "arme de groupe" si elle retrouve sa liberté et donc ses pouvoirs. Une Analyse de Vérité, à laquelle Canine ne résistera pas,

confirmera ses dires (elle ne ment que par omission). L'épée explique alors que les PJ pourront se rendre sous deux formes différentes dans les Enfers de Koth :

• Sous forme astrale

Si cette solution est choisie, l'attribut Intelligence deviendra la Rapidité Astrale, l'attribut Charisme sera la Force Astrale, et l'attribut Volonté la Constitution Astrale. La Réaction Astrale, quant à elle, sera égale au double de l'attribut Intelligence.

• Sous forme duelle

Canine est capable d'enchanter provisoirement des corps et de leur donner une existence "duelle", c'est-à-dire à la fois sur les plans physique et mystique, à la manière des Dragons, par exemple. Cette solution intéressera particulièrement les samourais des rues et autres individus *physiques*, puisqu'elle leur permettra de ne pas utiliser leurs caractéristiques psychiques, généralement faibles, en remplacement des caractéristiques physiques habituelles. Le cyberware, par exemple, restera toujours utilisable (après tout, de l'Essence a été sacrifiée pour qu'il fasse partie intégrante du corps...). Toutes les règles de combat physique (initiative, dégâts, réserve de combat, etc.) resteront identiques à celles du monde normal. Les armures et armes externes, en revanche, ne pourront être emportées dans les Enfers de Koth.

Si les PJ acceptent de partir, ils doivent choisir la forme qu'ils emprunteront (astrale ou duelle) pour se rendre dans les Enfers du Démon de la Souffrance. Canine entame ensuite un étrange rituel et prononce une série de mots incompréhensibles avec des timbres inhumains, allant du très grave au très aigu. Une aura bleutée baigne alors tous les Shadowrunners, dont le corps physique entre progressivement dans une transe profonde. La forme astrale de chacun quitte son enveloppe charnelle et pénètre dans l'Espace Astral. C'est le Maître de Jeu qui décrira l'aspect de chacun d'entre eux dans l'Espace Astral. Contrairement à la Matrice, on ne peut choisir son apparence dans ce monde. L'apparence dépendra des caractéristiques astrales des personnages. Plus leur Force Astrale sera

importante, plus ils seront musclés. Plus leur Constitution Astrale sera élevée, plus ils auront l'air massif. Plus leur Rapidité Astrale sera forte, plus ils seront vifs et sveltes. Quant aux Shadowrunners présents sous forme duelle, ils seront nus, avec leur cyberware, et ressembleront à ce qu'ils sont sur le monde physique... si l'on excepte quelques petites altérations dues à leur caractère et à leur nature profonde. C'est le MJ qui jugera et déterminera comment se manifesteront ces changements.

Bienvenue en Enfer !

Les Shadowrunners sont menés par Canine, sous sa forme de femmedémon, à travers l'Espace Astral, jusqu'à un lieu secret qui permet d'accéder à la dimension de Koth. Le petit groupe arrive devant une grille dorée, dressée sur un tapis de nuages. Le tout baigne dans une lumière irréelle. Le ciel est d'une couleur bleu-mauve, on entend des chants d'oiseaux, des parfums fruités emplissent l'air. On dirait une vision caricaturale du Paradis. La mission qu'ils vont



entreprendre ressemble à une Quête Astrale. Ils vont devoir visiter un certain nombre de "Lieux" et résoudre l'énigme ou vaincre l'opposition qui s'y trouve avant d'atteindre la Citadelle de Koth.

Dès qu'ils franchissent la porte, l'illusion s'estompe peu à peu, et une odeur de soufre se fait de plus en plus forte.

Nymphette/Apollon

Attributs

Constitution : 8
Rapidité : 4
Force : 7
Charisme : 8
Intelligence : 2
Volonté : 6
Essence : 6
Réaction : 3

Initiative : 3+1D6

Compétences

Combat à Mains Nues : 4
Séduction : 8

Armes

Griffes : 9G

Pouvoirs

Séduire : Lorsqu'une nymphette/un apollon séduit un individu, ce dernier doit effectuer un test de Volonté contre le Charisme du séducteur (8). S'il obtient au moins un succès, son séducteur disparaît, après l'avoir copieusement insulté, en mettant notamment en cause les capacités viriles ou sexuelles du personnage. En cas d'échec, la personne est sous le charme de la nymphette/l'apollon, et ne peut plus effectuer la moindre action, mise à part conter fleurette à son séducteur... et plus si affinités. Cet état cesse si le séducteur effectue une action belliqueuse contre son amant(e). La victime a droit à un nouveau test de Volonté toutes les heures. Quand il n'y a plus de nymphette ni d'apollon pour troubler les PJ, ces derniers peuvent passer au Lieu suivant.

1. Lieu de la Connaissance

Les Shadowrunners se retrouvent subitement transportés à l'intérieur d'un monastère, dans une salle de classe. Un moine professeur, capuchon sur la tête, visage dissimulé par une ombre noire d'où luisent deux yeux rouges, indique à ses "élèves" (les PJ) qu'il va les interroger sur leurs leçons. Ceux qui décident de fuir subissent des dégâts de 6M physiques à opposer à leur Volonté au moment où ils franchissent la porte. Ils se retrouvent alors dans une nouvelle salle identique et doivent quand même subir l'épreuve avec, cette fois, un malus de +1 au seuil de réussite du test, avant de pouvoir passer au lieu suivant.

L'épreuve est individuelle. Le Maître de Jeu pose préalablement une question d'ordre magique à chacun des PJ, du genre : "Quels sont les composants de l'Orichalque ?". Ceux qui répondent correctement bénéficient d'un bonus de -1 au seuil de réussite du test (la réponse étant : un alliage de cuivre, d'or, d'argent et de mercure, SRII p. 139). Sinon, le SR n'est pas modifié. L'épreuve proprement dite consiste en un test de Théorie Magique avec un seuil de réussite de 5 (4, si on a répondu à la question). Chaque membre du groupe doit la

subir, ceux qui ne possèdent pas la compétence Théorie Magique doivent tenter un test de Volonté avec un modificateur de +6 (voir Réseau des Compétences, SRII p. 69). Si au moins un des PJ réussit le test, tout le groupe peut passer au Lieu suivant, mais ceux qui ont échoué doivent résister à des dégâts de 4G physiques avec un jet d'Intelligence. Si aucun PJ ne le réussit, on considère l'échec comme une fuite et on applique la règle précédente.

Remarque : Canine ne prendra part au test que si les PJ pensent à le lui demander.

2. Lieu de la Luxure

Les Shadowrunners arrivent dans un endroit très étrange, où leur volonté va être durement mise à l'épreuve. En effet, une horde de nymphettes et d'apollons vont tenter de les séduire ! Les PJ évoluent sur une sorte de mousse molle et satinée, rosâtre, sur laquelle tous leurs tests physiques, magie comprise, subissent un malus de +4 au seuil de réussite. Les démons, bien sûr, ne sont pas affectés par cette limitation.

Il y a une nymphette (pour les joueurs masculins) ou un apollon (pour les joueurs féminins) par PJ. Chaque Shadowrunner doit effectuer un test de résistance à la séduction, basé sur sa propre Volonté. Le seuil de réussite est de 8. Ceux qui échouent refusent de quitter leur nymphette/apollon, car ils sont tombés sous leur charme (je vous laisse deviner quelle devient alors leur préoccupation majeure). Il faut donc que ceux qui ont obtenu au moins un succès éliminent les nymphettes/apollons de leurs amis charmés. Les séduits n'ont aucune réaction pendant le combat. Ils restent immobiles, dans un état de béatitude illuminée.

3. Lieu de l'Intelligence

Cet endroit est déroutant et en sortir sera très difficile. Les Shadowrunners évoluent à présent dans un labyrinthe tridimensionnel dont l'atmosphère est terriblement viciée. Ils flottent dans l'air et peuvent se déplacer en volant. Des millions de miroirs reflètent leurs images, et les sons se répètent en échos innombrables. Respirer devient de plus en plus douloureux et il est

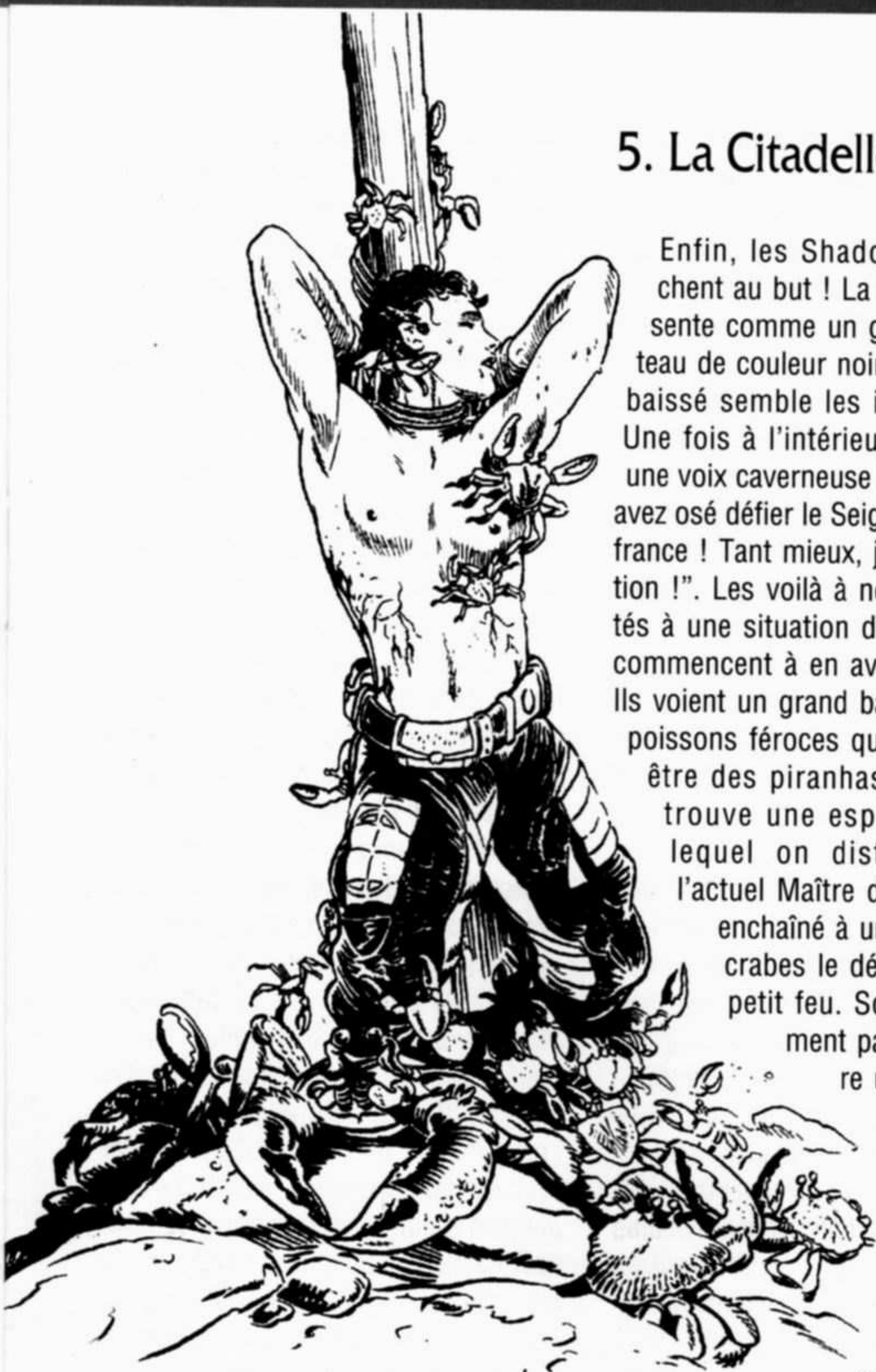
évident qu'il leur faut quitter ce Lieu au plus vite s'ils ne veulent pas mourir empoisonnés. Le problème qui se pose est le suivant : Certains PJ (les magiciens) se trouvent à côté d'une porte close. Canine, si elle est interrogée, précisera qu'il s'agit, d'après elle, de la sortie du Lieu. Les autres sont quelque part dans le labyrinthe et n'arrivent pas du tout à s'orienter. Reconstituer le groupe s'avère extrêmement compliqué dans ces conditions. Il est en, effet, pratiquement impossible de se faire guider par la voix ou les gestes. Les PJ se voient et s'entendent les uns les autres, mais il ne leur est apparemment pas possible de distinguer la réalité du simulacre. Laissez-les espérer en leur disant : "Sur ta droite, tu vois les magiciens, ils te font signe de les rejoindre.", avant de les confronter à la dure réalité : "Finalement, ce n'était qu'un miroir."; ou encore : "Tu entends leurs cris, ils sont au-dessus de toi... Quoique... Tu commences à te demander si ce n'est pas en dessous." Le MJ doit tenir un compte rigoureux des tours qui passent. Il accorde, au maximum, une minute de réflexion aux PJ pour faire leur proposition pour le tour qui vient. A la fin de chaque tour passé dans ce Lieu, ils doivent résister au poison ambiant avec leur Constitution contre des dégâts de : (4 + nombre de tours écoulés) M.

La solution est pourtant simple : les magiciens doivent lancer des sorts sur les membres isolés du groupe. Comme ils les voient, c'est possible. Les sorts prenant toujours le chemin le plus direct, c'est-à-dire le plus court et sans obstacle, pour atteindre leur cible, les PJ perdus n'ont plus qu'à suivre le chemin emprunté par les sorts pour rejoindre les magiciens. La porte les conduit alors au Lieu suivant.

4. Lieu de l'Egoïsme

Pour cette épreuve, le MJ doit prendre chaque joueur séparément, les autres n'ayant pas le droit d'assister aux déboires de leur compagnon (mais qu'ils se rassurent, leur tour viendra !). Le shadowrunner se retrouve face à un individu très grand, au moins trois mètres, nu, de couleur rouge, aux yeux et aux cheveux blancs. Une aura de puissance maléfique émane de lui. Le personnage ne peut être attaqué physiquement (c'est un démon très puissant, mais ce n'est pas Koth). Il pose le problème suivant

5. La Citadelle de Koth



Enfin, les Shadowrunners touchent au but ! La Citadelle se présente comme un gigantesque château de couleur noire. Un pont-levis baissé semble les inviter à entrer. Une fois à l'intérieur, ils entendent une voix caverneuse leur dire : "Vous avez osé défier le Seigneur de la Souffrance ! Tant mieux, j'aime la distraction !". Les voilà à nouveau confrontés à une situation délicate (mais ils commencent à en avoir l'habitude !) Ils voient un grand bassin, infesté de poissons féroces qui semblent bien être des piranhas. Au milieu se trouve une espèce d'îlot, sur lequel on distingue Agaak, l'actuel Maître de Canine. Il est enchaîné à un poteau, et des crabes le dévorent vivant, à petit feu. Soigné régulièrement par Koth, il endure un calvaire éternel. Pour le délivrer, il va falloir faire preuve de plusieurs qualités. Et d'abord de courage. Le seul moyen

au PJ : "Tu veux continuer ta quête ? Malheureusement, un choix très difficile doit être fait, à présent. L'un de vous doit être sacrifié pour que les autres puissent atteindre la Citadelle. Tel est le prix à payer pour oser s'aventurer dans ces Enfers. Désigne-moi l'un d'entre vous, et vous pourrez passer." La seule solution pour sortir du Lieu est de désigner un membre du groupe, même si ce dernier ne sera pas sacrifié comme le dit le démon (mais le PJ ne le sait bien sûr pas). Il n'est pas possible de choisir Canine.

- S'il choisit un de ses collègues, le démon sourira, révélant des canines acérées, avant de déclarer : "L'égoïsme et la lâcheté sont des qualités que nous apprécions bien, ici. D'ailleurs, peut-être que tu vas rester avec nous...". Puis il éclatera de rire, avant de disparaître. Soudain, un autre démon apparaît, caricature du diable des légendes : Cornu, petite barbiçette, la queue en pointe, il tient une fourche à la main. Autour du PJ et de ce diable, des flammes infernales empêcheront toute sortie. Vaincre le démon est le seul moyen de quitter le Lieu.

d'atteindre l'îlot est en effet de traverser le bassin à la nage et subir alors 1D6 attaques à 4M : il faut considérer que chaque attaque obtient un succès, le nageur pouvant résister avec sa Constitution. Arrivé sur l'îlot, délivrer Agaak n'est pas facile : ce dernier est enchaîné aux poignets et aux chevilles avec des liens particulièrement résistants. Pour les briser, il faut s'y prendre à deux fois : une pour les poignets et une pour les chevilles. Pour chacun de ces tests, c'est l'attribut Force qui est utilisé et le seuil de réussite est de... 16 ! Le nombre d'essais n'est pas limité, mais toutes les 1D6 tentatives (le MJ le tire secrètement), Koth envoie une terrible décharge de douleur par l'intermédiaire des bracelets du prisonnier. Cette décharge frappe directement la personne qui tente de briser les liens et qui subit alors une attaque réussie (un succès) de 11G Mana. La victime résiste avec sa Volonté et encaisse des dégâts d'Étourdissement (qui peuvent, bien sûr, se répercuter en Physique, si les dix cases sont cochées). Koth s'amuse bien à observer les PJ s'acharner à délivrer le prisonnier de cette manière. Mais nos héros réaliseront vite la difficulté et le danger de la

Diablotin

Attributs

Constitution : 9
Rapidité : 5
Force : 9
Charisme : 1
Intelligence : 3
Volonté : 5
Essence : 6
Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6

Compétences

Combat Armé : 5

Armes

Fourche : 11 M, allonge +1

- S'il se désigne lui-même (ce qui est la meilleure solution), le démon poussera un cri de rage : "Pouah ! Tu me dégoûtes ! Je ne supporte pas ce dévouement et cette grandeur d'âme, alors qu'il aurait été si facile de désigner un ami. Hors de ma vue !" Le démon donnera une "baffe" au PJ (un succès à 5M, le PJ résiste avec sa Constitution), qui est projeté hors du Lieu.

tâche. S'ils ne veulent pas y laisser trop d'effectifs, ils ont intérêt à faire ce à quoi Koth s'attend le moins : tuer le prisonnier. C'est la solution qui a le plus de chances de réussir, et s'ils la choisissent, Canine ne leur en tiendra pas rigueur. A ce stade de l'aventure, affaiblis comme ils doivent l'être, il est peu probable que les PJ souhaitent défier Koth. Si c'était le cas, cela pourrait faire l'objet d'une nouvelle aventure, le Maître de Jeu imaginant une Quête Astrale en utilisant le supplément "Le Grimoire" (le Niveau d'une telle Quête est au moins de 12).

S'ils réussissent à libérer Agaak, que ce soit en brisant ses liens ou en le tuant, Canine fera quitter ces lieux infernaux à l'ensemble du groupe. De retour sur le plancher des vaches, l'armedémon tiendra promesse et deviendra l'arme de groupe des Shadowrunners. Si Agaak est toujours vivant, il remerciera humblement ses sauveurs et renoncera à Canine pour les récompenser.

Cette aventure, particulièrement difficile et déroutante, devrait valoir entre 5 et 8 points de Karma d'équipe, en plus de l'attribution normale de points de Karma individuel. ■

Championnats de France de Shadowrun et Star Wars

Les premiers Championnats de France de Shadowrun (en présence de Tom Dowd) et Star Wars se dérouleront à Orléans les 30, 31 octobre et 1er novembre 1993, à l'occasion de la seconde convention nationale de jeux de simulation organisée par la Fédération Parallèles *Le Défi de la Pucelle*.

Pour tout renseignement, contactez : Au Dé Strié/Parallèles Orléans, 46 ter rue Sainte Catherine, 45000 Orléans. (☎ 38 54 26 98 ou 34 54 54 72)

Le créateur des ombres : Une entrevue avec Tom Dowd

PROPOS RECUEILLIS PAR LEONIDAS VESPERINI

A l'occasion de la sortie de de SHADOWRUN II, Tom Dowd (co-créateur du jeu et responsable de la deuxième édition) était présent sur le stand Jeux Descartes, lors du 8e Salon des Jeux qui s'est déroulé à Paris en avril dernier. Peut-être avez-vous eu la chance de faire une partie en sa compagnie ou d'échanger avec lui quelques mots. Quoi qu'il en soit, pour tous ceux qui n'ont pu faire le déplacement jusqu'à la capitale, il a bien voulu répondre aux quelques questions que nous lui avons posées.

Pouvez-vous nous rappeler la genèse de Shadowrun ?

Tom Dowd : C'est Bob Charrette qui, le premier, a émis l'idée d'un nouveau jeu. C'était en 1987. A cette époque, il ne devait s'agir que d'un jeu purement cyberpunk. Nous avions tous lu les romans, qui connaissaient un certain succès, et nous savions qu'il s'agissait d'un genre qui n'avait pas encore été adapté à l'univers ludique. Bob m'a donc appelé, ainsi que Paul Hume et quelques autres personnes, pour travailler sur ce projet. Nous étions tous des travailleurs indépendants. Nous avons commencé à écrire et, en 1988, la société Talsorian a sorti son jeu "cyberpunk". Le nôtre étant prévu pour l'année suivante, nous avons vite compris qu'à moins de faire quelque chose de vraiment différent, les gens ne verraient dans notre création qu'un jeu cyberpunk supplémentaire. En effet, Iron Crown devait sortir un autre jeu de ce type, Steve Jackson en avait aussi un en prévision... visiblement tout le monde avait plus ou moins cette idée en tête. Donc, où était l'intérêt ? Nous avons alors réfléchi à ce qui pourrait rendre notre produit réellement original, et c'est Jordan Weisman qui a trouvé une idée vraiment novatrice : créer un univers mêlant cyberpunk et magie. A ce moment-là, la moitié des personnes impliquées dans le projet sont parties, en pensant que c'était une idée vraiment stupide. Mais le reste de l'équipe — Bob Charrette, Paul Hume et moi-même — nous nous sommes attelés à la tâche. Il nous a fallu quatre mois pour réaliser le jeu, car il devait absolument sortir pour l'été 89 (nous étions en décembre 1988). Tout s'est donc fait très vite. Cependant, ce que nous voulions absolument éviter, c'était de créer un monde cyberpunk basique et y "greffer" la magie. Nous avons donc longuement discuté pour imaginer comment elle pouvait fonctionner et pourquoi elle était à nouveau sur la Terre alors qu'elle avait apparemment disparu, etc. Petit à petit, tout s'est enchaîné de manière logique, le reste n'a plus été que d'ordre rédactionnel.

Qu'est-ce qui a poussé Fasa à réaliser une deuxième édition ?

TD : Reconnaissons-le, il y avait quelques problèmes dans la première. Comme je l'ai dit, nous l'avons écrite en quatre mois. Aussi, beaucoup de points abordés méritaient

plus d'approfondissement. De plus, *Shadowrun I* était destiné à un public initié, qui connaissait déjà bien les jeux de rôle. Nous voulions donc combler les vides laissés par la première édition et apporter les changements qui s'avéraient nécessaires. A l'origine, nous avons simplement donné quelques lignes directrices et nous laissons joueurs et Maîtres de Jeu les interpréter comme ils le voulaient. Mais le jeu a rapidement connu un énorme succès, bien supérieur à ce que nous attendions. Il est devenu, en fait, le deuxième jeu préféré des joueurs, qu'ils soient néophytes ou chevronnés, après *Donjons & Dragons™*. Or, ce produit n'avait certainement pas été conçu pour cela. Il fallait donc absolument le modifier pour que tout soit expliqué clairement, selon des méthodes faciles à suivre. De plus, les romans et les jeux vidéo allaient inévitablement nous attirer un nouveau public. Il fallait donc un jeu qu'il puisse tout de suite comprendre facilement. Mon rôle a été celui d'un superviseur. J'ai écrit pratiquement tout ce qu'il y a de nouveau dans la deuxième édition, mise à part la nouvelle rédigée par Paul Hume. Pour la première édition, chacun des trois coauteurs travaillait sur sa propre partie. La façon de procéder pour *Shadowrun II* a été complètement différente, puisque j'étais le seul à réécrire et corriger les textes qui en avaient besoin. Mais tout cela ne s'est pas fait en un éclair, puisque nous avons pris trois ans pour discuter, entre nous et avec les joueurs, des modifications qui s'imposaient. Quand il a fallu les réaliser, elles m'ont semblé évidentes, et j'ai fait en sorte d'offrir aux Maîtres de Jeu et aux joueurs ce qu'ils voulaient : des règles de combat beaucoup plus meurtrières et une magie plus équilibrée, par exemple.

Pourquoi avoir choisi des dés à six faces pour le système de jeu ?

TD : Pour des raisons essentiellement mathématiques. Tous ces systèmes qui utilisent des D20 ou des pourcentages ont une courbe de probabilité linéaire, ce qui signifie que vous ne faites jamais que rajouter une quantité fixe de 5% ou de 1% d'une difficulté à l'autre. Par exemple, la différence entre 18 et 19 est de 5%, la différence entre 3 et 4 est également de 5%. Les modificateurs doivent donc être de plus en plus importants pour réellement augmenter la

difficulté. La courbe dans Shadowrun n'est pas linéaire, elle est géométrique. Elle n'atteint jamais un sommet impossible, mais elle y tend. De plus, le système tient compte de diverses lois mathématiques qui font qu'à partir d'un certain moment, quand on dispose d'un nombre déjà important, ajouter de nouveaux dés et en faire la somme pour atteindre un certain seuil ne rend pas une tâche tellement plus facile. Nos considérations ont été essentiellement de ce type, tout en gardant à l'esprit que le principe de chaque D6 lu individuellement était nouveau et apportait, par conséquent, une certaine saveur au jeu... quelque chose de différent.

Le système de Shadowrun reste quand même assez complexe, avec des règles particulières pour le combat, la matrice et la magie. Vous n'avez pas peur d'effrayer les Maîtres de Jeu ? Que leur conseillez-vous ?

TD : Mon premier conseil est le suivant : s'il le faut, ignorez les règles. Elles sont là avant tout pour permettre au Maître de Jeu et aux joueurs de connaître exactement leurs rôles et leurs possibilités dans une partie : la difficulté d'entreprendre telle ou telle action, la distance à laquelle on peut lancer une chose, etc. Tout le problème consiste en fait à savoir utiliser les règles quand elles sont nécessaires, tout en étant en même temps capable de les ignorer dans certains cas. Certaines situations peuvent ainsi être résolues par le dialogue. On doit absolument maintenir le rythme de l'action : une action rapide, fluide, qui ne doit pas être ralentie par des règles trop pointilleuses. Plusieurs paragraphes de "Virtual Realities" ont été conçus dans cet esprit. Dans certaines situations, en effet, les actions dans la Matrice étaient considérablement ralenties par les règles alors que tout était censé aller très vite. En ignorant les règles de positions dans certains cas, on peut désormais aller d'un nœud à un autre beaucoup plus rapidement, par exemple. D'une manière générale, l'action, dans une bonne partie de Shadowrun, doit aller vite, ne pas s'essouffler, exactement comme dans un film.

Parlons un peu du contexte du jeu. Pourquoi avez-vous choisi Seattle comme théâtre principal des opérations et non pas une autre ville ?

TD : Parce que si je vous dis Chicago, il vous vient immédiatement à l'esprit une certaine image : les gangsters. Si je vous dis Los Angeles, vous avez automatiquement une image préconçue de cette cité. Si je vous dis New York, c'est pareil... Si je dis Seattle, les gens se disent : "Seattle ? C'est comment, Seattle ?" Ce que nous voulions, c'était justement utiliser un environnement assez mal connu, pour que nous puissions le façonner à notre guise. Mais il y avait aussi beaucoup d'autres raisons : nous voulions un lieu d'aventures qui soit une grande ville, mais en même temps très proche de la nature, pour permettre d'autres possibilités d'aventures. Seattle fait partie des rares grandes villes américaines qui soient encore proches des terres vierges du Nord-Ouest, une région très peu développée. De plus, c'est un grand port, ouvert sur le Pacifique, ce qui lui confère une grande importance. De par la situation politique que nous avons développée en Amérique du Nord, cette ville est vite devenue très importante. Et puis Jordan Weisman y a vécu, il l'aime bien, et nous pouvions avoir toutes les cartes que nous voulions très facilement !

Certaines personnes pensent que la magie et la technologie sont incompatibles, que l'une doit forcément l'emporter sur l'autre. Qu'avez-vous à répondre à cela ?

TD : Je pense que c'est complètement faux. Elles ne s'influencent pas mutuellement, si ce n'est pour une chose : le temps que les gens sont

prêts à consacrer à l'une ou à l'autre. Toutes deux résultent simplement de la manipulation des lois de la Physique sur différents secteurs du spectre de la réalité. La magie hermétique est une science à part entière. Elle se développe par la recherche et l'application de théories. En fait, ce que l'on pourra observer, c'est que la technologie continuera de progresser en même temps que la magie augmentera sur Terre. D'ici mille ans, on aboutira ainsi à une situation très intéressante : une très forte magie, qui n'aura pas éliminé la technologie, contrairement à ce que pensent beaucoup de gens.

Beaucoup de joueurs se plaignent du fait que lorsqu'un Decker pénètre dans la Matrice, les autres personnages ne peuvent plus rien faire qu'attendre. Quel est votre conseil à ce propos ?

TD : Je dois d'abord dire que je suis toujours surpris par cette attitude, principalement du fait de ma conception personnelle des parties de jeu de rôle, que je partage d'ailleurs avec Bob Charrette et Paul Hume. Notre manière d'aborder le jeu ne nous a jamais mis dans cette situation, car nous sommes toujours conscients du rôle que chacun joue dans l'aventure. Ainsi, quand un personnage se retrouve dans une situation où ses qualités lui permettent de s'exprimer, tous les autres se disent : "C'est son tour, c'est à lui de briller." Il ne nous viendrait donc pas à l'esprit de protester contre le fait que l'un d'entre nous va pouvoir faire son propre "show". Car

De gauche à droite : Croc, Tom Dowd, Léonidas Vesperini



dans beaucoup d'autres occasions, les rôles changent. Dans les combats, les héros ne seront pas forcément les mêmes. Donc, je conseille aux joueurs d'être un peu plus conciliants et patients vis-à-vis des Deckers. D'un autre côté, le MJ, comme je l'ai dit précédemment, doit veiller à ce que l'action aille vite. La Matrice doit donc être envisagée comme une sorte de jeu vidéo. Un joueur ne doit pas avoir le temps de penser, de planifier ses actions dans la Matrice. Le MJ décrit rapidement la situation et demande au joueur d'agir : "Voilà ce que tu vois, que fais-tu ?" La réponse doit être très rapide. Il ne faut pas oublier non plus qu'il existe des artifices, comme les écrans vidéo ou les électrodes parallèles, qui peuvent éventuellement permettre à d'autres personnages de participer aux aventures matricielles. Une option que j'utilise assez souvent est de fournir aux autres joueurs un petit cyberdeck, pas cher, pour que leurs personnages puissent accompagner le Decker dans la Matrice. Ils ne savent absolument pas ce qu'ils y font, mais ce n'est pas grave : ils peuvent agir au hasard et détourner ainsi l'attention des autres personas ou constructs de la Matrice pendant que le vrai Decker, lui, fait son boulot.

Parlons du cyberware. Par rapport à d'autres jeux cyberpunk, les personnages dans Shadowrun ne peuvent que faiblement se cybernétiser. L'Essence, qui n'est que de 6, a vite tendance à diminuer. Pourquoi ce choix ?

TD : Principalement pour l'équilibre et l'atmosphère du jeu. Nous avons pensé que si nous n'imposions pas une limitation importante à la cybernétisation, nous aboutirions rapidement à un jeu de super-héros, avec des personnages du type "L'homme qui valait trois milliards", capables de sauter de building en building, d'envoyer des voitures à travers les rues, ou de projeter des rayons lasers par les yeux. Ça ne correspondait absolument pas à l'ambiance que nous recherchions. De plus, *Shadowrun* a une approche très humaniste de la magie, et nous voulions que cela se reflète sur d'autres points du jeu. Ainsi, en créant l'Essence et en la liant à l'état naturel du corps et l'absence de pollution ou de corruption en son sein, nous définissions une certaine philosophie. De la même façon, nous ne voulions pas avoir une armée de "Robocops", de personnages froids,

agissant sans la moindre sensibilité et pouvant tuer sans réaliser les implications de leurs actes.

Qu'arrive-t-il à un personnage très cybernétisé ? Que ressent-il ? Comment doit-il être joué ? Devient-il une machine sans la moindre émotion ?

TD : *Shadowrun* est en cela profondément différent des autres jeux cyberpunk — surtout celui de *Talorian*, avec sa cyberpsychose qui n'est souvent pas considérée comme une limitation par les joueurs, mais comme quelque chose qu'ils aiment, au contraire. Ce que nous disons, c'est que lorsque l'Essence approche 0 — c'est-à-dire quand elle est inférieure à 2 ou 1 — on commence à perdre ses valeurs. Le personnage se sent alors "différent" des autres et il est de moins en moins capable de s'attacher ou même de se confier à quelqu'un. Il oublie un petit peu ce que c'est que d'être complètement humain, mais il ne devient pas fou pour autant. Cela représente certes une diminution de certains sentiments, mais tant qu'on n'atteint pas 0, rien n'est insurmontable. Pour l'instant, 0 est la limite absolue, mais cela va changer. La technologie continue de progresser, et l'on finira par atteindre un point où il sera possible de maintenir en vie des personnages de plus en plus cybernétisés. Cela fera l'objet d'un "guide" que nous publierons probablement l'an prochain. Actuellement, quand l'Essence d'un personnage atteint 0, son corps cesse de fonctionner, il se dit : "Non, là c'est trop, il y a quelque chose qui ne va pas, j'abandonne." Avec les progrès de la science, il sera possible de vivre malgré un envahissement excessif de cyberware, ce qui se traduira concrètement par une Essence inférieure à 0. Cela ne signifiera toutefois pas nécessairement que la personne concernée ne subira aucune séquelle psychologique et spirituelle.

Quelles seront les conséquences d'une essence inférieure à 0 ?

TD : Nous sommes toujours en train d'y réfléchir, afin de définir des règles bien précises dans ce domaine. Encore une fois, je pense que cela se traduira par la perte de la perspective d'être humain, de ce que signifie le fait d'être en rapport avec d'autres personnes, de sympathiser, d'éprouver de la compassion ou de la haine.

On verra les choses de manière très stricte : tout sera blanc ou noir. Le mode de pensée deviendra binaire : les choses seront comme ci ou comme ça, il n'y aura pas de demi-mesures. La difficulté viendra du fait que nous voulons malgré tout que de tels personnages puissent être contrôlés par les joueurs, et que nous ne voulons surtout pas donner une excuse pour incarner des machines à tuer. Il n'y aura jamais dans le jeu de : "Je peux tuer à tire-larigot parce que les règles m'y autorisent".

Parlez-nous un petit peu des corporations. N'ont-elles pas les moyens d'éliminer ces Shadowrunners qui leur causent tant de tracas ?

TD : Les corporations, dans le monde de *Shadowrun*, sont effectivement extrêmement puissantes. Il y a énormément de choses qu'elles pourraient réaliser, mais qu'elles choisissent de ne pas faire. Ainsi, si elles décidaient, par exemple, de se donner les moyens de démasquer un groupe de Shadowrunners, elles y parviendraient certainement. Les mégacorporations disposent de tellement d'argent qu'il leur suffirait d'y mettre le prix pour se débarrasser des gêneurs. Elles ont préféré ne pas s'y résoudre, parce qu'elles trouvent leur intérêt à ce qu'il y ait des Shadowrunners. C'est en fait une espèce d'accord réciproque. Les corporations font du business et se livrent entre elles à une sorte d'"espionnage acceptable". Elles ont toutes des secrets à cacher et cherchent à percer ceux des concurrents. Tant qu'on n'e dépasse pas certaines limites, elles acceptent cette règle du jeu. C'est un genre de morale capitaliste à outrance, poussée dans ses pires extrêmes. Tout ce que vous pouvez faire pour obtenir quelque chose est acceptable, tant que vous agissez dans les règles, ou juste un peu au-dessus. Et c'est exactement ce qui se passe dans les relations des corporations avec les Shadowrunners. Elles leur permettent d'agir un petit peu dans l'illégalité, mais leur liberté de manœuvre ne va que jusqu'à un certain point. S'ils mettent leur nez dans des affaires qui ne les concernent vraiment pas, les corporations trouveront quelqu'un pour s'occuper d'eux.

En attendant, tant qu'on n'a pas atteint ce point, on peut tuer qui on veut, on ne risque rien...

TD : Non, certainement pas ! **Shadowrun** ne doit pas servir de prétexte à l'anarchie absolue, à la violence pure et gratuite. Nous avons voulu, avec la deuxième édition, réduire le niveau de violence inutile. Nous avons ainsi mis au point un système qui fait qu'on n'est pas obligé de tuer quelqu'un pour l'arrêter. Il s'agit de ce que l'on appelle le "Niveau Professionnel", que l'on trouve à la fin des fiches de Contacts, par exemple. Le Niveau Professionnel reflète l'implication personnelle d'un individu pour son travail ou son occupation. Avec un Niveau de 1, la personne n'est pas entraînée pour résister ou ne s'implique pas plus que cela dans son occupation. Elle cédera facilement aux exigences d'un agresseur, à la première blessure ou intimidation sérieuse. Avec un Niveau de 4, en revanche, la personne se battra jusqu'au bout, que ce soit pour un idéal qu'elle voudra défendre, une motivation énorme, ou parce qu'elle aura été entraînée pour cela. "Niveau Professionnel" n'est d'ailleurs peut-être pas le terme le mieux approprié, nous aurions pu choisir "Détermination". Cette valeur n'est pas constante, elle peut varier selon les circonstances. Vous prenez une personne moyenne, vous l'imaginez dans un centre commercial, un coup de feu retentit : la personne va sûrement faire ce que veut l'agresseur, sans résister. Elle n'a qu'une faible valeur dans cette situation. Imaginez maintenant la même personne chez elle, obligée de protéger sa famille, il est probable que la valeur sera alors plus élevée.

Pourriez-vous nous donner quelques conseils personnels pour bien mener une partie de Shadowrun. Quels sont, selon vous, les éléments qui devraient toujours être présents ?

TD : Je ne pense pas qu'il y ait un élément particulier essentiel au bon déroulement d'une partie de **Shadowrun**. L'environnement est déjà si vaste, si profond et si riche en détails, que l'on peut aboutir à des physionomies de parties complètement différentes les unes des autres. Il y a cependant un aspect très important pour moi, qui consiste à veiller à ce que les joueurs, les **Shadowrunners**, soient toujours contraints de se battre pour survivre, de "galérer". Ils ne devraient jamais se retrouver dans des positions trop



avantageuses, trop tranquilles, dans lesquelles ils mangent bien, vivent dans un appartement coûteux, conduisent des voitures de luxe... Non, pour moi, ce n'est pas dans l'esprit du jeu. On peut jouer de cette manière, bien sûr, mais ce n'est pas comme cela que je vois les choses. Je pense que lorsqu'on arrive à cette position de sécurité, le jeu perd beaucoup de son charme. Les joueurs doivent avoir la sensation qu'ils doivent constamment faire attention à ce qu'ils disent, à ce qu'ils font, à qui ils parlent, à qui ils peuvent faire confiance, sans jamais oublier — comme je l'ai déjà dit — que les corporations sont incroyablement puissantes. De même, les Maîtres de Jeu doivent veiller à ne pas donner une trop grande dimension à leurs parties. C'est-à-dire qu'il leur faut éviter que les joueurs soient impliqués dans la destruction d'une nouvelle corporation chaque semaine, l'assassinat d'une personnalité politique importante à chaque session de jeu, un événement ou une catastrophe magique considérable à chaque fois, etc. Je pense que le jeu doit rester au niveau de la rue. Il faut davantage l'orienter sur les interactions et les relations entre chaque personnage : comment chacun se définit et réagit par rapport à son voisin, quelles sont les motivations personnelles qui l'animent. Si l'on devient trop puissant, on n'est plus motivé, on se moque de tout. Si vous tuez un Dragon tous les quinze jours, à la fin, cela ne vous fait plus rien. Le rôle du MJ est de maintenir la majorité des aventures à une échelle raisonnable,

pour que lorsque de grands événements se produisent, ils aient vraiment de la valeur.

Une petite conclusion ?

TD : Pour conclure, je dirai que le Maître de Jeu doit s'efforcer d'apporter le maximum de valeurs morales dans ses parties. Il doit inciter ses **Shadowrunners** à s'interroger sur les raisons qui les poussent à faire ce qu'ils font, et où cela les mène. Beaucoup trop de joueurs adoptent une attitude un peu trop mercenaire : "Vous me donnez mon argent, et je ferai ce que vous me demandez. Point à la ligne." Je ne pense pas que ce soit forcément ce qu'il y a de plus enrichissant. Les meilleures aventures que j'ai pu mener ou auxquelles j'ai participé sont celles où les **Shadowrunners** ont fait ce qu'ils étaient censés faire, mais en même temps, se sont dit : "O.K. C'est bien ce qu'on fait, mais comment pourrait-on améliorer telle ou telle chose, et faire que tout cela serve finalement à quelque chose, ou à quelqu'un à qui l'on tient ?". Le Maître de Jeu peut obtenir ce résultat s'il parvient à impliquer ses joueurs plus personnellement. Il faut que cela aille au-delà de simplement voler un objet, secourir une personne ou être garde du corps. Il faut trouver un thème général fort — peut-être la justice, la dignité ou une espèce de sens moral — qui donnera plus de profondeur aux joueurs et les incitera à réfléchir à ce que ressentent leurs personnages et pourquoi ils agissent comme ils le font. ■

LE COURRIER

Courrier Spécial Shadowrun

La parution de la deuxième édition de Shadowrun nous a valu beaucoup de questions. Nous nous proposons de répondre à celles qui sont revenues le plus souvent.

Claude Merville, Caen
Peut-on utiliser les personnages créés avec la première édition ?

Réponse :

Absolument. La majorité des caractéristiques peuvent être reprises telles quelles ; Attributs, Compétences, Cyberware et Contacts ne changent pas. Il convient, néanmoins, de procéder à quelques petits ajustements au niveau des sorts (Puissance, Code de Dégâts et Drain ont été notablement modifiés), des armes (il n'y a plus qu'un seul chiffre pour définir la puissance d'une arme) et des armures (les points de protection ont changé). Enfin — et surtout — la nouvelle édition insistant particulièrement sur l'importance accordée à l'interprétation, le joueur qui emploiera un "vieux" personnage de la première édition devra répondre aux vingt questions permettant de préciser son passé et son caractère. Il peut, évidemment, tenir compte pour cela de l'expérience que son Shadowrunner a pu acquérir au cours des différentes aventures auxquelles il a déjà participé.

Christian Jot, Orléans
Que sont devenus les tests d'opposition ?

Réponse :

L'objectif avoué de la deuxième édition est, entre autre, de simplifier le système de jeu. Aussi, de même que l'on a réduit le nombre de Réserves de Dés (il n'y a plus de *Réserve d'Esquive*, ni de *Réserve Astrale*, ni même

de *Réserve Défensive*), le principe des tests — un peu confus — a été lui aussi "épuré". Alors qu'on parlait avant de *tests de résistance*, de *tests résistibles* et *irrésistibles* et de *tests d'opposition* (ouf !), on n'emploie plus désormais que des *tests de réussite*. Les situations décrites pour les tests d'opposition existant toujours (voir le chapitre "Les métacréatures"), rien ne vous empêche toutefois d'utiliser les anciennes règles qui, sur ce point, n'entrent en contradiction avec la nouvelle édition (rappelons qu'un *test d'opposition* consiste à "opposer" deux personnages lors d'un même test. Celui qui obtient le plus de succès réussissant l'action, tandis que l'autre échoue).

François Guillot, Nancy
Est-il plus avantageux de jouer un "câblé" ou un magicien dans la deuxième édition de Shadowrun ?

Réponse :

Cela dépend de ce qu'on entend par "avantageux". Si on se place sur le plan de la "force brute", il faut bien reconnaître que les adeptes sont relativement moins "puissants" que dans la première édition (ils étaient décrits dans "le Grimoire"). Ils sont donc *théoriquement* inférieurs à un samouraï des rues, par exemple, dans les combats à un contre un. Il ne faut cependant pas oublier que par rapport à des magiciens à part entière, les adeptes sont plus favorisés dans leurs attributs, leurs compétences et leurs ressources, puisqu'ils n'ont pas à accorder une priorité très élevée à la magie au moment de la création. En revanche, les magiciens "purs" (chamans ou mages) ont une puissance brute tout à fait

comparable à celle des câblés. De toute façon, la "force de frappe" n'est pas l'élément le plus important dans la nouvelle édition de Shadowrun. L'interprétation joue en effet un rôle plus que jamais prépondérant pour l'attribution des points de Karma. Ainsi, une "armoire à glace" qui tirera bêtement sur tout ce qui bouge aura toutes les chances d'être moins récompensée en Karma qu'un Shadowrunner, moins moins fort mais plus subtil, qui saura se servir de son esprit pour surmonter les obstacles des scénarios.

Stéphane Bordy, Talence
Les Archétypes sont-ils des personnages à incarner ou seulement des PNJ ?

Réponse :

Ils sont un peu les deux... même s'il est vrai que les joueurs expérimentés ont plus tendance à les employer comme PNJ. L'avantage des Archétypes est en fait triple : donner un avant-goût de l'univers du jeu en présentant certains de ses habitants les plus typiques ; permettre à des débutants de jouer rapidement (il leur suffit de choisir le personnage qui les attire le plus) ; faire gagner du temps au Maître dans la préparation de ses scénarios en lui proposant une "réserve de PNJ" faciles à modifier en cas de besoin.

Jean Pierre Dory, Paris
Est-il possible d'enchainer un objet ?

Réponse :

Ceux qui ont lu attentivement Shadowrun ont pu constater qu'il ne s'agit pas d'un "jeu à objets magiques". Il n'y a pas de *voitures enchantées* alimentées par un

carburant magique, de *vêtements renforcés par un sort*, etc... Pourquoi ? D'abord parce que magie et technologie s'accrochent fort mal, d'une part, mais aussi parce que seul un être vivant peut manipuler les énergies magiques. Ainsi, les seuls objets magiques que l'on trouve dans le jeu sont les *focus* et les *focalisateurs de sorts*. Les premiers, qui augmentent la Puissance des magiciens, perdent tout pouvoir s'ils sont manipulés par des non-initiés. Les seconds, quant à eux, sont de très faible puissance (le plus souvent 1), fonctionnent mal sur des objets trop technologiques et sont très facilement repérables par les magiciens (ils créent un lien immédiatement détectable avec l'Espace Astral !). Nous conseillons donc d'utiliser ce moyen si l'on veut enchanter un objet, en sachant qu'on ne pourra de toute façon pas avoir accès à d'autres sorts que ceux décrits dans les règles (en attendant "Le Grimoire", nouvelle version). Il faut néanmoins LIMITER ce genre de choses qui ne correspondent guère à l'esprit du jeu.

Michaël Jacob, Lyon
Un joueur peut-il incarner une métacréature ?

Réponse :

En principe, ce n'est pas prévu par les règles. Mais cela peut être une bonne idée qui ne dénaturera en rien le jeu, à condition de respecter quelques principes élémentaires. Ainsi, seules des créatures intelligentes pourront être choisies. Évitez toutes les créatures dont l'intelligence est définie par deux chiffres séparés — comme le Griffon (3/5) — car elles n'ont qu'une intelligence de type animal. Il sera en

outre préférable d'incarner des créatures *humanoïdes* (Banshees, Sasquatchs, Vampires, Zoocanthropes...). On évitera aussi les monstres trop puissants (Dragons, Serpents à Plumes) ou trop mauvais (Goules, Wendigos), à moins que le Maître de Jeu ne soit d'accord. Enfin, il faudra considérer les métacréatures comme des métahumains en ce qui concerne les priorités de la phase de création de personnage et leur donner la priorité A, la priorité B étant attribuée à la magie qui est inhérente aux créatures considérées (les métacréatures n'ont donc, en principe, pas accès aux voies chamanique ou hermétique). La priorité C, quant à elle, sera automatiquement consacrée aux Attributs qui devront être modifiés à l'aide de la Table de Taille des Créatures. Les priorités C et D seront réparties par les joueurs entre Compétences et Ressources, au choix. N'oubliez pas non plus de déterminer les motivations de ces personnages, lesquelles ne seront pas forcément identiques à celles des êtres humains...

Si vous désirez rejoindre le **SHADOWRUN NETWORK**® et recevoir la publication officielle consacrée à Shadowrun : **KA.GE**, contactez :

AWOL Productions,
2101 West Broadway
#305, PO BOX 6018 -
Columbia, MO 65205-
6018 - USA

JEUX DESCARTES tient également à votre disposition des copies du formulaire d'abonnement en anglais qui vous seront envoyées sur simple demande (accompagnée d'une enveloppe timbrée).

Contexte historique : L'Europe Mythique

L'époque conseillée par les auteurs pour commencer à jouer est 1197, c'est-à-dire à l'aube du XIII^e siècle, époque charnière s'il en est. En 1209, soit 12 ans plus tard — après de multiples accrochages et mises en garde plus ou moins solennelles — commencera la croisade contre les Albigeois, un événement majeur dont les répercussions sont encore sensibles de nos jours. Cette croisade sert d'ailleurs de toile de fond à de nombreux suppléments du jeu.

Le XIII^e siècle se caractérise par des changements importants pour l'Europe, et principalement pour la France. Il débute avec la guerre contre les Cathares, continue avec les croisades, pour s'achever avec le règne de Philippe le Bel, le roi qui brisera les Templiers, fera plier l'Église (il installera notamment la papauté en Avignon) et établira les bases d'un véritable État français.

Dans ce contexte très riche en possibilités de jeu et autres idées de campagnes (dans *Ars Magica*, on dit "sagas"), les joueurs vont incarner des magiciens. Mais, attention, pas n'importe lesquels, ni n'importe comment. En effet, les auteurs d'*Ars Magica* ont veillé à imbriquer la magie dans le monde médiéval avec un grand souci du détail et du réalisme. Pour ce faire, ils se sont inspirés des croyances d'alors concernant le monde et l'ordre naturel des choses.

En effet, au Moyen Âge, même les plus censés des hommes croyaient à l'existence des licornes, des lutins, des farfadets, du griffon ou du Diable. Sortilèges, maléfices et autres philtres faisaient partie du quotidien.

Dès lors, puisque tout le monde croit à la magie, pourquoi ne serait-elle pas *réelle* ? Telle est l'hypothèse de base retenue pour le jeu. Mais dans cet univers médiéval dont les piliers reposent sur un système de classes assez rigide (Eglise-Noblesse-Paysannerie), il ne fait pas bon être un pauvre magicien solitaire...

L'Ordre d'Hermès

Les magiciens se sont donc regroupés au sein de l'*Ordre d'Hermès*,

fondé en 767 par Bonisagus. Ce dernier a regroupé les lois de la magie dans une théorie universelle alliant formes et techniques. Pour fonder son ordre, il s'est appuyé sur les survivances du culte romain du dieu Mercure (Hermès en grec), une secte magique remontant à l'Antiquité.

Tout mage doit prêter serment sur le code d'Hermès. Il jure ainsi loyauté à l'Ordre, s'interdit de porter atteinte à tout autre de ses membres et d'interférer ou de travailler dans le "monde vulgaire" (il s'oblige par conséquent à rester très discret). L'organisation possède ses propres tribunaux internes, dont l'une des fonctions est de châtier les parjures.

Un autre apport essentiel de l'Ordre est le *Parma Magica*, sorte d'écran qui protège de la magie et dont peuvent bénéficier les personnages dépourvus de pouvoirs occultes.

Les magiciens ont en outre pris l'habitude de se réunir au sein de ce qu'on appelle des "Alliances"

Les alliances

Une *Alliance* naît du regroupement volontaire de plusieurs magiciens désireux d'optimiser leurs chances de se préserver du monde et de ses multiples tracasseries. Ce type de communauté peut aussi bien s'établir dans une tour ou un petit château, que dans quelque cabane perdue au cœur d'une forêt profonde. L'*Alliance* a alors la possibilité de se développer considérablement au fil des années. Certaines parmi les plus importantes finissent ainsi parfois par ressembler à de véritables villages fortifiés.

Mais, même unis, les magiciens restent toujours extrêmement vulnérables. En effet, si ce sont les personnages de loin les plus influents et les plus puissants du jeu, ils payent les avantages de leur statut par une sensibilité exacerbée au monde extérieur et à ses règles. Ils sont "décalés", n'ont pas vraiment les pieds sur terre et manquent cruellement de sens pratique lorsqu'ils sont confrontés aux problèmes de la vie quotidienne (préparer un repas, nourrir les chevaux, se battre avec une arme...). Bref : ils sont incapables de vivre de manière autonome.

C'est pourquoi les *Alliances* comptent aussi dans leurs rangs deux autres catégories de personnages : les compagnons et les servants.

Un jeu magique

PAR FRANÇOIS DECAMP

Pourquoi traduire *Ars Magica*, alors qu'il existe déjà tant de jeux de rôle avec un cadre médiéval fantastique ?

Parce que son mélange si particulier de Magie, d'ouverture vers les différents domaines du fantastique (êtres féeriques, démons, dragons ou saintes apparitions) et de racines historiques fortes, au cœur même de notre Hexagone (la région du Val des Bois et l'*Alliance de la Crête des Brumes* sont situées en terre ariégeoise, non loin de Montségur) donne à son univers une saveur forte, épique et véritablement mythique. C'est, de plus, un jeu passionnant dont les règles ont été longuement peaufinées et améliorées (la version française correspond à la troisième édition américaine). Elles offrent en outre la possibilité d'opter pour un autre contexte de jeu et de préférer, par exemple, un environnement médiéval fantastique au cadre de l'Europe mythique. Venez, partons en visite guidée en cœur d'une France imaginaire située il y a 700 ans...

Qu'ils soient troubadours, espions, chevaliers ou jeunes femmes souhaitant échapper à un destin banal, les *compagnons* sont les compléments parfaits des magiciens. Ils possèdent en effet ce qui fait cruellement défaut à ceux-ci : de solides compétences pratiques et

intéressantes d'Ars Magica. En effet, une Alliance sera toujours au centre du jeu et constituera le *Référent* de toute la campagne. Les joueurs auront néanmoins chacun leur(s) personnage(s) de prédilection et comme dans tout jeu de rôle, ils pourront s'y attacher et suivre avec intérêt leur progression.

Mais, au-delà de leur mort ou de leur disparition, au-delà des années écoulées, l'Alliance résistera au temps et aux saisons et formera une entité que tous contribueront à créer.

Le jeu évolue sur le long terme, au-delà des existences individuelles, privilégiant ainsi l'aspect immuable des Alliances.

Cela permet, entre autres, de privilégier les *Sagas* — des suites d'aventures s'étendant sur plusieurs années de jeu — afin d'être en mesure de (re)vivre les événements marquants du siècle.

C'est pour cette raison que deux Alliances — la Crête des Brumes et le Carrefour des Vents — ont été situées dans les Pyrénées, afin de plonger joueurs et Conteur (maître de jeu) au cœur même des formidables bouleversements qu'entraîna la croisade contre les Cathares.

l'expérience de la vie dans le siècle. Les

règles ne proposent pas de listes de compagnons ; elles présentent seulement quelques exemples non limitatifs auxquels les joueurs peuvent attribuer des professions de leur choix.

Les Alliances sont des communautés relativement tolérantes où n'existe aucun préjugé de race, de sexe, de religion ou de naissance. En s'engageant dans l'une d'elles, un compagnon peut jouir d'une forme de liberté qui n'existe nulle part ailleurs dans la société médiévale. Pour les magiciens, elles constituent un lien précieux avec le monde extérieur.

Les *servants* sont les chevilles ouvrières de toute Alliance. Cuisiniers, guerriers, serviteurs, menuisiers ou palefreniers, ils sont indispensables à la bonne marche des communautés. Beaucoup plus nombreux que les magiciens et compagnons, ils sont interprétés par l'ensemble des joueurs. Incarner un *Custos* ("servant actif" qui accompagne magiciens et compagnons dans leurs déplacements), peut d'ailleurs être un biais commode pour intégrer un joueur débutant dans une Saga.

Comme vous pouvez le constater, tout tourne autour des Alliances... et c'est là une des originalités les plus

Le système de jeu

La création des personnages

Lors de la création des personnages, les joueurs, avec l'aide du *Conteur* (maître de jeu), doivent d'abord fonder leur propre Alliance. Chacun génère ensuite un magicien et un compagnon, les servants de la communauté étant créés en commun. Il convient de noter que si l'on peut choisir dans une liste de personnages prêtirés (un peu comme les archétypes dans *Shadowrun*, avec, en plus, une possibilité de personnalisation), il est tout à fait possible de façonner soi-même ses alter ego. Au-delà des classiques choix de caractéristiques et compétences, le système d'Ars Magica révèle quelques originalités fort appréciables, comme les *vertus* et les *vices*, des qualités et défauts que l'on peut attribuer à un personnage afin de le rendre plus "vivant" et... "humain". Enfin, chaque magicien doit choisir la

maison dont il dépend. Il existe 13 dans l'Ordre d'Hermès : Bonisagus, Tytalus, Jerbiton, Criamon, Bjornaer, Verditius, Flambeau, Merenita, Quaesitoris, Ex-Miscellanea, Tremere et Mercere. Chacune a ses particularités. Ainsi, si certaines sont adeptes de philosophies obscures ou intéressées par les êtres féeriques, d'autres s'intéressent surtout à la diplomatie ou à la justice.

La mécanique du jeu

Le système de base d'Ars Magica est extrêmement simple et emploie des règles identiques pour résoudre la grande majorité des situations de jeu. La "technique" est en effet ici au service de la narration et du "roleplaying" et l'univers très riche de ce jeu ne pâtit ainsi en aucune manière des désagréments qui accompagnent généralement les règles lourdes et insipides.

Quand le Conteur estime que la réussite d'une action n'est pas automatique, il attribue à celle-ci un facteur de difficulté qui varie de 3 (extrêmement facile) à 15 (extrêmement difficile) — une difficulté moyenne se situant aux alentours de 6. Le joueur additionne alors le score de sa compétence (compris généralement entre 1 et 7) et celui de la caractéristique appropriée (qui peut être varier entre -5 et 5), plus le résultat d'un D10. La somme ainsi obtenue doit alors être égale ou supérieure au facteur de difficulté fixé par le maître de jeu.

Si un simple D10 est utilisé pour résoudre les différentes actions possibles, les jets de dés seront effectués différemment selon les circonstances. Dans des conditions normales, le 1 vaut 1 et le 0 représente 10. En revanche, dans des circonstances exceptionnelles (telles que tournant du scénario, conflit important entre PJ et PNJ, situation de stress intense ou toute autre cause qui, aux yeux du Conteur, en vaut la peine), on lancera un *dé de tension*. Un score de 1 indiquera alors un succès plus important que prévu, tandis qu'un 0 pourra entraîner un désastre.

En cas de 1, on relancera le dé dont on doublera le résultat. Si on tire un deuxième 1, on lancera une troisième fois et le score sera alors multiplié par 4. Si on en tire un troisième, le résultat du quatrième lancer sera multiplié par 8, et ainsi de suite. (exemple : Arthur obtient quatre 1 consécutifs suivis d'un 6, il réalise

alors $16 \times 6 = 96$! Nul doute que son action sera réussie !). Par contre, en cas de 0, il faudra relancer le dé pour voir s'il ne se produit pas un désastre... ce qui sera le cas si l'on obtient un 0 lors du deuxième lancer.

Bien que le jeu soit à l'évidence écrit pour des magiciens — le titre même "Ars Magica" ne laissant aucune ambiguïté à ce sujet — les combats physiques ne sont pas négligés pour autant et font l'objet de règles claires et précises. Ils sont organisés en rounds (durant six secondes en moyenne) et simulés à l'aide de deux systèmes complémentaires : l'action et le *duel*. Ce dernier, plus complexe mais ultra précis, étant employé quand il est nécessaire de rendre l'intensité dramatique d'un combat important.

A chaque round, la séquence de combat se décompose en plusieurs phases organisées comme suit :

- Déclaration des actions.
- Déplacements.
- Tirs de projectiles. Préparatifs, changements d'armes et attaques proprement dites.
- Mêlée, avec détermination de l'initiative, jets d'attaques et de dégâts (ces deux types de tirages peuvent d'ailleurs être effectués simultanément afin de se faire une idée de la violence d'une attaque, même si celle-ci échoue. Cela permet en cas de "désastre" de savoir si rien n'a "profité" du coup : mobilier, ami...).

Enfin, la séquence de combat se termine par une *phase de magie*, dont nous allons voir les principes.

La magie

C'est, bien évidemment, la partie la plus importante du jeu puisqu'en plus de règles très complètes, 400 sorts différents sont détaillés sur plus de 100 pages. Les mages ont en outre la possibilité de créer leurs propres sorts dont ils pourront faire profiter tout l'Ordre d'Hermès, en les enseignant à leurs collègues.

La théorie

Suivant la théorie de Bonisagus, la maîtrise de la magie est définie par

l'assemblage de *Techniques* et de *Formes*, qui sont autant d'arts magiques. Chaque sort combinant au moins une Technique et une Forme. Les Techniques sont au nombre de cinq : Creo, Intellego, Muto, Perdo et Rego (pour les réfractaires au latin : Créer, Percvoir, Transformer, Détruire et Contrôler) et décrivent l'action que l'on souhaite effectuer.

Les Formes vont spécifier la nature de ce qui est affecté par le sort. Elles sont au nombre de dix : Animal, Aquam, Auram, Corporem, Herbam, Ignem, Imagonem, Mentem, Terram et Vim (plus clairement : Animal, Eau, Air, Corps, Plantes, Feu [lié aussi à la chaleur et au froid], Image [perception et imagination], Esprit, Terre [pris au sens large, y compris verre et métal] et Pouvoir).

Il existe ainsi une cinquantaine de "catégories" de sorts dans lesquelles on trouvera des invocations magiques découlant d'un même esprit, mais plus ou moins efficaces.

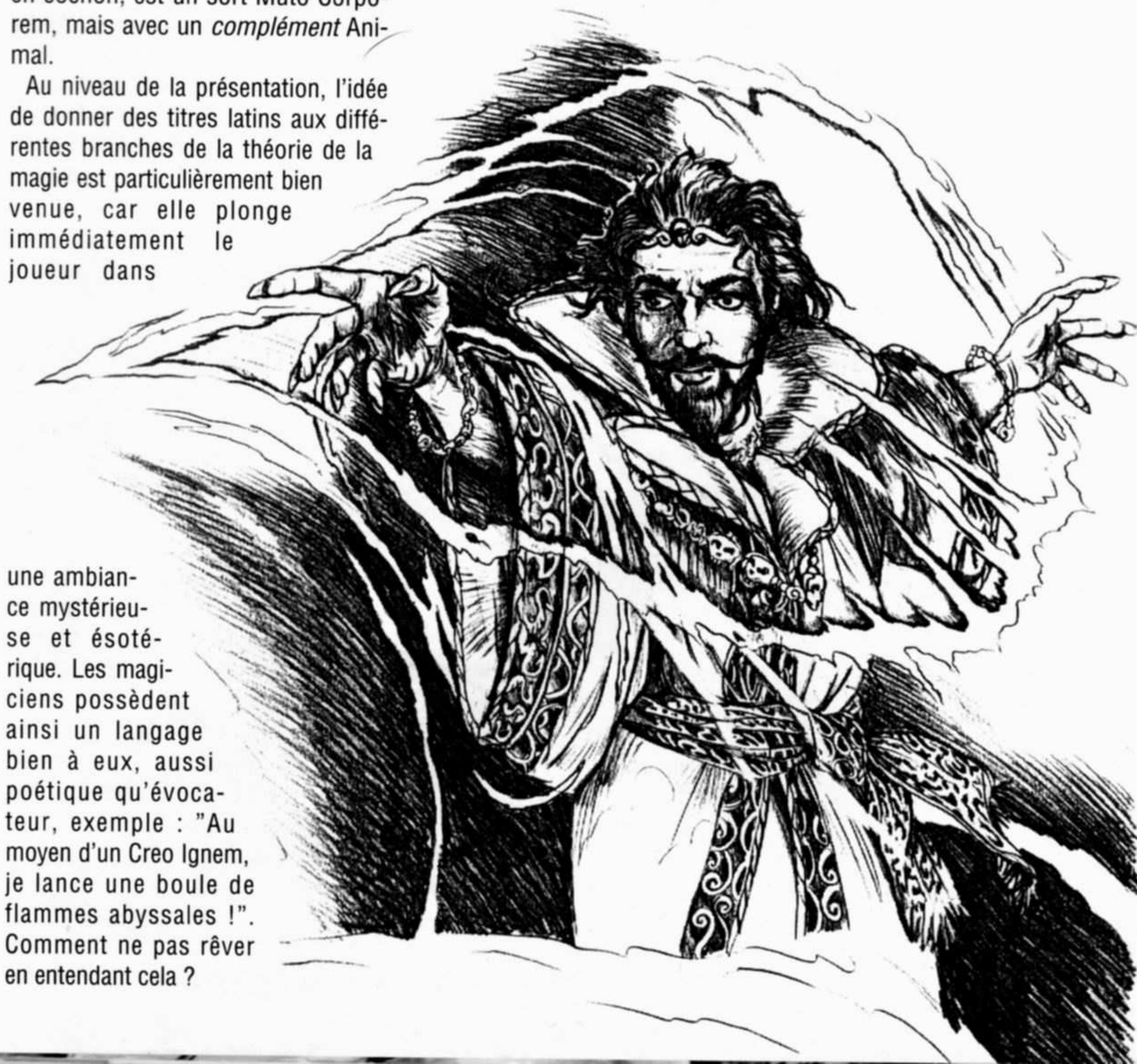
Les sorts pouvant avoir des formes hybrides (ou "complémentaires"), cela a pour effet de compliquer parfois l'obtention du résultat désiré. Ainsi, par exemple, "Malédiction de Circé" qui change un homme en cochon, est un sort Muto Corporem, mais avec un *complément* Animal.

Au niveau de la présentation, l'idée de donner des titres latins aux différentes branches de la théorie de la magie est particulièrement bien venue, car elle plonge immédiatement le joueur dans

La pratique

En plus des bases que nous venons d'aborder, il existe trois "sortes" de magie :

- La plus classique est à base de *sorts formels*, retranscrits dans des grimoires plus ou moins complets. Tous les sorts contenus dans les règles sont ainsi tirés de gros volumes écrits depuis des temps immémoriaux par des générations de magiciens. C'est une forme de magie puissante, mais il convient d'en bien connaître les formules. Or, aucun ouvrage ne contient *tous* les sorts.
- Les *sorts spontanés*, quant à eux, font partie d'une branche de la magie très originale, qui contribue grandement à l'atmosphère du jeu. Jugez plutôt : le lanceur décrit simplement les effets du sort choisi au Conteur, lequel détermine alors la Technique et la Forme à employer, fait les calculs appropriés et évalue l'efficacité de la formule (ou sa non efficacité) ainsi que ses conséquences sur la fatigue du magicien.



une ambiance mystérieuse et ésotérique. Les magiciens possèdent ainsi un langage bien à eux, aussi poétique qu'évocateur, exemple : "Au moyen d'un Creo Ignem, je lance une boule de flammes abyssales !". Comment ne pas rêver en entendant cela ?

Le gros intérêt de ce type de sorts est que l'imagination des joueurs n'est en rien bridée par les règles, sans pour autant que tout soit possible. Car si l'on peut essayer de produire des effets variés, on ne sera jamais sûr de les obtenir automatiquement. Ces sorts sont en outre moins puissants que les sorts formels.

- La *magie rituelle*, quant à elle, est l'apanage des grands magiciens et ses effets spectaculaires nécessitent des rituels et des cérémonies complexes. De plus, il faut absolument disposer d'un ou plusieurs *Pions de Virtus Brut* pour que le sort prenne effet. Le *Virtus Brut*, mesuré en *Pions* (ou points pour les profanes), est une réserve de puissance magique utilisable, entre autre, pour le lancement de sorts de Magie rituelle ou pour les expérimentations en laboratoire. C'est l'essence de la magie sous forme physique, palpable.

On peut enfin, quel que soit le type de magie, avoir accès à des formes de maîtrise supplémentaires que l'on acquiert avec l'expérience : sort maîtrisé, sort multiple (à condition qu'il soit déjà maîtrisé), sort à incantation rapide et reconnaissance des sorts. Il est important de noter que les règles sont très logiques et prennent en compte tous les menus détails. Par exemple, un magicien ayant un bon score en *Corporem* pourra, certes, gratifier un paysan peu amène d'une bonne "Danse de Saint Guy", mais le bonus l'ayant

aidé à lancer ce sort sera aussi celui qui risquera, à son grand dam, de le faire résister aux sorts de soins dont il pourrait être le bénéficiaire.

Le magicien est aussi un patient chercheur qui, du fond de son laboratoire, s'absorbe dans une tâche créatrice sans compter les jours et les semaines de labeur. Il pourra ainsi, en étudiant, augmenter ses compétences magiques, inventer de nouveaux sorts, créer des objets magiques ou enchantés, préparer une potion de longévité, former un apprenti ou en profiter pour passer de bons moments avec son Familier.

Les conflits entre mages

Quand deux magiciens s'affrontent, que ce soit à l'intérieur même d'une Alliance ou, plus couramment, entre Alliances ou Maisons différentes, ce genre de conflit ne peut pas se régler de n'importe quelle façon.

Si les règles du Code d'Hermès ont été rompues par un des belligérants, il y a de fortes chances pour que soit lancée aussitôt une *marche des magiciens*, véritable appel au meurtre du coupable. Par contre, s'il y a juste conflit d'intérêts entre les deux adversaires, quel que soit la gravité de celui-ci, l'ordre d'Hermès prévoit une seule

forme d'affrontement très codifiée : le *Certamen*.

Le *Certamen* est une sorte de duel magique permettant à deux adversaires de se battre ainsi sans trop de danger, à la fois pour eux et pour la tranquillité de l'Ordre. L'agresseur choisit la Technique et l'agressé la Forme, puis tous deux s'affrontent en employant des sorts adéquats.

Le *Certamen* s'arrête lorsqu'un des combattants sombre dans l'inconscience. Le vainqueur peut alors, s'il le désire, jeter au perdant un sort qui ignorera sa *Parma Magica* (choisi dans la combinaison Forme/Technique du *Certamen*).

Mais un mage peut aussi abandonner la lutte ou perdre sa concentration, bien que le sens aigu de l'honneur des magiciens les poussent à se battre jusqu'à l'inconscience.

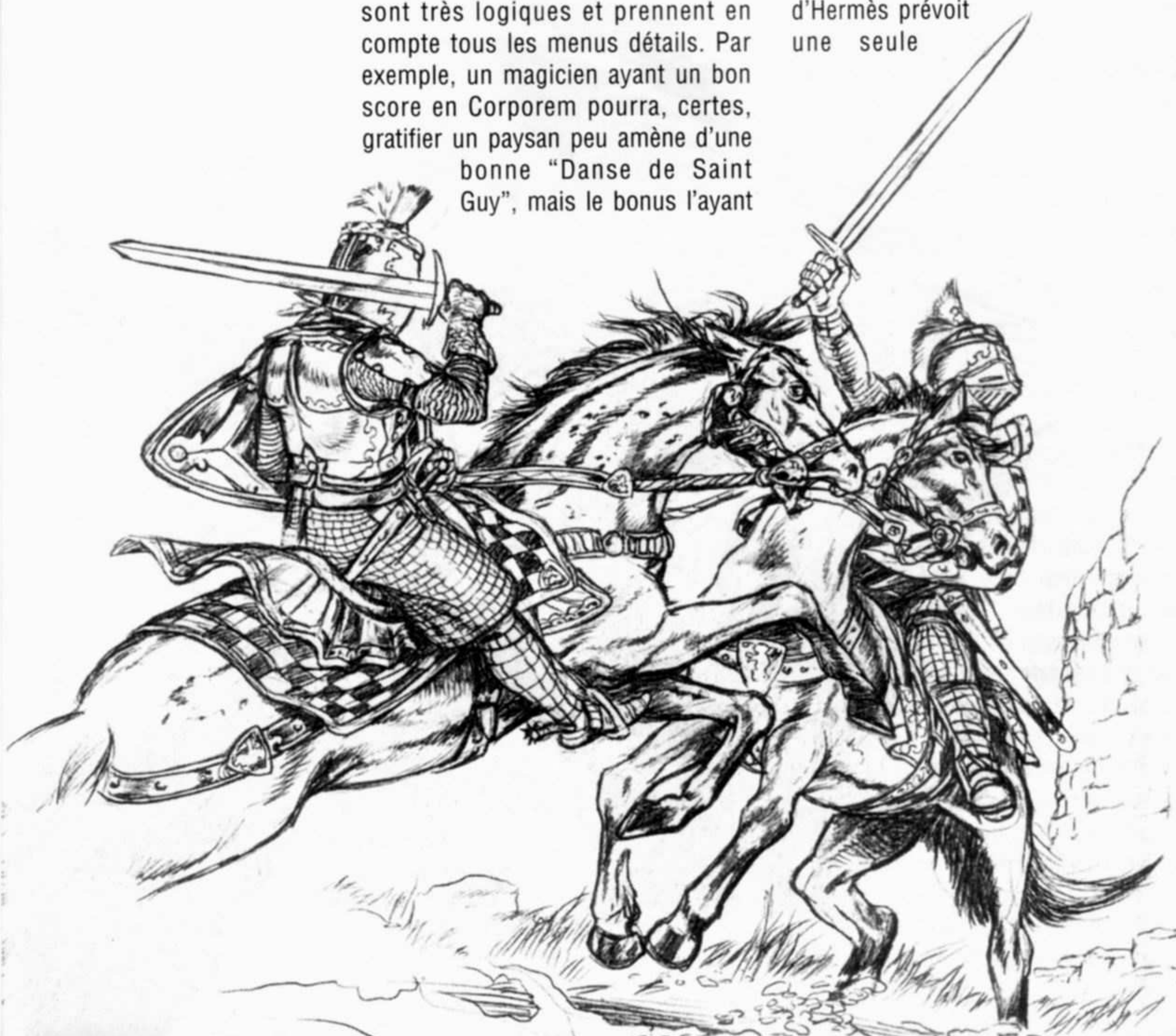
Les différentes dimensions

Toutes les régions du monde possèdent une *Aura* (Magique, Divine, Infernale, Féerique, Rationnelle ou Vulgaire). Bien sûr, il existe des interactions entre les différentes dimensions et des situations de jeu intéressantes peuvent en découler (quid d'un magicien dans une ville sainte de la chrétienté ?). Cela contribue encore à ouvrir l'éventail des possibilités de jeu : tel Conteur, attiré par le fantastique et l'onirique, pourra délaisser le monde réel pour axer sa Saga sur une région à forte Aura féerique, tel autre pourra opposer à ces joueurs les dangers des puissances infernales, etc.

Il existe par ailleurs un recueil de monstres et d'animaux étranges où l'on trouvera des règles permettant de créer soi-même ses propres créatures. Chacun pourra ainsi individualiser sa propre vision de l'Europe Mythique.

Enfin, de très bons conseils destinés au Conteur sont donnés dans le chapitre consacré à la Saga. Ils sont remarquables et pleins de "petits trucs" et autres "recettes de cuisine" dont la plupart peuvent être utiles aux Maîtres pour toutes sortes d'autres jeux.

Il ne vous reste plus maintenant qu'à vous plonger dans la lecture de ce grimoire de plus de 400 pages qu'est *Ars Magica*. Un monument du jeu de rôle... dans tous les sens du terme !



L'histoire

Cette courte aventure se déroule au début du XIII^e siècle. Datez-la précisément selon votre propre Saga, mais essayez autant que possible de la situer — soit en mars, soit en avril — entre 1197 et 1208, avant le début de la croisade contre les Albigeois, afin de "coller" le plus possible à la réalité historique.

Note : la carte page suivante présente quelques différences avec celles proposées dans certains suppléments américains. Ces différences sont volontaires et permettent d'offrir, à ceux qui le souhaitent, un cadre de jeu plus proche de la géographie "historique" de la région.

Depuis quelque temps déjà, la rumeur d'une croisade contre la nouvelle hérésie, celle des Cathares, a envahit le Comté de Foix.. Les magiciens voient cette situation d'un très mauvais œil car cela entraînerait, à coup sûr, une aggravation des dangers qui les menacent.

Les PJ, nouveaux magiciens frais émoulus de l'Alliance de la Crête des Brumes (ou voulant s'y faire accepter), doivent accomplir une tâche importante pour celle-ci afin de finaliser leurs études magiques et se voir enfin remettre leur sceau (ou réussir à se faire accepter dans le cas de nouveaux arrivants).

L'Alliance a reçu une proposition de Raymond de Pereille, petit seigneur des environs de Lavelanet (son fief se situe entre Foix et Mirepoix), auquel Raymond de Mirepoix a donné l'ordre de remettre en état et de renforcer, la tour de Montségur. En effet, sympathisant de la cause des Cathares, il veut leur donner jouissance de cet endroit afin de leur offrir un havre de paix et de tranquillité. Il est discrètement encouragé dans cette voie par le comte de Foix, Raymond-Roger, dont la sœur, Esclarmonde, est une Cathare convaincue.

Raymond de Mirepoix a donc demandé à son vassal d'ajouter de nouvelles constructions à la tour afin d'édifier un véritable château fort sur le "pog" de Montségur (le "pog" est un grand rocher très escarpé). Si Raymond de Pereille va demander l'aide de l'Alliance (qu'il connaît par un cousin féru de magie), c'est que le délai accordé par son seigneur est très faible : seulement 6 mois. Il a besoin

d'aide ! En échange, il indiquera aux magiciens une très puissante source de magie ou — pour parler entre initiés — une source de Virtus brut.

Composition du groupe

L'idéal serait qu'il n'y ait pas plus d'un magicien pour deux PJ, avec un maximum de six personnages. Au-delà de cette limite, maîtriser une partie devient vite un véritable exercice de haute voltige que peu de maîtres de jeu sont capables d'assumer.

Pour six PJ, deux ou trois magiciens, deux ou trois compagnons et trois servants (dont un sergent) formeront un groupe parfaitement équilibré. Les servants en surnombre seront joués par des compagnons, les magiciens ayant déjà fort à faire de leur côté.

Il est vital que l'enjeu soit de taille pour ceux-ci, afin qu'ils soient motivés pour réussir leur mission :

- Si ce sont de jeunes magiciens, leur maître ne leur remettra leur sceau qu'à leur retour.
- Si ce sont des magiciens plus expérimentés — décidés à se faire accepter à la Crête des Brumes — la réussite de leur mission prouvera l'intérêt que l'Alliance aura à les intégrer.

Premier chapitre : Le voyage de la Crête des Brumes à Pereille

Le périple pourra être effectué en deux jours, mais ce ne sera pas pour autant une partie de plaisir. La petite équipe aura le choix entre deux routes pour arriver à Pereille où l'attendra Raymond, seigneur du lieu, qui les conduira à Montségur.

La grand route

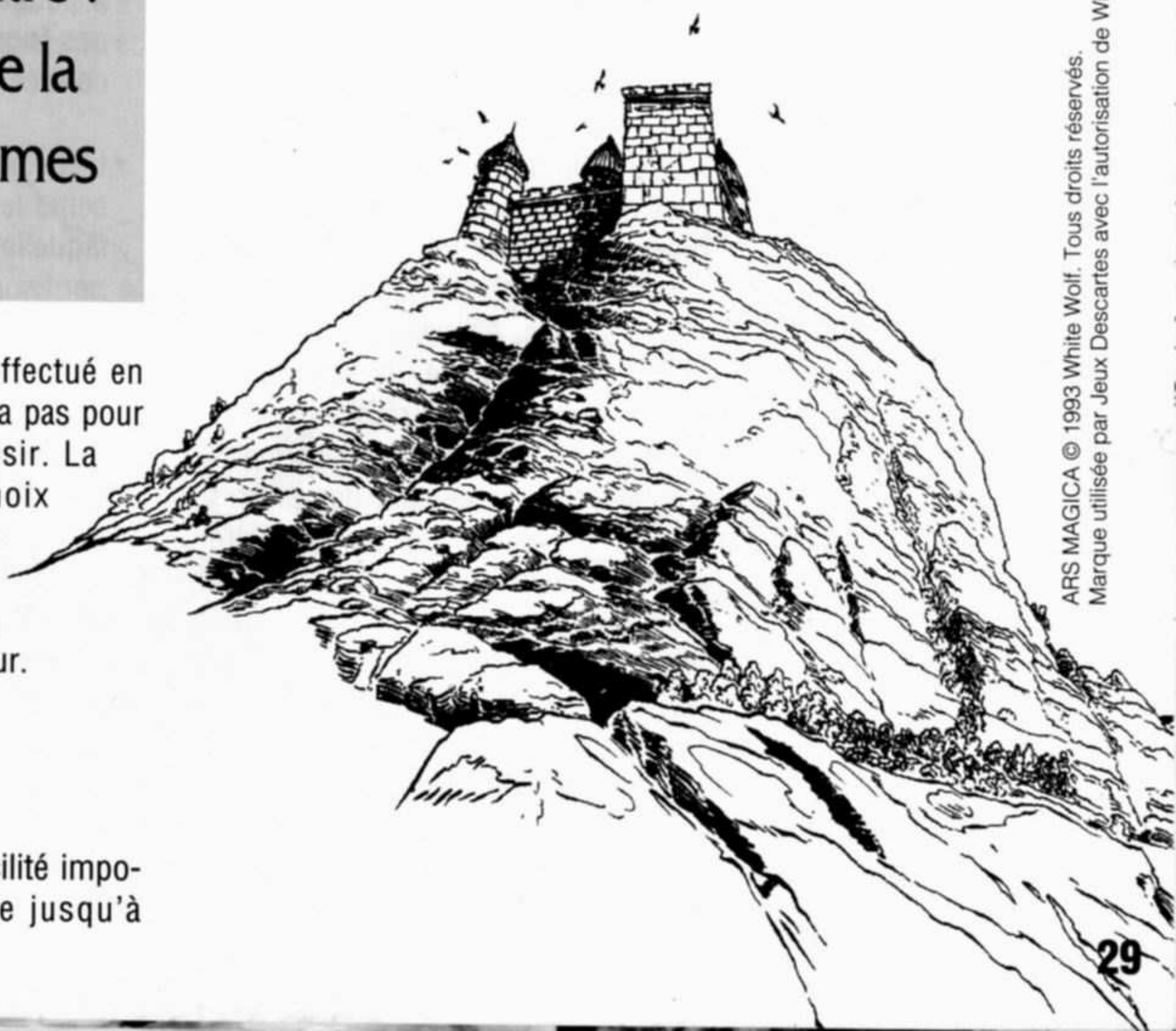
Le choix guidé par la facilité impose de partir par la route jusqu'à

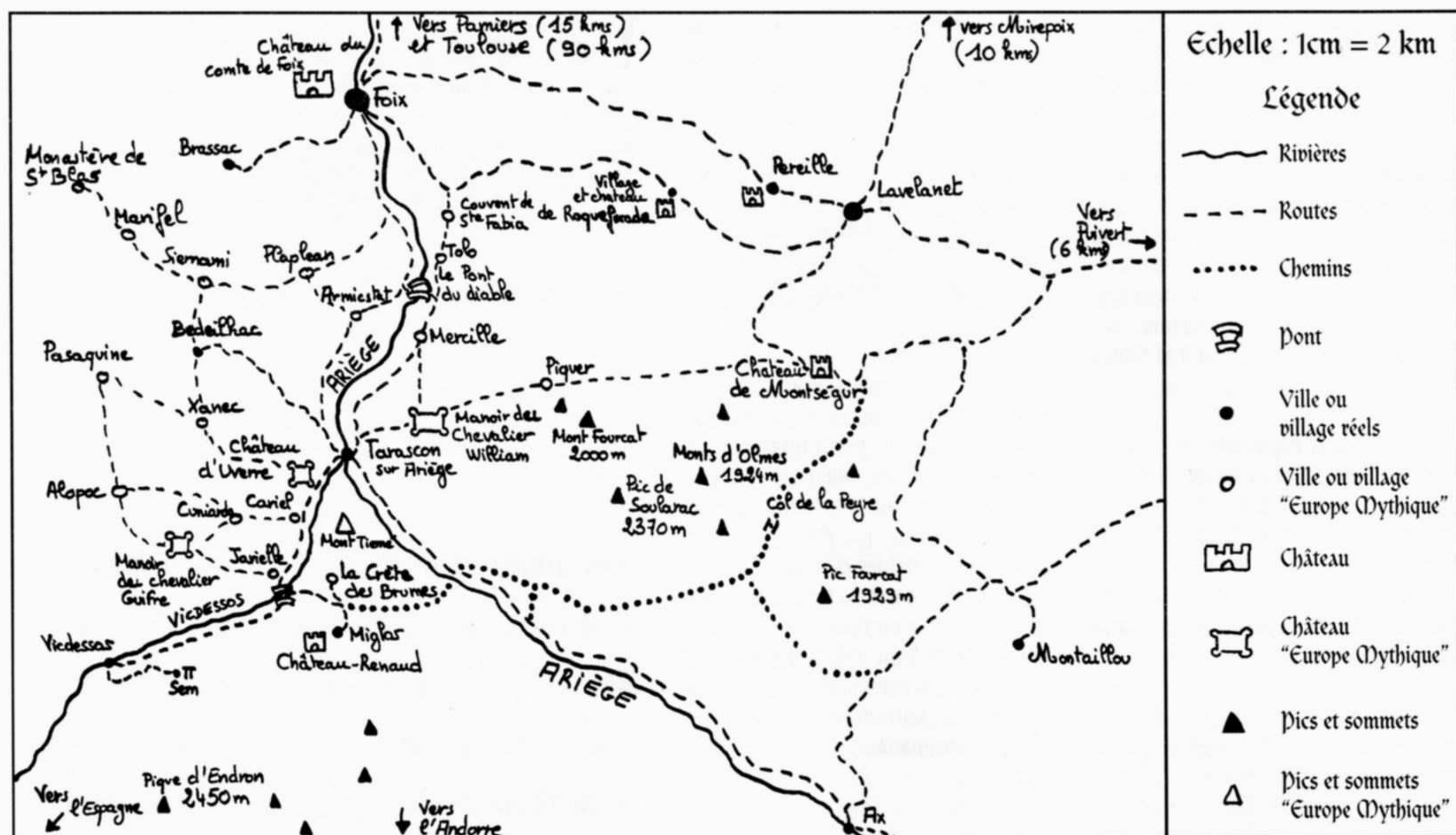
Le secret de Montségur

un scénario pour Ars Magica

PAR FRANÇOIS DECAMP

Pour mieux appréhender l'univers D'Ars Magica, à la fois si proche et si éloigné de notre Moyen Age, nous vous proposons de plonger au cœur de l'histoire de l'un des lieux les plus symbolique de cette période : Montségur, forteresse des Cathares.





Tarascon, en passant sous les murailles de château d'Uverre. De là, la route mène à Foix, puis à Pereille. Le principal avantage de ce chemin est qu'il est bien entretenu, surtout sur sa portion Tarascon-Foix-Pereille. C'est en effet une importante voie commerciale. Le trajet peut même s'effectuer à cheval.

Cette solution est cependant à double tranchant, car une route fréquentée n'est pas un lieu idéal pour quiconque désire passer inaperçu. Le désir de discrétion et d'anonymat des PJ risque fort d'être contrarié. En empruntant cette voie, le groupe va faire une singulière rencontre au matin du deuxième jour. Les PJ vont en effet croiser sur leur chemin un étrange équipage composé d'une dizaine d'hommes vêtus de robes noires dont les capuchons sont rabattus sur la tête de façon à dissimuler leurs traits. A l'exception d'un seul monté sur une mule, ils sont tous à pied. Un jet de stress réussi (connaissance de l'Église facteur 6) permettra d'apprendre que ce sont des prêtres, ou des moines, qui, vu leur accoutrement, doivent être des disciples de Dominique de Gusmàn (prédicateur espagnol, mieux connu de nos jours sous le nom de Saint Dominique, qui fondera en 1216 l'ordre des "frères prêcheurs", ou Dominicains). Si la marge de succès est importante, on pourra apprendre tout ou une partie des informations suivantes :

- Les symboles religieux sévères et dépouillés que portent les prêtres sont typiques de l'art religieux espagnol (cette information peut aussi être obtenue avec un jet de connaissance de l'Espagne, ou d'Érudition, de facteur 9).
- Le Pape Innocent III a demandé aux religieux — et particulièrement aux prêcheurs — d'enquêter dans cette région où le catharisme se répand de façon préoccupante.
- Il paraît que l'on a déjà remarqué des inquisiteurs circulant dans la contrée.
- L'envoi de frères prêcheurs représente le prélude à une croisade, à laquelle le Pape et les Barons du nord sont favorables.
- Certains racontent que Dominique de Gusmàn s'est rendu en personne dans le sud-ouest, afin de prêcher la bonne parole chrétienne et de débattre contre les Cathares.

Les prêtres engageront la conversation avec les PJ en essayant, avant même de se présenter, de les faire parler le plus possible. Une façon intéressante de jouer cette rencontre consistera à simuler des discussions avec des petits groupes d'un ou deux PJ.

Si leurs histoires ne sont pas toutes identiques (identité du groupe, motif de voyage,...), les religieux se poseront certainement quelques questions. Ayez à l'esprit qu'ils n'hésiteront pas à mentir pour gagner la confiance des PJ et obtenir le maximum d'informations (mentir est certes un péché, mais quand on agit pour la plus grande gloire de Dieu...). Si, toutefois, les PJ font tomber le rempart de méfiance des hommes en noir, leur chef se présentera comme étant Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro (prononcez-le à l'espagnole et assez rapidement, l'effet est garanti !). Il indiquera que lui et ses sept frères viennent de Lavelanet et s'en retournent à Foix, avant de gagner Toulouse. Ils sont dans la région pour prêcher la bonne parole de Notre Seigneur Jésus Christ, suivant en cela les enseignements de leur frère Dominique de Gusmàn qui est pour eux un saint homme dont ils sont fiers de suivre la trace. Il conclura sur un ton passablement exalté : "Avant que ce siècle n'ait passé son quart, ce saint homme aura fondé son propre ordre religieux !"

Si les joueurs interprètent correctement leur rôle et arrivent à passer pour des gens très pieux et respectueux de l'église (jet de stress avec Connaissance de l'Église ou Religion, facteur de difficulté 10 ; un jet de dé pouvant être inutile lorsqu'un membre du groupe aura réalisé une prestation

irréprochable), Don Jésus pourra même leur avouer qu'ils sont mandatés par le Pape, afin de rendre compte de l'état effectif d'avancement de l'hérésie cathare. Les PJ pourront alors rapporter ces paroles à Raymond de Pereille et rendre ainsi service à la cause qu'il défend en leur désignant ce danger potentiel.

En revanche, si les PJ adoptent une attitude agressive, si leurs différents récits sont semés de contradictions et s'ils font preuve d'une confiance excessive les poussant à des confidences maladroites, il sera à craindre que les religieux s'empressent de faire un rapport à leur sujet. Cela risquera alors d'attirer l'attention de l'Eglise sur l'Alliance...

Enfin, l'utilisation non discrète de la magie en présence des prêtres sera le meilleur moyen pour qu'ils soient aussitôt assimilés à des créatures diaboliques. Les prêtres donneront alors l'alerte au plus vite, afin que les seigneurs locaux capturent ces démons tout droit jaillis des flammes de l'enfer...

Les petits chemins de montagne

Quoique plus difficile, cette route n'est pas beaucoup plus longue que l'autre, mais ne peut être empruntée par des chevaux. Si elle est choisie, la discrétion des PJ sera véritablement assurée. Les paysages sont splendides, la nature belle, sauvage et l'air rempli de senteurs enivrantes. Bref, elle a tous les charmes de la montagne, avec ses chemins escarpés que l'on parcourt avec une euphorie que seul les magiciens, peu enclins à l'effort physique, peuvent ne pas apprécier. Lors de leur passage dans l'un des rares villages de la région, les PJ pourront avoir connaissance d'une rumeur selon laquelle des Maures se trouveraient dans le secteur afin d'y récupérer un trésor (cette rumeur est vraie, ils recherchent Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro et ses hommes car ils ont volés un très vieux ouvrage à la bibliothèque de l'université de Cordoue).

Durant la première journée de voyage, alors qu'ils se dirigent vers le col de la Peyre, nos vaillants

aventuriers vont être confrontés à de rudes gaillards qui vont vouloir les rançonner. Ces soudards, aux ordres du seigneur de Puivert (voir caractéristiques en annexe), se rendent à Château-Renaud afin d'apporter un message au seigneur de Miglos. Prenant les PJ pour de riches marchands, ils vont vouloir rentabiliser leur périple. Si la rencontre tourne mal, ceux-ci seront secourus par un berger accompagné de son chien. Ce brave homme répondant au nom de Jojo est d'un naturel jovial et ne refuse jamais un petit coup à boire. Il proposera de les guider à travers les montagnes jusqu'à Montségur, tout en évitant les quelques tanières encore habitées par des Géants. Si les magiciens ne sont pas discrets et qu'un ou plusieurs soudards parviennent à s'échapper, gardez à l'esprit que Château-Renaud n'est pas loin de l'Alliance et que le seigneur de Miglos pourrait ne pas apprécier cet incident...

Deuxième chapitre : Pereille et le chantier de Montségur

Pereille

C'est un tout petit village, un éclat tenu de civilisation dans un océan de nature sauvage. Un peu à l'écart des habitations, on peut voir l'église et le château du chevalier Raymond. Ce dernier accueille les nouveaux arrivants avec

beaucoup de courtoisie et manifeste sa joie de les voir répondre à son appel. Tenant absolument à respecter ses devoirs d'hôte, il les gardera deux jours comme invités, avant de les conduire sur le chantier de Montségur. L'hospitalité n'est pas pour lui un vain mot. Tout est parfait... et la chère est excellente !

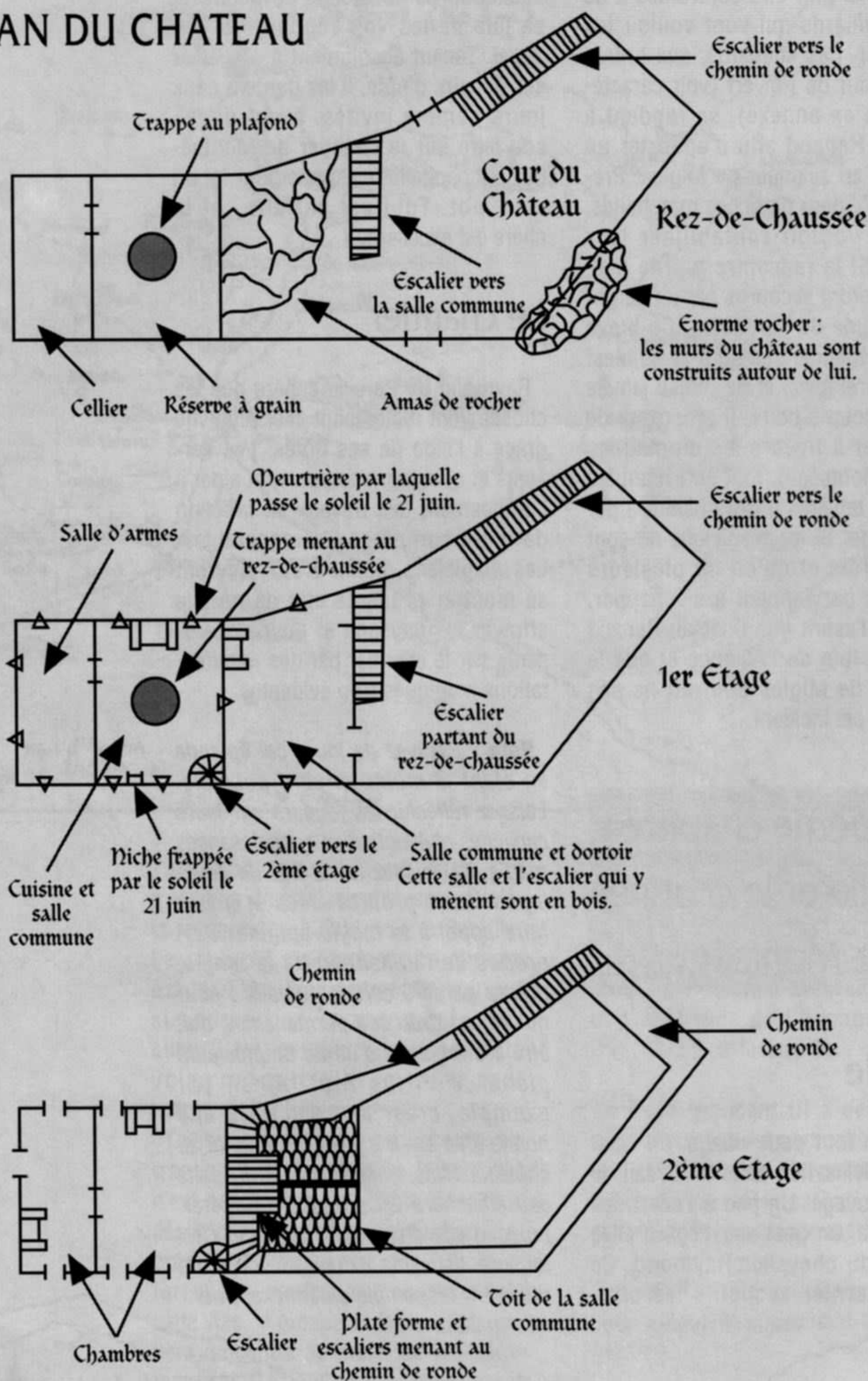
Le chantier

Raymond de Pereille espère que les choses vont maintenant aller plus vite grâce à l'aide de ses hôtes. Les servants et compagnons pourront aider à l'avancement des travaux en fonction de leurs compétences respectives. Les magiciens, quant à eux, devront se montrer prudents afin de ne pas effrayer les paysans et ouvriers présents sur le chantier par des manifestations magiques trop évidentes.

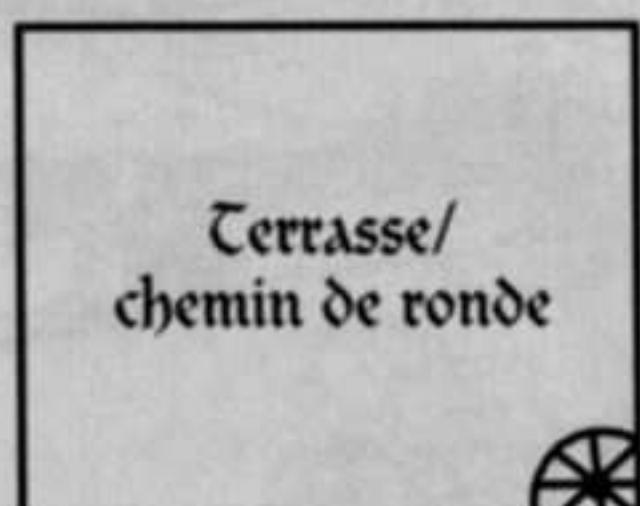
Note : Essayez de jouer cet épisode en étant le moins directif possible. Laissez réfléchir les joueurs sur leurs capacités et éventuelles connaissances magiques, laissez-les tenter de développer leurs propres idées et même faire appel à la magie spontanée. A propos de l'utilisation de la magie, prenez garde à certains détails : pour qu'un sort Créo soit permanent, il doit être accompagné d'un ou de plusieurs pions de Virtus Brut. Ainsi, par exemple, créer de l'eau sera une bonne idée car il n'y a pas de puits au château. Mais, sans Virtus Brut, cette eau éteindra la soif sans désaltérer, puisque elle disparaîtra très vite. Ceci dit, une liste non exhaustive de sorts utiles est disponible en annexe, pour information.



PLAN DU CHATEAU



3ème Étage de la Tour



Légende

- |— Porte
- △ Meurtrières
- | Fenêtre (Les fenêtres n'ont pas de vitre. Il faut y fixer une tenture pour se protéger des intempéries ou du soleil.)
- Cheminée

Notes :

- A l'arrivée des joueurs seule la tour existe, et le reste du château est à construire. Seules quelques fondations ont été commencées.
- Vu l'ampleur de la tâche et sa démesure, l'intérieur de la tour n'a pas été complètement aplani, et il reste à certains endroits des amas de pierre s'élevant jusqu'à un mètre au dessus du sol.
- On peut construire de petites baraques dans la cour afin de loger les soldats, des ouvriers ou des habitants en surnombre.
- Tout autour du nouveau château, les cathars construiront tout un village et de nouvelles fortifications.

Mais ceci est une autre histoire...

Pour rendre plus vivant le séjour des PJ sur le site de Montségur, vous pouvez employer quelques péripéties intéressantes :

- Un matin, les ouvriers déterrent une pierre de forme curieuse, alors que quelques corbeaux sont aperçus dans le ciel et qu'un maçon tombe d'un échafaudage. Il n'en faut pas plus pour qu'ils accusent le diable et parlent de malédiction. Bientôt, tous veulent partir. Les PJ devront s'employer à démontrer qu'il s'agit de simples coïncidences et que le "mauvais oeil" n'a rien à voir là dedans.
- La dernière livraison de pierres se fait attendre. Chariots et mules sont bloqués à quelques kilomètres de là, car le pont enjambant la rivière s'est effondré.
- Des difficultés apparaissent lors du creusement des fondations. A certains endroits, la pierre est si dure que même les meilleurs outils se brisent. Il faudra peut-être utiliser la magie.
- Après une partie de dés entre ouvriers, une rixe éclate au cours de la nuit et quelques solides inimitiés vont s'instaurer au sein de l'équipe des constructeurs. Certains pourraient même être tentés d'aller jusqu'au meurtre. Si cette dernière extrémité est atteinte, il faudra que l'enquête soit résolue de façon rapide, afin de ne pas trop attirer l'attention sur le chantier.

Le secret de la Tour

Si tout s'est bien déroulé et qu'aucun incident notable n'a entravé l'avancement des travaux, les PJ auront donné à la construction du château une avance suffisante pour que le gros œuvre soit terminé dans les délais prévus. Raymond de Perille va donc tenir sa promesse et leur révéler le secret de Montségur...

Le 21 juin — jour du solstice d'été — à 12 heures précises, le seigneur de Perille invite les PJ à le suivre au premier étage de la tour. Les rayons du soleil s'y infiltrent par une étroite fenêtre qu'ils traversent uniquement ce jour-là. Le spectacle est véritablement féérique. La luminosité est telle que les rayons sont presque tangibles, passant par toutes les nuances du jaune, du vieil ambre jusqu'à l'éclat

de l'or en fusion. Cette langue de feu va frapper une niche située sur le mur opposé, dans laquelle le chevalier Raymond a placé un petit coffret de cuir bardé de fer. Sous l'effet de la lumière solaire, le métal va peu à peu changer d'aspect et, après la disparition des rayons, au bout de quelques longues minutes, il flamboiera d'une belle couleur dorée. Le coffret sera alors devenu une réserve contenant 10 pions de Virtus Brut Ignem.

Troisième chapitre : Le retour à l'Alliance

Le retour vers la Crête des Brumes se déroulera sans encombres. Toutefois, vous pouvez ajouter quelques petits événements, histoire de pimenter la fin de l'aventure :

- Une échauffourée avec les Maures qui traquent Don Jésus.
- Une rencontre avec Don Jésus ou avec les brigands, si ceux-ci ne sont pas déjà intervenus lors du voyage aller. Les uns comme les autres pourront, bien entendu, s'emparer du précieux coffret. Dans ce cas, deux solutions s'offriront à nos futurs magiciens : rentrer bredouille à l'Alliance ou poursuivre les voleurs. Nul doute que vous trouverez là prétexte à une petite aventure de dernière minute.

- N'oubliez pas, également, que quelques géants habitent dans les montagnes de Tabe...

Annexes

Quelques sorts utiles

- *Apaisement de la douleur des animaux (Créo Animal)* : particulièrement utile pour cette aventure puisque de nombreux animaux de bat sont utilisés sur le chantier.
- *Innocuité des morsures de serpent (Perdo Animal)*.
- *Créer de l'eau en plus ou moins grande quantité (Créo Aquam)*.
- *Cicatrisation des blessures (Créo Corporem)*.
- Possibilité, avec *Créo Herbam* ou *Rego Herbam*, de créer — ou de hâter la construction — des planchers ou des toitures en bois, de faire pousser — ou d'accélérer la croissance — des arbres dont on pourra tirer les planches nécessaires à l'édification du château.
- *Souvenir d'un rêve lointain (Créo Mentem)* : plante des souvenirs fictifs dans l'esprit des ouvriers. Ce sort permettra, par exemple, de faire croire aux charpentiers qu'ils ont posé un plancher qui a été créé par magie.

Les Cathares, bref rappel historique...

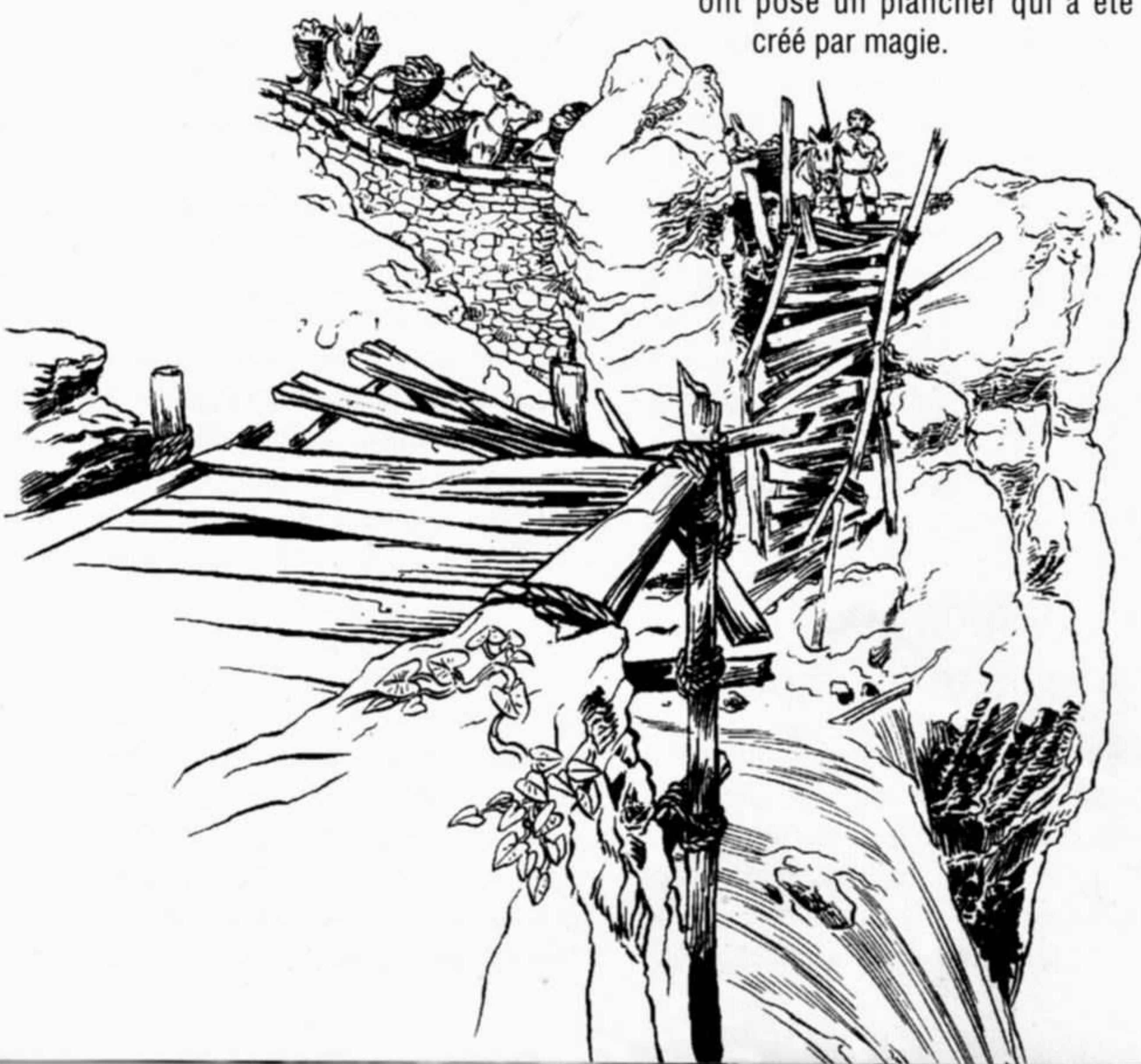
Groupe néo-manichéen, les Cathares se sont répandus du XI^e au XIII^e siècle en Lombardie, Italie Centrale, Rhénanie, Catalogne, Champagne, Bourgogne, et — surtout — dans le midi de la France (Albi, Toulouse, Carcassonne). Leur doctrine emprunte à la fois au manichéisme ancien et au christianisme. Le principal rite cathare était le *consolament* (*consolamentum*), administré par les *parfaits* ; il correspondait à l'ensemble des sacrements, notamment à l'entrée dans l'Eglise et — à l'article de la mort — à l'extrême-onction. L'austérité morale des Cathares, contrastant avec l'opulence et le relâchement du clergé catholique, leur assura un grand succès, mais aussi une haine féroce de la part de l'Eglise. Leur "hérésie" fut combattue par la prédication de cisterciens, par les voies ecclésiastiques normales (l'inquisition épiscopale), par la mission de Saint Dominique (1205), puis par l'Inquisition (1229).

Les principaux chefs albigeois furent Roger Trencavel, vicomte de Béziers, et Raymond VI, comte de Toulouse. Après l'assassinat du légat Pierre de Castelnau (janvier 1208), le pape Innocent III appela à la croisade. Celle-ci, dirigée par Simon de Montfort, dégénéra en massacres et en appropriations. La lutte fut marquée par le sac de Béziers (juillet 1209), l'intervention de Pierre II d'Aragon en faveur de ses vassaux languedociens et sa mort à la bataille de Muret (1213), le déclenchement d'une seconde croisade (1221), l'intervention de Louis VIII (1226) et le traité de Paris (1229) qui donnait à la couronne les terres conquises par les Montfort. Cependant, la résistance se poursuivit : Montségur, dernière place forte de la secte, ne tomba qu'en 1244 et des églises cathares subsistèrent en Languedoc après 1250.

- *Aura de l'autorité légitime (Rego Mentem)* : peut être lancé à l'architecte ou au chef des travaux.
- *Sorts Créo Terram* pour aider le creusement des fondations ou accélérer la construction de tel ou tel édifice.
- *Allègement du terrain (Muto Terram)*.
- *Rocher de glaise visqueuse (Muto Terram)* : rend les rochers mous et donc très malléables.
- *Gouffre béant (Perdo Terram)* : sort idéal pour accélérer le creusement des fondations.

Caractéristiques

Les soudards rencontrés dans la montagne sont au nombre de cinq. Trois d'entre eux ont les caractéristiques du Servant bouclier (cf - livre de règles, Vocations de Servants) et les deux autres, celles du Bandit (Vocation de Compagnon). ■



A la conquête de la Planète des Sables

PAR BRUNO-ANDRE GIRAUDON

Dune est un jeu mythique qui a déjà fait le bonheur de milliers de joueurs de par le monde, qui ont été séduits autant par son thème que par la richesse de ses mécanismes. Épuisé dans sa version originale, Dune est aujourd'hui disponible en français et a été, dès sa parution en janvier 1993, récompensé par un prestigieux AS D'OR lors du 7ème Festival International des Jeux de Cannes. Conquête, pouvoir, trahison, alliances... voici un rapide aperçu des possibilités de ce jeu hors du commun. Alors, prêts à partir pour l'An de Grâce 10191 ?

Princesse Irulan de la Maison Impériale des Corino :

"Un commencement est un moment très délicat.

Aujourd'hui, en l'an dix mille cent quatre-vingt onze, l'univers connu est dirigé par l'Empereur Padishah Shaddam IV, mon père.

La substance la plus précieuse de l'univers est le Mélange d'Epice.

L'Epice prolonge la vie.

L'Epice étend le champs de conscience.

L'Epice est vitale aux voyages spatiaux.

La Guilde des Transporteurs Spatiaux et ses navigateurs, qui ont muté par l'usage excessif d'Epice durant quatre mille ans, utilisent le gaz orange de l'Epice qui leur donne la faculté de "replier" l'espace, c'est-à-dire de voyager entre n'importe quel point de l'Univers, sans se déplacer.

Ah oui ! J'ai oublié de vous dire :

L'Epice existe sur une seule planète dans tout l'Univers.

Une planète aride et désolée, avec de vastes déserts.

Dissimulé dans les rochers de ces déserts, vit le peuple des Fremen, qui croient depuis longtemps en une prophétie selon laquelle un homme viendra : un Messie qui les mènera jusqu'à la vraie liberté.

La planète, c'est Arrakis, aussi connue sous le nom de... Dune."

Bienvenue dans l'univers de Dune

Dune possède un sérieux atout par rapport aux autres jeux de plateau car il exploite un univers mondialement connu grâce à la saga littéraire de Frank Herbert et au film de David Lynch qui, en 1984, a adapté pour le cinéma le début de cette grande fresque galactique.

Pour ceux qui ne connaissent pas ou peu cet univers original, les règles de Dune fournissent un résumé synthétique des événements qui ont conduit à la situation initiale du jeu.

But ultime : contrôler la planète de l'Epice

Précisons tout de suite que cette position de départ ne correspond pas précisément à l'univers des livres ou du film. Ainsi, que les puristes ne soient pas choqués par la possibilité d'alliance entre la maison des Harkonnen et des



Atréïdes, totalement absente des sources ci-dessus citées. En effet, le jeu n'est pas conçu pour simuler les événements qui sont décrits dans les livres ou le film ; il est axé autour du thème du contrôle plein et entier de la production de l'Epice, et non de l'avènement du Kwisatz Haderach, Paul Atréïdes. D'ailleurs, le joueur dirigeant la destinée des Atréïdes peut très bien décider qu'un autre personnage de sa Maison Ducale puisse incarner le "Sur-Etre", qui, en termes de jeu, ne représente qu'un avantage au combat et la certitude de sa loyauté envers sa Maison d'origine.

En cela, ceux qui s'attendent à une véritable simulation des événements de la saga de Dune risquent d'être fortement déçus. Néanmoins, l'atmosphère des affrontements est tout à fait conforme à l'univers de Frank Herbert tel que l'on peut l'imaginer.

Son ambiance si particulière et la variété des rebondissements possibles en cours de partie place Dune à la limite du jeu de rôle et du jeu de plateau. Stratégies complexes, trahisons, armes secrètes, usage de la Voix, interventions brutales des Sardaukars, découverte de la puissance des Fremen, combats sanglants autour des forteresses permettant le contrôle de la planète des sables sont autant d'éléments qui vous pousseront plus à incarner un personnage qu'à pratiquer un simple jeu de pouvoir.

C'est pourquoi il est fortement conseillé aux joueurs de se plonger dans la lecture de la geste de Dune, en privilégiant tout particulièrement les deux premiers tomes de la série : *Dune* et *Le Messie de Dune* (Presses Pocket). Les moins courageux, quant à eux, pourront se contenter de visionner le film de Lynch.

Les forces en présence

Dune est convoitée par six puissances contrôlées chacune par un joueur. Bien qu'il soit conseillé de se retrouver à six autour du plateau de jeu, Dune conserve tout son intérêt à quatre ou cinq joueurs.

Les Fremen

Ils sont les seuls à être originaires de Dune. Ce facteur leur confère divers avantages en ce qui concerne les particularités de la planète que sont les vers des sables, les Shaï-Hulud, et les effroyables tempêtes qui dévastent régulièrement les zones désertiques où l'on récolte l'Epice. Combattants redoutables, les Fremen peuvent contrôler dès le départ deux des zones-clefs de la planète. Leur connaissance du milieu leur donne aussi une plus grande mobilité que les autres factions lors des déplacements terrestres. Etant regroupés sur "l'autre" face de la planète, ce sont les seuls à ne pas avoir à verser d'Epice à la Guilde afin de transporter des renforts ou d'obtenir des renforts des caves du Bene Tleilax.

Les Atréïdes

Leur pouvoir de prescience leur permet de prévoir les *explosions* d'Epice dans les zones désertiques et donc de s'y trouver avant les autres pour la récolte. Ce don leur est également utile lors de la "phase des enchères de cartes de Trahison" car il bénéficie alors d'informations dont ne disposent pas les autres puissances. Il l'est aussi dans les batailles, où la stratégie de l'adversaire peut leur être partiellement dévoilée ! Enfin, en contrôlant la forteresse d'Arrakeen, les Atréïdes disposent d'Ornitoptères, des engins mécaniques qui leur confèrent une grande mobilité sur la planète.

Les Harkonnen

Ils disposent des mêmes moyens de déplacement

grâce au contrôle de la forteresse de Carthag. L'essentiel de la puissance Harkonnen réside toutefois dans leurs prédispositions pour tout ce qui relève de la trahison. Grâce à ce trait de caractère, ils peuvent parfois renverser les situations apparemment les plus désespérées.

La Guilde des transporteurs spatiaux

La charte de cette guilde l'oblige à transporter les troupes des autres puissances de leurs réserves extra-planétaires jusqu'à Dune. Ce service est toutefois payant. La politique de la Guilde privilégie l'équilibre. C'est pourquoi, si nul ne réussit à prendre le contrôle de la planète avant la fin du jeu, c'est elle qui devra être considérée comme victorieuse. De plus, la Guilde possède dès le départ un *Sietch* stratégique sur Dune, qui fait partie des cinq zones qui permettent de contrôler la production d'Epice.

Les Bene Gesserit

Appelées "sorcières" par beaucoup, les Bene Gesserit détiennent deux pouvoirs essentiels. Le premier, celui de la manipulation, leur permet de prévoir dès le départ quelle sera la puissance qui contrôlera Dune et — surtout — quand elle établira son hégémonie. Si cette prédiction se révèle exacte, on considérera qu'elles ont manipulé le gagnant et que c'est donc à elles que doit revenir la victoire. Leur second pouvoir est celui de la Voix, particulièrement efficace lors des combats, car il réduit la liberté

dont disposent leurs adversaires pour choisir leur plan de bataille.

L'Empereur

A l'instar des Bene Gesserit, l'Empereur ne dispose d'aucune troupe sur Dune au commencement de la partie. Mais si les sorcières peuvent débarquer en tant que conseillères avec des troupes d'autres puissances, ce n'est pas le cas des troupes impériales. Heureusement, l'Empire est riche et ses unités puissantes, notamment les redoutables Sardaukars auxquels seuls les vaillants Fremen peuvent se comparer. A tout moment, pour peu qu'il détienne la quantité d'Epice exigée par les transporteurs de la Guilde, l'Empereur peut faire intervenir en masse ses légions. Il aura ainsi la possibilité de rééquilibrer les rapports de force, avant d'imposer la seule politique qu'il considère comme acceptable : la sienne !

Les éléments du jeu

La carte

De forme circulaire, elle est décomposée en provinces qui peuvent être de quatre types : désert, zones rocheuses, forteresses (les deux citadelles et les trois Sietchs) et zone polaire (située au centre, c'est un sanctuaire de paix où aucun combat n'est possible). En surimpression, on distingue des cadrans divisant en parts égales cette face de la planète,



ils sont utilisés pour le déplacement de la tempête qui balaye la surface de Dune.

Les zones désertiques marquées d'une étoile sont celles susceptibles de voir apparaître l'Epice lors d'une d'étonnantes "explosions". Ce sont aussi des zones vulnérables aux deux fléaux mortels de la planète: le ver des sables, qui détruit tout lorsqu'il émerge des entrailles du sol, et la tempête qui tourne inexorablement autour du cercle polaire et rase tout sur son passage.

Les zones rocheuses n'ont pas d'intérêt particulier, si ce n'est celui de permettre d'accéder avec moins de risques à d'autres zones plus stratégiques. A l'exception, bien sûr, du Mur du Bouclier, une vaste chaîne rocheuse qui protège les deux citadelles Arrakeen et Carthag, ainsi que la plaine qui les sépare des effets dévastateurs de la tempête. Gare à ceux qui s'y réfugient, car si des Atomiques sont utilisés pour faire sauter le Mur du Bouclier, ils ne bénéficieront plus alors d'aucune protection contre les vents des sables d'Arrakis.

Les cinq forteresses, facilement reconnaissables par leur couleur rouge, constituent les points stratégiques à posséder en fin de tour de jeu pour accéder au contrôle total de la production d'Epice. Il suffit normalement d'en détenir trois pour être déclaré vainqueur et que le jeu s'arrête immédiatement. La vigilance la plus grande doit donc toujours être de mise lorsqu'un joueur, ou une alliance, parvient à en contrôler deux...

Les troupes

Elles sont représentées par de simples pions de couleur associés à chacune des six factions. Certaines troupes spéciales comme les légendaires Sardaukars, troupes d'élite impériales, ou les fanatiques Feydakin des Fremen, se distinguent par une étoile sur les pions les symbolisant. Aucun joueur ne peut jamais posséder plus de vingt pions, ce qui a pour effet de limiter les forces en présence.

Les chefs

Ils sont nécessaires pour diriger une bataille et, de par leur valeur, peuvent faire basculer l'issue du combat. Le

problème, c'est que certains peuvent être des traîtres à la solde de l'adversaire... Leur action aura toujours pour conséquence d'entraîner une défaite particulièrement désagréable ! Les Fremen et les Bene Gesserit sont les mieux pourvus en chef de valeur, contrairement à la Guilde ou même à l'Empereur.

L'Epice

Elle conditionne la capacité à agir : sans Epice, les chances de gagner sont bien moindres, même si son manque a des effets assez différents selon les factions considérées. L'Epice peut apparaître en début de tour de jeu lors de la phase "Explosion de l'Epice" suivant la détermination du déplacement de la tempête. C'est un tirage de carte qui indique la localisation et l'importance des gisements d'Epice.

Les cartes de trahison

Elles s'obtiennent lors d'une "phase d'enchère" au cours de laquelle chaque joueur, en fonction de son stock d'Epice, peut essayer d'en acheter une (s'il n'a pas dépassé le maximum des quatre cartes qu'il peut conserver en main.) Elles procurent souvent des avantages très particuliers dont la liste serait trop longue à détailler ici. Sachez cependant qu'elles peuvent donner parfois un avantage décisif dans une bataille ou bien créer un total effet de surprise. Ainsi, par exemple : les "Atomiques" qui peuvent faire sauter le Mur du Bouclier, ou le "laser" qui provoque la perte d'un chef ennemi en cours de combat (et qui fait courir à son utilisateur le risque d'une annihilation globale si son adversaire utilise un bouclier en défense !).

Les règles de Dune

Elles se décomposent en trois parties : les règles fondamentales, les règles optionnelles et les règles avancées. Les joueurs devront toujours décider en début de partie celles qui seront en vigueur. En fait, les deux règles optionnelles les plus lourdes, celle de la Moisson d'Epice et celle du Duel, ne faisaient pas partie de la version originale d'Avalon Hill. La version

française, en intégrant ces deux règles, avait sans doute le but louable de nous éviter de devoir ensuite acheter des extensions : en cela, la version Jeux Descartes est un Dune "de luxe" justifiant amplement son As d'Or au Festival International des Jeux de Cannes.

Moissons d'Epice

La règle de la Moisson d'Epice modifie la situation initiale en permettant un véritable "jeu avant le jeu", au cours duquel les factions vont se partager les récoltes d'Epice afin de négocier leur présence militaire sur Dune. L'atmosphère ressemble alors beaucoup à celle de Junta... en plus sérieux ! En tant que Directeur, vous pourrez dissimuler la véritable production d'Epice pour tenter d'en détourner un maximum à votre profit. Mais gare ! A la remise de votre rapport annuel, vous pourriez être mis en difficulté et perdre votre poste au profit d'un autre représentant d'une des six puissances agissantes de l'Empire. Comme à l'accoutumée, chaque joueur possédera des pouvoirs spéciaux liés au personnage qu'il incarnera et qui mettront un peu de vie dans les conseils d'administration !

En bref, si cette règle ne manque pas d'intérêt en ajoutant une variété quasi-infinie de positions de départ sur Arrakis, elle le fait en vous éloignant de l'ambiance historico-romanesque du film ou des récits, les Atréides étant absents, alors l'Empereur est déjà installé à Carthag et les Harkonnen à Arrakeen. Voilà qui risque bouleverser profondément l'équilibre initial des règles fondamentales. Alors, à vous de voir...

Duels

Avec cette règle optionnelle, les véritables chefs sont introduits et peuvent participer directement au combat. Pour ne pas faire de jaloux, ils ont tous été affectés d'une même valeur. Dorénavant, cette valeur stratégique utilisée pour les batailles servira aussi pour les Duels, en fonctionnant un peu comme les points de vie des personnages de jeux de rôle. L'idée d'un Duel provoqué par une vendetta (un Kanli) dont le déclenchement est occasionné par des menaces proférées par les joueurs eux-mêmes, entre eux, est intéressante !

Les règles à utiliser

Les règles dites "avancées" devraient être utilisées uniquement lorsque vous avez envie d'un peu de changement, une fois que vous avez joué un grand nombre parties "classiques". Quant aux règles fondamentales, une fois qu'elles auront été assimilées, nous vous suggérons d'utiliser tout l'éventail des règles optionnelles, qui ajoutent au jeu de multiples particularités renforçant l'ambiance lourde et suspicieuse qui règne sur Dune. Ainsi, en ajoutant les options XV (Atouts supplémentaires), XVII (Climat), XVIII (Pouvoirs Karama spéciaux) et XXI (Accroissement des flux d'épices), vous enrichirez considérablement vos parties.

Les phases du jeu

Une partie débute par l'attribution d'une puissance à chacun des joueurs.

Note : au lieu de procéder à un tirage aléatoire, souvent frustrant pour les joueurs, n'hésitez pas à tenir compte des préférences de chacun.

Le choix des traîtres

On procède ensuite au tirage des traîtres : les cinq chefs de chaque faction sont mélangés avec les autres dans un récipient opaque. Sauf pour les Harkonnen qui inscriront comme traîtres les quatre chefs qu'ils auront tirés, les autres devront en choisir un seul parmi eux. Ce choix est important car il déterminera déjà une première option

stratégique, étant donné que vous aurez tout intérêt à choisir un traître dans les rangs de celui que vous considérerez comme votre futur ennemi ! N'oubliez pas de noter dans un coin les autres chefs que vous aurez tirés. Après tout, c'est une information capitale de les savoir fidèles à leur faction originelle... Et si la puissance en question devient un jour votre alliée, vous serez alors fort rassuré de voir un assaut décisif commandé par un chef dont vous connaissez l'intégrité.

La tempête

Les pions de déplacement de la tempête sont ceux dont le recto est couvert de lignes ondulées rappelant les dunes sans fin des vastes déserts d'Arrakis. Malheureusement, suite à un problème de fabrication, le verso est vierge ! Qu'à cela ne tienne, cette petite erreur est facilement réparable en marquant ces pions de un à six. Vous pourrez ensuite considérer avec envie le Fremen qui en choisira un au hasard pour regarder le chiffre qu'il porte ; sa condition de natif de Dune lui donne en effet le grand avantage de connaître le déplacement qu'accomplira la tempête lors du tour suivant...

L'explosion d'Epice

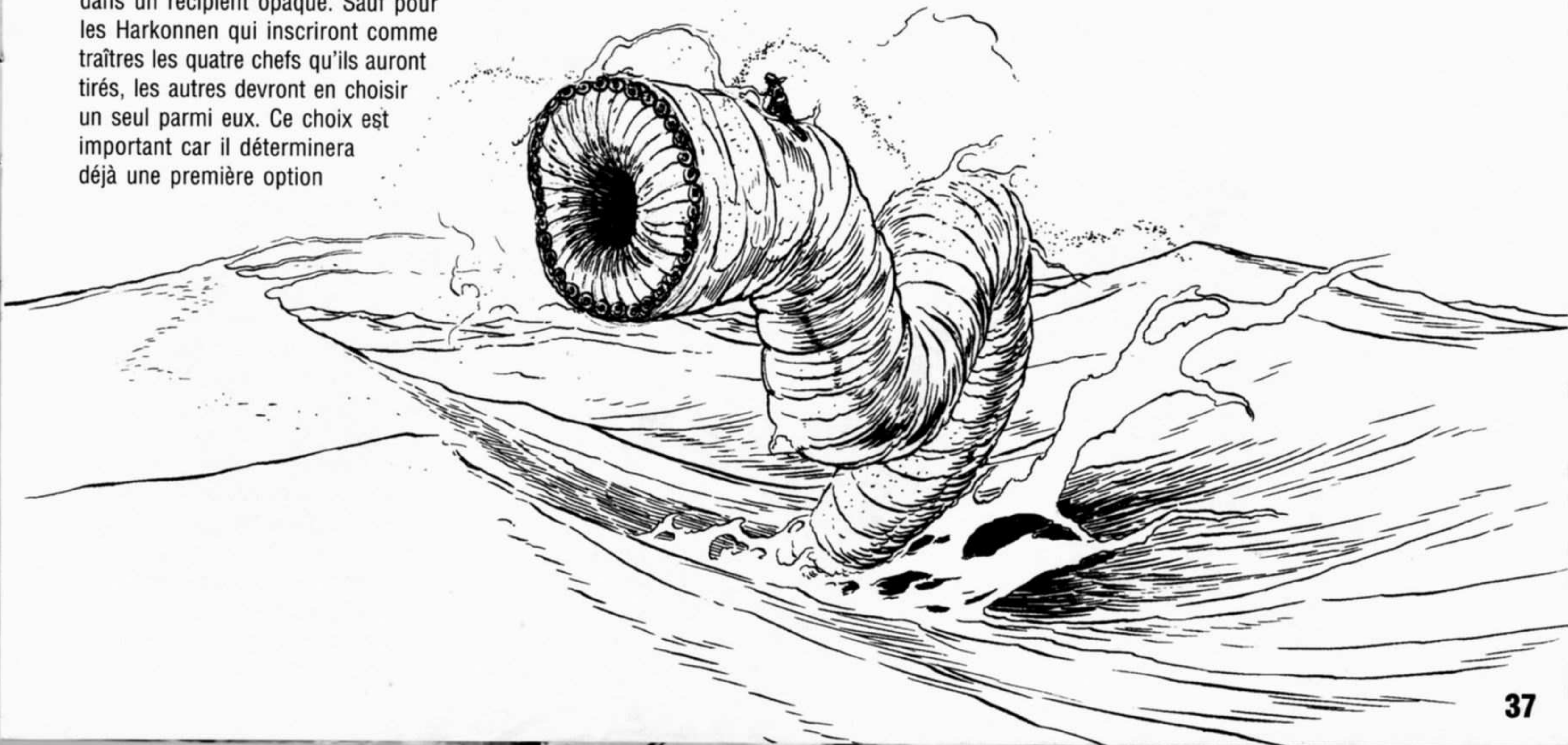
Là, c'est l'Atréide qui aura eu la prescience de la localisation de l'apparition de l'Epice en regardant, le tour précédant, la carte correspondante.

Alors ne soyez pas étonnés de voir souvent les troupes ducales moissonner avant les autres... ou quitter précipitamment une région où un ver des sables peut apparaître ! Dans ce second cas, toutes les troupes non-Fremen seront vouées à une destruction inéluctable, ces gigantesques créatures — dont certaines dépassent les cinq cents mètres de long — ne font jamais de quartier ! Pour le peuple des sables, leur apparition est une aubaine car ses membres peuvent alors chevaucher l'effroyable animal afin de parcourir rapidement des distances impressionnantes.

Lorsque le ver apparaît — que ce soit par hasard ou parce qu'il a été attiré par les ondes de chocs du Marteleur (une des cartes de trahison) — vient le "temps du Nexus". C'est le seul moment au cours de la partie où les alliances peuvent se nouer ou se briser. Afin que cette phase de négociation ne sombre pas dans le chaos le plus complet, il vaut mieux considérer qu'une alliance ne peut pas être dénoncée lors du Nexus qui l'a vue se former. On pourra aussi envisager de rédiger secrètement des propositions d'alliances qui seront ensuite révélées simultanément. Cette option est toutefois moins respectueuse de l'esprit de Dune et il existe bien d'autres occasions de bluffer les autres joueurs en cours de partie...

Les enchères

Durant cette phase, si vous êtes particulièrement démuni, le Combinat des



Honnêtes Ober Marchands vous versera une aumône de deux unités d'Epice afin que vous participiez aux enchères. Vous pourrez ainsi, peut-être, parvenir à acquérir une carte de trahison. Trois factions apprécient particulièrement cette phase...

L'Empereur, tout d'abord, qui empoche à la fin l'ensemble des enchères, à l'exception des siennes. On comprend mieux pourquoi il aura tendance à faire monter les prix, mais prudemment quand même sous peine de devoir payer de sa poche des cartes à un prix excessif ! Peut-être se contentera-t-il alors plus simplement de prêter son Epice à un de ses partenaires. Mais si le procédé est juteux, il risque de rendre Sa Majesté fort pauvre en cartes, celles-ci ne pouvant être transférées entre joueurs !

L'Atréide, pour sa part, continue à bénéficier de sa prescience et il est le seul à connaître la nature des cartes mises aux enchères. Avantage considérable lorsque l'on sait que certaines cartes comme Balisette, La-La-La, Voyage à Gamont, etc... n'ont d'autre utilité que de vous faire atteindre plus rapidement la limite des quatre cartes maximum.

Quant aux Harkonnen, à chaque fois qu'ils parviennent à acheter une carte de trahison, on leur en attribue une seconde. Ils peuvent ainsi, exceptionnellement, détenir jusqu'à huit cartes.

Enrôlements et mouvements

Les factions peuvent récupérer jusqu'à trois pions de troupes des cuves du Bene Tleilax, grand pourvoyeur de renforts pour toutes les factions (souvent contre un paiement en

Epice). Ainsi, il faudra quatre tours — sur les quinze que dure une partie — pour compenser par des enrôlements une perte de dix pions... Autant dire que des engagements militaires trop sanglants pourront vous mettre sur la touche pour un bon moment !

Une fois les troupes fraîches arrivées dans vos réserves, il sera temps de prendre une grave décision. Car s'il est facile de débarquer n'importe où sur Dune grâce aux bons offices de la Guilde, on devra payer en Epice pour ce service. De plus, seule la Guilde ou ses alliés pourront opérer le mouvement inverse, alors gare aux débarquements massifs inconsidérés ! Ajoutez à cela la possibilité pour la Guilde d'opérer un mouvement de transport d'un point quelconque à un autre et de choisir son tour de jeu, et vous comprendrez mieux pourquoi il faut vous méfier de ces mutants baignant dans leur gaz orange de Mélange d'Epice...

Les combats

A part les Bene Gesserit, qui peuvent choisir une coexistence pacifique qui ne peut être refusée, aucune troupe — même alliée à une autre puissance — ne peut partager le contrôle d'une région de Dune. Muni de vos cartes de trahison, de vos chefs et vos troupes loyales, vous devrez vous lancer seul dans la bataille. Celle-ci, même si elle concerne plus de deux puissances, se déroulera sous la forme d'une succession d'affrontements opposant deux adversaires.

Chacun élaborera secrètement un plan de bataille : choix d'un chef, utilisation ou non d'une carte trahison d'attaque (projectile, poison ou laser)

et/ou de défense (bouclier ou contre-poison), détermination du nombre de troupes engagées, etc. Les plans seront ensuite révélés simultanément. Vous risquerez toutefois de maudire votre adversaire si c'est un Atréide ou une Bene Gesserit : le premier pouvant vous obliger à répondre honnêtement à une question concernant votre plan de bataille, alors que la seconde vous contraindra par la Voix à utiliser — ou à ne pas employer — une carte de trahison précise... Le pire restant le Harkonnen, qui pourra tout faire basculer en révélant que votre chef est à sa solde, transformant les victoires "certaines" en débâcle totale ! Ceci dit, il n'y aura pas de jet de dé pour déterminer le vainqueur, le nombre des troupes sacrifiées et la valeur des chefs décidant entièrement du tour que prendra le conflit.

Récolte et négociation

Les troupes peuvent moissonner l'Epice qu'elles trouvent dans le désert, ce qui leur permettra d'avoir plus de possibilités d'action lors du tour suivant. Durant cette phase, des accords — portant notamment sur d'éventuels transferts d'Epice — pourront être conclus entre les joueurs. Les règles sont assez peu explicites quant au moment exact où ces contrats doivent être établis. Cependant, en considérant que c'est un pouvoir spécifique de l'Empereur de prêter de l'Epice à ses alliés, il vaudra mieux adopter le point de vue restrictif que nous proposons. Si des accords pouvaient être conclus en pleine phase d'enchère, quel avantage représenterait alors le pouvoir de Shaddam IV ?



L'esprit D'Arrakis

Les conditions de victoire

Plusieurs conditions de victoire sont proposées dans les règles, mais les meilleures sont celles du "jeu standard", les autres ne résolvant pas tous les problèmes qu'elles soulèvent. Aussi vous aurez intérêt à considérer qu'il faudra contrôler au moins trois des cinq forteresses afin de devenir maître de Dune.

L'enjeu se présentera alors en termes simples. Si vous êtes seul à tenter de gagner, il vous faudra normalement répartir vos troupes en trois points stratégiques. Si vous avez la chance de disposer de l'intégralité de votre potentiel militaire, vous pourrez défendre deux points avec six troupes et le dernier avec sept troupes. Mais comme les cinq autres joueurs seront aussi forts que vous, chacun d'eux pourra concentrer TOUTES ses forces sur une de vos forteresses. Répétées trois fois de suite, de telles attaques auront toutes les chances de vous écraser.

En revanche, si vous optez pour une alliance, votre partenaire pourra mobiliser TOUTES ses forces sur un point, et vous LA MOITIE sur les deux autres. Les chances de victoire seront alors bien meilleures, sans compter que vous pourrez bénéficier des pouvoirs entre alliés (pensez à l'alliance infernale Atréides/Bene Gesserit). Mieux encore, si vous faites partie d'une alliance tripartite, outre le fait que vos d'adversaires seront moins nombreux, chacun des alliés pourra se concentrer exclusivement sur la défense d'un seul point stratégique !

Les mauvaises options

La première est prévue dans les règles qui proposent de supprimer les alliances ! Que restera-t-il alors des subtilités du jeu ?

Autre option à éviter : interdire les alliances tripartites. Cela reviendrait à négliger un fait capital : quand une alliance double est particulièrement forte, seule une triple alliance peut avoir une chance d'empêcher sa victoire. Et pourquoi ne pourrait-on pas assister momentanément à une coalition Bene Gesserit/Empereur/Gilde pour lutter contre l'alliance Atréides/Fremen ?

L'ambiance de Dune

Dune possède une ambiance très particulière inspirée directement des livres de Franck Herbert. Le pouvoir dispensé par le contrôle de la production d'Epice est au cœur de la saga. Or, pour des puissances désireuses de dominer une galaxie, qu'y a-t-il de plus terrible que de *partager* ce pouvoir ? Tous les événements décrits par Herbert ne trouvent-ils pas leur origine dans la volonté de l'Empereur de dénoncer son alliance avec la Guilde afin de posséder SEUL le contrôle de l'univers connu ? Et si les Harkonnen acceptent l'alliance avec l'Empereur, leur volonté de retrouver leur indépendance est réelle et l'on sent poindre une volonté hégémonique chez le Baron prêt à se défaire de toute alliance à l'occasion.

Inutile de faire de la politique ou d'avoir lu le Prince de Machiavel pour comprendre que ce que l'homme de pouvoir déteste le plus, c'est bien de le partager sous la contrainte de la nécessité. Avec cette nouvelle vision, le problème des alliances pouvant même comprendre cinq joueurs contre un s'estompe. Il suffit de revenir à l'esprit d'Arrakis ! Ainsi, si une alliance tripartite est envisageable dans la mesure où elle a pour but d'empêcher une autre alliance de gagner, on imagine mal que des joueurs acceptent de partager la victoire à trois !

Un système de points de victoire

Comment dès lors évaluer sa performance ? Le système suivant traduit l'esprit décrit précédemment. Ainsi, la somme globale des points de victoire à se partager va diminuer régulièrement en fonction du nombre de participants ayant constitué l'alliance victorieuse.

Dénomination	Participants	Total	Points
Victoire Totale	1	100	100
Co-Victoire	2	80	40
Victoire Mineure	3	60	20
Victoire Marginale	4	40	10
Victoire Infime	5	20	4
Défaite	6	0	0

La première colonne attribue un nom au type de victoire correspondant au nombre de participants, le total est la somme des points à se partager et la dernière colonne donne le nombre de points obtenus par les joueurs gagnants. Ainsi on peut constater qu'une victoire en solitaire, très difficile à réaliser, vaut cinq fois plus qu'une Victoire Mineure à trois.

Conclusion

En bref, Dune est un jeu impitoyable où le hasard joue un rôle important pour certains événements, sans pour autant être décisif. Quant à ceux qui veulent à tout prix modifier la mécanique délicate d'un jeu qui, sous sa forme originelle, n'a pas pris une ride en dix ans, je laisserai la parole à la princesse Irulan extraite du Livre de Dune :

"C'est à l'heure du commencement qu'il faut tout particulièrement veiller à ce que les équilibres soit précis."

Que l'Epice vous soit abondante ! ■



Comment concevoir un scénario original

pour Battletech

PAR MICHEL SALICETO

Le jeu de plateau Battletech permet de simuler des combats opposant des Battlemachs — des robots bardés d'armes ultra performantes — pilotés par des Technoguerriers au service des empires futuristes. En attendant la publication de suppléments qui décriront de façon plus complète l'univers de Battletech, offrant ainsi un champ de possibilités plus vaste, cet article se propose d'aider les joueurs à concevoir leurs propres scénarios afin que ceux-ci restent à la fois cohérents et fidèles à l'esprit du jeu, sans pour autant être répétitifs.

Environnement

Il est tout d'abord important de définir le cadre de la bataille : aura-t-elle lieu dans une plaine verdoyante à végétation exotique haute de quelques mètres ou dans une vallée aride et rocailleuse ? Il est en effet indispensable de définir la topographie du champ de bataille. Dans le premier cas, les Battlemachs bénéficieront au moins d'une "protection partielle" du fait que seule une portion de leur corps restera visible. Dans le second, les forêts disparaîtront de la carte de jeu et les étendues d'eau seront asséchées, tout en conservant le niveau indiqué.

Le sol est-il sablonneux ? Si oui, cela gênera sans doute le déplacement des Battlemachs, surtout s'ils sont lourds, et augmentera également les Seuils de Réussite des tests de Pilotage.

Dans le cas d'un combat dans le désert, les déplacements des machines et des véhicules de combat engendreront également des nuages de poussière qui réduiront les chances de toucher de l'adversaire, etc.

La liste des possibilités reste très étendue et, en attendant la parution de

cartes et de points de règle adaptés à chaque environnement, il suffira aux joueurs d'utiliser leur bon sens pour varier à l'infini leurs scénarios. La présence d'un seul type de cartes de jeu dans la boîte de base de Battletech rend, à priori, difficile la simulation de combats de Battlemachs dans un environnement urbain. Mais imaginer des modifications locales de la configuration du terrain est réalisable et on peut ainsi, par exemple, convenir qu'un hexagone de collines représente en fait un bâtiment.

Modificateurs géographiques

Les caractéristiques de chaque terrain favorisent — ou au contraire gênent — les déplacements et les tirs. Cela se traduit par des modificateurs au Seuil de Réussite des tests pour Toucher ou de Pilotage. Les suggestions suivantes reposent uniquement sur la logique et non sur des règles existantes, elles sont donc susceptibles de subir des modifications lors de la parution de suppléments futurs.



Terrain sablonneux

Ce terme désigne tous les terrains au sol friable et peu aptes à supporter le poids de véhicules de forte masse, sans que ceux-ci s'enfoncent. Les Battlemachs sont alors moins mobiles et leurs pilotes éprouvent plus de difficultés à éviter les chutes en cas de sauts, de poussées ou toute autre situation nécessitant un jet de Pilotage.

Modificateurs

- Jet de pilotage : + 2
- Tir : 0
- Mouvement : + 1 PM par hex.

Terrain boueux

D'importantes précipitations réduisent la visibilité et rendent peu praticables la plupart des sols, provoquant souvent l'enlèvement des véhicules. En pratique, les pieds d'un Battlemach sont suffisamment larges pour éviter une immobilisation complète mais, là encore, son pilotage est plus délicat.

Terrain boueux :

Modificateurs

- Jet de pilotage : + 1
- Tir : 0
- Mouvement : + 1 PM par hex.

Pluie ou neige :

Modificateurs

- Tir : + 1

Végétation haute

Il s'agit de plantes gigantesques, atteignant une hauteur de niveau 1, suffisamment resserrées pour gêner la vision et rendre les tirs plus difficiles. Malheureusement, si ces terrains confèrent une relative protection aux Battlemachs, leur pilote, qui prend place dans la tête du robot et se trouve donc au-dessus du niveau de la végétation, éprouve quelques difficultés pour manœuvrer son engin du fait qu'il ne peut voir le sol sur lequel il progresse. Vous pouvez en outre convenir entre vous que les plantes sont des roseaux, que vos Battlemachs évoluent sur un sol en partie marécageux et qu'ils courent le risque de s'enfoncer dans la vase et d'y rester immobilisés.

Les modificateurs ci-dessous concernent des roseaux qui, s'ils gênent la vision, ne bloquent pas les tirs. Vous avez bien sûr la possibilité

d'adapter ces valeurs à toutes les plantes exotiques que vous pourrez imaginer.

Végétation haute

Modificateurs

- Jet de pilotage : + 1
- Tir : + 1
- Mouvement : + 1 PM par hex. ou jet de Pilotage : -1

Marécages : par hexagone, jet de Pilotage +1 ou risque d'immobilisation, évité sur un jet de dés supérieur ou égal au tonnage divisé par 10, arrondi à l'unité supérieure.

Camouflage

Les bataillons de Battlemachs sont généralement accompagnés d'un important contingent de techniciens qui sont chargés de réparer les précieuses machines et d'adapter leur peinture au milieu dans lequel ils vont devoir combattre. Haut de quelque neuf mètres, les Battlemachs manquent singulièrement de discrétion, le camouflage a donc pour but de limiter les dégâts et d'éviter que ces robots ne deviennent des "cibles de foire." Les coups au but subis par un engin de combat ayant pour effet — entre autres — d'abîmer le camouflage de la partie touchée, celui-ci nécessite un entretien constant. Hélas, cela n'est pas toujours possible... Ainsi, par exemple, en cas de pertes importantes parmi le personnel d'entretien ou de situation réellement urgente, les Battlemachs doivent parfois prendre part à un combat sans camouflage adapté. Cela arrive notamment quand des troupes fraîches passent à l'attaque, ou lorsqu'une garnison est harcelé pendant plusieurs semaines.

Nous considérerons que les Seuils de Réussite proposés dans les règles ont été calculés pour des cibles convenablement camouflées et donc que le seul un manque de camouflage pourra apporter un modificateur au tir. Il est néanmoins possible d'imaginer qu'une peinture ou un appareillage spécial diminue les probabilités d'être atteint par un tir (en réfléchissant la lumière, par exemple). Ce genre de chose devrait toujours être exceptionnel... quand il ne constituera pas l'idée de base d'un scénario dans lequel l'attaquant aura pour but de capturer en bon état un robot ennemi équipé d'un tel dispositif.



Camouflage inadapté

Modificateurs

- Tir : (tireur) - 1

Camouflage adapté

Modificateurs

- Tir : (tireur) 0

Camouflage spécial

Modificateurs

- Tir : (tireur) + 1 (dispositif réfléchissant, etc.) ou +

Fatigue

Même les troupes les plus expérimentées ne resteront pas insensibles à l'épuisement causé par des jours de combats incessants ou des situations particulièrement éprouvantes. La fatigue constitue un sérieux handicap pour un Technoguerrier et a pour conséquence la diminution de sa précision et de sa rapidité d'action.

Fatigue (cumulatifs, par jour)

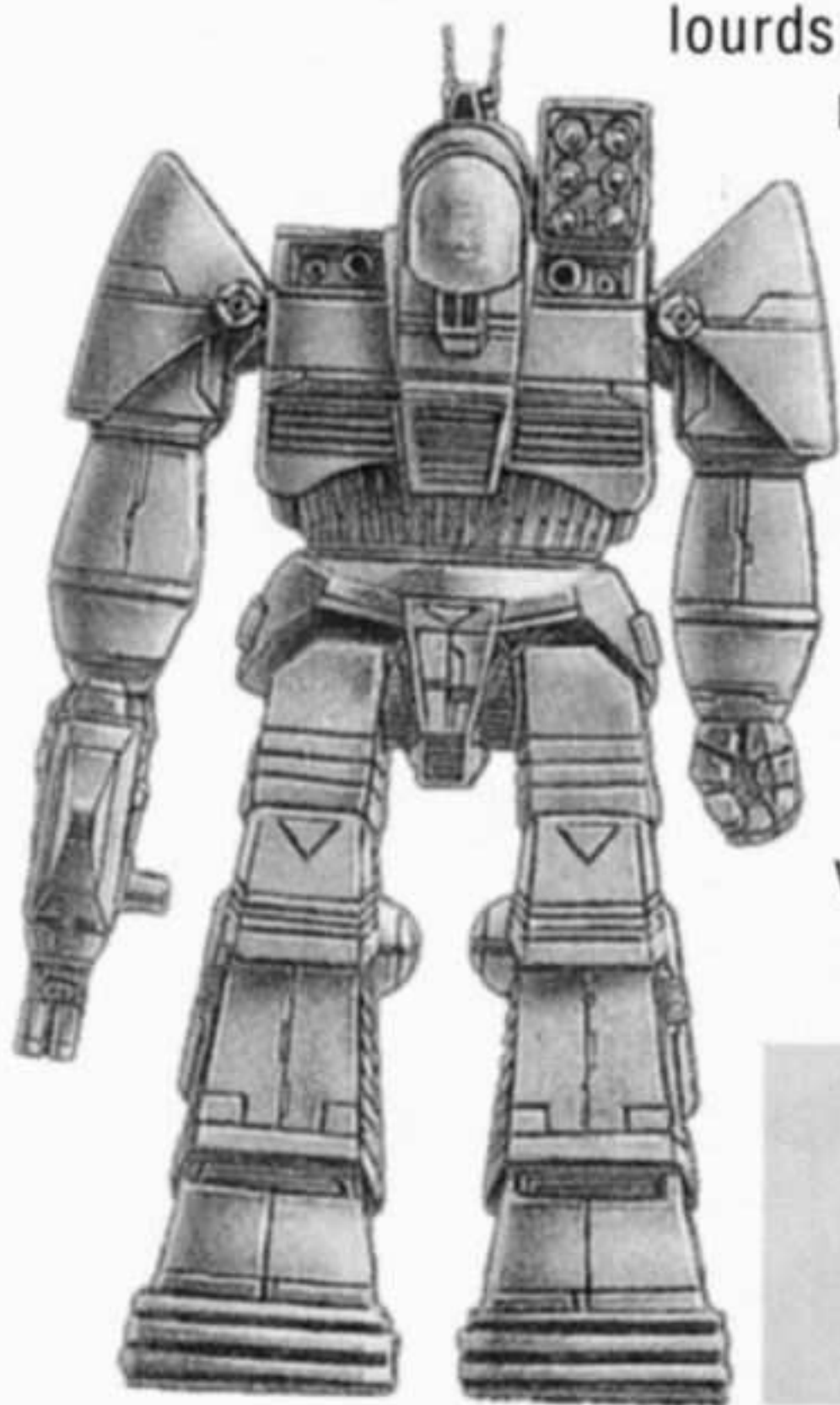
Modificateurs

- Jet de pilotage : +1 passé sans se reposer)
- Tir : +1

Combats au 31ème siècle

Après avoir adapté l'environnement au contexte que vous avez choisi, il vous reste encore à prendre en compte les moyens mis en œuvre par les belligérants des Guerres de Succession. Car si chaque Famille Régnaute dispose d'une force militaire propre renforcée par des contingents de mercenaires, les possibilités de ces armées ne sont pas illimitées. L'immensité des frontières à protéger est telle que les moyens de défense doivent être dispersés sur des mondes très éloignés les uns des autres. Les généraux affectent en principe le meilleur de leurs troupes et de leur matériel à des systèmes solaires clés : sièges des empires, oasis technologiques, mondes frontalières, etc. Les garnisons des systèmes solaires moins importants n'ont droit, quant à elle, qu'au "reliquat", composé de personnels inexpérimentés et quelques Battlemachs, rarement lourds et complètement opérationnels.

A cela vient se greffer le problème de la capacité de production d'armes et le stock de pièces détachées dont dispose chaque Famille Régnaute. Ce facteur conditionnera les capacités de combat de ses armées... et donc la qualité et le nombre de Battlemachs présents dans vos scénarios.



Les familles régnautes

Maison Kurita

La Maison Kurita dispose d'un nombre impressionnant de Battlemachs, traduisant une légère préférence pour les modèles lourds et puissamment armés comme le *Maître des Batailles* ou le *Marteau de Guerre*. Les équipages et techniciens savent que la plupart des chefs qui les commandent sont compétents et, en règle générale, ils ne doutent pas des chances

de victoire de leur empire. Leur moral étant excellent, leur ardeur au combat en fait souvent des adversaires acharnés. En terme de jeu, cela devrait se traduire par un bonus de -1 au Tir des Technoguerriers. De plus, à l'exception de situations désespérées, dans le cas de garnisons assiégées ou épuisées, les Battlemachs envoyés au combat sont généralement pleinement opérationnels. L'univers kuritaï, ou Combinat de Draconis, est voisin des espaces Steiner et Davion qui se sont alliés pour le combattre... avec des fortunes diverses. Kurita a donc signé un traité "d'amitié" avec les deux Maisons restantes et les combats impliquant des Technoguerriers kuritaïns les opposeront à des troupes des Soleils Fédérés ou de la République de la Lyre.

Maison Davion

Tout comme la précédente, la Maison Davion possède un nombre considérable de Battlemachs. Leurs équipages sont en général motivés et confiants en la victoire, d'autant qu'ils ont la conviction de combattre pour libérer les populations du joug du tyran Kurita. De plus, les Technoguerriers ont pu bénéficier d'une sorte d'enseignement supérieur, au cours duquel ils ont approfondi non seulement leurs connaissances techniques et humaines, mais aussi leur sens tactique et leur adresse au tir et au pilotage. Des scores de 3 en Tir et 4 en Pilotage ne devraient donc pas être rares. L'empire des Soleils Fédérés jouxte le Combinat de Draconis, auquel il dispute la suprématie universelle, et la Confédération de Capella — le royaume de la Maison Liao — dont il accélère la décomposition.

Maison Steiner

Les frontières de la République de la Lyre renferment de nombreuses richesses technologiques datant de l'époque de la Ligue des Etoiles, dont des centres de fabrication de Battlemachs. Ces derniers suffisent pour assurer à la Maison Steiner une puissance énorme, tout en lui permettant de renouveler régulièrement ses armées. Mais ces usines ont toujours suscité la convoitise de ses voisins et, au cours des guerres qui l'ont opposée au Combinat de Draconis, la République a subi une longue succession de revers qui ont abouti à la perte

de plusieurs systèmes solaires. Avant l'alliance avec Davion, l'état-major steinerien ayant manqué d'imagination et commis de nombreuses erreurs, le moral de ses troupes en a souffert. Depuis, la situation semble toutefois s'être notablement améliorée.

Dans vos parties, les Battlemachs de la Maison Steiner — des modèles lourds et moyens pour l'essentiel — devraient, en principe, être en bon état. La proportion de Technoguerriers bénéficiant de compétences élevées devrait, en revanche, être moins importante que pour les autres maisons, afin de simuler leur moral déficient. D'autant que la République n'offre pas à ses pilotes une formation équivalente à l'enseignement dispensé par les universités de Davion.

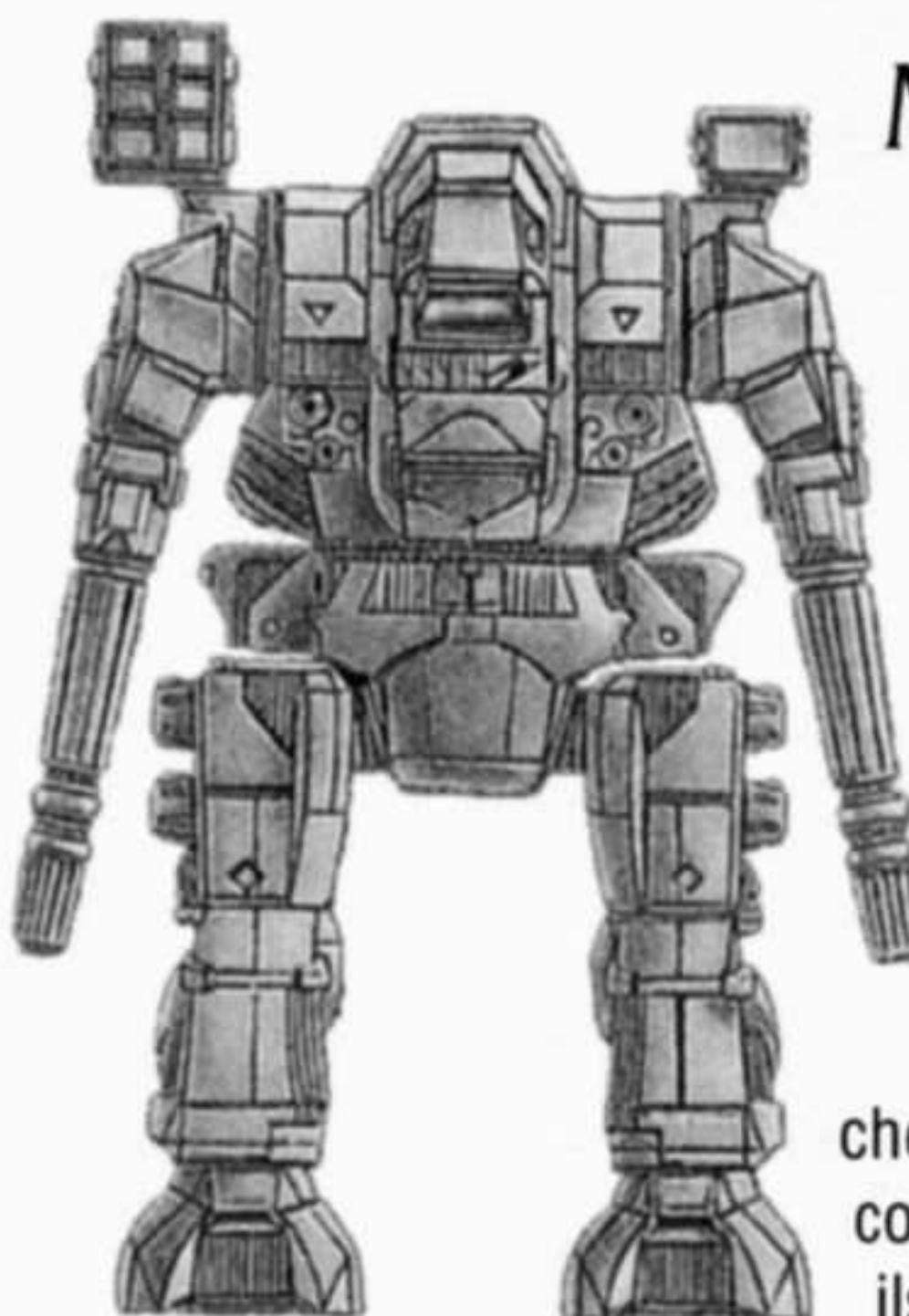
Maison Marik

La Ligue des Mondes Libres, dirigée par Janos Marik, traverse actuellement une période de troubles internes, de nombreuses révoltes éclatant régulièrement au sein de ses systèmes solaires. La Ligue doit cette situation à l'égoïsme de son dirigeant, qui tient à gérer personnellement son royaume sans déléguer aucun de ses pouvoirs. Les nobles locaux ne supportant pas cette attitude, ils complotent contre leur suzerain... sans succès jusqu'à présent. Marik, peu sûr de la fidélité de ses vassaux, entretient une importante force d'unités mercenaires, dont le 21e Lanciers du Centaure. Il n'est pas rare que les Battlemachs des forces régulières marikoises soient en assez mauvais état, du fait des nombreux soulèvements locaux et de l'usure du matériel. Les valeurs de blindage de deux ou trois de leurs "localisations" pourront ainsi parfois être réduites du quart ou du tiers de leur valeur normale, selon les scénarios. Cette restriction ne doit toutefois pas être appliquée aux nombreuses unités mercenaires.

La Ligue des Mondes Libres est voisine de la République de la Lyre, ainsi que de la Confédération de Capella avec laquelle elle a signé une alliance qui les unit au Combinat de Draconis.

Maison Liao

Le Chancelier Maximilian Liao règne sur la Confédération de Capella, le plus faible des Etats Successeurs.



L'étendue de ses territoires n'a cessé de se réduire comme une peau de chagrin au cours des guerres successives qui l'ont opposée aux empires voisins des Maisons Marik et Davion. Aujourd'hui, les quelques centres industriels dont dispose encore la Maison Liao étant incapables de produire des Battlemachs dont le poids dépasse 60 tonnes, son armée n'est pas en mesure d'affronter seule les troupes d'un de ses voisins. C'est d'ailleurs ce qui a permis à la Confédération de survivre. Elle n'est en effet guère plus qu'un Etat tampon inoffensif située à la frontière de deux empires agressifs, qui ne souhaitent pas en découdre systématiquement.

Tout comme ceux de Marik, les Battlemachs de Liao pourront parfois entrer en jeu en étant déjà endommagés, car cette maison possède peu de centres industriels et de stocks de pièces de rechange. A l'exception de rares robots pris à l'ennemi, ils pèseront toujours moins de 60 tonnes, mais seront souvent plus nombreux que leurs adversaires. La perte de territoires a en effet permis de concentrer les unités sur un petit nombre de mondes.

Les rois pirates

La plupart des rois pirates ne disposent sur leur monde d'attache que de peu de pièces de rechange et certainement d'aucun centre de production de Battlemachs. Afin de maintenir intacte la valeur militaire de leurs forces — dont l'importance varie du bataillon au régiment — ils dépendent essentiellement des livraisons des Familles Régnales avec lesquelles ils ont conclu des accords. Celles-ci, en échange des services des pirates, leur procurent souvent des pièces détachées, des armes, quand elles ne leur envoient pas des instructeurs ou acceptent de former des "stagiaires". Parfois, dans le cas de contrats impliquant de grands dangers, elles leur livrent aussi quelques robots de combat.

Les raids de pillage constituent également une méthode assez rentable pour renouveler les stocks de pièces de rechange, tout en gardant intacte le potentiel offensif des troupes. Les pirates s'attaquent le plus souvent à des mondes peu défendus, situés à l'écart des zones frontalières des empires des Familles Régnales dont

les garnisons sont nombreuses, bien entraînées et équipées. Le butin et les prisonniers, à qui on laisse le choix entre une exécution sommaire et un enrôlement "volontaire", comblent les pertes en hommes et en matériel. Le succès de ce genre d'entreprise repose sur la rapidité, les pirates devant être partis bien avant que des renforts puissent intervenir. L'attaque doit donc très vite aboutir à un succès. La tactique employée dans ce but consiste le plus souvent à capturer d'abord un ou des réservoirs d'eau pour pouvoir établir des bases opérationnelles provisoires, avant de s'orienter vers des objectifs plus importants.

Les Technoguerriers pirates ayant souvent acquis une grande expérience du combat, ils bénéficieront souvent de compétences de Tir ou de Pilotage améliorées (des scores respectifs de 3 et 4 devraient être fréquents). Le matériel n'est par contre pas à la hauteur des capacités des pilotes, les faibles quantités de pièces de rechange et de munitions disponibles obligeant fréquemment les pirates à partir au combat avec des

Battlemachs "rapiécés". N'hésitez pas à diminuer du tiers ou de moitié les munitions emportées par les robots et les points de blindage de quatre ou cinq de leurs "localisations". En ce qui concerne leurs adversaires, la situation sera inverse. Les Battlemachs seront souvent en parfait état, mais peu nombreux quand ils devront se défendre contre un raid surprise, à moins que les équipages ne soient inexpérimentés ou ramollis par des mois d'ennui sur un monde isolé.

Epilogue

Il ne reste maintenant plus à espérer que ces quelques suggestions vous permettront d'étoffer vos parties de Battletech et vous aideront à faire des choix judicieux pour concevoir vos propres scénarios dans l'univers impitoyable du 31^e siècle. Maintenant, lancez les moteurs !



Pour quelques gouttes d'eau de plus

un scénario pour Battletech

PAR MICHEL SALICETO

**Le goût de la poussière
et du sang vous manque ?
Accrochez-vous aux commandes de votre
Battlemach, ce scénario vous fera découvrir
la couleur de l'apocalypse...**

Espace davionais, sur un monde désertique, quelque part près de la Périphérie :

— Lieutenant Stevens ? Me recevez-vous, Lieutenant Stevens ?

Bon sang, plus moyen de bronzer tranquille, même dans ce bled paumé. Enfin... le sens du devoir... Fichez radio, tiens !

— Ouais, ici Stevens. Toujours prêt, mon petit père.

— Ah, enfin, ça n'est pas trop tôt ! On nous signale l'approche d'une force non identifiée près du Réservoir 452. La batterie a détecté à peu près cinq Battlemachs moyens, vous êtes la patrouille la plus proche de l'endroit, alors...

— OK, mon p'tit père. C'est comme si on y était. Bon, le bleu, secoue ta carcasse, la pause est finie. On va enfin faire un brin d'exercice !

Situation

En principe, les attaques pirates suivent toujours invariablement le même scénario : des Battlemachs commencent d'abord par déblayer le terrain où les vaisseaux porteurs du gros de leurs armes sont censés atterrir. Sur les mondes peu riches en eau, les réservoirs constituent des sites stratégiques, idéaux pour établir un camp temporaire. Ils disposent néanmoins d'une bonne défense, en particulier de batteries de missiles antiaériens (des MLP), qu'il convient de neutraliser avant l'atterrissage des vaisseaux de transport. Les Battlemachs de la garnison, quant à eux, présentent un danger moins grand, car ils sont généralement moins nombreux que ceux des pirates. De plus, leurs pilotes

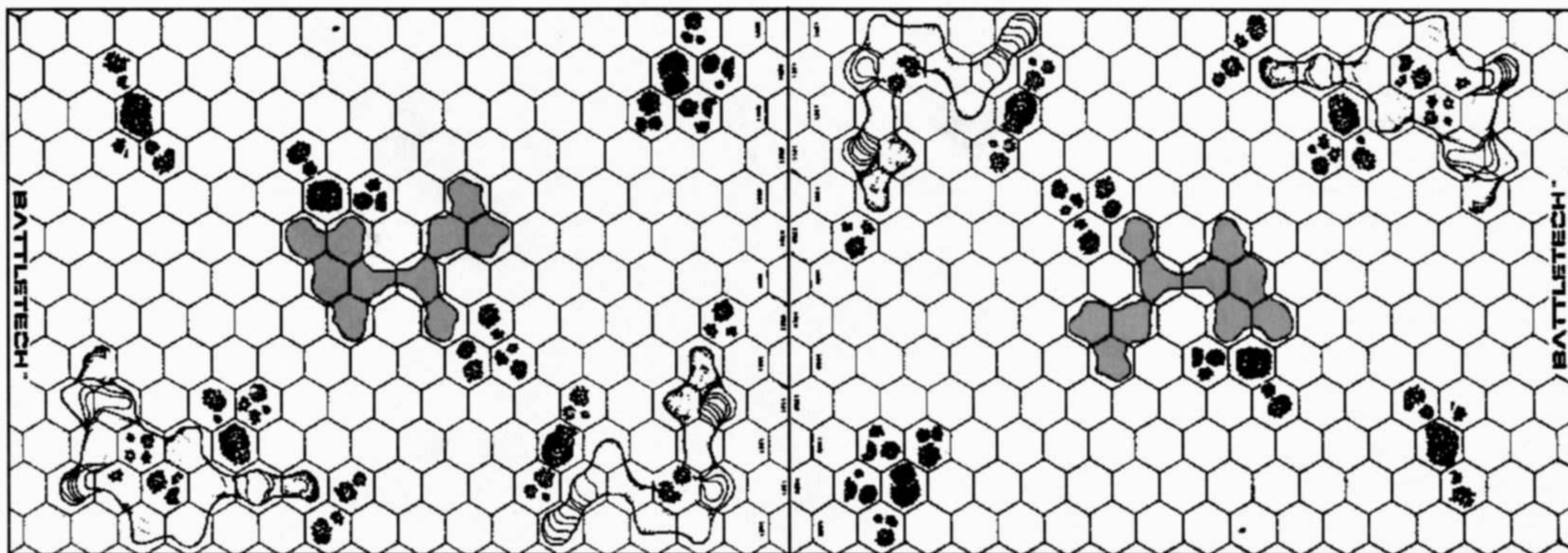
sont le plus souvent de jeunes recrues inexpérimentées ou des vieux "baroudeurs" qui n'ont pu accéder à un poste plus important (parce qu'ils ont fait preuve d'incompétence ou ont commis des fautes graves). Quoi qu'il en soit sans opposition aérienne ou antiaérienne, n'importe quel chasseur peut facilement neutraliser le Battlemach plus lourd.

Préparation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessous. Ne tenez compte d'aucune végétation sur la carte Ouest, dont l'étendue d'eau est censée être asséchée. Néanmoins, le niveau des hexagones concernés reste celui indiqué (c'est-à-dire -1 ou -2). Aucune modification n'est apportée à la topographie et à la végétation de la carte Est... mais les bois situés sur ou à proximité immédiate de la colline 1102 à 1405 n'existent pas. Le réservoir d'eau est une installation souterraine.

Défenseur

Au début du jeu, le défenseur davionais dispose uniquement d'une fortification pour protéger le réservoir : deux tourelles abritant chacune un Laser Lourd et protégées par 30 points de blindage qui se trouvent dans les hexagones 1202 et 1304. L'hexagone 1403 contient en outre une batterie de missiles — à la fois MCP 4 (20 munitions) et MLP 10 (12 munitions) — elle aussi



placée en tourelle et protégée par 30 points de blindage. Les trois tourelles peuvent effectuer une rotation complète au cours de la phase de réaction et leurs servants possèdent des compétences moyennes (Tir : 4). Elles cesseront définitivement de tirer dès que leur blindage sera réduit à 0 ou qu'elles encaisseront un coup critique. Ne tenez pas compte des problèmes de chaleur pour ces tourelles.

Au 3e tour, les Battlemachs appelés en renfort arriveront par le bord est du champ de bataille. Il s'agira d'un *Mar-teau de Guerre* (Tir : 4, Pilotage : 5) et d'un *Faucon Phénix* (Tir : 2, Pilotage : 3).

Attaquant

Les pirates d'Helmar Valasek entrent en jeu au cours du tour n° 1 par le bord ouest, avec un *Foudre* (Tir : 3, Pilotage : 4), un *Aiguillon* (Tir : 3, Pilotage : 5), et une *Sauterelle* (Tir : 4, Pilotage : 5). D'autres Battlemachs arrivent par le bord Sud durant le tour n° 2, il s'agit d'une *Guêpe* (Tir : 3, Pilotage : 4), d'un *Glouton* (Tir : 4, Pilotage : 5), d'un *Griffon* (Tir : 4, Pilotage : 4) et d'un *Fusilier* (Tir : 4, Pilotage : 5). Tous ne possèdent plus que la moitié de leurs munitions et de leurs points de blindage normaux, arrondie à l'unité supérieure, sur quatre de leurs localisations choisies par l'attaquant au début du jeu. Leurs protections sont néanmoins intactes à l'arrière.

Conditions de victoire

Le scénario dure 10 tours. Au terme de ce délai, les pirates remportent la victoire s'ils ont réussi à détruire la totalité de la fortification ou seulement l'une des deux tourelles qui abritent les lasers. Dans ce cas, la batterie de MLP devra avoir épuisé les deux tiers de ses munitions, se retrouvant ainsi dans l'incapacité de contrer une menace aérienne. Dans tous les cas, ils ne doivent pas perdre plus de cinq Battlemachs. Les davionnais gagnent si les pirates n'arrivent pas à respecter leurs conditions de victoire.



1805... la suite !

PAR JEAN-JACQUES PETIT

**La campagne napoléonienne entamée
dans notre volume 2 se poursuit
avec deux nouveaux scénarios conçus
par le créateur de Grands Stratèges.
Chargez !**



Contexte historique

Après la destruction de l'armée autrichienne de MACK, Napoléon marche sur Vienne pour mettre "hors de cause" Koutouzov avant l'arrivée des armées de Buxhoevden ou des archiduc Charles et Jean.

La première armée russe, sous Koutouzov, était arrivée jusqu'à l'Inn, plus de 200 kilomètres à l'ouest de Vienne. Koutouzov ne veut pas s'engager isolément et se replie en direction de KREMS (60 kilomètres à l'ouest de Vienne) où il se propose de passer le Danube et de résister assez longtemps pour attendre l'arrivée des renforts russes de Buxhoevden et autrichiens des archiducs Charles et Jean, malgré quelques combats entre l'arrière-garde russe et l'avant-garde française.

Koutouzov poursuit son idée et passe le Danube à KREMS brûlant derrière lui les ponts.

La première armée russe se replie maintenant vers la Moravie mais l'avant-garde française commandée par Murat, à laquelle sont adjoints les corps de Lannes et de Soult, parvient à la devancer à Hollabrunn. Murat qui aurait dû attaquer se laisse berner par l'ennemi qui lui affirme qu'un armistice a été conclu et cesse la poursuite. A cette nouvelle, Napoléon donne l'ordre d'attaquer immédiatement. Mais il est trop tard. Il ne se produit qu'un simple engagement d'arrière-garde et Koutouzov peut se replier sur la région d'Olmütz, où il opère le 19 novembre sa jonction avec la deuxième armée russe et le corps autrichien de Liechtenstein. Murat arrive à Brünn où Napoléon, le surlendemain, établit son quartier général.

* Supplément Descartes, Volume 2, Scénario I et II

Scénario I Début Novembre 1805

Situation

Koutouzov se trouve sur l'Inn, opère un mouvement de retraite afin de passer le Danube à KREMS et ainsi se

diriger vers la Moravie, pour rejoindre la 2ème armée russe et certains corps autrichiens. Napoléon forme un nouveau corps d'armée, sous les ordres de Mortier, qui a pour objectif d'intercepter Koutouzov sur la rive gauche du Danube et ainsi d'obliger les russes de la première armée à un affrontement avant leur jonction en Moravie.

Forces en Présence

Russe : Joueur A Pions blancs

Corps de Miloradovitch
Corps de Dokhtourov
Corps de Strick
Corps de Bagration
Corps de Essen II
Garnison de Vienne

Français : Joueur B Pions noirs

Corps de Mortier
Corps de Murat
Corps de Lannes
Corps de Soult
Éléments des corps de Bernadotte et Davout

Positionnement

Joueur A Pions blancs

- Corps de Miloradovitch, Carte A dans une zone de 8 hexagones comprise entre le nord du village, de 2 hexagones et le sud de la forêt de 3 hexagones.
- Corps de Bagration et Essen II, Carte A dans une zone de 11 hexagones qui se trouve entre le sud de la forêt de 2 hexagones et le bord sud de la carte.
- Corps de Strick, carte B sur le chemin de la grande forêt de 10 hexagones qui se trouve au sud-est.
- Corps de Dokhtourov, entre au 3ème tour par la route qui se trouve au nord-est de la carte A.

Joueur B Pions noirs

- Corps de Mortier, carte B réparti dans les 6 hexagones adjacents du village qui se trouve au nord-est.
- Corps de Murat, carte B sur le plateau de 8 hexagones qui se trouve au sud et sur la plaine.
- Corps de Lannes carte B réparti dans le village qui se trouve au sud

et dans les 3 hexagones entiers adjacents à ce village.

- Corps de Soult, entre au 1er tour par la route qui se trouve au sud-ouest de la carte B.

Règles particulières

- A partir du 3ème tour, le joueur français peut faire entrer les éléments des corps de Bernadotte et Davout par la route "Est" du bord sud de la carte B. Il faut pour cela que le jet d'un dé (début du tour) fasse le chiffre correspondant au potentiel combat de l'unité.

- Le joueur russe peut faire intervenir la garnison de Vienne à partir du 5ème tour en faisant 6 au jet de dé (début de tour), l'unité entre la route nord du bord Est de la carte A. Si le résultat est négatif, l'opération est répétée à chaque tour.

But du jeu

Le joueur russe A doit contenir le joueur français B un certain nombre de tours et sortir par le côté nord de la carte A.

Le joueur français B doit empêcher le joueur russe de réaliser son projet et lui bloquer les sorties du bord nord.

Condition de victoire

- Par unité éliminée, on marque le double du potentiel combat en négatif.
- Par unité russe sortie par le bord "Est" ou "Sud", par unité française sortie par le bord "Ouest" ou "Sud", on marque le double du potentiel combat en négatif.
- Toutes les autres unités russes ou françaises sorties par un autre côté que ceux mentionnés plus haut marquent leur potentiel combat en négatif.
- Exception par unité russe sortie à partir du 10ème tour par le coin "Nord-Est" limité par les deux routes (comprises), on marque le triple du potentiel combat en positif.

- Par unité française restée sur la carte B, on marque le potentiel combat en négatif.

- Une différence de potentiel combat de plus de 10 points en faveur d'un des joueurs est une victoire. Une différence de 10 points et moins est un match nul.

Durée 12 tours

Précisions

Les unités sorties de la carte ne peuvent plus y entrer.

Scénario II Fin novembre 1805

Situation

Koutouzov se replie maintenant vers la Moravie. Au cours de la poursuite, Murat se laisse berner et l'avant-garde française qui parvient à devancer l'ennemi à Hollabrunn ne conclue pas son avantage et laisse échapper les Russes. Koutouzov peut se replier et opère sa jonction avec la 2ème armée russe et le corps autrichien de Liechtenstein.

Cartes

Forces en présence

Russe Joueur A Pions blancs

Corps de Mioradovitch
Corps de Dokhtourov
Corps de Strick
Corps de agration
Corps de Essen II
Corps de Kienmaier

Français Joueur B Pions noirs

Corps de Murat
Corps de Lannes
Corps de Soult
Corps de Bernadotte
Réserve Mortier
Éléments corps de Davout

Positionnement

Armée Russe

Corps de Mioradovitch, Dokhtourov, Strick, Essen II, dans une zone comprise entre le bord nord de la carte B et 5 hexagones entiers au sud de ce bord.

Bagration sur la colline et dans le village central de la carte B, Kienmaier entre par l'une des routes du bord "Est" de la carte A à partir du 3ème tour, quand le joueur russe le désire.





Armée Française

Corps de Murat, Lannes et Soult à 6 hexagones entiers du bord "Sud" de la carte B.

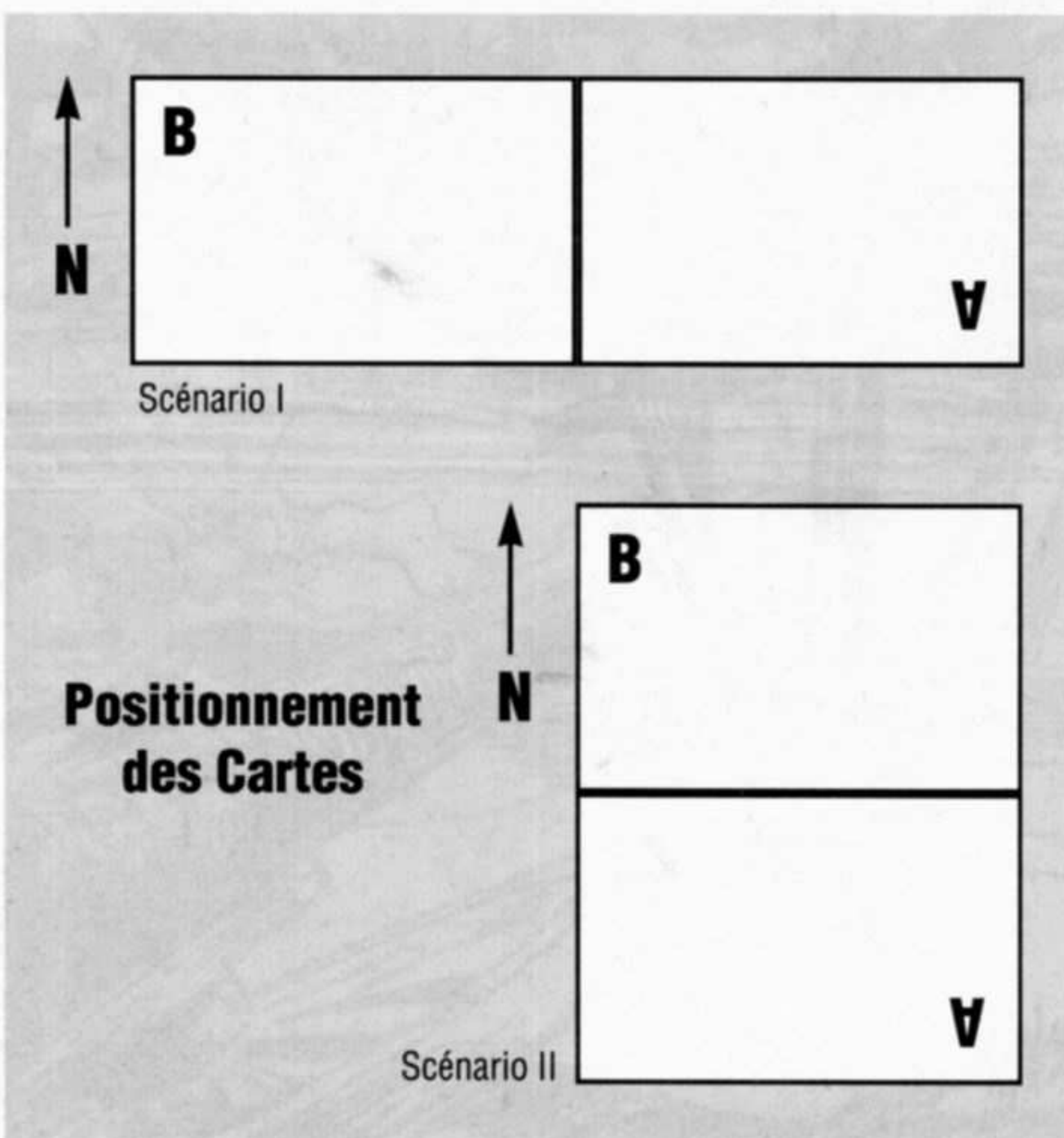
Bernadotte et Mortier quand le joueur le désire, du 3ème au 5ème tour par l'une des routes du bord "Ouest" de la carte B, ou du 6ème au 10ème tour par la route qui se trouve au sud du bord "Ouest" de la carte A, ou du 11ème au 12ème tour par la route qui se trouve au nord du bord ouest de la carte A.

Elément du corps de Davout, quand le joueur le désire, à partir du 2ème tour par le bord Sud de la carte B.

Règles particulières

Les unités qui doivent entrer sur la carte en cours de partie ne sont pas obligées (choix du joueur) mais si elles le font, le corps d'armée ou de réserve ou les éléments doivent le faire en totalité.

Un important Malus sera attribué aux unités qui ne sont pas entrées sur la carte (voir conditions de victoires).



But du jeu

Le joueur russe doit contenir le joueur français et sortir le plus d'unités possible par le bord nord de la carte.

Conditions de victoires

A partir du 5ème tour

- Par unité russe sortie par le bord "Nord" de la carte A, on marque le double de potentiel combat en positif.
- Par unité russe sortie par le bord "Est" de la carte A, on marque le potentiel combat en positif.
- Par unité russe ou française éliminée, on marque le potentiel combat en négatif.
- Toutes unités françaises ou russes sorties par un autre côté que mentionné plus haut sont éliminées. Par unité française ou russe qui n'est pas entrée sur la carte, on triple le potentiel combat en positif.
- Une différence de plus de 10 points est une victoire, de 10 points et moins un match nul.

Durée 12 tours

Scénario I

Forces en présence

Russes Pions blancs

Miloradovitch					
I	I	C	A		
64	44	46	63		

Dokhtourov					
I	I	I	C	A	
64	44	44	26	63	

Strick					
I	I	A			
34	34	63			

Bagration					
I	I	C	C	A	
34	44	35	26	45	

Essen II					
I	I	I	C	A	
84	64	44	26	45	

Garnison Vienne

I
84

Français Pions noirs

Mortier					
I	I	C	A		
64	64	26	63		

Murat					
C	C	C	C	A	A
35	35	46	26	45	45

Lannes					
I	I	C	A		
84	44	26	63		

Soult					
I	I	I	I	C	A
64	44	44	44	26	63

Eléments corps de					
I	I	I	I		

Bernadotte et Davout					
44	34	34	34		

Scénario II

Forces en présence

Comme scénario I avec modifications suivantes :

Russes Pions blancs

Supprimer garnison de Vienne qui devient

Kienmaier
I C
84 26

Français Pions noirs

Bernadotte					
I	I	C	A		
64	64	26	63		

Mortier (réserve)					
I	I				
44	34				

Eléments corps de Davout					
I	I				
34	44				



RALPARTHA®

Figurines



R454 - Greater Wolfvere*



R502 - Rogues w/swords**



R474 - Village Personalities*



R473 - Village Mob*



R534 - Half Giants**



R472 - Vampyres*



R455 - Greater Mummy*



R261 - Troll**



R578 - Necrophidius**



* : Figurines RAVENLOFT™

** : Figurines Advanced Dungeons & Dragon™

Figurines vendues non montées et non peintes dans votre boutique habituelle



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

Dans ce cinquième volume, vous trouverez :

- **Un travail de fourmi...** Un méga scénario très original pour *Warhammer*, *Le Jeu de Rôle Fantastique*. Les aventuriers découvriront le bien fondé du dicton "On a toujours besoin d'un plus petit que soi".
- **Le dressage.** Des règles permettant de dresser efficacement toutes sortes d'animaux dans *Warhammer*, *Le Jeu de Rôle Fantastique*.
- **Canine !** Un grand scénario pour *Shadowrun* qui permettra aux joueurs de découvrir une effroyable dimension.
- **Le maître des ombres.** Un entretien dans lequel Tom Dowd, le créateur de *Shadowrun*, explique la philosophie de son jeu.
- **Un jeu magique.** Une analyse approfondie des caractéristiques originales d'*Ars Magica*.
- **Le secret de Montségur.** Une aventure d'introduction à *Ars Magica*. Envoyés à Montségur peu avant la croisade menée contre les Cathares, les personnages des joueurs vont devoir choisir leur camp.
- **A la conquête de la planète des sables.** Une étude des mécanismes de *Dune*, accompagnée de divers conseils.
- **Comment concevoir un scénario original pour Battletech.** Renouvelez à l'infini vos combats de Battlemachs.
- **Pour quelques gouttes d'eau de plus.** Un scénario terrifiant pour *Battletech*.
- **1805... la suite.** Deux nouveaux scénarios napoléoniens pour *Grands Stratèges*.

