

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

SCÉNARIO STAR WARS PIRATES !

GÉANT

AMBRE
Le Tarot d'Ambre ou le jeu de la Marelle

ARS MAGICA
L'Alliance du Crépuscule

BATTLETECH
Quatre scénarios

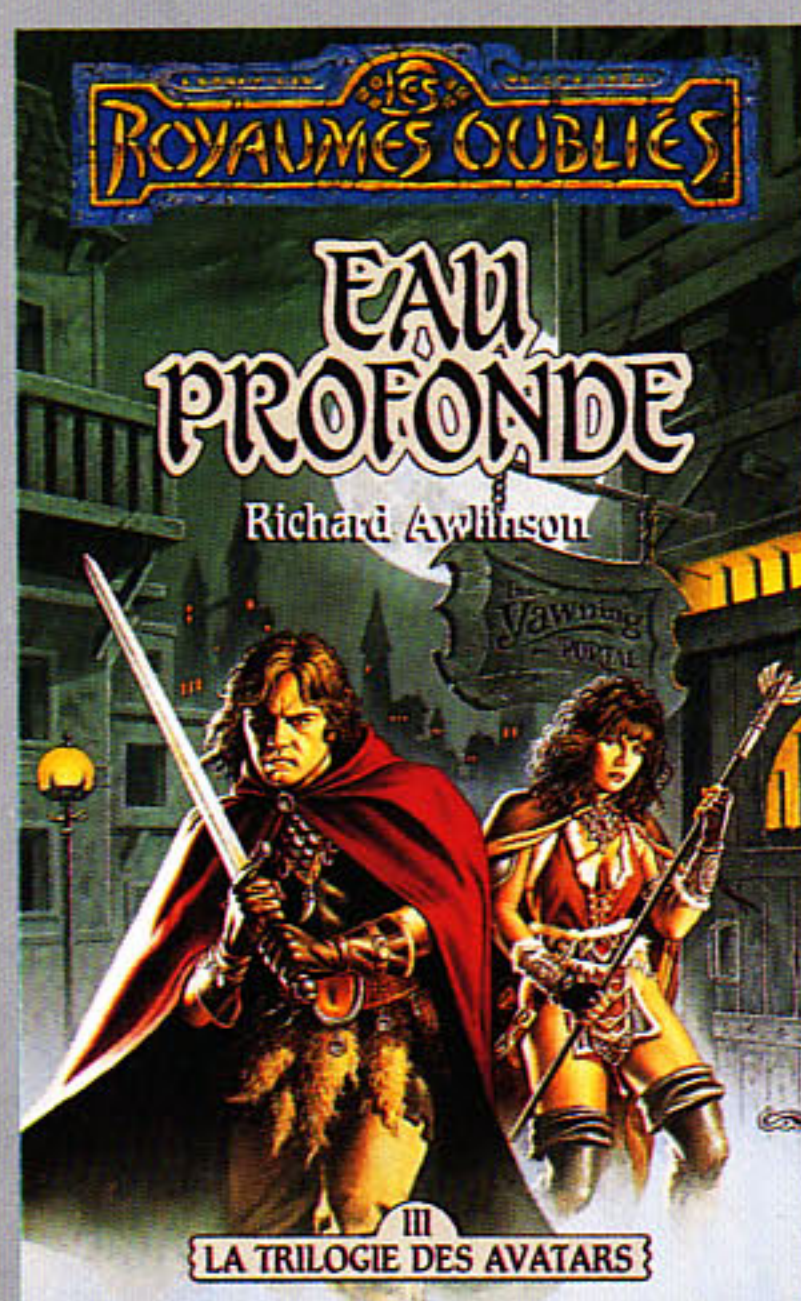
40 F

VOLUME 7

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

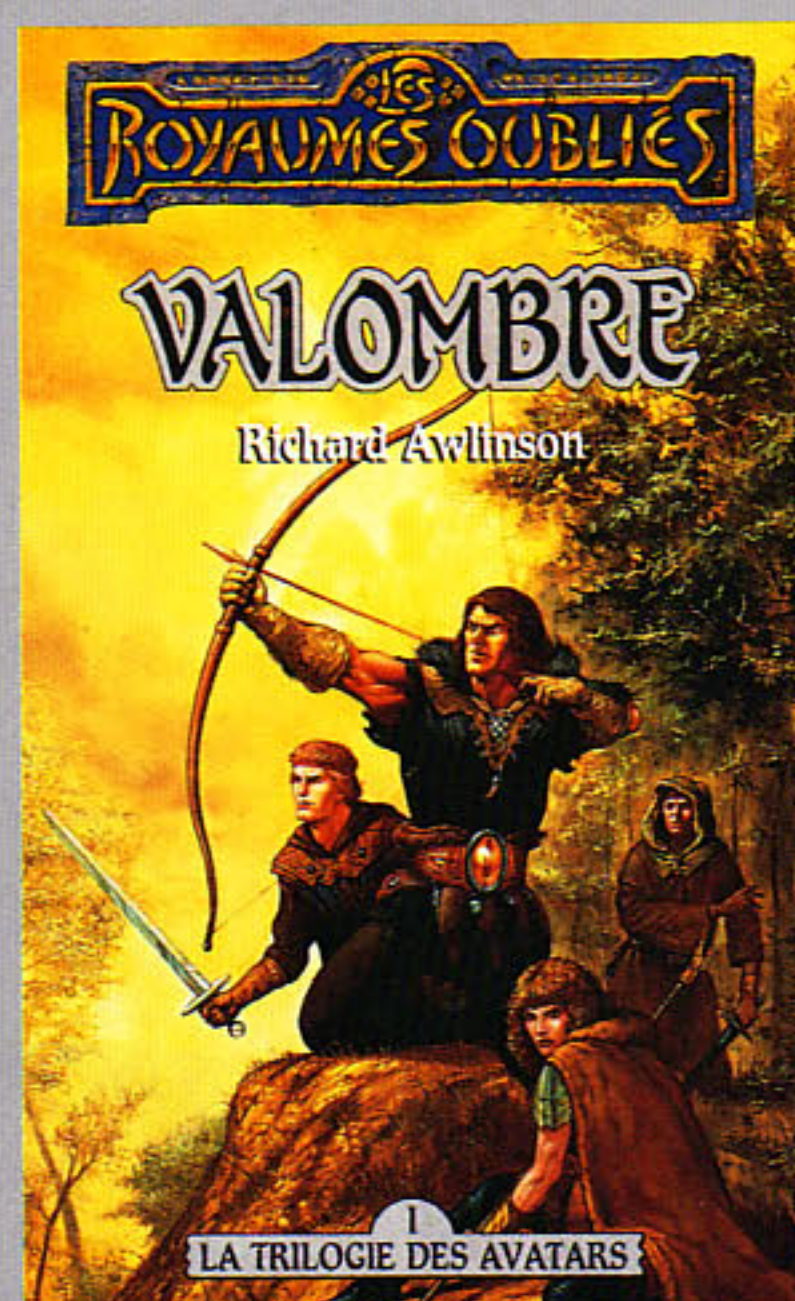
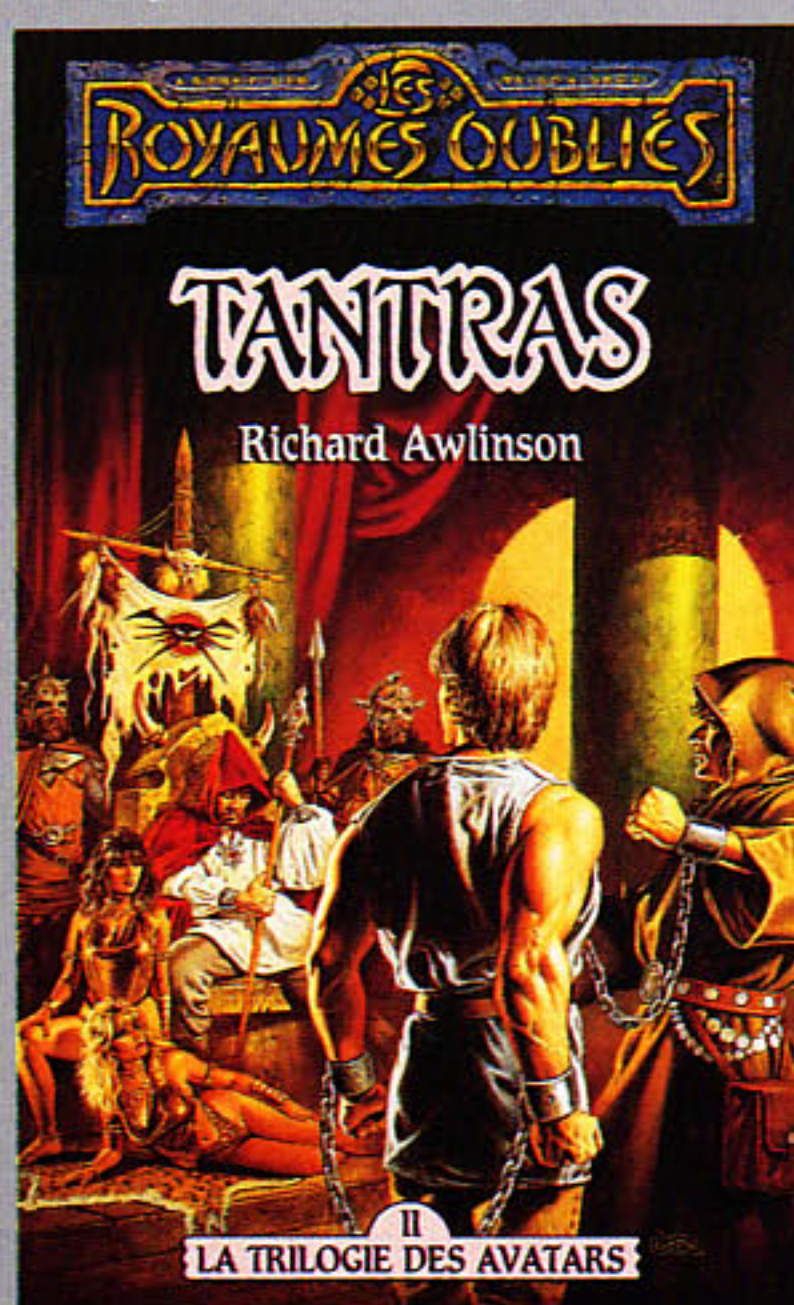
LES ROYAUMES OUBLIÉS

UN PRODIGIEUX VOYAGE AU CŒUR DU SONGE...
LÀ OÙ RIEN N'EST IMPOSSIBLE...



Là où la magie
fait briller
l'aventure...

Là où les Dieux
côtoient
les hommes...



Là où se joue
le grand jeu
du MONDE...

ENFIN EN ROMAN

Si vous aimez les jeux de rôles, vous serez fanatique
de cette nouvelle collection d'aventures. 32 F

ÉDITO

Voilà des années que les jeux de simulation se reproduisent à une cadence infernale, au point que l'on pourrait, à bon droit, redouter un tarissement de la source des *vraies* innovations. Pourtant des auteurs imaginatifs trouvent toujours le moyen de surprendre...

Ainsi, **Ambre** est un jeu de rôle unique en son genre, et pas seulement parce qu'il se pratique sans dés. Son originalité, il la doit avant tout à son ton "adulte" qui fait de lui un challenge de première grandeur pour les maîtres et joueurs expérimentés. Privilégiant l'ambiance et l'intelligence, il appartient d'ores et déjà à la catégorie très élitiste des R.Q.F.H.S (*Règles Qui Font l'Histoire des Simulations*). Si vous croyez TOUT savoir sur les jeux de rôle, offrez-vous une grande plongée rafraîchissante dans les mirages oniriques de Roger Zelazny, vous ne la regretterez pas... en attendant le scénario que nous vous proposerons dans notre prochain numéro.

Autre "petit dernier prometteur", **Blood Berets** est un jeu de plateau/figurines qui, s'il privilégie l'action pure, n'en néglige pas pour autant une vraie réflexion tactique. Il annonce l'arrivée en français de la gamme **Mutant Chronicles**, une série de jeux démentiels situés dans un univers sinistre et violent. Le jeu de rôle est pour bientôt, alors accrochez-vous !

Au fait, vous avez remarqué ?

Avec le printemps, le **Supplément Descartes** s'est transformé. Désormais, il compte plus de pages, propose plus d'articles et scénarios, bénéficie d'une présentation plus claire et parle d'un plus grand nombre de jeux.

Notre but ?

Vous intéresser encore *plus*, bien sûr...

Jean Balczesak

SOMMAIRE

Magazine
2-3

Shadowrun
Trick or treat ! 34

Star Wars
Pirates ! 4

Ars Magica
L'Alliance du Crépuscule 42

Les Barons d'Acier :
trois capitaines pirates 11

Légendes Celtiques
On achève bien les héros 50

Ambre
Le Tarot d'Ambre ou le jeu de la Marelle 14

Battletech
Quatre scénarios Battletech 55

Guide de lecture du Cycle
des Princes d'Ambre 17

Jouer dans le monde d'Ambre 21

Mutant Chronicles
Techno-Fantastique 60

L'Appel de Cthulhu
La mort vous cherche ? 24

Complétez votre collection
64

LE PETIT ÉCHO DU 3615

par François Decamp

Déjà connu par quelques milliers de joueurs passionnés, le 3615 DESCARTES est le rendez-vous obligé de tous ceux qui veulent rester à la pointe de l'actualité ludique.

Pour la première de ces chroniques, voici un petit survol des possibilités du serveur, avec conseils en prime.

1 - ACTUALITÉS

La meilleure façon pour être au courant des dernières nouveautés de Descartes Éditeur. Chaque fiche nouveauté contenant sa date de sortie et son prix.

2 - LE CATALOGUE DESCARTES ÉDITEUR

Tous les jeux et extensions édités par DESCARTES ÉDITEUR, d'Ars Magica à Warhammer en passant par Dune ou Grands Stratèges.

Chaque fiche jeu contient sa description détaillée.

3 - LE CALENDRIER DES MANIFESTATIONS

Le lieu de la prochaine Coupe de France de Warhammer ? La date du prochain tournoi de Diplomatie ou de la prochaine grande manifestation ludique ? Toutes les dates importantes sont là.

IMPORTANT : Si vous organisez un tournoi ou une manifestation avec des jeux DESCARTES ÉDITEUR, vous pouvez vous-même annoncer votre "manif" sur le serveur.

4 - LA LISTE DES RELAIS BOUTIQUES

Où comment trouver le Relais Boutique le plus proche de chez vous (en France ou à l'étranger).

Lieux de rendez-vous des passionnés du jeu, vous y découvrirez toujours qualité de l'accueil et abondance de choix.

5 - VOS AVIS NOUS INTÉRESSENT

Vous voulez faire partager votre expérience de joueur, vous brûlez de donner votre sentiment sur le dernier scénario de l'Appel de Cthulhu, vous avez mis au point une variante géniale pour Civilisation, votre expérience de contrebandier peut profiter aux ennemis de Palpatine : voilà l'endroit idéal pour que tous les autres joueurs en profitent.

Et rien ne vous empêche de susciter un grand débat sur votre jeu préféré.

6 - DESCARTES RÉPOND A VOS QUESTIONS

Véritable "bouée de secours" pour tous les joueurs noyés dans un problème de règle, cette rubrique accueille toutes vos questions sur tous les jeux de la gamme DESCARTES ÉDITEUR, sans exception aucune.

Pour vous éclairer, les meilleurs spécialistes sont à l'écoute tous les jours, afin de répondre le plus rapidement possible à votre attente.

Mais c'est aussi la rubrique idéale pour savoir tout ce que DESCARTES ÉDITEUR vous prépare pour l'avenir : les prochaines traductions pour Shadowrun, ou les secrets des prochains jeux de plateau ? Il vous suffit de poser vos questions pour que nous nous lancions à la recherche des réponses : vol du planning chez l'imprimeur, détectives richement payés, séquestration du directeur de collection, tous les moyens seront bons pour que votre curiosité soit assouvie le plus vite possible.

7 - DEMANDE DE DOCUMENTATION

Toutes les modalités utiles pour commander le catalogue des Relais Boutiques, le catalogue Descartes Éditeur, le catalogue Jeux de Guerre Diffusion (figurines historiques 15 et 25 mm) et le catalogue des figurines Ral Partha.

8 - ACHETER PAR CORRESPONDANCE

Vous habitez à Oulan-Bator ou au fin fond de la France, votre voiture est en panne, votre Relais Boutique est fermé pour congés annuel, bref, c'est le drame !

Heureusement, nous avons pensé à vous, et grâce au Minitel, vous allez pouvoir recevoir rapidement chez vous les produits de la gamme DESCARTES. Et de plus, pour vous être agréable, nous y avons rajouté la possibilité de commander les produits TSR (AD & D) en français et une sélection des plus belles figurines Ral Partha ; avec, entre autres, les figurines officielles pour Shadowrun, Battletech ou les mondes d'AD & D.

Enfin, vous avez même la possibilité de payer par Carte Bleue

9 - LE QUIZZ

Le 3615 DESCARTES se devait de vous donner la possibilité de jouer, et nous le faisons par l'intermédiaire de plusieurs Quizz portant sur des jeux de la gamme DESCARTES.

Chaque mois, les joueurs ayant réalisé les trois premiers scores se partagent un trésor en bons d'achats.

Et pour rajouter un peu de "piquant" au jeu, quatre autres joueurs (par exemple les 15ème, 25ème, 45ème et 75ème scores) gagnent des bons d'achats ou des jeux choisis dans les dernières nouveautés.

Ceci permet à tous de jouer et de tenter sa chance, même si on ne possède pas une connaissance encyclopédique de la gamme Descartes.

Cette description détaillée du 3615 DESCARTES devrait vous faire gagner du temps lors de vos prochaines connexions, puisque vous irez désormais vers ce qui vous intéresse en priorité.

Dans le prochain numéro du *Supplément*, nous aborderons les questions les plus fréquemment posées et... vous dévoilerons une grande surprise.

A bientôt sur le 3615 DESCARTES !

AUGURES DESCARTIENS

Prévisions, prédictions et choses attendues...

MUTANT CHRONICLES

Les Chroniques du Chaos, dont **BLOOD BERETS** est un avant-goût version plateau. Ce fabuleux jeu de rôle techno-fantastique bénéficie de règles extrêmement efficaces, ainsi que de splendides illustrations... sans parler d'un univers lugubre et sophistiqué qui devrait séduire tous les amateurs d'action et de situations extrêmes. (Parution août)

THOAN

Les Faiseurs d'Univers, d'après la Saga des Hommes-Dieux de Philip José FARMER.

Si *Les Aventuriers de l'Arche Perdue* ont annoncé le retour de la grande aventure au cinéma, **THOAN** marquera le retour du jeu de rôle à l'Aventure avec un grand A ! **De création française** et entièrement inspiré par les sept volumes de la saga imaginée par Farmer (*Collection SF, Presses Pocket*), ce jeu vous propose d'évoluer dans un univers particulièrement riche, composé de plusieurs mondes reliés entre eux par des "portes". A l'instar de Wolff, Chryséis, Kickaha et Anania, les héros fermériens de cette étonnante épopée, vous vivrez d'enrichissantes aventures dans toutes sortes de mondes étranges où rien n'est impossible.

L'un des points forts de ce jeu : un système permettant de créer entièrement son propre univers de poche... son "cosmos privé", en quelque sorte ! (Parution début 95)

BATTLESPACE

Ayant pour cadre l'univers de Battletech, **BATTLESPACE** met en scène la guerre des Clans et offre la possibilité de mener de véritables campagnes de grande envergure, tout en intégrant des données nouvelles, aptes à mieux représenter tous les événements qui entrent en jeu avant les combats terrestres. Il permet ainsi de les assimiler dans le cadre de grandes stratégies à l'échelle multi-planétaire (Parution septembre 1994).

STAR WARS 2e ÉDITION — LE MANUEL DU MAÎTRE DE JEU

120 pages qui disent TOUT ce qu'un bon MJ doit savoir ! Tous les aspects du jeu sont passés en revue : création d'aventures, ambiance, organisation des campagnes, utilisation des règles, etc. A noter également, une aventure originale : *Les Contes du Blaster Fumant*. (Parution octobre 1994).

SUPERNOVA

Une grande campagne pour **STAR WARS**, 2e ÉDITION. Les PJ parviendront-ils à sauver les habitants d'un monde dont le soleil est sur le point de se changer en supernova ?... (Parution fin d'année)



VIENT DE PARAÎTRE

Pour l'Appel de Cthulhu

TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS

Cette campagne luxueuse située dans les années 20, nous entraîne à travers l'Europe, de Londres à Constantinople en passant par Paris, à bord du légendaire Orient-Express.

Composée de quatre grandes parties — *La traversée des Alpes, L'Italie et le Sud, Constantinople et ses suites et Des inconnus dans le train* — cette longue fresque captivante est agrémentée de nombreuses aides de jeu particulièrement soignées et originales : carte des voies ferrées européennes, parchemins, passeports, plans de wagons, superbe affiche en couleur, etc. Messieurs les Investigateurs, les Portes de l'Orient s'ouvrent à vous. Attention, ne manquez pas le train !

LES ASTRES SONT PROPICES

Ce recueil développe sept aventures indépendantes se déroulant en 1990, basées sur les peurs ancestrales de l'homme et la noirceur de son âme. Vous trouverez également des données astrologiques sur la montée de R'lyeh et de nombreuses aides de jeu.

MATÉRIEL DU GARDIEN DES ARCANES

Ce supplément contient le tout nouvel écran du Gardien des Arcanes, superbement illustré par CAZA. Une aventure originale ayant pour cadre Arkham, ainsi que diverses aides de jeu y sont incluses : un encart regroupant règles et tables utiles (sélection de monstres et animaux, règles sur les poursuites automobiles, fiche sur les armes et explosifs), des fiches d'investigateurs réduites, des petites fiches de personnages secondaires et un système de localisation des blessures destiné à accroître le réalisme des affrontements.

Pour Shadowrun, 2e édition

LE GUIDE DE SEATTLE

Pour tout savoir sur Seattle la Magnifique et sa banlieue : restaurants, boîtes de nuit, corps, forces de police, organisations criminelles, politique, économie... Indispensable pour mener une campagne de Shadowrun dans cette superbe cité où il fait bon vivre !

LE GRIMOIRE, 2e édition

Tous les arts de la magie dans Shadowrun y sont détaillés : création de sorts, formation de groupes magiques, initiations, enchantements, alchimie, esprits indépendants et alliés, quêtes astrales, métaplans, nouveaux sorts, nouveaux pouvoirs, esprits insectes... Cette édition du Grimoire révisé et complète le Grimoire original et, bien entendu, est compatible avec SR11.

LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE

Encore une aventure mouvementée pour les Shadowrunners qui, après avoir été engagés comme gardes du corps d'un individu plutôt agité le temps d'un rendez-vous d'affaires, se retrouvent en possession d'une étrange bouteille gravée de signes

runiques indéchiffrables qui semble intéresser un certain nombre de personnes... Tout peut arriver dans les rues de Seattle mais, un conseil, ne laissez tout de même pas une simple bouteille vous empoisonner la vie !

Pour Maléfices

LE VOILE DE KALI

La campagne mythique pour Maléfices est enfin parue ! Quand les services de renseignements français rivalisent avec leurs homologues allemands pour s'emparer du terrible secret du Voile de Kâli... ils ne comprennent pas encore que vouloir manipuler les forces obscures est bien plus dangereux qu'il n'y paraît, surtout quand on ne les maîtrise pas ! Cette aventure à dimension internationale est l'occasion rêvée de reprendre du service pour les membres du Club Pythagore.

Pour Ars Magica

ALLIANCES

Ce guide traitant de la création des Alliances est une aide précieuse et indispensable pour donner une orientation personnelle à vos sagas. Les règles proposées sont simples et permettent, par un système de choix d'attributs, de composer des organisations particulièrement fouillées. Quatre exemples d'Alliances sont également présentés : Lariandre, Bellaquin, Doissetep et Val-negra.

L'ALLIANCE BRISÉE DE CALEBAÏS

Il y a cinquante longues années, une puissance maléfique inconnue détruit la splendide forteresse des Mages de Calebaïs. Un document, donnant des indices sur la manière dont il convient de traverser le Voile aux Énigmes qui protège Calebaïs, est maintenant entre vos mains. Il vous offre une opportunité que nul Mage n'a jamais eue avant vous : celle d'explorer l'Alliance détruite, de résoudre ses mystères, de découvrir ses trésors.

Cet excellent supplément contient un chapitre décrivant un couvent médiéval, des règles relatives aux fantômes et aux élémentaux, le *Voile aux Énigmes*, un des sorts les plus étonnants et difficiles à affronter qui soit, ainsi que de nombreuses créatures détaillées...

A vous de découvrir pourquoi Calebaïs est-il tombé et si le danger rôde toujours entre ses murs...

"Une aventure fantastique... imaginative, difficile, mystérieuse, passionnante..." - Ken Rolston, *Dragon Magazine USA*

"Bien fait et bien conçu, avec en plus l'une des rares énigmes jouables que j'aie jamais vues". Stewart Wieck, *White Wolf*.

ZINEMANIA ! Le Grimoire, tome 8

Le Grimoire, c'est LE fanzine consacré exclusivement à **Warhammer, Le Jeu de Rôle Fantastique** : 56 pages trimestrielles, bourrées d'idées, de scénarios et de conseils. Au sommaire de ce tome 8, signalons tout particulièrement un grand dossier consacré à l'Archipel Nippon (géographie, justice, carrières, armes, etc.). La présentation est très agréable (quoique les caractères gothiques soient parfois un peu difficiles à lire), les articles sont variés et la passion des rédacteurs ne fait aucun doute.

Pour commander ce tome 8, adressez un chèque de 45 francs à :
Le Grimoire - 3, rue A. Le Nôtre - 49300 Cholet.

PIRATES !

par Philippe Rat et Philippe Morineau

Non, les pirates ne sont pas que des personnages pittoresques que les PJ peuvent à l'occasion rencontrer au détour d'un lointain système stellaire. Voici quelques précisions qui vous permettront de leur donner un peu de crédibilité dans vos campagnes de Star Wars seconde édition...

Mérimée disait à propos des pirates : "Je suis de ceux qui goûtent fort à ces bandits, non que j'aimerais à les rencontrer sur mon chemin, mais malgré moi, l'énergie de ces hommes en lutte contre la société tout entière m'arrache une admiration dont j'ai honte."

Il est certain que, de tous temps, le pirate a suscité une admiration malsaine pour les hommes, admiration mêlant à la fois envie d'un mode de vie libre et joyeux et crainte d'un monde sanguinaire et violent. Tout naturellement, un tel intérêt ne pouvait passer inaperçu dans l'imagination collective et donc dans un de ses modes d'expression les plus créatifs : la littérature de science fiction.

Mais, paradoxalement, un des plus grands événements de SF de ces dernières années — *La Guerre des Étoiles* en l'occurrence — passe sous silence ce anti-héros universel. Étrange oubli lorsque l'on pense que la genèse de la trilogie doit beaucoup à deux des chantres en ce domaine : Alex Raymond (*Flash Gordon*) et E.E. "Doc" Smith (*Saga des Fulgurs*), véritables "auteurs de chevet" du teenager George Lucas...

La parution de *Star Wars : Le Jeu de Rôle* a partiellement réintroduit le pirate en l'intégrant

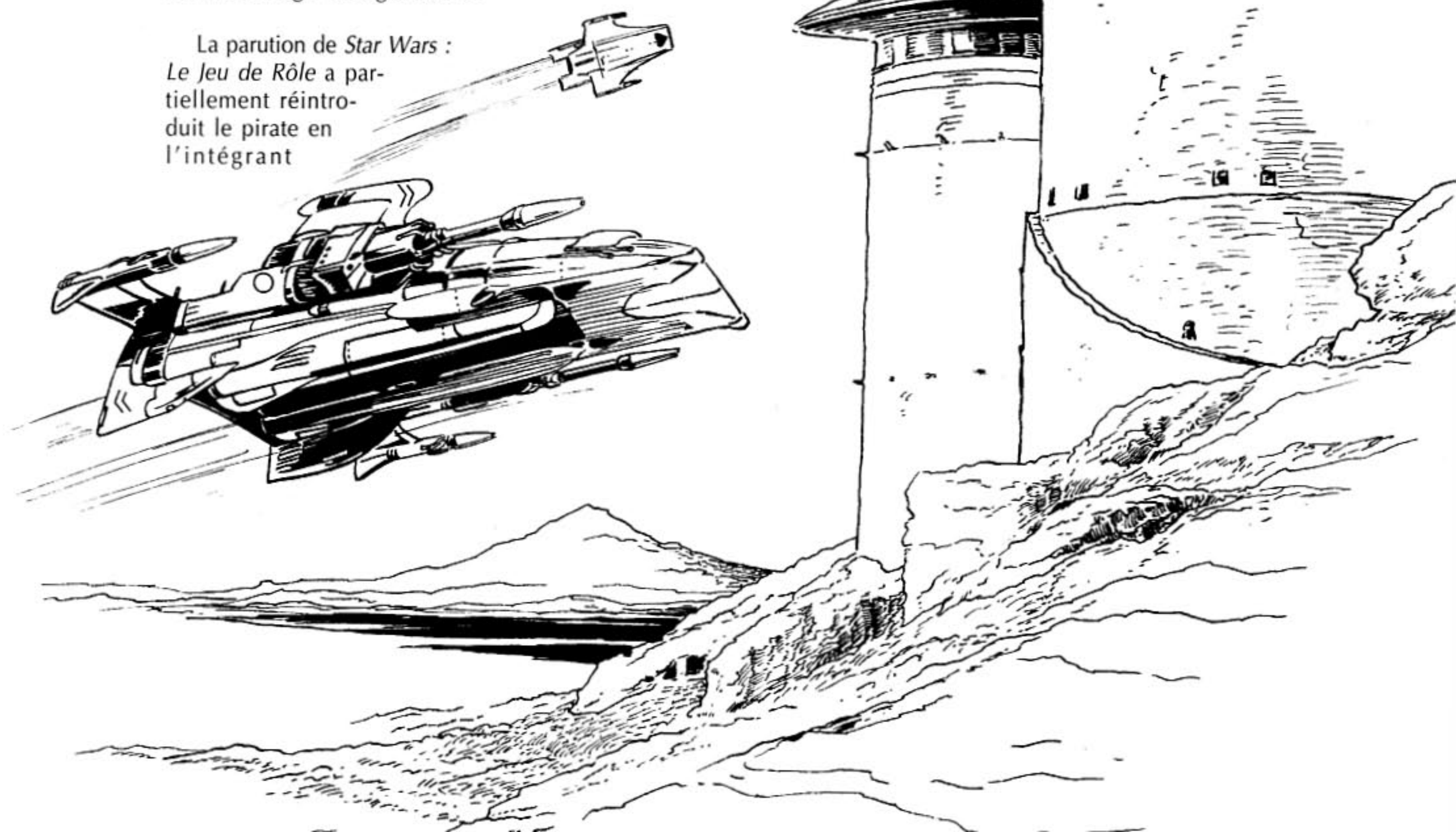
dans les archétypes proposés à la fin des règles et en mentionnant son existence au fil des pages des divers suppléments (les *Eyttirmin Batiiv* page 33 du *Guide* ou la présence d'organisations dans les compléments *New Republic*). Force reste néanmoins de constater que le sujet est à peine abordé et, pour tout dire, injustement négligé. Certes, les différentes revues spécialisées ont, à leur tour, tenté de combler cette lacune en proposant des organisations ou des bases secrètes, mais, dans l'ensemble, nous avons assez peu de renseignements concernant le background de ce type de personnages. Alors, histoire de réparer cette injustice, voici quelques informations sur la noble activité qu'est la Piraterie...

Pirates, vous avez dit pirates ?

Contrairement aux simples aventuriers, les pirates sont des êtres marginaux qui s'engagent dans une aventure s'opposant à

l'ordre établi par la Société, ignorant ainsi les hiérarchies et surtout les fonctions et les charges en vigueur. La piraterie, au-delà du simple appât du gain, est avant tout une forme de protestation. Vu sous cet angle, il est naturel au pirate starwarsien d'être sympathisant de la Rébellion, symbole d'un ordre nouveau luttant pour la Liberté et contre l'Oppression. Étant un révolté par excellence, il est tout aussi naturel de n'avoir non pas un, mais *plusieurs* types de pirates, chacun luttant à sa manière. Concrètement, cela revient à définir deux grands ensembles :

- D'une part, il y a ceux qui travaillent pour une organisation illégale, somme toute plus ou moins identique à celles que nous connaissons actuellement (MAFIA, Cartels, Syndicats...). Ce sont, en quelque sorte, des salariés plus ou moins autonomes que l'on utilise en cas de besoin et qui sont autrement mis en sommeil. Assez surveillés par leurs commanditaires, ces pirates se font relativement oublier lorsqu'ils sont inactifs et possèdent même, pour la





- **Les Pirates "sur commande"** : Ce type de piraterie est pratiquement institutionnalisé et tend même à se confondre avec la flibuste ou la contrebande. Il s'agit là de pirates agissant non pas pour leur propre compte mais pour celui d'une Corporation, d'un Maître de la pègre, d'un gouverneur peu scrupuleux, d'un syndicat — voire d'une planète — n'ayant pas le courage (ou les moyens) d'appartenir à la catégorie décrite précédemment. L'intérêt de ce type de pirates est de fournir aux Maîtres de Jeu une mini-campagne palpitante et riche en rebondissements, visant à découvrir le commanditaire. Le premier tome de la "Geste des Princes Démon" de J. Vance aborde ce type de piraterie par exemple.

- **Les Pirates par "idéal"** : Que ce soit pour assouvir une vengeance, par goût du risque, de l'aventure ou, tout simplement, pour mener à bien un rêve, ces pirates sont de loin les plus "psychologiques" de la série. De plus, leurs motivations étant fortes, les pirates par idéal iront généralement jusqu'au bout : la mort ou la conversion de leurs poursuivants est une condition sine qua non à leur survie. Mais le plus intéressant, ici, est l'extrême diversité de leurs représentants : à côté du butor "moi vois, moi tue", on y trouve des gens raffinés, capables de discourir philosophie et littérature. Généralement, ils ne se considèrent pas comme des pirates et la moindre allusion à cette activité les met invariablement dans une rage folle. Un des plus remarquables exemples de ce genre de pirates est décrit dans l'indispensable roman "Rawâlpurgis" de Piet Legay, n° 1914 de la collection "Space" du Fleuve Noir Anticipation.

- **Les Pirates "organisation du crime"** : Ils sont différents des "sociétés" ou des "sur commande" dans la mesure où la piraterie n'est pas ici une fin mais un moyen parmi tant d'autres pour arriver à un but précis. Pirater un vaisseau, une base ou tout autre chose fait partie d'un plan de plus grande envergure (déstabiliser une société...). Le meilleur exemple en est les Pirates de Boskone décrits dans la série des Fulgurs par le très kitch E.E. "Doc" Smith. Les "pirates de l'espace" ne savent même pas pourquoi, ni pour qui ils combattent. Ramassés de gredins, ils se battent, un point c'est tout. Un mélange de tous les genres en quelque sorte.

- **Les "rien à perdre"** : Évadés, condamnés à mort, sur le point de mourir... rien ne les arrête puisqu'ils n'ont plus rien qui les rattache à la vie.

Extrêmement violents, voire psychopathes, ces pirates n'espèrent rien des autres et le leur rendent bien... Cependant, une confrontation avec eux peut apporter à un scénario un intérêt dramatique certain lorsqu'ils se sacrifient pour les personnages et qu'ils meurent dans un élan de repentir spontané... Émotion garantie !

- **Les Pirates par appât du gain** : Rien à en dire, ce sont de simples criminels qui piratent comme d'autres attaquent une banque. Les "classiques"...

Mais, par-delà l'extraordinaire diversité de formes que prend la piraterie, il est étonnant de voir combien ces hommes, pourtant si différents, admettent un même mode de vie et, pour tout dire, un même mode de pensée en ce qui concerne leur vie quotidienne. En effet, celle-ci est régie par trois mots...

Liberté, égalité, fraternité

Il peut paraître abusif d'utiliser notre devise nationale pour cerner la société pirate. Par définition, en effet, et nous sommes obligés d'y revenir, le pirate est un hors-la-loi, un individu dangereux pour la société, un révolté qui n'admet pas les règles de ses congénères. Il est évident que ce n'est pas un enfant de chœur : il n'hésite pas à tuer, piller, ravager, violer parfois lorsqu'il en a l'occasion. Cette image a été stigmatisée par la nombreuse littérature et, surtout, par la pléthore de films de tous crins traitant du thème. Mer des Caraïbes ou profondeurs de l'Espace, l'histoire se répète et il est normal d'y retrouver la même sauvagerie, la même image traditionnelle du pirate borgne/œil cyber à la jambe de bois/artificielle sur vérins. Car, si les auteurs de SF ont utilisé les armements et les intrigues du futur, la tradition du pirate est belle et bien maintenue. Or, les vrais pirates, ceux du 17^{ème} siècle avaient des règles !!! Et ces règles restent en vigueur dans le futur et donc dans *Star Wars*. Sans exagérer, et sans faire d'apologie malsaine, il est indéniable que la société pirate est une véritable "démocratie".

Tout commence lors de la constitution de l'équipage... Deux cas de figures peuvent se présenter : soit le capitaine a une idée derrière la tête et cherche des hommes pour une action particulière, par exemple le sac de la base orbitale de Maracibo IV, on parle alors de "campagne" ; soit c'est un groupe d'individus qui s'associent pour le meilleur et pour le pire pendant un laps de temps plus ou moins long. Dans le premier cas, le capitaine agit comme un employeur vis-à-vis

plupart, un autre métier, tout à fait respectable celui-là (généralement dans une des entreprises légales des commanditaires...). De par la structure même de cette catégorie, le pirate se soumet à un certain nombre de règles. Sa lutte contre la société passe obligatoirement par des compromis...

- D'autre part, il y a les *autonomes*, dont la devise pourrait être "Liberté, Liberté Chérie". Constituant eux-mêmes leurs propres réseaux, ce sont les "incorruptibles" de la profession. Ils n'en font jamais qu'à leur tête et refusent le moindre engagement imposé. Force est cependant de constater qu'ils se font de plus en plus rares. Il est vrai que le BSI, les Organisations, la jalousie de certains ainsi qu'une certaine inconscience dans leur mode de vie ne permettent guère une vie sans compromissions.

Ces deux grands ensembles ne doivent cependant pas cacher l'incroyable diversité de l'entité "pirate". Plus que quiconque, le pirate agit selon son tempérament. Ceci induit naturellement un certain nombre de comportements causés par la nature même de l'acte de piraterie :

- **Les "Sociétés" Pirates** : De même qu'il existe des races spécialisées dans l'espionnage (les Shingouzs de la série BD "Valérien" ou les Bothans de *Star Wars*...), il y a des civilisations qui reposent sur la piraterie. Leurs motivations sont multiples. Soit leur planète d'origine est trop pauvre pour subvenir à leurs besoins et ses habitants s'approprient le nécessaire vital à l'image des naufrageurs, soit ils considèrent le commerce comme étant un domaine réservé dans lequel ils n'admettent pas de concurrence. Ce type de société a obtenu son heure de gloire en étant décrite dans la célèbre saga "Perry Rodhan", qui vient justement d'être rééditée dans la collection Fleuve Noir Anticipation. La simple description des "francs-passeurs" justifie à elle seule l'achat des quelques 110 volumes de la série...

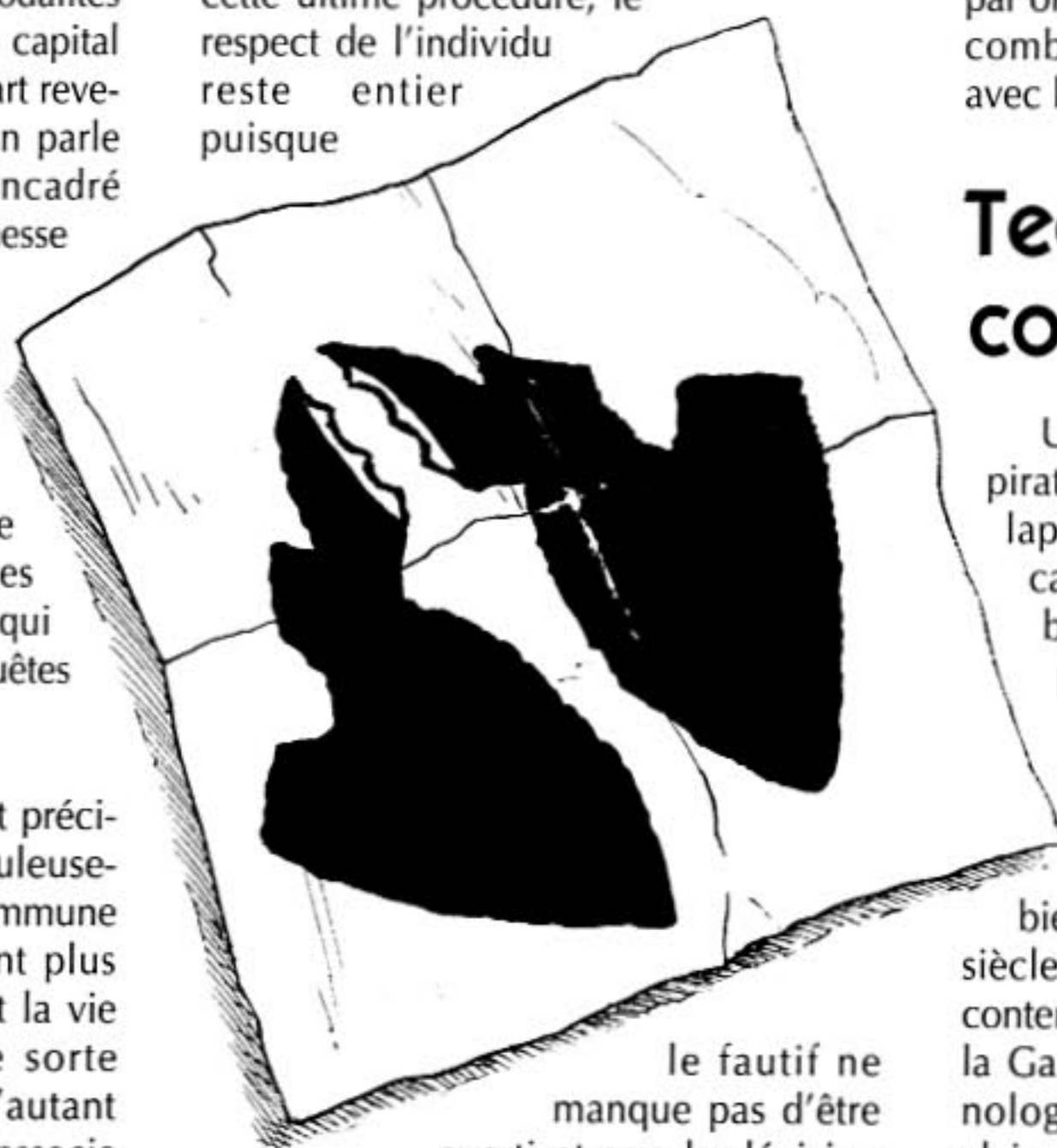
d'un demandeur d'emploi. Il fixe un salaire en échange d'un certain nombre de prestations. Une fois la campagne terminée, le marin débarque, chacun se sert la main et c'est fini.

Le second cas est, quant à lui, beaucoup plus intéressant dans la mesure où l'équipage décide "démocratiquement" qui fait quoi et quelles sont les modalités de l'association (partage du butin, capital permanent du médecin de bord, part revenant de droit aux estropiés...). On parle alors de "chasse-partie" (voir encadré page 10), à la fois contrat et promesse devant la Grande Puissance. En aucun cas, cet accord ne peut être remis en question, SAUF si au moins les deux tiers de l'équipage sont d'accord ou après décision des autorités de la compagnie (capitaine et représentants élus des différentes parties de l'équipage) qui étudient en session ouverte les requêtes des uns et des autres.

De même, les punitions y sont précisées et le rôle de chacun scrupuleusement défini. Des règles de vie commune en quelque sorte, chose d'autant plus étonnante que les pirates refusent la vie en société. Le pirate est une sorte "d'anarchiste sociable", idée d'autant plus renforcée par le fait qu'il s'associe le plus souvent en binôme afin de s'entraider en cas de blessure ou de maladie. Le binôme signe alors une sorte de contrat sous-seing privé, donnant les obligations de l'un et de l'autre. L'association va même plus loin dans la mesure où un "testament" est passé, permettant, en cas de malheur, au survivant de disposer librement des biens de son infortuné compagnon et d'accomplir ses dernières volontés. En effet, celles-ci sont sacrées et nul n'ose les transgresser sous peine de s'attirer le mauvais œil (car le pirate, plus que tout autre bourlingueur de l'Espace, est à ce point superstitieux que cela confine parfois au cas pathologique...).

Un cas particulier existe cependant en dehors des décisions prises par le Conseil. Je veux parler de la fameuse "Marque Noire", bien connue des aficionados du film "Île au Trésor". Cette "tradition romanesque" est toujours en vigueur dans les profondeurs de l'Espace. Il s'agit en fait d'un marin ayant commis une faute tellement grave que l'ensemble de l'équipage le condamne unanimement à mort. Ce dernier n'étant généralement pas à bord lorsque cela se produit, on s'arrange alors pour lui remettre en main propre un document frappé d'une marque noire. Dès lors qu'il l'a reçu, le fautif devient un paria dans toute la profession, les nouvelles allant extrêmement vite dans ce milieu. Tout pirate qui se respecte se fera un

devoir de blaster une "marque noire", et ce, où qu'il soit et quoiqu'il fasse. Véritable vendetta, le pirate trouvera forcément un jour où l'autre un ancien compagnon sur sa route pour lui rappeler son infortune. Inutile de vous dire qu'un pirate dans cette situation est très, mais alors très mal dans sa peau... Notons, cependant, que même dans cette ultime procédure, le respect de l'individu reste entier puisque



le fautif ne manque pas d'être averti et que la décision est prise à l'unanimité...

La "chasse partie" discutée est alors acceptée et contresignée par chaque membre de l'équipage. Cette procédure arrange aussi bien les pirates que les autorités de l'Empire (et donc par extension le MJ sadique...) puisqu'un tel document prouve à coup sûr l'appartenance du signataire à l'association. Exit donc les protestations du style "Moi ? mais je ne suis pas un pirate ! Je suis un naufragé/otage/esclave/passager clandestin (rayer les mentions inutiles...) retenu illégalement à bord" invoquées par 99 % des joueurs jouant avec le feu...

Bien entendu, la vie est d'autant plus rude à bord que les escales sont peu nombreuses. Plus que tout autre, le pirate est conscient qu'une faute mérite un châtiment et qu'une stricte discipline doit être maintenue à bord. Alors, il se soumet, certes de mauvaise grâce, mais il se soumet tout de même au règlement draconien du bord. Chaque "responsable" est en droit de faire justice lorsqu'une faute a été commise. Sauf, et c'est là un moment très fun de role-playing, lorsque le fautif peut s'enfuir jusqu'à la proue ou la poupe du vaisseau. Ne pouvant plus esquiver, il est pardonné, le responsable ne pouvant qu'être déshonoré de punir ainsi un "chien acculé" (notons tout de même le terme de "chien", le responsable gardant assurément un "chien de sa chienne" au

fautif qui a tout intérêt à se faire minuscule dans les prochains jours...). Pour les fautes plus importantes, le Conseil se réunit et décide de la punition qui est appliquée sur-le-champ. Autre tradition, une punition en cours est suspendue et une punition allant être appliquée est supprimée lorsqu'une proie apparaît. Le coupable se doit d'être (et l'est souvent par ordre...) à l'endroit le plus exposé du combat... C'est qu'on ne badine pas avec l'honneur chez les pirates...

Techniques de combat

Une fois parti, le but principal du pirate est de trouver des proies. Cette lalalissade n'est pas faite pour rien car l'espace est vaste et les vaisseaux bien rares. D'autant qu'ils sont le plus souvent en hyperspace... Il convient donc d'avoir une stratégie et une tactique bien définies si l'on veut arriver à quelque chose. Et là, les choses sont bien mieux organisées qu'au 17ème siècle. En effet, les pirates de SF ne se contentent pas de parcourir en tous sens la Galaxie. Ils utilisent à plein les technologies mises à leur disposition. En clair, cela veut dire qu'un capitaine pirate n'est jamais là par hasard (désolé pour les MJ mais le pirate mérite tout de même mieux que la dénomination de "rencontre aléatoire lors d'un voyage spatial", sauf si vous faites un remake d'Astérix mais bon...). Bien au contraire, il sait dans 95 % des cas qui est en face de lui, ce qu'il transporte et quels sont ses moyens de défense.

Ceci est tout bonnement dû au fait que le pirate a forcément une très faible force de frappe. Pour pallier cela, l'association pirate a mis au point un véritable réseau d'espionnage, de chantage, d'écoulement de marchandises en amont et en aval de l'attaque.

En amont, la prise de renseignements est essentielle. De véritables réseaux d'espionnage sont constitués afin de savoir qui est qui, par où passera le vaisseau, ce qu'il transporte, comment il compte se protéger... Cette technique facilite largement les choses et comme on trouve toujours quelqu'un pour vous vendre de telles informations, autant en profiter non ? Une fois ces renseignements obtenus, des contacts sont pris afin d'établir avec le commanditaire les modalités de l'action : ce qu'il faut prendre, comment, où l'apporter et ce que cela va rapporter... Reste la technique à employer pour arriver à l'abordage :

- La technique du naufragé, en dépit des multiples variantes qui ont été utilisées

(fausse attaque...), est quasiment abandonnée. Car, malgré les risques de sanctions pénales prévues par l'Empire, les navires marchands se déroutent rarement pour aider les naufragés de l'Espace. Pas fous les bougres...

- Une autre méthode employée est celle de l'infiltré. Prenez un ou plusieurs pirates, faites-les engager à bord de votre future victime. Laissez-les droguer l'équipage, saboter les communications et les propulseurs, prenez rendez-vous, servez-vous et partez. Simple et de bon goût... Cette tactique est souvent utilisée par les petits groupes ne disposant pas de plusieurs vaisseaux ou lors d'abordages délicats pendant lesquels il ne faut, en aucun cas, attirer l'attention.

- Mais la technique la plus universellement utilisée des pirates est celle du "je prends et j'emporte". Extrêmement sophistiquée, cette méthode nécessite l'utilisation de deux vaisseaux et donc la division de l'équipage en deux :

- Le vaisseau qui "prend" est en fait le fer de lance de l'attaque, celui par qui viendra le danger. C'est traditionnellement un petit vaisseau très bien armé, rapide et capable d'agir aussi bien dans l'espace profond que dans une atmosphère quelconque. Transportant à bord la force de frappe du groupe, il n'y a que très peu de place pour les marchandises. Des armes, des troupes, un point c'est tout. Un petit coin "premiers secours" peut y être aménagé... Des sas d'abordage sont prévus et les pirates, après une "canonnade" en règle visant à détruire les boucliers défensifs et, si possible, les moyens extérieurs de défense ainsi que les propulseurs, accostent le vaisseau en tenue de combat spatial tandis qu'un binôme se déplace le long de la coque pour neutraliser les moyens radio. Inutile de dire que ces deux personnes ou "binôme espace" sont extrêmement qualifiées et que leur travail est on ne peut plus périlleux. Pendant ce temps, des trous sont pratiqués dans la coque à plusieurs endroits par des

spécialistes alors que la force d'abordage se prépare, en binôme et en groupe (deux à trois binômes). Chaque binôme est muni d'au moins une grenade thermique et le groupe possède au moins une arme lourde. Le but de la manœuvre consiste à investir le plus rapidement possible, en de multiples points, le vaisseau attaqué afin de disperser les défenseurs à bord. Une fois à bord, c'est la course aux objectifs principaux, sans penser à d'autres choses (ce qui laisse deviner le sort des proches de la résistance...) : passerelle, salle de communication, salle des générateurs et local à munitions. Ces objectifs étant tenus et les indésirables évacués, le vaisseau qui "transporte" peut intervenir.

- Celui-ci est, quant à lui, beaucoup plus gros. C'est le plus souvent un vaisseau de transport modifié. Véritable lieu de vie de l'équipage, il possède des quartiers pour les hommes, des moyens de défense extrêmement puissants (canons et boucliers mais aussi des lance-torpilles dont est dépourvu le vaisseau d'attaque), une vaste cale à marchandises, un bloc opératoire complet à faire pâlir un chirurgien militaire mais surtout une station de communication remarquablement performante capable de brouiller les SOS que la victime ne manquera pas d'envoyer. Le fin du fin, pour les pirates fortunés étant de posséder un appareillage de contre-hyperspace calqué sur ceux de l'Empire. Mais rassurez-vous, c'est chose bien rare...

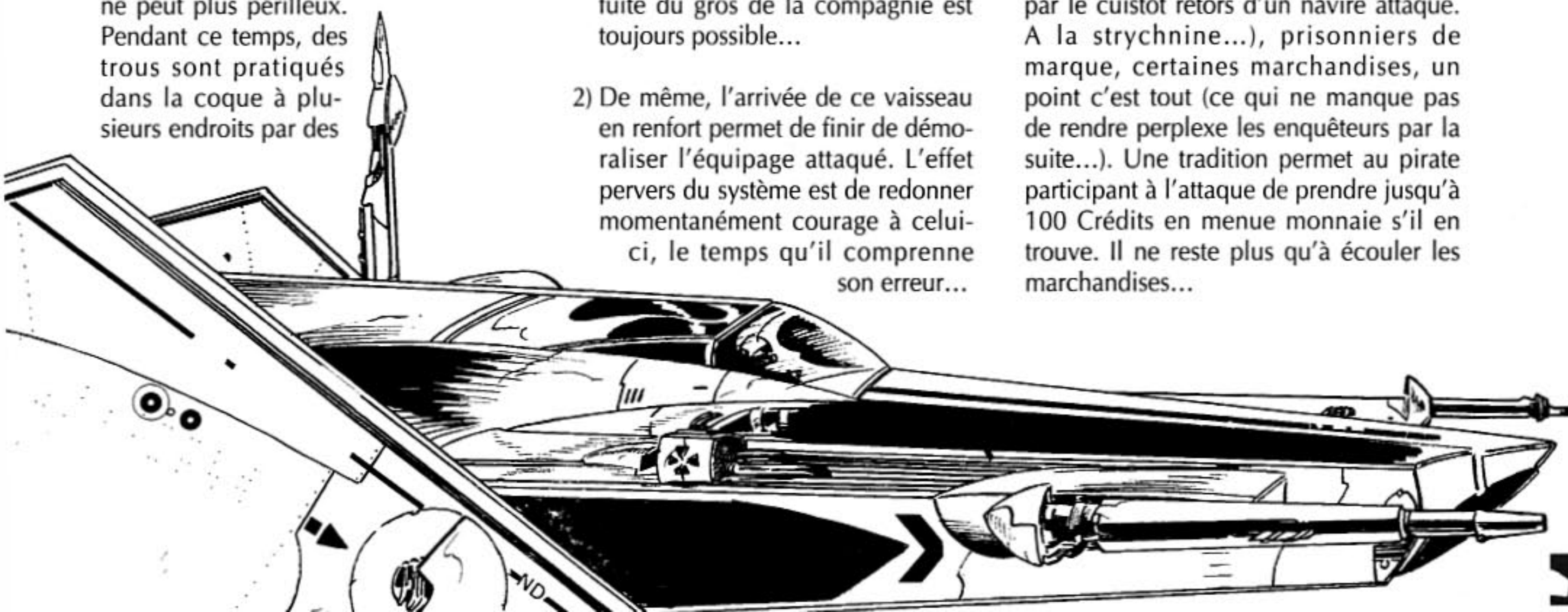
Cette technique de l'abordage en deux temps est intéressante à plus d'un titre :

- 1) Cela permet de diminuer les risques. En cas d'impondérable (un piège, une résistance imprévue, l'arrivée inopinée d'un autre vaisseau...), seul le petit vaisseau risque véritablement sa peau. Une fuite du gros de la compagnie est toujours possible...
- 2) De même, l'arrivée de ce vaisseau en renfort permet de finir de démoraliser l'équipage attaqué. L'effet pervers du système est de redonner momentanément courage à celui-ci, le temps qu'il comprenne son erreur...

- 3) Le transporteur ne subit presque jamais d'attaque. En conséquence, il a toujours la faculté de se poser sur un astroport sans qu'on ne l'interroge trop. Comme la plupart du temps, la petite escouade d'attaque suffit à neutraliser l'équipage qui est conduit illico presto au sas extérieur le plus proche (eh oui, Liberté, Égalité, Fraternité mais uniquement entre gens du même bord...), le transporteur est rarement décrit par les (trop ?) rares survivants...

En ce qui concerne une action visant une base spatiale, un astroport ou toute autre cible que nous qualifierons de "planétaire" par rapport aux vaisseaux spatiaux, la tactique est différente. Dans ce cas bien précis, la fraternité entre pirates intervient plus que jamais. Partant du principe bien connu de tous que "l'Union fait la Force", les pirates montent leur coup à plusieurs, chacun ayant une tâche bien spécifique. Pour observer les méthodes employées, je ne saurais trop vous conseiller de lire "Rawâlpurgis" (op. cité). Un astroport y est en effet attaqué... Une bien belle attaque comme nous aimerions en voir plus souvent (air connu...). L'affaire est dirigée par un Conseil des Capitaines (groupement de l'ensemble des capitaines) qui élit un *Super-Capitaine* chargé de mener à bien l'opération. Minutieusement monté, ce type d'opérations ressemble à s'y méprendre à une opération commando dans la plus pure tradition du thème. Les "Douze Salopards" ne sont pas loin...

Une fois à bord ou à pied d'œuvre dans la base, les pirates ne prennent que ce qu'ils sont venus chercher et **UNIQUEMENT** cela. Combien, en effet, de braves pirates se sont faits "coincer" alors qu'ils cherchaient à écouler de la marchandise disposée là uniquement pour les appâter. Ainsi, on ne prend que ce que le capitaine ordonne de prendre : vivres (et encore, certains sont paranos depuis que le célèbre Barbe Blanche a été empoisonné par une pêche trafiquée par le cuistot retors d'un navire attaqué. A la strychnine...), prisonniers de marque, certaines marchandises, un point c'est tout (ce qui ne manque pas de rendre perplexe les enquêteurs par la suite...). Une tradition permet au pirate participant à l'attaque de prendre jusqu'à 100 Crédits en menue monnaie s'il en trouve. Il ne reste plus qu'à écouler les marchandises...



L'écoulement des marchandises

Problème crucial que celui-ci. D'autant que les pirates sont utilisés de diverses manières et que les façons d'écouler les marchandises sont multiples. Voici quelques méthodes utilisées, libre à vous d'en concevoir de nouvelles, l'esprit des MJ étant généralement sans limite... (rendons à César ce qui est à César, faisons fi des intégristes anti-JdR, fin de l'aparté...) :

- **L'escroquerie à l'assurance** : Imaginons une compagnie ayant impérativement besoin d'argent et ne possédant pas assez de marchandises pour honorer ses commandes. Elle possède un contrat avec une société visant à la vente de marchandises. Il lui suffit d'affréter un navire qui disparaîtra sous le coup d'une attaque pirate. L'assurance rembourse le vaisseau et la cargaison. Pendant ce temps, un second vaisseau récupère la marchandise lors d'un rendez-vous avec le pirate et la livre à bon port. Résultat : la marchandise a été livrée, l'assurance a remboursé.

Plus-value évidente malgré la paie des pirates... quant aux malheureuses victimes du raid, profits et pertes...

- **Rien + pirate = bénéfiques** : On passe un contrat pour une marchandise que l'on fait semblant de produire. On attaque un vaisseau, et on livre. Pièces comptables à tous les niveaux, bénéfices garantis...
- **La guerre des sociétés** : Deux sociétés commerciales sont en concurrence sur un contrat. La première a livré la marchandise et gagne. On attaque la compagnie adverse via un pirate, on la dépouille de sa marchandise, re-transbordement secret et livraison. Résultat : l'adversaire perd un marché, sa crédibilité, on obtient un contrat et, en plus, on ne produit même pas la marchandise...
- **L'arnaque** : Pas de livraison cette fois-ci. On se contente de reprendre ce que l'on vient de vendre à un vaisseau. Technique extrêmement juteuse lorsque l'on est en situation de monopole, la victime revenant invariablement vous acheter ce que vous venez de lui prendre...
- **La fuite des capitaux** : Un dirigeant de société désire "mettre un peu d'argent de côté". Il affrète un vaisseau qui est bien évidemment attaqué. Perte pour la société mais pas pour le dirigeant qui partage à 50/50 avec le pirate...
- **Le Triangle d'Or** : Cette fois, le pirate agit seul. Il attaque un vaisseau et récupère la marchandise qu'il livre ailleurs (dans un autre secteur) en échange d'une autre marchandise qu'il revendra tout à fait légalement cette fois-ci sur le marché.

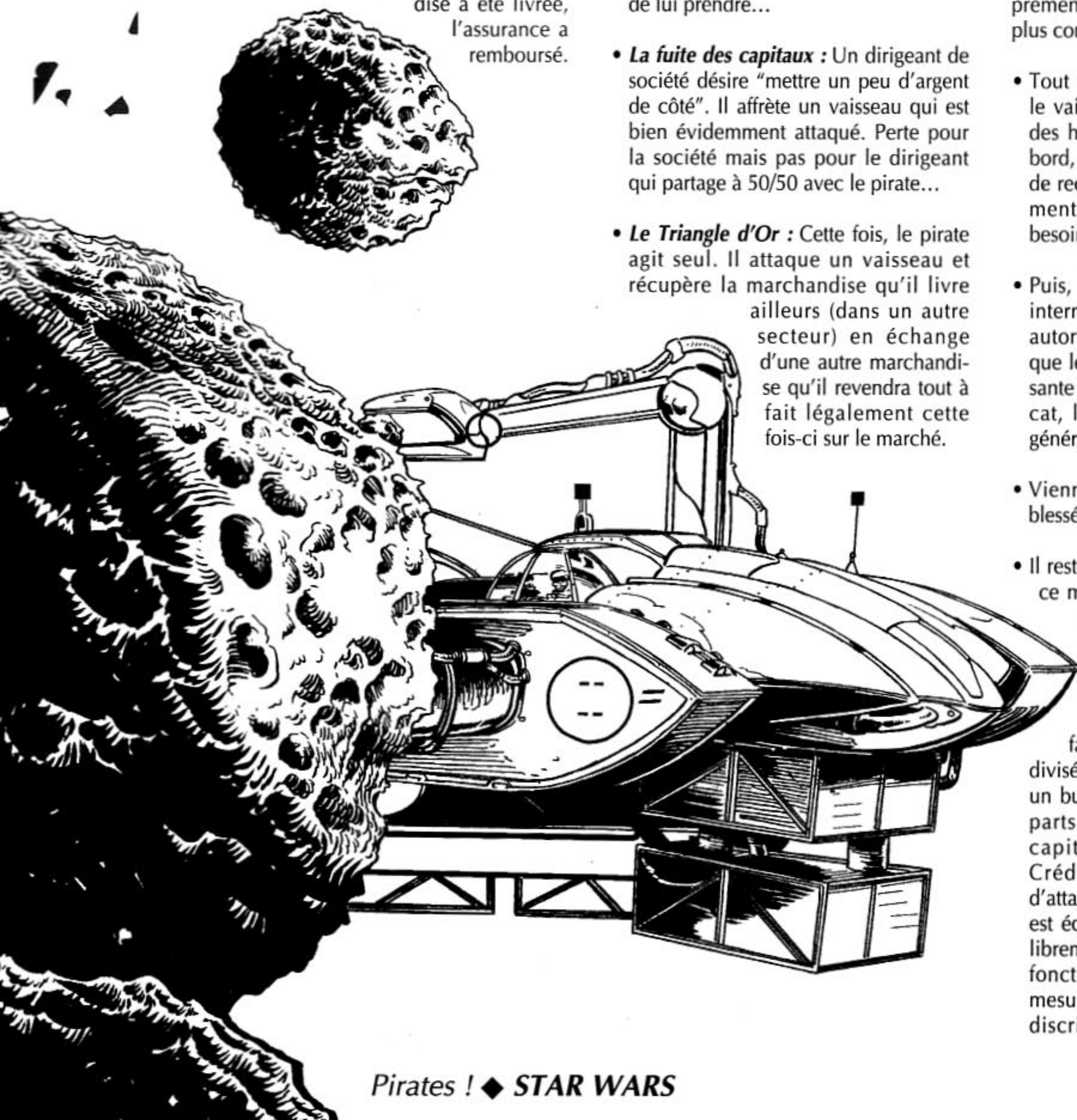
- **La vente directe** : Plus risquée. Le pirate va directement fournir la marchandise aux receleurs qui, généralement, ne l'achètent qu'au quart de sa valeur initiale. Les receleurs se trouvent principalement dans les coins reculés des franges...

- **La commande** : Une société, un individu veut quelque chose. On le prend, on le livre, on touche la paie, un point c'est tout... Le commanditaire fait tout pour rester anonyme, le pirate aussi ; alors peu de risques...

La livraison étant faite, il ne reste plus qu'à partager le butin. A cet effet, chaque membre d'équipage donne au comptable ses prises et ce, devant l'ensemble de l'équipage. Nul ne cherche à savoir ici ce que chacun a rapporté mais plutôt ce qu'il a caché. L'escamotage d'une partie du butin est, en effet, sévèrement réprimé, tradition fidèle aux lois communautaires des pirates. En outre, un "menu-butin" est admis de l'ordre de 100 Crédits par personne, à la condition que le pirate le déclare comme tel. Une estimation du butin est alors effectuée.

Vient ensuite la phase du partage proprement dit. Cette phase est beaucoup plus complexe qu'elle n'en a l'air :

- Tout d'abord, il convient d'entretenir le vaisseau et d'assurer la subsistance des hommes. On évalue les dégâts à bord, les vivres nécessaires, les pièces de rechange et les éventuels aménagements prévus, bref les sacro-saints besoins d'intendance...
- Puis, il faut payer les indicateurs, les intermédiaires et les pots-de-vin aux autorités qui ferment les yeux, ainsi que les commanditaires. Et on ne plaisante pas avec un cartel ou un syndicat, les chasseurs de primes faisant généralement très bien leur boulot...
- Viennent, après, les primes pour les blessés et les morts (cf la Chasse-Partie).
- Il reste enfin l'équipage. Le butin est, à ce moment-là, réduit d'environ 50 % et l'on parle alors de "butin net". Chaque membre d'équipage a droit à un certain nombre de parts en fonction de son rôle à bord (Cf ENCART 2). On fait le total des parts et le butin est divisé par ce total (par exemple, pour un butin de 100 000 Crédits et 108.5 parts : $100\,000/108.5 = 921.5$. Le capitaine obtiendra donc 11 058 Crédits et un membre du groupe d'attaque 1 843 Crédits...). Ce partage est équitable dans la mesure où il est librement accepté par tous et que les fonctions sont évaluées à leur juste mesure. Afin de ne pas trop faire de discrimination, le groupe d'attaque



change en permanence. Il ne reste plus au pirate qu'à dépenser son argent tranquillement.

Home, sweet home !

Où va le pirate lorsqu'il n'est pas en opération ? En fait, on peut distinguer quatre principaux lieux de planques :

- **Au grand jour en reprenant un travail régulier** : Ce travail impose généralement de longs voyages de l'autre côté de la Galaxie, ceci afin de justifier l'absence du pirate aux yeux des voisins et de la Police. Représentant est un métier naturellement prisé des pirates, allez savoir pourquoi...
- **Les bases minières** : Les astéroïdes représentent une formidable richesse minérale. De nombreux prospecteurs errent dans l'espace à la recherche d'astéroïdes qu'ils forent afin d'en extraire du minerai. Identiques aux chercheurs d'or du Far West, ils restent de longs mois dans l'espace et reviennent sur les bases minières faire la fête grâce à l'argent récolté. La base minière est un refuge idéal pour le pirate : nul ne s'étonne de son absence et on imagine qu'il a prospecté dur pour avoir autant d'argent. Du moment qu'il le dépense sans trop d'histoires...
- **La base secrète** : Ah ! la fameuse base secrète type astéroïde ou base spatiale abandonnée ! Voir les revues spécialisées dans les jeux de rôle..
- **L'île de la Tortue** : Petite planète entièrement contrôlée par un gouvernement pirate. Le meilleur exemple de ce type de planques est le gigantesque scénario "La Bataille de Tannahauser" d'Olivier Némot, paru il y a de cela quelques années (décembre 1989) dans feu Dragon Radieux "Hors Série N° 3, spécial scénarii". Si vous le trouvez, dégustez-le sans modération, c'est, à notre sens, le meilleur scénario Star Wars jamais paru en France...

Il n'y a rien de plus à dire si ce n'est que le pirate a horreur de la publicité...

Un p'tit équipage vite fait

Un article sur les pirates sans un équipage type n'en serait pas un. Cependant, au lieu de vous décrire une fois de plus un équipage, nous préférons vous donner juste les caractéristiques et les compétences de chacun. A vous d'en faire ce que vous voulez.

Caractéristiques :

Capitaine :
DEX : 4D SAV : 1D
MEC : 2D VIG : 6D
PER : 4D TEC : 1D

Chef Abordage :
DEX : 3D SAV : 1D
MEC : 3D VIG : 4D
PER : 4D TEC : 3D

Canonnière :
DEX : 3D SAV : 1D
MEC : 3D VIG : 4D
PER : 4D TEC : 3D

Pilote :
DEX : 3D +1 SAV : 2D +2
MEC : 4D VIG : 3D +2
PER : 2D TEC : 2D +1

Mécano :
DEX : 2D SAV : 3D
MEC : 3D VIG : 5D
PER : 1D TEC : 4D

Médecin :
DEX : 3D SAV : 3D +1
MEC : 1D VIG : 4D
PER : 2D +2 TEC : 4D

Comptable/Indic :
DEX : 2D SAV : 4D
MEC : 2D +1 VIG : 2D +2
PER : 4D TEC : 3D

Pirate Moyen :
DEX : 3D SAV : 1D
MEC : 2D VIG : 3D
PER : 2D TEC : 1D

Compétences :

Capitaine :
Commandement, Stratégie Spatiale, Tactique Spatiale, Pilotage Vaisseau de Guerre, Transports Spatiaux, Arme Blanche, Illégalité, Escroquerie, Sys. Planétaires, Cultures E.T., Astrogation, Systèmes Radio.

Chef Abordage :
Commandement, Tactique/Stratégie Commando, plusieurs armes maîtrisées, Combat à Mains Nues, Survie, Dissimulation/Discretion, Explosifs, Esquive.

Canonnière :
Commandement, Canons de Vaisseau, Réparation Canons de Vaisseau, Prog./Rép. Ordinateurs, Recherche.

Pilote :
Pilotage Vaisseau de Guerre, Transports Spatiaux, Réparation Vaisseau, Écrans de Vaisseau, Canons de Vaisseau, Tactique Combat Spatial, Prog./Rép. Ordinateur.

Mécano :

Diverses compétences en Technique, Technologie et Langages.

Médecin :

Médecine (1ers Soins, Chirurgie), Biologie, Botanique, Exobiologie, Exobotanique, Prog./Rép. Ordinateur, Prog./Rép. Droïd, Chimie, Cybernétique, Génétique, Cultures, Transmissions (c'est le plus souvent le médecin qui s'occupe du brouillage radio durant les attaques puisqu'il n'a rien d'autre à faire...).

Comptable/Indic :

Bureaucratie, Comptabilité, Cultures, Escroquerie, Langages, Races E.T., Jeu, Illégalité, Étiquettes, Psychologie, Économie.

Pirate moyen :

Une ou plusieurs armes, Dissimulation/Discretion, Esquive, Survie, Jeu, Boire, Dépenser la Solde, Combat à Mains Nues.

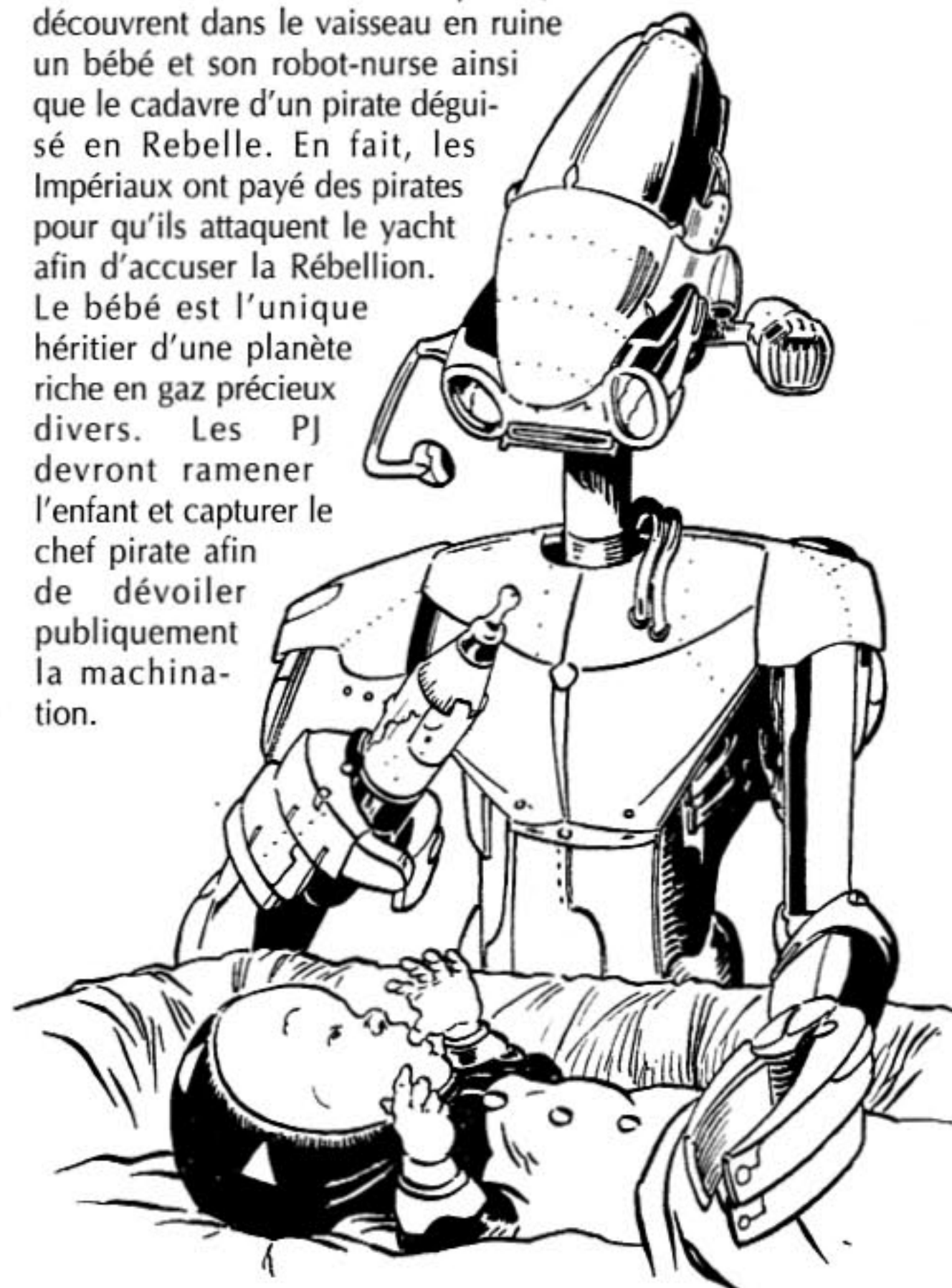
Binôme espace :

Idem pirate moyen, plus Survie en Apesanteur, Démolition.

Scénarios flashes

Sombre complot

Les PJ reçoivent un SOS provenant d'un vaisseau de plaisance attaqué par des Rebelles ! Arrivés sur place, ils découvrent dans le vaisseau en ruine un bébé et son robot-nurse ainsi que le cadavre d'un pirate déguisé en Rebelle. En fait, les Impériaux ont payé des pirates pour qu'ils attaquent le yacht afin d'accuser la Rébellion. Le bébé est l'unique héritier d'une planète riche en gaz précieux divers. Les PJ devront ramener l'enfant et capturer le chef pirate afin de dévoiler publiquement la machination.



L'escroquerie

Un marchand amoureux a donné à sa maîtresse les bijoux que la Rébellion lui avait confiés en garantie d'un prêt. Lorsque cette dernière rembourse le prêt, il monte une arnaque et engage des pirates afin qu'ils simulent le pillage du dépôt dans lequel doivent se trouver les bijoux en échange de 50 % de la prime d'assurance. Les PJ devront mettre à jour l'arnaque sans alerter qui que ce soit et retrouver les bijoux, ce qui ne sera pas au goût de ladite maîtresse, épouse du Moff local par ailleurs...

Love-story

La fille d'un Moff tombe amoureuse du jeune et beau pirate (et réciproquement) qui attaque le vaisseau de son père. Hélas, un amiral est, lui aussi, amoureux de la belle. Rongé par la jalousie, il l'enlève, persuadant le Moff de la culpabilité du pirate. Celui-ci met sa tête à prix et demande l'aide de l'Amiral. Les PJ, amis du jeune homme, doivent retrouver la belle, confondre l'Amiral et, plus dur, convaincre le Moff de l'Amour véritable unissant les deux jeunes gens (snif, c'est beau...).

Le vaisseau fantôme

Depuis quelques temps, un "vrai" vaisseau fantôme sème la terreur dans un secteur. Chargés d'enquête, les PJ découvrent qu'il s'agit d'un hologramme destiné à effrayer les superstitieux. Cette zone interdite sert ainsi de refuge à une terrible bande de pirates qui ravagent les routes commerciales depuis des mois...

Le trésor de Marlock le noir

Marlock le noir, célèbre pirate est mort en laissant une fortune colossale. Il a laissé plusieurs indices pour la retrouver. De nombreux pirates partent à sa recherche, de même que l'Empire (infiltration) et les PJ pour le compte de la Rébellion qui manque chroniquement de fonds. En fait, Marlock est bien vivant mais a décidé de se choisir un héritier courageux et téméraire. Le trésor comporte notamment une carte indiquant l'emplacement de la célèbre flotte KATANA mais ceci est une autre histoire...

En espérant que ces quelques lignes vous ont donné envie d'intégrer de "vrais pirates bien consistants" dans votre campagne, terminons cet article par une citation issue de la tradition populaire des habitants de SOL III démontrant toute la puissance évocatrice des pirates :

Une chasse-partie classique

Art. 1 (uniquement pour les indépendants) : Lorsque le vaisseau est en copropriété avec l'ensemble de l'équipage, SEUL le premier vaisseau capturé revient de droit au Capitaine en plus de sa part normale de butin. Il peut en disposer à sa guise, le garder ou le vendre sans partager. Si le vaisseau appartient en propre au Capitaine, il est spécifié que le premier vaisseau pris lui appartiendra avec une part supplémentaire et obligation de détruire le plus mauvais des deux. Si le vaisseau, en copropriété ou non, est détruit, l'équipage a l'obligation de rester avec le Capitaine jusqu'à l'obtention d'un autre vaisseau...

Art. 2 : Le médecin de bord a toujours l'équivalent de 200 Crédits pour son infirmerie et a le droit à sa part normale de butin, qu'il prenne part au combat ou non (ceci est bien sûr facilement explicable : difficile d'aller dans un hôpital après un abordage...).

Art. 3 : Les parts de butin sont fixes sauf si un membre de l'équipage a commis une action d'éclat (part supplémentaire) ou s'il s'est mal comporté (perte de part), et ce, au jugement de l'ensemble de l'équipage à la majorité simple.

Art. 4 : Le premier qui capture ou tue le capitaine adverse reçoit 100 Crédits.

Art. 5 : Perte d'un œil : 100 Crédits ou l'avance pour un cyberœil.

Art. 6 : Perte des deux yeux : 600 Crédits ou l'avance pour un système cyberoptique.

Art. 7 : Perte d'un bras ou d'une main : 200 Crédits ou l'avance pour un bras cyber.

Art. 8 : Perte des deux bras : 600 Crédits ou l'avance pour un système cyberbras.

Art. 9 : Perte d'une jambe ou d'un pied : 200 Crédits ou l'avance pour une cyberjambe.

Art. 10 : Perte des deux jambes : 600 Crédits ou l'avance pour un système de cyberlocomotion.

Art. 11 : Blessures autres : de 100 à 600 Crédits selon la gravité et la nécessité vitale de l'organe ou l'avance pour le remplacement.

Notons que le pirate préfère souvent l'argent, dans la mesure où le remplacement du membre est tout de même à sa charge puisqu'il doit rembourser (sans intérêt tout de même...) l'argent prêté.

Art. 12 : Constitution d'une caisse de solidarité de 100 X (nombre de membre d'équipage) Crédits, confiée au trésorier en cas de coup dur et d'une "prime décès" de 100 Crédits pour la veuve ou les enfants du défunt.

Art. 13 et suivants : Dispositions propres à l'association considérée.

*"Vagabonds, adoptant l'Espace pour Patrie,
Courant de secteur en secteur à des dangers nouveaux,
Et sans cesse étalant de conquête en conquête,
Les prodiges sans fin d'une vie inquiète,
Quelques hommes unis par des serments sacrés,*

*Bravent avec orgueil les peuples conjurés,
Règnent insolemment sur les terres et dans l'Espace,
Et leur drapeau lugubre est la terreur des races."*

May the Jolly Rodger Be With You !

Les parts de butin

- Capitaine : 12 parts.
- Pilote : 6 parts.
- Radio : 4 parts.
- Binôme espace : 3 parts.
- Équipage : 1 à 2 parts selon le mérite.
- Adjoint : 8 parts.
- Chirurgien : 5 parts.
- Canonnières : 3 parts.
- Groupe d'attaque : 2 parts.
- Apprentis : 1/2 à 1 part.

Soit pour un équipage composé d'un capitaine, d'un adjoint, de deux pilotes, d'un chirurgien, de trois canonnières, d'un binôme espace, de 20 "groupes d'attaque", de 16 matelots et d'un mousse : 108.5 parts !

LES BARONS D'ACIER : TROIS CAPITAINES PIRATES

Par François Kervinel

Les trois PNJ détaillés dans cet article peuvent aussi bien être employés comme "figures du crime" dans une campagne classique, que comme "employeurs potentiels" pour des PJ désireux de se lancer dans la piraterie. Les détails concernant leur passé, leur personnalité et leurs objectifs personnels vous permettront de leur donner vie avec un minimum de crédibilité. N'hésitez pas, cependant, à modifier toutes les informations qui pourraient entrer en contradiction avec vos propres idées...

Historique

Lorsque Palpatine commença à soumettre les mondes de la Vieille République à sa dictature, les choses changèrent pour tout le monde. C'est ainsi que les petits capitaines pirates se retrouvèrent rapidement confrontés à des vaisseaux impériaux bien armés, placés sous les ordres d'officiers que les scrupules n'étouffaient pas particulièrement. Tout appareil un tant soit peu "suspect" ayant toutes les chances de se faire abattre sur-le-champ, la joyeuse anarchie qui régnait jusqu'alors dans les rangs des voleurs des routes stellaires ne pouvait plus durer. Un peu partout dans la galaxie, des forbans ambitieux entreprirent alors de fédérer les pirates indépendants au sein de flottes bien organisées. C'est à peu près à cette époque que se manifestèrent dans la Bordure Extérieure ceux que l'on allait bientôt connaître sous le nom de "Barons d'Acier"...

Les Barons étaient quatre à l'origine, mais Morgar Tharator — leur doyen — a trouvé la mort avec ses hommes alors qu'il commandait un raid sur Alderande... au plus mauvais moment. Les trois survivants poursuivirent néanmoins leurs coupables activités et ils sont aujourd'hui, plus que jamais, redoutés par tous les marchands obligés de s'aventurer aux confins de l'univers connu.

Les Barons agissent rarement de concert, car leurs intérêts personnels sont trop dissemblables. Les accords qui les lient concernent surtout les territoires sur lesquels ils ont le droit d'opérer, mais "l'entente" qui règne entre eux est plus que précaire. En fait, il ne fait guère de

doutes que chacun n'éprouverait guère de tristesse si les autres venaient à mourir...

La Mante Noire Salah Manderh

Race : humaine
Sexe : féminin
Âge : 38 ans
Taille : 1m 98
Poids : 55 kg

DEXTÉRITÉ 4D
Arme Blanche 8D
Blaster 6D
Esquive 8D
Parade Arme Blanche 8D
Parade Mains Nues 8D*

SAVOIR 3D
Cultures 4D
Évaluation 5D
Illégalité 5D +1
Intimidation 7D
Stratégie Spatiale 5D
Systèmes Planétaires 4D
Tactique Combats Spatiaux 5D
Volonté 8D

MÉCANIQUE 2D
Armement de Vaisseau de Guerre 4D
Astrogation 5D
Senseurs 4D
Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D
Répulseurs 3D
Transports Spatiaux 4D

PERCEPTION 3D
Commandement 6D
Escroquerie 3D +1
Persuasion 5D
Recherche 4D

VIGUEUR 2D
Combat Mains Nues 8D*
Résistance 6D

TECHNIQUE 2D
Démolition 4D
Premiers Soins 3D
Sécurité 5D

* Salah pratique la lutte permienne, la boxe axantho, le full-contact de Nervii, ainsi qu'une douzaine d'autres arts martiaux. Avec ses mains nues elle peut infliger des dommages de l'ordre de 5D.



Description physique :

Une très grande femme brune aux cheveux coupés en brosse. D'une maigreur effrayante, elle a un visage sans grâce, doté d'une bouche aux lèvres minces et aux petites dents pointues. Manderh est toujours vêtue d'une combinaison de pilote en cuir noir usée aux entournures, décorée de divers "souvenirs" prélevés sur d'anciens adversaires : morceaux de scalps, dents, oreilles momifiées, yeux conservés dans de la résine, etc. Ses yeux, d'un bleu très pâles, contrastent avec la dureté de ses expressions.

Équipement :

Un détonateur thermal dissimulé dans la boucle de son ceinturon, un pistolet blaster lourd trafiqué (dommages 5D +2), un mini-blaster caché sous l'aiselle gauche (dommages 3D), un communicateur.

Passé :

Née sur Golamshar, une planète des Colonies dont la faible gravité explique sa grande taille, Salah a très vite été arrachée à l'affection de sa famille par des forains stellaires qui lui ont fait subir un entraînement visant à faire d'elle une lutteuse hors pair. Ils réussirent si bien, que leur "élève" finit un jour par les exécuter un à un avec ses mains nues... Elle opta alors pour une carrière de "tueuse à gages" où sa conscience professionnelle et ses compétences furent très appréciées. Elle dut néanmoins renoncer à cette profession très rémunératrice à la suite d'un différend qui l'opposa à un caïd de la pègre de Myriade, une petite planète de la Bordure. Les autorités du secteur apprécièrent en effet assez peu qu'elle s'arrange pour que le cadavre de son ennemi soit servi sous forme de ragoût lors d'une réception organisée en l'honneur de Palpatine. Depuis, elle s'est refait une carrière dans la piraterie.

Présentation :

Salah Manderh doit son surnom de "Mante Noire" à sa ressemblance avec un insecte de Golamshar qui a de nombreux points communs avec notre mante religieuse... à la différence près qu'il mesure près de deux mètres de haut ! On la dit sadique et cruelle au-delà de l'imaginable, en fait elle ne connaît que deux états d'esprit : le sang-froid le plus complet et la rage la plus meurtrière. Si elle n'aime pas particulièrement tuer, la vie des autres lui est totalement indifférente. A bord de son vaisseau-amiral — le *Crucificateur* — une frégate dérobée à l'Empire, elle fait régner une discipline de fer. Sous ses ordres, la moindre erreur est passible de la peine de mort. Pourtant, elle est plutôt appréciée par ses hommes, car elle n'hésite jamais à "mettre la main à la pâte" quand les choses se gâtent et elle déteste prendre des risques inutiles.

Personnalité :

Froide, calculatrice, impitoyable et implacable, Salah Manderh est "morte" sur le plan émotionnel. Les épreuves qu'elle a vécues dans son passé semblent l'avoir définitivement fait basculer dans une sorte de folie calme, mais néanmoins très dangereuse.

Objectif personnel :

Éliminer les autres Barons afin d'asseoir sa suprématie sur la Bordure Extérieure et la Région d'Expansion. Retrouver et tuer dans d'atroces tortures Ignaz Legval, l'un des bourreaux de son enfance.

Troupes :

La bande de la Mante Noire compte près de 3 000 hommes répartis sur une dizaine de vaisseaux de guerre, dont le plus gros est le *Crucificateur*.

Citation :

"Avez-vous déjà vu à quoi ressemble un homme, quand on retourne son corps comme un gant ? Approchez un peu, je vais vous montrer..."



Le Valet de Cœur Jekop de la Suiza

Race : humaine

Sexe : masculin

Âge : ? (apparemment 30 ans)

Taille : 1m 82

Poids : 7,9 kg

DEXTÉRITÉ	3D
Arme Blanche	5D
Blaster	4D
Esquive	4D
Parade Arme Blanche	5D
Parade Mains Nues	4D

SAVOIR	4D
Cultures Extraterrestres	5D +1
Tactique Combats Spatiaux	4D +2

MÉCANIQUE	2D +2
Armement de Vaisseau de Guerre	3D
Astrogation	4D +1
Senseurs	5D
Pilotage de Vaisseau de Guerre	4D
Répulseurs	3D +1

PERCEPTION	4D
Commandement	5D
Escroquerie	6D
Persuasion	6D
Recherche	4D +1

VIGUEUR	3D
Combat Mains Nues	4D
Résistance	5D

TECHNIQUE	3D
Démolition	5D
Réparation d'Armure	3D +2
Sécurité	4D +2

Description physique :

Un bellâtre blond aux longs cheveux bouclés et aux yeux verts. Doté d'une musculature harmonieuse, Jekop porte toujours des vêtements chamarrés à la dernière mode.

Équipement :

Un blaster de sport (dommages 3D +1), un beau sabre orné (VIG +2D), une armure dissimulée sous les vêtements (protection 1D, pas de pénalité à la Dex), un bloc de données.

Passé :

Fils d'une riche famille de propriétaires terriens spoliés par Palpatine, Jekop a étudié dans les plus grandes universités de Capitale... quand il n'était pas trop occupé par ses conquêtes féminines. La mort de ses parents, froidement abattus par des hommes du BSI, bouleversa sa vie. Il n'eut dès lors qu'un seul but : tuer l'Empereur. Pour cela, il commença par se joindre à la Rébellion, mais les "principes moraux" de celle-ci lui furent vite insupportables, aussi préféra-t-il s'engager dans la voie de la piraterie. Il se fit vite un nom parmi les écumers de la galaxie...

Présentation :

Jekop est l'archétype du pirate "grand style". Chevaleresque, séduisant,

courageux et astucieux, il affectionne les actions pleines de panache et les jolies femmes. Il aime à se prendre pour une sorte de "Robin des Bois" de la Bordure en portant secours à des populations opprimées par l'Empire... quitte à ce que celles-ci endurent les pires représailles après qu'il est parti !

Personnalité :

Orgueilleux, vantard, séducteur, Jekop est un "joueur" qui apprécie tous les plaisirs de la vie. Il paraît toujours d'humeur égale et n'est pas avare de plaisanteries et de bons mots. Il est toutefois capable de colères effroyables...

Objectifs personnels :

Saper la puissance de l'Empire dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Tuer de ses propres mains Palpatine. S'enrichir et collectionner les conquêtes féminines.

Troupes :

4 500 hommes environ, fanatiquement dévoués à leur chef, embarqués sur une centaine de vaisseaux de tous types et de toutes tailles.

Citation :

"Allons bon, messieurs, nous n'allons pas nous énerver pour si peu. Et si je vous tuais, pour commencer ? Ah, ah, ah ! Rassurez-vous, je plaisante !"

Le Moine Sanglant Torakh Song Pah

Race : humaine
Sexe : masculin
Âge : 53 ans
Taille : 1m 75
Poids : 90 kg

DEXTÉRITÉ	3D +2
Arme Blanche	6D
Arme de Jet	4D
Blaster	4D
Esquive	5D
Parade Arme Blanche	5D +1

SAVOIR	3D +2
Cultures	4D +2
Illégalité	4D
Intimidation	5D
Systèmes Planétaires	5D
Volonté	7D

MÉCANIQUE	3D
Armement de	
Vaisseau de Guerre	5D +1
Canons de Vaisseau	5D +1
Équitation	3D +2
Pilotage de	
Vaisseau de Guerre	3D +2

PERCEPTION	4D
Commandement	5D
Escroquerie	6D
Marchandage	4D +2
Persuasion	6D

VIGUEUR	4D
Combat Mains Nues	5D
Escalade/Saut	4D +1
Levage	6D

TECHNIQUE	2D
Démolition	3D
Premiers Soins	4D
Programmation de Droïd	4D +2
Sécurité	5D +1

Sensible à la Force :

Oui

Talents spéciaux :

Compétences de la Force : Contrôle 2D, Sens 1D, Altération 1D.

Description physique :

Un homme de type asiatique, trapu, au crâne rasé, portant toujours une robe à capuchon de couleur rouge.

Équipement :

Deux pistolets blasters (dommages 4D chaque) fixés à ses avant-bras par des mécanismes lui permettant de faire feu presque instantanément, un bloc de données rempli de prières incompréhensibles, une armure dissimulée (protection 1D) une vibro-hache cachée dans les plis de la robe (dommages VIG +3D +1).

Passé :

Originaire d'une famille de la petite bourgeoisie de Dantooine, Torakh Song Pah a toujours manifesté des penchants prononcés pour le mysticisme. C'est ainsi tout naturellement qu'il en est venu à souhaiter dès son plus jeune âge devenir un Chevalier Jedi. Il passa de nombreuses années en quête d'un professeur qui voudrait bien de lui comme disciple. Il le trouva en la personne de Chor Kordil, un ami de Ben Kenobi. Tout se passa bien, jusqu'au jour où, après avoir été capturé par des Impériaux, il révéla où se trouvait son maître. Celui-ci fut tué et Torakh perdit instantanément la raison. Par un incroyable concours de circonstances, il parvint à échapper aux hommes de Palpatine et s'enrôla à bord d'un croiseur pirate, dont il devint vite le capitaine.

Présentation :

Torakh est un tueur fanatique. Un homme "sans âme" qui croit avoir été envoyé dans la galaxie pour tuer les méchants. Il se dit le "prophète du dieu

Kordil" et a fondé une secte dont ses hommes sont les membres. Depuis des années, il massacre à tours de bras toute les malheureuses victimes qui lui tombent entre les mains, sous prétexte qu'elles ne croient pas au "vrai dieu". Il tolère les autres Barons parce qu'il n'a pas le choix... mais il se ferait un plaisir de les dépecer avec ses mains nues s'il en avait l'opportunité.

Personnalité :

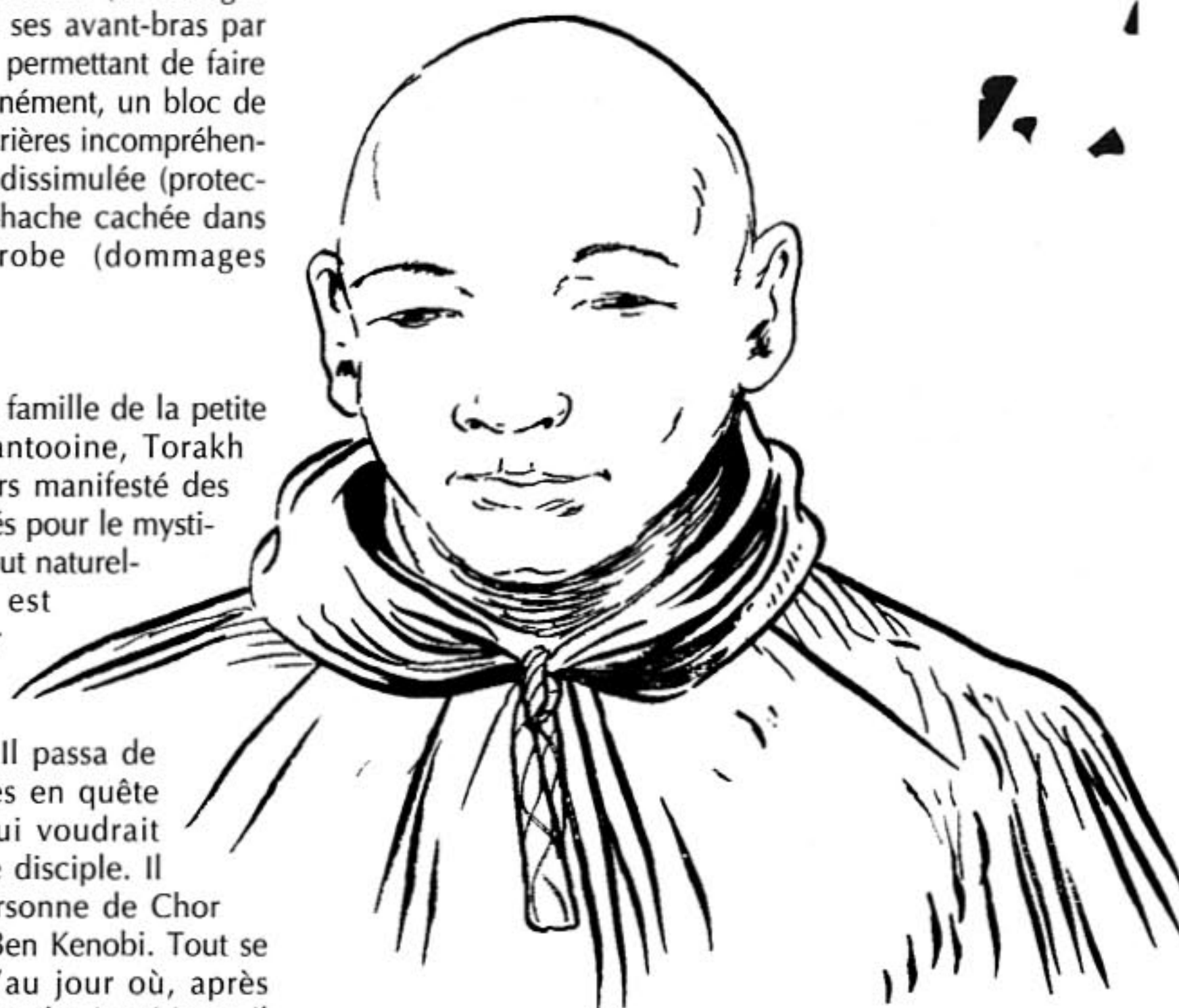
Meurtrier paranoïaque extrêmement dangereux, Torakh se prend pour une espèce de Grand Inquisiteur chargé de punir la galaxie.

Objectif personnel :

Tuer tous ceux qui refusent de se convertir au dieu Kordil... ou qui font semblant d'adopter la "vraie foi". Accumuler suffisamment de richesse pour construire un temple aux dimensions planétaires en l'honneur de Kordil.

Troupes :

Les hommes de Song Pah sont près de 15 000 et considèrent leur chef comme une sorte de dieu vivant.



Certains agissent au sein de sectes fanatisées implantées sur diverses planètes de la Bordure. Les autres opèrent à bord d'une quinzaine de vaisseaux bien armés.

Citation :

"Venez vous repentir, pauvres pêcheurs. Laissez-moi poser mes mains sur vos fronts" Blam ! Blam ! "Oh, vous êtes morts ? Soyez heureux, Kordil vous a pardonné. Aha ? ! Aha ! AHAHA-HA !"

LE TAROT D'AMBRE OU LE JEU DE LA MARELLE

Par François NEDELEC

Il pourra sembler étrange, pour un observateur non averti, de voir publier aux éditions Descartes, sous la signature d'un auteur de jeux de simulation, un jeu de tarots divinatoires. D'autant que le Tarot d'Ambre n'est pas prévu pour être un jeu, mais bel et bien pour prédire l'avenir...

Jeu et divination

Outre un goût avoué pour l'occulte, le secret et le mystère sous toutes ses formes, c'est par le biais du jeu de simulation que j'ai été amené à me pencher sur la galaxie des méthodes divinatoires.

Quoi de plus éloigné, pourtant, du jeu de stratégie que ces systèmes curieux, qui, depuis l'aube des temps, rassurent l'homme en lui donnant l'impression qu'il peut soulever un coin du voile masquant son avenir ?

Un amateur de jeux de simulation est souvent crédité d'un matérialisme profond qui le pousse à pinailler longuement à propos du poids réel d'une armure de plaque ou du nombre précis des rangs d'infanterie dans une phalange macédonienne. Le même, pourtant, n'hésitera pas à confier au hasard

d'un coup de dés, dûment pondéré par l'usage de tables de modifications, le sort d'un personnage aimé ou d'un corps d'élite.

Le hasard apparaît donc nécessaire comme ultime étape dans la recherche du réalisme, une fois bien définis tous les paramètres de simulation humainement (ou informatiquement) gérables. En effet, l'absence de hasard à ce stade impliquerait une prédestination mécanique des événements. C'est d'ailleurs ce que l'on reproche à la divination, au nom du libre arbitre.

L'amateur de wargames ou de jeux de rôle sera sans doute intéressé d'apprendre que l'invention des jeux et des dés est, traditionnellement, attribuée au dieu égyptien Thot. Ainsi, également, que celle des nombres et du calcul, de la géométrie et de l'astronomie et, enfin, de l'alphabet (1).

A ce dieu est également attribué l'invention de nombreux systèmes divinatoires. Le philosophe Court de Gébelin appelait d'ailleurs le Tarot, "le Livre de Thot". Et, c'est sous la divine protection de son homologue grec, Hermès, que se plaçaient toutes les pythies, les augures et autres devins de la Grèce antique (2).

Il y a donc une analogie reconnue depuis l'Antiquité entre jeu et divination, entre hasard et calcul. Car un système divinatoire fonctionne exactement comme un jeu de simulation. Il comporte un corpus de règles précises et contraignantes, il utilise des figures représentant une image symbolique de la réalité du monde, il introduit des rapports de force et des confrontations entre ces figures.

Un système comme l'astrologie est aussi une grille de décryptage de la psychologie humaine. Un concepteur qui

voudrait retranscrire en jeu les données du caractère humain n'aurait qu'à s'inspirer des archétypes décrits dans le système des influences planétaires. On pourrait difficilement trouver description plus complète et formellement plus rigoureuse de la vie humaine que le système des maisons astrologiques (3).

Une fois les règles codifiées — comme dans un jeu de stratégie — pour simuler le caractère aléatoire des éléments de la vie, on fait intervenir le hasard : heure de naissance, tirage de cartes, lancer de dés ou de pièces de monnaie...

Il est de fait qu'aux temps anciens, les osselets étaient utilisés comme des dés à quatre faces (ou D4) dans le but de prédire l'avenir. Certaines combinaisons obtenues en jetant quatre osselets étaient néfastes tels le *coup du chien* ou les 4 as. D'autres étaient considérées comme bénéfiques, comme le *coup de Vénus*.

C'est, d'ailleurs, le cas de la plupart des jeux : l'usage divinatoire a précédé l'usage ludique. On peut le constater dans le jeu d'échecs, dont le plateau représente un *mandala*, c'est-à-dire une figure géométrique utilisée par les mystiques pour la méditation et l'auto-hypnose. Les baguettes d'achillée du Yi King chinois ont sans doute engendré le jeu de Mikado, comme les hiéroglyphes sacrés d'Égypte les rébus. Le Sphinx posait des devinettes à Œdipe et les épreuves des Jeux Olympiques étaient reliées symboliquement à des événements cosmiques. Quant au Tarot, tout le monde connaît sa double nature de jeu de cartes et d'instrument divinatoire.

1 - Platon, *Phèdre*.

2 - Ce qui a donné le mot "hermétique", qui, avant de désigner un objet parfaitement clos, qualifiait les pratiques et théories occultes.

3 - Voir Tableau des Maisons.

Naissance du Tarot d'Ambre

Le Tarot d'Ambre est la réalisation d'un vieux rêve. Celui qu'a sans doute fait tout lecteur du Cycle d'Ambre de tenir entre ses mains ne serait-ce qu'une seule des cartes magiques qui servent aux Princes d'Ambre pour communiquer et voyager à travers les Ombres.

Roger Zelazny, souvent avare de descriptions précises, nous dépeint avec minutie, dès le premier volume de la série, les treize cartes représentant les neuf Princes d'Ambre et leurs quatre sœurs. C'est aussi la seule occasion qu'il donnera au lecteur de se faire une image des protagonistes principaux de son histoire.

Manipulés par un Prince d'Ambre, ces "atouts" ont la faculté d'établir un contact mental à travers les Ombres entre celui qui tient la carte et celui qui y est représenté. La carte se "glace", une communication télépathique s'instaure, puis le personnage appelé se matérialise ainsi que le décor où il se tient. Les deux interlocuteurs peuvent alors, en se donnant la main, passer du monde de l'un dans celui de l'autre.

Ces cartes sont "faites sur le modèle des tarots, avec les bâtons, les deniers, les coupes et les épées, mais les figures (sont) différentes..."

Suit une description des personnages qui a été scrupuleusement respectée dans le

dessin des cartes du Tarot d'Ambre, réalisé avec talent par Florence Magnin.

Les figures (Rois, Dames, Cavaliers, Valets) sont les neuf Princes d'Ambre et leurs sœurs, auxquels s'ajoutent Oberon, le Roi d'Ambre, ainsi que le Roi du Chaos, Swayvill, et le génial créateur des cartes et de la Marelle, Dworkin.

La répartition entre les couleurs suit scrupuleusement la généalogie de la famille royale telle qu'elle est décrite dans le troisième volume de la série, *Le Signe de la Licorne* (Éditions Denoël).

Dworkin, en créant la Marelle avec le Joyau du Jugement, est le père fondateur du royaume d'Ambre. Mais son aspect de gnome et sa discrétion extrême ne pouvaient en faire qu'un Valet. Il est représenté en train de graver les cartes du Tarot.

Oberon est le Roi d'Épées suivi de son fils aîné, le stratège Benedict, en Cavalier d'Épées. La Dame d'Épées est sa première fille, Llewella.

Puis, viennent les Bâtons et les enfants de la deuxième femme d'Oberon, Faiella. Corwin est le premier à avoir porté la couronne après Oberon. Même si ce fut par surprise et seulement le temps de contrarier le gouvernement de son frère, Eric, alors qu'il était son prisonnier. Comme il est le héros de la première partie du Cycle et le fondateur d'une seconde Marelle, c'est Corwin qui est le Roi de Bâtons. Eric est le Cavalier et Caine, le dernier fils de Faiella est le Valet. Deidre, leur sœur, est la Dame de Bâtons.

Puis, c'est le tour de la "race des rouquins", les enfants de Clarissa, troisième femme d'Oberon : Bleys, le Cavalier de Deniers, Brand, le Valet, et Fiona, la Dame. Comme Roi de Deniers, j'ai choisi Swayvill, Roi du Chaos.

Enfin, les derniers nés d'Oberon, Random, Julian, Gérard et Flora sont respectivement Roi, Cavalier, Valet et Dame de Coupes.

Il manque, hélas, bien des protagonistes du Cycle, notamment ceux de la seconde série, à commencer par Merlin, fils de Corwin. Ils ne pourraient s'intégrer qu'à une version

ultérieure du Tarot dont toutes les cartes chiffrées seraient porteuses de figures. Les heureux collectionneurs qui possèdent les cartes devenues rarissimes du "Livre de la Licorne" peuvent se réjouir de tenir quelques éléments de ce Grand Tarot hypothétique. Les autres devront se contenter de rêver sur les couvertures du Cycle d'Ambre (*Collection Présence du Futur, Denoël*).

Pour les rôlistes qui entameront une partie d'Ambre, les cartes serviront éventuellement à identifier leur personnage et le Maître de Jeu pourra les utiliser comme éléments de l'action. Elles représentent, en effet, le meilleur support — et le plus maniable — pour bien visualiser l'univers magique d'Ambre.

C'est, enfin, un bel objet de collection. Mais il ne faut pas s'y tromper : le véritable usage du Tarot d'Ambre est bien divinatoire !

Divination

L'histoire du jeu de Tarot est longuement évoquée dans le livret qui accompagne le jeu. Inutile de s'y appesantir, sinon pour souligner que les rôlistes y trouveront matière à maints scénarios. Mais, du point de vue du concepteur de jeu, c'est-à-dire sur le plan structurel, le Tarot posait problème... Il est, par exemple, facile de comprendre la structure mathématique de l'astrologie : combinatoire de dix planètes sur deux cercles concentriques divisés en douze (signes du Zodiaque et maisons) + observations des angles que tous ces éléments forment entre eux (0°, 60°, 90°, 120°, 180°). La signification accordée à tous ces éléments est également très structurée : alternance des signes positifs et négatifs, regroupements des signes par groupes de quatre (les quatre éléments : Feu, Terre, Eau, Air) et de trois (trois stades : cardinal, fixe et mutable). C'est un jeu bien équilibré et qui fonctionne...

Le Yi King chinois, la Géomancie arabe, la Numérologie offrent également des structures ludiques rigoureuses facilement perceptibles.

Les choses se gâtent pour le Tarot : dans les arcanes mineurs, il y a bien quatre couleurs (liées aux quatre éléments) comprenant quatorze cartes chacune. Une hiérarchie traditionnelle



allant de l'As jusqu'au Roi... Mais, les arcanes majeurs semblent défier l'analyse structurelle : vingt-deux cartes disparates, dont certaines vont par couple d'opposés (Empereur/Impératrice...), d'autres par trois (Soleil/Lune/Étoiles), d'autres encore qui semblent redondantes (Étoiles/Tempérance), la plupart, enfin, isolées et apparemment "hors système".

La divination par le Tarot demande donc de grandes qualités de mémoire (apprendre par cœur la signification de chaque carte) et une longue pratique fondée sur l'observation intuitive (découvrir le détail caché dans les plis de la robe du Pape). Voilà sans doute un excellent support pour les talents médiumniques, comme la boule de cristal et le marc de café, mais l'amateur de jeu n'y trouve pas forcément son compte...

Pourtant, il existe bien une structure formelle rigoureuse des arcanes majeurs du Tarot ! La clé m'en a été donnée par un petit livre qui fera la joie de tous les amateurs de structures ludiques : *les Mathématiques Divinatoires* de Jacques Halbronn (Trédaniel).

En groupant les cartes deux par deux pour obtenir une somme de vingt-deux en additionnant les numéros des cartes (1. Bateleur et 21. Monde, 2. Papesse et 20. Jugement, etc.) on obtient onze couples d'opposés/complémentaires. Le Mat, qui n'a pas de numéro, devient ainsi un onze bis.

Tous les détails de cette vision des choses sont donnés dans le livret du Tarot d'Ambre et le résultat est stupéfiant pour quiconque connaît un tant soit peu les Tarots.



Avec cette base de travail, je passai beaucoup de temps à essayer de trouver une disposition

des vingt-deux cartes qui mettrait en valeur à la fois leur ordre de succession numérique et leur opposition symétrique. Je testai des dispositions en forme de croix, de huit... jusqu'à trouver la bonne et, à mon avis, l'unique disposition répondant à mes critères.

J'eus alors la surprise de constater que cette forme rappelait celle d'une marelle enfantine. C'était donc un lien entre les Tarots et la fameuse Marelle d'Ambre. De plus, en suivant le trajet

indiqué par la succession numérique des cartes, on obtenait une forme qui ressemblait étrangement à celle de la Marelle décrite par Roger Zelazny. Mais, la surprise finale me fut procurée par Florence Magnin... En effet, alors qu'elle effectuait les crayonnés préparatoires du jeu d'Ambre, elle se rendit compte que les six cartes qui composaient la rangée centrale de la Marelle possédaient toutes (et elles seules...) un point commun qui avait jusqu'ici, à ma connaissance, échappé à tous les experts du Tarot.

Le Bateleur nous montre un prestidigitateur, la Roue de Fortune une loterie de monstres, la Force une dompteuse, le Mat un clown, le Pendu un acrobate et le Monde une danseuse équilibriste. Ce sont tous des personnages de cirque ! Seule l'installation des cartes selon la forme trouvée (retrouvée...) de la Marelle permettait cette analogie qui saute alors aux yeux et qui doit être prise en compte dans leur interprétation.

De là à penser que nous avions accidentellement (!!!) mis le doigt sur un secret caché du Tarot, il n'y avait qu'un pas... que je sautai allégrement (à

cloche-pied bien sûr) ! Et vous apprendrez dans le livret du Tarot d'Ambre ce qui arrive aux petits curieux qui révèlent des secrets cabalistiques...

Je dois avouer que je me suis bien amusé en concevant ce jeu, mais le résultat dépasse mes espérances et me fait un peu froid dans le dos. Les amateurs de divination par le Tarot trouveront là une structure qui bouleverse leurs habitudes et ouvre des perspectives assez vertigineuses... Les personnes qui n'ont jamais su tirer les cartes pourront apprendre à le faire beaucoup plus facilement qu'avec n'importe quelle autre méthode. Ce qui ne les dispense pas de se procurer d'autres ouvrages sur le Tarot si elles ont l'intention d'approfondir leur technique. Je me suis, en effet, contenté de compiler les significations traditionnelles des cartes. Elles n'entrent d'ailleurs curieusement pas en contradiction avec les nouvelles perspectives offertes par la structure dégagée.

J'invite même les sceptiques à tenter l'expérience. C'est très amusant et, par les temps qui courent, il est bon de connaître ce que l'avenir nous réserve ou, à tout le moins, de rêver un peu.

Tableau des Maisons astrologiques

Maison I	Le Moi
Maison II	L'Avoir (Argent, fortune personnelle)
Maison III	Le Proche (Frères, voisins, communication, études)
Maison IV	La Famille (Parents, maison)
Maison V	La Création (Fêtes, amours, jeux, enfants, œuvres)
Maison VI	Le quotidien (Santé, corvées, subalternes, animaux)
Maison VII	L'Autre (Partenaire, mariage, associations, conflits)
Maison VIII	Les Crises (Mort, destruction, sexualité, héritage)
Maison IX	Le Lointain (Voyages, étranger, philosophie, religion)
Maison X	La Société (Profession, carrière, honneurs)
Maison XI	Les Affinités (Amitiés, protections, aides)
Maison XII	L'Exceptionnel (Épreuves, maladies, exil, échecs)

FLORENCE MAGNIN, illustratrice

Florence Magnin a un talent original, à mi-chemin du fantastique médiéval et de la poésie onirique. Elle a réalisé de nombreuses couvertures et illustrations, entre autres pour le magazine Casus Belli et la collection Anticipation au Fleuve Noir.

C'est elle qui a également créé toutes les couvertures du Cycle d'Ambre aux Éditions Denoël, faisant sien un univers hors du commun au point qu'il est difficile maintenant de l'imaginer sous d'autres couleurs.

Elle a également illustré un Tarot des Régions de France et une bande dessinée, *L'Autre Monde*, sur un scénario de Rodolphe (Dargaud).

FRANÇOIS NEDELEC

Concepteur de très nombreux jeux, François Nedelec a abordé avec talent tous les aspects du domaine ludique, du wargame au jeu de rôle, et a collaboré à la rédaction de nombreuses revues dont le regretté *Jeux & Stratégie*.

Depuis 1988, il conçoit et réalise des jeux micro-informatiques et se lance maintenant dans le domaine "multimédia interactif" (CD-I/CD-Rom) avec *Marco Polo*, un jeu de simulation business-aventure chez Philips.

Passionné de science-fiction et d'ésotérisme, il a réalisé un vieux rêve en concevant le Tarot d'Ambre.

GUIDE DE LECTURE DU CYCLE DES PRINCES D'AMBRE

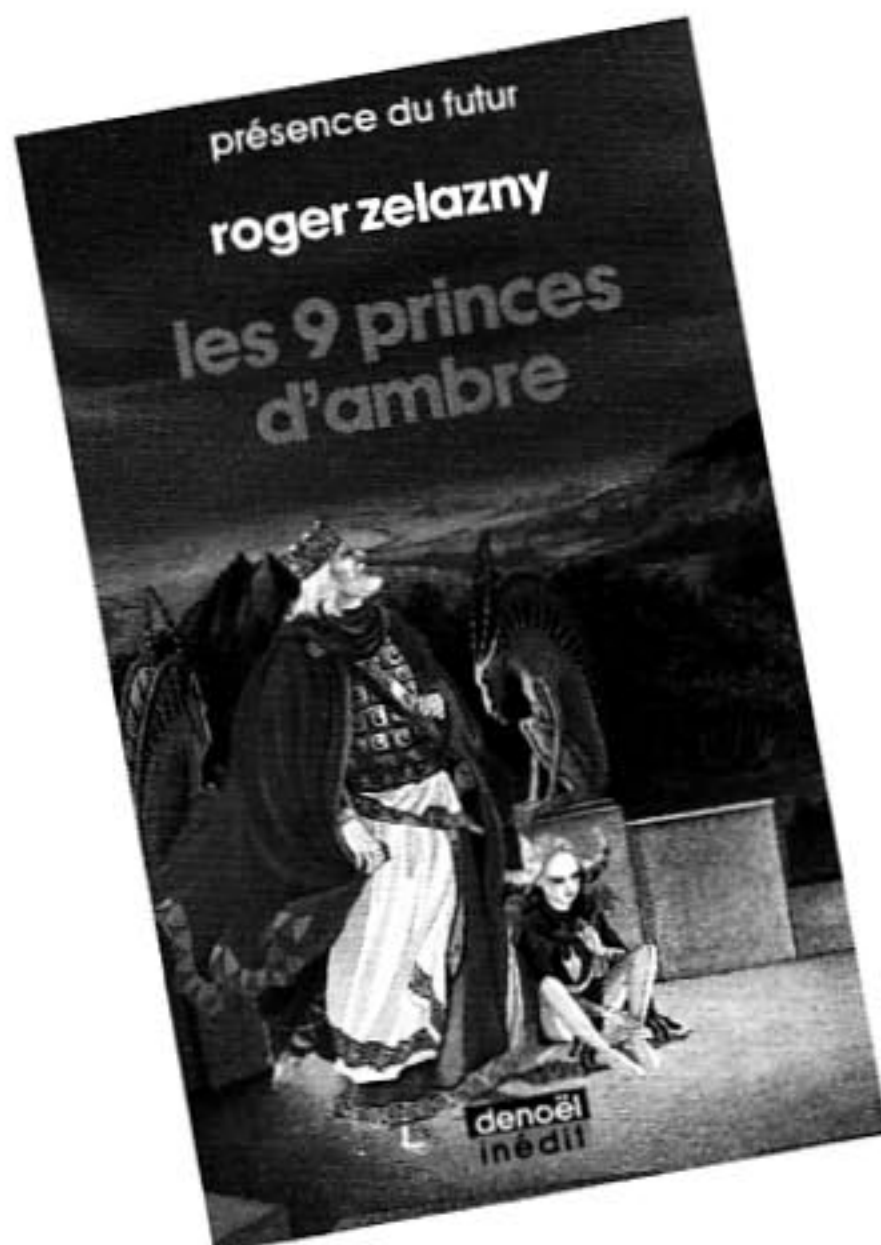
Par Patrice MERMOUD

Des Neufs Princes d'Ambre à Prince du Chaos, le Cycle d'Ambre de Roger Zelazny se compose de dix volumes, publiés de 1970 à 1991. Un nombre impressionnant de personnages se sont croisés au travers d'une multitude d'événements articulés autour de deux séries : le cycle de Corwin et celui de Merlin. Il est parfois difficile de se rappeler à quel moment se situe un événement précis. Cet article s'efforce de donner des points de repères à ceux qui découvrent cette grande saga...

Le cycle de Corwin

Les neuf Princes d'Ambre

(Nine Princes in Amber, 1970)



Un homme se réveille dans un hôpital, amnésique. En sortant de l'établissement, il se rend chez sa sœur, Flora. Là, il découvre qu'il se nomme Corwin et appartient à la famille royale d'un pays appelé Ambre. Rejoint par son frère Random, poursuivi par d'étranges créatures, ils partent ensemble vers Ambre où un autre de leurs frères, Eric, va se faire couronner roi. La route lui apparaît rapidement très étrange. En chemin, ils rencontrent Julian, le gardien de la forêt d'Arden, et leur sœur Deirdre qu'ils délivrent des soldats d'Eric.

Traqués, ils se réfugient à Rebma, la cité sœur d'Ambre située au fond de l'océan. Là, la reine Moire condamne Random à épouser une jeune femme aveugle de sa cour, Vialle.

Corwin subit l'épreuve du passage de la Marelle, qui lui rend la mémoire et le pouvoir de se déplacer librement à travers les Ombres, des univers parallèles dont Ambre est le centre. Abandonnant Random, il repart vers Ambre pour y défier Eric. Ayant pris à Rebma un paquet d'Atouts familiaux, il peut rejoindre instantanément Bleys, un autre de ses frères, qui prépare un assaut sur Ambre afin d'empêcher le couronnement d'Eric. Ils réunissent une armée impressionnante et marchent vers Ambre, Corwin par la mer, Bleys par voie terrestre.

La flotte de Corwin est écrasée par celle de son frère Caine. Il est contraint de faire retraite auprès de Bleys. L'assaut contre Ambre tourne mal. Bleys tombe dans le vide et Corwin est capturé. A titre de châtiment, Eric l'oblige à assister à son couronnement avant de lui brûler les yeux. Il est ensuite jeté au fond d'un cachot.

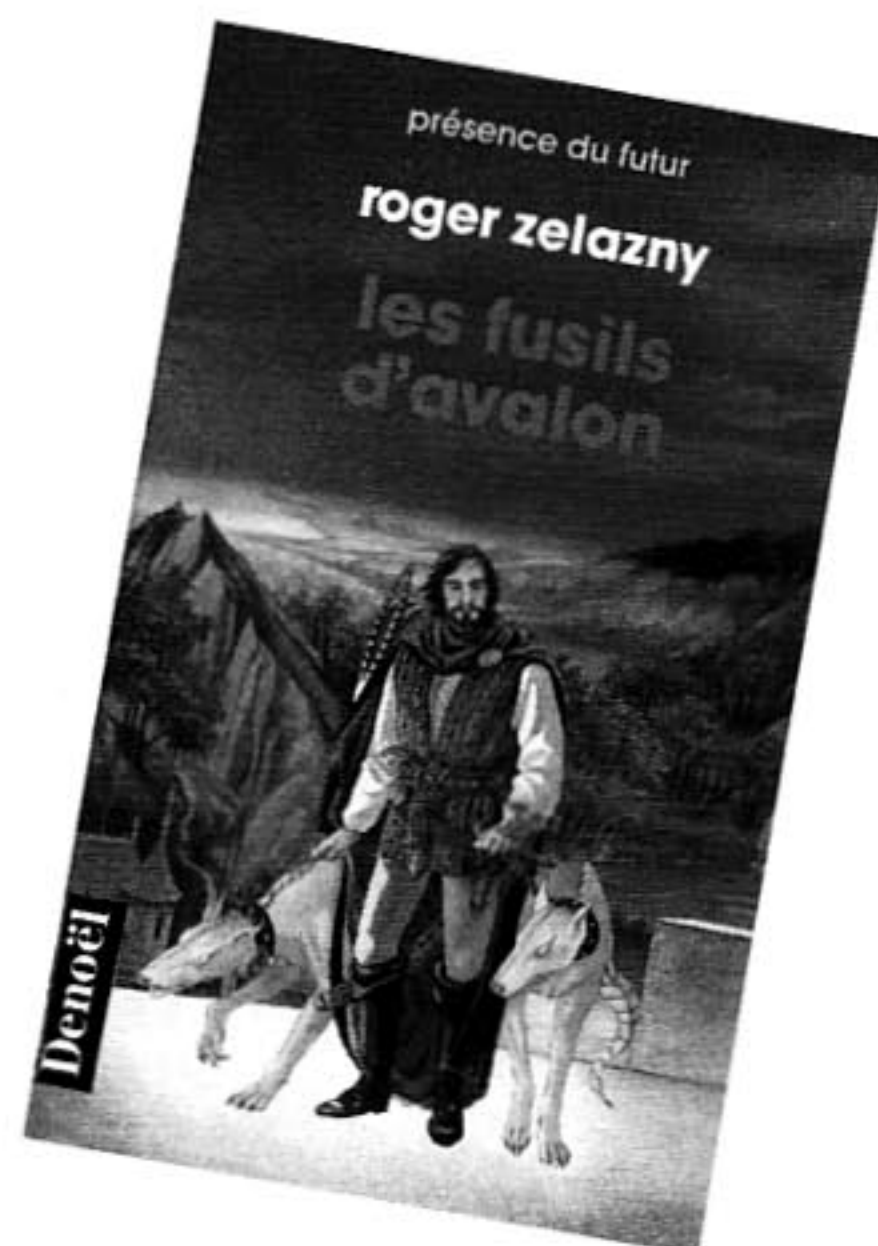
Corwin restera plus de quatre ans dans sa prison, attendant que ses yeux se régénèrent. Au cours de sa cinquième année de captivité, il reçoit la visite de Dworkin, l'assistant de son père, Oberon, disparu depuis des années. Celui-ci lui permet de s'évader.

Les fusils d'Avalon (The Guns of Avalon, 1972)

Après son évasion, Corwin s'enfonce en Ombre à la recherche d'un endroit où retrouver sa condition physique et, par la

même occasion, un moyen de battre Eric. Il arrive dans une Ombre appelée Lorraine où Ganelon, son ancien lieutenant à l'époque où lui-même était roi de l'Ombre Avalon, l'accueille sans le reconnaître. Corwin lui prête assistance dans la lutte contre une étrange menace pesant sur la Lorraine : un Cercle Noir peuplé d'hommes-bêtes. Après la victoire, Corwin quitte la Lorraine, suivi de son fidèle lieutenant qui désire voir Ambre. Tous deux arrivent d'abord dans une Ombre très proche de l'ancienne Avalon, régie par Benedict, un autre prince d'Ambre, qui vient de mettre un terme à une menace similaire au Cercle Noir de Lorraine. Il a perdu un bras dans la bataille.

En Avalon, Corwin fait la connaissance de Dara, qui se présente comme l'arrière-petite-fille de Benedict. Après avoir eu une aventure avec elle et récupéré ce qu'il



était venu chercher, il s'enfuit avec Ganelon. Ils sont poursuivis par Benedict, dont Corwin a le plus grand mal à se débarrasser. Après un passage par l'Ombre Terre pour y faire fabriquer les armes dont il a besoin, Corwin repart vers Ambre. Il arrive en pleine bataille contre les armées du Chaos et donne la victoire aux forces ambriennes. Eric est mort au combat. Dara profite de la confusion générale pour gagner le château et passer la Marelle. Avant de disparaître, elle jure la destruction d'Ambre.

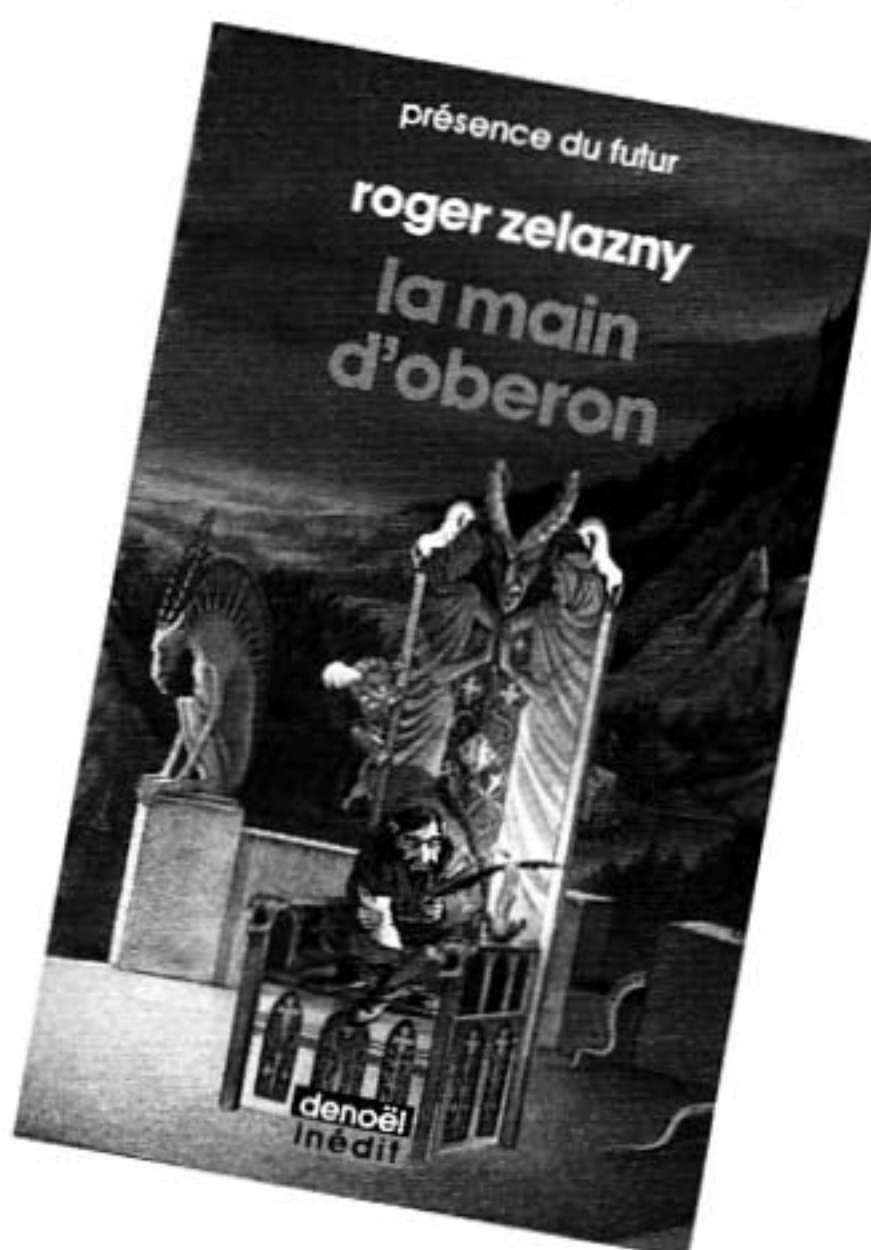
Le signe de la Licorne (Sign of the Unicorn, 1975)

Ayant repris le pouvoir en Ambre, Corwin doit d'abord faire face aux accusations portées à son encontre au sujet de l'assassinat de son frère Caine. Random lui relate les derniers événements, à savoir la tentative de libération de leur frère Brand, qui a abouti à leur rencontre chez Flora. Lorsqu'ils vont chercher le corps de Caine, Gérard exprime de manière "musclée" sa méfiance à l'égard de son frère Corwin. Après s'être accordé sur le Joyau du Jugement, principal objet magique d'Ambre, Corwin réunit ses frères et sœurs. En joignant leurs pouvoirs, ils parviennent à entrer en contact avec Brand, puis à le ramener en Ambre. Celui-ci est poignardé à l'instant même de son arrivée. La suspicion règne dans la famille.

Échappant à son tour à un attentat, Corwin trouve refuge sur l'Ombre Terre où il cache le Joyau du Jugement, avant que son ami Bill Roth ne l'amène à l'hôpital. Revenu en Ambre, il s'entretient avec Brand, qui lui révèle les machinations qui ont eu lieu autour du trône. Il organise ensuite une visite dans la cité des nuages, Tir-na Nogth. Il en

ramène un mystérieux bras mécanique, pris sur un spectre de Benedict. Il s'égare sur le chemin du retour, avec Random et Ganelon. Guidés par la Licorne, ils aboutissent à la Marelle Primale dont celle d'Ambre n'est que le premier reflet.

La main d'Oberon (The Hand of Oberon, 1976)



Corwin découvre la Marelle Primale endommagée par le sang d'un membre de la famille, Martin, fils de Random. Il rejoint ensuite Benedict et celui-ci part avec Random à la recherche de Martin, tandis que Corwin et Ganelon retournent au palais. Corwin utilise alors le dessin dans son ancien cachot pour aller retrouver Dworkin. Le nain confirme la plupart de ses hypothèses sur l'état de la Marelle. Il lui indique le moyen de la réparer en utilisant le Joyau du Jugement. Obligé de quitter précipitamment le repaire de Dworkin, Corwin utilise un Atout qui le transporte aux Cours du Chaos.

De retour en Ambre, il a une nouvelle entrevue, orageuse, avec Brand dont l'ambition est de récupérer le Joyau du Jugement. Après une entrevue avec Benedict, Corwin, de nouveau accusé du meurtre de Brand, part vers la Terre pour y reprendre le Joyau. Sur place, il découvre que Brand, le véritable instigateur de tous les ennuis d'Ambre, a déjà repris l'objet. Fiona le contacte et le transporte à la Marelle Primale, sur laquelle Brand est en train de s'accorder au Joyau. Corwin l'empêche d'y parvenir mais, grâce aux pouvoirs qu'il a acquis, Brand réussit à s'échapper.

Sur les conseils de Ganelon, Benedict se rend à Tir-na Nogth. Grâce au bras mécanique que Corwin a ramené de la cité, il réussit à empêcher Brand de parcourir la Marelle et à reprendre le Joyau.

Par l'intermédiaire des Atouts, Corwin découvre alors ce qu'est réellement devenu son père Oberon.

Les cours du Chaos (The Courts of Chaos, 1978)

Alors qu'Oberon prend ses dispositions pour réparer la Marelle Primale, Benedict perd son bras mécanique à cause d'un fantôme de l'épée de Corwin. Lors d'une entrevue, Dara apprend à Corwin qu'elle a eu un fils de lui, Merlin, qui a été élevé dans les Cours du Chaos. Oberon envoie Corwin vers les Cours par voie terrestre, tandis que ses frères et sœurs se préparent à la guerre et s'y rendent par Atout. En chemin, un oiseau créé par Oberon à partir du sang de son fils lui remet le Joyau du Jugement. Au cours de son voyage, il est à plusieurs reprises attaqué par Brand, dont l'objectif est de reprendre l'objet, et rencontre nombre de personnages et créatures surprenantes.

Poursuivi par les vagues du Chaos, menacé d'être rejoint et détruit, Corwin utilise le Joyau pour créer une nouvelle Marelle, destinée à remplacer celle de Dworkin, qu'il pense détruite. A l'issue de cette tentative, Brand essaie de subtiliser à nouveau l'objet magique et repart vers les Cours du Chaos, lieu du combat. Corwin arrive finalement sur les lieux, à temps pour assister à l'ultime confrontation entre Brand et ses frères et sœurs.

Toute la famille est réunie pour le passage de la dépouille d'Oberon, avant que Random ne soit désigné comme nouveau roi par la Licorne. Pendant ce temps, Corwin relate ses aventures à son fils, Merlin.

C'est avec ce volume que se terminent les aventures de Corwin. On retrouve



dans la seconde série son fils, Merlin, plusieurs années après ces événements appelés communément la *Guerre de la Marelle*.

Le cycle de Merlin

Les atouts de la Vengeance (Trumps of Doom, 1985)



Merle Corey, qui n'est autre que Merlin, fils de Corwin, quitte son travail dans une grande société informatique de Californie. Nous sommes le 30 avril, jour où, chaque année, il est la cible d'une tentative d'assassinat. Après s'être entretenu avec son ami Luke Raynard, il rend visite à son ex-petite amie, Julia. Il découvre chez elle un cadavre, la créature responsable du massacre, ainsi qu'un étrange jeu d'Atouts, qu'il appelle les Atouts de la Vengeance. Désireux d'en savoir plus sur la mort de Julia, il remonte jusqu'à son mentor, Victor Melman. Celui-ci tente alors de le tuer et Merlin doit l'éliminer. Après avoir rencontré Jasra, la femme qui manipulait Melman, il est obligé de fuir dans les Ombres et se retrouve face à un sphinx, qui tente de le dévorer. De retour sur Terre, il découvre que l'immeuble dans lequel habitait Melman a été réduit en cendres.

Il rejoint Luke et — après avoir échappé à une tentative d'assassinat dirigée par un homme nommé Dan Martinez — s'aperçoit que son ami connaît sa véritable identité. Luke disparaît.

Merlin retrouve ensuite Bill Roth, le vieil ami de son père, auquel il relate son aventure. Le comportement bizarre

de l'un de ses voisins, ainsi que les appels d'un mystérieux inconnu qui souhaite le rencontrer, amènent Merlin à emmener Bill avec lui en Ambre. C'est alors que Random le contacte par Atout.

Random a fait revenir Merlin pour les obsèques de Caine, assassiné d'un coup de fusil peu de temps auparavant. En examinant des balles trouvées dans l'immeuble de Melman et dans la poche de Luke, Merlin et Random découvrent qu'elles sont faites avec la poudre de Corwin, la seule capable de détonner en Ambre.

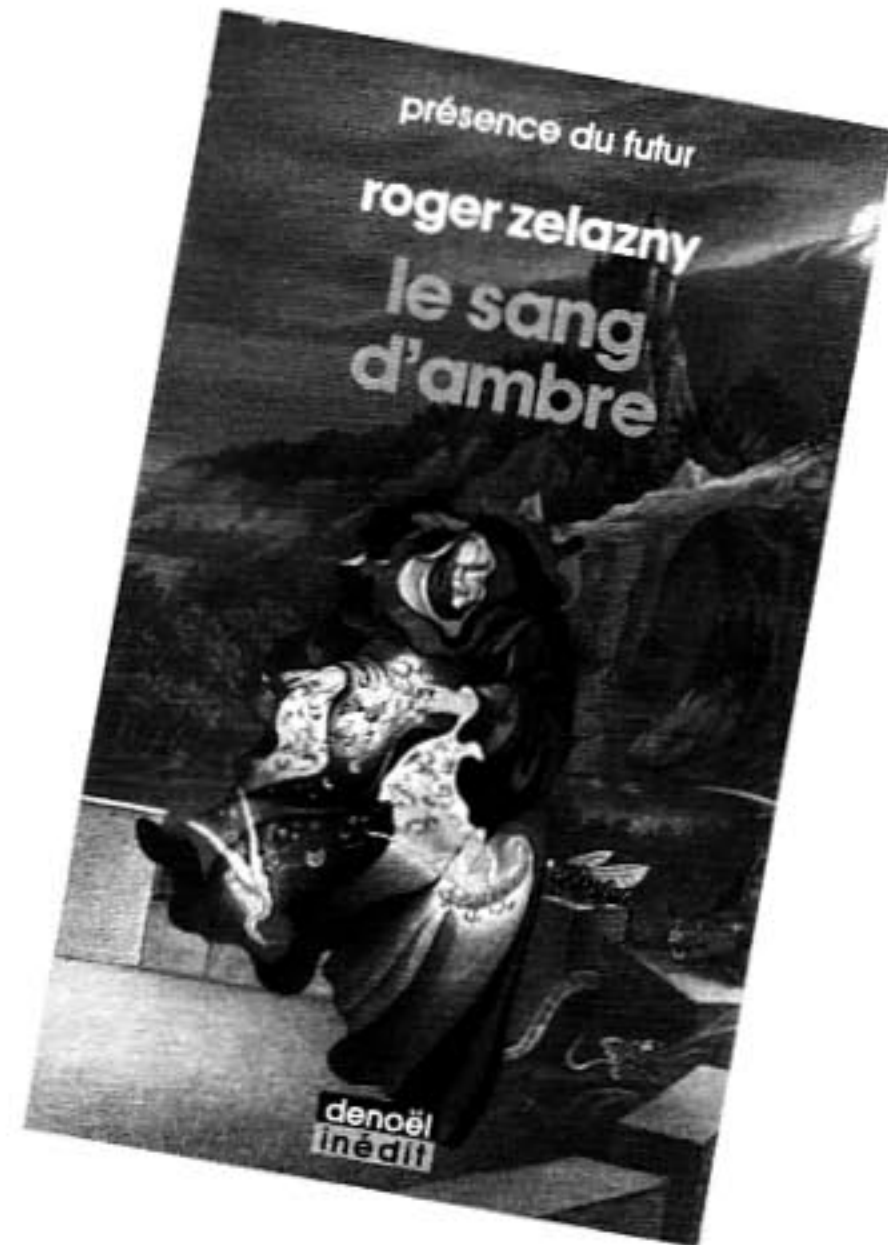
Après un intermède avec une femme de la Terre, Merlin assiste à l'enterrement de Caine, au cours duquel se produit un autre attentat. Il a ensuite une discussion avec Random et lui présente sa Roue Spectrale, construite selon des principes particuliers dans le but d'effectuer des travaux sur Ombre. Effrayé par les utilisations potentielles de cet artefact, Random ordonne à Merlin de l'arrêter.

Merlin se met donc en route. Il doit surmonter plusieurs obstacles destinés à lui faire rebrousser chemin. Luke l'aide pour l'un d'eux, puis l'accompagne dans sa quête. Ils comprennent alors que l'origine de ces obstacles est la Roue Spectrale de Merlin, qui déclenche contre eux une Tempête d'Ombre. Après la tempête, Merlin se réveille dans une grotte de pierre bleue dans laquelle Luke l'emprisonne après lui avoir révélé son véritable nom.

Le sang d'Ambre (Blood of Amber, 1986)

Lorsque des hommes de Luke-Rinaldo viennent le chercher dans sa prison, Merlin les élimine et s'enfuit. Il retourne sur Terre pour examiner l'appartement de Julia. Il y découvre une ouverture magique qui, au travers d'un tunnel gardé par un démon, l'amène au Donjon des Quatre Mondes. Le Donjon est attaqué par les troupes d'un nommé Dalt. Il rencontre un ermite du nom de Dave, puis l'image d'un sorcier portant un masque bleu, nommé Masque, auquel il échappe en revenant en Ambre.

Le lendemain soir, Merlin échappe à une autre tentative d'assassinat près d'un restaurant de la ville, en partie grâce à Vinta Bayle, qui l'emmène dans sa propriété familiale. Leur jeu de questions-réponses est perturbé par l'irruption de Luke, blessé, dans la chambre de Merlin. Celui-ci le conduit dans la caverne où il l'avait retenu prisonnier afin qu'il se rétablisse, puis quitte la demeure des Bayle. Merlin profite de son séjour pour améliorer ses relations avec Spectre, sa Roue Spectrale.



Sur le chemin d'Ambre, il est attaqué par un homme-loup qui semble le connaître. Arrivé au château, il utilise la Marelle pour se rendre au Donjon des Quatre Mondes, y prendre le corps pétrifié de Jasra, la mère de Luke, et le ramener en Ambre.

L'histoire se termine lorsque Merlin est attiré dans un monde étrange, dérivé de celui de Lewis Carroll, par Luke-Rinaldo...

Le signe du Chaos (Sign of Chaos, 1987)

Les libations de Merlin, Rinaldo, du Chat de Cheshire et de Humpty-Dumpty sont interrompues par les irrptions successives d'un Jabberwock et d'un Ange Igné envoyé du Chaos. Merlin a ensuite une longue entrevue avec son demi-frère Mandor de la Maison Sawall, des Cours du Chaos, avant d'être rejoint par sa tante Fiona.



De retour en Ambre, il est enrôlé par Llewella et Vialle pour assurer, en leur compagnie, l'accueil d'une délégation de Begma, l'ambassadeur Orkuz et ses deux filles Nayda et Corail. Pendant ce temps, ses oncles mettent en place les défenses du château pour faire face à une attaque possible des forces de Dalt.

Merlin tient compagnie à Corail en lui faisant visiter le pays. Cette promenade est perturbée par une tentative de meurtre contre Merlin, menée par son frère Jurt. Le combat se termine dans la salle de la Marelle, sur laquelle Corail s'engage avant que Merlin ne puisse l'en empêcher. Elle prouve ainsi qu'elle est fille d'Oberon. Une fois parvenue au centre de la Marelle, elle disparaît.

Luke contacte Merlin pour lui apprendre que Jurt s'est allié à Masque, le maître du Donjon, afin d'obtenir les pouvoirs de la Fontaine de Puissance. Luke rejoint Merlin en Ambre. Après un entretien, Vialle lui accorde sa protection, qui lui permet de rejoindre Julian. Il rencontre Dalt et le défie en combat singulier. Battu, il est emmené captif.

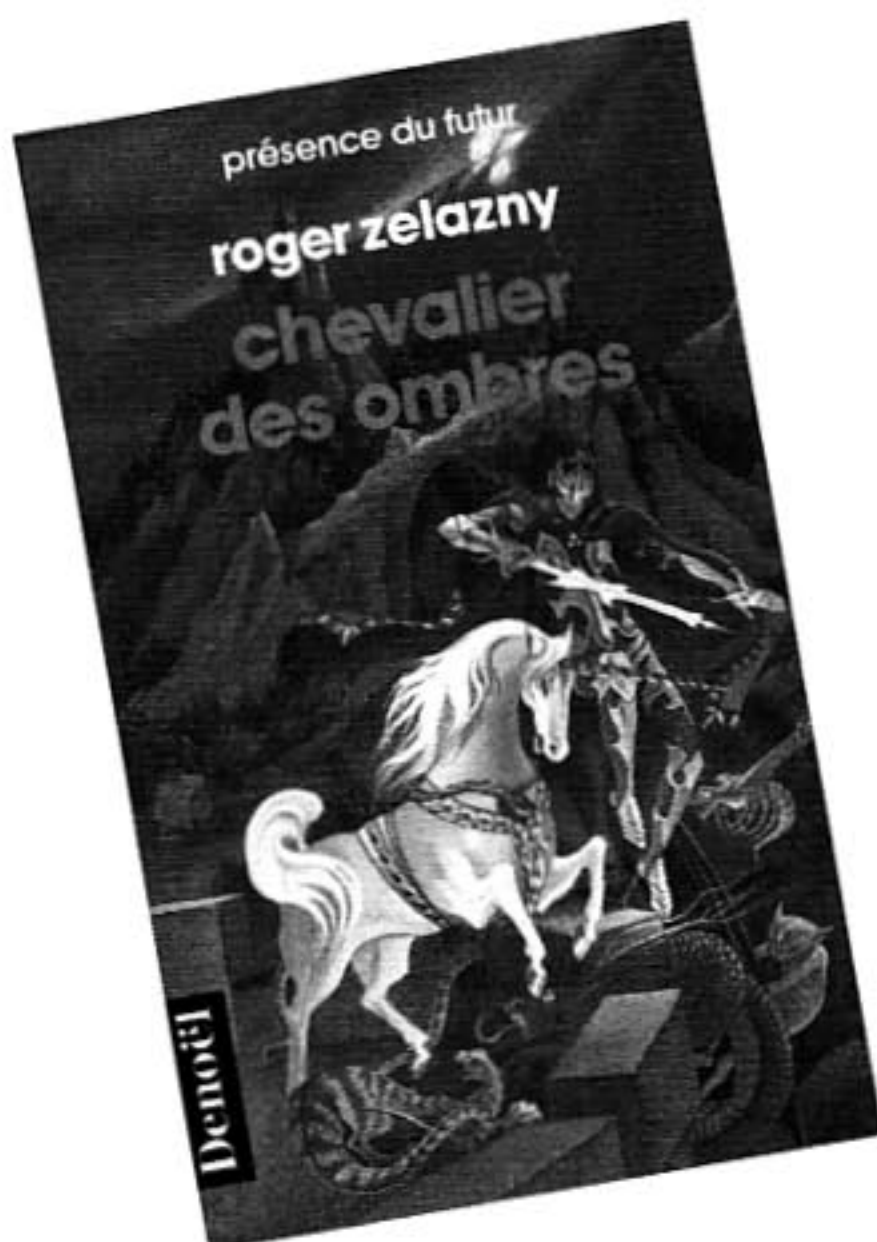
Entre-temps, Nayda a proposé ses services à Merlin. Lors d'une seconde entrevue, après la capture de Luke par Dalt, Merlin demande la présence de Mandor, qui démasque Nayda : elle est possédée par une ty'iga, démon des franges des Cours. Nayda mise hors d'état de nuire, Merlin libère Jasra du sort qui la maintenait immobilisée et, avec elle et Mandor, part à l'assaut du Donjon des Quatre Mondes. Ils sont déposés sur place par Spectre.

La confrontation avec Jurt et Masque oblige ces deux derniers à fuir. Ce faisant, Masque perd... son masque (!) et Merlin découvre alors qui lui en veut à ce point...

Chevalier des Ombres (Knight of Shadows, 1989)

Après la bataille, Mandor organise un dîner au cours duquel Merlin et Jasra échangent bon nombre d'informations.

Pour préserver Merlin de l'entité qui détient Corail, Spectre l'emmène dans une Ombre lointaine. Il y est visité par plusieurs "fantômes" d'Ambriens, le dernier n'étant autre que Corwin. Merlin se trouve alors transporté dans une Ombre inaccessible au Logrus comme à la Marelle, où il doit mener une sorte de quête censée l'amener à faire un choix entre ces deux entités représentées par le serpent et la Licorne. Cette Ombre permet à son lacet d'étrangleur, Frakir,



d'être doué de raison. Il y rencontre aussi d'autres "fantômes" de la Marelle et du Logrus et récupère le Joyau du Jugement. La Marelle l'amène alors à réparer une marelle brisée au centre de laquelle il retrouve Corail.

De retour en Ambre, Merlin s'accorde sur le Joyau du Jugement, que Mandor appelle pour sa part Œil Gauche du Serpent. Nayda dérobe le Joyau à Merlin et tous deux se retrouvent coincés entre les Signes de la Marelle et du Chaos qui se télescopent dans les couloirs du château, détruisant une partie de l'édifice.

Entre-temps, Luke a repris le pouvoir dans son pays d'origine, Kashfa.

Merlin a alors l'occasion d'entrer dans l'ex-chambre de Brand dans laquelle il découvre un aiguillier qu'il se passe au doigt. Il dépose Frakir. Quelques étranges visions plus tard, Merlin part pour Kashfa assister au couronnement. Là, coup sur coup, il a une confrontation avec Jurt, découvre que Corail a maintenant le Joyau du Jugement à la place de l'œil et qu'elle va épouser Luke.

Prince du Chaos (Prince of Chaos, 1991)

Après le couronnement, Merlin retrouve Corail. Au matin, une créature du Chaos, Gryll, vient le chercher pour l'amener dans les Cours, chez son oncle Suhuy. Merlin apprend alors la mort de Sawall, roi du Chaos. Il se retrouve troisième sur la liste des prétendants à la succession, derrière les princes Tmer et Tubble et devant Jurt. Après une altercation avec sa mère, Dara, Merlin reste chez Suhuy. Essayant l'Atout de Corwin, il obtient un début de réponse, mais est vite interrompu.

Le lendemain, il retrouve Mandor. Explorant les endroits où il avait l'habitude d'aller, il est rejoint par un fantôme de la Marelle de Luke (qu'il appelle ensuite Rinaldo). Menacés par un fantôme du Logrus du duc Borel, tous deux sont sauvés par un autre spectre de la Marelle — celui de Corwin cette fois — qui les amène à la Marelle créée par leur sauveur (voir "Les Cours du Chaos"). Merlin et Rinaldo franchissent la Marelle, pour que Rinaldo en devienne le gardien. Un autre de ses amis de jeunesse, Glait, conduit Merlin à une chapelle dédiée à Corwin, dans la maison de Dara. Le déjeuner avec celle-ci est interrompu par le Logrus, lancé à la poursuite de Spectre.

Merlin se réconcilie avec Jurt. Tous deux mettent au point un stratagème leur permettant de s'absenter discrètement des Cours pour aller retrouver Luke et tenter d'empêcher l'enlèvement de Corail. Elle est toutefois capturée par des seigneurs du Chaos.

Pendant ce temps, les deux prétendants au trône placés devant Merlin meurent à leur tour.

Merlin, avec Luke, Dalt et Nayda partent à la poursuite des ravisseurs de Corail. Ils les retrouvent en pleine bataille avec des spectres de la Marelle. Tentant de récupérer Corail malgré tout, ils sont transportés jusqu'à la Marelle Primale, à laquelle Luke leur permet d'échapper.

De retour dans les Cours, Merlin a un message de Bleys qui lui révèle que trouver l'aiguillier était un piège, destiné à faire de lui un pion dans la course au trône du Chaos. Merlin part à la recherche de l'endroit où son père est détenu et se prépare alors à affronter ceux qui voulaient le manipuler...



JOUER DANS LE MONDE D'AMBRE

Par Patrice MERMOUD

Ambre a été salué comme un jeu de rôle novateur lors de son arrivée sur le marché. Ceci était dû essentiellement à son système résolument original permettant de gérer les personnages et leurs actions. C'est toutefois cette "originalité" qui désoriente parfois les joueurs qui abordent pour la première fois ce jeu.

Deux points, en particulier, posent problèmes aux débutants : la création des personnages et le combat. Nous allons donc essayer d'expliquer les concepts qui sous-tendent ces deux aspects du jeu, en clarifiant certains points relativement épineux.

La création des personnages

Si le jeu de rôle a depuis longtemps dépassé le stade de la création de personnages par génération aléatoire au profit de l'allocation de points, cette phase, pourtant cruciale, d'un jeu dont le fonctionnement repose sur des interactions sociales, reste la seule que le joueur effectue seul sans apport extérieur. Que ce soit pour lancer des séries de dés ou pour faire addition et soustraction de points, celui qui crée son personnage n'a besoin de consulter que son Maître de Jeu, éventuellement, pour mettre au point certains détails.

Ambre a brisé cette habitude, en invitant tous les joueurs à se retrouver pour la création de leurs personnages par le biais d'un système d'enchères.

Ces enchères ont plusieurs objectifs :

- Elles permettent aux joueurs de concevoir leurs personnages *ensemble* plutôt que chacun dans son coin.

- Elles les forcent à réfléchir à l'idée qu'ils se font de leur alter ego, à

se rendre compte des limites qu'ils se fixent et de celles qu'ils sont prêts à dépasser. Au cours des enchères, chaque joueur est en effet obligé de choisir quelles priorités il va donner à son personnage, et par là même sur quel Attribut (ou quels Attributs) il va dépenser ses points.

- Elles déstabilisent les inévitables "calculs préparatoires" ne visant le plus souvent qu'à exploiter au maximum les méthodes d'allocation des points de génération pour en tirer le plus grand nombre d'avantages. Une réflexion préalable permettra au joueur de déterminer sur quel axe il va orienter son personnage, mais ce sont les enchères des autres joueurs qui décideront en définitive de sa force relative. Et si l'on peut imaginer que les joueurs en viennent à se mettre d'accord au préalable pour se répartir les premières places dans les Attributs, cela ne se produit guère dans la pratique. Tout d'abord, parce que les joueurs sont en général plus nombreux qu'il n'y a d'Attributs à répartir, ensuite parce qu'ils ne peuvent jamais être vraiment certains de qui sera présent au moment des enchères, or un éventuel *traître* ne peut que compromettre ce genre d'opération.

- Enfin, elles introduisent entre les joueurs — donc entre leurs personnages — un élément de rivalité absent de tous les autres jeux de rôle. Comme l'auteur le rappelle dans le livret de règles, c'est parce que son frère et lui sont rivaux, — pour les prouesses guerrières, pour les faveurs de leur père et pour le But Ultime de tout Ambrien — que Corwin et Eric se battent, complotent pour se débarrasser l'un de l'autre et

finalement s'isolent, prenant prétexte d'une partie de chasse, alors que chacun est empli du désir de tuer l'autre. C'est aussi parce qu'ils sont rivaux que, lorsque Eric décide de se faire couronner roi d'Ambre, Corwin lève une armée pour marcher sur la cité éternelle. C'est encore à de cette "compétition" qu'Eric torture son frère Corwin en le forçant à assister à son couronnement avant de lui faire brûler les yeux. Et c'est toujours la même raison qui pousse Corwin à surmonter douleur et folie pour sortir de sa prison afin de se venger de son frère. Cet élément de rivalité semble aller à l'encontre de l'un des principes de base des jeux de rôle : la coopération entre les joueurs. Cependant, "rivaux" ne veut pas dire *ennemis*. Corwin et Eric étaient rivaux. Ils visaient tous les deux le même but : s'accaparer le pouvoir en Ambre et préserver le royaume. En revanche, Corwin et Brand n'étaient pas rivaux, ils ne pouvaient donc être qu'ennemis, le but du second s'opposant totalement à celui du premier. Sans aller jusqu'aux excès de la lutte opposant Eric à Corwin, c'est le même état d'esprit que le MJ devrait tenter de cultiver chez ses joueurs : rivalité entre leurs personnages, rivalité entre leurs personnages et les PNJ.

Par la suite, les personnages verront leurs Attributs définis de deux façons différentes : par leur classement et par leur valeur en points.

Leur classement interviendra lors de confrontations entre deux personnages-joueurs, en particulier lorsqu'ils ont des valeurs assez proches pour ce qui concerne l'Attribut mis en jeu. La valeur en points de celui-ci permettra de le comparer à l'Attribut correspondant des PNJ que le Maître de Jeu opposera à ses joueurs.



Il n'est pas toujours évident de faire comprendre aux joueurs l'importance relative du classement d'un personnage par rapport aux points dépensés dans un Attribut. Ils ont en particulier tendance à estimer que celui qui a dépensé le plus de points DOIT être le meilleur dans un Attribut donné... exception faite peut-être des meilleurs membres de la génération précédente. Partant de là, les joueurs se retiennent de dépenser "trop" de points au cours des enchères. Un peu comme si en mettant cent francs de plus que son voisin sur un livret de Caisse d'Épargne, on était obligé de devenir l'homme le plus riche du monde ! En fait, l'importance primordiale des points ou du classement dépend essentiellement de la vision du MJ et de ses besoins au cours de la campagne.

Le Maître de Jeu devra toujours garder en mémoire le niveau des "aînés ambriens" des PJ lorsqu'il sera amené à juger une confrontation quelconque. En fait, ce que les joueurs achèteront avec leurs points — en plus de leur Attribut — ce sera le contenu de la campagne à venir ! C'est en effet à partir de ce que les joueurs auront acheté pour leurs personnages que le MJ saura quel ton il pourra... il *devra* donner à sa campagne. Lequel ton tiendra compte non seulement des points forts des personnages, mais aussi de leurs faiblesses.

L'un des problèmes auxquels est fréquemment confronté le MJ lors de ses premières enchères avec un groupe de joueurs, est de convaincre ceux-ci d'enchérir pour tous les Attributs bien qu'ils aient tendance à se retenir pour acheter tous les Pouvoirs qu'ils ont décidé d'acquérir.

Si la Psyché et le Combat sont toujours (ou presque) l'objet d'âpres discussions, les deux Attributs "faibles" sont souvent adjugés pour des montants ridicules, les joueurs ne voyant aucun intérêt à dépenser des points pour eux, de la même façon que certains joueurs de AD & D allouent systématiquement leur tirage de dés le plus bas au Charisme, la seule caractéristique qui ne sert à rien au cours d'une bataille.

C'est pourquoi, face à des joueurs dont le meilleur n'a dépensé qu'une poignée de points pour obtenir son rang dominant en Force ou en Endurance, le MJ sera parfaitement en droit de faire intervenir toute la descendance de Gérard qui leur assènera correction sur correction...

Un MJ a un jour demandé ce qu'il aurait pu faire quand ses joueurs, ayant trop (?) dépensé de points sur les deux Attributs "faibles", le Combat avait finalement été emporté pour 6 points... alors que les PNJ de la même "génération" que

les joueurs avaient des Attributs plus élevés que cela ! D'un côté, il ne voulait pas frustrer de sa vic-



toire le joueur qui avait remporté les enchères. Mais il souhaitait néanmoins pouvoir créer des PNJ capables à tout le moins de battre Llewella à l'épée.

Si des joueurs dépensent des points pour créer un groupe de métamorphes, ils ont en principe le secret espoir que leurs futures aventures permettront à des êtres capables de changer de forme d'accomplir des choses intéressantes. De même, s'ils se donnent des Attributs ridicules en Combat, c'est comme s'ils demandaient au MJ de leur apprendre ce que c'est de devoir détalier comme des lapins la plupart du temps. Le gagnant des enchères n'est toutefois pas si mal loti : d'une part, il va pouvoir imposer sa loi aux autres joueurs, de l'autre il aura la possibilité de parer les coups d'épées pendant quelques secondes avant de commencer à répandre ses précieux fluides vitaux. Quant aux autres joueurs, ils devront bien trouver un moyen pour surmonter leurs *petits* handicaps.

Ce qu'il faut retenir de tout cela, c'est qu'il ne sert à rien pour les joueurs de se montrer avarés au cours des enchères. Bien au contraire ! Car s'il leur faut avoir une conception de départ de leur personnage, ils doivent également pouvoir dépasser celle-ci.

Les personnages les plus intéressants sont probablement ceux qui naissent "déséquilibrés", parce qu'ils ont tout de suite un but clair, même s'il ne transparaît pas forcément toujours dans leurs actions : se dépasser pour compenser leur faiblesse.

Au cours des quelques parties auxquelles j'ai eu la chance de participer en tant que joueur, le personnage qui m'a procuré le plus de plaisir n'avait pratiquement rien dépensé dans deux de ses Attributs, et avait été très raisonnable sur un troisième. Il avait cependant dépensé cent points sur le dernier — le Combat — s'étant laissé aller à son désir de se montrer meilleur qu'un autre. Il n'avait pas à la fois la Marelle, le Logrus et la Magie.

En fait, il n'avait aucun Pouvoir. Les quelques points qui lui étaient restés, une fois acceptées les contributions et le Mauvais Karma (le maximum que le MJ acceptait dans sa campagne), lui avaient servi à acheter un moyen de se déplacer en Ombre et une épée supérieure à la normale. Ce personnage, avec sa "gueule" de tueur et son manque total de scrupules, n'appartenait même pas à la "famille" (en termes techniques, il n'avait pas de Protecteur à la Cour). Malgré tout, ses extraordinaires capacités en Combat lui ont permis d'avoir une grande importance en cours d'aventure, les personnages des autres joueurs s'étant chargés de tout ce qui nécessitait l'utilisation des Pouvoirs qui lui manquaient. Avec ses limitations et ses problèmes, il se révéla extrêmement amusant à interpréter. Ce qui n'aurait peut-être pas été le cas si je m'en étais tenu à mon plan de départ, qui impliquait l'acquisition de l'habituel assortiment de Pouvoirs et Attributs moyens.

Je ne veux pas dire que tous les personnages d'Ambre doivent être "spécialisés" à ce point, loin de là. Je voudrais seulement que les joueurs prennent conscience qu'ils ne doivent pas se laisser arrêter par des calculs préliminaires, somme toute mesquins.

Le combat

La résolution des affrontements dans Ambre pose également des problèmes à bon nombre de joueurs néophytes. Le mécanisme utilisé dans le jeu suscite en effet souvent quelques réserves de leur part.

La simulation d'un combat par simple comparaison des Attributs des adversaires leur semble ainsi très bizarre, habitués qu'ils sont à laisser leurs dés décider de l'issue de telles confrontations. Ce qu'ils reprochent à ce principe, c'est surtout son côté *inéductible*, qui voudrait que certains combats soient obligatoirement "perdus d'avance". Ils oublient cependant que, malgré un gros désavantage, Corwin est quand même parvenu à battre Benedict...

En fait, ce système ne donne des résultats prévisibles que lorsque les conditions sont les plus simples : deux bretteurs s'affrontant dans un gymnase olympiques, par exemple. Dès l'instant où un paramètre quelconque peut influencer sur le déroulement des événements, le jugement du MJ intervient... et les chances de succès d'un personnage doté d'un Combat élevé risquent alors d'être sérieusement remises en question. Dès lors, ce qui comptera plus encore que les Attributs des adversaires, ce sera la manière dont ils les utiliseront. Pour citer

l'auteur du jeu lui-même : un personnage à 100 points contrôlé par un joueur expérimenté aura toutes les chances de battre un personnage à 150 ou 200 points placé entre les mains d'un joueur novice...

Un joueur devra toujours s'employer à tirer parti des qualités de son personnage, ainsi que de ses sens et de ses connaissances.

Comment pourra-t-il les utiliser ? En posant des questions !

Il pourra ainsi interroger le MJ sur ce que son personnage est susceptible de savoir et lui demander ce qu'il voit, entend et ressent. Il pourra également lui demander comment il envisage la situation de son point de vue.

Il est clair que le détenteur d'un Combat de 50 points peut battre sans trop de difficultés un autre d'un rang Ambrien. Toutefois, cette certitude pourra parfois être battue en brèche. Prenons l'exemple d'un personnage nommé Roger, dont le joueur a dépensé 50 points en Combat.

Imaginons-le se réveillant d'une nuit paisible, alors que quatre serviteurs (rang Humain en Combat) entrent dans sa chambre...

MJ : Tu te réveilles et évalues instantanément la situation. Ton fidèle valet porte un vase de fleurs fraîchement coupées, il est suivi de trois autres serviteurs, deux tiennent des plateaux de petits déjeuners, alors que le troisième apporte des serviettes propres. Le jambon et les œufs sentent merveilleusement bons. Que fais-tu ?

Roger : Je salue cette aimable compagnie et m'assieds pour déguster mon petit-déj.

MJ : Ton serviteur semble nerveux. Maladroitement, il renverse son vase. Tu vas être trempé à moins que tu ne fasses quelque chose.

Roger : Je suis assez rapide pour rattraper le vase ?

MJ : Avec tes réflexes et ton adresse ? Si tu veux prendre un risque, tu peux les rattraper d'une main... ou employer les deux si tu veux être sûr de ta réussite à cent pour cent.

Roger : J'attrape le vase à deux mains.

MJ : A l'instant où tu saisis le vase, les trois serviteurs — qui t'entourent maintenant — lâchent ce qu'ils portent et dégainent des épées à lames courtes. Ton serviteur tend ses mains en direction de ta gorge.

Roger : Quoi ?

MJ : Je ne suis pas assez clair ? Tu as un gars qui essaie de t'agripper, trois qui veulent t'embrocher et un vase de fleurs dans les mains. Il est en outre possible que d'autres assaillants se dissimulent derrière les portes et tentures de la chambre. Que fais-tu ?

Roger : Et mes armes ? J'ai toujours coutume de placer "certaines choses" sous mon oreiller !

MJ : Ah oui, ta dague et tes Atouts y sont probablement toujours. Tu veux tourner le dos à tes assaillants pour vérifier ?...

Si Roger fait le mauvais choix, en raison de son imprudence (il ne s'est pas méfié en voyant quatre personnes lui apporter son petit déjeuner, alors qu'une seule aurait pu s'acquitter de cette tâche), il risque d'être battu par ses adversaires qui ont seulement un Combat de rang Humain. En revanche, s'il se débrouille bien (en se saisissant, par exemple, de l'un des assaillants pour s'en servir comme bouclier contre les autres), il pourra éventuellement retourner la situation à son avantage et se sortir de ce mauvais pas. N'oublions cependant pas que les agresseurs sont de rang Humain. S'ils avaient eu un rang Chaosien, ils auraient représenté une menace nettement plus sérieuse. Au rang Ambrien, ils se seraient révélés carrément mortels !

Imaginons maintenant une situation différente...

Roger est face à cinq seigneurs du Chaos (allant du rang Ambrien à 45 points en Combat). Il est sur une pente rocheuse semée de lourds blocs de basalte rappelant des jouets abandonnés par un enfant géant. Sachant qu'il allait au devant du danger, il a laissé ses connaissances en Combat l'inciter à prendre une position avantageuse en se plaçant à flanc de colline, au-dessus de ses adversaires...

MJ : "Ton âme seule quittera cet endroit !" dit le seigneur en armure bleue, tout en levant sa hache pour te charger.

Roger : Flûte. Refais-moi un récapitulatif de la situation, au niveau tactique. Que vois-je ?

MJ : Tu es face à cinq Chaosiens. Ton adversaire le plus proche fonce sur toi. A ton avis le plus faible et le plus lent est celui armé d'une arbalète (même s'il te paraît évident que tu ferais mieux d'éviter de t'exposer à ses coups). Seuls ceux en

bleu et en noir semblent être des combattants vraiment redoutables. Vu que tu es placé au-dessus d'eux, sur la pente, tu pourras échanger au moins deux coups avec eux avant que les autres ne soient sur toi. Tu as toutefois assez de marge pour éviter le premier assaut et tenter de les contourner. A moins que tu choisisses de faire retraite et de t'abriter derrière les rochers.

Roger : Quelles possibilités de retraite ai-je ?

MJ : Le mieux pour toi serait de te diriger vers un endroit où les rochers sont plus rapprochés les uns des autres. Une fois là, tes assaillants ne pourront plus t'attaquer à plusieurs en même temps.

Roger : Et du dessus ? Peut-être savent-ils voler ?...

MJ : Si tu as besoin d'une couverture, tu pourras te placer contre un rocher avec un surplomb. Là, tu devras t'occuper de deux d'entre eux à la fois, mais tes arrières seront couverts, ainsi que l'espace au-dessus de toi...

Si Roger sait profiter des divers paramètres qui lui sont présentés, il survivra. Il pourra même liquider cinq adversaires pourtant bien entraînés. Il lui sera ainsi possible, par exemple, de se débarrasser de l'arbalétrier en lançant une dague, puis tuer le guerrier à la hache avant de reculer, etc. Il pourra même essayer de désarmer celui qui le charge afin d'être ensuite en mesure de mettre sa lame sur sa gorge, de manière à pouvoir négocier son départ avec les autres. Si, par contre, il s'avance à découvert sans réfléchir, il sera aussitôt attaqué de toutes parts (y compris d'en haut et à distance !) et il y aura de bonnes chances qu'il y reste.

Tout cela pour vous montrer que le système de combat d'Ambre ne doit pas être réduit à une simple comparaison de deux valeurs chiffrées. Ce n'est que lorsque les adversaires se laisseront aller à combattre stupidement, en restant toujours au même endroit que les scores de leurs Attributs seront prépondérants.

Le MJ devra toujours estimer les situations en fonction du terrain, des déplacements accomplis et des circonstances. Cela ne lui sera peut-être pas trop facile au début, mais je sais, par expérience, que cela vient rapidement lorsqu'on veut bien se donner un peu de mal. Car, comme l'a écrit un jour Erick Wujcik, le plus dur challenge pour le MJ qui débute avec Ambre est souvent de résister à l'envie de sortir de sa poche les dés qu'il a l'habitude d'utiliser.

L'important sera de ne jamais oublier que tout affrontement peut se décomposer en une suite d'éléments demandant, chacun, une décision simple. Le MJ devra donc, tout simplement, décomposer chaque combat de façon à pouvoir le simuler correctement.



LA MORT VOUS CHERCHE ?

Par Olivier Piéchaczyck

L'étonnante agence de détectives présentée dans le supplément Nightmare Agency propose aux joueurs blasés une autre manière de jouer à L'Appel de Cthulhu. Voici un scénario qui vous permettra de mieux comprendre les avantages d'une campagne axée autour d'un organisme de ce genre...

Avertissement

Ce scénario pour L'Appel de Cthulhu met en scène les détectives de la fameuse *Nightmare Agency* de Boston. Quelques renseignements concernant l'histoire et les membres de l'agence y sont révélés sous forme de résumés. Lisez-les attentivement en n'oubliant jamais que le contexte de l'enquête est aussi important que l'investigation elle-même. Le Gardien devra toujours s'efforcer de laisser le plus souvent possible l'initiative des décisions aux joueurs, en privilégiant le "roleplaying" et en leur faisant comprendre combien leur imagination est primordiale. Volontairement situé après la période du premier volume de l'histoire de *Nightmare Agency* (1927-1929 ; publié par Descartes Éditeur), le présent module peut être joué même si vous ne possédez pas cet ouvrage ; ce dernier pourra néanmoins vous être utile pour mieux appréhender l'enquête, ainsi que ses différents acteurs et décors.

Nightmare Agency

Créée en 1927 à Boston par un ancien policier repris de justice, "l'Agence Cauchemar" voit rapidement le nombre de ses employés-actionnaires augmenter. Chuck Byrne (son fondateur) s'associe alors avec Jason Mellyson, Agatha Jones, Patrick de St Yves et Harry Steck. Ce faisant, l'agence s'aménage des "annexes" : *La Cartouche d'Or* - un magasin d'antiquités dont l'agence hérite à la mort de son propriétaire. Un manoir et son parc situés près de Duluth (Minnesota) - rachetés pour une bouchée de pain à une veuve ruinée en 1929. Le *Coffeen's* - le club de jazz le plus réputé de Boston. Les bureaux de *Nightmare Agency*, quant à eux, sont installés au second étage de la superbe Arkham Tower, 13 Miskatonic St, Boston Mass.

Autour des détectives gravitent plusieurs collaborateurs/seconds couteaux importants :

- Issac Aaron Morgenduft. Un petit bonhomme chétif d'une cinquantaine d'années ; c'est l'avocat conseil et le comptable de *Nightmare*.
- Salvatore Luccini. Secrétaire très particulier de Chuck Byrne, cet homme d'une trentaine d'années est plus spécialisé dans le maniement du couteau ou du Colt 45 que dans la sténographie. La licence du *Coffeen's* est établie à son nom (*Nightmare* est propriétaire des murs).
- Zachary Procock. Neveu de l'ancien propriétaire de *La Cartouche d'Or*, il gère ce magasin d'antiquités pour le compte de la *Nightmare*.
- Ohinira Wang. Vieille occultiste chinoise de plus de 75 ans, c'est le mentor de Patrick de St Yves. Elle est à l'origine de la rencontre des détectives.

Nightmare Agency n'est pas spécialisée dans un type d'enquête particulier. Les méthodes qu'elle emploie pour parvenir à ses fins sont parfois à la limite de la légalité (d'un côté ou de l'autre...), mais ses détectives ont heureusement su se faire des "relations" dans toutes sortes de milieux (criminel, scientifique, politique, journalistique, etc.). Et si la réputation de *Nightmare Agency* n'est plus à faire, un bon nombre d'individus paieraient cher pour la voir s'effondrer comme un château de cartes. Ses détracteurs reprochent notamment à ses détectives d'évoluer trop souvent en eaux troubles, de rechercher sans cesse la publicité à tous prix et d'être des paranoïaques aux tendances mystiques.

Les détectives

Chuck Byrne

Ancien sergent noir des forces de police de New-Orleans, il passe sept ans au bagne pour avoir laissé pour mort un patron de boîte qu'il suspectait d'avoir



tué sa mère. Interdit de séjour en Louisiane, il s'établit à Boston où il fréquente la pègre avant de trouver l'opportunité de participer à la création de *Nightmare Agency*. Âgé de 37 ans, Chuck est devenu l'élément central de l'agence. C'est sous son impulsion que celle-ci a investi dans le *Coffeen's*, et bien que la licence soit au nom de Luccini, c'est en fait Chuck le véritable patron de l'établissement.

Connu pour son caractère irascible qui lui a valu le surnom de "la Teigne", Chuck est capable de colères "fracassantes". C'est néanmoins, au fond, un écorché vif au grand cœur... un cœur qu'il cache derrière un côté bougon.

Note au Gardien : Dans ce scénario, Chuck n'est pas destiné à être interprété par un joueur. C'est à vous d'exploiter ce personnage. Dernier détail le

concernant : Chuck est paralysé des deux jambes et ne se déplace qu'en fauteuil roulant. Évitez toutefois de dévoiler d'emblée cette particularité aux Investigateurs s'ils n'ont pas encore joué le supplément *Nightmare Agency*.

Points de Vie : 10
SAN : 70

Armes	Att.	Dommages
Automatique 7.65	65 %	1D8

Jason Mellyson

Cet ex-professeur de l'université de Harvard est l'intellectuel de l'agence. Sa culture, sa courtoisie, son raffinement et son sens de l'honneur font de lui un homme du monde. Chuck le traite souvent de "dandy", mais reconnaît autant ses qualités de diplomate que celles d'homme de terrain. Ce que Chuck apprécie le plus chez Jason, c'est son humour noir corrosif... En 1930, Jason a 40 ans.

FOR 13	DEX 14	INT 19
CON 11	APP 14	POU 14
TAI 15	SAN 65	ÉDU 18

Points de Vie : 13

Bonus aux Dommages : +1D4

Compétences : Allemand 50 % ; Anthropologie 65 % ; Archéologie 90 % ; Astronomie 10 % ; Bibliothèque 70 % ; Chimie 20 % ; Comptabilité 20 % ; Conduire Automobile 35 % ; Crédit 65 % ; Dissimulation 50 % ; Discrétion 30 % ; Droit 20 % ; Écouter 35 % ; Esquiver 55 % ; Français 50 % ; Géologie 30 % ; Grimper 35 % ; Histoire 35 % ; Histoire Naturelle 15 % ; Italien 50 % ; Latin 25 % ; Mécanique 30 % ; Monter à Cheval 55 % ; Mythe de Cthulhu 25 % ; Navigation 40 % ; Persuasion 60 % ; Pharmacologie 30 % ; Psychanalyse 50 % ; Psychologie 55 % ; Se Cacher 30 % ; Trouver Objet Caché 40 %.

Armes	Att.	Par.	Dommages
Fleuret	80 %	50 %	1D6 +1D4
Fusil Cal.12		60 %	2D6
Fusil 30-06		60 %	2D6 +3
Automatique 7.65		55 %	1D8

Sorts : La Flamme de Shamaël* ; Signe de Voor.

* Ce sort coûte 1D4 points de SAN et 6 points de Magie à celui qui l'utilise. Un round après l'incantation, le sorcier peut faire naître une flamme (semblable à celle d'une torche) où il le désire dans un rayon de 25 mètres autour de lui, mais uniquement sur des matériaux inflammables.

Agatha Jones

Âgée de 35 ans, cette ancienne journaliste du Boston Globe, fort mignonne, a rejoint l'agence après une ultime prise de

bec avec son rédacteur en chef. Elle ne supporte en effet pas que l'on considère la femme comme systématiquement inférieure à l'homme, et relève par conséquent toutes les provocations machistes. Au sein de l'agence, elle est un détective à part entière, appréciée pour son sens de l'investigation et son culot désarmant.

FOR 11	DEX 12	INT 14
CON 9	APP 16	POU 15
TAI 11	SAN 65	ÉDU 19

Points de Vie : 10

Compétences : Archéologie 45 % ; Art 15 % ; Baratin 50 % ; Bibliothèque 65 % ; Chimie 15 % ; Chinois 25 % ; Comptabilité 50 % ; Crédit 65 % ; Droit 35 % ; Écouter 65 % ; Esquiver 40 % ; Grimper 40 % ; Histoire 70 % ; Mythe de Cthulhu 35 % ; Navigation 55 % ; Persuasion 40 % ; Photographie 45 % ; Premiers Soins 50 % ; Psychologie 45 % ; Sauter 35 % ; Trouver Objet Caché 65 %.

Armes	Att.	Dommages
Automatique Cal.45	70 % (eh oui...)	1D10 +2
Couteau	50 %	1D6

Sorts : Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Patrick de St Yves

Surnommé "L'Emplumé" par Chuck à cause de son penchant très marqué pour la culture des Indiens d'Amérique, Patrick était parapsychologue avant de rencontrer ses futurs collègues. A 37 ans, c'est un personnage haut en couleurs... Sa vie a radicalement changé depuis qu'il a eu la révélation de son appartenance à la nation sioux. Initié par un shaman, il a reçu le nom indien de Tashunka Wakan ("Cheval Médecine"). Il lui arrive fréquemment de parler seul comme s'il s'adressait à quelqu'un. Lui, prétend qu'il discute avec l'âme de Vernon Belcourt, un shaman qui lui apparaît régulièrement sous la forme d'un faucon...

FOR 15	DEX 12	INT 15
CON 15	APP 12	POU 16
TAI 14	SAN 70	ÉDU 16

Points de Vie : 14

Bonus aux Dommages : +1D4

Compétences : Anthropologie 40 % ; Art 25 % ; Astronomie 30 % ; Baratin 45 % ; Bibliothèque 45 % ; Chimie 5 % ; Conduire Automobile 35 % ; Conduire Engin Lourd 15 % ; Crédit 60 % ; Discrétion 45 % ; Dissimulation 30 % ; Écouter 40 % ; Esquiver 50 % ; Français 40 % ; Grimper 40 % ; Histoire Naturelle 70 % ; Lancer 35 % ; Lakota (Sioux) 5 % ; Langage des Oiseaux 55 % ; Médecine 30 % ; Monter à Cheval 35 % ; Mythe de Cthulhu 25 % ; Nager 30 % ; Occultisme

80 % ; Occultisme indien 15 % ; Ornithologie 45 % ; Persuasion 55 % ; Pharmacologie 15 % ; Premiers Soins 65 % ; Psychologie 45 % ; Sauter 30 % ; Suivre une Piste 25 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

Armes	Att.	Dommages
Arc	35 %	1D6
Automatique Cal.32	65 %	1D8
Couteau	60 %	1D6 +1D4
Lutte	45 %	
Machette	65 %	1D8 +1D4
Pied	45 %	1D6 +1D4
Poing	60 %	1D3 +1D4

Sorts : Déflagration Mentale ; Signe des Anciens.

Harry Simon Steck

Dernier arrivant et benjamin de l'équipe *Nightmare*, Harry a tout juste 30 ans. Personnage discret en public, il est du genre à préférer la franche camaraderie d'un bar de quartier, à l'"épate" d'une soirée mondaine. Facilement reconnaissable à sa chevelure aussi blanche qu'un linceul (c'est lui qui le dit), il a fait de la mécanique sa spécialité. Rares sont les moteurs, serrures et autres appareillages en tous genres qui lui posent des problèmes. Conducteur hors pair, il a en outre une passion dévorante pour tout ce qui possède quatre roues. En dehors de la mécanique et du volant, Harry est un être calme et posé, qui préfère généralement se rouler une cigarette "odorante" plutôt que de prendre part aux fréquentes altercations qui opposent ses amis.

FOR 13	DEX 13	INT 12
CON 14	APP 12	POU 16
TAI 16	SAN 70	ÉDU 14

Points de Vie : 15

Bonus aux Dommages : +1D4

Compétences : Baratin 60 % ; Comptabilité 25 % ; Conduire Automobile 65 % ; Conduire Engin Lourd 55 % ; Crédit 55 % ; Discrétion 30 % ; Dissimulation 50 % ; Écouter 45 % ; Électricité 50 % ; Esquiver 40 % ; Français 50 % ; Géologie 20 % ; Grimper 40 % ; Histoire Naturelle 15 % ; Lancer 45 % ; Marchandage 30 % ; Mécanique 70 % ; Médecine 10 % ; Navigation 25 % ; Piloter un Avion 10 % ; Premiers Soins 55 % ; Psychologie 35 % ; Sauter 25 % ; Se Cacher 30 % ; Suivre une Piste 20 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

Armes	Att.	Dommages
Automatique Cal.38	55 %	1D10
Clef anglaise	45 %	1D6 +1D4
Cric	30 %	1D6 +1D4
Pieds	40 %	1D6 +1D4
Poings	70 %	1D3 +1D4

Sorts : Signe des Anciens.

"Au taf les pique-niqueurs !!!" - Juin 1930

En plein aménagement de leur nouvelle acquisition immobilière (le manoir), les détectives reçoivent un appel téléphonique de Chuck. Ce dernier est resté à Boston pour s'occuper des affaires courantes, et plus particulièrement du Coffeen's. Précisons qu'il ne comprend pas l'engouement de ses associés pour cette résidence luxueuse dans le Minnesota. Quelle que soit la personne qui décrochera, Chuck se montrera particulièrement nerveux et agressif :

- Vous en mettez du temps à décrocher... Dites donc, la cambrousse ça vous ramollit... Bon, fini les vacances ! Y'a un pépin. Rapport au Coffeen's. Ça sent mauvais... Alors dis aux autres pique-niqueurs, de bourrer à toute vibure. En bonus, semblerait que vous ayez oublié la soirée d'après-demain au Coffeen's avec M. Fox... J'vous attends d'main matin aux aurores, à l'agence ! Au taf les pique-niqueurs !!!

Note : Janus Fox est un réalisateur de films ayant fait appel aux services de Nightmare Agency lors du tournage de son dernier long métrage : "La Mort du Vampire". Une soirée est prévue au Coffeen's à l'occasion de la première du film à Boston, en présence du réalisateur et des deux principaux rôles (la pulpeuse Anna Clark, que Chuck vénère, et Bela Lugosi, l'inoubliable interprète du Comte Dracula).

Pour être à Boston le lendemain matin, les détectives devront se rendre à l'aérodrome de Duluth et prendre un avion qui les emmènera jusqu'au Massachusett, via Chicago et Pittsburgh. Il leur en coûtera 750 \$ par personne. Après une nuit de vols et d'escales, ils débarqueront à Boston aux aurores.

Boston, 13 Miskatonic St., Arkham Tower, second étage

La réunion aura lieu dans le bureau de Chuck. Ce dernier attendra les détectives avec Salvatore Luccini, devant un petit déjeuner copieux. Ayant manifestement perdu l'appétit, Chuck exposera la situation à ses collègues :

- J'ai passé une commande de gnôle à King Solomon. cognac et champagne français, entre autres... Le matos devait arriver au Coffeen's avant-hier. Peau de balle ! J'attends

toujours... Là où ça coince, c'est que King Solomon me réclame le prix de la cargaison fantôme : 5 000 \$... Il jure ses grands dieux que le camion est bien parti de son entrepôt, mais qu'il attend toujours le retour de ses convoyeurs. S'agirait pas qu'on passe pour des faisans ! J'veux savoir qui a détourné la marchandise et pourquoi !



Note : Richard "King" Solomon est le grand ponton local du Syndicat du Crime. Il supervise le trafic d'alcool et les jeux dans toute la Nouvelle-Angleterre. Les détectives ont déjà eu affaire à ses sbires et ont réussi à établir une sorte de Pax Romana.

Renseignements réservés au Gardien

Le professeur Timothy Averell MacSwain, anthropologue réputé de Miskatonic University, a trouvé lors d'une expédition en Mélanésie, un exemplaire parcheminé des "Révélation de Glaaki". Grâce à ce livre abject et blasphématoire, il a pu localiser le lac où réside Glaaki et apprendre le sort permettant d'appeler le Grand Ancien. Initié par la terrible déité (cf. Règles AdC), il est désormais persuadé d'être devenu immortel. Une fois revenu aux USA, il s'est mis en tête de monter une "armée des ombres" grâce aux pouvoirs que lui a transmis Glaaki. Établi dans le quartier de Back Bay à Boston, il a rapidement trouvé un complice en la personne de Cornelius Jefferson Cullingham, le directeur d'une entreprise de pompes funèbres voisine du Coffeen's. Les deux hommes — l'un grâce à ses connaissances, l'autre grâce à sa clientèle — rêvent maintenant de pouvoirs et d'immortalité.

Alors qu'ils apportaient la commande de Chuck, les convoyeurs d'alcool de Solomon ont constaté de l'animation aux pompes funèbres Cullingham, en pleine nuit. Méfiants de nature, les bootleggers

ont voulu aller voir de quoi il retournait... et personne ne les a plus revus depuis. Entrés par effraction dans le magasin, les deux hommes se sont en effet retrouvés face à deux morts-vivants, des Serviteurs de Glaaki aux ordres de T.A. MacSwain

et C.J. Cullingham. Rapidement mis hors d'état de nuire, les convoyeurs sont maintenant eux-mêmes des Serviteurs de Glaaki.

Aux alentours du Coffeen's

S'ils se rendent dans le quartier du Coffeen's (Back Bay...), les détectives réussissant un T.O.C. apercevront dans une ruelle un clochard écroulé au milieu d'un amas de cartons, sirotant goulument une bouteille de cognac. En s'approchant, ils constateront que l'eau de vie en question est française. Le prix de la bouteille avoisinant les 50 \$ (au bas mot !), il y a de fortes chances pour qu'ils questionnent le clochard sur sa provenance. Ce dernier se montrera peu loquace, exagérant son hébétude éthylique et feignant ne rien comprendre. Un jet en Psychologie réussi permettra de se rendre compte qu'il joue la comédie. Pour le faire parler, les détectives devront lui "allonger" 5 \$ ou une claque...

- C'est bon les rupins ! Vous fatiguez pas ! La boutanche, j'ai trouvée hier soir dans un entrepôt désaffecté. Elle était pas seule, elle avait tout un tas de frangines... Des litrons et des litrons de tord-boyaux... et pas d'la daube, croyez-moi ! Qualité française "S'il vous plaît !". J'vous refourgue c'que vous voulez à 10 \$ la bouteille. Qu'est-ce que vous en dites ?

Le pauvre homme aura mal choisi ses clients pour se lancer dans ce genre de

négoce... Dès qu'il comprendra qu'il n'a affaire ni à des débutants ni à des enfants de cœur, il donnera l'adresse de l'entrepôt (221 Marble St.) et filera sans demander son reste.

L'entrepôt de Marble Street

C'est un ancien bâtiment en bois construit à l'époque du commerce du thé, au XVIIIème siècle. Dans un état de délabrement avancé, il sert de sanctuaire aux clochards du quartier. Le camion dont la cargaison était destinée au Coffeen's y a été abandonné l'avant veille par Timothy MacSwain. Une telle aubaine pour les "occupants des lieux" a vite transformé l'endroit en une véritable petite Cour des Miracles.

Les clochards, sous la houlette d'un certain Elmore "Headache" Flanagan, ont refourgué une partie de la marchandise à des prix défilants toute concurrence. Grâce au pécule ainsi accumulé, ils ont aménagé l'entrepôt façon Caverne d'Ali Baba revue par Jérôme Bosch...

Elmore Flanagan est un gaillard d'une quarantaine d'années. Ancien policier, il a sombré dans l'alcoolisme après un divorce douloureux. Il est à la cloche depuis plusieurs années comme la plupart des individus qui l'entourent. Forte tête du groupe, cet Irlandais d'origine a imposé son autorité et règne en maître sur les lieux. Il doit son surnom (Headache = Migraine) au fait que lorsqu'il s'énerve, il annonce toujours "J'ai la migraine..." avant de devenir violent.

Sa bande compte une demi-douzaine de membres tous plus pittoresques les uns que les autres : "Knees" (Genoux), un cul-de-jatte qui se déplace dans un tiroir équipé de roulettes rouillées ; Rita "The Sponge" (l'Éponge), une clocharde sans âge et tuberculeuse, compagne habituelle de Headache ; "Faust", un mystique à moitié fou qui prétend savoir de quoi sont faites les ombres ; "Blues" un noir chauve et tout ridé qui marmonne incessamment un vieil air de blues ; "Dixie" une vieille femme édentée originaire du Tennessee qui prétend avoir été la maîtresse du général Custer ; "Buffalo Bill" un ex-boucher de stature impressionnante ; "Coach" un ancien entraîneur de football américain mêlé à une affaire de doping.

Note : Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser tout ce beau monde à diverses fins. Les bas-fonds cachent bien des secrets... Et posséder des contacts dans ce milieu peut s'avérer très utile. N'occupant pas une place primordiale dans l'intrigue, les

PNJ clochards sont juste cités. A vous de les développer si vous le désirez.

Il reste un tiers de la cargaison dans le camion de Solomon. Si les détectives veulent récupérer l'alcool, Headache leur demandera 2 000 \$. Il descendra jusqu'à 1 500 \$, si l'un des détectives réussit un jet sous Marchandage.

Repartir avec le camion s'avérera impossible tant que l'un des détectives n'aura pas jeté un œil sous le capot. Un jet réussi sous Mécanique lui fera alors prendre conscience que les bougies ont été enlevées. Headache offrira ses services pour "retrouver" les bougies, moyennant 500 \$...

S'ils refusent de payer, les clochards commenceront à se montrer agressifs.

22 v'la la Rousse !

Une demi-heure après leur arrivée, les détectives auront la surprise de voir la police faire une entrée en scène fracassante. Le lieutenant Parkinson de la police de Boston, accompagné par une dizaine d'agents en uniforme et un journaliste du Globe, hurlera d'une voix vibrante d'excitation :

- Tout le monde à plat-ventre ! Vous êtes en état d'arrestation !

Lieutenant Jeremy Parkinson

Arriviste médiocre, Parkinson est l'une des personnes que la chute de Nightmare Agency réjouirait le plus. Ridiculisé plusieurs fois par les détectives de l'agence, il jubile à la pensée qu'il pourrait être à la base de leur discrédit. Persuadé qu'il existe un M. Nightmare, il rêve de lui mettre la main au collet.

FOR 13	DEX 13	INT 9
CON 12	APP 10	POU 9
TAI 10	SAN 50	ÉDU 10

Points de Vie : 11

Armes	Att.	Dommages
45 Auto.	65 %	1D10 +2
7.65 Auto.	65 %	1D8
Fusil à pompe	40 %	4D6
Pied	40 %	1D6
Poing	60 %	1D3
Tête	35 %	1D4

Parkinson, prévenu du mini-traffic des clochards par des indicateurs, s'est dit que l'arrestation d'un "gang" méritait qu'on en parle dans les journaux. Il a donc contacté un jeune journaliste pour se mettre en valeur. Ce qu'il ne prévoyait pas, c'est qu'il tomberait sur l'agence Nightmare...

Intimement persuadé que les détectives sont mêlés à un trafic d'alcool, il tentera de les embarquer afin de les faire passer devant le juge. Un jet réussi sous Baratin et Droit suffiront toutefois à faire prendre conscience à Parkinson qu'il n'a peut-être pas intérêt à outrepasser ses droits en présence d'un journaliste... Devant de tels arguments, le lieutenant grincera des dents et jurera qu'il mettra tout en œuvre pour trouver des preuves à charge. Ses hommes appréhenderont alors les clochards dans un tohu-bohu folklorique et Parkinson quittera les lieux après une dernière photo devant le camion. Il laissera deux agents en faction afin que personne ne touche à la cargaison.

S'ils ne trouvent pas les bons arguments, les détectives se verront coffrés par un Parkinson victorieux et jubilant. Dès qu'il sera prévenu, Morgenduft appliquera au commissariat de Boston et paiera la caution de 1 000 \$ par détective impliqué : somme exigée par le juge Robinson pour la mise en liberté des prévenus jusqu'au procès... ou au non-lieu.

Comme beaucoup de leurs collègues (mais ne généralisons pas...), les deux hommes en faction devant le camion sont corruptibles, et deux billets de 5 \$ arrangeront bien des choses...



Un jet sous T.O.C. dans l'habitacle du camion, révélera une tache brunâtre près de la pédale d'accélération : l'empreinte d'un pied droit chaussé d'un escarpin d'homme. La matière brunâtre est du sang séché... S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, la réussite d'un jet d'Idée rappellera aux détectives qu'aucun clochard ne portait d'escarpins, et qu'il est peu probable qu'un convoyeur d'alcool en porte. Vraisemblablement tombé d'une poche, un petit papier s'est glissé sous le fauteuil du conducteur et un jet réussi en T.O.C. permettra de mettre la main dessus. Il s'agit d'un récépissé permettant de retirer des doubles de clés à la serrurerie Marsh.

Alors qu'ils sortiront de l'entrepôt, les détectives seront abordés par une vieille connaissance : Fred Ries, l'un des lieutenants de King Solomon, installé au volant d'une magnifique Lincoln noire. Pas souriant pour un sou, Ries se montrera arrogant, voire menaçant :

- Vous avez une dette à honorer. L'oubliez pas !... Le patron veut vous voir demain soir au Coffeen's. Z'avez plutôt intérêt à être au clair avec lui !

Établissement Jordan Marsh & Cie, 450 Washington St., Boston Mass

Le département serrurerie se trouve au troisième étage du grand magasin bostonien. Au moment où les détectives arriveront, ils assisteront à une empoignade spectaculaire entre un vendeur et un client. Ce dernier est un petit homme d'une soixantaine d'années portant une longue chevelure blanche.

Note : Il s'agit de MacSwain venu rechercher les clés de sa demeure et leurs doubles. Il a égaré le récépissé et le vendeur refuse de le servir. Les doubles étaient destinés à Cullingham.

Les détectives comprendront le sujet de la dispute s'ils réussissent un jet sous Écouter.

S'ils interviennent pour calmer les esprits échauffés, MacSwain leur répondra vertement de s'occuper de ce qui les regarde avant de tourner les talons. Un jet sous Psychologie révélera que MacSwain n'a pas toute sa tête. S'ils n'interviennent pas, ils verront rapidement le service de sécurité prendre les choses en main. Deux gaillards empoigneront en effet MacSwain et le sortiront du magasin manu militari.

Note : A partir de cet instant, les détectives ont plusieurs possibilités

quant à la manière de mener l'enquête. Se fiant à leur instinct, ils peuvent décider de suivre l'individu qui réclame le trousseau de clés. En ce cas, référez-vous à la section "Une filature coton". Préférant en savoir plus sur la piste du récépissé, ils peuvent décider de donner priorité à la réflexion et à l'exploitation d'une piste sûre, ayant de grandes chances de leur procurer des renseignements complémentaires. Dans ce cas, référez-vous à la section "Une tête qu'on n'oublie pas". Bénéficiant de l'avantage du nombre, ils peuvent également se séparer et suivre plusieurs lièvres en même temps. Cette dernière possibilité aura pour intérêt de permettre d'attaquer le problème sous différents angles, mais impliquera cependant que les renseignements ne seront pas connus de tout le monde au même moment. A vous, digne Gardien des Arcanes, de gérer cette situation de la façon qui conviendra le mieux aux joueurs.

Une filature coton

Peut-être les détectives auront-ils dans l'idée de suivre MacSwain. Pour ce faire, demandez-leur un jet sous Discrétion à l'intérieur du magasin, puis



un jet sous Suivre une Piste dans la rue. En cas de réussite, ils voient MacSwain s'engouffrer dans une Auburn jaune, à l'intérieur de laquelle un individu est assis à la "place du mort" (il s'agit de Cullingham...).

Les détectives en filature devront alors réussir un jet sous Chance pour que leur voiture soit garée dans les environs immédiats ou qu'un taxi soit disponible précisément à ce moment-là. Suivre l'Auburn jaune de MacSwain dans Boston, sans se faire repérer, nécessitera en outre la réussite d'un jet sous Conduire Automobile.

La voiture se dirigera vers Arkham. Un second jet réussi sous Conduire Automobile sera nécessaire pour ne pas se faire repérer dans cette agglomération. Après s'être garés sur un parking de l'Université Miskatonic, MacSwain et Cullingham se dirigeront à pied vers les bâtiments de cette institution.

Si les détectives poussent l'audace jusqu'à filer les deux hommes à l'intérieur de l'université, ils devront réussir un jet de Discrétion pour ne pas se faire remarquer. MacSwain ira trouver le chef de service des préparateurs de laboratoire. Ils discuteront à voix basse sur le pas de la porte d'un amphithéâtre. La réussite d'un jet sous Écouter permettra aux détectives d'entendre MacSwain dire à l'homme en blouse blanche :

- Prépare une dizaine de doses pour ce soir, Alister. Il faut que la cérémonie ait lieu cette nuit ! Refile-moi ton passe, j'ai des problèmes avec mes clés.

Alister Worcley (42 ans)

Il dirige l'équipe des préparateurs de laboratoire de l'université. Vouant plus que de l'admiration à MacSwain, il lui est complètement soumis. Secrètement amoureux du professeur, il s'est converti au culte de Glaaki avec un certain goût du masochisme... Très utile à l'élaboration du plan de MacSwain, c'est lui qui prépare le produit élaboré par le professeur et Cullingham. Une dose de cette préparation injectée à un humain a pour effet de le transformer en Serviteur de Glaaki.

FOR 11	DEX 12	INT 10
CON 11	APP 11	POU 12
TAI 11	SAN 00	ÉDU 12

Points de Vie : 11

Armes	Att.	Dommages
Couteau	50 %	1D6

Sort : Contacter Glaaki.

De retour sur le parking, MacSwain et Cullingham se sépareront. Cullingham partira avec l'Auburn, tandis que MacSwain se dirigera vers une résidence. Encore une fois, les détectives devront soit se séparer, soit faire un choix quant à la piste à suivre en priorité.

• **1ère PISTE : CORNELIUS JEFFERSON CULLINGHAM.** Au volant de l'Auburn, il prendra la direction de Boston. Les détectives devront effectuer les mêmes

jets de dés qu'à l'aller s'ils veulent rester discrets. Arrivé dans Boston, Cullingham se rendra dans le quartier du Coffeen's et se garera non loin du club — en face de l'établissement de Pompes Funèbres, pour être plus précis. Il entrera dans ce magasin et n'en sortira plus de la journée. Si les détectives se rendent aux Pompes Funèbres Cullingham, ils seront accueillis par un homme grand et maigre, à la mine de chien battu et aux oreilles décollées.

Allan Jeeves

L'employé de Cullingham est un garçon d'une trentaine d'années complètement corrompu par le culte de Glaaki. Son éternel air triste cache, en fait, un monstre de sadisme et de perversion. Jeeves n'est pas idiot et ne s'abandonne à ses pulsions profondes que lors des cérémonies dédiées à son infect dieu.

FOR 10 DEX 10 INT 11
CON 9 APP 8 POU 12
TAI 17 SAN 00 ÉDU 9

Points de Vie : 13

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes	Att.	Dommages
Couteau	50 %	1D4 +1D4
Crucifix	50 %	1D4 +1 +1D4
Poignée de cercueil	50 %	1D3 +1 +1D4
Seringue (Formol)	65 %	1D2*
Scalpel	55 %	1D3 +1D4

* Les dégâts indiqués correspondent à ceux infligés par la seringue. Le produit qu'elle contient fera subir 1D4 points de dommages si un second jet d'attaque est réussi durant le round suivant ET si la victime rate un jet sous 3xCON.

Sorts : Contacter Glaaki, Contacter une Goule.

Face aux clients potentiels que sont les détectives, Jeeves se montrera obséquieusement professionnel... S'ils demandent à parler à Cullingham, il répondra de façon polie que son patron ne sera disponible qu'à partir du lendemain. Aucun jet de dés (Baratin, Persuasion) n'aura d'effet sur lui.

• **2^{de} PISTE : TIMOTHY AVERELL MACSWAIN.** Le suivre jusqu'à son domicile nécessitera un jet sous Discrétion. Il habite une petite maison à un étage dans le quartier résidentiel des professeurs de l'université. Il y entrera pour ne pas en ressortir avant 19 heures ; heure à laquelle Jeeves viendra le chercher avec l'Auburn.

Si les détectives lui rendent visite, il les accueillera sur le pas de sa porte et ne les invitera pas à entrer. Il reconnaîtra tout de suite les membres de *Nightmare*

Le professeur Macswain de retour chez les Papous

Le professeur Timothy Averell MacSwain, de l'Université Miskatonic, est rentré hier en Nouvelle Angleterre. Parti il y a cinq mois avec trois assistants, l'anthropologue s'était fixé pour objectif l'étude de tribus isolées dans la jungle des îles Bismarck (un archipel de Mélanésie, dans le Pacifique Sud). Deux mois après leur arrivée sur l'île de Nouvelle Bretagne, tous les membres de l'expédition ont mystérieusement disparu. Le professeur MacSwain est réapparu il y a seulement une semaine et a expliqué que l'expédition était tombée dans un piège tendu par une tribu de féroces sauvages. Seul survivant d'un enfer de trois mois, il a pu échapper à la vigilance de ses tortionnaires en profitant de la panique provoquée par un cyclone.

Agency, surtout si Jason Mellyson est présent. Il adoptera un comportement distant, répondant succinctement aux questions des détectives, en restant toujours sur la défensive. Il écourtera rapidement l'entrevue, n'ayant rien à apprendre de plus aux détectives que ce qu'ils savent déjà.

Devant une telle attitude, les détectives décideront peut-être d'enquêter à l'université. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre suivant. Quant à MacSwain, il attendra le moment où les détectives iront enquêter ailleurs pour filer à l'entreprise de Pompes Funèbres. Avant de partir, il leur préparera cependant sa petite surprise (voir Note, page 30).

Note : Entrer de force chez MacSwain constituera un délit puisque les détectives ne sont pas mandatés. Faites-leur bien comprendre qu'ils n'ont aucune chance de passer inaperçus s'ils tentent quoi que ce soit : les passants ou voisins seront alertés par les cris de MacSwain ou seront témoins de la scène, et les forces de polices ne tarderont pas à rappliquer...

Une tête qu'on n'oublie pas

En présentant le récépissé et en récupérant les clefs, les détectives qui réussiront un jet sous Connaissance auront de plus en plus l'impression d'avoir déjà vu le visage du client irascible. S'ils réussissent un jet sous Idée (un jet possible par demi-heure), ils se souviendront que cet homme a fait la Une du *Boston Globe* l'année dernière.

Archives du Boston Globe

Un jet réussi sous Bibliothèque permettra de découvrir un exemplaire du 14 février 1929, à la Une duquel on peut voir une photo de MacSwain, illustrant un petit article...

La photographie accompagnant l'article montre MacSwain à sa sortie de l'hôpital. Il a les traits tirés et les yeux enfoncés dans les orbites ce qui lui confère un regard particulièrement sombre.

On a retrouvé le professeur Macswain

Disparu il y a trois mois sur l'île de Nouvelle Bretagne, alors qu'il dirigeait une expédition anthropologique, le professeur MacSwain est réapparu il y a deux jours à Rabaul (principale ville de l'île). Unique survivant de son groupe, le professeur a semblé très marqué par sa captivité. Affaibli par la fièvre, il a été admis à l'hôpital de Rabaul. Il devrait être rapatrié dans les jours prochains. L'université Miskatonic rend hommage aux trois assistants du professeur MacSwain, disparus dans des circonstances tragiques : Barry Bentley, Milton Presco et Fulton Duval.

La réussite d'un second jet sous Bibliothèque permettra aux détectives de mettre la main sur un exemplaire du *Boston Globe* datant du 9 février 1929 contenant un article sans photo...

État civil du comté de Salem (Mass.)

Si les détectives désirent en savoir plus sur les disparus, ils devront se rendre à l'état civil du Comté de Salem dont fait partie Arkham. Un jet sous Baratin, Persuasion (ou 5 \$...) permettra d'avoir accès aux fichiers. Chaque information présentée ci-dessous nécessitera la réussite d'un jet sous Bibliothèque (soit 30 minutes de recherches)...

- Barry Bentley est né en mars 1900 dans le Montana. Célibataire, il résidait dans une petite pension de famille de College St. à Arkham.
- Milton Presco est né en décembre 1895 à Arkham. Marié à Elisabeth Sumner en mai 1920, il résidait au 57 Peabody Avenue à Arkham. Sa femme habite encore à cette adresse.
- Fulton Duval est né en août 1897 à Providence (Rhode Island). Marié à Priscilla Grave en 1917, il s'établit à Arkham en 1927 où il occupait un poste de maître de conférence à l'université

Miskatonic. Sa femme a quitté Arkham en mars 1929.

- Timothy Averell MacSwain est né en novembre 1869 à Édimbourg (G.B.). Il obtient la nationalité américaine en 1900 et occupe une place de maître de conférence à l'université de New York. En 1920, il décroche un poste de professeur d'anthropologie à l'université Miskatonic. Marié à Janet Tobola en 1902, il est veuf depuis 1921. Il habite dans la résidence de l'université au 7 Derleth Lane.

Si les détectives entreprennent des recherches sur les assistants de MacSwain, les seuls renseignements qu'ils pourront obtenir proviendront d'Elisabeth Presco, une superbe femme d'une trentaine d'années. Elle réside encore à l'adresse indiquée à l'état civil, mais se prépare à déménager sous peu afin d'aller refaire sa vie en Californie. Apprenant que les détectives enquêtent sur MacSwain, elle ne cachera pas la haine qu'elle voue au professeur. Son mari, quant à lui, était un ancien élève de celui-ci et l'admirait au plus haut point. Il l'assistait dans la préparation de ses dossiers et monographies. Lorsque MacSwain lui a proposé de le suivre en Mélanésie, il n'a pas hésité une seconde. Elisabeth n'a rencontré MacSwain qu'une ou deux fois, mais en a gardé une impression très désagréable. Selon elle, cet individu est un dangereux illuminé qui est véritablement responsable de la mort de ses assistants. Elle a gardé la dernière lettre que lui a envoyé son mari avant sa disparition. Si les détectives réussissent un jet sous Persuasion, elle la leur montrera...

Rabaul, le 29 octobre 1929.

Mon amour,
Nous partons demain matin pour une incursion qui devrait nous conduire à l'intérieur de l'île. Depuis quelques jours, le professeur fait preuve d'une nervosité grandissante. Est-ce dû à l'expédition que nous préparons ? Je ne sais. La semaine dernière, il a rencontré dans des circonstances assez étranges un vieil autochtone. Il s'est isolé avec lui pendant trois jours ! Lorsqu'il est ensuite réapparu, quelque chose d'indéfinissable avait changé en lui.

Nous ne devrions plus tarder à rentrer. J'ai hâte de revoir le pays. Tu me manques.

Je t'aime,
Milton

Université Miskatonic, Arkham (Mass.)

Les détectives pourront y apprendre l'adresse de MacSwain s'ils ne la connaissent pas encore. En interrogeant certains étudiants, ils constateront la profonde fascination que le professeur exerce sur eux. La plupart éprouvent, en effet, une sorte d'admiration craintive à son égard. Il passe pour un homme brillant, particulièrement sévère dans ses jugements. Ses collègues universitaires ont, pour leur part, des sentiments mitigés. Certains le détestent ouvertement, lui reprochant d'avoir fait peu de cas de la vie de ses assistants. D'autres, reconnaissant et respectant son savoir, lui reprochent son "associabilité" qu'ils mettent néanmoins sur le compte des terribles épreuves qu'il a vécues.

Les détectives menant leur investigation à l'université ont toutes les chances de rencontrer Alister Worcle. S'il est interrogé, ce dernier ne tarira pas d'éloges pour MacSwain. Il s'empressera cependant d'aller prévenir le professeur dès qu'il aura terminé de parler aux détectives, ou dès qu'il les aura repérés...

Chez MacSwain, 7 Derleth Lane, Arkham (Mass.)

Il habite une petite maison à un étage dans la résidence de l'université.

Si Worcle n'est pas venu le prévenir de la présence d'individus "louches" à l'université, MacSwain restera chez lui jusqu'à 19h30. S'il a été prévenu, il se hâtera de rejoindre Cullingham aux Pompes Funèbres. Les détectives désireux d'entrer chez lui devront réussir un jet sous Discrétion pour éviter d'attirer les regards des voisins. S'ils ne sont pas discrets, ils devront réussir un jet sous Baratin afin d'expliquer comment ils se trouvent en possession des clés du professeur.

MacSwain vit au sein d'un véritable capharnaüm. Son intérieur est révélateur de l'état de démente dans lequel il est plongé depuis son retour. En réussissant une série de jets sous T.O.C., les investigateurs trouveront : un carnet d'adresses (dans lequel figurent les coordonnées de Cullingham, Jeeves et Worcle), un calendrier (la date du jour est entourée de rouge) et un calepin dans lequel sont griffonnées des formules chimiques (si les détectives réussissent un jet sous Chimie, ils se rendront compte que les formules sont erronées, mais ils n'arriveront pas à savoir à quoi elles se rapportent).

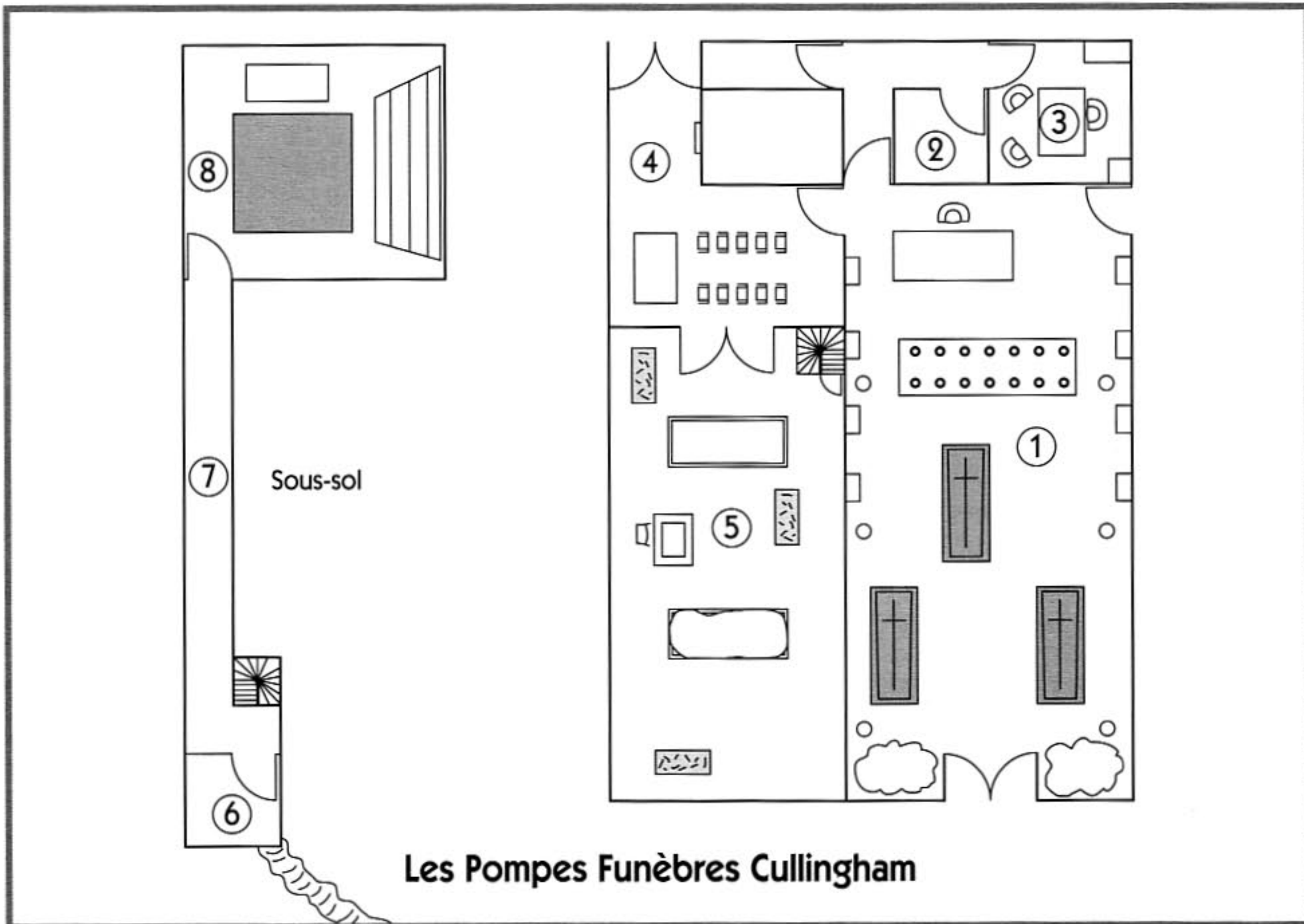
Dans le salon, MacSwain a entreposé plusieurs objets ramenés de différentes expéditions : sagaies, arcs, carquois, boucliers, masques, tuniques, fétiches, etc. En pénétrant dans cette pièce, les détectives auront immédiatement la désagréable impression d'être épiés par un être maléfique. Ils seront ensuite pris de vertiges et ne parviendront pas à regagner la sortie. Avant de perdre connaissance, il leur semblera entendre un rire malfaisant. Un jet sous la SAN sera alors nécessaire pour ne pas perdre 1D3 points de Santé Mentale.

Note : Avant de prendre la fuite, MacSwain a préparé une petite surprise aux détectives : il a enchanté une tête réduite de sorcier amazonien qu'il a cachée derrière une étagère. Cet artefact agit comme une bombe à retardement qui lance un sortilège dès que quelqu'un pénètre dans la pièce. Dans sa précipitation, MacSwain n'a pas eu le temps de préparer un sort mortel. Il retardera toutefois l'action des individus qui le pistent en leur faisant perdre connaissance pendant plusieurs heures. Il a emmagasiné suffisamment d'énergie pour affecter quatre victimes.

Lorsqu'ils reviendront à eux, les détectives constateront que la nuit est tombée. Si certains d'entre eux sont arrivés bien après les premiers, il faudra les porter à l'extérieur de la maison pour qu'ils reprennent connaissance.

Très certainement vexés de s'être faits piéger de la sorte, les investigateurs devront faire un bilan des différentes informations récoltées dans la





Les Pompes Funèbres Cullingham

journée afin de retrouver la piste de MacSwain.

Note : Si les joueurs sont complètement désorientés, n'hésitez pas à les mettre sur la voie en leur faisant effectuer un jet sous Idée qui, s'il est réussi, leur rappellera que le nom de Cullingham trouvé dans le carnet d'adresse, est aussi celui d'une entreprise de Pompes Funèbres voisine du Coffeen's...

S'ils téléphonent à l'agence, Isaac Aaron Morgenduft, l'avocat-conseil, leur apprendra que Chuck est dans tous ses états. Avant de partir au Coffeen's, il l'a chargé de leur dire de le joindre au club. En s'y rendant ou en le joignant par téléphone, ils tomberont sur un Chuck en proie à l'une de ses colères légendaires. La cause de son courroux proviendra du fait que le groupe de jazz engagé pour la semaine, qui devait arriver en fin d'après-midi, n'est toujours pas là. Pour Chuck, c'est une véritable catastrophe : la soirée de gala du lendemain risque fort de tourner en eau de boudin...

À toutes pompes !

Guidés par une intuition, ou se rappelant les paroles de MacSwain à Worcle concernant les "dix doses" et la "cérémonie du soir", les détectives devront suivre la seule piste qui se présente à eux : les Pompes Funèbres Cullingham. A l'heure où ils s'y présenteront, le rideau de fer

sera baissé. Impossible de le forcer sans alerter tout le voisinage... Par contre, les Pompes Funèbres possèdent une entrée de service qu'il est possible de crocheter en réussissant un jet sous Mécanique. Cette entrée donne dans le magasin lui-même.

Les Pompes Funèbres Cullingham

1. *Le magasin* : on y trouve tout ce qui constitue l'apparat des obsèques : cercueils, fleurs séchées, urnes funéraires, un grand choix de poignées de cercueils et de crucifix, petites plaques en marbre ou en stuc attendant d'être gravées à la mémoire du défunt, etc. Dans l'une des bières en exposition debout contre un mur, a été aménagé un passage secret menant à la cave. Ce passage peut-être découvert grâce à un jet sous T.O.C.

2. *Un cabinet de toilette* : tout ce qu'il y a de plus normal.

3. *Le bureau de Cornelius J. Cullingham* : une série de jets réussis sous T.O.C. permettra de mettre la main sur :

- Une correspondance entre MacSwain et Cullingham, datant de mars 1929, ébauchant des plans concernant le culte de Glaaki. Un jet réussi sous

Mythe de Cthulhu permettra aux détectives de savoir à quel Grand Ancien ils ont affaire (cf règles AdC).

- Deux permis d'inhumer délivrés par le Memorial Hospital de Boston concernant Michael Swift et Peter Frame. Deux individus sans héritiers légaux, décédés en décembre 1929 pour le premier et février 1930 pour le second.

Note : Il s'agit des deux premiers Serviteurs de Glaaki "utilisés" par MacSwain et Cullingham. Les corps ont été récupérés par Cullingham et "traités" par MacSwain. Si, pour une raison ou une autre, les détectives tentent une exhumation, ils obtiendront la preuve que les corps n'ont jamais été inhumés, les cercueils étant vides...

- La comptabilité de Cullingham qui ne révélera rien d'anormal.
- L'acte de vente de l'entreprise de Pompes Funèbres entre Donald Bush et Cullingham. Cet acte est daté du 21 octobre 1928. Un article découpé dans le Boston Globe du 12 décembre 1928 y est joint. L'article mentionne la disparition de Donald Bush, l'ancien propriétaire des Pompes Funèbres.

4. *La chapelle ardente* : une petite chapelle prévue pour les familles des défunts. Le crématorium y est

directement attendant. Mettre le four en marche nécessitera la réussite d'un jet sous Mécanique. Le four infligera 4D6 de dommages par round à tout corps se trouvant à l'intérieur. La mort sera alors quasi instantanée, mais la réduction en cendres prendra néanmoins une petite heure...

5. *Le laboratoire de préparation des corps* : c'est dans cette pièce que Cullingham et Jeeves embaument les corps de leurs clients. On y trouve tout le matériel nécessaire à la préparation des cadavres : maquillage, catgut (fil chirurgical), formol, pinces, scalpels, etc. Deux grandes tables — du style des "tables de dissection" — occupent le centre de la pièce. Lorsque les détectives entreront dans le laboratoire, ils seront immédiatement frappés par l'odeur qui y règne : un mélange aigre-doux de formol et de sang caillé. L'une des tables de préparation est "occupée" par un corps recouvert d'un drap. S'ils réussissent un jet sous Écouter, ils percevront un bruit semblable à celui que fait un petit animal en fuyant. En réussissant ensuite un jet sous T.O.C., ils apercevront le mouvement furtif de quelque chose se glissant sous le drap recouvrant le corps sur la table. S'ils soulèvent le drap, ils découvriront le cadavre d'une femme d'une cinquantaine d'années décédée depuis deux jours. La réussite d'un jet sous la SAN sera nécessaire pour ne pas perdre 1 point de Santé Mentale (histoire de marquer le coup...). L'objet de leur curiosité se révélera être une main tranchée à hauteur du poignet. Cette main est encore dotée de vie et se déplace en s'aidant de ses doigts. Un tel spectacle coûtera 1D4 points de

Santé Mentale à quiconque ne réussit pas un jet sous la SAN.

Note : Il s'agit là de l'une des expériences auxquelles se sont livrés MacSwain et Worcley sur des cadavres... et d'un petit clin d'œil à la Famille Adams, Reanimator et autre Evil Dead... N'hésitez pas à utiliser la main comme bon vous semble. Elle pourra ainsi être parfaitement incontrôlable et source de pas mal de problèmes, tout comme elle pourra, au contraire, être "apprivoisée" et devenir une sorte de mascotte.

Dans le laboratoire, une porte donne accès aux marches descendant à la cave.

6. *La cave* : de petites dimensions, Cullingham y stocke ses produits. Elle est très faiblement éclairée par une ampoule pendant du plafond et il faudra réussir un jet sous T.O.C. pour apercevoir un trou creusé à même le sol en terre battue contre le mur du fond. Une odeur de cadavre en décomposition en émane. En s'approchant, les détectives verront une jambe posée près du trou. La réussite d'un jet sous Mythe de Cthulhu permettra de penser à un trou de Goule, si les détectives ne le déduisent pas d'eux-mêmes. S'y engager sera faire preuve d'une grande témérité, car une de ces créatures ne tardera pas à sentir l'odeur des inconscients...

La Goule

Il s'agit, en fait, de l'ancien propriétaire de l'entreprise de Pompes Funèbres, Donald Bush. Un individu de la pire espèce qui n'hésitait pas à prélever certaines parties de ses "clients" pour les déguster crues ! Son apparence a commencé peu à peu à se transformer, jusqu'à ce qu'il devienne Goule. C'est avant qu'il ne se terre ici qu'il a vendu son entreprise à Cullingham pour une bouchée de pain. La condition que posa alors Bush fut de pouvoir continuer à disposer à sa guise de cadavres. C'est pourquoi, chaque jour, Jeeves ou Cullingham déposent près du terrier des morceaux prélevés sur leurs "clients".

FOR 16 CON 13 TAI 13
INT 11 POU 11 DEX 13

Points de Vie : 13
Bonus aux Dommages : +1D4
Déplacement : 9

Armes	Att.	Dommages
Griffes	30 %	1D6 + 1D4
Morsure	30 %	1D6 + harcèlement automatique (1D4)

Compétences : Discrétion 65 % ; Écouter 65 % ; Grimper 70 % ; Sauter 60 % ; Se Cacher 50 % ; Sentir 65 % ; Trouver Objet Caché 40 %.
SAN : 0/1D6

7. *Le couloir* : long d'une dizaine de mètres, il est éclairé par des appliques en forme de bras humains tenant des bougeoirs électriques. Au cas où un détective aurait perdu au moins 5 points de SAN dans les deux heures précédentes, il sera persuadé que les bras prendront vie au moment où le groupe traversera le couloir. Il devra réussir un jet sous la SAN pour se raisonner et accepter d'avancer. En approchant de la porte du fond, les investigateurs entendront une étrange musique jouée par une dizaine d'instruments : cornet, saxophone, clarinette, percussions, contrebasse, trombone, trompette, etc. Par dessus la musique, s'élèveront des voix entonnant une mélodie sinistre.

8. *La salle des cérémonies* : une vaste salle carrée qui sert de sanctuaire à MacSwain et Cullingham. Un bassin a été creusé en son centre. Il est rempli d'une masse noirâtre protoplasmique. Cette "chose" est faite de viscères humains en décomposition, mélangés à divers produits confectionnés par Worcley. Devant le bassin, se trouve un autel en marbre noir, autour duquel ont pris place Jeeves, Worcley, MacSwain, Cullingham, Swift, Frame et les deux convoyeurs de Solomon (ces quatre derniers étant transformés en Serviteurs de Glaaki), et sur lequel repose un livre ouvert ("Les déclarations de Glaaki"). Placés en demi-cercle face au bassin, ils chantent une prière à Glaaki. La musique qui les accompagne provient du jazz band détourné du *Coffeen's*, installé sur une estrade perpendiculairement à l'autel. La réussite d'un jet sous Psychologie révélera que les musiciens semblent hypnotisés.

L'affrontement

Les détectives bénéficieront de l'effet de surprise en arrivant inopinément dans le sanctuaire. Ils auront alors deux rounds pour agir avant que MacSwain et ses disciples ne sortent de leur transe et ne s'opposent à eux. Le professeur ordonnera alors aux quatre Serviteurs de Glaaki de tuer les profanateurs, puis recommencera sa transe incantatoire avec ses trois complices.



Les Serviteurs de Glaaki

Swift Frame Conv.1 Conv.2

FOR	9	10	11	12
CON	19	20	21	22
TAI	9	11	12	13
INT	12	10	9	8
POU	12	10	9	8
DEX	5	5	3	3
Pts de Vie	14	15	16	17
Déplacement	5	5	5	5

Bonus aux
Dommages / / / +1D4

Armes Att. Dommages

Dents	35 %	1D3
Couteau	40 %	1D4
Griffes	30 %	1D3
Revolver Cal.38	40 %	1D10

Très vite, MacSwain et ses complices entreront à nouveau en transe. Si l'un des détectives a le temps d'observer le bassin, il verra alors que la surface de la masse protoplasmique est agitée d'ondulations écœurantes. Si l'un des protagonistes tombe dans le bassin, il devra réussir un jet sous la SAN pour ne pas perdre 1D6 points de Santé Mentale. Il s'enfoncera dans la masse comme dans des sables mouvants jusqu'à une profondeur de 1,50 mètre. Tant que durera la mélodie, la masse protoplasmique formera de petits tentacules qui tenteront de s'infiltrer dans le corps des personnes tombées dans le bassin, par tous les orifices naturels... Les malheureuses victimes sentiront alors leurs forces vitales les abandonner. Il leur en coûtera 1D2 Points de Vie par round et par tentacule infiltré. Pour s'extirper du bassin, il faudra réussir un jet sous 4xFOR. Aider quelqu'un à sortir du bassin nécessitera un jet de confrontation entre la FOR employée et la TAI de la personne passive. S'ils se débarrassent des Serviteurs de Glaaki, les détectives auront de nouveau 2 rounds d'avance sur MacSwain et ses disciples pour agir. Dès que celui-ci comprendra qu'il n'a plus aucune chance de s'en tirer indemne, il se jettera dans le bassin afin de ne faire plus qu'un avec la masse protoplasmique. A partir de ce moment, les musiciens de l'orchestre sortiront de leur état d'hypnose, ne comprenant pas ce qu'ils font dans cet endroit malsain. S'ils échouent dans leur action, les détectives auront le temps de voir, avant de mourir, une dizaine d'épines, longues de plusieurs mètres, apparaître sur la masse protoplasmique. Ces épines iront se ficher dans les corps des musiciens qui mêleront leurs hurlements d'effroi et de douleur à la mélodie hystérique. Une seule chose sera capable d'anéantir la masse protoplasmique : le feu. Il se propagera très vite parmi les tissus décomposés et gorgés de produits chimiques. Il aura pour effet de dégager une fumée

noire, âcre et étouffante. Tout le monde devra alors sortir au plus vite pour ne pas être asphyxié par la fumée.

Timothy Averell MacSwain (60 ans)

FOR 11	DEX 12	INT 18
CON 10	APP 9	POU 18
TAI 9	SAN 00	ÉDU 19

Points de Vie : 10

Armes Att. Dommages

Automatique Cal.22	35 %	1D6
Couteau	35 %	1D4

Compétences : Anthropologie 95 % ; Art 45 % ; Astronomie 40 % ; Bibliothèque 70 % ; Chimie 55 % ; Discrétion 45 % ; Écouter 55 % ; Esquiver 25 % ; Médecine 45 % ; Mythe de Cthulhu 60 % ; Occultisme 60 % ; Papou 75 % ; Pharmacologie 50 % ; Premiers Soins 50 % ; Psychologie 65 % ; Trouver Objet Caché 65 %.

Sorts : Contacter Glaaki ; Contacter une Goule ; Enchanter une tête réduite ; Signe de Voor ; La Voix de Pâhâth Maarkhôn (ce sort fonctionne comme un sort d'Hypnotisme, mais est assez puissant pour affecter 1D10 +2 personnes).

Cornelius Jefferson Cullungham (45 ans)

FOR 13	DEX 13	INT 14
CON 13	APP 8	POU 14
TAI 13	SAN 00	ÉDU 10

Points de Vie : 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes Att. Dommages

Automatique Cal.32	35 %	1D8
Couteau	50 %	1D4 +1D4
Scalpel	55 %	1D4 +1D4
Seringue (Formol)	65 %	1D2*

* Voir plus haut (Cf. Jeeves.)

Compétences : Art 45 % ; Baratin 60 % ; Bibliothèque 45 % ; Chimie 25 % ; Comptabilité 54 % ; Conduire Automobile 45 % ; Crédit 55 % ; Discrétion 65 % ; Dissimulation 65 % ; Écouter 55 % ; Esquiver 30 % ; Marchandage 65 % ; Mythe de Cthulhu 45 % ; Occultisme 25 % ; Persuasion 60 % ; Pharmacologie 25 % ; Psychologie 60 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

Sorts : Contacter Glaaki ; Contacter une Goule.

Les grandes pompes

A peine seront-ils sortis des Pompes Funèbres Cullungham que les détectives

se retrouveront nez à nez avec le lieutenant Parkinson et une dizaine de ses hommes. Ayant fait suivre discrètement les détectives tout au long de leur enquête, il aura attendu le bon moment pour en récolter les honneurs. Si les détectives ont mis le feu au bassin dans le sanctuaire, un incendie se sera déclaré et les détectives pourront, soit profiter de la panique pour fuir les lieux, soit tenter d'expliquer à un Parkinson nettement surexcité leur version des faits. Quoi qu'il arrive, le policier "tirera les marrons du feu" de sa petite opération coup de poing. Il s'attribuera, soit le sauvetage du groupe des musiciens, soit la neutralisation d'un gang de trafiquants de corps humains... soit tout autre exploit qu'il pourra inventer. Le lendemain, son fier portrait fera la Une du *Boston Globe* sous un article élogieux vantant ses services et ne faisant absolument aucune mention des détectives de *Nightmare Agency* (sauf si malencontreusement, Parkinson a réussi à retenir une inculpation contre eux...). La colère que piquera Chuck en apprenant que la cargaison d'alcool est définitivement perdue, s'atténuera du fait que le jazz band sera opérationnel pour la soirée au *Coffeen's*.

S'ils ont neutralisé MacSwain et ses disciples, les détectives gagneront 1D6 points de Santé Mentale. S'ils ont sauvé l'orchestre de jazz, ils gagneront 1D4 points supplémentaires. S'ils ont détruit la masse protoplasmique, ils gagneront encore 1D8 points.

"Une bien étrange soirée que celle de ce mois de juin 1930 au Coffeen's... A l'occasion de la première de "La Mort du Vampire" à Boston, Chuck avait décidé d'organiser une petite sauterie. Le réalisateur J. Fox, accompagné de la superbe Anna Clark et de Bela Lugosi nous honoraient de leur présence. Une vraie soirée de gala comme on les aimait, avec beaucoup de bénéfices... Chuck en avait gros sur la patate à cause d'une histoire de livraison de carburant qui avait mal tourné. Il nous fallait en outre rembourser King Solomon, un créancier tenace qui ne tarda pas à montrer le bout de son nez et qui parut se réjouir de constater que la fête battait son plein. Chuck régla la douloureuse et Solomon eut la délicatesse de ne pas facturer la disparition mystérieuse de ses hommes. La musique était excellente et l'ambiance loufoque à souhait pour une clientèle exigeante en la matière, mais ni Agatha, ni Patrick, Jason ou Harry ne semblaient apprécier l'idée qu'avaient eu plusieurs personnes de se déguiser en morts-vivants..."

I'VE HAD A DREAM, I.A. Morgenduft.

TRICK OR TREAT ! (*)

Par Léonidas VESPÉRINI et Guillaume FOURNIER

Ce scénario fut joué lors de la 1ère Coupe de France de Shadowrun, qui s'est déroulée en présence de Tom Dowd, le 30 octobre 1993, à Orléans dans le cadre du Défi de la Pucelle.

L'ambiance d'Halloween et toute la confusion qui en résulte joue un rôle particulier qu'il ne faut pas négliger dans cette aventure. N'oubliez pas que, parallèlement à l'enquête des Shadowrunners, une véritable guerre des gangs est sur le point d'éclater. N'hésitez pas à le faire sentir aux joueurs grâce à des apparitions régulières d'individus louches, clameurs et combats sanglants dans des lieux obscurs, etc.

Introduction

Downtown Seattle, 31 octobre 2053, 21h35. Les Shadowrunners achèvent un plantureux repas à la française au restaurant *The Other Place*, à l'angle de First Avenue et d'Union Street. A travers les vitres, mouillées par un léger crachin, leur parviennent les échos de la grande parade d'Halloween qui remonte lentement First Avenue vers la *Renraku Arcology*. Entre soudain un personnage ventripotent aux cheveux gras trempés de pluie et aux doigts boudinés couverts de bagues. Ses petits yeux vicieux parcourent la salle et s'arrêtent sur le groupe, forcément composite, que forment nos vaillants professionnels. Il se dirige droit vers leur table et leur demande la permission de s'asseoir. L'inconnu se prétend recommandé par le patron de *The Other Place* et leur tend sa carte, qui le présente comme un certain "Maître Philip Vladislav Fitzgerald, avocat". Il tombe à pic : les cafés arrivent justement et l'addition ne saurait tarder. Il est temps de se faire offrir le digestif...

Mr Johnson

Fitzgerald représente Skull, le chef des *Halloweeners* (un gang qui sévit dans le centre de Seattle), qui a été arrêté et placé en détention provisoire dans l'immeuble de la *Lone Star Security* (pyramide bleue, angle de Second Avenue et d'Union Street, à seulement un bloc du restaurant). Ayant un besoin urgent et immédiat de Shadowrunners, il a passé un coup de fil au patron de *The Other Place*, qu'il connaît bien, qui lui a rapidement confirmé qu'un groupe d'énergumènes tout à fait typiques déjeunait dans son établissement.

Allez directement en prison

Fitzgerald conduit les Shadowrunners jusqu'à son client en graissant au passage

la patte de plusieurs agents de la *Lone Star* qui font semblant d'être occupés ailleurs. L'entretien se déroule à travers les barreaux de la cellule de Skull.

Celui-ci est un individu impressionnant, une véritable force de la nature aux deux bras cybernétiques terminés par des orifices qui ne laissent aucun doute quant aux griffes rétractiles qui y sont logées. C'est aussi un chef intelligent et charismatique. Il est accusé du meurtre d'un certain Sharkey, bras droit du chef des *Troll Killers* (un autre gang de Downtown), qui a été retrouvé mort ce même jour vers 17h sur la berge du lac Washington, à l'ouest de Downtown, du côté de Madrona Park (à environ 3 km de là).

Skull s'était violemment disputé avec Sharkey à propos d'un conflit territorial il y a de cela quelques jours. Il avait à cette occasion proféré diverses menaces. Or, Halloween est LE jour des *Halloweeners*, une date très symbolique pour un règlement de comptes probable... et Skull a été aperçu dans les environs un peu avant le meurtre.

A l'heure présumée de la mort de Sharkey, Skull était avec des prostituées : Veronica Stuyvesant, Samantha Carlson et Dorweniel Divers (toutes trois peuvent confirmer son alibi, si les PJ vont les voir), mais la *Lone Star* ne les a même pas encore interrogées.

De toute façon, quel jury irait croire des filles de ce genre ?...

Skull craint que son arrestation ne déclenche une vague de représailles de la part de son gang à l'encontre des *Troll Killers*, ce qui pourrait être à l'origine d'une nouvelle guerre des gangs sans profit pour personne. Il veut sortir de prison au plus vite afin de pouvoir ramener le calme, mais pour ça, il doit d'abord faire la preuve de son innocence. Or, la *Lone Star* ne semble pas décidée à mener une enquête prioritaire sur une affaire qu'elle considère déjà comme pratiquement résolue. Il veut donc engager des Shadowrunners pour résoudre cet imbroglio DE TOUTE URGENCE en

retrouvant le vrai coupable. Pour commencer, il va leur recommander d'aller parler à Ghostbrain, son fidèle lieutenant.

Que ce soit avec l'aide de Fitzgerald et de ses "pots-de-vin magiques" ou par l'intermédiaire d'un decker habile, il est éventuellement possible de consulter brièvement le rapport succinct des enquêteurs de terrain. Il ressort de celui-ci que le meurtrier devait être d'une force surhumaine. Il a en effet littéralement déchiré sa victime. Il s'est aussi servi de griffes... peut-être des implants. Le bras gauche du cadavre n'a pas été retrouvé. Skull, quant à lui, a été arrêté suite à un coup de téléphone anonyme qui a révélé l'adresse de l'hôtel où il se cachait. Apparemment surpris, il n'a opposé aucune résistance lors de son arrestation.

Les halloweeners

L'arrestation de leur chef les a rendu fous ! Ghostbrain, fidèle second de Skull et chef temporaire du gang, semble littéralement enragé. Il parle de rayer de la carte les *Troll Killers* et paraît plus préoccupé par ses hypothétiques plans de bataille, que par le sort de Skull qui s'est — selon ses dires — "fait ramasser comme un bleu par les flics".

En fait, Ghostbrain, qui végète dans l'ombre de Skull depuis trop longtemps à son goût, guettait depuis quelque temps la première occasion de le faire épingler. Après la mort de Sharkey, dont il ignore la cause, il a donc tout naturellement prévenu Kenneth Jones, un flic véreux de la *Lone Star*. Il lui a alors proposé le marché suivant : la *Lone Star* fait arrêter Skull (qui a, de toute façon, un motif pour avoir tué Sharkey) sans pousser l'enquête trop loin, en échange de quoi, Ghostbrain s'engage à informer régulièrement Jones sur les agissements des autres gangs. Jones, qui rêve de devenir commissaire depuis longtemps, a vite compris qu'il disposait là d'un moyen

idéal pour prendre du galon. Avoir un chef de gang pour indic pourrait lui permettre, en effet, de résoudre un grand nombre d'affaires beaucoup plus rapidement qu'à l'ordinaire.

Quant à Ghostbrain, il compte imposer son nouveau statut de chef auprès de son gang, en remportant une victoire significative sur les *Troll Killers*. Ainsi, il sera définitivement accepté comme le vrai "boss". Il est par ailleurs convaincu que si Skull parvenait à sortir de prison, il ne pourrait de toute façon plus récupérer son ancien statut...

Les Trolls Killers

Ils pensent que le coup a été fait par un troll cybernétisé, à moins qu'il ne s'agisse d'un coup monté par les *Halloweeners* afin d'avoir un prétexte pour déterrer la hache de guerre. Ils se préparent à recevoir de pied ferme leurs rivaux en faisant jouer les alliances avec les petits gangs voisins. Si les Shadowrunners n'ont pas consulté le rapport de police, les *Troll Killers* pourront, le cas échéant, leur parler de l'état dans lequel a été retrouvé le cadavre (et notamment du détail du bras manquant).

Ce qui s'est réellement passé

Willy le Sasquatch est l'un des rares représentants de sa race qui a réussi à Seattle. Présentateur vedette d'un très populaire show tridéo pour enfants, il est rapidement devenu très riche et s'est offert la propriété de Council Island, qui sert de cadre à son émission, *L'Île Aux Arbres d'Or*. Willy habite là avec toute sa famille (sa femme Rosalie et ses cinq enfants) et s'est assuré les services d'une corporation spécialisée (*Central Gorilla*) pour assurer sa protection rapprochée.

Mais le malheur l'a frappé l'an dernier à travers la personne de son fils, Junior, infecté par une forme de virus VVHM qui l'a transformé en un monstre bestial : un Bandersnatch ! N'ayant pas le courage de remettre son fils aux autorités (qui l'aurait certainement euthanasié), Willy a décidé de le garder caché dans sa cave, en faisant annoncer officiellement sa mort. Seuls les employés de *Central Gorilla*, en qui les Sasquatches ont une totale confiance, sont au courant.

Leur patron, Todd la Mort, n'est pourtant pas simplement un chef compétent dont les Sasquatches ont pu vérifier l'efficacité (les nombreux fans de Willy n'ont jamais pu l'importuner chez lui), c'est également un individu peu scrupuleux qui trempe dans le trafic de puces BTL en profitant des relations de son client dans le milieu du show-biz. Tout alla

bien pour lui jusqu'au jour où Willy a découvert accidentellement son entrepôt de BTL. Il n'y avait alors plus qu'une seule chose à faire : se débarrasser du gêneur.

Il a donc administré un excitant au Bandersnatch grâce à un pansement dermoactif. Ainsi, quand son père est venu lui apporter à manger, Junior s'est jeté sur lui et l'a tué. Ce que Todd la Mort n'avait pas prévu, c'est que le Bandersnatch parviendrait ensuite à s'échapper (il comptait le tuer et conserver ainsi la confiance des autres membres de la famille). Légèrement blessé par les sbires de la *Central Gorilla*, Junior s'est enfui à la nage en direction du centre de Seattle. En sortant de l'eau, il a croisé Sharkey qui l'a rudoyé. Blessé, affaibli et affamé, il a riposté et tué le gangster, mais n'a eu que le temps d'emporter son bras en guise de casse-croûte avant l'arrivée de la *Lone Star*...

Le lieu du crime

Madrona Park, sur les berges du lac Washington, près du terminal des ferries. L'endroit est facile à trouver. Pratiquement déserte, la berge est balayée par un vent frais. De l'autre côté du lac, on aperçoit Council Island, l'île des diplomates du *Conseil Salish-Shidhe*, avec ses grands arbres roux et ses immeubles en rondins.

Le quartier est résidentiel et possède un grand parc à l'entrée duquel s'amoncellent détritiques et feuilles mortes. Des lambeaux de ruban fluorescent marquent encore le périmètre du "lieu du crime", mais il n'y a plus aucun flic en vue. En fouillant un peu les environs, les Shadowrunners font la connaissance d'une jolie petite squatter mexicaine de 8 ans, Gabriela Martinez, qui dort dans un carton. Elle a assisté de loin au meurtre, mais s'est enfuie à l'arrivée de la police. Elle a ainsi aperçu le *Troll Killer* se faire tailler en pièce par un grand Monsieur rigolo, comme "Willy" de *L'Île aux Arbres d'Or* (émission 3D pour enfants qu'elle suit régulièrement à travers la vitrine d'un magasin de discount, un peu plus haut sur la berge). La seule différence, c'est que celui-ci était "tout nu, tout mouillé et qu'il n'avait pas l'air gentil du tout". Elle n'a pas bien vu, mais croit que ce monsieur était blessé. Il s'est enfui dans le parc en emportant un bras entre ses dents.



Flash info

Si les Shadowrunners se renseignent sur Willy le Sasquatch et sur son émission, ou s'ils écoutent les infos, voici ce qu'ils apprennent :

"WILLY LE SASQUATCH EST MORT AUJOURD'HUI VERS 16H45 DES SUITES D'UNE CRISE CARDIAQUE. Willy était le présentateur vedette d'une émission enfantine de la chaîne KKRU, *L'ÎLE AUX ARBRES D'OR*, tournée dans son domaine de Council Island planté de gingko biloba (l'arbre aux quarante écus, ainsi appelé en raison de ses belles feuilles dorées). Le sympathique métahumain, si apprécié du jeune public, laisse derrière lui une veuve éplorée et quatre enfants. Rappelons que la famille de Willy avait déjà été endeuillée l'année dernière par la mort de Junior, le fils benjamin de Willy."

Second cadavre

Gabriela a vu le "vilain bonhomme" s'enfuir vers le parc, "là où plein de messieurs se donnent rendez-vous le soir pour s'échanger des petits trucs". Elle peut même indiquer le chemin aux Shadowrunners. La seule personne qui aurait toutefois pu leur parler du Bandersnatch ne racontera plus rien à personne : il n'en reste que quelques os à moitié rongés au beau milieu d'une flaque de sang, sous un banc du parc. Et dire que les personnages sortent de table !...

Le pauvre drogué (les Shadowrunners retrouvent quelques vieilles puces BTL usagées près du banc) a dû être surpris en attendant son revendeur habituel. Il a peut-être essayé de résister (un tesson de bouteille a roulé à proximité). D'après les traces de sang, l'assassin a dû rester tapi dans le parc quelques heures (en fait, le temps de se remettre de sa blessure légère) et terminer son repas avant de



repartir en direction du centre de Downtown Seattle. On distingue encore les traces de ses pieds nus ensanglantés (il a pataugé dans le sang de sa victime).

La permanence des droits des Métahumains

Les traces se perdent rapidement à l'approche du quartier résidentiel de First Hill. Mais, dans leur prolongement, les Shadowrunners peuvent remarquer l'enseigne d'une permanence de l'Association pour la Défense des Droits des Métahumains. Quel heureux hasard...

En poussant la porte, ils découvrent une scène de carnage. L'interne de garde a eu la nuque brisée d'un coup de patte griffue. Quelques pansements dermoactifs "Dernière Chance" sont répandus par terre à côté de lui. Un vieux squatter ork est dissimulé, tremblant de peur, derrière le bureau. Il a été passé à tabac par des membres du policlub *Humanis* et a les deux jambes brisées. Des âmes secourables l'avaient déposé ici pour qu'il puisse se faire soigner, mais avant que l'interne ait pu s'occuper de lui, un Sasquatch a fait irruption dans la permanence. Il était nu (l'ork a d'abord cru à un troll costumé pour Halloween) et sa fourrure était couverte de sang (celui du drogué). Le croyant gravement blessé, l'interne a aussitôt sorti des pansements dermoactifs. Mais, en voyant les pansements, "le Sasquatch s'est mis à miroiter" et lui a fracassé le crâne. L'ork s'est alors traîné derrière le bureau et, quand il a de nouveau osé regarder, le Sasquatch avait disparu. C'était il y a environ dix minutes. Un examen rapide de la salle de soins révèle des traces de sang sur un tiroir. Apparemment, le Sasquatch a pris

quelque chose et n'a laissé que quelques scalpels recourbés (il a emporté ceux dont la lame était droite).

Affaire de famille

Arrivent, sur ces entrefaites, la veuve éplorée et les quatre enfants de Willy, qui recherchent désespérément Junior. Habillés en grand deuil, ils sont venus dans une grande limousine blanche en pensant que Junior se souviendrait probablement de cet endroit. Ils sont déjà allés voir dans leur ancienne maison (voir plus loin), mais sans succès (c'était trop tôt ; s'ils avaient attendu un peu, ils auraient vu arriver le Bandersnatch). Les Sasquatchs ne parlent pas, s'expriment par gestes et ne veulent surtout rien dévoiler aux Shadowrunners. En revanche, ils comprennent parfaitement ce qu'ils leur disent et cherchent à connaître leurs intentions.

Si les Shadowrunners commencent à jouer les gros bras, des sirènes de la *Lone Star* se feront entendre, se rapprochant rapidement.

Ils peuvent néanmoins noter le numéro d'immatriculation de la limousine des parents du tueur : S-S/CI 550567. Renseignement pris (illégalement, comme de bien entendu ; par exemple en fouinant un peu dans la matrice du Service des Cartes Grises), le numéro s'avère correspondre à une immatriculation du *Conseil Salish-Shidhe*, sur Council Island. Son propriétaire est un certain Willy, Sasquatch de nationalité Salish-Shidhe, habitant une propriété privée sur Council Island, au 538 Eagle Lane.

Après avoir quitté les Shadowrunners, les Sasquatchs vont rapporter à Todd la Mort, le chef de la *Central Gorilla*, leur rencontre avec des individus assez louches qui pourraient bien leur causer des ennuis...

Gare au gorille !

Prévenu par les Sasquatchs de l'existence des Shadowrunners, Todd la Mort commence à s'inquiéter. S'il ne redoute pas particulièrement le résultat des recherches de la famille de Willy (il sait, en effet, que les Sasquatchs voudront étouffer le scandale et que s'ils parviennent à retrouver Junior, ils le ramèneront au domaine où il lui sera facile de le tuer), il craint que les Shadowrunners découvrent la vérité et remontent jusqu'à lui. Il tente donc de les dissuader en commençant d'abord par l'intimidation.

Peu après la rencontre avec les Sasquatchs, les Shadowrunners sont abordés par Todd la Mort et ses gorilles qui leur font une démonstration de force. Todd leur demande ensuite de cesser d'importuner les Sasquatchs, qui sont sous sa protection personnelle. Le nom de sa corporation est inscrit sur son badge : *Central Gorilla*.

Deux pistes

A ce stade, les maigres indices que possèdent les Shadowrunners doivent les pousser à enquêter, soit sur la famille de Willy et son domaine de Council Island, soit sur la *Central Gorilla*.

Des informations concernant Willy et sa famille sont présentées aux paragraphes CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSE et FLASH INFO (page précédente).

Central Gorilla

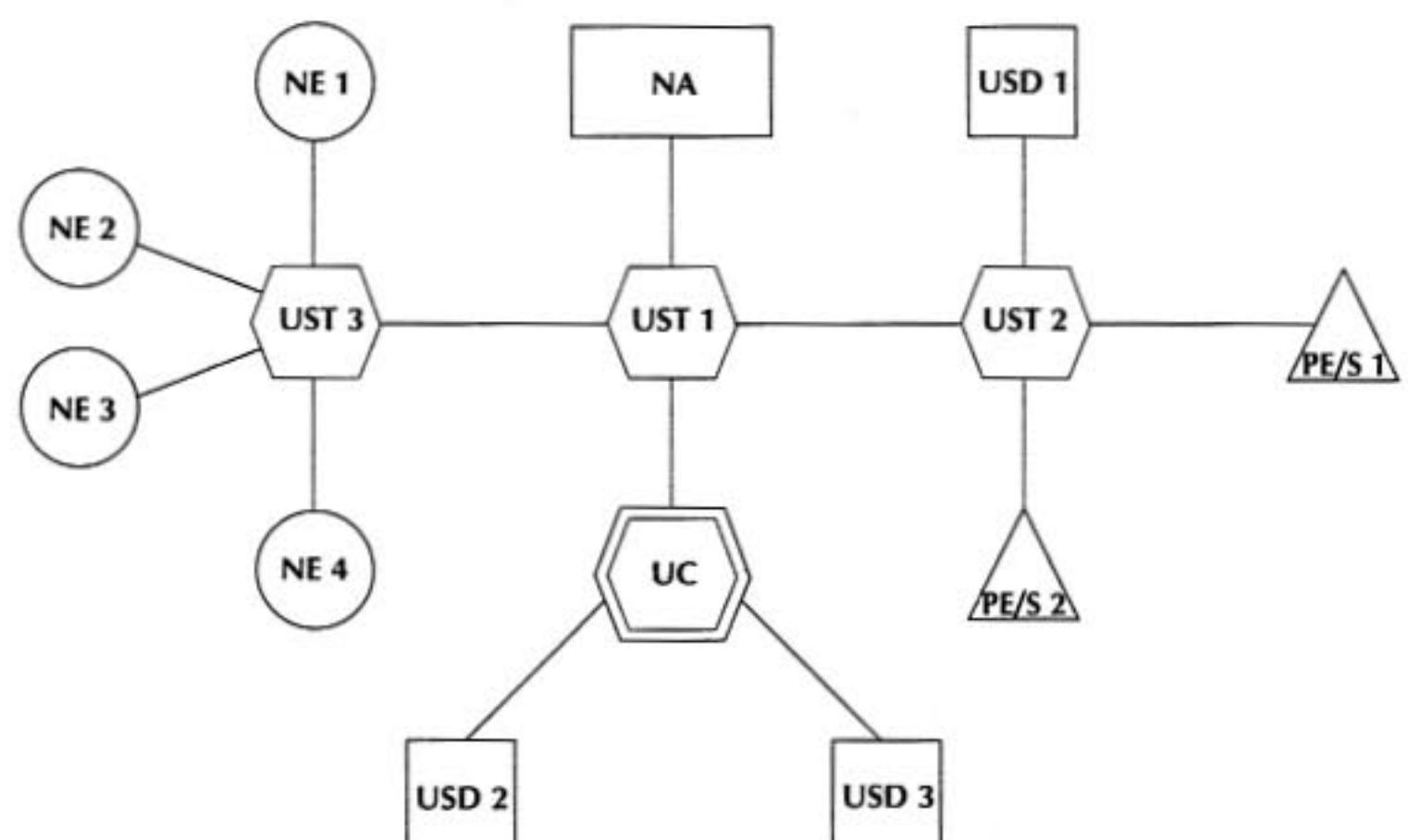
Siège de la compagnie : Downtown Seattle, UCAS

Président : Todd Wingate

Branche : *Central Gorilla*

Directeur : Todd Wingate

Plan du système informatique de Central Gorilla



Principal produit/service : Organisme de sécurité privée et corporatiste multi-faces, physique et électronique.

Profil commercial : Cette minuscule société fondée voilà près de 3 ans par Todd Wingate dit "la Mort" a récemment signé chez *Knight Errant Security* afin de pouvoir effectuer des missions ponctuelles. Un contrat plus avantageux encore serait envisageable après quelques mois de collaboration. Le client principal de *Central Gorilla* est actuellement — et cela depuis bientôt deux ans — le présentateur vedette Willy le Sasquatch.

Sécurité/Forces militaires : La Gorilla compte une douzaine d'agents de terrains, dont un Decker et un interfacé. Ce personnel s'entraîne régulièrement à la centrale locale de *Knight Errant*.

Matrice

La *Central Gorilla* possède un système informatique accessible par le RTL de Seattle. Les clients potentiels intéressés se voient confier un code qui leur permet d'accéder jusqu'à l'USD 1 (mais pas plus loin), où ils apprennent alors toutes les informations publiques relatives à l'activité de la corporation.

Si le Decker du groupe pénètre dans le système, il pourra y trouver une information très importante (USD 3) : Todd la Mort trempe dans le trafic de BTL et profite des relations de son protégé Willy dans le milieu artistique pour refiler ses puces oniriques. Son entrepôt se trouve dans le domaine de Willy, sur Council Island, dans le sous-sol du chalet qui fait office de siège de *Central Gorilla*. L'avantage du lieu est de se trouver en territoire Salish-Shidhe. Les autorités des UCAS n'y ont donc aucun pouvoir, et il n'y a pratiquement pas de contrôle.

Remarque : Le decker entrera vraisemblablement dans le système par le Nœud d'Accès (NA), mais il existe d'autres possibilités... se rendre sur Council Island, par exemple, dans la propriété de Willy, et pénétrer dans le chalet de *Central Gorilla*. De là, on pourra éventuellement se brancher sur les PE/S (terminaux, imprimante) ou même les NE (caméras, fours micro-ondes, etc.).

Si le PJ déclenche une alarme externe, le Decker de *Central Gorilla* (voir CAS-TING, page 40) entrera au tour suivant dans le système informatique, par le PE/S 1. Son persona est une version électronique de King Kong (tout un programme !).

Système informatique de Central Gorilla

NA : Adresse : NA/UCAS-SEA-2206 (5477-02CG). Rouge-3 ; Flux-4

L'ouverture rectangulaire est plus haute que large. La CI Flux a l'apparence

d'un très grand portail, d'aspect primitif, fait de grosses planches de bois. Au fur et à mesure qu'on s'approche du portail, un bruit de tam-tam se fait entendre.

UST 1 : Orange-2 ; Barrière-4

Aspect : Pièce hexagonale dont les côtés sont des rangées de palmiers. Les feuilles de chaque arbre sont couvertes de circuits grésillants d'énergie. La CI Barrière a l'apparence d'un grand mur en bambous.

Rôle : Sous-traitement de l'Unité Centrale et orientation des visiteurs autorisés vers l'USD 2.

UST 2 : Vert-3 ; pas de CI

Aspect : id. UST 1.

Rôle : Gestion des saisies informatiques des employés de CG et orientation des visiteurs autorisés vers l'USD 1.

UST 3 : Vert-3 ; pas de CI

Aspect : id. UST 1.

Rôle : Gestion des différents Modules Esclaves.

PE/S 1 : Vert-4 ; pas de CI

Aspect : Trois petites huttes pyramidales en paille, reliées par un flux d'énergie à une autre plus grosse, au centre.

Rôle : Trois terminaux installés dans le chalet.

Remarque : Il est possible d'entrer dans le système informatique par un de ces terminaux.

PE/S 2 : Vert-4 ; pas de CI

Aspect : Une hutte pyramidale en paille.

Rôle : Imprimante.

Remarque : Possibilité d'entrer dans le système en se branchant par l'imprimante.

NE 1 : Orange-3 ; pas de CI

Aspect : Énorme noix de coco.

Rôle : Contrôle des alarmes de la propriété de Willy.

Remarque : Possibilité de branchement pour un Decker.

NE 2 : Orange-3 ; pas de CI

Aspect : id. NE 1.

Rôle : Contrôle des caméras disséminées dans la propriété de Willy.

Remarque : id. NE 1.

NE 3 : Vert-3 ; pas de CI

Aspect : id. NE 1.

Rôle : Éclairage du chalet.

Remarque : id. NE 1.

NE 4 : Vert-4 ; pas de CI

Aspect : id. NE 1.

Rôle : Équipement électro-ménager du chalet (programmation et timing des radiateurs, cafetières, fours micro-ondes, réfrigérateurs).

Remarque : id. NE 1.

UC : Rouge-3 ; Blaster-5

Aspect : Une cabane octogonale en bois, avec, peint sur chaque côté, un gros crâne blanc. L'intérieur de la construction est rempli d'écrans lumineux bourrés d'informations. La GLACE Blaster a la forme d'un énorme gorille aux canines proéminentes.

Rôle : Cœur du système.

USD 1 : Vert-4 ; pas de CI

Aspect : Un immense panier d'osier rectangulaire, rempli de bananes. Chaque banane que saisit le persona lui révèle un fichier d'informations générales (voir CENTRAL GORILLA, plus haut).

Rôle : Fournir aux clients potentiels un descriptif des activités de *Central Gorilla*.

USD 2 : Orange-4 ; pas de CI

Aspect : id. USD 1.

Rôle : Chaque banane attrapée fournit le nom d'un client et quelques informations à son sujet. Le plus gros fichier (la plus grosse banane !) est celui de Willy, client principal de *Central Gorilla*.

USD 3 : Rouge-3 ; Brouillage-5

Aspect : id. USD 1. La CI Brouillage a l'apparence d'un gros serpent python, enroulé autour du panier.

Rôle : Inventaire et stock des puces BTL entreposées dans le sous-sol du chalet de Council Island, dans la propriété de Willy. Noms des clients récents (tous appartenant au milieu artistique).

Council Island

"Même avant l'Éveil, cette grande île qui s'étend au milieu du lac Washington était un endroit magnifique. Elle s'appelait alors Mercer Island, et les gens riches s'y faisaient construire de véritables palaces au milieu des sapins. Quand le traité de Denver l'a concédée au Conseil Salish-Shidhe pour qu'il en fasse son ambassade à Seattle, le Conseil l'a rebaptisée et s'est embarqué dans un ambitieux projet de transformation.

"La plus grande partie des bâtiments modernes et des routes a été rasée, et des habitations salish et shidhes construites à la place des anciennes demeures de luxe. Là où, autrefois, les routes divisaient l'île, on a fait pousser des forêts. Là où les hirondelles étaient les derniers animaux pouvant être considérés comme sauvages, des rats laveurs, des cerfs, des faucons et de petites métacréatures vivent aujourd'hui en liberté. Il faut une escouade de botanistes, d'ornithologues et de vétérinaires pour s'occuper de la faune de l'île, et ces gens mènent une bataille de chaque instant contre la pollution de l'eau et de l'air.



"Se rendre à Council Island demande du temps et quelques efforts, mais c'est l'occasion unique d'expérimenter une sorte de retour à la nature."

(Extrait du Guide de Seattle)

Council Island, "l'Île du Conseil" (adresse matricielle : NA/UCAS-SEA-2206-CI), est une bande de terre d'approximativement 25 kilomètres carrés au milieu du lac Washington. Elle ne relève ni du gouvernement ni de la police du plexe et n'appartient pas au territoire des UCAS (ce qui est bien pratique pour mener quelques petites opérations illégales au nez à et à la barbe de la Lone Star, comme la dissimulation de Junior et le trafic de BTL de Todd la Mort. Ceci dit, le chef Walter Mallea et ses agents de la Council Island Police ne sont pas non plus des enfants de chœur).

Se rendre sur Council Island nécessite de longues et pointilleuses démarches administratives. Or, les Shadowrunners n'ont PAS le temps d'emprunter la voie officielle... et, de toute façon, ce n'est

pas pour ça qu'on les paie, non mais sans blague ! Les seuls accès à l'île sont les deux ponts de l'Intercity ou le ferry (service interrompu pendant la nuit). D'impressionnants barrages de police sont déployés sur l'Intercity et, à la moindre alerte, l'île est survolée par des hélicoptères de la CIP. Quel que soit le moyen adopté par les Shadowrunners pour se rendre sur place (plongée sous-marine, zodiac à moteur silencieux, planeur, magie, etc.), ils devront déployer un luxe de précautions pour éviter de se faire prendre.

Le domaine du Sasquatch

538 Eagle Lane. Le domaine du Sasquatch s'étend le long de la berge ouest de l'île, au milieu d'une petite forêt de sapins où percent, çà et là, quelques immeubles en rondins. Il est entouré d'un épais rempart de bois défendu par un système d'alarme perfectionné (test d'Électronique 5 pour le désamorcer). Il comprend une plage privée avec un ponton, et plusieurs bosquets de ginkgos bilobas, spécialement importés du Japon, dont les larges feuilles prennent une magnifique coloration dorée à cette période de l'année. Il y a des traces de sang sur le ponton et à proximité. La maison de Willy se dresse entre les arbres au milieu du domaine, à environ 200 mètres du rempart. Un petit chalet secondaire est à moitié enterré sous une butte boisée, dans un coin du domaine. On remarque également un caveau, sur lequel on peut lire l'inscription "Junior" (à condition de s'en approcher). Des caméras sont disséminées un peu partout dans les branches : elles servent à la fois à la sécurité et au tournage de l'émission du Sasquatch (test de Perception 6 pour les repérer).

La maison de Willy

Note au MJ : La maison étant inoccupée et non protégée, il est inutile d'en fournir un plan. Vous la décrierez brièvement, avant de mener les PJ jusqu'aux indices qu'ils recherchent.

La demeure est immense, mais ne comporte qu'un seul étage en plus du rez-de-chaussée. On y trouve 4 salons, 8 chambres et salles de bains, 2 cuisines, 1 jacuzzi, 1 salle de gymnastique, 3 bureaux, 1 salle à manger, 1 grand hall, 1 cave à vin (grands crus californiens) et 1 cave étonnamment aménagée.

Indices :

- *Journal informatique de Willy* (accessible par le moniteur de la chambre de Willy, par exemple, ou en se branchant sur le système d'éclairage de la maison). Système informatique fermé (donc non accessible par la Matrice), extrêmement simple et peu protégé (Vert-3). Le journal est très sommaire, Willy s'en sert comme d'un pense-bête, enregistrant aussi parfois quelques réflexions personnelles. L'indice important est la dernière entrée, dans laquelle il mentionne un problème qui le tracasse (il s'agit évidemment de sa découverte accidentelle de l'entrepôt de puces BTL dans le sous-sol du chalet de Todd la Mort). Si les PJ ont accès au journal informatique de Willy, remettez-leur l'annexe n°1 (page 41).
- *Album de famille*. Il se trouve dans la chambre de Rosalie, posé sur son lit et ouvert à la deuxième page. On y voit deux photos de Junior avant sa transformation. Sur la première, Junior, la tête bandée, sourit à une infirmière dans un lieu que les PJ reconnaissent comme la permanence des *Activistes des Droits Métahumains* (où ils se sont déjà rendus). L'autre photo montre Junior dans un vieil appartement assez délabré. La légende de cette dernière photo précise avec humour que Junior semblait finalement se plaire dans l'ancienne habitation des Sasquatches, malgré l'insalubrité de celle-ci. L'adresse du lieu (Columbia Street - Fourteenth Avenue) a été - récemment - entourée au stylo.
- *Tombeau de Junior*. Il est vide (comme le révéleront une perception astrale ou une exhumation).
- *Cave*. Il s'agit, en fait, d'un appartement aménagé bizarrement, avec de grandes photos de famille accrochées au mur, une paille au sol, pas de lit. Il y règne une forte odeur d'excréments

Le domaine de Willy



Lac Washington

et de sueur animale. Une scène de violence semble s'être déroulée ici (sang coagulé, porte défoncée, etc.).

On trouve également à proximité de cet endroit une chambre froide contenant des gros quartiers de viande véritable (ce qui est rare en 2053, car très onéreux). Le corps de Willy repose au milieu de cette barbaque, recouvert d'un drap blanc. Son cou est déchiqueté.

Le chalet des gardes

Ce chalet, à demi enterré sous une motte boisée, abrite le PC de surveillance de la *Central Gorilla*. Il est situé à quelque distance de la demeure principale, pour ne pas troubler l'intimité de la famille, mais suffisamment proche pour permettre une intervention rapide en cas de problème. Son sous-sol sert également d'entrepôt clandestin pour les puces BTL de Todd la Mort.

Cinq hommes (dont le Decker) s'y trouvent pour le moment. Les autres sont partis à la recherche du Bandersnatch avec Todd la Mort. Deux d'entre eux souffrent de blessures légères reçues lors de l'évasion de Junior.

L'ancien immeuble de Willy

C'est un très vieil immeuble décrépit, situé à l'angle de Colombia Street et de Fourteenth Avenue, dans un bloc assez pauvre derrière le campus de la Seattle University. C'est ici qu'est venu habiter Willy en arrivant pour la première fois à Seattle, et Junior a passé les dix premières années de son enfance dans ce quartier.

L'immeuble devant être rasé prochainement, sa porte et ses fenêtres sont murées par des briques. La ruelle crasseuse et encombrée de débris s'étend derrière le bâtiment aboutissant à une porte métallique branlante que des squatters ont descendue afin de pouvoir accéder au sous-sol. Il n'y a évidemment plus ni eau ni électricité ici, et des relents de moisissure et d'excréments humains empestent tout le bâtiment. Les étages sont déserts.

Le Bandersnatch s'est dissimulé au sous-sol, où il a installé quelques pièges de fortune (trou dans le sol semé de scalpels, porte disjointe en équilibre précaire, débris de verre et feuilles mortes qui crissent sous le pied pour donner l'alarme, etc.).

Éviter les pièges = Jet de perception (Test d'Intelligence) SR 6. Dégâts : test de Constitution contre 5M.

Il est important que le Bandersnatch ne soit pas surpris et qu'il puisse échapper pour l'instant aux Shadowrunners (par un soupirail, par les égouts ou, simplement, en contournant ses assaillants, en mettant à profit la pénombre ambiante et sa coloration adaptive... débrouillez-vous !).

Ultime course-poursuite

Les Shadowrunners débouchent en pleine rue, l'arme au poing, cherchant des yeux le Bandersnatch qui se jette au milieu d'une foule de sorcières, pirates et autres fantômes de pacotille portant des têtes de citrouille qui luisent de l'intérieur. Junior est difficilement discernable dans l'obscurité, à travers la foule bruyante et bigarrée qui l'entraîne le long de Colombia Street, vers le campus. Pendant quelques blocs, il parvient à maintenir son avance sur les Shadowrunners. Sa coloration adaptive et sa situation au milieu de la foule en fait une cible pratiquement invisible et impossible à atteindre, aussi bien par balle que par magie. Mais Junior perd peu à peu du terrain et les Shadowrunners ne sont plus qu'à une cinquantaine de mètres de lui en débouchant sur le campus.

L'université entière est en liesse. Les étudiants, tous déguisés et plus qu'à moitié ivres, donnent libre cours à leur imagination et se lancent dans de folles improvisations. Quelques-uns aperçoivent le Bandersnatch et le portent même en triomphe sur plusieurs mètres (son

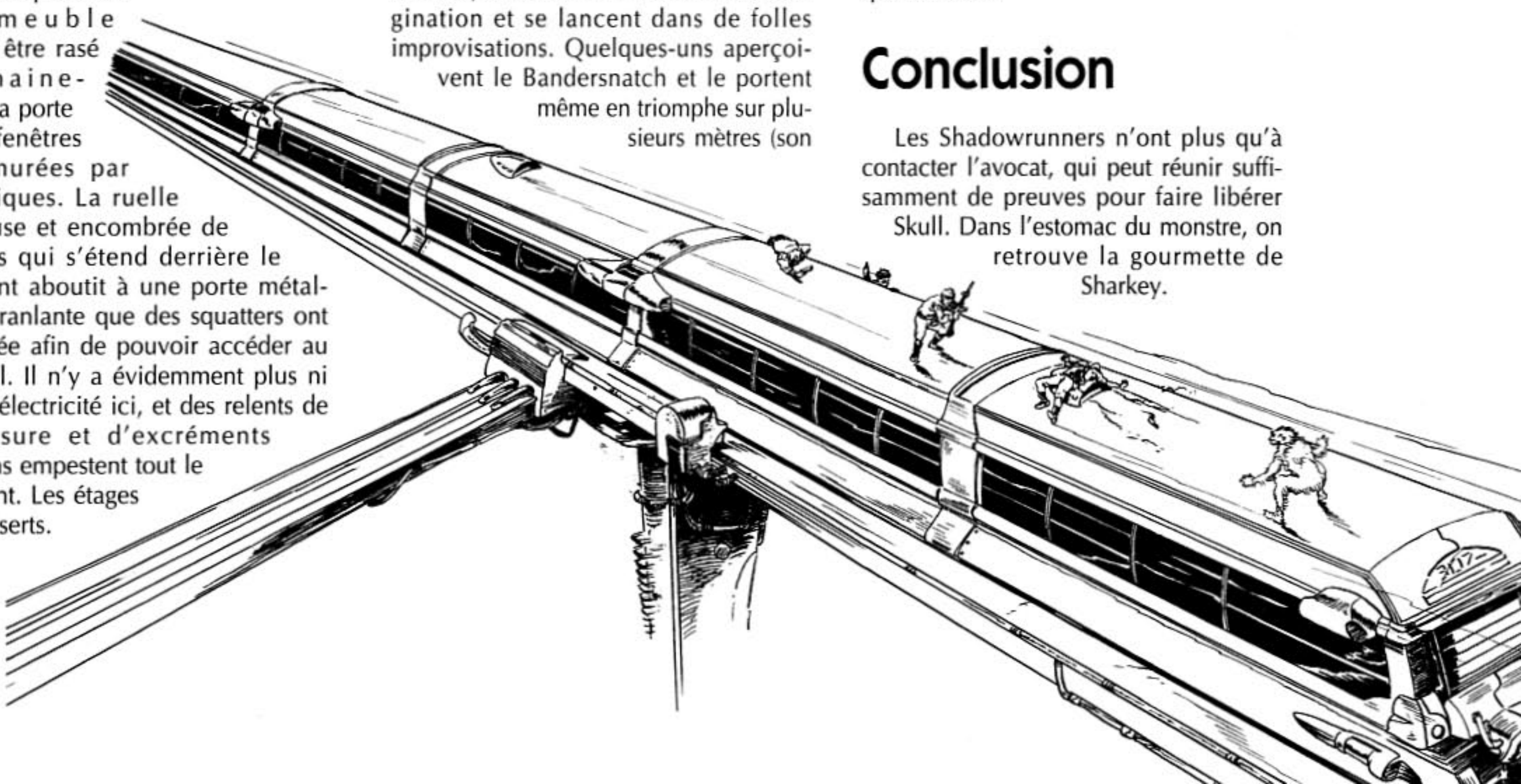
costume est super !). D'autres insistent pour entraîner les Shadowrunners dans leur farandole. Les étudiants en magie tirent des Boules de Feu multicolores en l'air. Diverses musiques tonitruantes et saturées jaillissent de haut-parleurs géants. C'est au milieu d'une bousculade indescriptible que les Shadowrunners se fraient un passage difficile à la poursuite de Junior, qui, heureusement pour eux, rencontre les mêmes difficultés (attention aux dérapages sur les confettis et les canettes de bière).

Traqué, chahuté, renvoyé d'un groupe à l'autre comme une bille de flipper, Junior finit par découvrir un refuge un peu plus calme : la station du monorail aérien qui traverse le campus. Il saute une grille, grimpe quatre à quatre l'escalier métallique, enjambe le tourniquet et débouche sur le quai à l'instant précis où une rame automatisée s'arrête à la station. Il pénètre à l'intérieur en provoquant cette fois la terreur des usagers qui s'écartent de son passage (ils ne sont pas ivres, ni déguisés, ni particulièrement excités à l'idée de vivre cette soirée d'Halloween et de rentrer de leur travail en compagnie d'une silhouette miroitante passablement inquiétante). Les Shadowrunners ont tout juste le temps de se précipiter dans le monorail avant que se produise la fermeture des portes.

La poursuite continue, Junior passant de voiture en voiture avec les Shadowrunners sur ses talons, tandis que le monorail file au-dessus du métroplex dans l'air nocturne. Finalement acculé en bout de rame, le monstre brise une fenêtre (à moins qu'une balle perdue ne s'en charge à sa place) et passe sur le toit avec l'agilité d'un singe. Bien campé sur ses jambes, il se retourne alors et fait face à ses poursuivants. Il vendra chèrement sa peau et obligera vraisemblablement les Shadowrunners à l'abattre au cours d'un final qui devrait être très spectaculaire.

Conclusion

Les Shadowrunners n'ont plus qu'à contacter l'avocat, qui peut réunir suffisamment de preuves pour faire libérer Skull. Dans l'estomac du monstre, on retrouve la gourmette de Sharkey.



Skull convie les Shadowrunners à une table ronde réunissant les gangs qui avaient commencé la guerre. Ghostbrain est mis à mort, écartelé entre quatre motos, sous les yeux des PJ.

Ironie du sort, à part Ghostbrain, toutes les crapules de l'aventure s'en sortent : Skull, retrouve sa liberté ; Kenneth Jones, le flic véreux de la Lone Star qui a coopéré avec Ghostbrain n'est pas sanctionné (la Lone Star se fiche finalement pas mal de cette affaire). Quant à Todd la Mort, il fait déblayer son entrepôt et on ne peut alors rien prouver. Si les Shadowrunners tentent par ailleurs de dénoncer Todd, ce dernier niera en bloc et rejettera le cas échéant la faute sur les Sasquatchs.

* "Trick or Treat !" ("Une farce ou des bonbons !") est l'expression que les gamins américains emploient en passant de maison en maison le soir d'Halloween. Si les occupants ne leur remettent pas de bonbons, les gamins leur font une farce, plus ou moins méchante.

Casting

Skull, chef des Halloweeners

1m90, 95 kg.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
6	4	5(7)	3	5	4	4	5

Compétences : Armes à Feu : 6 ; Combat Armé : 5 ; Combat à Mains Nues (Griffes Cybernétiques) : 6 ; Étiquette (La Rue) : 6 ; Leadership : 5.

Cyberware : Deux bras cybernétiques (For +2) avec Griffes Rétractiles intégrées.

Dégâts : 7M.

Ghostbrain

Utilisez les caractéristiques du Contact "Chef de Gang", p.205 SR II.



Quelques gangsters

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
5	6	5	6	5	4	5,7	5	(0/1)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu : 4 ; Armes de Trait : 3 ; Combat Armé : 5 ; Combat à Mains Nues : 5 ; Étiquette (La Rue) : 4 ; Furtivité : 5 ; Motos : 4.

Cyberware : Lames Digitales (5L), Implants Oculaires (Vision Nocturne).

Équipement : Couteau (5L), Cuir Synthétique (0/1), Tiffani Self-Defender [Petit Calibre, 4 (chargeur), plus 2 chargeurs, 4L], Rapier Yamaha.

Famille Sashquatch

2m90, 190 kg. Beau pelage brun. Tous sont habillés.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
8	3x4	7	3	3	2	(6)	4

Attaques : Humanoïdes (poings : 7M étourd.), +1 d'Allonge.

Compétences : Athlétisme : 3 ; Combat à Mains Nues : 3 ; Étiquette (Sasquatchs) : 5 ; Furtivité (Nature) : 2 ; Imitation (sons) : 6 ; Langage des Signes : 4 ; Voitures (2).

Rosalie : (la mère, veuve de Willy) 41 ans. Pelage teinté d'argent sur le crâne.

"Doc" Martin : (l'aîné, médecin) 24 ans.

Compétences supplémentaires : Biotech (Premiers Soins) : 5 ; Biotech (Soins Intensifs) : 4 ; Biologie (Parazologie) : 6.

Judy : 22 ans.

Olivia : 20 ans.

Robby : 18 ans.

Les agents de la Council Island Police

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
6	6	6	3	5	4	5,3	5	(3/0)

Initiative : 5 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu : 5 ; Armes Lourdes : 5 ; Athlétisme : 3 ; Combat Armé : 3 ; Combat à Mains Nues : 3 ; Électronique (C/R) : 1 ; Étiquette (Tribu) : 4 ; Hélicoptères : 3 ; Informatique (C/R) : 1 ; Voitures : 3.

Cyberware : Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière, Interface d'Arme.

Équipement : Vêtements Pare-Balles (3/0), Beretta Model 70 [Mitraillette, 35 (chargeur) plus 3 chargeurs, 6M, avec Compensateur de Recul II et Module d'Interface], Médiokit, Seco LD-120 [Pistolet Léger, 12 (chargeur) plus 3 chargeurs, 6L, avec Visée Laser], Couteau de Survie (8L), Jumelles Thermographiques, 4 Pansements Dernière Chance (2).

Todd la mort

1m77, 75 kg.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,4	4	(5/3)

Initiative : 4 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu : 6 ; Armes de Jet : 3 ; Armes Lourdes : 4 ; Combat à Mains Nues : 6 ; Combat Armé : 6 ; Explosifs : 3 ; Furtivité : 3 ; Hélicoptères : 3 ; Théorie Militaire : 2 ; Voitures : 4.

Cyberware : Implants oculaires (vision nocturne), radio.

Équipement : Ares Predator [Pistolet Lourd, 15 (chargeur), plus 3 chargeurs, 9M], Ingram Valiant [Mitraillette Légère, 50 (chargeur), plus 5 chargeurs, interface, 7G], Couteau (5L), Veste Pare-Balles (5/3), Lunettes Connectées, Couteau de Lancer (5L).

Les agents de la central Gorilla

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
4	4	4	2	3	3	6	3	(5/3)

Initiative : 3 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu : 6 ; Combat à Mains Nues : 3 ; Combat Armé : 2 ; Étiquette (Corporation) : 2 ; Étiquette (Rue) : 4.

Équipement : Ares Predator [Pistolet Lourd, 15 (chargeur), plus 3 chargeurs, 9M], Veste Pare-Balles (5/3), Ford Americar, Electro-Matraque (+1 d'Allonge, 6G Étourdissement).

Le decker de la central Gorilla

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
3	5	3	3	6	4	3,8	4	(2/1)

Initiative : 5 (9)* +1D6 (+3D6)*

* Dans la Matrice uniquement.

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu : 3 ; Électronique : 6 ; Étiquette (La Rue) : 3 ; Informatique : 6 ; Théorie Informatique : 5.



Cyberware : Datajack avec 200 Mp de mémoire.

Équipement : Gilet Pare-Balles (2/1), Ares Predator [Pistolet Lourd, 15 (chargeur), plus 3 chargeurs, 9M], Fuchi Cyber-4 (avec accroissement de réponse +2), Programmes : Attaque 6, Catalogue 4, Évasion 4, Force 5, Masque 4, Mystification 4, Senseurs 5.

Remarque : Apparence de son persona dans la Matrice : King Kong.

Junior, le Bandersnatch

17 ans, 2m90, 400 kg.

Junior était un Sasquatch tout à fait ordinaire, un peu plus gâté même que ses compatriotes (grâce à la richesse de son père) jusqu'à ses 17 ans, âge auquel il fut mystérieusement contaminé par une forme de virus VVHMH. Peu après cela, il commença à se transformer, son pelage perdant son épaisseur et sa beauté, ses dents devenant pointues et tranchantes, ses bras s'allongeant sensiblement. Le pire fut toutefois la perte de son intelligence, qui transforma progressivement Junior en une bête sauvage à la redoutable agressivité. Les Sasquatches connaissent bien les effets de ce terrible virus, qui a pour effet de changer les représentants de leur race en ce qu'ils appellent des "Bandersnatches".

Les Bandersnatches possèdent naturellement un instinct territorial assez développé. Ils ont tendance à se chercher une antre, qu'ils défendront contre toute agression. Ils confectionnent à cet effet des pièges divers, visant à immobiliser

leur proies. Sujets à des crises de rage destructrice assez fréquentes, ils se montrent alors extrêmement violents.

C	R	F	Ch	I	V	E	R
8	3x4	7	-	2/4	4	(6)	4**

Attaques : 8G +1 d'Allonge

Indice de Danger : 4

Pouvoirs :

Coloration Adaptive : Ce pouvoir permet aux Bandersnatches de "réfracter" la lumière autour d'eux. Quand Junior le déclenche (à volonté), il devient virtuellement invisible. Il faut réussir un jet de Perception de SR 10 pour le voir quand il est immobile, SR 8 quand il est en mouvement. S'il a été vu (test à refaire à chaque round), il est ensuite possible de l'attaquer, mais les SR des attaques à distance subissent automatiquement un malus de +2. Le pouvoir agit sur toutes les formes de détection visuelle : vision naturelle, thermographique ou cybernétique. Les sonars, radars ou l'odorat, en revanche, détectent la créature normalement. Pour avoir une image assez fidèle de l'aspect de Junior quand il est sous Coloration Adaptive, repensez à la créature du film "Predator".

Remarque : Lors de la scène finale, où Junior est sur le toit du train, on considérera qu'il est constamment en mouvement (SR 8 pour le détecter).

Imitation : Junior peut imiter n'importe quel son (voix, rugissement, moteur de voiture), exactement comme un Sasquatch.

Notes : ** : Initiative : 3D6 +4.

Pour ses attaques, Junior lance 4 dés + ceux de son Indice de Danger, si le MJ le souhaite.

Les personnages joueurs (exemples) :

Ex-Chasseur de Primes Troll (Die-Hard), Ex-Guerrier Tribal (Thunder-Hawk), Chaman Urbain Coyote (Trickster), Decker (Jockey), Samouraï des Rues (Razorblade).

Les suppléants :

Samouraï des Rues Elfe (Whizz), Mage de Combat Nain (Hammerbolt).

Annexe 1

>>>>>[Après le succès de la dernière émission, dont elle était la vedette, Judy

m'a fait part de son désir de se lancer dans le show-biz. Elle voudrait faire carrière dans les spectacles comiques. Je vais en parler à mes producteurs de KKRU pour voir s'ils peuvent faire quelque chose.]<<<<<<

- Willy (22 :13 :56/17-10-53)

>>>>>[L'idée de Rosalie est intéressante. Il faudrait lancer un concours de dessin matriciel pour nos plus jeunes téléspectateurs, afin d'avoir davantage d'interactivité dans l'émission.]<<<<<<

- Willy (21 :00 :46/20-10-53)

>>>>>[Il faudrait trouver un nouveau professeur particulier à Robby, le dernier en date n'a pas l'air de le motiver. Je l'ai vu dormir au cours aujourd'hui, et il ne m'a pas l'air de vouloir vraiment apprendre quelque chose.]<<<<<<

- Willy (19 :33 :15/22-10-53)

>>>>>[J'ai rêvé cette nuit d'une nouvelle émission pour la saison prochaine, où l'on se rendrait chez les gens, on planquerait des projecteurs holo, et une personne différente serait la vedette du show chaque semaine. Il faut que j'aille en parler à mon producteur.]<<<<<<

- Willy (8 :45 :02/24-10-53)

>>>>>[Doc Martin a trouvé un nouveau moyen de calmer son petit frère. En effet, il a constaté que Junior pouvait perdre un peu d'agressivité avec un tranquilisant à base d'insuline. Il va lui en administrer désormais régulièrement par un pansement dermoactif.]<<<<<<

- Willy (22 :17 :33/27-10-53)

>>>>>[Il faut absolument régler ce problème avec Todd... Je suis sidéré !!! J'espère que mes craintes ne seront pas confirmées.]<<<<<<

- Willy (09 :31 :26/31-10-53)



L'ALLIANCE DU CRÉPUSCULE

Par André Deho-Neves

Ce petit scénario a été spécialement conçu pour des jeunes magiciens, tout juste initiés (trois à cinq joueurs). Comme il est rare que tous les magiciens d'une alliance vivent une aventure ensemble, le but poursuivi ici est d'offrir un "prologue", une histoire commune susceptible de leur donner une raison de fonder une alliance ensemble, tout en les faisant entrer de plain pied dans l'univers d'Ars Magica...

L'intrigue

Le thème du scénario est la renaissance. Une vieille alliance d'hiver meurt pour — éventuellement — renaître de ses cendres grâce aux personnages. Le sang neuf remplacera ainsi l'ancien, mais la nouvelle alliance que les jeunes magiciens arriveront peut-être à fonder conservera comme héritage les légendes et traditions de l'ancienne.

Les personnages habitent l'alliance de Gerfroid, dans une île située sur la côte sud-ouest de la Bretagne. Gerfroid existe depuis des siècles, mais elle n'est plus aujourd'hui que le reflet de sa splendeur passée. C'est une alliance d'hiver. La plupart des énormes bâtiments qui la composent ont été désertés. Les compagnons sont vieillissants et ses sept mages ont atteint le crépuscule de leur vie. Seuls des Pictes féroces continuent, malgré un armement primitif, à assurer la garde des lieux. Les deux mages les mieux portants, Dreifuss et Oronel, comptent apparemment sur les jeunes magiciens pour redonner un souffle nouveau à l'alliance.

Oronel sent peu à peu ses forces l'abandonner et l'heure de sa fin s'approcher inexorablement. Il vit dans la hantise que des magiciens malveillants ou des alliances ennemies comme Fudarus — repaire des magiciens de Tytalus — s'emparent des terribles secrets de Gerfroid dont il est le dépositaire et menacent ainsi l'équilibre du monde. Écrasé par le poids de ses

responsabilités, estimant que les jeunes magiciens qui doivent assurer la relève dans Gerfroid ne sont pas encore de taille à affronter la cupidité de mages plus puissants, il est convaincu de l'imminence d'un désastre inévitable. Il a donc décidé de tuer tous les magiciens un par un, puis de détruire l'alliance en se donnant lui-même la mort. Les personnages étant les seuls encore capables d'arpenter les immenses couloirs de l'alliance à la recherche d'indices permettant d'élucider les meurtres en série commis par Oronel, se trouveront happés dans un terrifiant compte à rebours dont l'enjeu leur apparaîtra petit à petit...

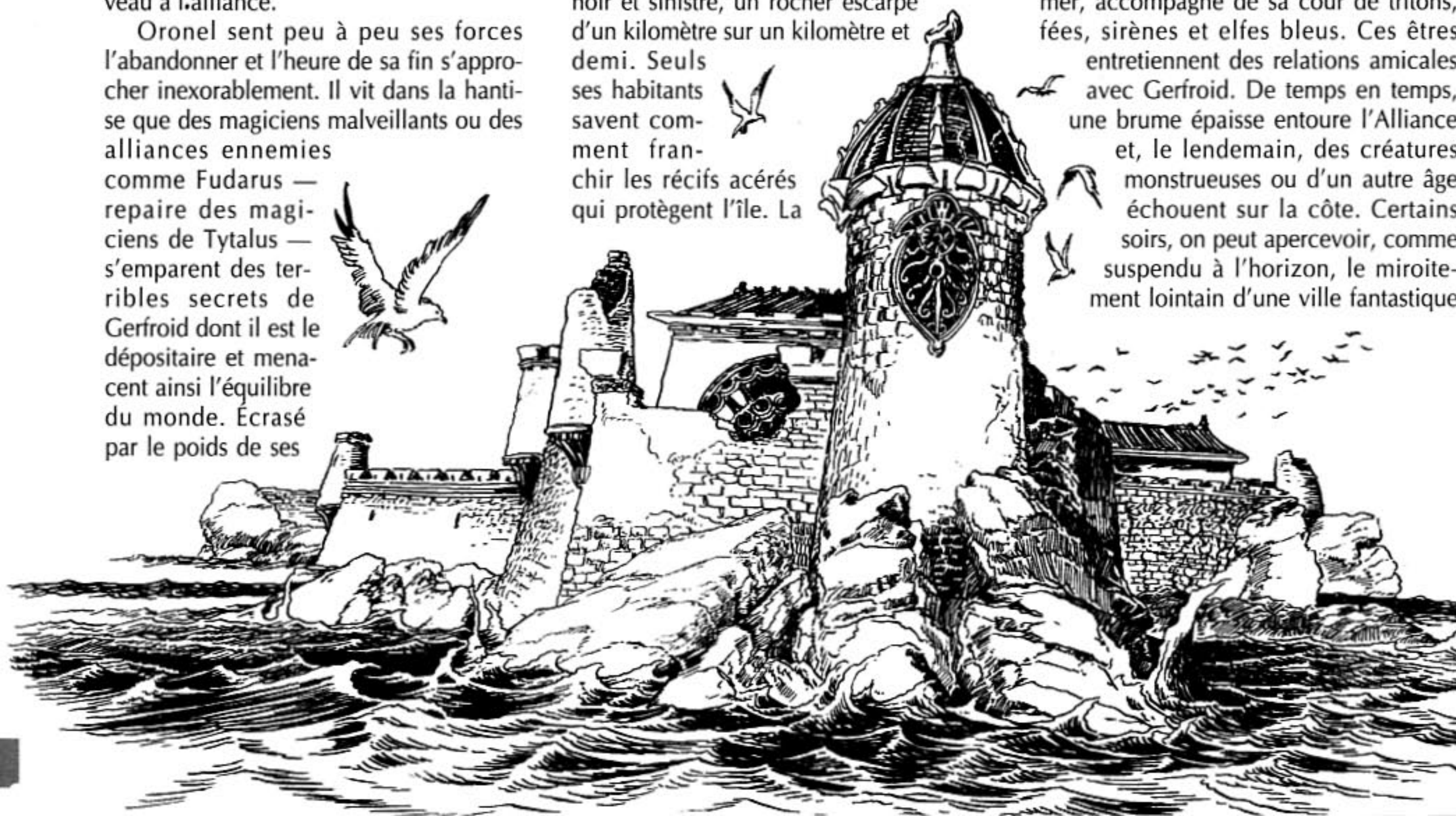
Gerfroid

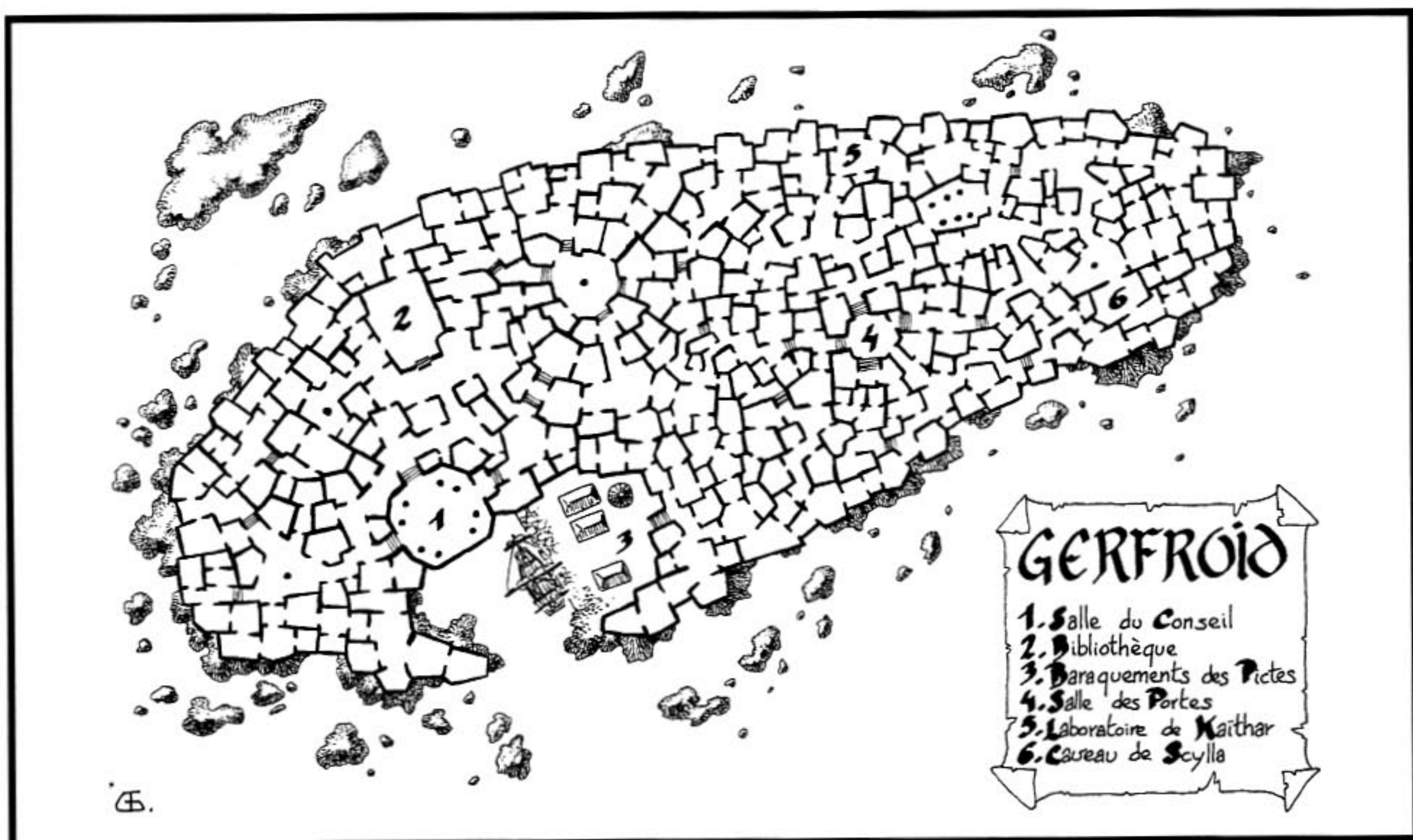
Cette alliance a été créée par des disciples directs des grands fondateurs de l'ordre et, malgré le peu de contacts qu'elle entretient avec l'extérieur, elle garde encore une part de son ancien prestige. Appartenant au tribunal de Normandie, elle est située en Bretagne.

L'Alliance est bâtie sur un lieu noir et sinistre, un rocher escarpé d'un kilomètre sur un kilomètre et demi. Seuls ses habitants savent comment franchir les récifs acérés qui protègent l'île. La

coutume de Gerfroid voulant qu'à la disparition d'un magicien celui-ci soit emmuré dans ses appartements avec tous ses biens et ses objets personnels, l'île est littéralement couverte de bâtiments. Les premiers magiciens ont commencé par agrandir l'Alliance en creusant dans la roche vive et les suivants en édifiant des murs austères et des tours élevées dont une grande partie est désormais en ruines.

La communauté vit repliée sur une petite partie de l'île qui borde la jetée, unique endroit où l'on peut accoster Gerfroid. Cette partie de l'Alliance contient encore les vestiges de sa splendeur passée, notamment une immense salle du conseil et des fenêtres en ogives dont les ornements sculptés comme de la dentelle s'effritent peu à peu. Le plafond de sa majestueuse bibliothèque s'est effondré en partie et ses livres précieux tombent souvent en poussière lorsqu'on les touche. Les auras magiques qui entourent l'Alliance sont toutefois si fortes que celle-ci existe à la lisière de plusieurs mondes. Autour de l'île vit Orondos, le roi du peuple de la mer, accompagné de sa cour de tritons, fées, sirènes et elfes bleus. Ces êtres entretiennent des relations amicales avec Gerfroid. De temps en temps, une brume épaisse entoure l'Alliance et, le lendemain, des créatures monstrueuses ou d'un autre âge échouent sur la côte. Certains soirs, on peut apercevoir, comme suspendu à l'horizon, le miroitement lointain d'une ville fantastique





et chamarrée que certains prétendent être l'antique Ys. On murmure aussi que dans les souterrains de l'Alliance, plusieurs portes mènent à des lieux interdits aux mortels tels qu'Avallon ou l'Arcadie. En fait, Gerfroid a du mal à rester dans ce monde et la violence des forces qui s'affrontent autour d'elle précipite le délabrement de ses édifices. C'est à Oronel, le doyen des magiciens, qu'incombe la tâche la plus difficile, celle qui consiste à l'Alliance maintenir dans ce monde...

Les hommes d'armes sont des Pictes dévoués corps et âmes à l'Alliance. Ils sont venus avec Gdiwn, mage Ex-Miscelanea, un des fondateurs de l'Alliance — et par ailleurs roi de leur tribu — qu'ils ont suivi en quête d'une terre promise. Les Pictes avaient l'habitude de pratiquer des raids sur la côte jusqu'à ce que le conseil interdise ceux-ci. Ces attaques ont contribué à la réputation de l'île sur le continent et des légendes courent encore sur des démons qui débarquaient à la nuit tombée, venus d'une île que les pêcheurs craignent comme la mort, car l'apercevoir signifie pour eux qu'ils ne retrouveront jamais le chemin du retour. Bien qu'à présent assagis, les Pictes entretiennent encore un bateau en état de prendre la mer.

En dehors des guerriers, les seuls compagnons des magiciens sont : Erqwin, capitaine des Pictes, renommé pour sa bravoure et son talent de pêcheur ; Gwen le bibliothécaire, vieil homme ombrageux et méticuleux ; l'intendant Arnaud, un nain affligé de plusieurs difformités mais qui est sans pareil lorsqu'il s'agit de dénicher des ingrédients rares pour la cuisine ; son aide, Alain, jeune homme sur qui on

fondait nombre d'espoirs mais qui est, depuis un certain temps, sujet à des crises de démence qui le plongent dans un état catatonique ou qui le font errer, le regard vide, dans les couloirs de l'Alliance.

Les seules relations amicales que Gerfroid entretient avec l'extérieur se résument à des contacts avec Bellegarde, une alliance en plein été que Gerfroid a aidée dans ses débuts. L'Alliance de Fudarus, haut lieu de mages de Tytalus, est à l'inverse l'ennemie jurée de Gerfroid.

L'entrée en hiver de l'Alliance a été précipitée, il y a cent ans de cela, par la terrible bataille qui opposa Gerfroid — aidée par Orondos et son peuple — à Océan noir et ses acolytes. Océan noir était un gigantesque serpent des mers, roi d'un royaume de fées des profondeurs, qui cherchait à détruire l'Alliance. La légende veut que, mortellement blessé par les magiciens, le monstre lança une terrible malédiction sur l'Alliance. Depuis, les magiciens ont décidé de prendre chacun un apprenti afin de donner un souffle nouveau à leur congrégation.

Note : L'aura de l'Alliance est + 5.

Les Magiciens

En dehors des personnages joueurs, les autres mages sont au nombre de sept :

L'Archimage Oronel (Verditius)

Oronel est le doyen des magiciens de Gerfroid. C'est, cependant, un des mieux

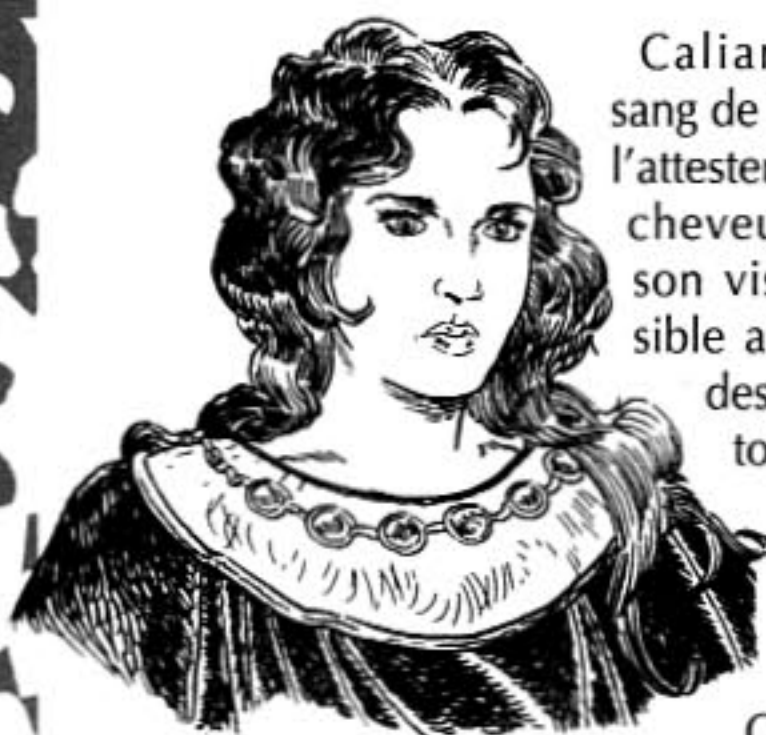
conservés. Très droit, doté d'une large barbe blanche qu'il peigne soigneusement tous les matins (seule coquetterie que se permet ce personnage d'où semble émaner une autorité naturelle), il est toujours habillé d'une tunique très simple. Il porte sur lui d'innombrables talismans, dont certains sont de véritables œuvres d'art, et un bâton finement ouvragé. Il n'a pas d'égal pour concevoir des objets magiques. On murmure que lorsqu'il défit Océan Noir, il utilisa son énergie mystique pour ses expériences, afin de poursuivre les recherches de Tierent dont il avait été le disciple. Depuis quelques années, il apparaît peu parmi les autres mages, bien que son avis sur toute question soit toujours respecté et que son prestige au sein de l'ordre demeure intact. On dit même qu'il fut pressenti pour devenir Primus de la maison Verditius, mais qu'il déclina cette offre pourtant alléchante. C'est à lui que l'on a confié la garde du trésor le plus précieux de l'Alliance : une couronne dont la légende veut qu'elle ait appartenu au roi d'Ys et dont il est le seul à connaître les propriétés.

Dreifuss, mage de Jerbiton

Le plus "jeune" (tout est relatif) des sept mages. Porté sur la bonne chère et les plaisirs de la vie, c'est lui qui s'occupe des affaires courantes de l'Alliance sous les conseils d'Oronel. Il place de grands espoirs dans le "sang neuf" de Gerfroid (les personnages). C'est d'ailleurs lui qui a imposé à chaque mage de prendre un apprenti et demandé à ce que l'on baisse l'aura de l'Alliance,

grâce à la couronne, afin de permettre aux jeunes de survivre.

Calianthe, mage de Merinita



Calianthe a du sang de fée, comme l'attestent ses longs cheveux bleus et son visage insensible aux outrages des ans. Elle a toujours l'apparence d'une femme de trente ans.

On dit qu'elle est fiancée à Orondos, le roi du peuple de la mer, qui vit dans les eaux enchantées autour de l'Alliance.

Ignar, mage de Tytalus

Secret, paranoïaque, obsédé par l'affrontement, il sort peu de son repère et disparaît pendant de longues périodes de l'Alliance. Sa méfiance et sa suspicion naturelles se sont accrues avec l'âge. Il est toujours revêtu d'une armure animée qui, tel un véritable exosquelette, lui permet de se déplacer avec une certaine lenteur. Son visage reste dissimulé sous le heaume de son armure en toutes circonstances. Il cultive avec soin, son côté "mage maudit et ténébreux". Il est souvent saisi de quintes de toux si violentes que l'on craint à chaque fois qu'il ne meure asphyxié.

Marcus, mage Bonisagus

Homme de goût, habillé avec recherche, c'est un esprit affûté et sarcastique doublé d'un solide bon sens. Grand spécialiste en théorie magique, il a résolu un grand nombre d'intrigues et de disputes au sein de l'Alliance.



Korstar, mage Ex-Miscellanea

Descendant direct de Gdiwn, roi de la tribu picte qui protège l'Alliance, il vit avec ses féroces congénères qui le considèrent un peu comme leur dieu. En le

voyant, on peut aisément imaginer ce que pourrait être l'archétype d'un mage guerrier. D'ailleurs, s'il n'était pas Ex-Miscellanea, il aurait sans doute été un mage Flambeau. C'est lui le grand stratège qui permit jadis de gagner la bataille contre Océan Noir. Il lutte maintenant chaque jour, avec toute sa volonté, pour ne pas sombrer dans le crépuscule définitif.



Archimage Silésius (Tremere)

Silésius n'est plus que l'ombre de lui-même. Il est au bord du crépuscule et travaille de moins en moins. Il s'endort souvent lors des réunions du conseil et en est réduit à se déplacer dans une chaise roulante avec, sur les genoux, un châle bleu brodé d'étoiles. Acariâtre et vindicatif, il ne cesse de défier tout le monde à des certamen que personne n'accepte, afin de lui laisser l'illusion qu'il est encore invincible. Sa chaise est poussée par une créature curieuse, cadeau d'Oronel, qui ressemble à un tronc muni de huit mains et possédant une certaine intelligence. On la voit souvent s'acquitter de sa tâche en déplaçant son maître, tandis que ses diverses mains le bordent et lui font boire une tisane. C'est le seul être auquel on ait vu Silésius témoigner une sorte d'affection.



Prologue

Les PJ doivent tous venir de l'Alliance de Gerfroid. Attribuez à chacun un des magiciens de l'Alliance en qualité de maître. Si les joueurs optent pour une maison dont aucun des sept vieux mages ne fait partie, attribuez-leur celui dont la philosophie est la plus proche de la maison choisie. Ils seront censés, dans ce cas, avoir complété leur formation avec un mage de l'Alliance de Bellegarde.

Les personnages sont les survivants des sept apprentis de Gerfroid (note : essayez de trouver des raisons, plus ou moins tragiques, pour expliquer la disparition de leurs camarades). Devenir magicien est une tâche ardue qui n'est pas toujours couronnée de succès.

L'action commence le jour de l'anniversaire de la défaite d'Océan Noir. Tous les magiciens sont réunis dans la salle du conseil par une matinée de février particulièrement glaciale. Dehors, la mer est démontée. Le vent qui s'engouffre en rafales cinglantes par les carreaux cassés des vitraux soulève les lambeaux des tapisseries, jadis magnifiques, qui ornent les murs et rappellent le passé glorieux de l'Alliance.

Les personnages sont venus subir une dernière épreuve qui fera d'eux des magiciens à part entière et leur donnera le droit de siéger au conseil de l'Alliance. Ils comptent bien recevoir des mains de leur maître leur sceau personnel.

Exposez la scène et décrivez les sept mages qui parrainent leurs apprentis auxquels ils ont donné de 2 à 4 points de vis pour les aider dans leurs épreuves. Chacun devant présenter un chef-d'œuvre, laissez les joueurs réfléchir à ce qu'ils comptent faire. Comme ils sont censé avoir pu éventuellement bénéficier d'un an pour se préparer, ils peuvent parfaitement produire quelque chose d'assez laborieux ou complexe. Ne soyez pas trop sévère sur la difficulté et favorisez, au contraire, l'imagination de vos joueurs. Ils pourront ainsi présenter un sort de magie spontanée, un rituel, une potion... Cette première scène a aussi pour objet de permettre à des joueurs débutants de se familiariser un peu avec les règles de magie. Une fois tous les chefs-d'œuvre dévoilés par les personnages, une cérémonie débute. Dreifuss fait un discours passionné en mettant en évidence que les nouveaux venus représentent l'espoir du renouveau de Gerfroid.

Ensuite, Dreifuss et Oronel guident les PJ dans la plus haute tour de l'Alliance, où se trouve la fameuse couronne du roi d'Ys. C'est un objet magnifique serti de cinq pierres précieuses de couleurs différentes. Chacune symbolise un monde différent et leur agencement traduit l'harmonie qui règne entre ces mondes.

Oronel leur explique qu'ils ont devant eux l'objet le plus précieux de l'Alliance et qu'il a comme propriété d'amplifier ou de réduire les Auras. Gerfroid se trouve au carrefour de nombreuses Auras très puissantes et sans la couronne, l'Alliance aurait déjà été emportée par une tornade de forces contraires. Enfin, Dreifuss annonce que tous les magiciens de l'Alliance ont comme premier devoir d'éviter que la couronne ne tombe dans des mains étrangères. Oronel, quant à lui, met l'accent sur le danger que représenterait

une mauvaise utilisation de l'objet, en amplifiant au plus haut niveau, par exemple, l'aura infernale, créant ainsi une véritable porte sur l'enfer qui permettrait à des hordes démoniaques d'envahir la Terre.

Meurtre sur la jetée

Le soir, une grande fête est donnée en l'honneur des nouveaux magiciens. Les plus vieux convives s'éclipsent rapidement, alors que Dreifuss, les Pictes et tous les compagnons font ripaille jusqu'à une heure avancée. Arnaud, l'intendant, présente une délicieuse sélection de mets délicats et de vins raffinés. Pendant un moment, Gerfroid retrouve l'écho de ses anciens fastes.

Tard dans la nuit, alors que seuls quelques Pictes et peut-être les personnages les plus aguerris beuglent encore des chansons à boire, des chants tristes et mélancoliques s'élèvent de la jetée... Près de celle-ci, des créatures marines se massent en portant un fardeau volumineux. Les personnages qui s'approchent peuvent alors voir le corps de Calianthe, transpercé de coups, porté à bout de bras par une haie de tritons. Un personnage faisant un jet de Chirurgie "facile" identifiera les marques de coups comme ayant probablement été causées par une dague affiliée.

Dreifuss, Oronel, puis les autres mages se précipitent rapidement sur les lieux, accompagnés des Pictes encore en état de marcher. Une discussion s'engage alors entre Dreifuss et les créatures marines. Celles-ci réclament le corps, au nom de leur roi, une demande à laquelle leur interlocuteur veut bien accéder si elles se laissent interroger. Dreifuss apprend ainsi que Calianthe leur rendait souvent visite et avait normalement prévu de le faire aujourd'hui. Orondos ayant soudain eu l'intuition qu'un danger la menaçait, il les a dépêchés à la recherche de sa camarade. Les tritons l'ont retrouvée gisant ensanglantée sur la jetée.

Une fois la discussion terminée, les tritons déposent Calianthe dans une barque funéraire et l'entraînent au large. Un char, tiré par des hippocampes géants, surgit brusquement des flots avec à son bord Orondos. Les deux esquifs s'enfoncent alors dans les flots.

Sur la berge, Dreifuss et Oronel semblent préoccupés et discutent un moment avec Marcus. Dreifuss décide finalement de convoquer le conseil pour le lendemain neuf heures et ordonne à tout le monde d'aller se coucher.

Que s'est-il passé ?

Oronel a commencé à mettre à exécution son plan visant à l'élimination

méthodique de tous les magiciens de l'Alliance. En faisant des recherches dans la bibliothèque, il est tombé sur un manuscrit décrivant une des réalisations de Kaïthar, un mage de l'Alliance, mort il y a près de 400 ans : un golem de verre. Fasciné par les possibilités de cet objet, il a fait disparaître de la bibliothèque tous les ouvrages s'y référant et s'est aussitôt mis à la recherche du caveau de Kaïthar. Rappelons, en effet, que tous les magiciens de l'Alliance sont emmurés dans leurs appartements après leur mort ou leur crépuscule définitif. C'est ainsi qu'Oronel put trouver dans les souterrains de Gerfroid l'entrée du laboratoire de Kaïthar, ainsi que les plans de son golem. Après avoir remis en état le laboratoire du défunt savant, il se mit en devoir de construire, lui aussi, un golem. Celui-ci a comme particularité d'être pratiquement indestructible et — surtout — invisible ! Armé de deux dagues également invisibles, il constitue une machine meurtrière, aussi efficace qu'impitoyable. Le seul signe qu'il laisse de son passage est une subtile odeur d'ozone (pour des raisons que nous expliquerons plus loin). Oronel espère ainsi pouvoir commettre, grâce à lui, des "crimes parfaits". Il ne laisse en effet aucune trace. De plus des sorts pouvant revenir sur le passé ou faire parler des témoins ne peuvent rien révéler, d'autant qu'il pense avoir effacé toute mention du golem dans la bibliothèque.

Les pistes

Ce premier meurtre s'accompagne de très peu d'indices. L'odeur d'ozone du golem s'est dissipée rapidement à l'air libre. Les personnages pourront quand même se rendre compte que, vu la profondeur des coups portés, le meurtrier devait posséder une force surhumaine. S'ils emploient un sort permettant d'assister à un événement qui s'est déroulé dans le passé, ils pourront voir Calianthe arriver à minuit précise sur la jetée et... encaisser sans raison apparente plusieurs coups simultanés d'une violence inouïe (l'adversaire frappe avec ses deux bras).

La réunion du conseil

Le lendemain matin, le conseil se réunit. Dreifuss détaille les faits de la nuit précédente et chacun y va de sa théorie personnelle. C'est alors que quelqu'un remarque l'absence de Marcus. Dreifuss demande aussitôt à l'un des personnages d'aller le chercher et de revenir au plus vite.

Le PJ qui partira à la recherche de Marcus le retrouvera mort, lardé de coups comme Calianthe, juste devant la

porte de ses appartements. S'il ne revient pas assez vite, Dreifuss partira à sa recherche avec Oronel, Korstar et, éventuellement, les autres PJ, le croyant en danger.

Que s'est-il passé ?

Le golem a évidemment frappé à nouveau. Il a attendu que Marcus sorte de ses appartements pour l'abattre comme Calianthe.

Les pistes

- Un jet de Perception, "difficulté moyenne" pour le premier arrivé sur les lieux du crime et "difficile" pour les autres, permet de détecter une légère odeur d'ozone planant dans l'air.
- En cherchant bien, on trouve un peu de terre humide sur le sol, à la base d'un mur. Des recherches plus poussées permettent de découvrir le passage secret par où l'assassin est venu. Ce passage plonge dans un labyrinthe de passerelles qui s'enfoncent dans la partie condamnée et les souterrains de Gerfroid.

Comme ces recherches prennent du temps, Oronel et Dreifuss ont donc toutes les chances d'assister à cette découverte. Ils prétendent alors qu'il vaut mieux ne pas s'aventurer dans les souterrains de l'Alliance sans savoir où aller. Il est en effet très facile de se perdre dans le labyrinthe où se trouvent tous les caveaux des premières générations de mages.

D'anciennes "expériences" réalisées autrefois par ces mages errent encore dans les couloirs abandonnés de Gerfroid et certaines sont très dangereuses.

- Marcus a eu le temps de prendre quelques notes (elles sont dissimulées sous sa pailasse). Grâce au sort "Yeux du passé", il a pu remonter à l'heure du meurtre et s'apercevoir que l'assassin était invisible.
- Dans ses notes, Marcus s'interroge sur la nature de la menace. Il remarque notamment que l'invisibilité étant de nature magique, il pourra peut-être localiser le coupable grâce à son sceau. (Le sceau d'un magicien est aussi la marque qu'un mage donne à chaque sort qu'il invente et ce, malgré lui. Pour plus de précisions voir page 192 du livre de règles).
- Dreifuss révèle aux personnages que lui et Oronel avaient chargé Marcus d'enquêter sur le crime. Il leur demande maintenant de prendre la relève, en insistant sur leur jeunesse et leurs bonnes jambes, tout en précisant que lui-même et Oronel devront être constamment tenus au courant du résultat de leurs recherches.
- Pendant que les personnages enquêtent, les autres magiciens courent s'enfermer dans leur laboratoire respectif où ils se sentent plus rassurés.

• Si les personnages demandent à leur entourage qui s'est aventuré durant ces derniers mois dans les souterrains, ils apprendront que les crises de folie d'Alain ont commencé il y a deux ans, lorsqu'il fut surpris à l'entrée du labyrinthe. Prévenu, Dreifuss avait étouffé l'affaire. Si Alain est interrogé, il pourra fournir les renseignements suivants : il allait chercher des petits objets de valeur dans la partie abandonnée de l'Alliance pour les offrir à une servante picte dont il était tombé amoureux. Le seul membre de l'Alliance qu'il a croisé lors de ses expéditions est Ignar. Craignant sa colère, il s'est caché quand il a entendu une petite voix qui l'appelait. L'évocation de cette scène le plonge immédiatement dans un véritable état catatonique. Les seules paroles que l'on peut ensuite tirer de lui sont "Les araignées, les araignées...". Cette piste est évidemment fautive. Alain a rencontré une araignée sirène (décrite plus bas) et Ignar poursuivait des recherches personnelles (il aimerait localiser l'endroit où se trouvent les légendaires portes magiques de Gerfroid. Chose que, cependant, il n'avouera jamais).

La bibliothèque

Pendant que les personnages poursuivent leur enquête, un nouveau drame va se dérouler (placez-le au bon moment afin de faire rebondir l'action !).

Korstar a perçu l'odeur d'ozone qui flottait dans l'air et celle-ci a aussitôt évoqué pour lui quelque chose qu'il a lu dans sa jeunesse. Se méfiant à priori de tout le monde, il s'est rendu discrètement dans la bibliothèque à la recherche d'un registre qui recense tous les magiciens ayant vécu à Gerfroid, ainsi que toutes leurs spécialités. Quand il l'a finalement trouvé, il a senti près de lui l'odeur caractéristique de l'assassin. Effrayé, il a lancé au jugé une version particulièrement musclée de "Arc de rubans flamboyants". Son sort rata de peu le golem, ce qui lui valut de recevoir un coup de dague. Se sentant perdu, il a juste eu le temps de crier encore une ou deux fois à l'aide avant de s'écrouler, transpercé par plusieurs coups mortels. Il est mort ainsi, en serrant convulsivement le livre qui devait lui donner la clé du mystère. La vieille bibliothèque s'est alors embrasée instantanément autour de lui. C'est le bibliothécaire qui, après avoir aperçu les flammes, va donner l'alarme...

Le golem a tout juste le temps de s'enfuir. En se précipitant sur le lieu du crime, les personnages devraient donc percevoir, au détour d'un couloir, l'odeur d'ozone caractéristique de la créature. Ils devraient aussi avoir une bonne

chance de pouvoir extraire le corps de Korstar de la bibliothèque (en prenant quelques risques) et de récupérer le livre auquel il est agrippé.

Oronel arrive sur ces entrefaites. La bibliothèque étant entièrement la proie des flammes, il lance rapidement un sort Aquam, sous la forme d'une vague gigantesque qui éteint l'incendie. La quasi totalité des ouvrages est néanmoins perdue, ceux qui n'ont pas été brûlés étant imprégnés d'eau et très abîmés. Le désastre est total. Inutile de préciser qu'Oronel se réjouit intérieurement de cet heureux hasard. En effet, il comptait justement détruire la bibliothèque afin d'effacer toute éventuelle piste susceptible de mener au meurtrier. C'est alors qu'il remarque la découverte des personnages.

Le livre qu'ils ont (éventuellement) sauvé des flammes se révèle être miraculeusement en bon état. C'est un registre partiellement codé et assez difficile à interpréter. Il contient des informations relativement précises sur les cinquante-trois magiciens qui ont appartenu à l'Alliance. Si les PJ cherchent de l'aide auprès des autres magiciens pour déchiffrer le code rapidement, on leur répondra que le livre contenant des renseignements confidentiels, Dreifuss et Oronel sont les seuls habilités à les aider. Ce dernier s'arrangera alors aussi habilement que possible pour les aider, sans toutefois chercher à être insistant.

Quoi qu'il advienne, les personnages trouvent finalement le renseignement qui les intéresse. Un mage de Verditius, Kaïthar, avait un sceau qui produisait une légère odeur d'ozone qui caractérisait toutes ses créations. C'était l'un des premiers mages de l'Alliance, il est compréhensible que personne ne se souvienne de son sceau. Son laboratoire se trouve donc dans la zone abandonnée la plus ancienne de l'île. Oronel cherchera à encourager ces déductions. La solution de l'énigme étant certainement dans le caveau où gît Kaïthar, il se propose néanmoins de leur dessiner un plan qui leur permettra de trouver leur chemin dans le labyrinthe qu'est devenue l'Alliance.

En effet, quand il

était un jeune magicien aventureux, lui et Dreifuss l'avaient parcouru de long en large. Si les personnages présentent la carte à Dreifuss, celui-ci en ayant un souvenir plus vague qu'Oronel, ne remarquera pas qu'elle a été subtilement faussée de manière à leur tendre un piège mortel. Oronel commençant en effet à comprendre que les personnages deviennent dangereux, il a décidé de se débarrasser d'eux définitivement...

Note : la situation décrite ci-dessus part du principe que les personnages se sont bien débrouillés. S'ils n'ont pas trouvé le lien entre Kaïthar et les meurtres, la situation devrait commencer à devenir difficile pour l'Alliance, car les meurtres en série se poursuivront sans que personne puisse les arrêter. Donnez éventuellement d'autres pistes susceptibles de remettre les enquêteurs sur la bonne voie. Korstar aura pu ainsi demander au bibliothécaire où se trouvait le livre qui recensait tous les sceaux des magiciens... lequel livre se trouvera chez l'un des magiciens ou aura survécu au désastre de la bibliothèque. Un des membres de la communauté pourra aussi citer spécifiquement Kaïthar comme ayant été le plus grand spécialiste que l'Alliance aie jamais connu en Perdo et Imagonem, et donc en invisibilité.

Dans les profondeurs de Gerfroid

Les déductions des personnages devraient donc s'orienter tôt ou tard vers l'ancien laboratoire de Kaïthar. Comme il leur sera presque impossible de trouver le chemin par eux-mêmes, Oronel leur donnera des indications précieuses pour leur expédition. Ils pourront être accompagnés par quelques Pictes chargés de leur protection, s'ils en font la demande. Prenez les caractéristiques des servants dans les règles, mais rajoutez-leur 2

points de confiance afin de traduire leur fanatisme et leur dévouement aveugle.

L'expédition, dans les méandres des entrailles de



Araignée sirène

Une araignée sirène a la taille d'un chien et possède un visage humain. Sa langue peut atteindre 2,50 m de long et elle s'en sert comme d'un fouet. Elle cherche toujours à attaquer par surprise et se méfie des groupes importants. Elle préfère attirer ses victimes dans un coin sombre, en imitant leur "cri". Elle est en effet capable de reproduire la voix humaine.

Exemple : (Le tout dit avec la voix d'un autre personnage) *"Eh Merlin, viens voir cette bague en diamants... On dirait qu'elle est magique !"*

Sa toile a les mêmes caractéristiques que le sort "Piège de l'araignée tisserande". Une fois sa proie immobilisée, elle lui injecte par morsure un venin paralysant (jet d'Énergie de difficulté 9, effet instantané, durée une heure pour les humains), avant de la dévorer.

Force magique : 5

Ruse : 5

Force : 1

Présence :

Vivacité : 4

Scores de combat :

Langue : Initiative +5, Attaque +4, dégâts +4.

Morsure : Initiative +3, Attaque +3, dégâts +1 (spécial)

Niveaux de santé : Indemne, -1, -5, Incapacité.

Taille : -2

Perception : 4

Énergie : 2

Dextérité : 4

Gerfroid, n'est pas aisée. Le chemin est long, sinueux et semé d'embûches (pans de mur et escaliers effondrés, couloirs presque obstrués, dangereuses crevasses dans le sol...). La progression est souvent lente et difficile. Les personnages rencontrent, en outre, quelques anciennes créatures de l'Alliance. La plupart s'avèrent cependant totalement inoffensives et s'enfuient dès qu'elles entendent des pas (elles proviennent en majorité des laboratoires des magiciens). Un chimpanzé, descendant d'un familier, devrait toutefois s'intéresser à eux et essayer de leur voler quelques objets qu'il estimera dignes d'intérêt. L'espèce la plus dangereuse que peuvent rencontrer les personnages est l'araignée sirène, création née de l'imagination fertile de l'un des mages décédés qui a trouvé dans ce lieu sinistre un endroit privilégié pour prospérer.

Libre à vous de corser la difficulté du parcours en rajoutant des créatures ou des obstacles de votre cru. L'expédition ne devrait cependant pas durer plus qu'une demi-journée avant que les PJ n'atteignent la salle des portes...

La salle des portes

Alors qu'ils s'enfoncent de plus en plus loin dans les souterrains de Gerfroid, les personnages débouchent au bord d'une sorte de large puits en forme de pentagone d'environ huit mètres de large. Au fond, ils peuvent apercevoir quatre énormes portes en bronze richement travaillées. Ils en ont peut-être entendu parler, une des légendes de l'Alliance racontant que chacune des portes serait un passage donnant sur un autre monde : l'Arcadie, Avallon, le royaume d'Océan Noir et l'Enfer. Un escalier permet de descendre jusqu'aux portes, les personnages se trouvant quatre étages plus haut.

C'est alors que les PJ aperçoivent Ignar, le mage de Tytalus, occupé à adresser des conjurations à l'une des portes...

Celle-ci est justement la porte dont la décoration est la moins sympathique, car représentant des démons aux pieds fourchus, des gueules de bêtes terrifiantes et des scènes de torture défiant l'imagination.

En fait, Ignar est en train d'essayer d'ouvrir le portail qui donne en Enfer. Terrorisé par les événements qui se déroulent dans l'Alliance, qu'il croit d'origine surnaturelle, il a décidé de demander l'aide d'un démon. Il pense être assez habile pour manipuler les créatures infernales sans se corrompre lui-même. Évidemment son plan est voué à l'échec, et l'ouverture de cette porte aura des conséquences fâcheuses que même Oronel ne désire pas. Seul un être désespéré et pris de démence a pu concevoir un tel projet... ce qui est exactement le cas d'Ignar. Il sera donc très difficile de le dissuader de poursuivre et, s'il se sent menacé, il se défendra.

La suite dépend des personnages. S'ils arrivent à le maîtriser sans le tuer, Ignar pourra leur fournir une aide précieuse ultérieurement. Il racontera entre autres que, durant ces dernières années, il a passé son temps à explorer les parties abandonnées de l'Alliance à la recherche de cette porte. Après cet incident, les personnages se remettent en route.

Le caveau de Scylla le Terrible

S'ils suivent le plan d'Oronel, au lieu de prendre le chemin du laboratoire de Kaïthar, les PJ se dirigeront sans le savoir vers celui du célèbre nécromant Scylla le Terrible, dont même eux devraient connaître l'effrayante

réputation. Ce mage inquiétant a truffé son laboratoire de créatures ayant pour mission de défendre son caveau contre toute intrusion.

Oronel connaît parfaitement la réputation de Scylla et il compte ainsi éliminer les "gêneurs" s'il arrive à les attirer à l'intérieur du caveau. Il a maquillé les anciennes inscriptions du couloir et les a remplacées par "Ci-gît Kaïthar, Mage de Verditius". L'entrée du caveau est immense et évidemment obstruée par un mur. Les personnages ont quand même droit à un jet de Perception pour se rendre compte que des inscriptions ont été habilement effacées et remplacées par une nouvelle épitaphe. On pouvait lire avant "Ci-gît Scylla le Terrible, craignez son courroux, profanateurs !" Si les personnages ouvrent le caveau, ils devront affronter un ou deux géants zombis (en fonction de la composition de leur groupe). Ceux-ci les laissent avancer un peu vers l'intérieur de la salle (le couloir à l'extérieur est trop petit pour eux) afin de leur barrer le passage en surgissant d'une porte à leur taille. Les personnages regardant les géants voient alors, trop tard, une inscription gravée sur le plafond de la salle grande comme une cathédrale : "Ci-gît Scylla le Terrible. Subissez votre châtiment".

Si les personnages se montrent habiles, ils ne devraient pas rentrer dans le caveau de Scylla. En effet, si Ignar est avec eux, il leur demandera avec inquiétude où ils comptent aller, car il reconnaîtra tout de suite le chemin qui mène chez Scylla le Terrible. Oronel a en effet faussé



Les géants zombis

Force magique : 20 (immunisé contre les sorts affectant l'esprit).
Taille : +3
Perception : -3
Énergie : +9
Vivacité : -4
Scores de combat :
Massue : Initiative +8, Attaque +8, dégâts +15.
Niveaux de santé : Indemne, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité.
Bonus de +7 aux jets d'encaissement contre les armes perforantes.

son plan en permutant le nom des deux caveaux. Ainsi, à l'endroit où se trouve Kaïthar est inscrit "Scylla" et vice-versa. Ayant exploré depuis longtemps les zones abandonnées de l'Alliance, Ignar s'en rend compte immédiatement en remarquant que les appartements de Scylla, plus récents que ceux de Kaïthar, ne peuvent pas se trouver à l'endroit indiqué sur le plan.

Le laboratoire de Kaïthar

Une fois arrivés devant le caveau de Kaïthar, les personnages remarquent que l'entrée en a été descellée. A l'intérieur du laboratoire se trouvent les plans du golem, ainsi que divers instruments récents ayant servi à le réactiver. Un rapide examen de l'atelier, avec un jet de théorie magique, montre que les techniques de travail utilisées sont celles de la maison Verditius.

Les personnages trouvent aussi un plan plus précis de l'Alliance, indiquant des raccourcis pour se rendre rapidement d'un point à un autre.

Les PJ comprennent alors qu'on leur a fait prendre le chemin le plus long, ce qui devrait leur permettre d'identifier le coupable.

Le golem de verre, envoyé pour exécuter d'éventuels survivants, les attaque pendant qu'ils sont encore dans le laboratoire de Kaïthar. Les personnages ont droit à un jet de Perception pour détecter l'odeur du golem avant que celui-ci n'attaque.

Pendant le combat, les personnages perçoivent un léger tremblement de terre. Quelque chose se passe aussi à la surface... Une fois le golem vaincu, ils devraient remonter rapidement à l'air libre grâce au nouveau plan. La première chose qu'ils voient alors est le corps de Silesius, calciné, et sa créature empalée à une porte par un pieux (Oronel a décidé de passer directement à l'action, croyant tous les PJ morts). Ils remarquent aussi des éclairs partant de la tour où est gardée la couronne.

En haut de cette tour, Dreifuss et Oronel se livrent un combat sans pitié. Deux gardes pictes gisent en travers de l'entrée, calcinés. Dreifuss est "gravement blessé" et Oronel "fatigué" et "moyennement blessé". Il est coiffé de la couronne du roi d'Ys et semble avoir complètement perdu la raison. Il ne cesse de répéter que lui seul est digne de porter la couronne. Comme tout bon

"méchant", il se fait un plaisir d'expliquer ses motivations.

Au bout d'un moment, par la fenêtre, on peut apercevoir une gigantesque vague de plusieurs kilomètres de long qui se profile à l'horizon. Il s'agit de "l'œuvre de destruction" qu'Oronel a lancé sur l'Alliance. Rien ne peut l'arrêter.

En bas, les Pictes préparent un bateau pour le départ. Dreifuss, craignant un danger imminent pour l'Alliance, leur avait en effet donné l'ordre, la veille, de rassembler les quelques livres et quelques biens qu'ils sont en train de charger dans l'embarcation.

Le raz-de-marée

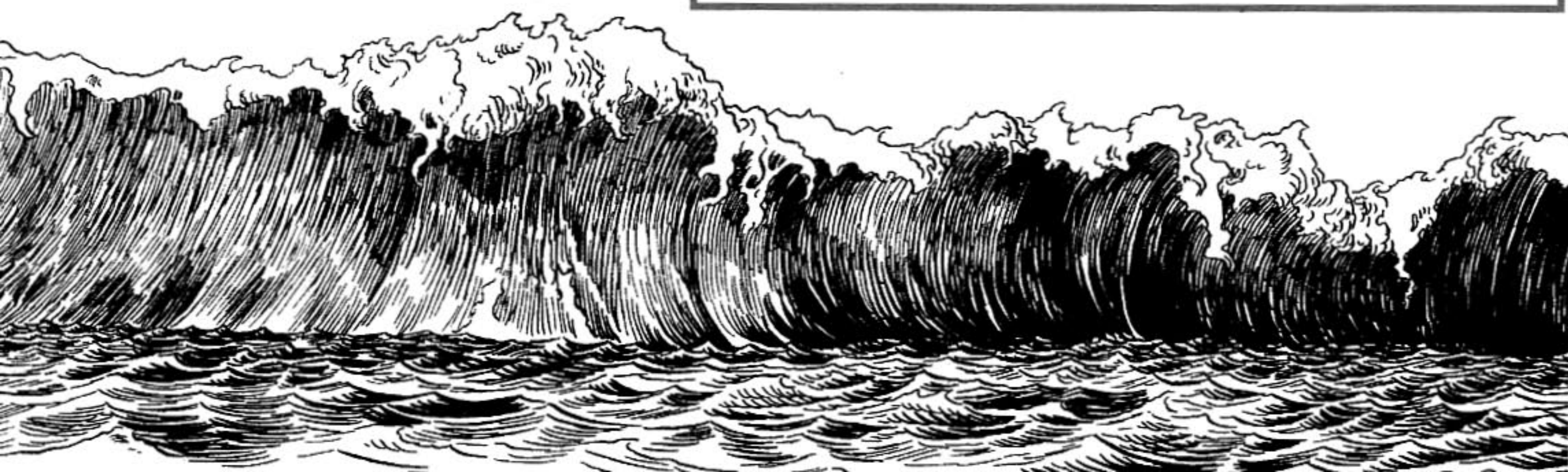
Si les personnages se retrouvent en trop mauvaise posture, Erqwin survient avec quelques Pictes pour leur prêter main forte. Oronel se bat jusqu'à la mort. Si Dreifuss est encore vivant, il leur dit qu'il a fait le nécessaire pour qu'ils puissent partir le plus vite possible et sauver leurs vies. Il exige d'eux qu'ils fassent le serment de fonder une autre Alliance — afin que les traditions de Gerfroid se perpétuent — et de protéger la couronne qui a suscité tant de passions. Il leur confie encore qu'il croit ne pas s'être trompé en disant qu'ils constituaient l'espoir du renouveau de Gerfroid. Il refuse toutefois de partir avec eux, préférant mourir là où il a toujours vécu.

Golem de verre

Force magique : 10 (immunisé contre les sorts affectant l'esprit).
Invisible
Ruse : +2
Force : +5
Dextérité : +2
Scores de combat :
Dague (deux attaques par tour) : Initiative +8, Attaque +5, dégâts +12.
Niveaux de santé : Indemne, 0/0, -1, -3, -5, Incapacité.

Note : ce golem est immunisé contre toute arme perforante. Il a un bonus de +10 contre les armes de taille. Il subit pleinement les dommages des armes contondantes et de la magie. A partir du niveau de santé -1, des fissures apparaissent sur le corps, le rendant peu à peu visible.

Il est, par contre, extrêmement vulnérable à des sons très aigus. On peut les produire, par exemple, grâce à un sort Creo/Auram spontané. Un tel sort de niveau 5 lui inflige +30 de dégâts et de niveau 10, +45. On peut aussi produire un tel son en réussissant un facteur de difficulté "extrêmement difficile".



Les personnages peuvent donc s'en aller avec à leur bord Erqwin, Arnaud, Alain et Gwen (s'ils sont encore en vie), ainsi qu'une cinquantaine de Pictes et ce qui a pu être sauvé de l'Alliance. Au moment où ils affrontent le raz-de-marée qui se précipite vers Gerfroid, Orondos surgit dans son char et écarte la vague afin que le bateau puisse passer sain et sauf...

Conclusion

Les personnages ont perdu leurs biens, mais sont désormais unis par leur passé et un but commun. Ils peuvent ensuite fonder leur propre Alliance et Bellegarde les accueille pendant un temps. Mais ceci est déjà un autre scénario...

La ville légendaire d'Ys

Au Ve siècle de notre ère, à l'extrémité du promontoire breton, au voisinage immédiat de la sauvage pointe du Raz où la mer semble toujours agitée même par temps calme, s'élevait, au fond d'une baie, la florissante cité d'Ys. Créée par les Romains et gouvernée à l'époque par le roi Grallon ou Gradlon, la ville était protégée du côté de la mer par de puissantes digues entrecoupées d'écluses qui permettaient de régler le mouvement des eaux, toujours menaçantes aux heures de marées. Ces écluses pouvaient être ouvertes ou fermées au moyen d'une clé symbolique, dont le roi avait seul la possession.

Grallon régnait sur Ys avec justice et en bon chrétien. Mais sa fille, Ahès (son nom varie suivant les textes) a plusieurs fois attiré sur elle la menace de colère divine par son inconduite et ses hérésies.

Une nuit, au cours d'une scandaleuse orgie, elle déroba, sous un prétexte dont la légende ne révèle pas clairement le motif, la clé des écluses. Elle les ouvrit et la mer, gonflée par une soudaine et effroyable tempête, envahit la ville. Grallon n'eut que le temps de sauter à cheval et de prendre sa fille en croupe. Les vagues le rejoignirent rapidement. Comprenant alors qu'il transportait l'objet du divin courroux, il abandonna Ahès à son triste sort. Le vieux roi parvint à se sauver. Mais la ville, qui avait assisté aux débauches d'Ahès, fut engloutie, comme chacun peut le constater encore aujourd'hui à marée basse et par mer d'huile, en apercevant, grâce à la transparence des eaux, les ruines de la cité d'Ys dans la baie de Douarnenez.

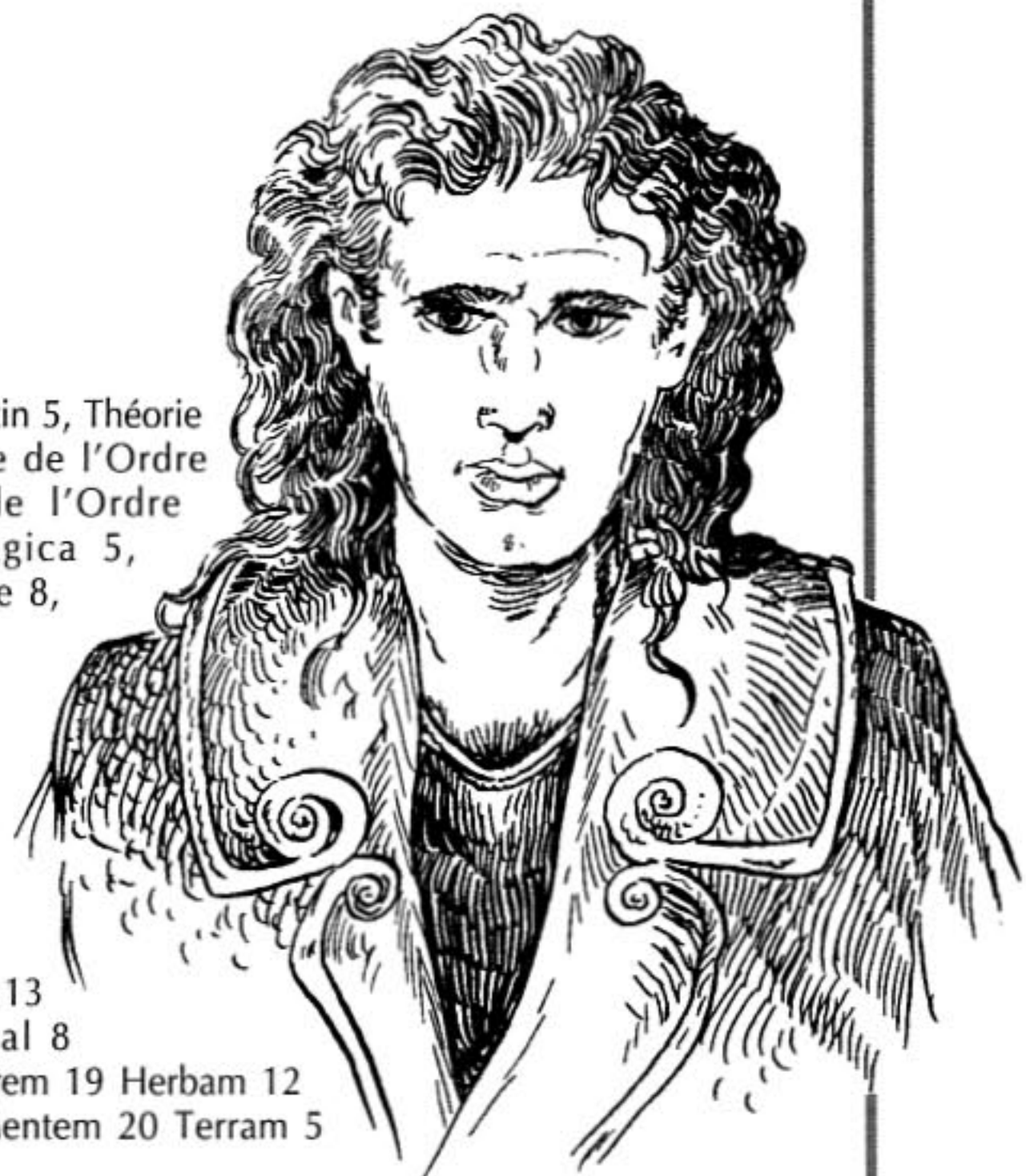
Oronel, mage de Verditius

Intelligence : 5
Perception : 3
Force : -4
Énergie : 3
Présence : 5
Communication : 3
Dextérité : 2
Vivacité : 2
Âge : 233 ans
Compétences : Breton 5, Latin 7, Théorie magique 8, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 6, Histoire de l'Ordre d'Hermès 7, Parma Magica 7, Esquive 1, Bagarre 1, Commandement 8, Intrigue 4, Bâton 4 (attaque), Bâton 2 (parade).
Confiance : 3
Réputation : Très bon maître
Traits de caractère : manipulateur
Armes et armure : Bâton
Encombrement : 0
Techniques et formes :
 Creo 25 Intellego 5 Muto 20
 Perdo 13 Rego 18 Animal 8 Aquam 25
 Auram 25 Corporem 8 Herbam 8 Ignem 12
 Imagonem 6 Mentem 10 Terram 15 Virtum 7
Sorts : pratiquement tous les sorts Aquam et Auram



Dreifuss, mage de Jerbiton

Intelligence : 5
Perception : 0
Force : -3
Énergie : 5
Présence : 3
Communication : 5
Dextérité : -2
Vivacité : -2
Âge : 102 ans
Compétences : Breton 6, Latin 5, Théorie magique 4, Connaissance de l'Ordre d'Hermès 8, Histoire de l'Ordre d'Hermès 8, Parma Magica 5, Commandement 8, Intrigue 8, Diplomatie 7.
Confiance : 3
Réputation : Fin diplomate
Traits de caractère : Bon vivant
Armes et armure : néant
Encombrement : 0
Techniques et formes :
 Creo 20 Intellego 20 Muto 13
 Perdo 12 Rego 15 Animal 8
 Aquam 7 Auram 10 Corporem 19 Herbam 12
 Ignem 15 Imagonem 18 Mentem 20 Terram 5
 Virtum 8
Sorts : pratiquement tous les sorts Mentem et Imagonem.



Note : les autres personnages ne sont volontairement pas détaillés afin de permettre aux joueurs de les créer eux-mêmes ultérieurement. Servez-vous des exemples de personnages figurant dans le livre de règles.

ON ACHÈVE BIEN LES HÉROS

Mini-campagne dans l'univers des Celtes
Par Marc DELADERRIÈRE

Votre précédente aventure s'est plutôt mal terminée. Vos joueurs n'ont pas eu de chance ou bien vous avez eu la main un peu lourde (cela arrive parfois). Pas de panique ! Voici une idée de campagne, accompagnée d'une galerie de portraits, qui vous permettra, nous l'espérons, de repartir du bon pied...

La quête du bouclier

Pour bien comprendre ce qui va suivre, il est nécessaire de revenir aux environs de l'an 300 av. J.C.. A cette époque, une tribu gauloise attendait fébrilement le retour de plusieurs de ses membres. Ceux-ci étaient en effet partis pour tenter de récupérer un bouclier magique dérobé à leur chef, Bren, par de mystérieux voleurs. Cette quête les avait conduits très loin dans le Grand Nord, à la poursuite de redoutables hommes-serpents. Torgan, le chevalier de l'expédition, fut le seul à en réchapper. Malheureusement, il revint sans le bouclier.

Les vies perdues dans cette aventure ne valaient-elles pas tous les boucliers du monde ? Bren dut estimer que non, puisqu'il entra dans une fureur dont Torgan fut la cible principale et qui n'épargna personne. Le chevalier décida alors de quitter le village sur-le-champ. Certains prirent fait et cause pour lui, d'autres pas.

La situation se dégrada rapidement. Finalement, afin d'éviter un bain de sang, de nombreux villageois plièrent bagage avec l'espoir de trouver rapidement un autre endroit où s'installer.

Cap sur Eireann

Leur souhait ne fut pas exaucé, loin s'en faut ! Et c'est après de multiples déboires qu'ils parvinrent en pays vénète, harassés, acculés à la mer. La providence leur fit alors croiser la route d'Argan Sahor, un riche et puissant marchand, doublé d'un aventurier aguerri, qui les prit sous sa protection. Quelque temps plus tard, notre homme parla d'une région où ils pourraient, tous ensemble, s'établir. L'endroit se situait dans le sud de l'Irlande, non loin de l'océan.

L'enthousiasme de départ fut quelque peu refroidi lorsque les exilés apprirent que cette terre, selon certaines légendes, appartenait au peuple des fées. Questionné à ce sujet, le marchand avoua que les tribus environnantes montaient une garde vigilante aux frontières de la contrée. Ceci, afin que personne ne puisse y porter le trouble. Mais, s'empressa-t-il d'ajouter, lui-même avait déjà exploré les lieux. S'il était vrai qu'ils lui avaient laissé une certaine impression d'étrangeté, ils n'en étaient pas moins d'une beauté sauvage et giboyeux à souhait. Les créatures surnaturelles ne sont pas forcément hostiles, rappela-t-il également. Il se faisait fort, le cas échéant, d'établir avec elles des rapports amicaux ou, pour le moins, d'une bienveillante neutralité. De ce discours, à bien des égards stupéfiant, les exilés retinrent seulement la vision d'une splendide vallée au creux de laquelle était niché un charmant petit lac : un site idéal pour un nouveau départ. Argan Sahor

affréta un bateau et nos amis mirent le cap sur la belle et mystérieuse Eireann.

Les malvenus

Peu après avoir débarqué, et cela malgré les précautions prises, les exilés furent repérés par les insulaires et mis en demeure de retourner chez eux. S'ensuivirent alors moult péripéties — qu'il serait trop long de narrer ici — au bout desquelles ils parvinrent néanmoins à atteindre leur objectif. Une fois la frontière franchie, ils ne furent plus inquiétés. Ce qui, soit dit en passant, ne les rassura pas le moins du monde...

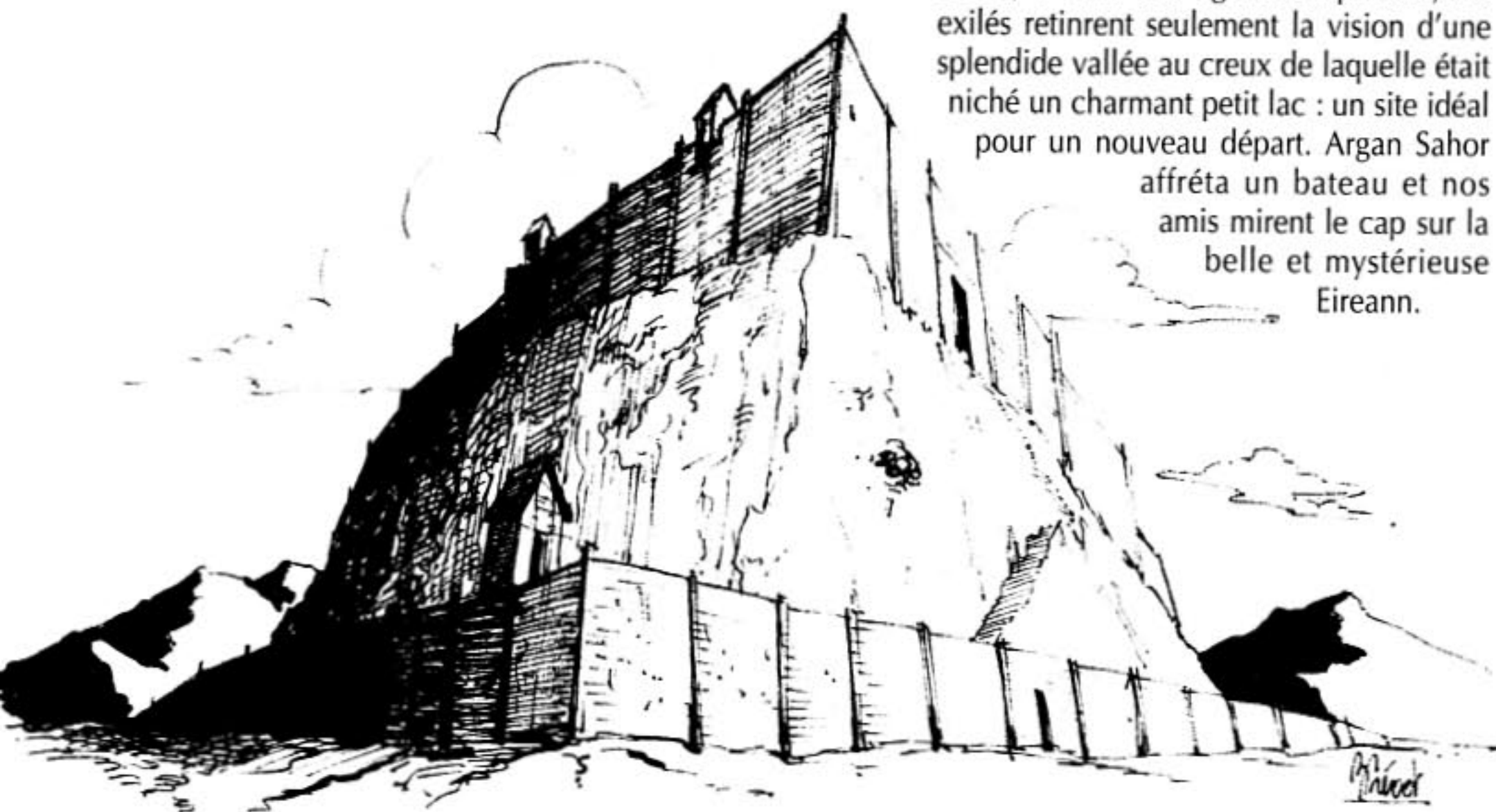
La vallée mystérieuse

Les exilés découvrirent sans peine la vallée dont Argan Sahor avait vanté la splendeur. Le marchand n'avait pas menti, ni même exagéré. Le lac était là, placide, sa surface reflétant le bleu du ciel, entouré de collines aux formes harmonieuses. L'une de ces dernières offrait un merveilleux site pour l'édification d'un village. Un caprice géologique avait partiellement entraîné son effondrement. Du sommet, une haute paroi tombait à pic jusqu'à un petit plateau tapissé d'herbe rase, lequel se transformait en un escarpement parsemé d'épais bosquets. L'anxiété des derniers jours céda la place à la joie d'être enfin arrivé au terme d'un long et pénible voyage.

Le village

Lorsque les voyageurs atteignirent le plateau sur lequel ils comptaient s'établir, ils eurent à nouveau une agréable surprise. Trois larges cavernes s'ouvraient dans le sol rocheux. Au-delà s'étendait un réseau de grottes accueillantes. A n'en point douter, ces dernières pouvaient servir d'entrepôt pour les vivres, d'abri en cas de danger, voire d'habitations.

Malgré l'absence de spécialistes, les maisons s'élevèrent rapidement. Une





Argan Sahor

autrefois rejetés hors des limites de notre Terre par les premiers hommes, venaient harceler les tribus insulaires, lançant des raids loin à l'intérieur de l'île. Cet état de fait persista jusqu'au jour où la grande assemblée des druides parvint à concevoir un enchantement capable de sceller cette "porte d'entre les mondes". Le territoire des fées disparut et son ancien emplacement fut alors déclaré zone interdite. Pareille précaution avait bien sûr une excellente raison d'être. Pour fermer la porte, les druides s'étaient en effet servi d'une "fée destructrice", dont ils avaient emprisonné l'âme dans un fabuleux cristal. Ferg, la fée en question, reposait dans une profonde caverne située sous une petite colline proche du lac. Si, par malheur, quelqu'un venait à briser le cristal, l'Autre Monde réapparaîtrait instantanément... et avec lui bien des problèmes !

Les exilés

Argan Sahor

Argan Sahor a exploré la vallée il y a une dizaine d'années, fasciné par les légendes qui couraient à son sujet. Au bout de quelques jours, il découvrit la caverne de Ferg. Par hasard, lui semblait-il, mais, en réalité, la fée l'avait attiré dans son antre afin qu'il serve ses desseins. Elle lui révéla le mystère des lieux et lui suggéra une idée qui, au fil du temps, se mua en véritable obsession. Il devait revenir et briser le cristal, afin, selon lui, de pouvoir parcourir l'Autre Monde de manière à établir un contact avec ses habitants et, peut-être, commercer avec eux.

Il faut par ailleurs savoir que dans les veines d'Argan Sahor coule un peu de sang formoiré. Cette parenté, lui valut d'être banni de son village dans sa prime jeunesse. Cet épisode, bien que douloureux, est aujourd'hui effacé de sa mémoire. Argan Sahor a toujours vécu normalement et n'éprouve aucun désir de vengeance.

Notre marchand, s'il évalue mal les risques qu'il fait courir aux exilés, en a suffisamment conscience pour ne pas avoir envie de leur révéler la vérité. Victime de Ferg, il pense que le bonheur qu'il met à leur portée vaut bien quelques tracas. Il possède une stature imposante, un visage volontaire encadré par une longue chevelure flamboyante. C'est un négociant habile, bénéficiant d'un fort charisme, qui est un adversaire redoutable lorsqu'il a une épée à la main.

Andrasta

Grande et élancée, elle forme avec Argan Sahor un couple que l'on ne peut

qu'admirer. Le silence discret dont elle s'entoure passe néanmoins souvent pour une forme de condescendance. Certains exilés peuvent s'en offusquer. En fait, elle est plutôt introvertie et n'a confiance qu'en Argan. Son compagnon l'a mise au courant de ses projets. En tant que guerrière-magicienne, découvrir l'Autre Monde l'intéresse au plus haut point !

Torgan

Lorsque Bren s'en est pris injustement à lui, Torgan a su museler sa fierté. De la même façon, il a calmé la colère de ses partisans afin d'éviter un affrontement fratricide. A une époque où l'on ne badine pas avec les questions d'honneur, une partie de la tribu n'a vu dans son attitude que faiblesse et lâcheté. Erreur, bien sûr ! A sa façon, notre chevalier est un sage. Ce qui ne l'empêche pas d'être redoutable à l'épée. Il dirige la tribu en s'appuyant sur les conseils d'Argan Sahor et de Medh Maeb, le médecin.

Gaën

Malgré son jeune âge, Gaën est un remarquable bretteur. Il a quitté sa famille pour suivre Torgan auquel il voue une admiration sans borne. Juste retour des choses, le chevalier l'a pris sous son aile. Insouciant, animé d'une grande joie de vivre, ce jeune homme est un compagnon dont on ne se lasse pas. De plus, il possède un réel don d'amuseur.

Iorgun

Iorgun est l'ami de Torgan et son plus ancien compagnon d'armes. C'est une force de la nature, un géant auprès duquel on se sent en sécurité. De sa personne émane une impression d'invulnérabilité, mais aussi de mystère. Peu loquace de prime abord, il se montre très sympathique lorsqu'on le connaît un peu. Il a les cheveux courts et arbore une paire d'épaisses moustaches tombantes.

Bécunia

Bécunia est la compagne de Iorgun. Autant lui peut-être grand, autant elle est petite. Il est comme un roc, elle semble être un roseau. Ce qui est force chez lui est adresse chez elle. La hache dans ses mains devient coutelas dans les siennes. Leur union paraît sans faille. Elle est son papillon ! Il est son gros ours maladroit !

Medh Maeb

"Que ton bras soit tranché net et Medh Maeb te le recoudra !" ont coutume de dire les exilés. Nous ne savons pas si notre homme est capable d'accomplir un tel prodige, mais il est certain que c'est un excellent médecin. D'allure bonhomme, il n'en a pas moins

haute palissade borda le plateau, son chemin de ronde dominant efficacement l'escarpement en contrebas, seule voie d'accès au village. Afin d'empêcher un ennemi éventuel d'accéder au sommet de la colline, on creusa une tranchée, protégée par une autre palissade, elle-même défendue par une petite tour en bois. Ce dispositif n'offrait pas toute satisfaction, mais il était difficile de faire plus dans un premier temps !

Durant cette période, les nouveaux venus explorèrent les alentours, sans jamais trop s'éloigner toutefois, de peur de tomber dans une embuscade tendue par l'une des tribus autochtones. La forêt était inquiétante. Les animaux se laissaient aisément approcher au point qu'il devenait impossible de les manquer lors des parties de chasse. Les chasseurs en éprouvaient d'ailleurs un étrange malaise... Depuis combien de temps l'homme n'avait-il pas foulé le sol de cette contrée ? Et puis, ce silence qui emplissait le sous-bois et "engluait" les frondaisons avait de quoi troubler les esprits.

Le lac, en revanche, procurait un sentiment radicalement différent. Ses eaux calmes et limpides abondaient en poissons. Très vite, les cultivateurs partagèrent leur temps entre la pêche et l'entretien de quelques lopins de terre. Il était apaisant de glisser sur la surface miroitante, avec la sensation, parfois, de flotter sur une mer de nuages...

La porte d'entre les mondes

En des temps reculés, l'Autre Monde affleurait en ce point précis de l'Irlande, telle la partie visible d'un iceberg. Profitant de cet incroyable phénomène, les représentants de peuples anciens,

un courage et une volonté admirables. Précisons aussi qu'il est très intelligent et fin psychologue.

Talom

Talom est l'épouse de Medh Maeb, qui lui a donné deux enfants : un fils âgé de neuf ans et une fille dont nous parlons plus loin. C'est une grande et belle femme brune, tisserande de son métier. Elle faisait partie du conseil du village, mais a préféré abandonner cette responsabilité au sein de la caravane. Sa façon de vous regarder, bien droit dans les yeux, en dit long sur sa force de caractère. Rien d'étonnant donc à ce qu'elle connaisse quelques sortilèges. Elle reste l'une des plus lucides vis-à-vis de la situation actuelle.

Dolline

Elle est la fille de Talom et Medh Maeb. Se destinant à la fonction de prophétesse, Dolline n'a pas du tout apprécié de devoir quitter le village. Depuis, soit elle boude dans un coin, soit elle peste contre le manque de dévotion des exilés, lesquels ont mal digéré le désaveu implicite de leur ancien druide.

Emer

Emer a rejoint la caravane lorsque celle-ci est arrivée en pays vénète. Les exilés avaient déjà bien assez d'ennuis sans se charger encore d'un vieil homme inutile. Malgré tout, ils l'ont accueilli parmi eux. La gentillesse d'Emer, sa serviabilité, les ont depuis largement payés de retour. Il est même une source constante de surprises pour ses compagnons. Un jour, il se montre très cultivé, un autre un excellent maître pour les enfants, un autre encore, on le voit apprivoiser de petits animaux avec la plus grande des facilités.

Comme il n'a jamais rien révélé de son passé, le mystère règne autour de sa personne. En réalité, c'est un barde.

Autrefois parmi les meilleurs, il a quitté les siens pour qu'ils n'assistent pas à la perte progressive de ses talents !

Les autres

Nous ne pouvons pas ici décrire tous les villageois. Pourtant, nombreux sont ceux qui le mériteraient ! La tâche vous revient donc d'esquisser leur histoire et leur personnalité, d'établir les liens qui les unissent. Dans l'ensemble, ils sont très solidaires et ont un grand sens de la justice. Quelques figures devraient retenir tout particulièrement votre attention. Par exemple, Magbar, le coléreux forgeron, forme avec ses deux fils un trio haut en couleur. Même chose pour Combrone, le cuisinier, qui est secrètement amoureux de la mélancolique Luaine, dont l'époux est mort dans le Grand Nord. Fraech et sa sœur Befin, quant à elles, apportent une touche sombre au tableau. Les deux femmes en veulent en effet à Torgan d'accorder à Lorgun, Gaën et surtout Bécunia, des responsabilités qu'ils ne méritent absolument pas ! Leur rancœur est grande et ne demande qu'à trouver un exutoire ! En conclusion, il peut être intéressant, au moins en partie, de laisser vos joueurs organiser la vie du village et de ses habitants.

Les personnages des joueurs

Les personnages peuvent entrer dans la campagne à n'importe quel moment. Ils habitent le village de Dépaut, ou bien se joignent à la caravane en cours de route. Argan Sahor les a peut-être engagés pour renforcer la sécurité des exilés, etc. Il existe bien des possibilités.

Il serait préférable qu'ils ne sachent rien des intentions du marchand, mais ce n'est pas obligatoire. Ils peuvent connaître une partie de son plan ou l'avoir suivi sur la base de fausses informations. Quoi qu'il en soit, lisez ce qui suit avant de vous décider.

Le cristal brisé

Très vite, Argan Sahor et Andrasta se sont rendus dans la caverne de Ferg. Comme le marchand en avait gardé un souvenir précis, il put dire que rien n'avait changé.

Un beau matin, donc, tandis que les exilés commencent à se détendre, les fortifications du village étant terminées, Argan Sahor retourne sous la colline avec sa compagne. Ensemble, ils brisent le cristal, avec pour seul effet de faire disparaître la fée destructrice (jusque-là, le corps de cette dernière

était étendu sur une sorte d'autel de pierre grise situé à proximité). Déception ! Les jours suivants, le couple parcourt la vallée en tous sens, sans rien découvrir de nouveau. Argan est d'humeur morose et les exilés commencent à trouver son comportement vraiment bizarre !

De la magie dans l'air

Bien qu'Argan Sahor n'ait rien remarqué, l'Autre Monde est d'ores et déjà présent dans la vallée, mais par petites touches seulement. Les personnages devraient en être les premiers témoins. Ainsi, alors qu'ils chassent dans la forêt, ils assistent à l'envol de plusieurs perdreaux. Les jeunes oiseaux s'élèvent, puis disparaissent dans les airs pour réapparaître au-dessus des frondaisons quelques battements de cœur plus tard ! Si nos amis s'éloignent les uns des autres, le même phénomène se produit ! Ils passent d'un monde à l'autre, et, par intermittence, ne peuvent plus se voir. Ils commencent aussi à connaître des problèmes d'orientation. Le sous-bois se transforme en véritable labyrinthe. Pour finir, le sol se met à trembler et, surgissant de l'Autre Monde, une tarasque se rue sur eux ! S'ils fuient, l'étrange phénomène tourne en leur faveur. La tarasque, désorientée, perd presque aussitôt leur piste. Sinon, ils doivent combattre. Deux mondes se superposent peu à peu. A vous d'inventer quelles autres situations peuvent naître de ce prodige.

Un héros de légende

L'intrusion des exilés en territoire interdit a mis les druides de la région dans une fâcheuse posture. De tout temps, ces derniers ont en effet prétendu que ledit territoire était habité par des fées, assurant avoir conclu un pacte de paix avec elles afin de les maintenir à l'intérieur de leurs frontières. Ce subterfuge avait pour objet de préserver le cristal de tout atteinte, quelle soit involontaire ou délibérée. Tout avouer maintenant provoquerait inmanquablement de graves troubles, complications inutiles étant donné que les exilés ne savent, a priori, rien de Ferg.

Notons, au passage, que les devins n'ont pas perçu les intentions d'Argan Sahor, car la fée destructrice s'y est opposée.

Alors, que faire ? Les druides ont finalement décidé de faire appel à un personnage hors du commun : Bran Ruad, un héros de légende, un guerrier-magicien réputé invincible ! Sa mission consistant à "convaincre" les



exilés de quitter le territoire des fées et à empêcher quiconque d'approcher de la caverne de Ferg, il a gagné la vallée à son tour. Hélas, il est arrivé trop tard. Argan et Andrasta avaient déjà brisé le cristal.

Quelque peu irrité, mais curieusement assez satisfait par la tournure des événements, Bran Ruad a décidé de rester sur place. Le défi qui lui est maintenant proposé a une toute autre valeur. Comment lui, le héros, va-t-il réussir à surmonter les difficultés qui se profilent à l'horizon ?

Dans le cadre de cette présentation, nous nous contenterons de résumer l'action de Bran Ruad au cours du fabuleux conflit qui va se dérouler dans la vallée...

Tout d'abord, le guerrier-magicien pénètre dans le village, au nez et à la barbe des gardes. Ceci pour annoncer que l'un des exilés vient de commettre un acte irréparable, un geste par lequel il a ouvert une porte donnant sur l'Autre Monde. Au vu des événements récents, ses auditeurs n'ont aucun mal à le croire. A eux de mener l'enquête, car il n'en dit pas plus à ce sujet. Avant de quitter l'enceinte, en franchissant la palissade d'un seul bond, ses dernières paroles sont pour conseiller à tous de partir au plus vite !

Ensuite, pendant quelques jours, il prend la mesure exacte de la situation, en explorant tout le territoire affecté par le phénomène d'osmose. Puis, il intervient pour combattre Ferg alors qu'elle s'en prend directement aux personnages. Puisqu'ils ont décidé de rester dans la vallée, autant les mettre à contribution ! D'autant qu'il a besoin d'eux pour diverses missions. Pour peu qu'ils se montrent coopératifs, Bran Ruad les utilise comme éclaireurs, les envoie effectuer des manœuvres de diversion, porter secours à des Korrigans en fuite, voire frapper au cœur des lignes ennemies un chef formoîré ! De son côté, il multiplie les actions de toutes sortes. Les personnages doivent sentir la différence qui les sépare encore de ce type de héros, sans en éprouver trop de frustration. Aussi, quoi qu'il arrive, le succès final doit impérativement dépendre de nos amis.

Ferg

Après qu'Argan Sahor l'eut délivrée, Ferg apparut au sommet d'une colline toute proche. Très faible, elle se cacha pour se reposer et regagner peu à peu la puissance qui était autrefois la sienne. Si elle y est parvenue, elle a par ailleurs sombré complètement dans la folie. Heureusement, elle passe de longs moments d'inaction, quand il lui arrive de se croire encore prisonnière du cristal. Mais, quand elle émerge de cet état, son désir de vengeance occulte toute autre pensée. Sa fureur l'aveugle alors au point

qu'elle attaque tous ceux qui passent à sa portée, personnages ou Formoîrés !

En guise de *point d'orgue*, vous devriez organiser un ultime duel entre elle et Bran Ruad. Profitant alors d'un court instant de lucidité, elle expliquera ce que les druides lui ont fait. Il vous reviendra alors de décider comment se déroulera le combat et quelle en sera l'issue. Vous pourriez, par exemple, laisser vos joueurs prendre en main la destinée du héros et jeter les dés pour lui.

L'autre monde

Les Cluricaunes

Dans la forêt, les personnages ont été confrontés à d'inquiétantes distorsions de l'espace. Peu après, par une nuit sans lune, le village est mis à sac par une bande de Cluricaunes particulièrement bien organisés. Armes, vivres — et alcools, bien sûr — sont emportés avant que quiconque puisse réagir efficacement. Heureusement, les personnages vont découvrir le repaire des pillards. Au fond d'une grotte vacante, ils décèlent une faille qui n'existait pas avant. Au-delà, un dédale d'étroites galeries naturelles les mène profondément sous terre, dans un étrange palais, domaine d'une importante colonie de Cluricaunes belliqueux et bien armés. Pour les défaire et récupérer le fruit de leur rapine — plus deux ou trois objets magiques bien utiles pour la suite de la campagne — la ruse sera plus utile que la force. Il faudra attendre qu'ils soient ivres, prendre en otage leur reine vénérée et combattre enfin un terrifiant serpent-bélier, gardien de leur trésor.

Le lac aux étoiles

Un autre soir, l'apparition de la lune semble être le signal du commencement d'un nouveau prodige. Les profondeurs du lac se changent en un ciel piqueté d'une myriade d'étoiles. Peu à peu, l'étendue d'eau tout entière s'illumine. Elle diffuse une douce lumière d'un vert tendre qui donne à la rive et aux arbres en lisière de forêt un aspect féérique. Puis, de la brume se forme à la surface et l'eau se met à bouillonner. Finalement, les éléments se calment tandis que la brume se dissipe. Au fond du lac apparaît un château de cristal. Les exilés pourront dès lors le contempler quel que soit le moment, mais rien d'autre ne surviendra avant plusieurs jours.

Le petit peuple

Des Korrigans et des Leprechauns vivent dans le sud de la vallée, les uns à l'intérieur de deux petites collines, les autres dans les troncs des plus grands arbres de la forêt. Leur tranquille existence

va être soudainement bouleversée par l'intrusion sur leurs terres de la Horde Ténébreuse. Avant qu'une résistance efficace puisse être organisée, les Formoîrés massacrent la totalité des occupants de l'une des collines. Ensuite, le petit peuple parvient à ralentir l'avance de son puissant ennemi avec l'aide de Bran Ruad et, peut-être, celle des personnages. Finalement, les pertes étant trop lourdes, c'est la débandade. Les survivants se retranchent dans le château de cristal des Tuatha de Danann.

La guerre mythique

La Horde Ténébreuse

Lorsque la Horde Ténébreuse pénètre dans la vallée par son extrémité sud, l'Autre Monde s'est presque entièrement matérialisé. Dès cet instant, bien malgré eux, les exilés vont être mêlés à un tragique conflit. Un clan, composé d'une centaine de Formoîrés, a juré la perte des habitants du château, soit une trentaine de Tuatha de Danann. Cette volonté de destruction n'est justifiée que par un simple antagonisme ancestral !

Les Formoîrés auxquels nous avons affaire ici n'ont pas le raffinement de ceux décrits dans *Légendes Celtiques*. Ce sont des cavaliers brutaux, particulièrement sanguinaires, vêtus d'épaisses fourrures. A vrai dire, seule l'expression de leur regard suggère un lien de parenté avec les guerriers que nous connaissons.



Bran Ruad

Après avoir brisé l'héroïque résistance du petit peuple, la Horde met le siège devant le château des Tuatha. Si les exilés se sont fait remarquer, les Formoirés attaquent aussi le village. Néanmoins, ils ne le font pas avec l'appui des trois puissants magiciens qui les accompagnent, ceux-ci étant trop occupés à essayer de lever les barrières magiques qui protègent le château. Les exilés devraient pouvoir résister quelque temps, au moins jusqu'à ce que la cinquantaine d'Ogres qui s'est alliée à la Horde, vienne lui prêter main forte.

Les Tuatha de Danann

Tandis que les Formoirés pourchassent les Korrigans en fuite, la forteresse de cristal remonte à la surface du lac pour briller de mille éclats sous les feux du soleil. Ce spectacle irréel signifie que l'Autre Monde a enfin repris la place qui était la sienne autrefois. Les exilés entr'aperçoivent des chevaliers en armure d'or et d'argent derrière les remparts. Les Tuatha de Danann sont inquiets. Bientôt, l'un d'entre eux sort pour aller à la rencontre d'un important groupe de fuyards. Lorsque tout le monde est à l'abri des murs, le château prend rapidement une teinte bleutée. Des protections magiques viennent d'être mises en œuvre.

Plus tard, lorsque les Ogres parviennent dans la vallée, les Tuatha de Danann sentent leur dernière heure

approcher. Leur magicien, à bout de force, ne peut plus les défendre. Les Formoirés et les Ogres vont se lancer à l'assaut. A cinq contre un, ce sera la curée. Entre-temps, bien sûr, les personnages auront peut-être trouvé une solution à tous ces problèmes. Ce n'est qu'une question de diplomatie...

L'Alliance

La situation dans la vallée offre de multiples possibilités d'actions. Jusqu'à présent, la plupart se concrétisaient l'arme à la main. En fait, la part diplomatique, bien que sous-jacente, est tout aussi importante. Dans l'absolu, les exilés peuvent s'allier avec n'importe quelle faction, Formoirés et Ogres compris. Néanmoins, la seule Alliance qui leur sera profitable est celle qu'ils concluront avec les Tuatha de Danann. Les tribus autochtones n'interviendront pas dans le conflit, surtout sur la demande de personnes qu'elles estiment responsables de la situation. Les Tuatha de Danann, par contre, même s'ils ne la provoquent pas, accepteront volontiers une coalition. En échange de l'appui des exilés, mais aussi des tribus dont nous venons de parler, ils s'engagent à sceller eux-mêmes la porte d'entre les mondes, et cela pour l'éternité. Voilà un argument de poids pour de futures négociations.

Avec l'arrivée des troupes insulaires, l'affrontement va changer d'âme ou,

pour le moins, s'équilibrer. Notons qu'il y aura de spectaculaires combats sur le lac, sa surface supportant magiquement chevaux et cavaliers. Afin de l'emporter, les Tuatha de Danann proposent alors à nos amis d'invoquer un dragon. La mission est simple, si l'on peut dire. Il y a au sommet des collines qui entourent le château des cercles de pierres sacrées. Au moins un personnage doit se trouver au centre de chacun d'entre eux, pour souffler, en même temps que ses compagnons, dans une corne de brume. Suspense et sueurs froides. A vous de jouer !

Casting

Argan Sahor (marchand et guerrier) 39 ans
Andrasta (guerrière-magicienne) 33 ans

Torgan (chevalier) 27 ans
Gaën (chasseur) 17 ans
Iorgun (bûcheron et guerrier) 29 ans
Bécunia (espionne) 23 ans

Medh Maeb (médecin) 53 ans
Talom (tisserande) 42 ans
Dolline (prophétesse) 16 ans
Corann (sœur de Medh Maeb - orfèvre) 46 ans

Magbar (forgeron) 47 ans
Fand (cuisinière) 40 ans
Aedlas (chasseur) 19 ans
Duncan (chasseur) 21 ans

Mathgen (chasseur) 26 ans
Fraech (espionne) 22 ans
Boigin (cultivateur) 25 ans
Befin (sans métier) 20 ans

Calatain (marchand) 23 ans
Elada (marchande) 21 ans
Mufile (servante) 37 ans

Barruad (chasseur) 31 ans
Banling (éleveuse) 28 ans
Fille de 9 ans et garçon de 6 ans

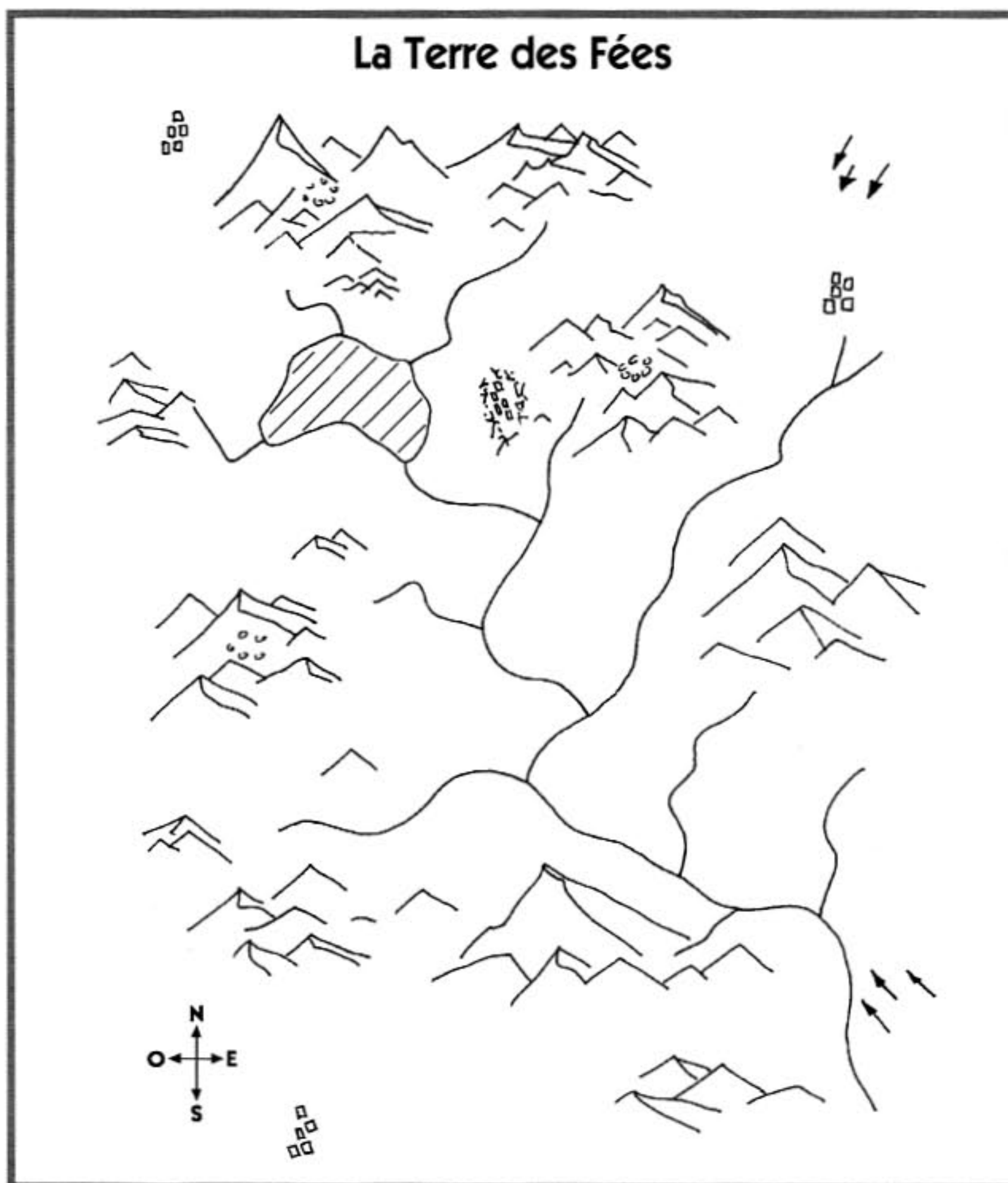
Goll (chasseur) 22 ans
Samera (verrier) 18 ans
Fille de 2 ans

Talcecht (cultivateur) 35 ans
Greine (cultivatrice) 36 ans
Deidré (émailleuse) 16 ans
Bamba (cultivatrice) 18 ans
Fils de 10 ans
Loch (chasseur - frère de Talcecht) 24 ans

Cian (cultivateur) 29 ans
Feren (chasseresse) 27 ans
Fils de 4 ans

Emer (barde) 63 ans
Figol (chasseur) 47 ans
Combrone (cuisinier) 37 ans
Trog (bûcheron et guerrier) 23 ans

Luaine (cultivatrice) 24 ans
Fille de 1 an



QUATRE SCÉNARIOS BATTLETECH

par Michel SALICETO

Ces quatre scénarios se déroulent sur une des planètes de l'Empire Davionais, Riliena, envahie par les troupes du Combinat de Draconis. Ils peuvent être joués séparément ou dans le cadre d'une campagne.

Choc frontal

L'assaut massif lancé contre Riliena, un monde verdoyant de l'empire davionais n'a, pour l'instant, pas donné les résultats escomptés. Les troupes du Combinat de Draconis, dont vous commandez une lance, ont pu facilement débarquer, il y a de cela quinze jours, et établir trois têtes de pont. Malheureusement, si elles sont aujourd'hui consolidées, toutes les tentatives pour les agrandir n'ont abouti qu'à des succès limités et aucun résultat réellement significatif, face à la résistance acharnée des défenseurs, n'a été obtenu. L'ennemi avait découvert les sites d'atterrissage possibles et les avait entourés de défenses tout en minant le secteur. Rien n'est plus démoralisant que de disposer de la supériorité matérielle et numérique et d'être ainsi réduit à l'impuissance, avec de surcroît des réserves en eau limitées. Votre commandant a été relevé de ses fonctions et son successeur, plus pugnace, a décidé de masser un maximum de forces en un point bien précis afin de pouvoir effectuer la percée. Vous relisez votre ordre de mission. "Objectif : colline 160. Mission : s'emparer des défenses adverses et exploiter la percée par tous les moyens possibles. Dispositif ennemi présumé : moins de cinq Battlemachs, de type inconnu, défenses statiques et mines".

Par tous les moyens possibles... vous savez par expérience ce que cela signifie pour les gradés de l'état major. Cet objectif semble réellement prioritaire pour le succès de la campagne et pour leur carrière, et c'est une manière décente de vous faire comprendre que vous ne devez pas ménager vos hommes ou compter les pertes. La journée commence plutôt mal.

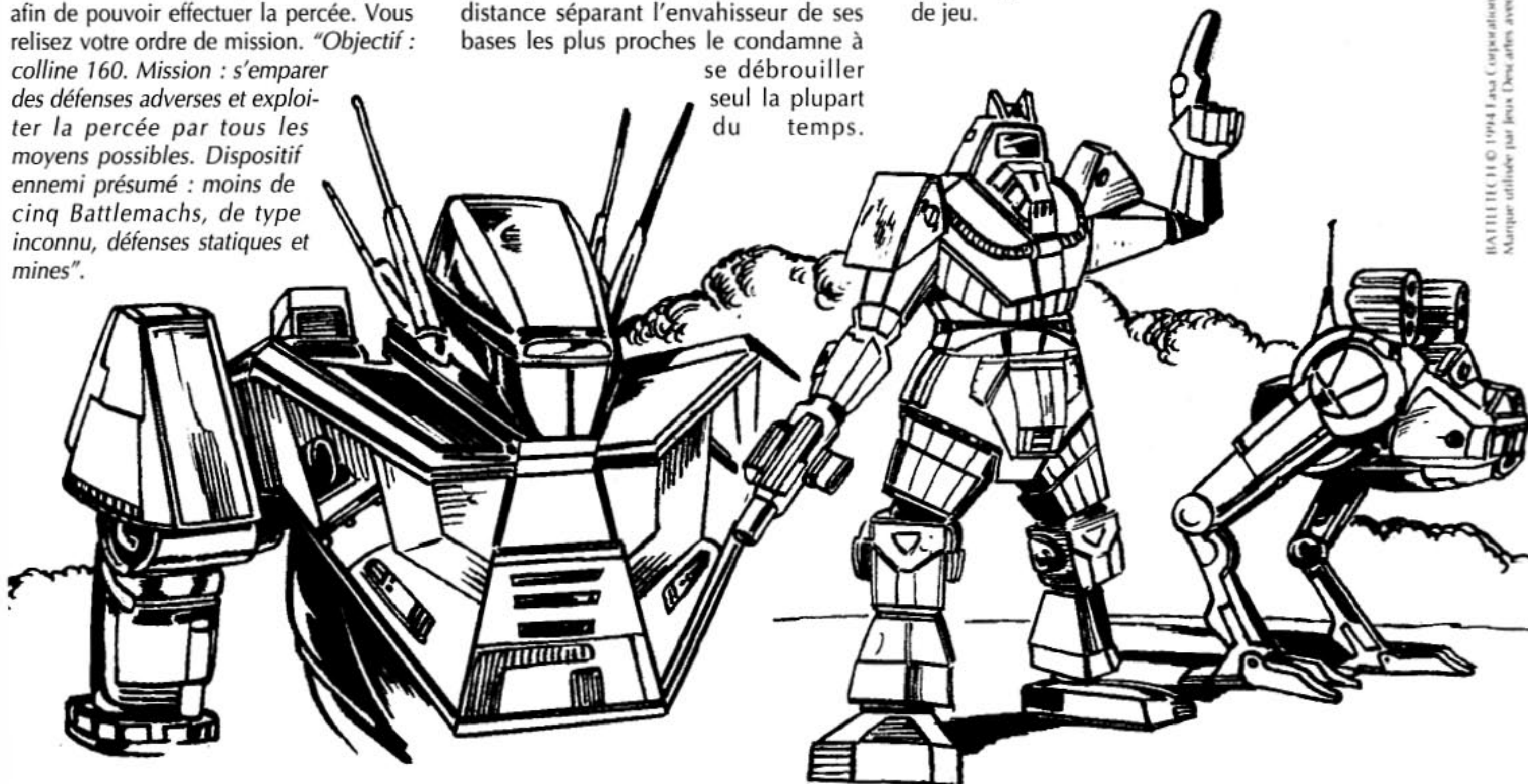
Situation

Être bloqué dans une zone de débarquement de dimensions réduites fait certainement partie des situations très pénibles que peut rencontrer une force d'invasion. L'ennemi peut, tout à loisir, circonscrire les assauts des envahisseurs qui ne bénéficient plus de l'effet de surprise et bombarder leurs positions avec une efficacité maximum en raison du faible espace occupé par des troupes nombreuses. Le temps joue, de plus, en faveur des défenseurs. Leur monde se trouve non loin de territoires amis et ils peuvent ainsi espérer l'arrivée rapide de renforts, tandis que la distance séparant l'envahisseur de ses bases les plus proches le condamne à se débrouiller seul la plupart du temps.

Aussi doit-il agir vite et conquérir la plus grande partie de la planète convoitée avant qu'une contre-attaque ne le conduise à une évacuation en catastrophe sous le feu de l'ennemi. Ici, l'attaquant décide de masser d'importants moyens afin d'avoir une bonne chance de traverser les champs de mines avec des forces suffisantes pour pouvoir espérer percer le rideau défensif adverse. Bien que le défenseur aligne peu de Battlemachs, il a sa disposition un grand nombre de mines, des mitrailleuses, quelques rampes lance-missiles et auto-canon sur roues, ainsi qu'un support d'artillerie. Tout ce matériel statique est dissimulé et le défenseur n'a qu'à attendre l'assaut adverse.

Installation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessous. La zone d'eau de la carte Ouest représente, en fait, une colline dont les hexagones possèdent l'altitude indiquée. Aucune autre modification n'est à apporter au terrain de jeu.



Défenseur

Le défenseur met en jeu un Archer (Tir : 3, Pilotage : 5), un Maraudeur (Tir : 4, Pilotage : 4) et un Faucon Phénix (Tir : 3, Pilotage : 4). Il doit choisir vingt hexagones et les noter sur un papier qu'il ne montrera pas à son adversaire. Ces vingt hexagones sont considérés comme minés et le premier Battlemach y entrant subira dix points de dégâts dans chaque jambe ainsi que dix points de chaleur supplémentaires. Le défenseur dispose également de huit mitrailleuses, deux MCP-4, un MCP-6 et un MLP-10. Deux Auto-canon/5 et un Auto-canon/10 renforcent encore ce dispositif. Hormis les Battlemachs, chaque lance missile, auto-canon ou mitrailleuse est considéré comme caché à l'adversaire jusqu'à ce qu'il ait fait feu, ou qu'un robot adverse s'arrête dans un hexagone adjacent ou passe dans l'hexagone où se trouve cette pièce de matériel. A ce moment, celle-ci sera considérée comme repérée par l'attaquant.

Déploiement

Le défenseur place ses robots, ses mines et défenses statiques où il le désire sur les deux cartes, mais à plus de quatre hexagones du bord Ouest.

Attaquant

L'attaquant met également en œuvre d'importants moyens : trois groupes d'assaut. A l'exception du lieutenant pilotant le premier robot mentionné dans chaque groupe, tous les autres Techno-

guerriers possèdent des compétences moyennes (Tir : 4, Pilotage : 5).

Le premier groupe est chargé de la reconnaissance et comprend un Glouton (Tir : 4, Pilotage : 4), une Sauterelle, une Guêpe et un Aiguillon.

Le second est un groupe de soutien et comporte un Croiseur (Tir : 3, Pilotage : 5), un Griffon et un Fusilier.

Un Maître de Bataille (Tir : 4, Pilotage : 4), un Marteau de Guerre et un Foudre constituent le groupe d'assaut.

Déploiement

Les forces de l'attaquant entrent en trois vagues sur le terrain par le bord Ouest. Le groupe de reconnaissance arrive dès le premier Tour, suivi au Tour 2 par le groupe d'assaut et au Tour 4 par le groupe de soutien.

Conditions de victoire

La partie dure quinze Tours de jeu. L'attaquant gagne s'il est parvenu, au terme de ces quinze Tours, à faire sortir cinq de ses robots par le bord Est. Dans le cas contraire, le défenseur gagne la partie.

Règles spéciales

Des pluies importantes s'abattent sur la zone de jeu, diminuent la visibilité et entraînent un modificateur de +1 aux seuils de réussite de tous les tirs. De plus, elles transforment le terrain en champ de boue, ce qui se traduit par un modificateur de +1 aux seuils de réussite des Jets de Pilotage et par 1 PM supplémentaire dépensé à l'entrée d'un nouvel hexagone. Cette dernière restriction n'est pas obligatoire, mais un robot se déplaçant à vitesse normale devra effectuer un Jet de Pilotage (n'oubliez pas le +1 au seuil de réussite).

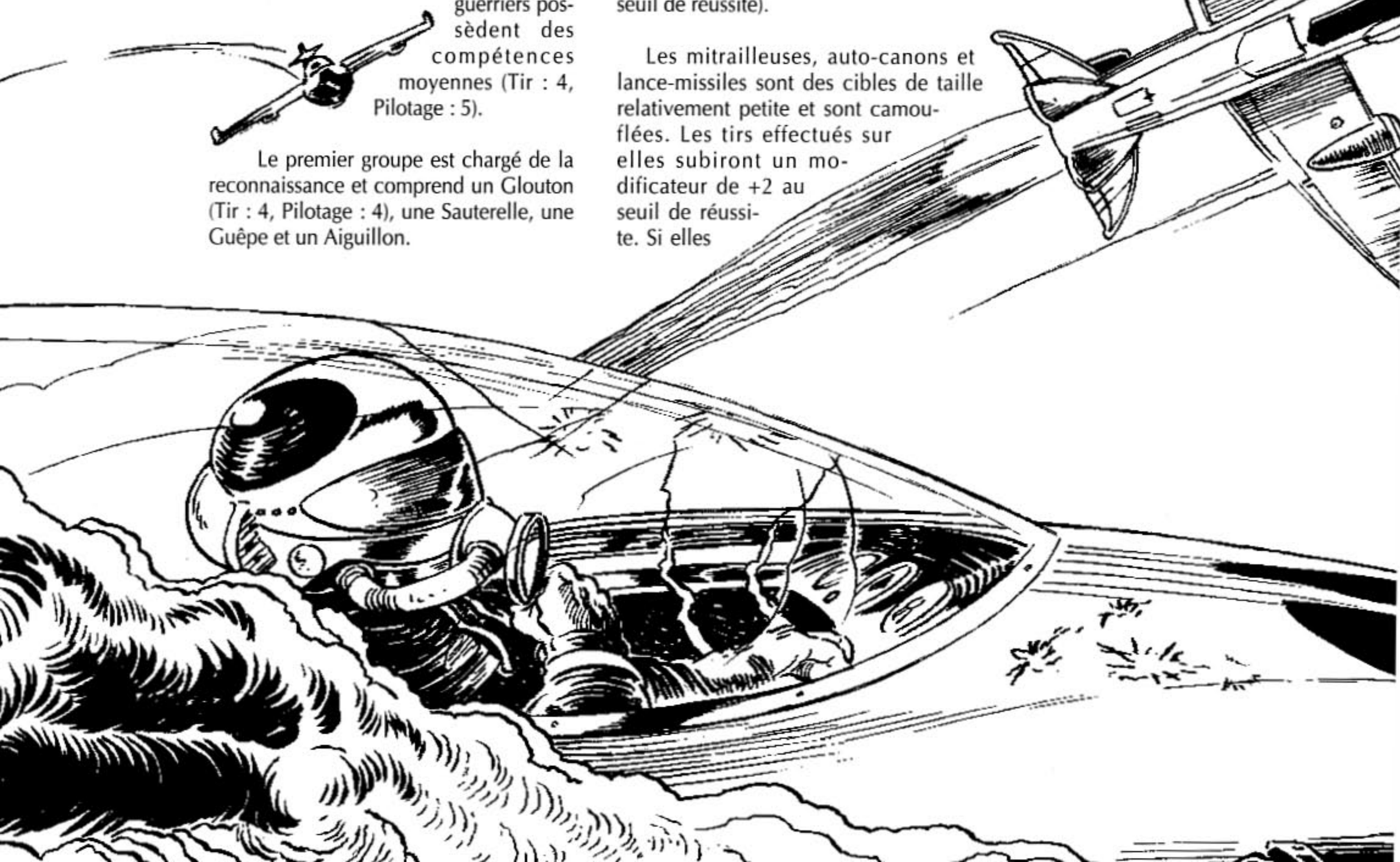
Les mitrailleuses, auto-canon et lance-missiles sont des cibles de taille relativement petite et sont camouflées. Les tirs effectués sur elles subiront un modificateur de +2 au seuil de réussite. Si elles

sont touchées, considérez qu'elles sont à demi enterrées, ce qui leur confère quatre points de blindage et deux points de structure interne. La destruction de ces derniers rend ces pièces de matériel inopérantes. Seul l'auto-canon/10 possède une protection accrue, c'est-à-dire huit points de blindage et quatre points de structure interne.

Dernier point de résistance

Des techniciens qui s'activent dans tous les sens, la puanteur des liquides de refroidissement et, par-dessus tout, le bruit produit par les ateliers de réparation et le vacarme des Battlemachs qui quittent la zone pour rejoindre leurs positions de combat... Tel est le tableau qu'offre aujourd'hui la base assurant la défense de la ville de Shandrakis, la principale cité de Riliena. L'ennemi a réussi à sortir de ses zones de débarquement et peut, enfin, donner toute la mesure de sa supériorité numérique. Ses forces avancées approchent de la capitale et leur arrivée

prochaine provoque une panique générale dans les rues, accompagnée par un exode massif de la



population vers des sites moins stratégiques ou plus aisés à défendre. La ville est d'or et déjà perdue, compte tenu des faibles moyens de la garnison. Néanmoins, il est encore possible de mener à bien l'évacuation aérienne de la population et de la famille régnante. Il est impératif que les Battlemachs survivants et en état de marche ralentissent les envahisseurs. L'issue d'une telle bataille ne fait aucun doute et la seule victoire à la portée des officiers de la garnison consiste à gagner du temps, puis ordonner la fuite des robots survivants une fois l'évacuation terminée.

Situation

Les troupes du Combinat de Draconis ont finalement pu effectuer une percée dans le dispositif adverse. Les hordes de Kurita se répandent sur la planète sans que rien ne puisse les arrêter, car les défenseurs ne disposent pas de suffisamment de moyens pour établir un front continu. Seuls quelques îlots de résistance ont pu être dressés face à l'envahisseur, mais la plupart d'entre eux ont été rapidement balayés. Parmi les défenseurs, de nombreux groupes isolés ont décidé de se cacher et de mener des actions de guérilla. D'autres, plus nombreux, essaient désespérément de se regrouper autour des points stratégiques, mais rares sont ceux qui y parviennent et le plus souvent leurs robots ont subi des dommages qui réduisent leur valeur militaire. Les invasions mènent souvent à la situation présentée dans ce scénario. Bien que les Battlemachs constituent effectivement la priorité des militaires, ils conservent des obligations vis-à-vis des populations des cités dont ils assurent la défense, particulièrement quand ils en sont eux-mêmes issus. Les garnisons tentent alors une opération de retardement de l'adversaire, l'affrontant aux abords de la ville, puis en combat de rues, afin de permettre l'évacuation aérienne de la plus grande partie des habitants et de la famille du seigneur local. Cette bataille terrestre s'accompagne le plus souvent d'un affrontement aérien tout aussi acharné, les chasseurs aérospatiaux des défenseurs tentant d'éloigner leurs adversaires loin des lourds transports aériens et de les empêcher de détruire les forces à terre. Une fois l'évacuation terminée, ce qu'il reste de la garnison reçoit l'ordre de

dispersion et tente de rejoindre des sites prévus à l'avance ou de se cacher dans des zones difficiles d'accès.

Installation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessous. Les hexagones de terrain dégagé d'élévation 0 de la carte Nord représente, en fait, du terrain accidenté.

Défenseur

Les forces du défenseur sont constituées de quatre Battlemachs, un groupe de robots de tonnage moyen, composé d'un Griffon (Tir : 3, Pilotage : 4) et d'un Faucon Ombre, et un groupe lourd comprenant un Croiseur (Tir : 3, Pilotage : 5) et un Maraudeur. Ils ont tous subi des dégâts dans diverses parties de leur "anatomie" ou manquent de munitions :

Griffon	Intact
Faucon Ombre	10 points de blindage en moins dans le Torse Centre avant, 5 dans la jambe droite.
Croiseur	7 points de blindage en moins dans la tête. Nombre de MLP porté à 8.
Maraudeur	Bras droit arraché. Actionneur de jambe gauche en panne sous l'effet d'un coup critique.

Déploiement

Ces robots se trouvent sur la carte Sud du terrain de jeu à plus de six hexagones de la séparation entre les deux cartes.

Attaquant

L'attaquant dispose de robots en bon état. Il aligne lui aussi un groupe moyen comprenant un Glouton et un Faucon Phénix, ainsi qu'un groupe lourd dans lequel figurent un Foudre et un Marteau de Guerre. Tous les Technoguerriers possèdent des caractéristiques moyennes.

Déploiement

Les attaquants entrent au Tour 1 par le bord Nord du terrain de jeu.

Conditions de victoire

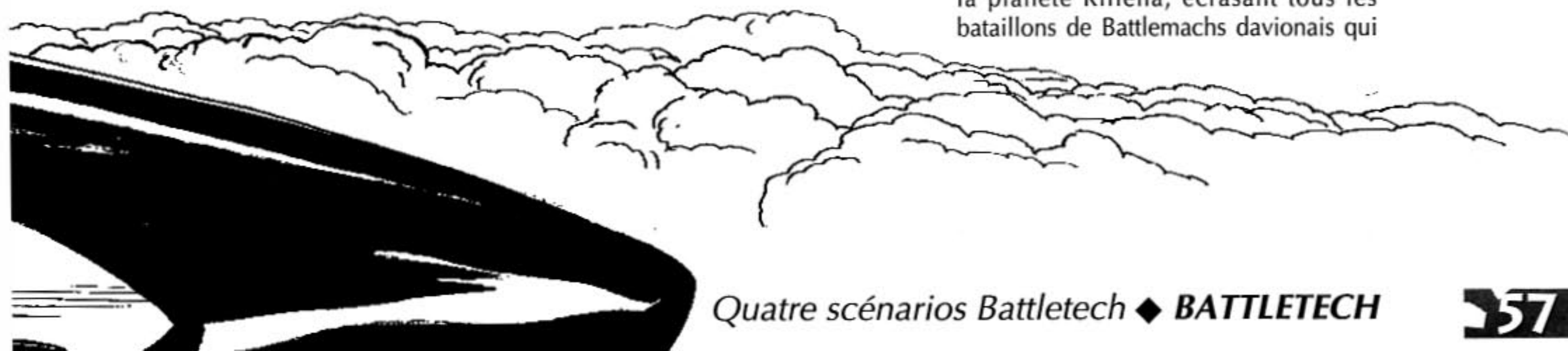
L'attaquant emporte la victoire s'il parvient à percer vers le Sud rapidement et avec des moyens suffisants afin d'interrompre l'évacuation. Il doit, pour cela, faire sortir trois Battlemachs par le bord Sud avant la fin du Tour 11. Le défenseur gagne en empêchant l'attaquant de réaliser ses conditions de victoire.

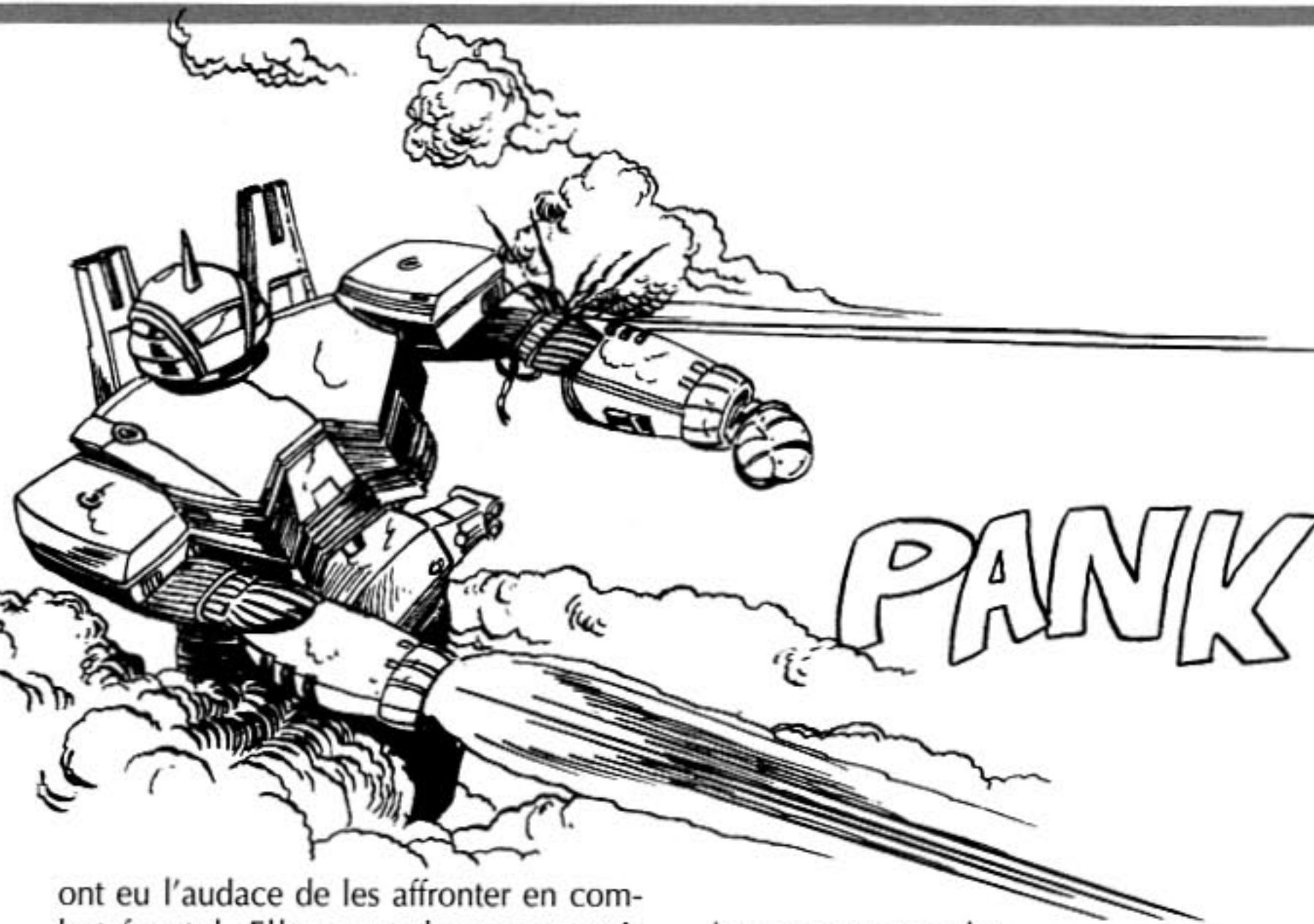
Règles spéciales (optionnelles)

On se bat aussi au-dessus du champ de bataille, les forces du Combinat de Draconis disposent de la supériorité aérienne et ont tout loisir pour fondre sur les Battlemachs des défenseurs. Les quelques chasseurs davionais restants, ayant reçu pour mission prioritaire la protection des transports d'évacuation, ne peuvent assurer une défense parfaite des robots. En terme de jeu, l'attaquant dispose de deux attaques aériennes gratuites utilisables à tout moment de la partie à partir du Tour 4. Chacune de ces attaques prend pour cible un Battlemach et consiste en deux tirs de laser moyen effectués à courte portée (3 cases) dans l'arrière de ce robot. Le seuil de réussite de base d'une telle attaque est donc de 4, les modificateurs de terrain et de mouvement s'appliquent. Si la cible dispose d'armes tirant vers l'arrière, elle peut tenter d'effectuer un tir défensif à courte portée avant que l'attaque du chasseur ne prenne effet. Néanmoins, la vitesse et la taille des aéronefs réduisent considérablement les chances de toucher de ce tir défensif. Considérez qu'un malus de +5 s'applique, auquel peuvent s'ajouter des modificateurs dus aux mouvements du robot, à sa chaleur interne, à la distance minimale des armes utilisées ou à des tirs sur des cibles multiples au cours d'un même tour de jeu. Néanmoins, un coup au but endommagera suffisamment le chasseur pour que celui-ci ne puisse effectuer son attaque.

Accident de parcours

Les forces d'invasion du Combinat de Draconis ont réussi à s'emparer de toutes les cités de moyenne ou grande taille de la planète Riliena, écrasant tous les bataillons de Battlemachs davionais qui





ont eu l'audace de les affronter en combat frontal. Elles sont devenues maîtresses de la quasi-totalité des spatioports de ce monde et sont donc libres de faire parvenir des renforts avant que la Maison Davion ne décide de tenter une reconquête. Néanmoins, opérant à partir de nombreuses bases dissimulées, des petits groupes de Technoguerriers ont décidé de mener une vie de guérilleros et de résister encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas rose pour les convois chargés de l'approvisionnement des garnisons les plus reculées.

Situation

Le sort d'une guerre se décide bien souvent sur le champ de bataille entre deux armées organisées. On pourrait penser qu'une fois la victoire obtenue, l'envahisseur peut paisiblement se préparer à la contre-attaque adverse ou commencer à administrer sa nouvelle conquête. Cette situation idéale n'a lieu que rarement, car les défenseurs survivants, qui ont saisi la possibilité d'échapper au sort funeste des armées, organisent souvent des actions de résistance afin de gêner le plus possible le bon déroulement de l'implantation de l'adversaire. Ces opérations ont généralement lieu loin de la base de départ des résistants et prennent plusieurs formes : attaque de garnisons isolées, de patrouilles ou de petits convois, destruction de centres de télécommunication, empoisonnement de points d'eau, etc. Les résistants approvisionnent, de plus, leurs stocks limités en pièces détachées à partir des robots détruits ou, rares prises de guerre, capturés ! Bref, il s'agit de ces petits coups d'épingle qui finissent par vous agacer et vous rendre la vie impossible.

Quand on considère les dimensions d'un Battlemech, force est de constater que la discrétion n'est pas leur principal atout et que l'espérance de vie de ces résistants est plutôt limitée. Les patrouilles aériennes ont tôt fait de débusquer leur base d'opération et de diriger des troupes

importantes vers les lieux. En cas de fuite des guérilleros, les chasseurs aérospatiaux règlent la situation avec la facilité d'un faucon fondant sur un lapin boiteux. Néanmoins, les résistants sont souvent natifs du monde dont ils assuraient la défense et connaissent le terrain bien mieux que leur ennemi. De nombreux endroits difficilement accessibles et aisément défendables existent, qui permettent à une petite troupe de se dissimuler et qui rendent impossible la détection ou l'attaque aériennes. Le jeu du chat et de la souris commence alors sur des règles plus équitables.

Ce scénario propose de simuler une action de guérilla classique. L'envahisseur se trouve dans l'impossibilité de ravitailler par la voie des airs une de ses garnisons située dans une zone montagneuse et doit donc recourir à un système de lents convois. Le chemin menant à cet endroit reculé n'a jamais fait l'objet d'une attaque, aussi l'escorte n'est-elle constituée que de deux robots pilotés par des novices. Prévenus du départ du convoi par la population, un groupe de résistants décide d'apporter du piquant au voyage.

Installation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessous. Les bords Est et Ouest représentent des falaises infranchissables. Hormis les collines figurant déjà sur les cartes, les hexagones situés à trois cases des bords Est et Ouest sont de Niveau 1, ceux à deux cases, de Niveau 2 et ceux à une case, de Niveau 3.

Défenseur

Le défenseur est chargé de la protection de deux lourds véhicules de ravitaillement chenillés. Des Technoguerriers débutants (Tir : 5, Pilotage : 5) sont aux commandes des deux Battlemechs disponibles, un Fusilier et un Croiseur. En ce qui concerne les transports, reportez-vous aux règles spéciales.

Déploiement

Les Battlemechs et les véhicules chenillés entrent groupés, à moins de trois hexagones l'un de l'autre, par le bord Sud.

Attaquant

Les Battlemechs attaquants se sont placés en embuscade non loin d'un défilé et se sont divisés en deux groupes, l'un barrant le passage au nord et l'autre interdisant une éventuelle retraite du convoi vers le sud. Le groupe nord comprend un Foudre (Tir : 3, Pilotage : 5), un Faucon Ombre et une Sauterelle. Un Glouton, un Faucon Phénix, un Aiguillon et une Guêpe composent le groupe sud. La plupart de ces Battlemechs ont gardé des souvenirs des batailles passées :

Foudre	Moins 5 points de blindage au tronc médian avant Moins 5 points de blindage au bras droit
Faucon Ombre	Moins 8 points de blindage au tronc gauche avant
Sauterelle	Intacte
Glouton	Intact
Faucon Phénix	Moins 8 points de blindage au bras gauche
Aiguillon	Intact
Guêpe	Intacte

Déploiement

Le groupe nord entre par le bord Nord du champ de bataille au Tour 1. L'autre groupe fait son apparition au Tour 4 par le bord Sud.

Conditions de victoire

Le scénario n'impose pas un nombre de Tours de jeu limité. Le défenseur gagne s'il parvient à faire sortir au moins un des véhicules chenillés par le bord Nord. Toute autre situation mène à une victoire de l'attaquant.

Règles spéciales

Pour ne pas compliquer inutilement le scénario, nous suggérons de considérer que les véhicules chenillés possèdent une seule localisation, 30 points de structure interne et 15 points de blindage. Ils se déplacent à raison de 3 PM par tour et ne peuvent pénétrer dans les hexagones d'eau. Deux lance-flammes montés en tourelle et un MCP-4 assurent la protection rapprochée de chacun de ces transports. Chaque coup critique qui

leur sera infligé engendrera un seul effet, il aura touché le système de locomotion et détruit 1 PM de façon définitive.

Eau pure

“Lieutenant Javorsky, vous ne trouvez pas qu’une petite pause au frais serait la bienvenue ?”. Cet appel ironique, provenant de votre sergent, ne vous surprend ni ne vous irrite. Vous êtes devenu suffisamment proche de votre coéquipier pour tolérer ses familiarités, d’autant plus que ses propos reflètent également votre pensée. La chaleur qui règne en été sur Riliena contraste avec le climat du reste de l’année. En zone montagneuse, les bars sont plutôt rares. Le point d’eau dont vous approchez semble l’endroit idéal pour vous détendre un peu et vous rafraîchir. “Okay, Besson, allez faire trempette. Je vous rejoins tout à l’heure”. De votre cabine, vous pouvez voir le sergent descendre de son Maraudeur, pour se précipiter dans l’eau et boire goulûment. Vous coupez l’alimentation et vous préparez à en faire de même quand, tout à coup, vous voyez votre camarade se tordre de douleur à terre. Encore quelques spasmes, puis plus rien. Du poison, la mare contient du poison violent ! Presque instantanément, vos écrans détectent l’approche rapide de trois Battlemachs. Vos années d’expérience ne vous ont pas empêché de tomber comme un débutant dans un piège de l’espèce la plus ignoble qui soit. Rendu furieux par la mort indigne de votre ami, vous vous empressiez de remettre votre Marteau de Guerre en fonctionnement en priant pour ne pas succomber avant de pouvoir combattre.

Situation

Surclassés en nombre et en moyens, les résistants n’ont d’autre ressource que la ruse pour espérer emporter quelques victoires. Ils repèrent les patrouilles isolées et les attaquent de la façon la plus adaptée possible. Empoisonner un point d’eau où l’ennemi a de grandes chances de venir s’arrêter constitue assurément une des tactiques de combat les plus perfides, mais garantit à la fois une victoire facile sur une équipe imprudente et la capture de Battlemachs intacts. Néanmoins, si un groupe ennemi a pris quelques dispositions prudentes, agir vite devient nécessaire pour bénéficier de l’effet de surprise ou de l’arrêt des robots restants. Dans ce scénario, le temps constitue la préoccupation principale des Technoguerriers des deux bords. Les résistants doivent s’emparer rapidement du robot du défunt Besson afin de pouvoir vaincre le Marteau de Guerre de leur ennemi. A l’inverse, le Technoguerrier du Combinat de Draconis doit détruire très rapidement le plus possible de robots adverses avant d’être

encerclé ou avant que l’ennemi s’empare du robot du pilote tué.

Installation du jeu

Les cartes doivent être disposées de la façon indiquée ci-dessous. L’étendue d’eau de la carte Est n’existe pas, mais l’élévation du terrain correspondant demeure inchangée. Aucune autre modification n’est à apporter au terrain.

Défenseur

Le Marteau de Guerre du Technoguerrier encore en vie (Tir : 4, Pilotage : 4) ne peut ni tirer ni se déplacer avant le Tour 2. Une fois qu’un Technoguerrier a réussi à pénétrer à l’intérieur de l’autre robot, un Maraudeur, deux Tours seront nécessaires pour rendre le Battlemach en état de tirer et de se déplacer.

Déploiement

Les deux robots du défenseur prennent position dans l’étendue d’eau de la carte Ouest ou à proximité de celle-ci, c’est-à-dire à moins de deux hexagones de ses bords.

Attaquant

L’attaquant dispose de trois Battlemachs, un Faucon Phénix (Tir : 4, Pilotage : 4), un Glouton et un Faucon Ombre.

Déploiement

Le Faucon Phénix et le Faucon Ombre entrent en jeu par le bord Sud

du terrain, le glouton par le bord Ouest.

Conditions de victoire

Le jeu dure dix Tours. L’attaquant gagne 5 points s’il parvient à s’emparer du Maraudeur et 5 autres s’il parvient à détruire le Marteau de Guerre. Neutraliser ce dernier sans le détruire, c’est-à-dire en tuant le Technoguerrier aux commandes, rapporte 10 points de victoire. Le défenseur gagne 5 points par robot ennemi détruit, y compris le Maraudeur, si un pilote ennemi a réussi à s’emparer des commandes.

Règles spéciales

Un joueur ou l’autre pourra prendre possession du Maraudeur si un de ses robots en fonctionnement s’arrête sur un hexagone adjacent. Dans ce cas, le pilote mettra un Tour complet pour quitter son robot d’origine, qui ne devra ni bouger ni tirer pendant l’opération, et accéder enfin aux commandes du robot déserté. Descendre d’un Battlemach en plein combat n’est pas une tâche aisée. En cas de tir, de mouvement ou de chute du robot de départ au cours du transfert, l’opération aboutira systématiquement à la chute du pilote chargé de prendre les commandes du Maraudeur et à sa mise hors de combat. Considérez que les robots de l’attaquant emportent, en plus du pilote, un passager dont la mission est de s’emparer du ou des robots adverses.



TECHNO-FANTASTIQUE

Par Guillaume FOURNIER

Dans un système solaire déchiré par la guerre et la concurrence, cinq mégacorporations se livrent un combat impitoyable pour le pouvoir. Pendant ce temps-là, au fond de leurs Citadelles inexpugnables, les forces de l'Obscurité préparent la fin de l'humanité...

Blood Berets est le premier jeu, publié par Descartes, d'une série basée sur un univers futuriste particulièrement sombre et périlleux. Découvrez avec nous les "Chroniques Mutantes"... ou l'art de concilier le Cyberpunk et la Dark Fantasy.



Les chroniques du chaos

Aux beaux jours de la colonisation interplanétaire, l'homme pose le pied sur la dixième planète : Néron, où il éveille l'Obscurité qui était en sommeil depuis des millénaires. Un souffle glacé balaye alors l'ensemble du système solaire et les Apôtres de l'Obscurité émergent du néant pour prendre la tête des Légions Obscures et sonner le glas de la race humaine. Les forces de l'humanité, rassemblées derrière la bannière de la sainte Inquisition, tentent alors de relever le défi et de renvoyer ces armées de mutants morts-vivants dans les limbes qu'elles n'auraient jamais dû quitter...

Si l'argument qui sous-tend la série se résumait à cela, il serait assez banal. Mais, la force de *Mutant Chronicles* est justement de dépasser le stade des références et des clichés pour trouver un ton et une ambiance qui lui appartiennent en propre. En fait, l'univers proposé est fouillé, cohérent, plus riche et bien moins manichéen qu'il n'y paraît de prime abord. Voyons un peu en quoi il consiste exactement...

L'ère post-technologique

L'homme a tourné une page importante de son histoire sur une Terre vidée de ses ressources naturelles par des siècles de conflits et d'exploitation sauvage. C'est désormais l'ensemble du système solaire qui fait l'objet d'une colonisation intensive et d'une compétition acharnée. La terraformation des planètes telluriques et de certains astéroïdes de la fameuse ceinture a donné à ces corps célestes une atmosphère respirable et une force de gravité comparable à celle de notre monde.

Dans les profondeurs des failles brumeuses de Mercure, au cœur des jungles inextricables de Vénus, au creux des cratères de poussière de la Lune ou à l'ombre des canyons et des montagnes désertiques de Mars, l'homme bâtit désormais de nouveaux empires industriels. Les astéroïdes n'ont pas été oubliés et certains sont traversés de bout en bout par des villes-puits ou des complexes miniers. Au-delà de la ceinture d'astéroïdes, l'influence de l'Obscurité se faisant plus sensible, les installations humaines sont plus rares. Ce sont principalement des stations de recherches ou des avant-postes militaires que l'on trouve dans cette région.

La société humaine est contrôlée par cinq mégacorporations — Capitol, Bauhaus, Mishima, Imperial et Cybertronic — qui règnent sur d'immenses empires militaro-industriels. Ces superpuissances du futur, farouches adversaires commerciaux, sont réunies au sein d'un Cartel afin de tenter d'aplanir leurs différends de façon diplomatique et de coordonner la lutte contre les forces de l'Obscurité. Cela ne les

empêche pourtant pas de se livrer à d'incessantes querelles guerrières pour la suprématie du système solaire. Leurs divisions sont profondes et passent fréquemment avant l'intérêt supérieur de l'humanité.

La technologie est gravement affectée par l'influence invisible des forces obscures. Les appareils électroniques se détraquent fréquemment et réagissent alors de façon imprévisible. Quand cela se produit, les ordinateurs deviennent fous, les astronefs restent cloués au sol, la terraformation est bloquée et la production d'énergie ralentie. L'heure n'est plus aux rêves de mécaniques rutilantes et profilées d'un futur aseptisé, mais aux machines poussives et crachotantes, rongées par la rouille et noyées dans la suie, d'une société contrainte de vivre une nouvelle révolution industrielle.

La lumière de la Confrérie

Seul motif d'espoir dans cet univers en pleine déliquescence, la Confrérie, dirigée par "le Cardinal", une vaste organisation interplanétaire à caractère religieux fondée pour lutter contre l'Obscurité. Ses redoutables Inquisiteurs traquent sans relâche les créatures et les espions des Légions Obscures. Ses Mystiques pénètrent les Mystères de la lumière qui leur confèrent d'étranges pouvoirs. Ses monumentales Cathédrales où se rassemblent régulièrement les fidèles abritent les fameuses et impérissables *Chroniques* qui relatent toute l'histoire de l'humanité depuis la venue de l'Obscurité et les premiers jours de la Confrérie.

Les Légions Obscures

Dans les profondeurs des Citadelles, les techniciens de l'Obscurité usent

d'une science obscure et corrompue pour assembler de redoutables combattants à partir de cadavres récupérés sur les champs de bataille ou d'entités étrangères arrachées à d'autres plans d'existence. Légionnaires morts-vivants, Nécromutants, Maraudeurs Prétoriens, Commandeurs Népharites, Ézogoules ou Buveurs d'Âmes Zénithiens ne sont que quelques-unes des créatures grotesques et immondes qui sortent chaque jour des chambres de gestation pour rejoindre les forces de l'Obscurité.

Les Légions Obscures sont dirigées par cinq Apôtres, des êtres maléfiques et rivaux qui œuvrent chacun de leur côté à l'anéantissement de l'humanité. Ilian, la Dame du Vide, est la première d'entre eux ; elle est la plus proche de l'Obscurité et la plus exposée à la jalousie de ses frères. Muawijhe, le Maître des Visions, tourmente les rêves des hommes et nourrit la folie qui sommeille en eux. Semaï, le Maître du Mensonge, envoie ses Corrupteurs infiltrer toutes les couches de la société et propager l'hérésie. Algeroth, le Techno-Maître, anime d'une vie impie des hordes de morts-vivants et d'entités bio-mécaniques. Enfin, Demnogonis, le Contaminateur, sème partout les germes de la maladie et de la décrépitude.

Les Légions s'appuient également sur les pouvoirs de la Symétrie Obscure, une émanation de l'Obscurité qui confère à ses créatures des Dons étranges comparables aux Mystères de la Confrérie. C'est l'influence pernicieuse de la Symétrie Obscure qui rend caduque la technologie des hommes.

Le masque de Janus ?

Les positions semblent clairement tranchées entre forces de l'Obscurité et défenseurs de l'humanité. Le fanatisme de la Confrérie, le cynisme des mégacorporations, la crasse et la violence d'une société en pleine décadence viennent toutefois nuancer cette impression première...

Certes, les Légions Obscures sont les incontestables "méchants" de l'histoire — d'ignobles créatures sur lesquelles on peut abattre le glaive de la justice et du bon droit sans problème de conscience. Mais les hommes ne valent en fait guère mieux. Ne sont-ils pas directement à l'origine de ce qui leur arrive ? C'est à cause de leur orgueil que l'Obscurité s'est éveillée et les Apôtres semblent maintenant se nourrir de leurs fautes et de leurs faiblesses autant que de l'essence même de l'Obscurité. Dès lors, comme dans tout univers cyberpunk qui se respecte, il n'y a plus de véritables "bons" mais

simplement des *structures* — plus ou moins dictatoriales et corrompues — qui poursuivent leurs propres finalités égoïstes et mesquines en rejetant sur leur voisin le fardeau ingrat de la survie de l'humanité.

Intéressons-nous maintenant, si vous le voulez bien, aux deux premiers jeux consacrés à cet univers particulièrement lugubre que Descartes a décidé de traduire : *Blood Berets* et *Mutant Chronicles - Le jeu de rôle techno-fantastique*.

Blood Berets

Blood Berets est un jeu de combats tactiques avec figurines. Il se pratique à deux joueurs et oppose une escouade de soldats d'élite de la corporation Impériale à un détachement de morts-vivants des Légions Obscures.

Les Blood Berets

Les Blood Berets doivent s'aventurer en terrain inconnu pour atteindre un objectif précis qui dépend de leur mission. Moins nombreux que leurs adversaires, ils ont sur eux l'avantage de l'efficacité et de la technique. En termes de jeu, cela se traduit par un plus grand nombre d'actions possibles, de meilleures compétences et un équipement plus performant. Ils sont dirigés par un sergent et comprennent même un "toubib" spécialiste en combat rapproché (!).

Les Légions Obscures

Le détachement des Légions Obscures comprend, quant à lui, des Légionnaires et des Commandeurs Népharites. Autant les Légionnaires ne sont que de la chair à canon, lents et inefficaces en comparaison des Blood Berets, autant les Népharites constituent des adversaires redoutables et particulièrement coriaces. Outre l'avantage du nombre, les Légions Obscures bénéficient de la connaissance du terrain et des étranges pouvoirs de la Symétrie Obscure. Leur objectif est simple : barrer la route aux Blood Berets et les massacrer jusqu'au dernier.

Le matériel de jeu

Les figurines

La boîte de jeu contient 16 figurines en plastique représentant les six Blood Berets, avec le sergent et le toubib, les deux Commandeurs Népharites et les huit Légionnaires morts-vivants des Légions Obscures. Elles peuvent être remplacées avantageusement, si vous le

souhaitez, par les figurines officielles en plomb réalisées par Heartbreaker.

Le plateau de jeu

Il se compose de neuf éléments rectangulaires et imprimés recto verso, montrant d'un côté une portion des jungles de Vénus et de l'autre le réseau de galeries d'une Citadelle souterraine. Ces éléments sont mis en place secrètement par le joueur des Légions Obscures et retournés ensuite face cachée ; le joueur des Blood Berets les découvre au fur et à mesure de la progression de ses figurines.

Les cartes

Des cartes de personnages détaillent les figurines en indiquant pour chacune : son score en Initiative, le nombre d'actions qu'elle peut exécuter, ses points d'armure, ses compétences (combat ou autres) et les dommages infligés par ses armes. Lorsque le personnage considéré est blessé, sa carte est simplement retournée ; elle indique alors des valeurs plus faibles pour toutes les caractéristiques.

D'autres cartes décrivent l'équipement des Blood Berets, la nécrotechnologie des Légions Obscures et les différents sorts de Symétrie Obscure. Elles sont glissées sous les cartes des personnages qui les détiennent et permettent de particulariser encore davantage chaque figurine.

Les marqueurs

Les marqueurs permettent de prendre en compte différents facteurs et interviennent à toutes les étapes du jeu : détermination de l'ordre de jeu, disposition des figurines ennemies, emplacement des mines, des entrées des souterrains, de l'objectif des Blood Berets, etc.

Le dé

Les règles utilisent un dé à 20 faces pour résoudre toutes les situations.

Le tableau

Le joueur des Légions Obscures utilise un tableau reproduisant schématiquement le plateau de jeu pour disposer secrètement ses troupes, les mines ou les entrées des souterrains à l'aide de marqueurs anonymes. Le joueur des Blood Berets n'a ainsi aucun moyen de faire la différence, sur le tableau, entre les Légionnaires, les mines, les Commandeurs Népharites ou son objectif principal. Il existe même des marqueurs "leurres" employés par le joueur des Légions Obscures pour mieux tromper

son adversaire ! Au fur et à mesure que les Blood Berets progressent et découvrent de nouveaux éléments du plateau de jeu, les marqueurs sont transposés sur le plateau où leur nature est alors révélée.

Le système de jeu

Les règles de *Blood Berets* reprennent les principes et les mécanismes de celles de *Mutant Chronicles* sous une forme simplifiée. Émaillées d'informations diverses sur l'univers de jeu et le corps d'élite des Blood Berets, elles sont organisées de façon à permettre la découverte et l'apprentissage du jeu étape par étape.

Les règles de base ou comment entrer dans le vif du sujet

L'ordre dans lequel les joueurs résolvent les actions de leurs personnages est déterminé au moyen de *marqueurs d'initiative*. Il y en a autant que de figurines et ils portent soit le symbole des Légions Obscures, soit l'écusson des Blood Berets. Ces marqueurs sont placés dans un pot et "piochés" au hasard l'un après l'autre. Selon le résultat du tirage, l'un ou l'autre des deux joueurs peut faire agir une de ses figurines — n'importe laquelle — avant que l'on tire un nouveau marqueur.

Chaque figurine/personnage dispose d'un certain nombre d'*actions* qui lui permettent de se déplacer, d'attaquer un autre personnage ou d'utiliser une de ses compétences. On doit le plus souvent procéder à des *jets de compétence*, que ce soit pour tirer avec une arme à feu, soigner un Blood Beret blessé ou lancer un sort de Symétrie Obscure. Le joueur concerné doit alors tenter d'obtenir au dé un résultat inférieur ou égal à la compétence de son personnage pour que celui-ci réussisse son action.

Lorsqu'un personnage est touché par une attaque, il effectue un jet d'armure en déduisant les points de dommages de l'arme employée par l'agresseur de ses propres points d'armure. En cas de succès, l'armure bloquera les dommages. En cas d'échec, le personnage sera blessé. À la deuxième blessure encaissée, il sera tué et sa figurine ainsi que le marqueur d'initiative qui lui correspond seront aussitôt retirés du jeu.

Tout ceci est simple, rapidement assimilable... et suffisant pour commencer à jouer.

Les précisions de règles ou les dix-sept façons permettant d'étrangler une sentinelle en l'attaquant par derrière

Si les règles de bases permettent de jouer très vite, elles laissent toutefois la part belle au hasard et à la chance. Heureusement, pour les amateurs de simulations plus détaillées, les *précisions de règles* modifient fondamentalement cet état de choses en développant largement le champ des possibilités tactiques dont disposent les joueurs.

Avec ces règles additionnelles — nullement indispensables, mais néanmoins chaudement recommandées — les personnages peuvent désormais tirer au milieu d'un déplacement, prendre le temps de viser, se mettre à couvert, tirer parti du terrain environnant, obtenir des réussites critiques à leurs jets de dés ou commettre des maladresses. Leurs armes risquent en outre de s'enrayer, alors qu'eux-mêmes peuvent se retrouver sonnés ou être soignés par le toubib. Enfin, l'orientation des figurines est prise en compte. Résultat : les personnages peuvent être attaqués dans le dos et il ne leur est plus possible de tirer dans n'importe quelle direction.

Le joueur contrôlant les Blood Berets peut aussi choisir de garder de côté ses marqueurs d'initiative, au lieu de les utiliser immédiatement pour faire agir ses figurines. Il se réserve ainsi la possibilité d'agir après que le joueur des Légions Obscures a dévoilé ses plans. Les précisions de règles lui permettent également de contrôler un *périmètre de sécurité* pour éviter toute attaque surprise.

Pour sa part, le joueur des Légions Obscures bénéficie des sinistres pouvoirs de la Symétrie Obscure grâce auxquels ses Commandeurs Népharites peuvent aveugler l'adversaire, lui inspirer une peur abjecte, court-circuiter son équipement, emprisonner son âme pour en faire un esclave dévoué, voire infléchir le cours de l'espace-temps afin de modifier la disposition du plateau de jeu.

Les missions ou l'odeur du napalm sur la colline au petit matin

Trois missions sont détaillées dans le livret de règles. Les deux premières sont

conçues pour être jouées d'abord avec les règles de base et la troisième avec les précisions de règles. Le principe de base reste toujours le même : le joueur des Blood Berets doit localiser et atteindre un *objectif* représenté par un marqueur anonyme, tandis que le joueur des Légions Obscures cherche à l'en empêcher par tous les moyens.

La disposition du plateau de jeu, effectuée en secret par le joueur des Légions Obscures, garantit des surprises à chaque partie. Il est de plus possible d'élaborer de nouvelles missions en redéfinissant les objectifs, les conditions de victoire et le détail des forces en présence.

Des règles sont également prévues pour créer de nouveaux personnages et introduire de nouvelles figurines. À titre d'exemple, six cartes de personnages supplémentaires sont fournies avec le jeu. Elles correspondent à des figurines en plomb Heartbreaker vendues séparément et permettent de faire intervenir un petit détachement de Rangers Vénusiens.

Mutant Chronicles, le jeu de rôle

Mutant Chronicles est un jeu de rôle d'enquête noir et désespéré dans lequel vous incarnez des *francs-tireurs*, des aventuriers opérant en marge du système corporatiste.

On demande des héros !

Évoluant à la lisière de l'illégalité, les francs-tireurs tiennent à la fois du détective privé, de l'agent secret, du soldat commando et du tueur professionnel. Des "Shadowrunners du cosmos", quoi !

Les mégacorporations, le Cartel et la Confrérie les utilisent comme des pions en les chargeant de mener à bien diverses opérations clandestines, dangereuses et inavouables. L'effondrement technologique a toutefois supprimé le rôle prépondérant généralement accordé à l'informatique dans les univers de type cyberpunk. La magie a pris sa place par l'intermédiaire des Mystères de la Confrérie et des pouvoirs de la Symétrie Obscure... mais c'est rarement au bénéfice des personnages !

Dans un cadre aussi sombre que celui de Mutant Chronicles, les francs-tireurs incarnent en quelque sorte le dernier espoir de l'humanité. Quand les forces de l'Obscurité s'introduisent au plus profond de la société par le biais des Hérétiques, quand les mégacorpora-

rations poursuivent leurs querelles fratricides au lieu de s'unir contre la menace commune, quand même l'adhésion pure et simple aux thèses de la Confrérie n'est pas exempte d'ambiguïtés, les derniers repères moraux s'estompent et il ne reste plus aux individus que leur code d'honneur personnel. Les francs-tireurs s'inscrivent donc dans la grande tradition des "tough guys", des privés au grand cœur manipulés par les puissants et qui rendent coup pour coup en serrant les dents pour imposer leur propre justice.

La fée sur le berceau

La génération de personnage s'appuie sur des principes simples et éprouvés. Le personnage est d'abord créé à partir de six capacités de bases, ou caractéristiques, qui sont la *Force*, la *Vitalité*, la *Coordination*, l'*Intelligence*, la *Volonté* et la *Personnalité*, déterminées chacune par un jet de 3d6. Ce n'est peut-être pas très original, mais c'est efficace. Viennent ensuite le calcul du niveau social — déterminant pour la future carrière du personnage — et celui de l'expérience acquise au cours de l'adolescence. Le personnage est alors prêt à suivre une des onze formations proposées dans les règles. Attention, il ne s'agit aucunement de "classes de personnage" mais plutôt de types de métiers susceptibles d'influer sur l'orientation de l'expérience individuelle et permettant d'augmenter diverses compétences. La formation est suivie en tranches de deux années à l'issue desquelles le personnage pourra changer de voie, perdre son emploi... ou décider de partir à l'aventure, tout simplement. Les formations couvrent tout le spectre des catégories socio-professionnelles du monde corporatiste : militaires, journalistes, scientifiques, etc. On trouve même l'ouvrier de base derrière son marteau piqueur, façon Scharwtzie dans *Total Recall* ! Quelle que soit la formation choisie, le personnage finit toujours par la quitter pour se mettre à son compte et devenir franc-tireur.

Une mécanique classique

Le système de jeu se fonde sur deux principes de base qui ne dépayseront pas les joueurs de L'Appel de Cthulhu : le *jet de compétence* (avec 1d20) et le *jet de résistance* opposant une caractéristique à un seuil de difficulté sur une "Table de Résistance". Un résultat de 1 indiquera une réussite critique, un 20 une maladresse. C'est tout. Les compétences sont au nombre d'une trentaine et il n'y a pas de cas particuliers ni de règles optionnelles. De toute évidence, Mutant Chronicles choisit de jouer la

carte de la simplicité. Les règles prévoient néanmoins la possibilité de développer de nouvelles compétences et sous-compétences pour ceux qui voudraient absolument se compliquer la vie.

Des affrontements épiques

Le combat reprend, sous une forme légèrement plus complexe, les règles de Blood Berets, ce qui signifie qu'elles se prêtent parfaitement au jeu avec figurines. On retrouve ainsi l'excellent système des *actions* qui permettent de se déplacer, d'attaquer ou d'esquiver, mais aussi d'entreprendre n'importe quoi n'ayant pas un rapport direct avec le combat. Des actions "combinées" offrent diverses possibilités tactiques. Un système de localisation aléatoire des dommages est prévu (tête, bras, poitrine, etc.). Unique regret : malgré leur calibre impressionnant, les armes à feu ne semblent pas très meurtrières et il vous faudra souvent plusieurs balles de Punisher pour en finir avec votre adversaire.

Des Mystères lumineux

Les Mystiques de la Confrérie étudient les Mystères de la lumière. Les pouvoirs qu'ils en retirent — assimilés à des sorts — se répartissent selon divers aspects dont les principaux sont l'Hypnotisme (Hypnose, Contrôle Mental, Exorcisme), la Cinétique (Bouclier, Frappe à Distance, Lévitiation) ou la Prémonition (Télépathie, Vision du Passé ou de l'Avenir).

L'Inquisition est le bras armé de la Confrérie. Les Inquisiteurs livrent un combat fanatique contre le Mal sous toutes ses formes. Ils maîtrisent eux aussi les Mystères, quoiqu'à un degré moindre que les Mystiques.

Il est tout à fait possible de jouer un Inquisiteur ou un Mystique, mais ce type de personnage est plus délicat à incarner et plus difficile à intégrer dans une aventure. Soumis à toutes sortes d'obligations et de contraintes, il n'a

pas la même indépendance, ni la même liberté d'action que les autres francs-tireurs.

Des pouvoirs ténébreux

Réservés en principe aux PNJ, les sinistres pouvoirs de la Symétrie Obscure — dont Blood Berets offre déjà un rapide aperçu — permettent aux envoyés des Légions Obscures et autres Hérétiques de provoquer la terreur ou la mort, d'ouvrir des portes dimensionnelles ou de corrompre la nature même de la réalité. Cette forme de magie obscure et maléfique participe à la création d'une ambiance de menace insidieuse qui plane en permanence sur les personnages.

Bienvenue en enfer !

La majeure partie du livret de règles, abondamment illustrée, est consacrée à la présentation détaillée des mégacorporations, de la Confrérie et des Légions Obscures. De courtes nouvelles noires et ironiques viennent émailler le propos pessimiste des auteurs pour qui, c'est clair, le 35ème siècle ne sera pas une partie de rigolade...

Vive la Libre Entreprise !

Mais si la société est soigneusement décrite, la géographie des planètes en revanche est parcourue de façon beaucoup plus anecdotique. Mais des suppléments consacrés à chaque mégacorporation avec sa planète d'élection devraient bientôt venir combler cette lacune. Alors, bienvenue dans l'univers impitoyable de Mutant Chronicles !



Et ensuite ?

Target Games AB, l'éditeur suédois de la série "Chroniques Mutantes", est une société qui voit grand, c'est le moins que l'on puisse dire. En plus des jeux de société "grand public" tels que *Le Siège de la Citadelle*, des suppléments au jeu de rôle et des figurines Heartbreaker, (que Descartes devrait distribuer très prochainement), l'univers de Mutant Chronicles est destiné à s'étendre à toute sorte de domaines, jugez plutôt : romans (premier volume *In Lunacy* publié en anglais, chez ROC Books/Penguin), jeux vidéos, film en préparation aux USA... Une véritable vague déferlante ! Et si toutes les nouveautés sont de la qualité des productions déjà parues, une seule chose à faire : se laisser emporter !

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 Éditeur.

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 Éditeur, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

- ◆ **JD +1** : Matériel délirant 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'AdC ; des précisions et des scénarios pour Friedland, un scénario pour Amirauté, des conseils tactiques pour Armada, des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.
- ◆ **JD +2** : Un écran "complémentaire" pour L'AdC, le commerce dans Légendes des 1001 Nuits, comment créer de meilleurs scénarios pour Maléfices, encore plus de matériel délirant pour Paranoïa, une "Fiche de Gardien" pour L'AdC, comment se faire éditer chez Jeux Descartes, notes et précisions sur Les Aigles, les marines secondaires pour Amirauté (1ère partie), des révélations sur Sherlock Holmes.
- ◆ **JD +3** : La pègre dans L'AdC, des signes secrets pour Paranoïa, les "méchants" dans Maléfices ; une Fiche d'Aventure pour Légendes, trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles, Suprématie², les marines secondaires (2ème partie) pour Amirauté, 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 JB 007, être ou ne pas être fantastique dans Maléfices, comment développer les Investigateurs de L'AdC, la foi et La Table Ronde, les marines secondaires (3ème partie) pour Amirauté, règles d'initiation à Guet-Apens, Viva el Junta !
- ◆ **JD +5 "Spécial Warhammer"** : L'écran du MJ, des fiches de références, la magie en questions, les carrières et les personnages pour Warhammer, Les Années Folles et l'argent, les armées révolutionnaires pour Les Aigles, les marines secondaires (4ème partie) pour Amirauté, tout sur la D.G.S.E. pour JB 007, de nouveaux sorts pour Premières Légendes Celtiques.
- ◆ **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 (variante futuriste), 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 Âge crédible.
- ◆ **Supplément 1 "Spécial Star Wars"** : Mission Apocalypse (grand scénario SW), Les origines de la saga de La Guerre des Étoiles, le crime dans SW, La Tornade (scénario Warhammer), Les Serviteurs de l'Enfer (mini campagne AdC), 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, Les Aigles et Guet-Apens avec des figurines.
- ◆ **Supplément 2 "Spécial Warhammer JdRF"** : A la poursuite du Slann (grand scénario Warhammer), Des objets magiques pour WH, les malédictions dans WH, les Arabes et WH, Les diamants sont éternels II (mini campagne JB 007), La tête et les jambes (aventure Torg), les intrigues secondaires dans Torg, Le génie de la Bastille (scénario AdC Années Folles), 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 (grand scénario AdC), la Guyane des années 20, de nouveaux ouvrages du Mythe, Jouer à L'AdC en tournoi (mini scénario + conseils), Planètes interdites (deux mondes pour SW), Quête stellaire (mini campagne SW), les ennemis jurés dans Warhammer, Baptême du feu (scénario JB 007), la République romaine (Res Publica Romana et l'histoire), Bienvenue au Royaume des Ombres (l'univers de Shadowrun + mini scénario d'initiation), conseils d'approche pour découvrir les wargames.
- ◆ **Supplément 4 "Spécial Shadowrun"** : Échec à la tour (grand scénario d'initiation pour Shadowrun), Devenir Shadowrunner, Le Cyborg et le Punk Troll (deux archétypes pour SR), Le temps des géants de métal (l'univers de Battletech), Gagner à Civilisation, Le vaisseau fantôme (scénario SW), Un déplacement périlleux (scénario Torg), L'esprit-serpent (mini campagne pour WH), L'Art de la guerre sous le Premier Empire.
- ◆ **Supplément 5 "Spécial Warhammer"** : Un travail de fourmi (grand scénario Warhammer), Le dressage (aide de jeu WH), Canine ! (grand scénario SR), Le maître des ombres (interview de Tom Dowd), Un jeu magique (analyse d'Ars Magica), Le secret de Montségur (scénario d'introduction Ars Magica), A la conquête de la planète des sables (conseils pour Dune), Comment concevoir un scénario original (Battletech), Pour quelques gouttes d'eau de plus (scénario Battletech), 1805... la suite (deux scénarios Grands Stratèges).
- ◆ **Supplément 6 "Spécial Ars Magica"** : Le trésor des Maures (grand scénario Ars Magica), L'Alliance, cœur de la Saga (aide de jeu Ars Magica), L'or, la myrrhe et l'encens (scénario AdC), La Noble Expérience (aide de jeu AdC), Ra'ban d'Ig, la nation du soleil (scénario de la Coupe de France de Warhammer), Le nouveau visage de la galaxie (conseils Star Wars), Les chiens de garde corporatistes (aide de jeu Shadowrun), Jouer la vraie vie des pirates (étude Barbe Noire).

Dans le prochain numéro

UN SCÉNARIO GÉANT POUR AMBRE !

Directeur de la rédaction : Jean Balczesak ◆ Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de P. Rat, P. Morineau, F. Nedelec, P. Mermoud, O. Piéchaczyk,
L. Vespérini, G. Fournier, A. Deho-Neves, M. Deladerrière, M. Saliceto

Relecture, correction : D. Balczesak

Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit
Illustrations intérieures : Gilles Lautussier, Benoit Prévot, Florence Magnin pour le Tarot d'Ambre

Édité par Jeux Descartes : 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

Imprimé en France

Édition et dépôt légal juillet 1994 ◆ ISBN : 2-7408-0086-X

BLOOD BERETS™

ACTIONS DE COMMANDO
DANS L'UNIVERS DES CHRONIQUES DU CHAOS

**MUTANT
CHRONICLES™**



JE SOUHAITE RECEVOIR LE JEU DE PLATEAU BLOOD BERETS. CI-JOINT
MON RÈGLEMENT DE 250 F FRAIS DE PORT COMPRIS À L'ORDRE DE
JEUX DESCARTES, 1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA - 75503 PARIS
CEDEX 15 (OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT)

NOM.....PRÉNOM

ADRESSE

VILLE.....CODE POSTAL.....



