

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

SPECIAL STAR WARS

VOLUME 1

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

40 F

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080031-2

STAR WARS®, TM et © 1992 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

MIRACLES DE L'EMPIRE DU NIL

Nom	NP	Influence	NC	Diff.	Portée	Durée	LR
Abondance	2	Râ, Isis, Nout, Nephthys, Ptah	12	15	foi, max 21	1 saison	1sm
Bénédictio d'une bataille	2	Osiris, Horus, Nout, Set	8	38	voix	* 2h	
Bénédictio d'une pyramide	2	Râ, Osiris, Horus, Ptah , Nout, Anubis	11	12	voix	permanent	2h
Communication avec un esprit animal	na	na	12	12	voix	performance	na
Conjuration d'un orage	2	Osiris, Horus, Nout, Nephthys	13	10	100 km	n/a	8h
Couronnement d'un Pharaon	2	Isis, Osiris, Horus, Anubis, Set	10	25	voix	vie	1 jr
Grande guérison	2	Isis, Horus, Nephthys, Ptah, Anubis	11	18	toucher	n/a	2 jr
Grande malédiction	2	Isis, Osiris, Horus, Ptah, Set	12	**	n/a	1 sm (ou +)	1 jr
Guérison	na	na	11	15	toucher	n/a	na
Malédiction	1	Isis, Horus, Nout, Set	12	***	toucher	24 h	4 rd
Momification	2	Isis, Osiris, Horus, Anubis	8	12	toucher	n/a	8 h
Peste	2	Osiris, Horus, Nout, Nephthys, Anubis	10	18	n/a	9 sm	3 jr
Présage	1	Râ, Isis, Horus, Ptah		18	n/a	n/a	1 h
Proclamation du Destin	3	Isis, Osiris, Horus, Ptah, Anubis, Set	13	****	n/a	1 an 1 jr	1 sm
Protection contre un ennemi	na	na	6	0	voix	performance	na
Prouesse	2	Osiris, Horus, Ptah, Anubis	12	15	toucher	1 jr	2 h
Résurrection	4	toutes, Anubis obligatoire	15	10	toucher	n/a	1 sm
Rituel d'espérance	na	na	5	12	voix	n/a	na
Rituel de purification	na	na	15	15	voix	n/a	na
Sécheresse	2	Isis, Osiris, Horus, Ptah, Set	12	15	foi, max 21	1 sm (ou +)	2 jr
Serpent	1	Isis, Horus, Ptah, Set	n/a	10	toucher	1 h	2 rd
Terrain d'entente	na	na	12	12	total de foi	performance	na

Axiome magique : 12 - Axiome spirituel : 15

* jusqu'à ce que Set soit aligné
 ** foi +5 de la cible ou 14
 *** foi de la cible ou 9
 **** foi +10 de la cible ou 19

NP = Nombre de planètes
 NC = Niveau de communauté
 LR = Longueur du rituel
 Planète en gras = Obligatoire pour le miracle



SORTILEGES DE LA TERRE PURE

Nom	Ax.	Mag.	Conn.	Tot.	Choc	Diff.	MR	Bonnu	Portée	Durée	Lanc.
Accélération	9	Alt	Peuples	14	16	11	15	MR	toucher	1 mn	6 s
Acquisition d'une langue	7	Div	Peuples	14	15	14	13	MR	soi	2,5 mn	15 s
Altération d'une boule de feu	10	Alt	Feu	18	21	10	14	MR	40 m	10 s	10 s
Augmentation du Charisme	9	Alt	Peuples	14	19	14	14	MR	soi	10 mn	15 s
Bouclier de terre	8	Dép	Terre	12	12	7	0	durée	toucher	(7)	10 s
Boussole	7	Div	Terre	14	15	9	0	portée	(13)	1 h	1 h
Brouillard	7	Alt	Eau	12	15	8	0	durée	toucher	(11)	10 s
Charme d'une personne	11	Con	For. vivantes	16	18	13	14	MR	2,5 m	1 mn	10 s
Conjuration d'une boule de feu	13*	Con	Feu	20	19	6	18	MR	10 m	10 s	1 h
Contrôle de la météorologie	13	Alt	Air	33	25	12	0	durée	toucher	(25)	1 mois
Déguisement personnel	7	Con	Peuples	13	14	9	0	durée	soi	(9)	10 s
Détection de la magie	5	Div	Magie	11	14	10	0	durée	25 m	(8)	25 s
Eau douce	8	Alt	Eau	14	17	11	0	durée	toucher	(6)	1 h
Faiblesse	9	Alt	Peuples	16	19	13	8	MR	10 m	1 mn	4 s
Flotteurs	5	Dép	Air	17	15	12	3	MR	25 m	10 mn	4 s
Force	9	Alt	Peuples	15	15	12	10	MR	toucher	1 mn	10 s
Foudre	10	Alt	F. inanimées	19	19	11	20	MR	40 m	40 s	10 s
Jet d'eau	8	Alt	Eau	12	16	10	10	MR	15 m	15 s	10 s
Lumière essentielle	17	Con	Conn. vraie	28	16	10	5	durée	10 m	(15)	10 s
Lumière magique	12	Alt	Lumière	15	16	11	0	durée	toucher	(18)	15 s
Lumière solaire	10	Alt	Lumière	20	15	10	0	durée	40 m	(9)	4 s
Marche discrète	9	Alt	Peuples	17	16	14	14	MR	toucher	25 mn	10 s
Missile	7	Dép	Métal	13	16	10	15	MR	10 m	10 s	4 s
Obscurité magique	12	Con	Obscurité	15	18	12	0	durée	40 m	(9)	10 s
Ombres des Possibilités	7	Div	Peuples	16	22	7	19	MR	toucher	1 mn	1 mn
Ouverture de serrures	6	Dép	Métal	14	16	11	13	MR	toucher	10 s	15 s
Pisteur	7	Div	Terre	14	18	10	0	portée	(13)	2,5 h	1 h
Porte extra-dimensionnelle	15	Con	Conn. vraie	22	20	14	8	MR	toucher	1 h	10 h
Purification	10*	Alt	Eau	19	19	7	0	durée	toucher	(26)	1 sm
Ralentissement	9	Alt	Peuples	19	18	14	14	MR	25 m	2,5 mn	4 s
Rituel de perception	9	Alt	Peuples	15	17	10	15	MR	soi	1 h	1 h
Rituel de Raison	9	Alt	Peuples	15	17	10	15	MR	soi	1 h	1 h
Saut	6	Dép	Peuples	14	15	9	6	MR	4 m	10 s	10 s
Tunnel de pierre	8	Dép	Terre	12	16	9	0	MR	toucher	4 mn	1 mn
Vision lointaine	7	Div	Lumière	15	19	11	0	portée	(13)	6 mn	15 mn
Vol	8	Dép	C. aériennes	18	19	12	8	MR	toucher	1 h	10 s

* (17)

Alt : Magie d'altération
 Con : Magie de conjuration
 Dép : Magie de déplacement
 Div : Magie de divination

Choc en retour : choc - TA = dom. d'étourdissement, si TA < Raison, utiliser Raison si grimoire.

KO = perte de la connaissance pour 24 h ou Restauration.
 Bls grave = perte de la magie et de la connaissance, Bls légère permanente pour 24 h ou Restauration.

VOLUME 1 SPECIAL STAR WARS®

2 Star Wars :

Mission Apocalypse (Jean Balczesak)

15 Star Wars :

Quand je dis Jedi, je dis Jedi... (J.M. Toussaint)

18 Star Wars :

Le crime dans Star Wars (P. Zaplotny)

22 Warhammer :

La Tornade (J. Delaite)

26 L'appel de Cthulhu

Les serviteurs de l'Enfer (B. Billion, R. Daruge)

31 L'appel de Cthulhu

Cthulhu vous en dit plus (Le Courier)

32 L'appel de Cthulhu

"L'ambiance dans L'Appel de Cthulhu" (S. Mercal)

34 L'appel de Cthulhu

"La Cartomancie" (B. Billion)

36 Torg

La création de personnages originaux (A. Vétillard)

38 James Bond 007

A l'est du nouveau !... (G.E. Ranne)

42 Illuminati

J'ai illuminé la Post Office (S. Jackson)

44 Blood Bowl

Règles Optionnelles (G.E. Ranne)

46 Les Aigles - Guet Apens

Les Aigles et Guet Apens avec des figurines (P. Allard)

Plus qu'un changement de formule, c'est un véritable changement d'esprit que nous vous proposons aujourd'hui avec *Le Supplément*. Volume après volume, vous avez toujours été plus nombreux à vous intéresser à JD+. Pourtant, une demande revenait régulièrement dans vos lettres : "Pourquoi n'y a-t-il jamais de scénarios ?". Eh bien voilà qui est fait ! A côté des habituelles aides de jeux et variantes, *Le Supplément de Descartes* vous offrira désormais un éventail de scénarios variés, en essayant toujours de se

démarrer de la presse spécialisée. Synopses de campagnes pour maîtres expérimentés, maxi aventures détaillées, modules d'initiation simples... nous mettrons tout en œuvre pour satisfaire TOUS les joueurs descartophiles.

Cette nouvelle formule est toutefois une expérience dont le succès dépend entièrement de vous. Soyez indulgent avec ce premier numéro, forcément imparfait, mais n'hésitez pas pour autant à nous faire part de vos critiques et de vos conseils. Nous avons à cœur de nous améliorer constamment et

nous tiendrons compte de toutes vos suggestions. L'équipe du *Supplément* est formée de joueurs, comme vous. Ni devins, ni prophètes, nous voulons partager notre passion avec vous. Cela, nous ne pourrions le faire que si vous nous en donnez les moyens en participant activement à cette nouvelle aventure. Ecrivez nous !

La rédaction

Le Supplément de Descartes

1, rue du colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Complétez votre collection

Variants, aides de jeux, accessoires, fiches et explications, vous trouverez dans JD+ tout ce qu'il faut pour exploiter à 100% les jeux publiés par Descartes Editeur.

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

JD+1 : matériel 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'Appel de Cthulhu ; 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'Appel de Cthulhu ; 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'Appel de Cthulhu ; 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'Appel de Cthulhu ; des signes secrets pour Paranoïa ; les "méchants" dans Maléfices ; une "Fiche d'Aventure" pour Légendes ; trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles ; 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 James Bond 007 ; être ou ne pas être fantastique dans Maléfices ; comment développer les Investigateurs de L'Appel de Cthulhu ; la foi et La Table Ronde ; les marines secondaires (3ème partie) pour 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 James Bond 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 (une variante futuriste pour l'AdC), des règles avancées pour Illuminati (avec plateau de jeu), des précisions et de nouvelles règles de combat pour Warhammer, la chasse au trésor dans Maléfices, comment jouer dans un Moyen Age crédible avec Légendes de la Table Ronde.

Direction de la rédaction : Jean Balczesak • Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque • Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : J.M. Toussaint, P. Zaplotny, J. Delaite, B. Billion, R. Daruge, S. Mercal, A. Vétillard, G.E. Ranne, S. Jackson, P. Allard • Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit • Illustrations : Bernard Alunni • Edité par Jeux Descartes : 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15 • Imprimé en France • Edition et dépôt légal février 1992 • ISBN : 2-7408-0031-2

Mission : Apocalypse

un scénario pour Star Wars

PAR JEAN BALCZESAK

Cette aventure est prévue pour deux à six joueurs expérimentés... et intelligents. Elle est en effet particulièrement dangereuse et doit être jouée en finesse par des Rebelles ayant l'habitude des missions désespérées. Quand ce scénario commence, les PJ sont en train d'effectuer une patrouille dans le petit système de Khoraz où a été implanté un avant-poste de l'Alliance. S'ils ne possèdent pas de vaisseau personnel, considérez que l'Alliance leur a confié un transport léger corellien.

STAR WARS ©, TM et © 1992 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

— Vous parlez d'une guerre ! Nous passons nos journées à patrouiller dans un système désertique. Comme si notre base avait quoi que ce soit à craindre.

— Ne t'énerve pas, tu n'y changeras rien. Il faut bien que quelqu'un se charge de ce genre de travail.

— D'accord. Mais pourquoi est-ce toujours à nous que l'on confie les missions tordues et les corvées ?

— Le Commandement Suprême n'a peut-être pas encore réalisé que nous étions des héros ?

— Oh, toi...

— Arrêtez un peu ! Il y a quelque chose qui cloche. Les senseurs signalent une turbulence dans l'hyperespace à faible distance. Coordonnées zéro cinq point vingt-deux, azimut trente-six. Bon sang ! Qu'est-ce que c'est que ça !...

Premier épisode : Surgi du néant

L'apparition

Voici déjà deux jours que les PJ sillonnent le système Khoraz. La vie à bord de leur vaisseau est particulièrement ennuyeuse. Tout est normal dans les parages et il est difficile d'imaginer que l'Empire puisse avoir l'idée de visiter un système composé, en tout et pour tout, d'une petite étoile pâle, d'une géante gazeuse* et de deux planètes dépourvues de la moindre richesse minière.

* Corps céleste composé en majeure partie de gaz divers (hydrogène, hélium). Ex : Jupiter.

Soudain, alors que la patrouille commence à ressembler de plus en plus à une corvée, les senseurs de bord signalent une perturbation dans la trame de l'hyperespace à proximité du vaisseau des Rebelles. Lisez à haute voix :

Une sorte d'astéroïde surgit brusquement du néant et passe à toute allure devant votre vaisseau. Mais... attendez... ce n'est pas un astéroïde ! Vos senseurs sont formels : il s'agit d'un vaisseau spatial qui dérive en tourbillonnant, manifestement incapable de ralentir après son retour dans l'espace normal.

Alors même que vous faites cette constatation, votre communicateur de bord commence à diffuser une stridulation aiguë que vous reconnaissez instantanément. Un appel de détresse émis sur une fréquence de l'Alliance...

Les règlements sont formels : toute personne qui entend un appel de détresse est tenue de porter secours au vaisseau qui l'émet. Les Rebelles vont donc devoir se lancer à la poursuite du mystérieux vaisseau.

Alors qu'il frôle Khoraz II, la géante gazeuse, le mystérieux vaisseau est "happé" par son attraction et commence à tourner en orbite basse autour de cet énorme corps céleste. Un jet *moyennement difficile* en Astrogation peut alors permettre aux PJ de savoir que son orbite, vaguement elliptique, n'est pas stable. En fait, d'ici une trentaine de minutes, le vaisseau devrait plonger dans l'atmosphère tourmentée de la géante gazeuse.

Les Rebelles disposent par conséquent de trente minutes pour porter secours à l'appareil en détresse. Pour commencer, ils doivent rejoindre ce dernier (jet *facile* en Pilotage de Vaisseau) et adopter une trajectoire parallèle à la sienne (jet *difficile* en Pilotage de Vaisseau) afin de pouvoir dépêcher un groupe de

secours à son bord. Chaque jet de dés (réussi ou non) équivaut à 5 minutes de manoeuvres et de pilotage.

Conseil pour le MJ : Veillez à bien décompter le temps et à rappeler périodiquement à vos joueurs qu'ils doivent faire vite. Ne les laissez pas trop réfléchir, les circonstances exigent une action rapide.

Une fois qu'ils sont à la hauteur du vaisseau mystérieux, les Rebelles peuvent noter plusieurs choses :

a) Il s'agit d'une navette impériale de classe *Lambda*. (Vous trouverez un plan détaillé de ce type d'engin dans l'aventure "Les récupérateurs".)

b) Son flanc tribord est complètement noir, comme si la navette avait été exposée à une chaleur prodigieuse.

c) Sa coque est lacérée en plusieurs endroits et un de ses ailerons stabilisateurs a été arraché.

d) Il n'y a aucune lumière visible dans le poste de pilotage.

e) Il émane une forte radioactivité de la navette.

Le sauvetage

Une fois que leur vaisseau a adopté une course parallèle à celle de la navette en se plaçant à une trentaine de mètres de celle-ci, les Rebelles doivent ensuite traverser l'espace et s'introduire à l'intérieur. Les scaphandres spatiaux dont ils disposent sont équipés de petits propulseurs directionnels dont l'utilisation n'est pas des plus évidentes. Il faut réussir trois jets moyens en Natation pour atteindre le sas de la navette. Quand des PJ sortent de leur appareil, lisez à haute voix :

Le temps vous est compté. La navette commence déjà à frôler les hautes couches de l'atmosphère de Khoraz II et il ne fait aucun doute que dans quelques dizaines de minutes elle ira se perdre dans les nuées glauques et tourmentées que vous voyez en contrebas. Quand elle sera entrée dans ce maelström gazeux agité de convulsions infernales, vous ne pourrez plus rien faire et votre propre vaisseau devra alors repartir au plus vite... s'il le peut encore.

Pour entrer dans la navette, il faut réussir à débloquent la porte du sas. Un jet moyen en Mécanique ou en Technique permet d'actionner le système d'ouverture manuel de cette porte.

L'intérieur de la navette est plongé dans une obscurité quasi totale, ponctuée çà et là par les lumières clignotantes de divers voyants d'alerte qui parviennent encore à percer d'épaisses volutes de fumée grise. Seul le

poste de pilotage est éclairé par la lumière verdâtre de Khoraz II qui est diffusée par une grande baie en transparent. Quand les PJ entrent, utilisez les éléments ci-dessous pour leur décrire ce qu'ils découvrent :

- Au moment du retour dans l'espace normal, le générateur de bord paraît avoir cessé de fonctionner. La navette est désormais privée d'énergie et ses appareils à gravité artificielle ne fonctionnent plus.

- Cinq cadavres en combinaisons spatiales flottent dans les diverses sections de la navette. Il est impossible de déterminer exactement la cause de leur décès, mais certains présentent des traces de brûlures sur le visage.

- Il règne une radioactivité extrêmement élevée dans toute la navette. Les scaphandres spatiaux protégeront temporairement les PJ, mais il vaudrait mieux

qu'ils ne restent pas trop longtemps exposés à ce rayonnement mortel.

- Il y a un survivant. L'homme sanglé dans le siège du pilote, bien qu'inconscient, respire encore...

Le rescapé

Dès que le survivant est découvert, signalez aux Rebelles qui sont restés à bord de leur vaisseau que la navette commence à infléchir sa course et d'ici quelques minutes elle va plonger dans l'atmosphère de Khoraz II.

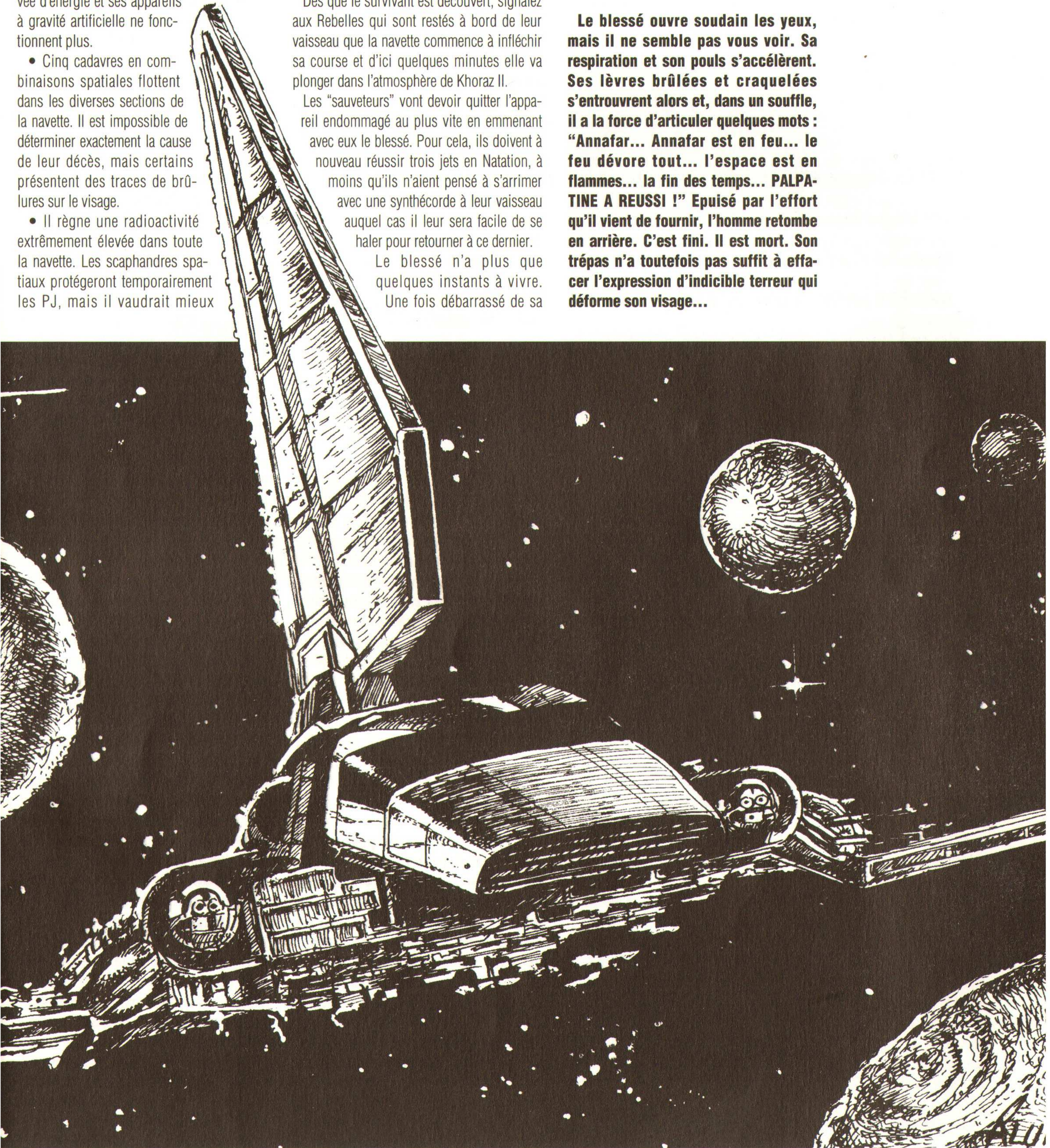
Les "sauveteurs" vont devoir quitter l'appareil endommagé au plus vite en emmenant avec eux le blessé. Pour cela, ils doivent à nouveau réussir trois jets en Natation, à moins qu'ils n'aient pensé à s'arrimer avec une synthécorde à leur vaisseau auquel cas il leur sera facile de se haler pour retourner à ce dernier.

Le blessé n'a plus que quelques instants à vivre.

Une fois débarrassé de sa

combinaison, il est facile de constater que cet homme au visage brûlé a encaissé une formidable dose de radiations. Il serait possible de le sauver si les PJ disposaient d'un équipement médical adéquat, mais ce n'est malheureusement pas le cas. Avant de succomber, il va reprendre brièvement conscience. Lisez :

Le blessé ouvre soudain les yeux, mais il ne semble pas vous voir. Sa respiration et son pouls s'accélèrent. Ses lèvres brûlées et craquelées s'entrouvrent alors et, dans un souffle, il a la force d'articuler quelques mots : "Annafar... Annafar est en feu... le feu dévore tout... l'espace est en flammes... la fin des temps... PALPATINE A REUSSI !" Epuisé par l'effort qu'il vient de fournir, l'homme retombe en arrière. C'est fini. Il est mort. Son trépas n'a toutefois pas suffi à effacer l'expression d'indicible terreur qui déforme son visage...



Trillian, monde de jungle

Trillian est une planète de taille moyenne, très humide et couverte presque dans son intégralité d'une épaisse jungle. Comme elle tourne autour de son étoile (Stravor) selon une orbite absolument circulaire et stable, elle n'est pas soumise au cycle habituel des saisons que l'on trouve sur la plupart des autres mondes. Pendant toute l'année (qui dure 275 jours standards), il règne à sa surface une température comprise entre 28° C et 45° C. Vu le fort taux d'humidité de son atmosphère (70%), il est très rare que le ciel se découvre. En fait, le climat sur Trillian n'est qu'une longue suite d'averses torrentielles et de brumes épaisses entrecoupées de brèves éclaircies.

Ce monde présente une flore d'une infinie variété et sa faune est composée essentiellement de reptiles de toutes tailles qui ne sont pas sans rappeler les dinosauriens de notre Terre.

Le sol de Trillian est très riche en cuivre, un métal qui joue un rôle important dans le développement de la végétation locale. Les colons humains qui se sont installés sur cette planète voici quelques siècles se sont progressivement adaptés à cette particularité, au point que leurs descendants présentent aujourd'hui une peau d'une jolie couleur verdâtre.

La société trillienne ressemble beaucoup à l'Inde du début du XXème siècle, avec ses castes innombrables et ses rajahs richissimes, que l'on appelle ici des "Sheillans". L'Empire n'a eu aucune difficulté à placer cette planète pacifique sous sa coupe.

Il n'y a pas à proprement parler de grandes "villes" sur Trillian, seulement des villages de mineurs crasseux et quelques palais somptueux disséminés dans une jungle particulièrement dense. Quelques routes bitumées serpentent dans cette forêt marécageuse. Bref, ce n'est pas vraiment ce qu'on peut appeler une "planète de villégiature".

Si les PJ se retrouvent seuls à un moment ou à un autre dans la jungle de Trillian, voici quelques éléments que vous devez prendre en compte.

Fatigue : marcher dans une forêt étouffante et marécageuse n'est pas de tout repos. Toutes les heures, demandez aux PJ d'effectuer un jet *facile* en Résistance. S'ils ratent ce jet, ils cèdent à l'épuisement et au découragement, réduisez de 1D tous leurs attributs et compétences (une période de repos dans un lieu "sain" leur permettra de récupérer).

Maladie : les innombrables insectes visqueux de Trillian colportent toutes sortes de maladies exotiques aux effets amusants (éruptions cutanées, crises de folie passagères, coliques). Toutes les deux heures passées dans la jungle, demandez aux joueurs de faire un jet *moyen* en Vigueur. En cas d'échec, le personnage concerné tombera malade et se verra appliquer un malus de -1D à tous ses jets de dés. Il faudra utiliser un medpac pour le guérir.

Rencontres : la jungle trillienne grouille d'animaux en tous genres. Certains sont très dangereux. Toutes les heures, vous devrez donc lancer un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, il se produira une rencontre. Lancez alors 2D6 sur la table ci-dessous pour déterminer sa nature.

2-4 Une nuée de grosses chauve-souris/vampires aux ailes écailleuses. A chaque round de combat, tous les personnages sont attaqués par 1D3 de ces horreurs (Attaque par morsure 3D, dommages par morsure 2D+1). Il faut en tuer au moins quatre (VIG 2D) pour que les autres s'en aillent.

5-8 Un énorme serpent (4D6 mètres de long !). Choisissez un type d'attaque : morsure (1 fois par round ; attaque/DEX 3D+1, dommages 4D), coups de queue (2 fois par round ; attaque/DEX 2D+2, dommages 2D), jets de salive corrosive (1 fois par round, même portée qu'un pistolet-blasteur ; attaque/DEX 3D, dommages 4D). Tous les serpents ont une VIG de 5D.

9-11 Un gros prédateur. Lancez 1D6 pour connaître son apparence : 1-2 une sorte de gros lion à écailles (VIG 5D ; deux attaques par round ; DEX 3D+2, dommages 3D), 3-4 une ignoble araignée géante (VIG 4D+2 ; une attaque par round ; DEX 4D, dommages 5D + Maladie), 5-6 un immense lézard (VIG 6D ; une attaque par round ; DEX 3D, dommages 8D).

12 Un Croargr. Voir caractéristiques dans le paragraphe "La chasse".

Episode deux : Retour vers l'enfer

Questions et réponses

Si les PJ consultent leur ordinateur de bord afin de savoir à quoi correspond le nom "Annafar", un jet *moyen* en Prog.-Rep. d'Ordinateur leur apprend alors qu'il s'agit d'une planète du système Malastro connue pour abriter une station de recherche impériale.

S'ils font ensuite un rapport à leur base, un certain Derek, colonel des Services Secrets de l'Alliance, demandera à leur parler. Manifestement très excité, il refusera de répondre aux questions des PJ et leur ordonnera de se rendre au plus vite dans le système Malastro afin de voir ce qui s'y passe. "Surtout, soyez discrets !" conclura-t-il avant de couper la transmission.

Les Rebelles n'ont pas le choix, ils doivent partir sur le champ.

Comme un éléphant dans un jeu de quilles

Malastro ne se trouve qu'à une journée standard de voyage du système Khoraz. Programmer le navordinateur pour ce voyage ne devrait poser aucune difficulté aux Rebelles. Pourtant, même s'ils réussissent leur jet d'Astrogation, ils vont avoir une mauvaise surprise au moment de leur arrivée...

Alors que les PJ ne sont plus qu'à quelques secondes de l'instant prévu pour leur retour dans l'espace normal, leur vaisseau est soudain soumis à de violentes secousses (les joueurs doivent tous réussir un jet *moyen* en DEX pour ne pas prendre 2D de dommages) et tous les voyants d'alerte se déclenchent en même temps. L'hyperpropulseur semble s'être coupé inopinément pour une raison inconnue. Au moment où ils sortent de l'hyperespace, ils vont être confrontés à un spectacle effrayant :

Un court instant, vous pensez être arrivés en plein milieu d'un champ d'astéroïdes. En effet, où que vous regardiez, vous voyez des rochers de toutes tailles qui filent dans toutes les directions. En observant attentivement les configurations sidérales, vous pouvez constater que vous vous trouvez bien dans le système Malastro, même si vous ne voyez aucune planète aux alentours. Une grosse boule de feu pâle que vous apercevez à quelque distance devant vous est la seule chose qui ressemble un tant soit peu à une étoile. Horreur ! Un énorme bloc de roche se dirige droit vers vous !

Il est trop tard pour éviter une collision. Le vaisseau rebelle est secoué de part en part (jet de DEX pour éviter 2D de dommages) dans un vacarme assourdissant. Le choc va gravement endommager l'appareil qui ne pourra repasser en vitesse lumière qu'après avoir été réparé.

Conseil pour le MJ : décrivez en détail la collision telle que la vivent les PJ (objets projetés en tous sens, coupure de l'éclairage, énormes étincelles, fumée suffocante, etc.). N'oubliez pas que vos joueurs "souhaitent" vivre des situations paroxystiques.

A ce stade de l'aventure, ils devraient commencer à comprendre que le système Malastro a été détruit par une cause inconnue.

Ne leur donnez aucun renseignement susceptible de les éclairer sur ce point et contentez-vous — s'ils vous le demandent — de signaler que les blocs rocheux qui virevoltent dans l'espace sont tous extrêmement radioactifs.

L'ennemi

Tandis que les Rebelles sont occupés à réparer leur vaisseau, le communicateur de bord va intercepter des transmissions étranges à peine perceptibles à travers d'un brouillard de parasites : "...Alpha... grsssh... il ne reste ri... washrrr... tout a été détruit... jorfhsh... ma au rapport. Aucun survivant. Fortes tr... shtrafff... de radioactivité." Soudain une voix plus grave va se détacher : "Beau travail... pffrr... Siegurd n'a plus qu'à régler les derniers détails sin... schrank... Empereur s'occupera de lui. Par l'être sup... creark... qu'est-ce que c'est que ce vaisseau ? Groupes... ffrakk... et Oméga à l'attaque !"

Préoccupés par leurs réparations, les Rebelles ne se sont sans doute pas encore aperçus que leurs senseurs sont totalement inefficaces du fait des perturbations électromagnétiques dues aux radiations ambiantes. En regardant par la baie vitrée du poste de pilotage, ils vont constater qu'ils ne sont pas seuls : un énorme Destroyer Stellaire est visible à quelque distance sur tribord. C'est seulement à ce moment-là qu'ils peuvent remarquer quatre chasseurs TIE qui foncent dans leur direction...

Quand tout va mal...

Les PJ doivent combattre les quatre chasseurs pendant cinq rounds, le temps pour eux de procéder à quelques réparations d'urgence et de programmer leur navordinateur (jet *difficile* en Astrogation).

En fait, vous devriez faire durer le combat aussi longtemps que possible.

Et si vos joueurs ont la partie trop facile, vous pouvez très bien leur "offrir" quelques TIE de plus.

Chasseurs TIE/rc : Vitesse 5D ; Maniabilité 2D+2 ; Coque 2D. Un Canon laser : Ordinateur de Visée 2D, Dommages 2D+2.

Pilotes impériaux : Pilotage de Vaisseau 3D ; Canons de Vaisseau 3D.

Intermède : Retour à la base de Khoraz

A moins qu'ils ne soient suicidaires ou victimes d'un incident d'astrogation (ce qui peut toujours donner lieu à une mini aventure amusante), les Rebelles devraient logiquement décidé de retourner à leur base pour faire le point.

Lorsqu'ils auront présenté leur rapport, le colonel Derek leur accordera quartiers libres pour la journée en leur demandant de revenir le voir en début de soirée. Au cours de cette seconde entrevue, les PJ vont se voir confier une mission particulièrement dangereuse. Lisez à voix haute :

Le colonel Derek vous accueille avec une mine sombre. Manifestement préoccupé, il vous fait signe de vous asseoir avant de commencer à parler : "Messieurs, avant vous prévenir tout de suite, les nouvelles ne sont pas bonnes. La navette à laquelle vous avez porté secours avait été chargée par mon service de surveiller la station de recherche impériale d'Annafar. D'après nos premières analyses, il semblerait qu'un incident se soit produit au sein de cette station. Un incident qui a eu pour conséquence la destruction de la planète... et du système Malastro tout entier ! Il ne fait pour nous aucun doute que cette destruction est due à l'explosion inopinée d'une bombe nucléaire d'une puissance inconnue à ce jour. Si Palpatine dispose d'une arme aussi dévastatrice, il n'a plus besoin d'une nouvelle Etoile de la Mort pour soumettre la galaxie. Heureusement, il semblerait que pour l'instant les Impériaux ne soient pas encore arrivés à stabiliser tous les composants de cette bombe. Après consultation de nos banques de données, il nous est apparu qu'il n'y a qu'un seul homme dans toute la galaxie possédant les connaissances nécessaires pour résoudre ce problème, un physicien génial du nom de Jona Siegurd. Or il se trouve que cet homme travaille actuellement au sein des laboratoires de Dronak, une planète administrative de l'Empire située à la limite du noyau. Ce genre de monde

est toujours extrêmement bien protégé par le BSI et il est totalement impossible d'y débarquer discrètement. Quoi qu'il soit, il est indispensable que nous empêchions Siegurd de terminer la mise au point de la méga bombe de Palpatine. Vous allez donc vous rendre d'abord sur Trillian, un petit protectorat impérial, où vous rencontrerez le Sheillan Vascor, un notable local qui nous soutient secrètement. Il doit bientôt se rendre sur Dronak et trouvera certainement un moyen de vous emmener avec lui. Une fois là-bas, vous devrez vous débrouiller seuls. Vous avez toute latitude pour emporter tout le matériel dont vous pensez avoir besoin. Assez parlé, le temps presse. Vous devez partir immédiatement."

Conseil pour le MJ : faites plaisir à vos joueurs en leur proposant une visite dans un entrepôt bourré d'armes, de véhicules et de gadgets en tous genres. De toute façon, ils n'auront pas la possibilité d'utiliser le matériel qu'ils emporteront sur Trillian...

Episode trois : Les pièges de Trillian

L'arrivée

Avant d'atterrir sur Trillian, les PJ peuvent apercevoir quelques vaisseaux patrouilleurs impériaux en orbite autour de la planète, mais ceux-ci ne leur poseront aucun problème. En effet, les ennuis ne vont vraiment commencer qu'une fois qu'ils se seront posés...

L'astroport de Trillian est une installation impériale de second ordre aménagée dans une vaste clairière. Il se compose en tout et pour tout d'une piste en terre battue (passablement boueuse) et d'un grand bâtiment en préfabriqué.

Les fonctionnaires impériaux vont commencer par soumettre le vaisseau des Rebelles à une fouille minutieuse (ils ont 3D en Recherche), avant de se montrer extrêmement pointilleux sur les formalités de débarquement (les joueurs ont intérêt à avoir préparé à l'avance une petite histoire expliquant leur venue !). Quelques pots-de-vin pourront éventuellement simplifier les choses. Les Impériaux exigeront néanmoins que les nouveaux venus leur remettent toutes leurs armes. Inutile d'essayer de résister, les 30 soldats chargés de protéger l'astroport ne plaisantent pas.

Note pour le MJ : Les fonctionnaires impériaux constituent une source inépuisable

Le Sheillan Vascor



d'ennuis pour les joueurs... et de plaisir pour le MJ. Interpréter un douanier borné et soupçonneux est un "petit bonheur" dont vous auriez tort de ne pas abuser.

Dans les ennuis jusqu'au cou

Les douaniers impériaux de Trillian ne sont pas aussi idiots qu'ils peuvent le paraître. Quelle que soit la manière dont les Rebelles justifient leur venue, ils refuseront de croire que des personnes "innocentes" puissent avoir envie de visiter un monde aussi dépourvu d'intérêt. En bon fonctionnaires zélés, soucieux d'appliquer les règlements à la lettre, ils vont donc traiter les Rebelles comme des coupables potentiels.

Alors que les formalités touchent à leur fin, un fonctionnaire invite les PJ à se rendre dans la "salle des interrogatoires de vérification"... où il les enferme sans autre forme de procès. (Si vous voulez vraiment être méchant et si vos joueurs sont vraiment expérimentés, considérez que la salle en question est truffée de micros et de caméras dissimulés). Les Impériaux sont prêts à tout pour arracher des aveux à leurs prisonniers. En plus des méthodes habituelles (ex : Droïd interrogateur), ils vont employer des techniques qui ont déjà fait leurs preuves : intimidation, fausses accusations, simulacres d'exécutions, etc.

• **Si les PJ ne font rien qui puisse nuire à leur couverture :** au moment le plus "dramatiquement opportun" (ex : alors qu'une escouade de soldats impériaux s'apprête à les exécuter pour de bon), un groupe d'hommes verdâtres et enturbannés va surgir et les tirer des griffes de leurs tortionnaires en déclarant que les prisonniers sont des amis intimes de Vascor. Ils les conduiront ensuite au Palais de Vascor.

• **Si les PJ avouent, tuent un soldat ou commettent une autre bêtise du**

même ordre : autant dire qu'ils seront bien mal partis ! Ils devront s'évader sans aide extérieur, puis aller se cacher dans la jungle voisine. Il leur faudra ensuite trouver le palais de Vascor par eux-mêmes. N'ayez pas peur d'improviser.

Au palais de Vascor

Les PJ sont accueillis en grande pompe dans une sorte de Taj-Mahal "high tech", entièrement construit en métal cuivré, qui a été édifié sur un petit piton rocheux en pleine jungle. Vascor les reçoit comme s'ils étaient de vieux amis que la vie a trop longtemps séparés.

Conseil pour le MJ : la place manquant ici pour détailler le cérémonial en vigueur à la "cour" de Vascor. Inspirez-vous, une fois de plus, des rajahs de l'ancienne Inde et décrivez un palais d'un luxe inouï (tapisseries en fils d'or, statues de jade, etc.), des courtisans serviles en d'habits somptueux entourés de serviteurs/esclaves à moitié nus des dames de compagnie à la beauté sidérante, etc.

Après un extraordinaire repas comportant plus de 50 plats différents, tous plus écoeurant les uns que les autres (vous vous souvenez du film "Indiana Jones et le Temple Maudit" ?), Vascor va inviter ses hôtes à venir discuter avec lui dans ses appartements privés.

Le Sheillan Vascor est un bel homme d'une cinquantaine d'années portant la barbe (comme la plupart des habitants du palais) vêtu d'un turban et d'une robe/armure en cuivre tissé couverte de pierreries. Alors qu'il s'est jusqu'à présent montré extrêmement prévenant à l'égard des Rebelles, son attitude change dès qu'il se retrouve en privé avec eux. Lisez :

Sitôt la porte refermée, Vascor se retourne vers vous avec une expression d'intense colère sur son visage. "Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? L'Alliance n'a donc aucun sens commun ? L'Empire me soupçonne de sympathies pour la Rébellion. Ma vie est constamment en danger. Et voilà qu'une poignée de jeunes imbéciles débarque sans prévenir et commence par se faire remarquer. Comme si ma situation n'était pas assez précaire ! Je ne sais pas ce qui me retient de vous jeter en pâtures aux Croagr..."

Evidemment, quelques explications s'imposent. Vascor n'est pas stupide, et après avoir bougonné un moment, il finira par se rendre compte que la situation justifiait la venue des PJ. Il demandera ensuite aux Rebelles s'ils ont une idée du moyen par lequel il pourrait les emmener avec lui sur Dronak, la planète administrative impériale. Quelle que soit la réponse des joueurs, Vascor prendra un air soucieux et déclarera qu'il va réfléchir de son côté. Avant de leur donner congé, il les invitera à participer à la grande chasse au Croagr — un terrible prédateur trillien — qui est prévue pour le lendemain.

Si les PJ décident de se promener dans les couloirs interminables du palais, dites-leur qu'ils se sentent épiés en permanence, bien qu'ils ne puissent pas

voir qui les observe. Vous pouvez même organiser un petit "attentat" au cours duquel les Rebelles seront opposés à l'une des créatures du zoo privé de Vascor (choisie dans la table des rencontres de l'encadré "Trillian, monde de jungle"). S'ils ont trop de mal à s'en sortir avec les moyens du bord (ex : pieds de lampe utilisés comme des massues, faites intervenir la garde personnelle du Sheillan au moment le plus critique.

Chasse mortelle

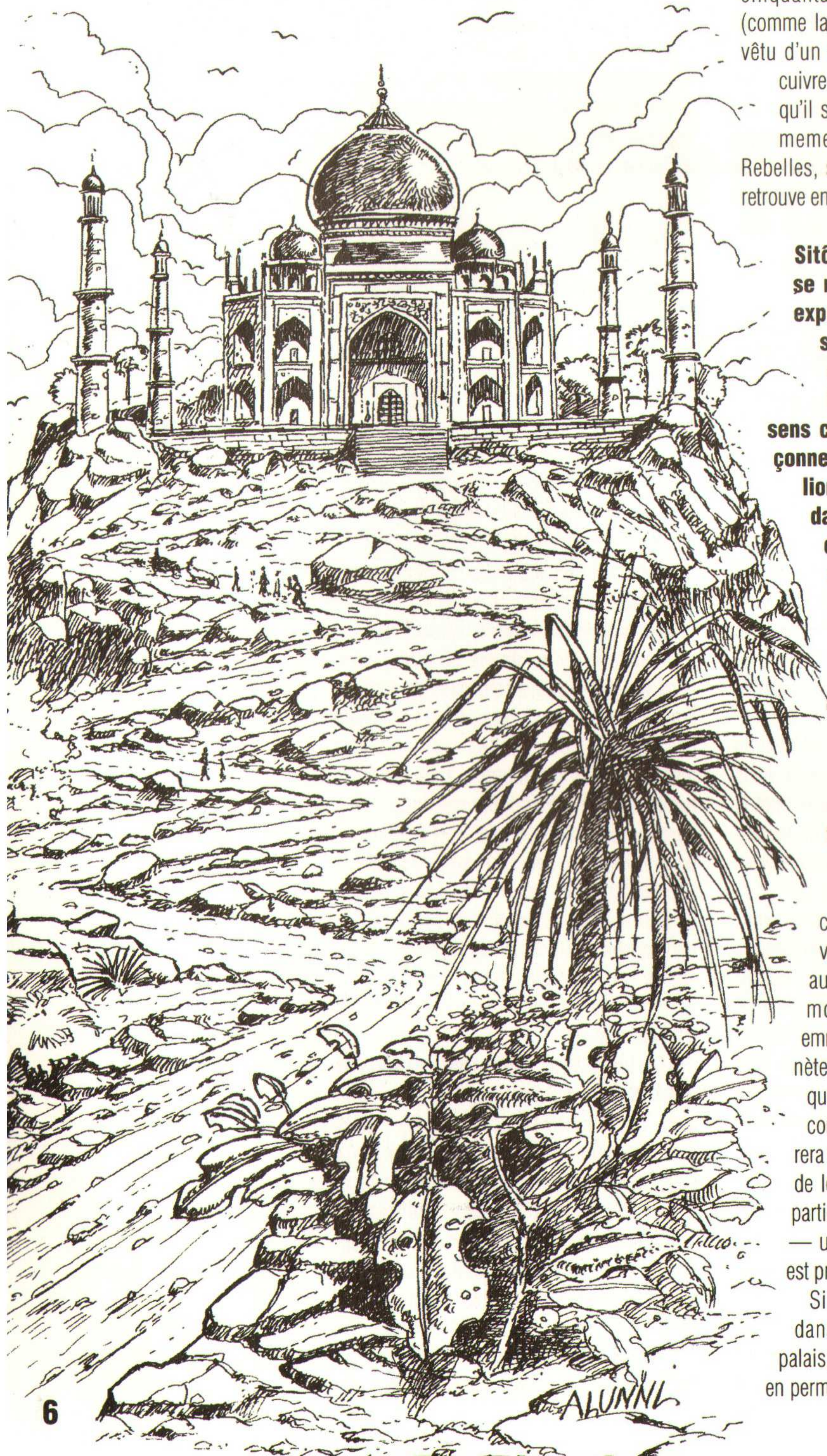
Après une bonne nuit de sommeil passée dans une magnifique chambre du palais, les PJ sont réveillés à l'aube par Vascor accompagnés par plusieurs servantes (accortes, évidemment) au bras chargés d'habits somptueux. Une fois que les servantes se sont retirées, Vascor annonce aux PJ qu'il a peut-être une idée qui résoudra leur problème ; il leur en parlera après la chasse. Avant de repartir, il leur remet toutefois une cassette contenant quatre pistolets-blasters en leur disant : "Vos vies sont en danger ici. Surtout, dissimulez ces instruments sur vous, on utilise pas ce genre d'arme pour la chasse au Croagr !"

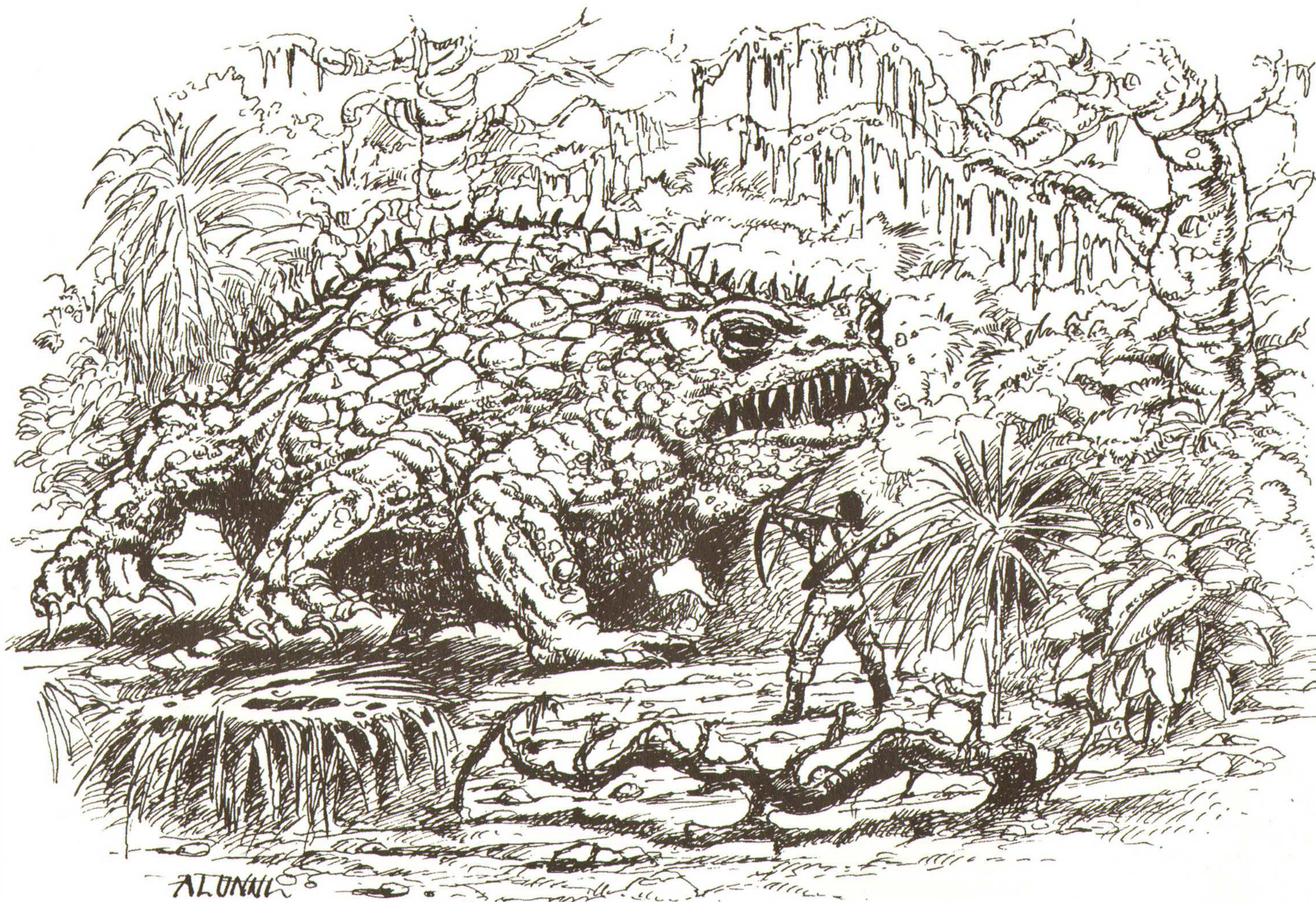
La chasse est un événement majeur pour la cour de Vascor. Quand les PJ sortent du palais, ils vont découvrir une véritable foule : rabatteurs, courtisans avec femmes et enfants, énormes sauriens harnachés comme des montures, gardes en tenues d'apparat et musiciens de fanfare. Tout ce monde rit, crie, piaille et semble particulièrement réjoui. En tant qu'invités d'honneur du Sheillan, les Rebelles doivent prendre place avec Vascor et un "cornac" dans une petite nacelle cuivrée installée sur le dos d'une sorte de gigantesque diplodocus (ou "Bloalb", comme on appelle cet animal ici).

Les seules armes que peuvent voir les PJ aux alentours sont des arcs et des lances ornementales. S'ils s'en étonnent, Vascor leur explique alors que le Croagr est un animal redoutable... mais terriblement douillet. Il suffit de le toucher avec un objet pointu pour qu'il détale. Il suffit ensuite de le poursuivre pendant quelques heures pour qu'il meure d'épuisement. Comme les autres carnivores de la forêt craignent les Bloalbs, il n'est pas nécessaire de s'inquiéter.

Une fois les préparatifs terminés, la troupe (qui compte près de deux cents personnes) va s'ébranler et s'enfoncer dans la forêt dans une vacarme de cris de joie, ponctué par les tambours et les trompettes de la fanfare. La jungle marécageuse de Trillian est cependant très difficile pour les marcheurs et, bientôt, les chasseurs montés sur des Bloalbs vont distancer les autres... qui en profiteront pour pique-niquer.

Après une heure de progression entre des arbres gigantesques dont les cimes se perdent dans la brume, un Croagr va faire son apparition. Lisez :





Vous voyez soudain un monstre hideux tomber des frondaisons d'un arbre. On dirait une espèce d'énorme crapaud obèse de 5 mètres de haut à la carapace écailleuse couverte de pointes barbelées, avec une gueule remplie des crocs acérés et six pattes terminées par de redoutables griffes. Un Croagr ! Les chasseurs poussent alors une immense clameur joyeuse, à laquelle la créature répond par un beuglement terrifiant qui résonne longuement dans le silence relatif de la jungle. Sur ce, elle commence à bondir avec une agilité étonnante dans votre direction.

Les chasseurs vont laisser à Vascor et à ses invités le privilège d'utiliser les premiers leurs arcs (ce sont des arcs longs, voir page 139 des règles) contre le monstre. Dès que le Croagr est touché par une flèche, il tourne aussitôt les talons en poussant des gémissements effrayés au grand bonheur des Trilliens qui se moquent de lui. Mais, au moment où il va s'enfoncer dans un buisson pour échapper aux tirs des chasseurs, il va se produire quelque chose d'inattendu. Lisez :

Le Croagr s'arrête brusquement et semble se raviser. Il se retourne lentement en tremblant. Ses yeux globuleux

sont maintenant injectés de sang. Il écarte alors ses deux paires de pattes postérieures qu'il agite frénétiquement en poussant un hululement de rage plus terrifiant que tout ce que vous avez pu entendre.

Semblant ne plus sentir les flèches qui l'atteignent, il commence à vous charger en poussant des cris haineux qui ne laissent aucun doute sur sa détermination : ce coup-ci, il ne reculera pas !

Les courtisans de Vascor vont essayer de faire un rempart avec leurs montures afin de protéger leur Sheillan. En un clin d'oeil, ils vont être littéralement réduits en charpie par les griffes et les crocs du Croagr. Les PJ disposeront toutefois de 3 rounds pour abattre le monstre avec leurs blasters. S'ils pensent à viser un point faible apparent (ex : les yeux), doublez les dommages de leurs armes.

Le Croagr : VIG 8D ; DEX 4D ; à chaque round cette créature attaque quatre fois avec ses pattes griffues (dommages 6D) et une fois avec ses crocs (dommages 7D).

Une fois que le monstre a été abattu, les PJ peuvent aller examiner sa dépouille

pour essayer de comprendre son comportement anormal. Ils découvriront, dissimulé sous une épaisse couche de boue, un petit boîtier argenté qui semble avoir été greffé dans la nuque du Croagr. En ouvrant ce boîtier (jet *moyen* en Technique), ils peuvent déterminer (jet *difficile* en Médecine) qu'il s'agit d'une sorte de "télécommande" permettant d'exciter les centres nerveux de l'animal afin de développer son agressivité.

De toute évidence, ce qui paraissait n'être qu'un incident de chasse était en fait un attentat dirigé contre Vascor...

L'idée du Sheillan

Vascor doit normalement se rendre sur Dronak pour assister à une "conférence politique" organisée par le BSI à l'intention des dirigeants de sa planète. Il peut parfaitement emmener avec lui des gardes du corps. Pourquoi les PJ ne joueraient-ils pas ce rôle ? Avec des tenues appropriées, un peu de maquillage vert et des fausses barbes, ils passeront facilement pour des Trilliens de bonne souche. Le paquebot que le Sheillan doit prendre pour aller Dronak doit passer dans quelques jours, les Rebelles auront donc le temps de s'habituer à leur déguisement.

Episode quatre : Luxe et danger

L'embarquement

Le jour du départ, les PJ se retrouvent avec Vascor et des dizaines d'autres Sheillans à l'astroport de Trillian. Apparemment, leur déguisement tient la route puisque personne ne leur prête attention (demandez-leur quand même un jet *facile* en Discrétion, on ne ne sait jamais). Les notables de Trillian sont tous accompagnés par quelques fidèles : gardes du corps, secrétaires, épouses. L'ambiance est plutôt électrique, car si certains se réjouissent de faire une croisière à bord d'un paquebot (les épouses notamment), d'autres savent que le BSI de Dronak ne les fait jamais venir pour rien. En écoutant les conversations, les Rebelles peuvent apprendre que lors des précédents voyages plusieurs Sheillans ont été destitués, emprisonnés ou purement et simplement assassinés...

Enfin, une grosse navette se pose au milieu de la piste en terre battue et tous les voyageurs (ils sont une soixantaine) commencent à embarquer. Pendant le court vol jusqu'au *Seigneur de Yelem*, le paquebot, des hommes du BSI vérifient les papiers de tout le monde et confisquent toutes les armes qu'ils voient.

Pendant les manoeuvres d'approche de la navette, les Rebelles peuvent contempler par un hublot le *Seigneur de Yelem* qui brille de tous ses feux sur l'écran noir du vide stellaire.

Une fois que la navette s'est fixée à la coque du paquebot, les Sheillans sont invités à sortir les premiers et à se rendre directement dans leurs "suites". Leurs accompagnateurs, quant à eux, vont être soumis à une fouille approfondie et à un interrogatoire détaillé par des agents du BSI.

Conseil pour le MJ : il serait idiot que les PJ soient démasqués à ce stade, aussi arrangez-vous pour qu'ils passent avec succès l'épreuve de l'interrogatoire. Poussez néanmoins vos joueurs dans leurs derniers retranchements en leur posant des questions du style : "Quel est le nom de votre mère ?", "Dans quelle école avez-vous étudié ?" Heureusement, les interrogateurs du BSI ne savent pas grand chose sur Trillian et n'importe quelle réponse plausible les satisfera...

La vie de château

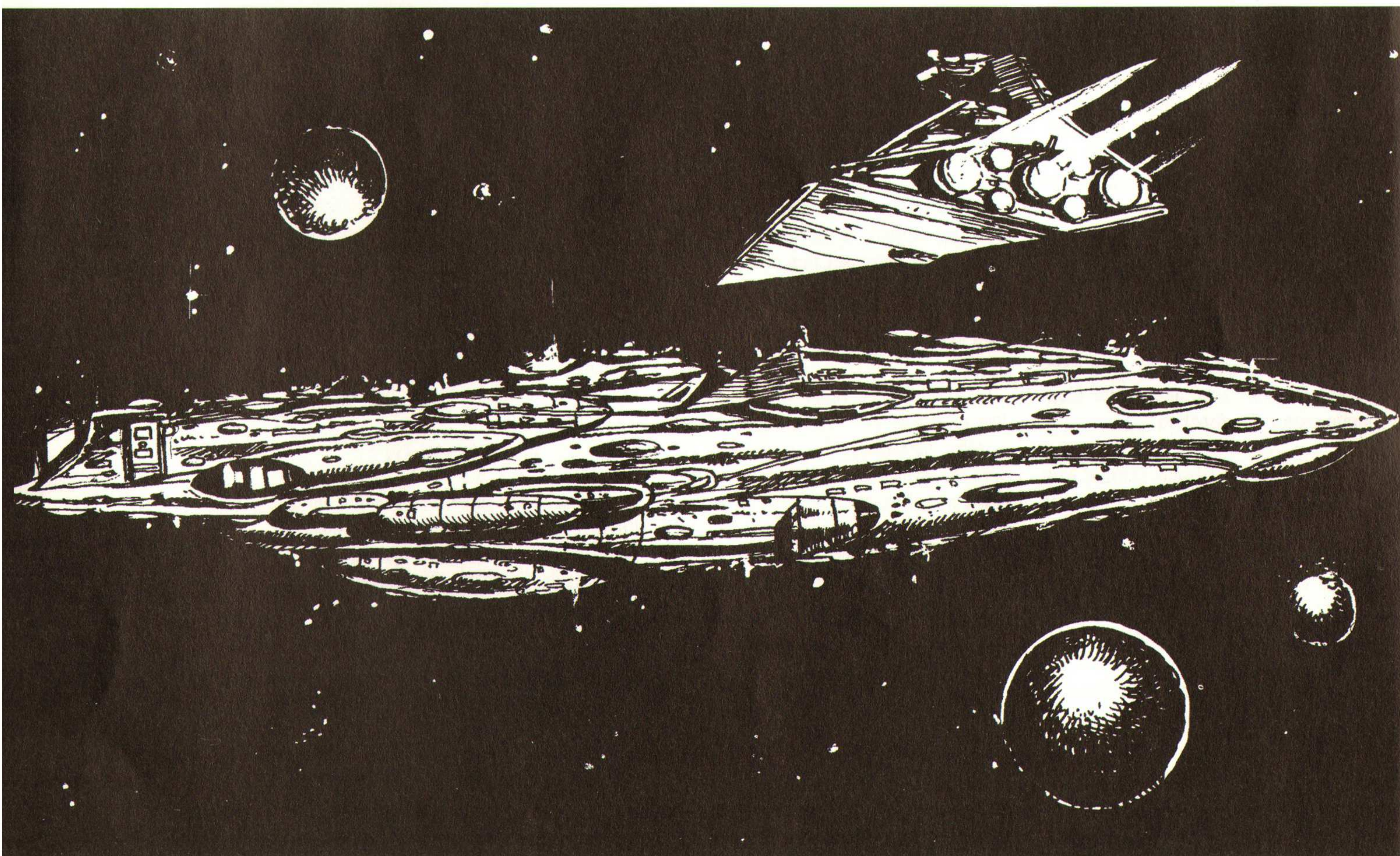
En fait de "suite", la cabine de Vascor est une pièce de cinq mètres sur cinq, fonctionnelle et richement décorée. Entièrement blindée, elle est équipée d'une serrure "biologique" qui a été programmée pour ne s'ouvrir que si Vascor pose sa main contre un panneau située à sa droite.

Les PJ occupent une cabine voisine de celle de Vascor, nettement plus spartiate et équipée de six lits superposés.

Les Rebelles vont découvrir un mode de vie auquel ils ne sont pas habitués. Une armée de stewards se tient en effet à leur disposition et peut satisfaire la plupart de leurs désirs. Les repas (servis dans les salons) sont succulents et les passagères esseulées semblent toutes plus sympathiques les unes que les autres. S'il n'y avait pas des agents du BSI accompagnés de soldats en armure blanche dans tous les coins, les trois jours de voyage jusqu'à Dronak pourraient être une vraie partie de plaisir. Les PJ peuvent faire connaissance de quelques personnalités intéressantes pendant le voyage lorsqu'ils se rendront au cinéma, au club "Palpatine" ou dans d'autres lieux intéressants du paquebot :

- *La comtesse Volinda de Falgavotrott*. Cette brune splendide aux yeux vert clair se prétend héritière d'une des plus grandes fortunes du Noyeau. En fait, il s'agit d'une "demi mondaine" engagée par le BSI pour espionner les passagers du paquebot. On peut tout obtenir d'elle... pourvu qu'on y mette le prix. En privé, elle agira comme si elle détestait l'Ordre Nouveau, mais il ne faudra pas s'y fier car elle s'empressera d'aller répéter les confidences des personnages aux officiers du BSI.

- *Le steward Jordan Gronsky*. Aimable, gentil, serviable, empressé et toujours souriant, Jordan est le steward attitré des PJ. Il



semble posséder toutes les qualités et rien ne saurait le départir de sa bonne humeur. Son vrai nom est Jarkath Trazor, il appartient au département "assassinat" des Renseignements Impériaux. Si les Rebelles le poussent à bout, il essaiera de les abattre au moment où ils s'y attendent le moins.

- **Le négociant Jeroboam Tandell.** Ce gros homme antipathique ne cessera pas de jeter des regards méchants aux PJ et essaiera par tous les moyens de les compromettre en les accusant notamment devant tout le monde d'être des "bandits rebelles". Jeroboam est bien, comme il le prétend, un riche négociant. Il a de gros ennuis avec l'administration fiscale de l'Empire qui l'a convoqué sur Dronak afin qu'il paye ses arriérés d'impôt. Il a emmené avec lui une énorme perle de Dagbar (valeur 100 000 crédits au bas mot). Il ne s'en sépare jamais, mais redoute plus que tout qu'on lui dérobe son trésor. Les PJ lui paraissent suspects...

- **La Sheillanne Yoratha.** Cette belle femme à peau verte a embarqué à Trillian avec son fils de huit ans Gozdar, un gamin cabochard et remuant. Elle paraît très nerveuse. Si les PJ s'enquêtent à son sujet auprès de Vascor, celui-ci leur déclarera qu'elle a eu le tort de critiquer ouvertement le colonialisme impérial il y a de cela quelques mois. Elle a donc de bonnes raisons de s'inquiéter. Yoratha se laissera aborder par les PJ, mais s'empressera toujours de les quitter après quelques minutes de conversation en prétextant qu'elle doit aller s'occuper de son fils.

- **Le capitaine du BSI Bark Wenzell.** Cet homme musculeux au regard fourbe ne manquera pas une occasion de discuter un peu avec les PJ. L'air de rien, il les cuisinera méthodiquement ("Est-ce que la mine de Tordon a ouvert un nouveau gisement dernièrement?", "Aaah, la bière du bar de Saldili ! Au fait, il s'est associé avec un mineur. Comment s'appelle-t-il déjà?"). Manifestement, LUI a déjà séjourné sur Trillian...

Conseil pour le MJ : vous pouvez très bien créer d'autres PNJ pittoresques. Les Rebelles pourront faire leur connaissance au salon (voisins de table), au club (voyageurs éméchés ou jolies danseuses), etc.

Premier attentat

Endormez la vigilance des PJ en les invitant à goûter tous les plaisirs du *Seigneur de Yelem*.

Quand la tension sera à son point le plus bas, alors qu'ils marcheront en compagnie de Vascor dans l'une des coursives qui conduisent à leurs cabines, demandez aux joueurs, l'un après l'autre, de faire un jet *difficile* en Perception. Si un joueur réussit ce jet, lisez-lui ce passage :

Tu aperçois un mince tube noir dépasser du coin d'un couloir devant toi. Il est pointé dans la direction de votre groupe. Que fais tu ?

En bonne logique, le personnage concerné devrait aussitôt penser à jeter Vascor à terre (c'est lui qui semble le plus menacé) et à prévenir ses camarades qui n'ont rien vu, dans ce cas personne ne sera touché. Lisez :

Un petit projectile noir traverse le couloir en produisant un puissant ronflement, avant d'aller se ficher dans la paroi derrière vous.

Par contre si le joueur qui a aperçu le tube noir tergiverse et commence à poser des questions, ou si personne n'a rien remarqué, lisez :

Vous voyez un petit projectile traverser le couloir en produisant un puissant ronflement et foncer en direction de Vascor qu'il frappe en pleine poitrine. Le Sheillan tombe à terre, inconscient.

Si Vascor est touché, il ne sera que "neutralisé" grâce à la robe/armure qu'il porte en dessous de ses vêtements de fonction. Un medpac devrait le tirer rapidement d'affaire.

Le "projectile" étrange destiné au Sheillan est en fait un "oiseau-torpille", un petit reptile volant que l'on ne trouve que sur Trillian et qui a la particularité de se pouvoir voler à plus de 600 kilomètres/heure quand il est effrayé. Il était enfermé dans le "tube noir" dont il a été question plus haut et quand il en est sorti il a filé droit devant lui...

Quelle que soit la rapidité de réaction des PJ, ils ne pourront pas surprendre l'assassin. Quand ils arriveront à l'endroit d'où est parti l'oiseau-torpille, ils ne trouveront qu'un tube en bois doté d'une gâchette permettant d'ouvrir l'opercule qui obstrue normalement son extrémité. S'ils décident de passer l'endroit au peigne fin, un jet de Recherche *difficile* leur permettra éventuellement de découvrir au bout d'un quart d'heure qu'une dalle du sol peut être soulevée pour révéler un conduit de maintenance qui court sous le couloir. L'assassin doit être loin maintenant...

Note : si les PJ pensent au fait que tous les couloirs sont surveillés par des caméras, les agents du BSI qu'ils rencontreront à ce sujet leur apprendront que — comme par hasard — le système de surveillance était en panne au moment de l'attentat.

Deuxième attentat

Le soir même, Vascor et les PJ vont se rendre au salon pour prendre leur repas. Quand le serveur viendra leur apporter les plats qu'ils ont commandés, demandez leur

Le Seigneur de Yelem

Le *Seigneur de Yelem* est l'un des plus beaux paquebots de luxe de la galaxie. Avec ses 400 mètres de long, ses aménagements ultra confortables et son personnel stylé, il constitue le fleuron de la flotte privée de Palpatine. Ses couloirs sont décorés de tableaux de maîtres, ses nombreux salons sont dignes des plus grands palaces et ses restaurants ont la réputation de proposer la cuisine la plus raffinée de l'univers. Parmi ses particularités, on notera :

- **Les jardins d'agrément :** ces petits jardins disséminés un peu partout dans le bâtiment proposent une flore abondante, agrémentée de cascades décoratives du plus bel effet.

- **Le grand holo-cinéma :** une salle pouvant accueillir deux cents spectateurs où passent en permanence des holo-films en mégavision avec bande sonore en phonorelief.

- **La piscine en apesanteur :** une grande pièce sphérique dans laquelle il est possible de se livrer à diverses activités comme la lutte anti-grav, le gravo-polo, les concours de rebondissement, etc.

- **Le club Palpatine :** une véritable boîte de nuit avec pistes de danse, revue et strip-teaseuses de toutes races.

Il convient de noter que tout le vaisseau est équipé d'un réseau de surveillance holographique.

Caractéristiques du Seigneur de Yelem

Vaisseau : *Seigneur de Yelem*

Type : paquebot de luxe

Longueur : 423 mètres

Equipage : 210

Passagers : 550 places en cabines

Capacité de la Soute : 800 mètres cubes

Autonomie : 200 jours

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x 1 1/2

Navordinateur : oui

Hyperpropulseurs de Secours : oui

Maniabilité : zéro

Armes :

16 Canons-Lasers Doubles (asservis)

Ordinateur de Visée : 1D

Dommages : 4D

un jet *moyen* en Perception. S'il est réussi, indiquez-leur que le serveur en question paraît particulièrement nerveux, au point qu'il manque de renverser une assiette.

Juste avant qu'ils ne commencent à manger, demandez un deuxième jet *moyen* en Cultures (si les joueurs ne se doutent de rien, c'est à désespérer !). En cas de jet réussi, lisez :

Vos plats ont un aspect bizarre, comme si légumes et viandes avaient "déteint". En vous penchant un peu pour respirer leur fumet, vous pouvez noter une odeur douceâtre et légèrement écoeurante...

Il y a assez de poison dans les assiettes pour tuer tout l'équipage du *Seigneur de Yelem* ! Si un personnage est assez stupide pour goûter cette nourriture meurtrière, il tombera raide mort sans qu'il soit possible de rien faire pour empêcher cela.

Le serviteur qui a apporté les plats s'est éclipsé (il a été "forcé" de servir des plats

empoisonnés) et il sera impossible de le retrouver. Si les Rebelles "font un scandale", cela aura seulement pour effet de faire intervenir un certain Lorshek Melosh, qui se prévaudra du titre ronflant de "Premier détective de bord, diplômé en multi-criminologie de l'Université de Capitale". En fait, cet individu pompeux est un raseur absolument incompetent qui commencera par accuser les PJ, avant de tourner ses soupçons vers une personne quelconque de l'assistance (vous connaissez l'inspecteur Clouzeau ?).

Troisième attentat

A ce stade de l'aventure, les PJ devraient maintenant être très méfiants. Quand ils raccompagneront Vascor jusqu'à sa cabine, s'ils ne pensent pas à visiter cette dernière avant de laisser entrer le Sheillan, suggérez-leur discrètement (ex : "Vous n'inspectez pas la cabine de Vascor ? Ah bon...").

En réussissant des jets difficiles en Recherche, ils peuvent découvrir deux choses :

- Une bombe à retardement a été cachée dans le lustre de la cabine. Elle a été réglée pour exploser cinq minutes après que quelqu'un ait allumé la lumière. Un jet difficile en Sécurité peut permettre de la désamorcer.
- La grille du conduit d'aération a été ouverte, puis ressoudée en place. Le travail a été fait très minutieusement. détail intéressant : le conduit en question ne mesure que trente centimètres de diamètre.

Note : si les PJ n'inspectent pas la cabine, Vascor mourra. Cela n'empêchera toutefois pas l'aventure de se poursuivre. Ils visiteront les mêmes lieux, mais sans leur "maître".

Qui est l'assassin ?

Les PJ disposent désormais de suffisamment d'éléments pour déterminer qui est responsable des attentats à répétition dont Vascor a fait l'objet. Deux faits devraient notamment leur mettre la puce à l'oreille :

1) L'oiseau-torpille utilisé pour le premier attentat ne peut venir que de Trillian. Par sa nature même, ce genre d'animal ne peut pas vivre très longtemps en captivité (placé dans une cage, il se tuerait en heurtant les barreaux), il a donc très certainement été embarqué au moment de l'escale sur la planète-jungle. Or il n'y a qu'une soixantaine de Trilliens à bord, ce qui réduit le nombre des suspects.

2) Le conduit d'aération de la chambre de Vascor ne fait que trente centimètres de diamètre. Il faut donc que l'assassin soit de très petite taille. Un seul trillien répond à cette seconde condition : Gozdar, le fils de la Sheillanne Yoratha !

Gozdar n'est pas un enfant. En réalité, c'est un tueur à gages très habile qui est né sur une planète à forte gravité, ce qui explique sa petite taille. Les Impériaux, désireux de ne pas engager leur "respectabilité" ont fait appel à lui pour tuer Vascor. C'est

lui qui avait "télécommandé" le Croargr, avant d'obliger Yoratha (en la menaçant de tuer son enfant) à le faire

passer pour son fils. Les PJ peuvent éventuellement aller lui régler son compte, ce qui ne sera pas forcément très facile. Ils devront en effet être très discrets pour ne pas s'attirer les foudres des hommes du BSI et le tueur possède un blaster.

Le tueur : DEX 4D, VIG 5D (!) ; Combat Arme Blanche : 5D, Blaster 4D. Armes : Vibro-lame (dommages Vig + 1D + 2), pistolet-blaster (dommages 4D).

Episode cinq : Dans le ventre du monstre d'acier

L'arrivée à Dronak

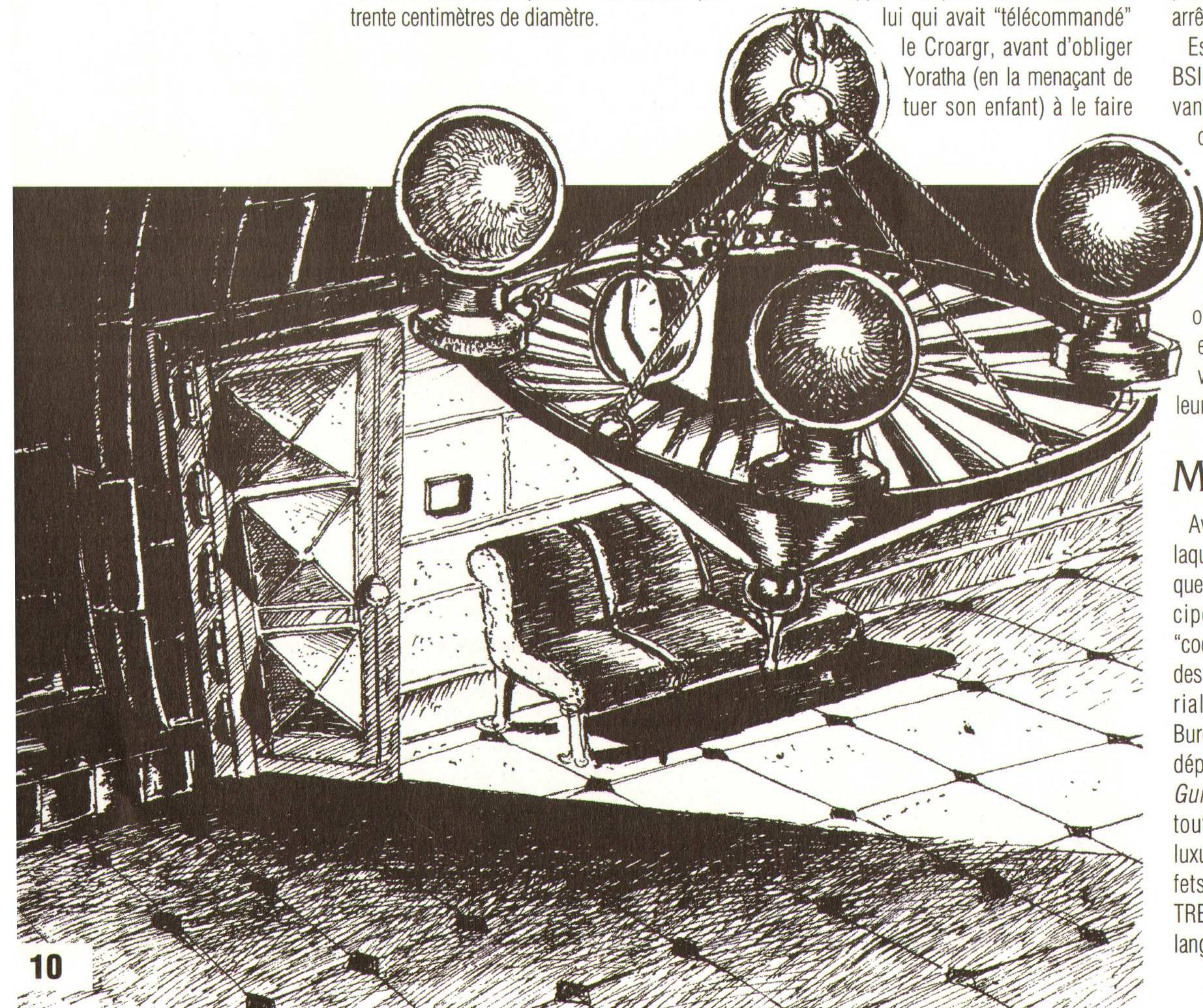
Les Impériaux ont largement eu le temps, pendant le voyage, de se renseigner sur les gardes du corps de Vascor. Ils savent parfaitement à qui ils ont affaire. Par contre, ils ignorent pourquoi des Rebelles ont pris le risque de venir sur Dronak, une des planètes les plus surveillées de l'Empire. Ils vont donc les "laisser courir" et les filer discrètement afin de pouvoir découvrir quelle mission leur a été confiée. Evidemment, quand ils n'auront plus de doutes, ils s'empresseront de les arrêter.

Est-il utile de préciser que les agents du BSI chargés d'accueillir les nouveaux arrivants ne leur laisseront pas la possibilité d'introduire des armes sur la planète ?

Décrivez le débarquement des PJ à partir des éléments qui vous sont fournis dans l'encadré consacré à Dronak, ci-contre. Insistez bien sur le fait que les Rebelles se sentent en permanence observés avec suspicion par des hommes en armes qui ne semblent attendre qu'un vague prétexte pour les carboniser avec leurs blasters...

Mondanités

Avant de se rendre à la grande réunion pour laquelle il a été convoqué et qui n'aura lieu que dans deux jours, Vascor va devoir participer avec les autres Sheillans à divers "cocktails" et autres "soirées" organisés par des administrations telles que l'Office Impérial d'Approvisionnement en Cuivre, le Bureau de Supervision des Protectorats et le département Commerce du COMPORN (cf *Guide de l'Empire*). Ces réceptions seront toutes organisées dans de grands salons luxueux et proposeront aux convives des buffets de très haute qualité, avec boissons TRES alcoolisées (l'alcool délie parfois les langues).



Dronak, planète administrative impériale

Ces réunions mondaines n'auront qu'un seul objectif : sonder la loyauté des convives. Tous les Impériaux (agents officiels ou pseudo "épouses") présents travailleront pour les Renseignements ou le BSI. Tous seront prêts à se faire passer pour des traîtres si cela leur permet d'en savoir plus sur les intentions réelles des PJ.

Les joueurs ont intérêt à être prudents ! Voici quelques exemples d'interlocuteurs particulièrement dangereux :

- *Un serveur* : comme il paraît éprouver une profonde antipathie à l'égard des autres Impériaux, les PJ peuvent avoir envie d'engager la conversation avec lui. Il ne cessera alors pas de se plaindre - à mots couverts - des exactions de l'Empire et prétendra appartenir au Mouvement de Libération de Dronak. Cet homme est un menteur accompli. Il travaille pour les Renseignements Impériaux et il est armé (un mini-blaster dans une manche et une vibrolame dans le talon de sa chaussure).

- *Une jolie femme* : répondant au doux nom de Geerza, cette superbe créature se prétend l'épouse du sous-secrétaire du Service Annexe d'Aide aux Auxiliaires de Maintenance des Circuits Secondaires. Elle semble détester son mari (un petit homme insignifiant) et paraît disposer à vivre une idylle avec n'importe lequel des PJ. Attention aux confidences sur l'oreiller ! Après un stage commando au sein du département Affaires Internes du BSI, Geerza s'est spécialisée dans les arts martiaux (6D en Combat Mains Nues).

- *Un autochtone* : il ne faut pas se laisser abuser par cet homme au visage triste qui est censé représenter la population originaire de Dronak. Il s'agit en fait d'un tueur travaillant pour les Renseignements Impériaux.

Trop beau pour être vrai (facultatif)

Si vous avez un peu envie de vous amuser avec les nerfs de vos joueurs, dites-leur qu'ils sont invités à une réception à laquelle assiste Palpatine en personne. S'ils ont l'outrecuidance de penser qu'ils peuvent à eux seuls régler son compte à l'Empereur, ils déchantent bien vite...

Le "Palpatine" en question sera, bien évidemment, un sosie manipulé par le BSI...

L'arrestation

Quoi qu'ils fassent, les Rebelles n'apprendront rien d'intéressant sur le savant qu'ils recherchent. Ils seront surveillés en permanence et les seules personnes qu'ils auront la possibilité d'interroger seront des espions chargés de leur tirer les vers du nez.

Quand vous estimerez qu'ils ont commis trop d'imprudences, lisez ce qui suit :

La gestion d'un empire aux dimensions galactiques ne peut se faire qu'avec le concours d'une armée de fonctionnaires. C'est pourquoi il existe des centaines de planètes qui, comme Dronak, sont chargées d'assumer les tâches administratives courantes, indispensables au bon fonctionnement du régime instauré par Palpatine.

Au temps de la Vieille République, la pression fiscale exercée sur les planètes-membres est toujours restée mesurée. Avec l'avènement de l'Ordre Nouveau, tout a changé. L'Empereur, dans sa poursuite obsessionnelle d'un pouvoir absolu, a vite eu besoin de nouveaux moyens de financement pour développer la fabuleuse machine de guerre qui devait réduire en esclavage l'univers. Il n'a pas hésité alors à lever de nouveaux impôts et à créer des institutions capables d'en assurer le recouvrement. C'est ainsi que naquirent les premières planètes administratives impériales...

Avant que Palpatine n'accède au trône d'empereur, Dronak était une petite planète verdoyante et sans histoire. Quand les premiers ingénieurs de l'Empire sont venus pour lui faire subir quelques "modifications", ses habitants ne comprirent pas tout de suite ce qui leur arrivait. Dronak n'avait aucun intérêt particulier, pourquoi Palpatine s'y intéressait-il ? En fait, la planète avait été choisie au hasard sur une carte de la galaxie par un obscur fonctionnaire qui l'avait sélectionnée pour de simples considérations spatigraphiques.

Après les ingénieurs, ce fut au tour des équipes de construction de l'Armée Impériale de débarquer. En quelques semaines à peine, le gouvernement légal fut renversé et les travaux commencèrent... des travaux à l'échelle planétaire ! De gigantesques convois amenèrent des milliards de tonnes de métal et d'équipements divers. Les habitants furent spoliés de leurs droits de propriété élémentaires et parqués dans des camps de concentration où la plupart moururent. Il ne fallut pas plus de cinq années pour donner à Dronak son aspect actuel, celui d'une planète entièrement recouverte de plusieurs épaisseurs de métal dans lesquelles ont été aménagés innombrables couloirs qui abritent des dizaines de milliers de bureaux et de services administratifs.

Éléments de descriptions :

- *Dronak vue de l'espace* : pour les nouveaux arrivants, Dronak ressemble beaucoup à l'ancienne Etoile de la Mort, avec sa surface métallique qui l'apparente à un colossal satellite artificiel. La seule différence notable est la couleur, la surface argentée de la planète brille en effet de tous ses feux dans la lumière prodiguée par l'étoile du système. Dronak possède un dispositif défensif particulièrement impressionnant : trois croiseurs (et leurs chasseurs TIE) patrouillent en permanence dans ses parages et la "carapace" externe du monde est constellée de batteries air-espace.

- *L'astroport* : par une gigantesque porte blindée en forme d'iris, l'astroport est littéralement "encastré" dans la gangue métallique de Dronak. Les vaisseaux qui arrivent doivent littéralement "plonger" dans un puits d'atterrissage de 300 mètres de diamètre (cf l'arrivée à la station orbitale dans 20001 l'Odyssée de l'Espace), dont les parois sont couvertes de salles de contrôle... et de tourelles de canons à ions.

- *Les couloirs* : les multiples étages de Dronak sont parcourus par des couloirs interminables dans lesquels il est possible de circuler à pied (sur des tapis roulants) ou en métros à répulseurs. Ces couloirs grisâtres sont bondés en permanence (fonctionnaires, Droïds, équipes de nettoyage, patrouilles) et ne sont pas soumis au cycle jour/nuit habituel sur les autres planètes. Sur Dronak, on travaille à toute heure !

- *Les bureaux* : les innombrables services administratifs de la planète sont tous organisés sur le même modèle avec d'immenses salles où s'affairent des secrétaires, des salles d'informatique et des bureaux réservés aux supérieurs hiérarchiques. Pour décrire ces lieux, inspirez-vous du décors high tech de certaines succursales bancaires du XXème siècle.

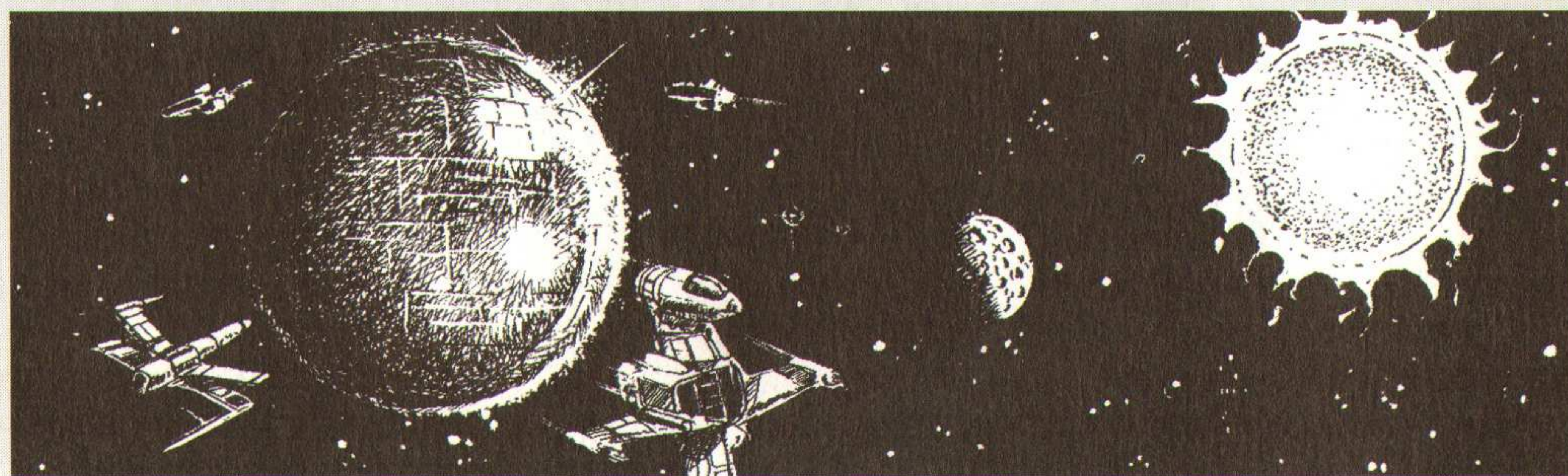
- *Les commerces* : certains secteurs du complexe administratif ont été aménagés en "centres commerciaux". On y trouve tout ce que peut souhaiter un fonctionnaire au repos : épiceries fines, holo-cinéma, piscines, casinos, maisons de passe, cabarets, salons de massage, etc. Tous ces commerces sont signalés par une profusion d'enseignes lumineuses aux couleurs chatoyantes.

- *Les quartiers d'habitation* : les hommes qui travaillent sur Dronak dorment tous dans de gigantesques dortoirs impersonnels qui s'étendent sur plusieurs kilomètres. Ces dortoirs ressemblent à des halls allongés dans les parois desquels des centaines de milliers de lits ont été encastrés.

- *Les quartiers des visiteurs* : les visiteurs sont généralement logés dans des chambres spartiates qui ressemblent à s'y méprendre à des cellules de prison. Elles sont gardées en permanence par deux soldats des troupes de choc et il n'est possible d'en sortir qu'après avoir obtenu une autorisation officielle délivrée par un agent du BSI terriblement pointilleux (encore un !).

- *La résidence privée de Palpatine* : voir la section "A la surface".

- *Les patrouilles* : des dizaines de milliers de soldats des troupes de choc surveillent les couloirs de la planète. Les PJ rencontreront 2D6 de ces soldats sur un résultat de 1 ou 2 avec 1D6 (jet à effectuer tous les quarts d'heure).



Le dernier sous-sol

Le complexe administratif de Dronak a été construit *autour* de la planète originelle. La surface de celle-ci se trouve maintenant coupée de l'espace par des centaines d'étages de bureaux et elle est à jamais plongée dans l'obscurité. L'air à ce niveau est encore respirable, quoique nauséabond. En effet, grâce à un réseau de canalisations complexe les Impériaux déversent ici tous leurs détritiques et leurs eaux usées. La terre est stérile et les anciennes mers sont recouvertes d'une épaisse couche d'hydrocarbures et d'ordures diverses.

Conseil pour le MJ : vous pouvez, si vous le désirez, "développer" cet endroit en le peuplant de créatures nécrophages (ex : Dianogas/cf scénario *Les Récupérateurs*), de Droids fous et de dangers en tous genres (ex : déchets radioactifs, munitions périmées menaçant d'exploser, patrouilles de soldats, etc.).

Tandis que vous marchez avec Vascor dans les couloirs de Dronak, vous apercevez devant vous une dizaine de soldats en armure blanche qui semblent chercher quelque chose. Quand ils vous aperçoivent, ils se mettent aussitôt à courir dans votre direction. Vascor se tourne alors vers vous et vous dit en aparté : "Aïe, ça se gâte. Filez vite, je vais essayer de les retenir". Il avance alors en direction des soldats, les bras écartés, et commence à parler : "Que se passe-t-il mes amis ? J'allais justement voir le..." Mais il n'a pas le temps de terminer sa phrase, car l'un des soldats lui tire une décharge de fusil-blaster en pleine poitrine. L'attitude des autres ne vous laisse aucun doute sur leurs intentions à votre égard. Vous avez

intérêt à détalier, la chasse aux Rebelles est ouverte...

Vous pouvez "développer" la fuite des PJ au travers des couloirs de Dronak autant que vous le désirez. Sans armes et recherchés par toutes les troupes de sécurité de la planète administrative, ils vont avoir fort à faire pour rester en vie. A tout instant, ils risqueront de tomber sur une patrouille (voir l'encadré sur Dronak) et devront alors fuir à toutes jambes, à moins qu'ils ne tendent une embuscade à quelques soldats isolés. Quoi qu'ils décident, ils devraient néanmoins penser à se débarrasser du maquillage verdâtre qui les rend trop facilement identifiables.

Note pour le MJ : pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour faire visiter aux joueurs les endroits dans lesquels ils ne se sont pas encore rendus (quartiers d'habitation, centre commerciaux) ?

Un allié providentiel

Quand la poursuite vous semblera avoir assez duré, arrangez-vous pour que les personnages se retrouvent pris entre deux feux, sans aucune possibilité de s'échapper. Lisez alors :

Tout semble perdu. Les Impériaux, sûrs de votre capture, s'approchent maintenant de vous. Soudain, vous entendez une voix ténue qui vous interpelle "Pssit ! Par ici, vite !". La voix semble provenir du mur et vous remarquez alors un panneau de

maintenance entrouvert à quelques mètres de vous...

Si les PJ se dépêchent d'emprunter le panneau de maintenance, ils vont se retrouver dans un corridor d'entretien obscur et exigu, qui longe le couloir principal. Ils auront à peine le temps d'apercevoir une mince silhouette vêtue de haillons qui les éblouira avec sa tige lumineuse avant de les inviter à la suivre. Après les avoir conduit dans une course effrénée pendant quelques minutes, leur "sauveur" soulèvera finalement une trappe aménagée dans le sol et dira : "Sautez !" L'orifice noir révélé par la trappe n'est guère engageant, mais les Rebelles n'ont pas le choix... Lisez :

Vous sautez à pieds joints dans l'obscurité et vous vous retrouvez dans un conduit incliné et cylindrique qui fait certainement partie du dispositif d'élimination d'ordures de Dronak. Vous glissez de plus en plus dans ce conduit comme s'il s'agissait d'un toboggan. Vous êtes ballottés en tous sens et bientôt vous ne pouvez plus distinguer le haut du bas. Alors que vous plongez dans les profondeurs de la planète administrative, une sourde angoisse vous étreint le coeur : n'avez-vous pas eu tort de confier votre destin à un inconnu ?...

Les survivants de Dronak

Au bout de quelques minutes, la descente s'interrompt brutalement. Le conduit s'interrompt et les personnages ont un court instant l'impression de tomber dans un gouffre insondable. Ce n'est heureusement qu'une impression car ils se réceptionnent rudement sur un amas "mou" qui dégage une odeur nauséabonde (jet *moyen* en *Dextérité* pour ne pas prendre 2D de dommages). Des tiges lumineuses s'allument alors dans le noir environnant et ils peuvent alors constater qu'ils sont plongés jusqu'à la taille dans une matière visqueuse qui ressemble à une sorte de vase en décomposition. Une voix d'homme retentit alors : "Levez les mains au-dessus de vos têtes et suivez-nous sans rechigner."

Reportez-vous à l'encadré "Le dernier sous-sol".

Les PJ viennent d'être faits prisonniers par les rares habitants de l'ancienne Dronak qui ont survécu aux camps de concentration impériaux. Ils forment une petite colonie de quelques centaines d'âmes qui vit dans un bidonville construit à l'aide de matériaux de récupération.

Leur "sauveur" (qui les a suivi dans le conduit vide-ordures) est en fait une jeune fille



rousse d'une quinzaine d'années — Drinia — qui va être sévèrement réprimandée pour cette initiative qui met en péril toute la collectivité. Les Rebelles, quant à eux, vont être traités comme des prisonniers indésirables.

Pour se gagner la confiance des hommes en haillons qui survivent au dernier sous-sol de Dronak, les PJ doivent tout dire sur l'Alliance Rebelle (les gens d'ici n'en ont jamais entendu parler), leur mission, les risques encourus par la galaxie, etc. Le chef de la communauté, un rude gaillard appelé Kimbald, sera extrêmement difficile à convaincre et annoncera plusieurs fois qu'il a l'intention de livrer les personnages à l'Empire. Espérons que les joueurs seront assez diplomates pour qu'il n'aille pas jusque là...

En règle générale, les "survivants" sont des gens aimables au tempérament mélancolique qui n'ont plus guère envie de se retrouver une fois encore en butte avec l'Empire. Ils aspirent seulement à mener une vie tranquille dans leur immense décharge. Ils libéreront les Rebelles, mais leur interdiront d'essayer de poursuivre leur mission.

Une personne va alors exprimer le désir de leur venir en aide : Drinia. Quand tout le monde dormira, elle viendra voir les PJ. Si ceux-ci acceptent de l'emmener avec eux, elles peut alors leur révéler :

1) Lors de ses innombrables périples dans les conduits de maintenance de la planète, elle n'a jamais vu quoi que ce soit qui ressemble à un "laboratoire secret".

2) Le nom de Siegard lui dit vaguement quelque chose. Elle croit bien avoir entendu un jour "des soldats qui portaient de longues robes rouges" (des gardes impériaux, cf Guide de l'Empire p.12) prononcer ce nom.

3) L'endroit le plus "secret" de Dronak est la "villa" où Palpatine habite quand il vient sur Dronak. Cette villa est la seule résidence construite sur la surface métallique de la planète, au niveau auquel se trouvent les batteries de défense. Drinia a vu cet endroit une seule fois... de loin. Cette partie de la surface externe paraît avoir été équipée d'un dispositif maintenant une atmosphère artificielle tout autour de la résidence de l'Empereur.

4) Kimbald a quelques blasters dans sa hutte (il y en a 5 : un mini-blaster, deux blaster de sport, un blaster de chasse... et un fusil-blaster).

NB : à part 6D en Dissimulation-Discretion, considérez que tous les attributs et compétences de Drinia sont à 2D.

A la surface

Drinia conduit les PJ jusqu'à un puits d'aération sale et obscur qui remonte jusqu'à la surface, à proximité de la villa de Palpatine. Une étroite échelle métallique aux barreaux rouillés et moussus permet de grimper dans cet énorme cylindre de 25 mètres de diamètre. Il faut réussir trois jets *moyens* en Escalade-Saut pour ne pas risquer une chute... qui risque fort d'être mortelle si l'on a pas pris la précaution de s'encorder.

Quand les Rebelles arrivent au sommet du puits, ils doivent encore forcer une petite porte de maintenance avant de découvrir la surface "externe" de Dronak (jet *moyen* en Mécanique ou en Sécurité). Lisez ensuite :

La petite porte s'ouvre en grinçant et découvre un spectacle étonnant, chichement éclairé par les étoiles d'un splendide ciel nocturne. Vous avez devant vous une immense plaine gris métal couverte d'énormes tourelles blindées portant des canons à ions et des rampes lance-missiles. A 200 mètres sur la droite, vous apercevez une petite maison basse au toit en terrasse, construite au milieu d'un petit jardin d'agrément. Un vaisseau de petite dimension est stationné un peu plus loin sur la plaine.

Arriver jusqu'à la villa de Palpatine ne va pas être aussi simple qu'il y paraît au premier abord. En effet, de petits blasters automatiques ont été installés un peu partout afin d'abattre les créatures spatiales (ex : les Mynocks) qui pourraient endommager les tourelles. Ces blasters ne sont pas très puissants, mais ils peuvent néanmoins causer des

L'histoire de Jona Siegard

Siegard, le plus grand physicien atomiste de la galaxie, a été contraint par la force à concevoir un nouveau type de bombe nucléaire susceptible de détruire toute une planète. A force de tortures et de menaces, il a fini par accepter de travailler pour Palpatine. Voici des années que ce vieil homme, pacifiste dans l'âme, oeuvre dans des laboratoires secrets. Après l'explosion d'Annafar, il était résolu à se suicider. Il tenait toutefois à entraîner dans la mort son tortionnaire, l'Empereur, et a donc préparé une mini bombe qu'il comptait faire sauter la prochaine fois que Palpatine viendrait sur Dronak. C'est cette bombe qu'il a amorcé avant de quitter son laboratoire. Elle n'est pas assez puissante pour causer de grands dommages à l'enveloppe extérieure de la planète administrative, mais elle détruira la villa du maître de la galaxie...

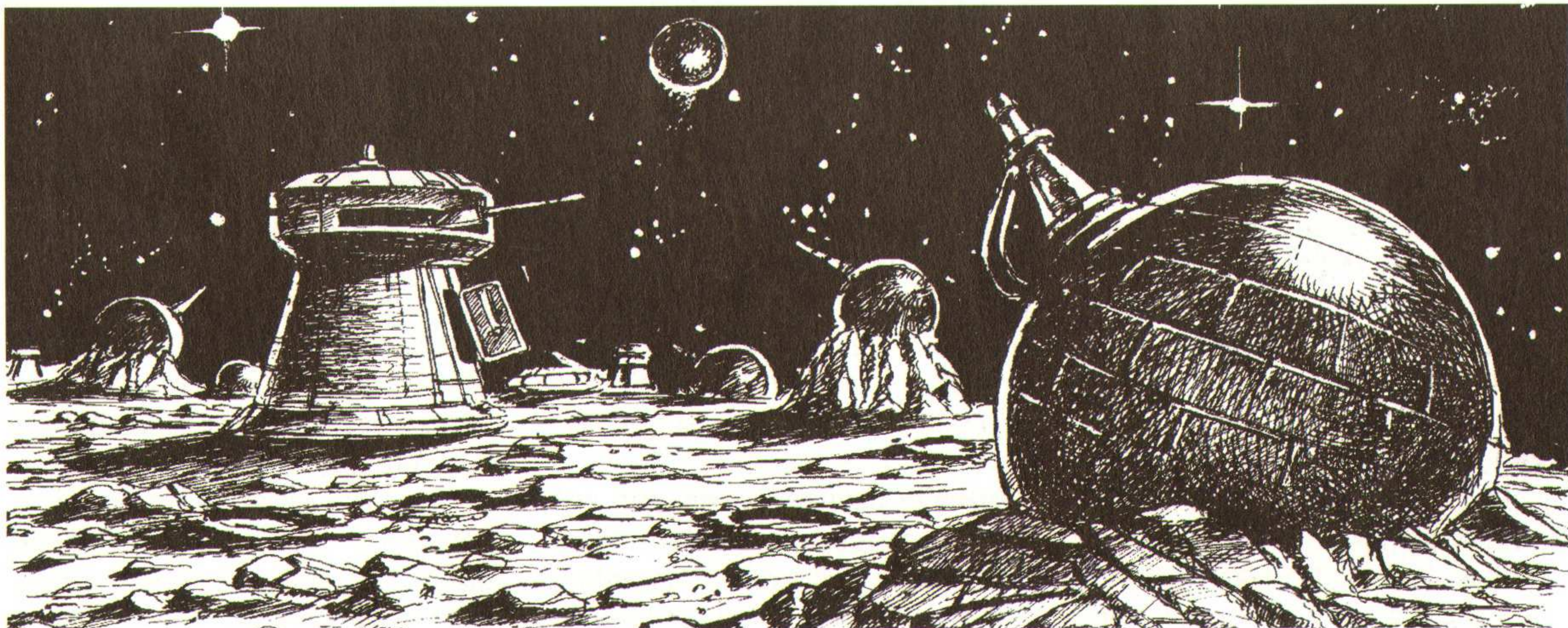
blesures graves. Il faut quatre rounds pour arriver (en courant) jusqu'au bord du jardin. A chaque round, les PJ vont se faire tirer dessus par un blaster. La meilleure tactique à adopter consiste à tirer parti des angles morts de ces armes en se dissimulant derrière les tourelles (si les Rebelles y pensent, accordez-leur un bonus de +5 comme s'ils bénéficiaient d'un "épais couvert").

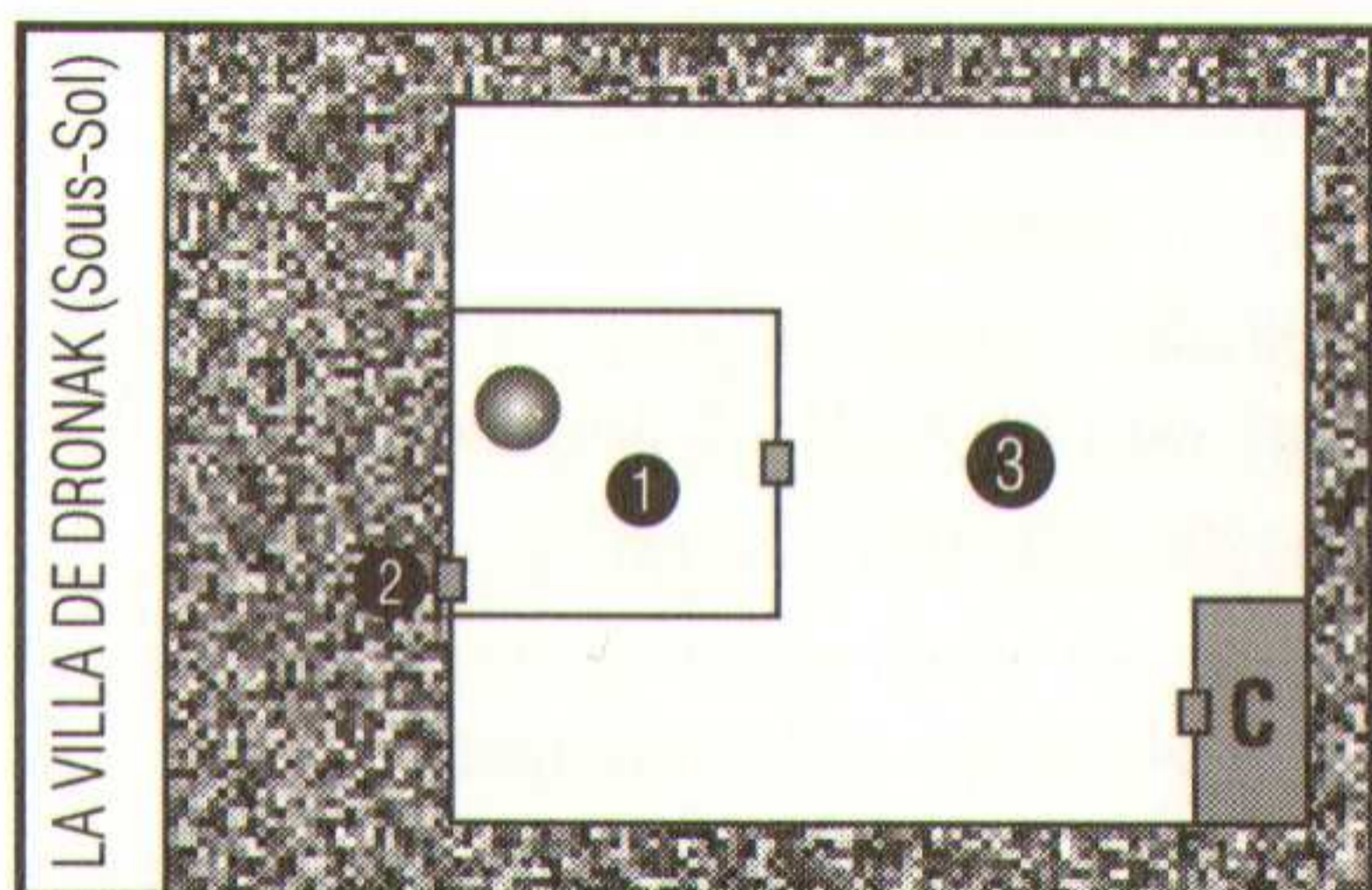
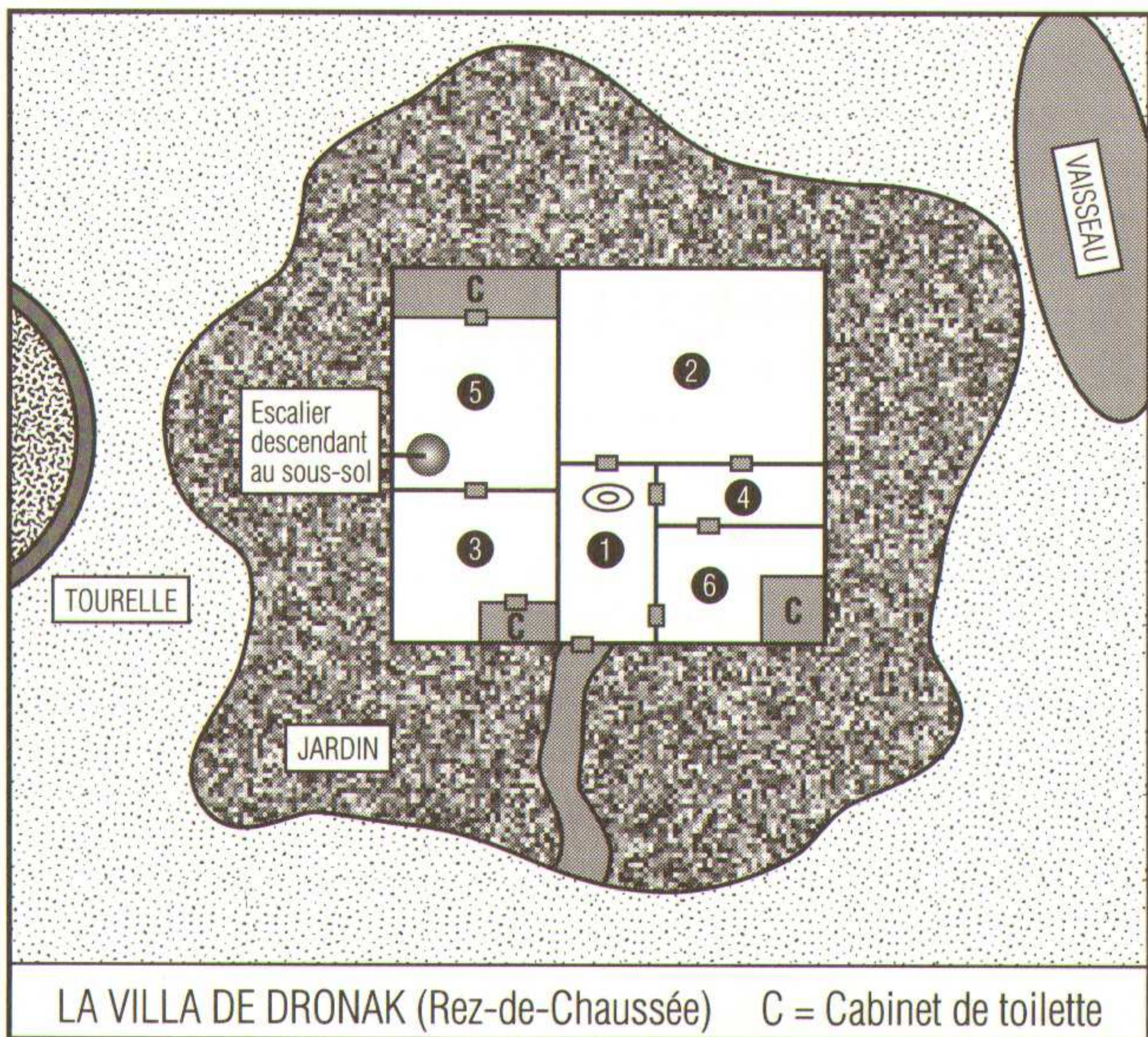
Les blasters automatiques :

Blaster 3D ; Dommages 2D.

Les blasters automatiques sont réglés afin de ne pas tirer sur les abords du jardin (un accident est si vite arrivé). Le jardin lui-même est défendu par un champ de force redoutable qui infligera 5D de dommages à toute personne qui essaiera de le franchir. Un des relais de ce champ de force est endommagé (sans doute une météorite), comme les PJ pourront le découvrir en réussissant un jet *moyen* en Recherche. Il peut être court-circuité grâce à un jet *difficile* en Sécurité. On peut ensuite accéder sans difficulté à la villa.

Attention : quand les PJ traversent le jardin, demandez-leur un jet *difficile* en Recherche. Si ce jet est raté, ils ne repéreront pas des micro-senseurs de détection qui sont dissimulés dans des massifs de fleurs. Les trois gardes impériaux qui se trouvent à l'intérieur de la maison seront alors automatiquement prévenus de leur arrivée et préviendront la





sécurité de Dronak avant de s'embusquer aux endroits marqués d'un "*" sur le plan. Les forces de sécurité (12 soldats des troupes de choc) mettront dix minutes pour arriver. Décomptez le temps dont disposent les joueurs.

L'antre de l'ennemi

Si Palpatine s'est fait construire une petite résidence à la surface de Dronak, ce n'est pas pour pouvoir jouir de la nuit étoilée dans cette région bien contrôlée par l'Ordre Nouveau. Deux facteurs essentiels semblent avoir motivé ce choix :

— Sécurité. Dronak est un monde surpeuplé, or un tueur aura toujours plus de facilité à se dissimuler dans une foule que dans un désert. L'Empereur préfère donc vivre à l'écart de la "masse". Avec les générateurs d'écrans

— Discrétion. A part quelques officiers de haut rang chargés de la défense planétaire, personne ne sait quand Palpatine est là. Il peut arriver et repartir sans avoir à prévenir les contrôleurs de l'astroport.

Note : la villa est protégée par de puissants générateurs d'écrans déflecteurs (Coefficient 9D) et d'énormes machines à répulseurs permettent de maintenir une atmosphère respirable dans ses parages.

Rez-de-chaussée :

1) *Patio*. Quelques sculptures, une petite fontaine ornementale.

2) *Salon*. Une grande table en bois avec une douzaine de chaises. Des tapisseries

luxueuses. Quelques oeuvres d'art précieuses.

3) *Chambre des gardes*. Deux gardes se reposent ici, à moins qu'ils n'aient été prévenus de l'arrivée des Rebelles par les microsenseurs du jardin (voir un peu plus haut).

Caractéristiques des Gardes Impériaux : DEX 5D, Blaster 7D, Esquive 7D ; PER 2D+2, Dissimulation 6D+2 ; VIG 3D (+1D pour l'armure), Combat Mains Nues 6D. Pour des caractéristiques plus complètes, reportez-vous au *Guide de l'Empire*, p.12.

4) *Cuisine*. Des réfrigérateurs remplis de denrées rares. Des Droïds cuisiniers obséquieux... et inoffensifs.

5) *La chambre de Palpatine*. Une chambre aux murs nus contenant un lit très simple, un bureau et une penderie (dans laquelle sont suspendues plusieurs robes noires). Dans un coin, il y a un hologramme grandeur de Palpatine que les PJ risquent de le confondre avec le propriétaire des lieux... Une porte dissimulée derrière cet hologramme (jet moyen en Recherche pour la trouver) permet d'accéder au sous-sol.

6) *Chambre des cuisiniers*. Deux lits, des tapis et quelques tableaux.

Sous-sol :

1) *Le poste de garde*. Un garde est en faction dans cette pièce nue. Il se tient au garde à vous devant la porte du laboratoire.

2) *Une porte blindée verrouillée*. Elle donne sur un escalier qui permet d'accéder au complexe administratif. C'est par là que surgiront les éventuels renforts appelés par les gardes de la villa.

3) *Le laboratoire*. Sa porte blindée ne peut être ouverte qu'avec un jet très difficile en Sécurité (il est recommandé de dépenser un point de Force ici). A l'intérieur, on découvre du matériel scientifique : appareils de mesure, ordinateurs de tous types, Droïds-assistants (inoffensifs, à moins que vous n'en décidiez autrement) et engins étranges produisant des sifflements et des bourdonnements. Un vieil homme chauve travaille au milieu de ce capharnaüm : Jona Siegard !

Le vieux prisonnier

Croyant que des hommes de l'Empereur viennent une fois de plus le déranger, Siegard va d'abord se montrer peu amène : "Vous ne voyez pas que je travaille, espèce de Morrts ! Allez donc dire à votre Grand Guignol que j'avance, mais qu'il me faut encore du temps !". Si les PJ prennent la peine de lui dire qu'ils n'ont rien à voir avec l'Empereur et qu'ils appartiennent à l'Alliance Rebelle, le vieux savant va changer d'attitude. Lisez :

Quand le vieillard lève les yeux vers vous, vous remarquez qu'une larme coule sur sa joue droite. Il commence à parler : "Enfin !... Voilà des années

que je vous attends. Voilà des années que je travaille à la préparation d'une méga bombe nucléaire pour cette crapule de Palpatine. Vous ne savez pas tout ce que j'ai pu endurer... Mais vous voilà. Grâce en soit rendue à l'Etre Suprême !

Si les Rebelles proposent au savant de l'emmener avec eux, il acceptera avec joie et s'empressera de saboter son laboratoire avant de les suivre. En jetant un dernier regard sur sa prison, il fera une dernière déclaration :

Tout cela va sauter dans quelques minutes et Palpatine aura bien du mal à reconstituer mes calculs. Puisse-t-il mourir dans une fournaise nucléaire un jour !

La fuite

Les PJ doivent maintenant s'enfuir au plus vite : S'ils n'y pensent pas, Siegard peut leur conseiller d'emprunter le vaisseau privé de Palpatine qui est stationné à proximité de la villa. Avec un peu de chance, les vaisseaux en faction autour de Dronak n'oseront pas faire feu sur un engin appartenant à l'Empereur.

Ce magnifique appareil argenté est comparable, sur le plan des performances, à un vaisseau de transport léger standard. Il a toutefois été doté de deux éléments ultra-perfectionnés qui peuvent être utiles aux Rebelles :

- Une tourelle laser quadritube (Ordinateur de Visée 3D ; Dommages 6D).
- Un générateur d'écran surpuissant (Coefficient 4D).

Comment se déroulera la fuite des PJ ? Eh bien, c'est à vous de le décider, en fonction des circonstances... Si les personnages ont beaucoup souffert et sont épuisés, laissez-les quitter Dronak sans que les croiseurs en orbite ne réagissent. Par contre, s'ils sont en bonne condition physique et ont tendance à "vouloir en découdre", mettez en travers de leur chemin 1D6 chasseur TIE qu'ils devront tenir en respect avant de passer en vitesse-lumière.

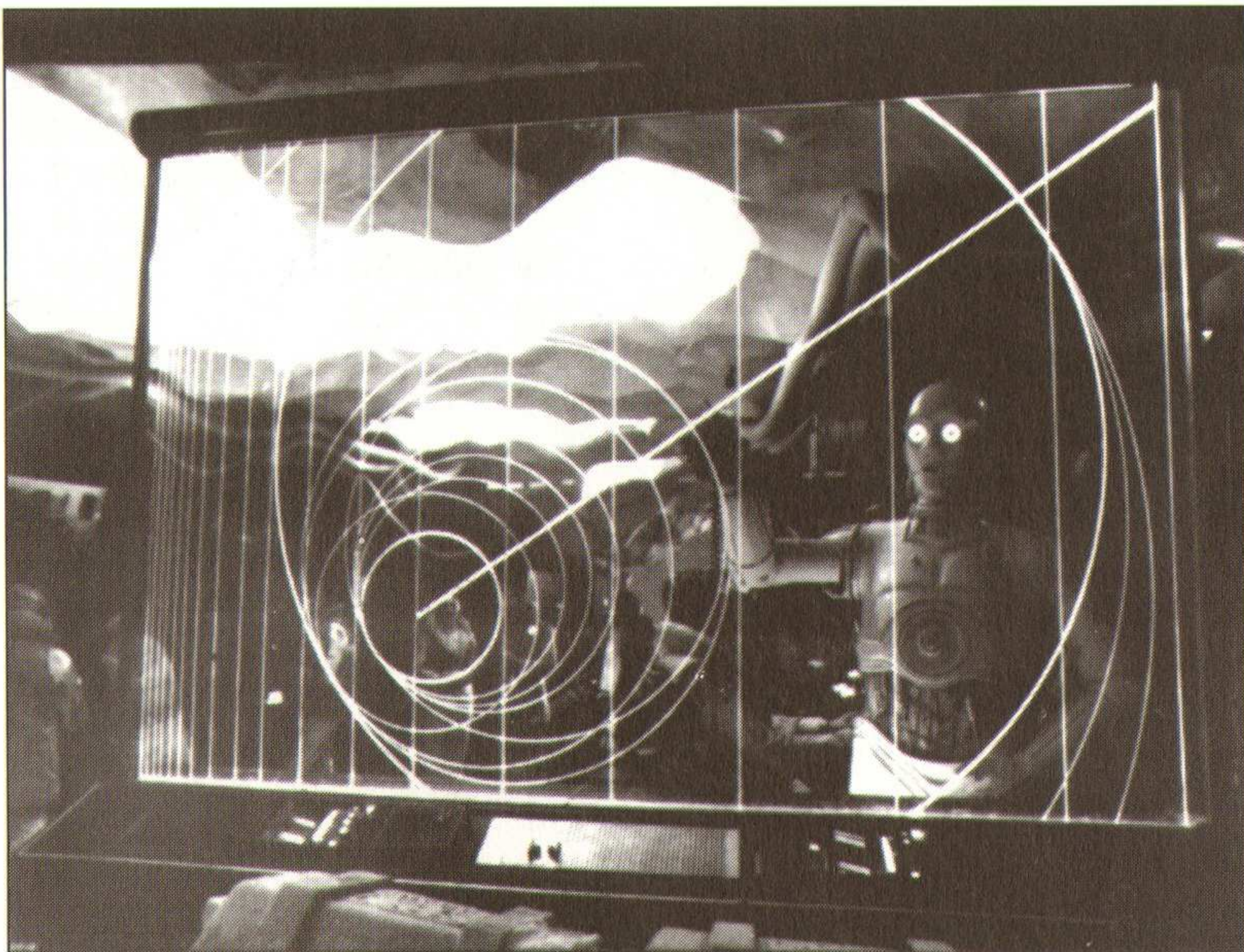
Récompenses

Attribuez à chaque joueur 1 point de compétence pour chacun des trois premiers épisodes, 2 points pour le quatrième et 3 points pour le dernier. Si vos joueurs se sont exceptionnellement bien comportés, vous pouvez aussi leur annoncer qu'avec un peu de chance les Services Secrets de l'Alliance leur laisseront peut-être le vaisseau de Palpatine. Sinon, rappelez-leur qu'ils ont laissé leur propre appareil sur Trillian... ce qui peut constituer le début d'une nouvelle aventure. ■

Quand je dis Jedi, je dis Jedi...

Catalogue de ce qu'aurait pu être la Guerre des Etoiles

PAR JEAN-MARC TOUSSAINT



© Lucasfilm Ltd.

Prologue

Il y a des responsables de studios qui doivent encore se mordre les doigts aujourd'hui. On ne citera pas de nom car il n'est pas nécessaire de remuer le sabre-laser dans la plaie, mais... combien de portes se sont fermées au nez et à la barbe du jeune George Lucas, entre 1973 et 1976, alors que celui-ci essayait de vendre à une "major" son film de science-fiction grand public. Il faut toutefois reconnaître qu'avant de devenir notre saga galactique préférée — n'en déplaise aux fans de Star Trek — le script de l'oncle George a subi un nombre considérable de changements. Oscillant entre le "Cliff Hanger" (1) — cher aux serials (2) des années 30 — et la légende arthurienne, l'histoire contenait dès l'origine presque tous les éléments que les spectateurs devaient retrouver dans la trilogie cinématographique. Comme il lui fallait faire des choix, Lucas, qui ne désirait pas tout condenser en une fois, allait délayer astucieusement ses intrigues et remanier plusieurs fois ses personnages de bases. C'est ainsi qu'il y eut pour le premier film quatre versions successives du scénario...

Plutôt que de vous conter laborieusement ce qui avait été prévu dans les premières ébauches de la saga (ce qui serait un tantinet répétitif), voici — compilé à partir de nombreux documents — un inventaire des éléments qui ont servi à l'élaboration des scénarios définitifs de l'épopée, accompagné de quelques petites anecdotes intéressantes. A vous de mettre tout cela dans l'ordre qui vous plaira. Nul doute que votre esprit agile de maître de jeu accompli n'aura aucun mal à trouver dans tout cela quelques bonnes idées d'aventures...

ASTEROIDES.

Dès le premier scénario de La Guerre des Etoiles, les héros devaient trouver refuge

dans un champ d'astéroïdes. Cette idée ne sera finalement utilisée que dans "L'Empire Contre-Attaque".

BOBA FETT.

Contrairement à ce que beaucoup pensent, ce n'est pas dans "L'Empire Contre-Attaque" que Boba est apparu pour la première fois. Sa première rencontre avec les héros de la saga date en fait d'une abracadabrante émission de télévision — "The Star Wars TV Special" — qui fut réalisée par Lucas en 1978 (à l'époque de la pré-production de "L'Empire"). Un des clous de ce show "mémorable" (au point que Lucas en a fait détruire toutes les copies originales, c'est dire...) était un petit dessin animé d'une dizaine de minutes... Luke et Z6-PO partent à la recherche de Solo dont le vaisseau s'est écrasé sur une planète couverte d'océans. Ils rencontrent Boba Fett en chemin qu'ils trouvent très sympathique (!). Le chasseur de prime se révèle ensuite être "le bras droit de Vador" et tente de livrer nos amis à l'Empire. Evidemment, il échoue...

DROIDS.

Dans le premier script, Z6-PO et R2-D2 n'existaient pas. On trouvait à leur place deux petits fonctionnaires impériaux qui avaient déserté pour rejoindre l'Alliance. Ils passaient leur temps à se chamailler entre eux et avec les héros. Ils étaient décrits comme des "Laurel et Hardy de l'espace"... une idée qui fera son chemin. Dès le second scénario, ils seront remplacés par les Droïds que nous connaissons.

EMPIRE.

Le concept d'Empire a été introduit dès les premières lignes du premier script. Toutefois, la seconde version révélait que le Sénat, une institution corrompu, manipulait une population effrayée par une montée du terrorisme et

La Guerre des Etoiles est certainement l'un des plus grands mythes de la fin du XXème siècle. Ce chef-d'oeuvre que certains se plaisent à qualifier de "simpliste" a toutefois demandé des années de labeur avant d'atteindre la perfection. Pour tous les curieux, MJ et joueurs, voici quelques explications permettant de mieux comprendre comment George Lucas est parvenu à matérialiser un vieux rêve...

avait créé des troupes spéciales pour rassurer tout le monde. L'Empire naîtra de cet état policier. A noter que Moff Tarkin, le commandant en chef des forces impériales du premier film, était dans la seconde version du scénario... un général rebelle !

EPOQUE.

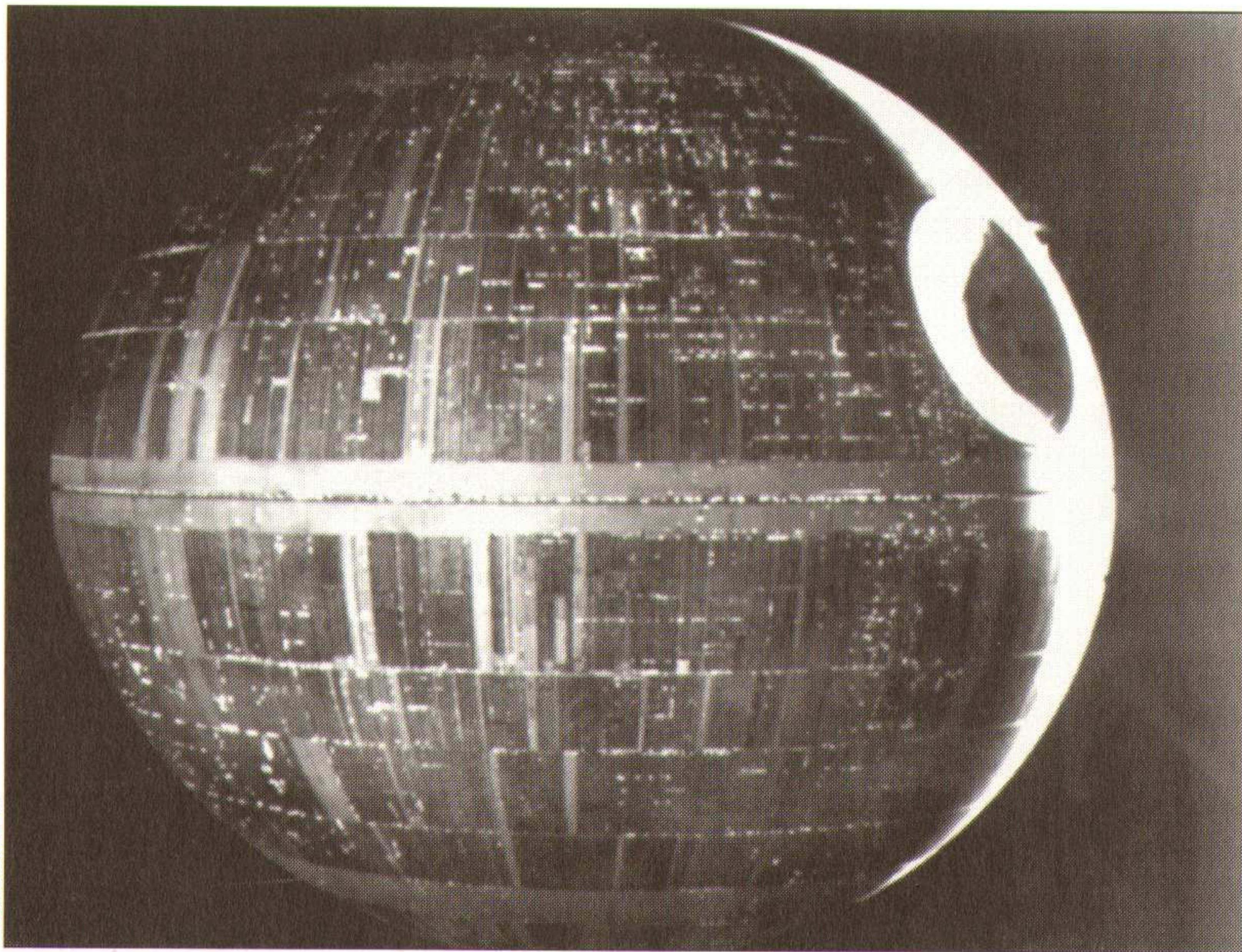
Les premières lignes écrites par George Lucas faisaient directement référence à John Carter (3) et à Flash Gordon. Inspiré par ces héros de la SF américaine "classique", le cinéaste, dans son premier script, avait situé l'action de La Guerre des Etoiles au 33ème siècle. Ce n'est qu'avec la quatrième version de ce script que tout bascula dans un lointain passé avec la célèbre phrase : "Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine..." ("A long time ago, in a galaxy far, far away...").

ETOILE DE LA MORT

(DEATH STAR). L'arme absolue de l'Empire est présente dès la seconde mouture du script, mais Leia n'y est emprisonnée que dans la quatrième. Avant d'être vouée à la destruction par les chasseurs rebelles dans la version finale, l'Etoile de la Mort devait à l'origine être anéantie par l'explosion d'une bombe à retardement déposée par Luke, après que celui-ci ait terrassé Vador lors d'un duel ayant pour cadre un conduit à ordures. C'est à ce moment-là que le Dia-Noga (monstre des immondices que l'on entrevoit dans *La Guerre des Etoiles*) devait faire son apparition.

JABBA.

Le Hutt a fait son entrée en scène dans le deuxième script. A l'époque, il n'avait pas encore le côté "maffieux" que nous lui connaissons. C'était un compagnon de Solo qui servait à bord du même vaisseau corellien. C'est seulement avec le quatrième script qu'il devient le seigneur de Tatooine, maître incontesté de la pègre. Lucas a d'ailleurs tourné une séquence pour "*La Guerre des Etoiles*", qui a finalement été coupée au montage, qui montrait une première confrontation entre le Hutt et Solo. Dans cette scène, qui était censée s'insérer juste avant le départ précipité de l'astroport de Mos Esley, Jabba était un individu gras et grossier d'une quarantaine d'années environ. Le metteur en scène n'avait pas encore bien cerné son personnage et il comptait utiliser le comédien interprétant le rôle comme "modèle" pour les techniciens des effets spéciaux. Une silhouette difforme



© Lucasfilm Ltd.

devait normalement remplacer la silhouette de l'acteur par le biais de trucages optiques. L'idée fut très rapidement abandonnée afin de laisser au personnage de Jabba toute une aura de mystère (et de lui trouver une apparence adéquate pour le troisième film, jouets et produits dérivés obligent...).

JEDI.

L'ordre est cité dès le second script (en même temps que la Force). A l'origine, seuls les douze enfants du "Starkiller" (voir "Obi Wan") étaient censés appartenir à cet ordre et étaient appelés "Jedi Bendu — Serviteurs de l'Ashla". Les faibles séduits par le Côté Obscur, quant à eux, devaient par la suite être désignés par le nom de "Padawan Jedi".

LEIA.

Présente dans le premier script (c'était au départ la petite cousine de Luke !), la princesse a disparu dans le second. Pourtant, cette seconde mouture prévoyait déjà que les héros, partis au secours d'Owen et Beru Lars, devaient rencontrer une certaine "Princesse Ondos". Dans la troisième mouture du scénario, Leia est revenue sur le devant de la scène. Elle s'appelait désormais "Organa" et était retenue prisonnière dans la cité des nuages, et non à bord de l'Etoile de la Mort.

LIEUX.

Dans le premier script, la scène d'ouverture décrivait l'attaque d'un vaisseau en orbite autour d'une planète bleue nommée "Aquilae" (ce monde aquatique n'apparaîtra en fait que dans le dessin animé inclus dans l'émission de télévision "Star Wars TV Special" en 1978). Cette version du scénario comprenait déjà la fameuse scène de la Cantina, mais l'astroport de Mos Eisley s'appelait alors "Gordon" en hommage à Alex Raymond, le créateur de Flash Gordon (il ne prendra son nom définitif que dans la seconde mouture). La destination finale des Rebelles était alors

la quatrième lune de la planète "Ophuchi". "Yavin" n'était qu'une planète-étape sur laquelle les héros devaient combattre des extra-terrestres à la solde de l'Empire (ces êtres grands et velus étaient d'ailleurs les précurseurs des Wookiees). Enfin, "Aleeraan" (et non "Alderaan" ou "Alderande") était la planète-capitale de l'Empire.

C'est dans le second script qu'est apparue une planète des sables qui portait le nom de "Utapau". A ce stade, "Yavin" était devenue le quartier général des Rebelles et "Organa" était un poste avancé de l'Alliance que l'Empire détruisait dans des circonstances mystérieuses. Le QG impérial, quant à lui, se trouvait sur "Alderande" ("Alderaan" en VO) qui était... une "cité dans les nuages" placée sous les ordres d'un certain "Espaa Valorum" (pour l'anecdote, signalons que Mel Brooks déformera ce nom pour les besoins de son film "*La folle histoire de l'espace*" en appelant sa princesse "Vespa" et son prince "Valium"...). Le nom de "Tatooine" ne sera cité pour la première fois que dans le quatrième script.

LUKE.

Dans le premier script, Luke était un général rebelle. George Lucas, qui avait une admiration sans limite pour Akira Kurosawa, en avait fait un puissant guerrier aux allures de samouraï. Dans la seconde version, Luke était un petit intellectuel peu enclin à se battre, qui restait toujours dans l'ombre de son frère aîné "Deak Starkiller", un capitaine de la Rébellion. Luke vivait avec son oncle et sa tante (Owen et Beru Lars), ainsi qu'avec son frère et sa soeur (Biggs et Windy). C'est seulement dans le quatrième scénario qu'il fut décidé qu'Owen et Beru connaîtraient une fin tragique. Luke devait au départ être contraint d'aller délivrer son grand frère des griffes de l'Empire, après que son oncle l'ait initié aux rudiments de la discipline "Jedi". Car le jeune homme était l'un des fils du "Starkiller", le



© Lucasfilm Ltd.

sage qui avait découvert comment maîtriser la Force. Le nom de "Starkiller" sera conservé jusqu'à l'ultime version du scénario, avant d'être changé en "Skywalker" (ou "Luc Courleciel" comme le proclame fièrement le générique de fin de la version française de "La Guerre des Etoiles") afin de mettre l'accent sur le côté "rêveur qui part à l'aventure" du personnage. En cours de route, Biggs, le frère cadet, deviendra pour les besoins du film "Biggs Darklighter", le meilleur ami de Luke. Une scène d'exposition de "La Guerre des Etoiles" — coupée au moment du montage — devait nous présenter Luke rendant visite à son ami Biggs et à sa fiancée Camie (ex-Windy). Biggs essayait alors de convaincre Luke d'entrer à l'Académie pour ensuite rejoindre la Rébellion (ce qui permet de mieux comprendre la scène du repas au cours de laquelle le jeune homme essaye de convaincre son oncle de le laisser partir). Biggs devait mourir au moment de l'assaut de l'Etoile de la Mort (ou "Etoile Noire" dans la VF).

OBI WAN.

Le mythique maître de la Force portait le nom de "Skywalker" dans le second script, un nom qui fut ensuite changé en "Starkiller". C'était, à l'époque, le sage qui avait créé la République avant que celle-ci ne ploie sous le joug impérial. Son côté mystique était particulièrement développé dans cette version, alors que la première n'y faisait aucune référence. C'était Starkiller qui devait découvrir la Force (appelée à l'origine "Force des Autres") avec son bon côté — "Ashla" — et son côté obscur — "Bogan". Au fil des ébauches, la Force deviendra progressivement moins précise afin qu'elle devienne un concept plus énigmatique. Le nom de "Obi Wan Kenobi" est apparu dans la quatrième mouture du script. "Ben" était alors censé survivre, puisque Luke devait terrasser de ses propres mains Vador.

SABRE-LASER.

La fascination qu'éprouve Lucas pour les armes blanches et les samourais l'a poussé à



© Lucasfilm Ltd.

introduire une notion "d'arme noble" dès le premier scénario...

SOLO.

Ce personnage existait dès le premier scénario, mais c'était à l'époque un capitaine de vaisseau félon qui causait de sérieux ennuis aux héros. Dans la deuxième version, il était présenté comme un grand gaillard barbu, officiant en tant que second sur un croiseur corellien commandé par un certain "Capitaine Oxus". Il devait réussir à convaincre Oxus de se rallier à la cause des héros (un personnage similaire a d'ailleurs été repris dans la BD "Star Wars" publiée par Marvel Comics). Ce n'est que dans le troisième script que Solo est devenu un contrebandier.

TITRES.

Entre mai 1973 et janvier 1976, le projet changera quatre fois de nom : "The Star Wars" (mai 1973), "Adventures of the Starkiller (episode 1) : The Star Wars" (janvier 1975), "The Adventures of Luke Starkiller (episode 1) : The Star Wars" (mai 1975), "The Adventures of Luke Starkiller, as taken from the Journal of the Whills, (saga 1) Star Wars". Les plaisanteries les plus courtes étant souvent les meilleures, Lucas finira par opter pour "Star Wars" ("La Guerre des Etoiles"), le film devant être retitré "Star Wars, episode 4 : A New Hope" lors de sa ressortie au printemps 1980,

afin de préparer les spectateurs à "L'Empire Contre-Attaque". Ouf !

TROUPES DE CHOC

(Stormtroopers). Dans le premier script, les soldats impériaux s'appelaient "Tusken". Ce nom sera finalement employé dans la version américaine pour désigner les "Hommes des Sables" : "Tusken Raiders".

VADOR

(Darth Vader). Ce super-méchant est apparu dès la seconde version du script. Il s'appelait alors "Darklighter". C'était un "Padawan-Jedi" (très mauvais Jedi) et un pirate du clan des Sith. Le nom de "Vador" ne lui sera attribué que dans la version finale, alors que Biggs héritera de celui de "Darklighter".

WOOKIEES.

Les Wookiees, même s'ils ne portaient pas encore ce nom, étaient déjà présents dans le premier script. Il s'agissait d'une race de cannibales franchement peu sympathiques. Lucas finira par couper la poire en deux... Il gardera le côté "géants poilus" pour les Wookiees et laissera l'aspect "cannibales teigneux" aux Ewoks. Chewbacca est cité comme copilote de Solo dès le troisième script. Son histoire a été largement détaillée dans "Le Guide de Star Wars", bien qu'il n'ait pas été précisé que Chewie habitait une maison édiflée dans un arbre sur la planète "C", également appelée "Cazook" ("Kashyyyk" dans le jeu). Il vivait là-bas avec son épouse, "Malla" (qui adore suivre les programmes culinaires à la télévision), son fils, "Lumpy" (qui aime beaucoup jouer avec son Bantha en peluche) et son vieux papa, "Itchy" (qui excelle dans l'art de tailler des T-65 dans des bouts de bois).

Epilogue

La Guerre des Etoiles ne s'est pas faite en un jour... mais la plupart des éléments qui ont permis son élaboration ont été utilisés dans les films, les romans ou les bandes dessinées qui lui ont été consacrées. Le sujet est tellement vaste et a été traité avec tellement de soin, que les joueurs disposent aujourd'hui d'un immense territoire à explorer. Tant que la Force restera avec nous, nous pourrons — pour parodier l'introduction d'une autre série sidérale — "aller là où aucun homme n'est jamais allé..." ■

(1) Technique narrative consistant à terminer un épisode ou un chapitre sur un suspense non résolu.

(2) Terme employé pour désigner les feuilletons ou les films à épisodes aux Etats-Unis.

(3) Héros du "Cycle de Mars" de Edgar Rice Burroughs.



© Lucasfilm Ltd.

Le crime dans Star Wars

PAR PIERRE ZAPLOTNY

Si la saga de la Guerre des Etoiles raconte la lutte héroïque qui oppose la Rébellion à l'Empire, il est étonnant de constater combien les "hors-la-loi" — de Boba Fett à Jabba le Hutt en passant par Yan Solo — jouent un rôle important dans cette épopée. Comme toute bonne campagne de Star Wars ne saurait négliger cet aspect, voici une étude qui aidera les MJ à utiliser toutes les ressources de la criminalité galactique pour créer des aventures encore plus passionnantes.

La loi

Tout serait simple si dans la galaxie le Bien et le Mal étaient des notions clairement définies, acceptées par toutes les espèces pensantes. Las : Ithoriens, Calamaris, Quarrens, Humains, Sullustains et autres Gamorréens (1) ont tous sur ces sujets des conceptions "bien différentes"... pour employer un doux euphémisme. Ainsi, peut-on vraiment reprocher leur violence aux Gamorréens ?

- Bien sûr, disent certains. Voyez leur monde : une planète agréable et accueillante, un véritable paradis si on la compare à Tatooine et à ses déserts brûlants. Pourtant, ces brutes ne pensent qu'à se battre, à voler et à piller. Les Gamorréens ont le crime dans le sang ! Il est donc normal de les traiter comme des criminels.

Une vision des choses un peu simpliste contre laquelle les Chevaliers Jedi se sont élevés en leur temps :

- Il est un peu facile d'émettre des jugements aussi lapidaires. Les espèces, qui aujourd'hui se disent civilisées, furent-elles meilleures à l'aube de leur histoire ? Il est de notre devoir d'assister les Gamorréens dans leur lent cheminement vers les valeurs de la République, en veillant bien à respecter leur culture et la spécificité de leur civilisation.

Le Sénat avait fini par adopter ce point de vue et le droit galactique à l'époque de la Vieille République pouvait se résumer en une formule générale :

TU DOIS RESPECTER LA LOI DU SOL
QUE TU FOULES.

C'était le seul moyen de concilier les innombrables différences culturelles qui caractérisaient les ethnies galactiques. Ainsi, par exemple, le fait de posséder un blaster sur Ithor pouvait être puni d'expulsion, alors que se promener sans arme sur Gamorr revenait à se condamner soi-même à la peine capitale...

Restait le problème des routes du ciel. Les lois qui régissaient les voyages dans l'espace devaient protéger les êtres et les biens, alors que certaines civilisations considéraient des activités telles que la piraterie — pour ne prendre qu'un exemple — comme tout à fait légitimes.

Ces lois ne pouvaient de toute évidence pas satisfaire tout le monde, mais elles constituaient le meilleur compromis possible pour une République regroupant des milliers de cultures contradictoires. Quoi qu'il en soit, elles permirent au plus grand nombre de connaître la paix et la prospérité, jusqu'à l'avènement de l'Empire et de son cortège de terreur, de haine et de corruption. Aujourd'hui, les lois sont beaucoup plus autoritaires et intolérantes que jadis. Toutefois, la "reprise en main" entamée par les séides de l'Ordre Nouveau prendra beaucoup de temps et les Cours de Justice des mondes excentrés sont encore imprégnées des valeurs prônées par les législateurs de la Vieille République.

Le crime

Au regard de ce qui vient d'être dit, on comprendra qu'il n'est guère facile de définir le crime à l'échelon interstellaire ; il est néanmoins possibles de subdiviser les activités répréhensibles en trois familles distinctes :

- Les crimes de sang, qui englobent les voies de fait, les assassinats, les tortures physiques ou mentales et, d'une façon générale, toutes les atteintes à l'intégrité d'un être.
- Les délits tiers, qui comprennent vols, escroqueries, trafics, contrebande et autres chantages.
- Les crimes culturels, une classe bien particulière qui désigne toutes les actions, de quelque nature qu'elles soient, visant à saper

les fondements d'une civilisation. Exemple : Introduire sur un monde primitif une drogue dont les effets peuvent être assimilés à un état de "béatitude mystique" par les autochtones, ce qui peut inciter la population à se droguer au détriment des tâches quotidiennes, avec toutes les conséquences que cela peut avoir. Il ne s'agit pas là d'un simple "délit tiers" de contrebande, mais bien d'un "crime culturel" méritant une sanction bien plus sévère.

Les criminels

Jusqu'à l'arrivée de Palpatine, on devenait criminel par choix, par cupidité, par goût de l'aventure, par passion, par tradition familiale, etc. Rares étaient ceux qui enfreignaient les lois à la suite d'un concours de circonstances fortuit.

Les choses ont bien changé, aujourd'hui. Combien d'honnêtes capitaines marchands, incapables de résister à l'expansionnisme sauvage de certains trusts au service de l'Ordre Nouveau, ont dû se résigner à embrasser la carrière de pirate ? Combien de malheureux poussés par la faim sont obligés, chaque jour, à s'attaquer à d'autres malheureux à peine moins démunis qu'eux ?

Si l'on fait abstraction du petit banditisme, on peut classer les criminels modernes en deux grandes familles : les "organisés" et les "franc-tireurs". Au fur et à mesure de la mise en place de l'Ordre Nouveau, l'influence des premiers n'a cessé de croître alors que les seconds étaient soit pourchassés, soit invités à s'affilier à une organisation. L'Empire préfère en effet avoir affaire à des bandes structurées avec lesquelles il est possible de négocier et auxquelles il est éventuellement possible de confier certaines "missions" (exemple : terroriser une population indigène afin de l'inciter à prêter allégeance à l'Empire qui leur garantira un retour au calme). De plus, il est assez facile d'infiltrer de tels gangs s'ils deviennent trop gênants, et leur élimination n'est dès lors plus qu'une formalité.

A l'inverse, un franc-tireur est difficilement contrôlable et sa vision individualiste de la société est en totale contradiction avec les dogmes de l'Empire. Et si les Renseignements Impériaux font parfois à des hors-la-loi indépendants, cette pratique a tendance à se raréfier.

Des exemples d'organisations

Un gang planétaire : Les Fils de l'Orage

Après l'effondrement de la Vieille République, le monde des Twi'leks se retrouva livré sans défense aux exactions des pirates et des trafiquants. On pense généralement que chaque complexe souterrain dut alors

réglé ce problème individuellement avec plus ou moins de succès. Rares sont les étrangers qui connaissent l'existence des Fils de l'Orage, une société secrète dont l'efficacité n'égale que la discrétion. Les membres de cette société appartiennent tous aux "clans dirigeants" des complexes. Du fait de leur influence leur, ils peuvent aisément sous-évaluer la production annuelle de ryll (2), afin de revendre les "excédents" ainsi détournés à divers trafiquants de drogues interstellaires. Les Fils contrôlent également en sous-main le commerce des esclaves Twi'leks qui sont appréciés un peu partout dans la galaxie. A ce propos, il convient de noter que la plupart des esclaves sont des "libre penseurs" ou des femelles insoumises qui ont eu le tort de dire que leur corps n'appartenait qu'à elles. De même, les pillards galactiques semblent toujours attaquer en priorité les complexes qui rechignent à détourner une partie de leur récolte pour alimenter le marché parallèle...

Le champ d'influence des Fils de l'Orage est pour l'heure purement local, mais il y a fort à parier que leurs ambitions ne se limiteront pas éternellement aux confins de leur système.

Une mafia interstellaire : la bande de Jabba le Hutt

Que n'a-t-on écrit sur Jabba le Hutt ? On a ainsi dit qu'il était le chef d'une bande de braillards capables des pires exactions et que c'était une grosse limace stupide et malfaisante qui régnait sur une cour des miracles... Mais qu'en est-il réellement ?

Jabba ne s'est jamais comporté comme un imbécile et il a toujours entretenu sa réputation de méchanceté afin de servir ses objectifs personnels. Son ascension au sein de la hiérarchie de la pègre doit autant à sa roublardise qu'à son sens aigu de la diplomatie. Evidemment, il ne s'est jamais embarrassé de pitié et s'il a une conscience (ce qui est peu probable) ses rêves doivent être hantés par les spectres de ses innombrables victimes. Quoi qu'il en soit, Jabba a surtout employé son intelligence pour acquérir du pouvoir. Pour constituer son gang, il s'est attaché les

services de toutes sortes de criminels indépendants : voleurs, trafiquants, chasseurs de prime, escrocs, etc. Sur Tatooine, ces malfrats ont trouvé chez Jabba un havre sûr où ils peuvent toujours venir se faire oublier quand cela se révèle nécessaire. Le maître des lieux leur confie régulièrement quelques petits "travaux" : transport de marchandises illicites, exécutions, collecte de taxes, ... Par bien des aspects, Jabba se comporte comme une sorte "d'impresario" pour le compte de ses protégés !

Le Hutt se laisse parfois aller à de terribles colères et son Rancor se nourrit presque exclusivement de subalternes incompetents et de débiteurs indelicats. Il lui est même arrivé de jeter dans la fosse de son animal domestique une danseuse Twi'lek, afin d'entretenir sa réputation de cruauté. Il ne faut pourtant pas croire que c'est un être primaire, uniquement guidé par ses bas instincts ; c'est un vrai professionnel du crime ! Ainsi, croyez-vous qu'il aurait pu tuer quelqu'un de la trempe de Boba Fett par plaisir ? Certainement pas : il aime trop les serveurs compétents...

Il semble toutefois qu'il ait succombé depuis quelques temps à une relative mégalomanie. Jusqu'à présent elle est restée dans les limites du raisonnable, mais dans l'avenir ce trait de caractère pourrait aller en s'amplifiant... ce qui ne laisse rien augurer de bon.

Des "gentlemen cambrioleurs" interstellaires : les Griffs

Vous souvenez-vous du pillage de Syshome, cette riche planète qui était pourtant fort bien défendue ? Peut-être avez-vous, vous-même, été victime de la Lèpre de la Silice, ce virus qui attaquait tous les appareils électroniques et dont le remède est apparu sur le marché au moment où on s'y attendait le moins ? Eh bien il y a un point commun entre ces deux "affaires" : les Griffs.

D'aucuns tiennent la bande des Griffs pour une affabulation colportée par des esprits imaginatifs. Il faut bien reconnaître que leurs victimes ont rarement envie d'étaler au grand jour leur déconvenue. Prenons, par exemple, le cas de Syshome... Durant cinq heures,

des inconnus ont pris le contrôle de TOUS les moyens de communication de cette planète, interceptant les appels à l'aide des personnes qu'ils dévalisaient pour les remplacer par des messages anodins. Les voleurs dédaignèrent l'argent liquide, mais des oeuvres d'art d'une valeur inestimable disparurent des musées, des coffres des banques et des villas de riches particuliers. Les forces de l'ordre ne s'aperçurent de rien sur le moment. Ce n'est que plus tard que les autorités planétaires reçurent une offre qu'elles ne pouvaient pas refuser : la restitution du butin dérobé contre une forte rançon. La transaction s'effectua dans le plus grand secret et les objets précieux réintégrèrent leurs places d'origine. Rien n'aurait jamais transpiré de cette histoire sans la sagacité d'un journaliste étonné par le fait que la Banque Planétaire de Syshome lançât sans raison apparente un emprunt représentant une somme coquette...

Le cas de la Lèpre de la Silice relève de la même philosophie criminelle. Ce mal fut en effet répandu par les Griffs en de si nombreux endroits qu'une mise en quarantaine aurait été vaine. Peu de temps après, la formule d'une antidote fut discrètement proposée — moyennant une somme exorbitante — à plusieurs laboratoires de la galaxie. Comme chacun espérait retirer d'importants dividendes de la commercialisation de cette "découverte", ils acceptèrent tous de payer le prix demandé... pour découvrir ensuite que leurs concurrents avaient l'intention de mettre sur le marché un produit similaire au leur ! Là encore, ce fut un journaliste qui découvrit le pot aux roses...

L'origine des Griffs remonte à la Guerre des Clones et certains spécialistes ont d'abord cru que les membres de cette organisation étaient tous des répliques d'un seul et même individu. Cette hypothèse semble plus douteuse aujourd'hui, depuis que deux Griffs — un Humain et un Wookiee — ont été abattus au cours d'un affrontement avec les troupes de choc de l'Empire. Ce genre d'incident ne s'est produit qu'une seule fois, car les opérations menées par les Griffs se caractérisent toujours par un curieux mélange d'audace et



de prudence extrême. Elles sont toujours montées minutieusement et visent invariablement des nantis : milliardaires, trusts du Secteur Corporatif, musées aux collections fabuleuses, etc. Lorsque le sang coule, c'est par accident ou à cause de la lenteur des personnes soumises à un chantage. On peut d'ailleurs remarquer que les Griffs semblent aimer tourner en ridicule leurs victimes, même si celles-ci se voient souvent offrir un moyen leur permettant de régler leur affaire rapidement, discrètement... en réalisant quelquefois un petit "bénéfice". On comprend mieux alors pourquoi les plaintes sont rares. On ignore combien de méfaits ces "princes du crime" ont pu commettre à ce jour.

On n'en sait guère plus d'ailleurs sur les relations entretenues par les Griffs avec l'Empire. Les plus pessimistes estiment que l'Ordre Nouveau devrait normalement séduire des bandits aussi bien organisés, mais certains ne désespèrent pas de les voir un jour se mettre au service de la Rébellion. Bien malin celui qui saura deviner ce que nous réserve l'avenir...

Et les pirates ?

La Bataille de Khuiumin (3) a sonné le glas des grandes bandes de corsaires. Aujourd'hui, seuls des francs-tireurs s'adonnent encore à la piraterie. Toutefois, certains

éléments laissent à penser qu'il existerait une base secrète bien équipée, quelque part dans l'Empire. Elle servirait de point de départ pour des raids ponctuels conduits par des "indépendants" quand ceux-ci décident de

s'associer le temps d'une opération exceptionnelle.

On ne possède aucun détail précis sur cette base (4).

Les francs-tireurs

Si l'on excepte la petite criminalité engendrée par la misère qui connaît actuellement une recrudescence inquiétante, tout ce que l'on peut dire sur les criminels indépendants tient en trois phrases :

1) Il existe des indépendants "brillants" et d'autres qui sont seulement "compétents".

2) Il existe de vieux indépendants.

3) Les vieux indépendants sont tous "brillants".

Des personnalités telles que le contrebandier Yan Solo et la "tueuse" Jana Jarel ont beau mener une existence en marge des lois de l'Empire et du Milieu — ce qui leur vaut d'avoir leur tête mise à prix de part et d'autre — ils ont néanmoins d'assez bonne chance de vivre vieux. En effet, ils se conforment toujours à l'ancienne maxime : *L'audace consiste à savoir jusqu'où on peut aller trop loin...*

La passion de la mort : Jana Jarel

Samankawin est née sur Aobys (5), un monde sauvage situé à la périphérie de l'Empire. Fruit de l'union d'un indigène et d'une humaine, sa grande beauté ne l'a pas empêchée d'être frappée d'ostracisme... on aime guère les hybrides sur Aobys. Elle fut contrainte de s'expatrier. Jeune et inexpérimentée, Samankawin tomba alors sous la coupe de trafiquants d'esclaves qui firent d'elle une prostituée de luxe. Pour sortir de cette mauvaise passe, elle n'eut d'autre ressource que de tuer la tenancière de la maison close où elle travaillait. Par chance, cette femme était recherchée par l'Empire et son meurtre lui valut de recevoir une prime substantielle. Comme la Pègre était à ses trousses, elle prit le nom de "Jana Jarel". Peine perdue, les tueurs la retrouvèrent. Elle en tua un, deux, cinq... et à chaque fois, elle recevait de nouveaux crédits de l'Empire ! C'est ainsi qu'elle embrassa par nécessité le métier de chasseur de prime.

Tout aurait été pour le mieux si un jour elle n'avait pas eu la malchance de se tromper de cible. Sa propre tête étant désormais mise à prix, elle ne pouvait désormais plus vivre de la chasse d'autres criminels. Elle devint donc "tueuse à gage", ce qui ne changea en fait guère ses habitudes. Toutefois, comme les manieurs de blasters sont légions, Jana Jarel décida de se démarquer de ses pairs en agissant avec subtilité...

Ainsi, tout le monde se souvient du décès du directeur des Cyclomithes de Trépan, un célèbre notable du Comporn (6). Il serait mort dans d'atroces convulsions après avoir absorbé une dose massive d'Essence de Vilian. Sa famille avait à

l'époque expliqué son geste en disant qu'il avait succombé à un accès de dépression. Eh bien, quelques temps plus tôt, Jana s'était faite embaucher comme troisième aide-servante dans la riche demeure de cet homme pudibond et fanatiquement dévoué à l'Ordre Nouveau. Jour après jour, elle avait discrètement administré à son employeur le "Poison de la Mélancolie" (une drogue provenant du Système Theos) et s'était parfumée avec son antidote. Chaque fois que sa victime la croisait au détour d'un couloir — elle, une obscure servante qu'il n'aurait jamais remarquée autrement — il sentait son indicible tristesse diminuer un peu. Il lui fallut un bon mois pour qu'il daigne lui adresser la parole, mais ce fut pour la convoquer le soir même dans son bureau. Jana vint bien le soir même, mais au lieu de lui accorder ses faveurs, elle l'assassina avec l'un des poisons les plus cruels que connaisse la galaxie ! Dans les heures qui suivirent, elle quitta subrepticement Trépan en emportant les 50 000 crédits qui lui avait remis la femme du défunt...

Les "oeuvres" de Samankawin/Jana Jarel se ressemblent toutes sur un point : il s'agit toujours d'actes d'une sauvagerie effroyable, longuement et minutieusement préparés.

Aides de jeu

Les Fils de l'Orage

Cette organisation occulte doit toujours garder une aura de mystère. Ses membres sont insaisissables et le MJ doit les utiliser pour faire planer une sourde menace sur ses PJ. Les Fils de l'Orage s'attaquent volontiers aux voyageurs fortunés et peuvent éventuellement voler des marchandises précieuses, mais ils se désintéressent du "menu fretin". Ils n'utilisent la violence qu'en dernier recours et seulement quand des méthodes plus subtiles ont échoué. Ils ne prennent jamais aucun risque : leurs sbires sont nombreux, efficaces et bien armés.

Micromodule :

Dans sa quête perpétuelle de liquidités, l'Alliance Rebelle a eu la chance de mettre la main sur une grosse quantité de ryll. Le meilleur endroit pour revendre une telle cargaison est Ryloth, où des Twi'leks peu regardants n'auront aucun mal à la réinjecter dans le circuit commercial officiel. Les PJ sont chargés de mener cette opération à bien.

MJ : Sur Ryloth, les Fils de l'Orage vont essayer de s'approprier la cargaison des PJ. Les Rebelles ne trouveront aucun acheteur et les autorisations de redécoller leur seront refusées. En fait, tout sera mis en oeuvre pour qu'ils soient prêts à se débarrasser du ryll à n'importe quel prix. Ils vont devoir mener leur enquête pour rencontrer des représentants des Fils de l'Orage. Ces derniers refuseront toute négociation, à moins que les PJ ne menacent de détruire la cargaison. Dans ce cas, avec un peu de sens commercial, il sera possible de



revendre le ryll à 50% de sa valeur marchande (un prix correct vu la façon dont l'Alliance a acquis la drogue). Attention : les Fils essayeront peut-être de récupérer leurs fonds avant que les Rebelles ne quittent la planète. Une extrême prudence s'impose !

La bande de Jabba le Hutt

Un affrontement avec Jabba et ses hommes de main peut servir de base à divers scénarios classiques du type "capture-combat-évasion". De quoi passer quelques bonnes soirées en attendant que l'Empire ne fasse à nouveau parler de lui !

Micromodule :

Au cours d'une mission dans les profondeurs du désert de Tatooine, les PJ se font tirer dessus par les deux pilotes d'une barge frigorifique. Ces hommes étant sous l'influence d'un puissant stupéfiant, il sera facile de les éliminer. Leur véhicule est plein à ras bord de viande rouge...

MJ : La viande était destinée au Rancor de Jabba (on ne peut pas donner tout le temps des danseuses ou des Rebelles à manger à cette créature !). Alors qu'ils sont en train de réfléchir, un homme du Hutt qui venait à la rencontre

de la barge va apercevoir les PJ et retournera aussitôt prévenir son maître. Gageons que celui-ci ne connaîtra pas de répit avant d'avoir lavé "l'affront" qui lui a été fait...

Les Griffis

La bande des Griffis est composée d'une centaine d'individus, qui sont tous des "spécialistes" hors pairs dans leur domaine de prédilection : pilotage de vaisseau, combat, finance, etc. Bien que cette organisation soit multiraciale, les Humains y sont majoritaires. Les Griffis ne font jamais appel à du personnel extérieur et acceptent très rarement de nouveaux membres. Or, comme la plupart de leurs enfants ne semblent pas avoir les qualités requises pour assurer la relève, la bande "vieillit" et elle risque de disparaître à plus ou moins long terme.

Mais, qu'est-ce qui motive les Griffis ? Pourquoi en sont-ils venus à monter des opérations de banditisme aussi audacieuses ? Tout simplement l'amour qu'ils éprouvent pour leur planète — Yin-Yang — un monde superbe mais terriblement pauvre situé à l'écart des routes commerciales de la galaxie.

Micromodule :

Pour cette aventure, il est conseillé qu'un des PJ soit un haut gradé de la Rébellion : général, sénateur, etc. Après un abordage malheureux, les PJ sont conduits sur Kessel, dont ils vont goûter les "charmes" très particuliers. Au bout de quelques jours de détention, alors que leur santé commence sérieusement à décliner, ils sont sauvés par les Griffis. Pour une fois, ces voleurs d'exception

Taille : 1,72 m
Sexe : féminin
Age : 30 ans ?

DEXTERITE	4D
Armes Blanches	4D+2
Blaster	6D+2
Esquive	6D
Grenade	4D+2
Parade Arme Blanche	5D+1
Parade Mains Nues	5D+1

SAVOIR	2D+2
Bureaucratie	3D
Cultures	3D+1
Illégalité	7D
Langages	5D
Survie	6D
Technologie	3D+2

MECANIQUE	2D+2
Equitation	3D+2
Pilotage de Vaisseau	4D
Répulseur	4D

Jana Jarel

PERCEPTION	3D
Commandement	4D
Dissimulation/Disc.	6D
Escroquerie	9D
Recherche	7D

VIGUEUR	3D+2
Combat Mains Nues	5D+1
Escalade/Saut	5D
Résistance	5D

TECHNIQUE	2D
Démolition	4D
Médecine	4D
Prog.-Rép. Droïd	3D
Prog.-Rép. Ordinateur	4D
Sécurité	7D

Note : *Jana Jarel est manifestement un PNJ "atypique". Ses caractéristiques très élevées ont pour seul but d'en faire un adversaire plus coriace pour les joueurs.*

font une entorse à leurs règles et les emmènent loin de cet enfer... en même temps que 150 tonnes d'épice.

MJ : Sur Yin-Yang, les Griffis n'ont pas l'intention de laisser repartir les Rebelles, qui sont pour eux des témoins gênants. Quoi qu'il en soit, ils sont vieux et ne pourront pas continuer indéfiniment à mener leur mode de vie actuel. Les PJ peuvent éventuellement proposer aux Griffis de rejoindre les rangs de la Rébellion, afin que celle-ci puisse bénéficier de leurs talents, en échange du "pardon" de leurs fautes passées. Pour éprouver leur qualités de combattants, les Griffis vont alors proposer aux Rebelles de participer à l'attaque de la Banque Impériale de Sudath...

Préparer un hold-up avec les meilleurs "braqueurs" de la galaxie peut donner lieu à une aventure des plus intéressantes. Et si les PJ font preuve d'intelligence et de courage, il n'est pas impossible que Yin-Yang devienne une base de la Rébellion.

Jana Jarel

Jana Jarel/Samankawin est assurément une belle crapule (en termes de jeu : elle ne manque pas de points du Côté Obscur !). C'est malgré tout une personne passionnée et donc capable d'élans désintéressés. Elle ne porte pas l'Empire dans son coeur et, à ce titre, il se peut qu'un jour elle soit une alliée "temporaire" pour les PJ. L'aide d'une professionnelle de cette trempe peut être très précieuse, mais que penser des méthodes qu'elle emploie ?

Le MJ pourra donc se servir d'elle pour tester la "moralité" de ses joueurs. La fin justifie-t-elle vraiment toujours les moyens ?

Micromodule :

Au cours d'une mission, les PJ assistent à l'agression d'une jeune femme par une bande de soldats des troupes de choc. S'ils lui portent secours, une fois qu'ils ont repoussé les Impériaux, la "malheureuse victime" les supplie de ne pas l'abandonner...

MJ : Comme on peut s'en douter, la jeune femme en question n'est autre que Jana Jarel. Si les PJ acceptent qu'elle les accompagne, ils découvriront progressivement les aspects les plus sombres de sa personnalité. Comment réagiront-ils alors ? D'autant que la tueuse peut éventuellement essayer de tirer parti des informations qu'elle glanera sur l'Alliance pour se racheter aux yeux de l'Empire...

Conclusion

Star Wars n'a pas été conçu pour que les joueurs incarnent des criminels et ce genre de variante est donc à déconseiller pour les puristes. Toutefois, il serait dommage de ne pas utiliser quelques personnages louches et quelques organisations tentaculaires pour rehausser une campagne qui risquerait autrement de tomber dans la routine. Les Griffis et Jana Jarel ne sont que des exemples, n'hésitez pas à utiliser vos propres créations ! ■

- (1) Voir le *Guide de Star Wars*.
- (2) Idem, page 82.
- (3) Idem, page 33.
- (4) Sauf si l'on se reporte au n° 60 de Casus Belli !
- (5) Voir JD+ volume 5.
- (6) Voir Guide de l'Empire, page 16.

La Tornade

un scénario pour Warhammer

PAR J. DELAITE

Ce scénario, très simple et extrêmement "classique", est prévu pour une équipe composée de quatre à six aventuriers débutants de diverses classes, comprenant au moins un apprenti sorcier ou un sorcier de bas niveau désireux d'évoluer dans sa carrière.

Présentation

L'action se déroule aux frontières de l'Empire, dans un lieu au choix du MJ (il faut bien travailler un peu, non ?).

Cette aventure devant constituer un moment de détente dans la vie de personnages toujours tiraillés entre deux missions, il est déconseillé de la transformer en cauchemar. Ce scénario a été intentionnellement conçu de manière à laisser une grande place au "role-playing" et à l'improvisation.

Il y a plusieurs biais possibles pour amener les personnages dans cette aventure. Ils peuvent, par exemple, se perdre dans une obscure forêt ou avoir entendu parler d'un mage plutôt excentrique qui cherche des apprentis pour l'aider dans ses recherches. Bref, ici encore, c'est à vous de décider.

Bienvenue !

Après avoir erré dans une forêt aux sombres frondaisons, les personnages trouvent un petit chemin qui les conduit jusqu'à une vaste clairière. Celle-ci est pour le moins bizarre, puisqu'elle est recouverte d'un splendide gazon sur lequel se dressent des statues de nains maniant des ustensiles de jardinage (pelles, pioches, brouettes). En son centre, une fontaine s'écoule paisiblement. A l'opposé du chemin par lequel les personnages sont arrivés, une gigantesque falaise obscurcit la vue paradisiaque offerte par cet endroit. Une immense tour de cinq étages est sculptée à même la roche. On peut apercevoir à son sommet une espèce de tremplin.

Lorsque les personnages se présentent à la porte de la tour, ils sont accueillis par un homme de très petite taille (il ne mesure pas plus d'un mètre vingt, et n'est pourtant ni un

Nain, ni un Halfeling, ni un Gnome). Celui-ci dit se nommer Hernest Schufflestick et prétend être le serviteur de Darwin Bator, le Sorcier. D'une voix nasillarde, il demande aux personnages de patienter dans la salle d'attente jusqu'à l'arrivée de son maître. En fait, Darwin Bator sait pertinemment qu'il a des visiteurs, puisqu'il est en train d'observer les personnages par un judas aménagés dans le portrait de l'un de ses ancêtres... Il serait de bon ton pour le MJ de faire patienter les personnages une dizaine de minutes (en temps réel) afin d'observer leurs réactions. S'ils s'impatientent, décrivez-leurs les objets bizarres qui décorent la salle d'attente. Voici quelques exemples dont vous pouvez vous inspirer :

- Une énorme chauve-souris empaillée d'aspect étrange. Cette bestiole est - évidemment - bien vivante et se mettra à tourner en tous sens en poussant des paillements perçants si on la touche.

- Un vase contenant des bonbons. Ce vase est fixé à son support et il est donc impossible de le soulever. Pour prendre un bonbon, il faut plonger sa main à l'intérieur. L'ennui, c'est qu'ensuite il est impossible de retirer sa main. Une seule solution : casser le vase.

- Une somptueuse tapisserie cousue de fils d'or. Si on l'effleure, elle se déchirera sur toute sa longueur en répandant un épais nuage de poussière dans toute la pièce (toux et étternuements garantis pour tous !).

La rencontre

Après dix bonnes minutes d'attente, les PJ voient enfin apparaître dans la salle d'attente Darwin Bator en grande tenue, suivi d'Hernest (pour les descriptions reportez-vous à l'annexe concernant ces deux personnages). Après une discussion courtoise et oiseuse (le magicien semble surtout intéressé par le temps qu'il fait dehors), Darwin en viendra à aborder le sujet qui l'intéresse : il cherche des apprentis courageux afin de tester ses dernières inventions. Bien sûr, il ne présentera pas les choses de cette manière. Il déclarera avoir récemment fait des découvertes susceptibles de changer la face de l'univers (au moins !). Il a maintenant besoin d'assistants intelligents (pas comme ce bétet d'Hernest) qui pourront l'aider — moyennant une coquette somme d'argent — à mener à bien ses derniers essais.

L'accord

Avant toute chose, Darwin fera tout pour que les personnages prouvent leur détermination en signant un contrat, dans lequel il est stipulé que Darwin Bator ne sera pas responsable en cas d'accident. Le mage, quant à lui, s'engage à payer une prime représentant : l'apprentissage d'une compétence pour chacun des personnages, un passage au niveau supérieur pour l'apprenti sorcier du groupe

NOUVEAU SORT

TORNADE

Magie : élémentaire

Niveau : 4

Points de Magie : 16/heure

Portée : jusqu'à 500 m

Durée : 1 heure ou plus

Composants : une pincée de poussière
une larme d'Elémentaire de l'air

Ce sort très puissant permet de créer une tornade de grande ampleur, difficilement contrôlable. Durant un nombre de tours égal à son niveau, le sorcier peut cependant contrôler la tornade, ensuite elle se déplacera aléatoirement de 5d10 x 10 mètres par tour.

Toute créature prise dans la tornade doit réussir un test d'*Initiative* à chaque tour pour ne pas encaisser 1d10 points de *Blessure* dûs aux projections de pierres. Les créatures ailées doivent réussir un test d'*Initiative* pour rester en l'air sous peine de s'écraser violemment au sol, et d'encaisser ainsi les dégâts dûs à la chute. Les bâtiments encaissent automatiquement 1d10 points de *Blessure*.

(ou bien de nouveaux sorts) et une bourse de 200 couronnes par personne. Si les personnages refusent de signer ce contrat — qui ne cache pourtant aucune astuce — ils n'auront qu'une prime de 100 couronnes à se partager entre eux.

L'envol

Une fois la paperasserie terminée, Hernest conduit les personnages sur la terrasse située au sommet de la tour. Là se trouvent des "engins aériens" en bois, dotés d'ailes membraneuses ressemblant à celles des chauves-souris. Ces engins ont une envergure de trois mètres et sont en fait des sortes de delta-planes archaïques.

La véritable raison pour laquelle Darwin Bator n'a pas essayé ses inventions lui-même, c'est qu'il n'a pas pleinement confiance en celles-ci. Il était donc hors de question qu'il se lance dans le vide à bord d'une de ces machines infernales ! Evidemment, il ne l'avouera pas et préférera prétexter qu'il doit impérativement rester au sol pour conduire ses observations...

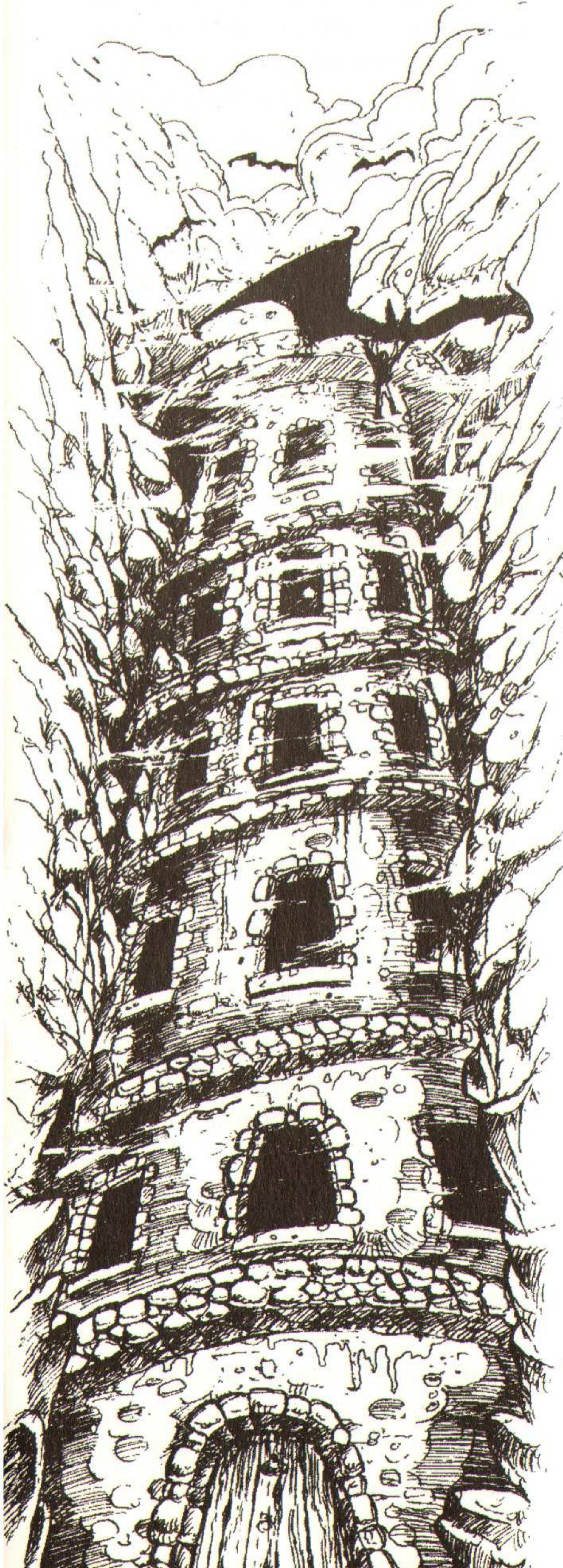
La piste d'envol à flanc de falaise surplombe la clairière située à environ 80 mètres plus bas. Il faut tout faire pour que les personnages se sentent mal à l'aise avant de se jeter dans le vide, mais tout d'abord, pensez à leur faire mettre les "ceintures de sécurité" en peau de serpent prévues par Darwin.

Comme on dit, c'est le premier pas qui coûte et apparemment, pour le premier joueur

ROMAK LE ROUGE

Romak le Rouge est un très, très vieux dragon rouge qui n'a plus toute sa tête. Quand il a senti qu'il était sur le déclin et il s'est réfugié dans sa grotte pour y mourir en paix. Profondément misanthrope, il ne veut voir personne. Toutefois, si l'on se montre gentil avec lui, il sera heureux d'avoir eu au moins une fois des amis dans sa longue vie. Romak est malade, il a attrapé un gros rhume dans sa caverne humide. Cette maladie n'est pas trop dangereuse... sauf pour ses interlocuteurs. Encore heureux que l'acide que Romak crache ne soit plus aussi virulent que dans sa jeunesse ! A chaque éternuement, tous les personnages qui se trouvent devant Romak seront éclaboussés par quelques postillons qui leur infligeront 1d6 points de *blessure* s'ils ne réussissent pas un test d'*Initiative*. Il ne faut pas lui en vouloir, ce n'est pas sa faute...

qui tente sa chance tout va marcher plutôt bien. Faites-lui toutefois jeter quelques dés, histoire de l'inquiéter un peu. Quoi qu'il en soit, les delta-planes fonctionnent à merveille et ne demandent qu'à planer dans les courants chauds, bien que leur maniement soit quelque peu "sensible". Après le premier personnage, c'est au tour du second de s'élaner, et ainsi de suite. Faites en sorte qu'ils se retrouvent tous rapidement dans les airs et qu'ils s'amuse bien.



La Tornade

Jusqu'à présent tout cela sent un peu trop le conte de fée, rassurez-vous, les choses vont se gâter. Darwin, jaloux du courage de ses assistants, souhaite maintenant pousser l'expérience un peu plus loin : comment réagiront ses engins avec un bon grand vent ?

Pour le savoir, il décide de lancer le sort *Tornade* (voir annexe). Tout à coup, les personnages sentent leur appareil tanguer et peuvent apercevoir à quelque distance une gigantesque tornade qui avance rapidement dans leur direction (en principe, ils ne devraient pas avoir vu Darwin lancer son sort). Il est déjà trop tard pour réagir. Quoi qu'ils fassent, les personnages se retrouvent soudain pris en pleine tornade. S'ils réussissent un jet d'*Initiative*, ils parviendront à maintenir leur altitude, sinon ils frôleront dangereusement la cime des arbres (il ne faut pas les faire tomber !). La tornade va entraîner les personnages très loin de la tour du sorcier...

Note pour le MJ : n'hésitez pas à faire frémir vos joueurs en leur décrivant les plongées vertigineuses, suivies de brutales remontées, qu'effectuent leurs personnages.

Le royaume de Romak le Rouge

Après une heure d'un "voyage" en pleine tourmente, la tornade s'apaise et les personnages tombent rudement à terre. Pour que l'atterrissage soit réaliste, faites leur perdre quelques points de *Blessure*. Heureusement, leur chute est amortie par un épais tapis de mousse. Quand ils ont repris leurs esprits, les aventuriers réalisent qu'ils se sont abattus juste devant l'entré d'une gigantesque caverne. Cette caverne est habitée par Romak, un vieux Dragon Rouge grincheux, mais pas méchant du tout (voir caractéristiques en annexe). En fait, il ne pense qu'à racheter toutes les erreurs qu'il a commises au cours de sa longue existence.

Note pour le MJ : les circonstances exactes de la rencontre avec Romak sont laissées à votre appréciation. Au départ, évidemment, les personnages devraient se sentir menacés. Laissez les "malentendus" (Romak est un peu sourd) se dissiper lentement...

A l'aide

Si les personnages gagnent l'amitié de Romak (ce qui est souhaitable), celui-ci va leur demander un petit service. Au cours d'une longue discussion, le dragon leur apprend qu'il est victime depuis quelques temps de l'acharnement d'un sorcier du Chaos nommé Kari Videls et de sa bande. Kari veut réduire Romak en poudre afin de pouvoir l'utiliser comme composant pour ses ensorcellements. Jusqu'à présent, le vénérable dragon est toujours parvenu à repousser les attaques des hommes du sorcier, mais maintenant il est épuisé et il aspire seulement à mourir tranquillement dans sa tanière. Les personnages ne pourraient-ils pas faire quelque chose pour lui, en échange des prodigieuses richesses qu'il a mises à l'abri au cours de sa longue carrière ?

Si on lui demande des renseignements sur la bande de Karl Videls, Romak s'abimera

DARWIN BATOR

Race : Nain

Carrière : Apprenti Sorcier, Sorcier Niv. 1, Sorcier Niv. 2, Elementaliste Niv. 1, Elementaliste Niv. 2, Elementaliste Niv. 3, Elementaliste Niv. 4.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
5	45	35	5	3	11	65	1	58	80	70	73	80	17

Compétences : Darwin Bator possède toutes les compétences de ses nombreuses carrières, plus les compétences raciales de base. Le Mouvement de 5 est dû à ses échasses (voir plus loin).

Possessions : dans sa tour, Darwin Bator possède tout ce dont il a besoin. Il garde néanmoins sur lui quelques objets utiles :

- Une paire d'échasses
- Un collier formé de 2 bijoux d'énergie contenant respectivement 10 et 8 points de magie.

Les sorts

Points de Magie : 26

Magie Mineure : Darwin connaît tous les sorts de magie mineure.

Bataille Niv. 1 : Animosité Magique, Boule de Feu, Débilité.

Bataille Niv. 2 : Aura de Protection, Démolition, Eclair.

Élémentaire Niv. 1 : Aveuglement, Lumière Magique, Main de Feu.

Élémentaire Niv. 2 : Coup de Tonnerre, Extinction, Incendie, Pluie Torrentielle.

Élémentaire Niv. 3 : Air Fétide, Création de Sables Mouvants.

Élémentaire Niv. 4 : Animation des Eaux, Tornade (voir description).

Présentation

Au premier abord, Darwin Bator paraît être un Humain de 1,80 mètre à la démarche chaloupée, bien qu'il ait des bras étonnamment courts, des petits doigts boudinés et un faciès de Nain. En fait, Darwin est bien un Nain. Il est complexé par sa taille depuis qu'il a subi des brimades à l'école de magie. Il a donc décidé un jour d'être grand. Comme, malgré des recherches acharnées, il ne trouva aucune potion et aucun sort capable de modifier sa taille, il utilise aujourd'hui des échasses. Les personnages pourront s'apercevoir de cet artifice en réussissant un jet en *Observation* à + 10%. Depuis les remontrances de ses petits camarades à l'école, Darwin se montre invariablement blessant envers les êtres plus grands que lui. S'il a embauché Hernest Schufflestick, c'est tout simplement parce que c'était l'homme le plus petit qu'il ait jamais vu.

HERNEST SCHUFFLESTICK

Hernest est un petit homme d'un mètre vingt, beaucoup moins idiot qu'il n'en a l'air, qui est attaché au service de Darwin Bator depuis 5 ans. Il hait son maître car ce dernier ne se prive jamais de se moquer de sa petite taille. Un jour, il a bien l'intention de se venger. En attendant, il s'amuse à truffer la maison de pièges pour qu'il se prenne les pieds dedans (fils en travers des portes, tapis non fixés dans les escaliers). En fait, Hernest était un agitateur avant de devenir un charlatan. Et s'il est aujourd'hui apprenti sorcier, c'est uniquement dans le but de s'appropriier les secrets de Darwin Bator. Il rêve en effet de devenir le maître de la région, puis du pays, et — pourquoi pas — du monde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	52	32	3	2	8	58	1	60	40	54	35	55	58

Compétences : Alphabétisation, Eloquence, Baratin, Déguisement, Escamotage, Evaluation, Imitation, Sens de la répartie, Incantation mineure, Magikane, Classique.

Possessions : 2 dagues (dans les bottes)

Points de Magie : 6

Sorts de Magie Mineure : Alarme magique, Feux follets, Malédiction, Sommeil, Zone de silence.

en invectives contre ces "sacripants-mal-lunés-d'enquêteurs-à-la-noix-incapables-de-laisser-en-paix-un-brave-dragon-à-la-retraite". Il n'y aura pas grand chose à tirer de lui, car sa mémoire n'est plus ce qu'elle était... Cependant, même s'il ignore où se trouve précisément le repaire de ses ennemis, il pourra tout de même indiquer la direction (le nord !) par laquelle ils arrivent chaque fois qu'ils mènent un raid contre sa tanière.

Le bastion du chaos

Avant qu'ils ne partent, Romak offre aux aventuriers de piocher dans sa réserve d'armes et d'armures de toutes sortes (non magiques), et leur conseille de passer la nuit dans sa tanière afin de se reposer de leur rude voyage.

La nuit se déroule sans encombre et, dès que le soleil s'est levé, les personnages peuvent se mettre en route vers le nord. Au terme d'une demi-journée de marche à bonne allure, ils remarquent soudain que la forêt environnante — jusqu'alors verdoyante et vivace — devient progressivement de plus en plus morne. Les feuilles sont jaunies, les oiseaux ne chantent plus et l'herbe du sous-bois est comme brûlée. Au bout d'une heure, ils arrivent en vue d'une falaise d'un noir

de jais. Un orage pointe à l'horizon et le ciel se couvre très rapidement d'énormes nuées menaçantes alors que les personnages s'approchent de la falaise. Les personnages possédant la compétence *Acuité Visuelle* peuvent distinguer de loin l'entrée d'une caverne, ainsi qu'une "chose" rougeâtre en forme de croix à l'entrée.

A environ une centaine de mètres de la caverne, ceux possédant la compétence *Acuité Auditive* peuvent entendre comme un bruit de bouillonnement constant provenant de l'intérieur de la grotte. En s'approchant encore un peu, les personnages découvrent avec effroi (en tout cas, on peut l'espérer) que ce qu'ils prenaient pour une croix est en fait un cadavre écorché et écartelé qui a été suspendu au-dessus de l'entrée de la caverne. Pas de doute, ils sont arrivés à destination...

Les grottes

1 - L'entrée de la grotte débouche sur une immense salle ornée de nombreux stalactites et stalagmites. Un ravin au fond duquel coule une rivière d'un épais liquide noir bouillonnant (la "substance" du Chaos !). Tout être en contact avec ce liquide a une forte chance (30%) de développer une mutation chaotique. Pour traverser il faut normalement emprunter un bac qui est prévu à cet effet. Malheureusement, celui-ci se trouve actuellement sur l'autre berge de la rivière... Avec un peu d'astuce (corde et crochet, sort, etc.) les personnages peuvent le faire traverser. Note : il est impossible de franchir d'un bond la crevasse, car celle-ci est trop large.

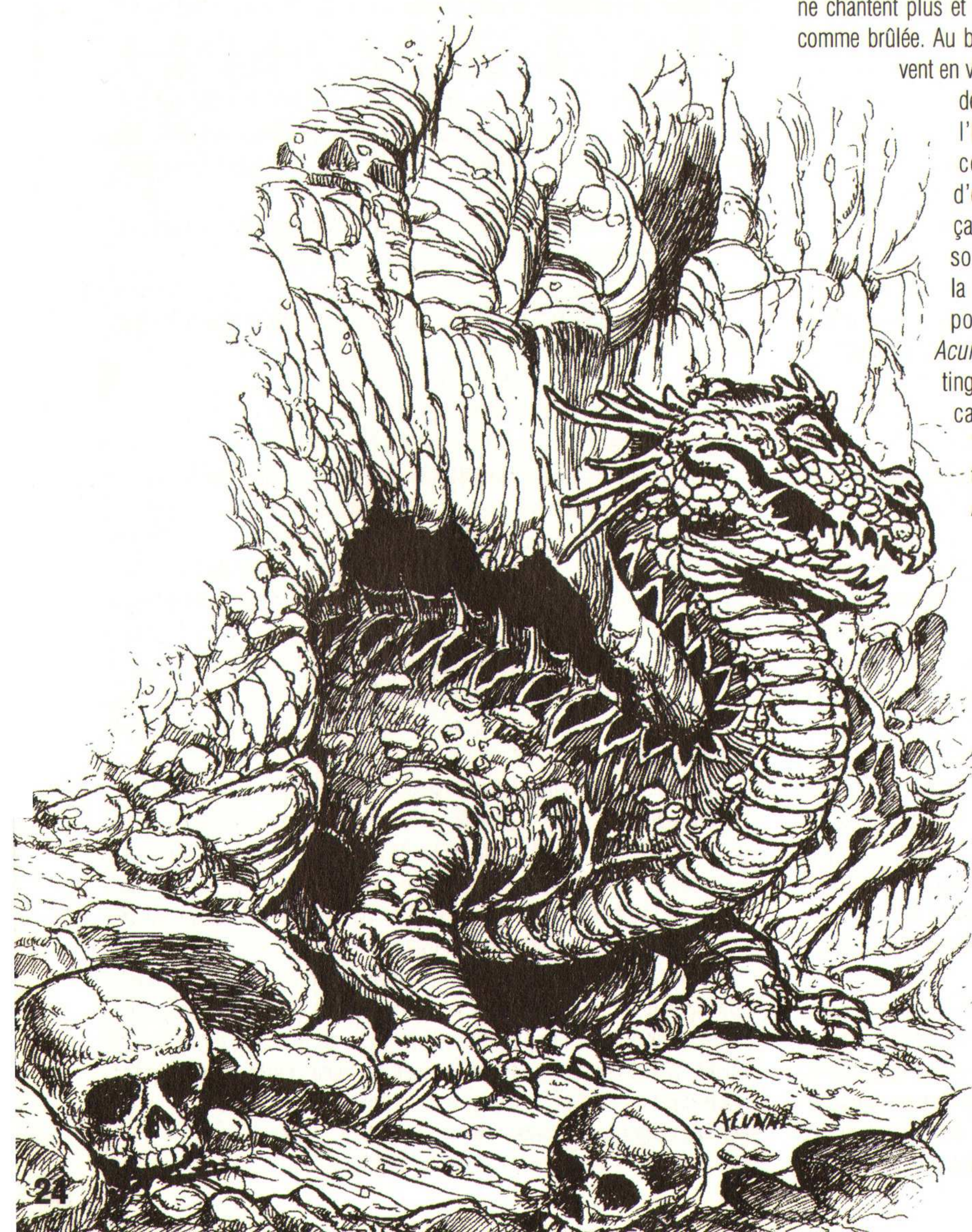
De l'autre côté, allongé sur une paille moisie, un garde est en train de dormir devant un grand gong de bronze. Un jet d'*Observation* on permet de remarquer une bouteille vide qu'il tient encore entre ses mains. Bien qu'il soit ivre, si les personnages font trop de bruit, il se réveillera et alertera ses camarades en tapant sur le gong. Il est armé d'un arc court et d'une épée.

2 - Cette caverne est le lieu de résidence habituel des bandits du Chaos. Dans le coin est, il y a six paillasses. Sous l'une d'elle se trouve une bourse contenant 15 Co. La salle est coupée en deux par d'énormes colonnes de pierre. Dans la partie ouest, cinq bandits sont occupés à jouer aux cartes. Toutefois, si l'alarme a déjà été donnée, quatre d'entre eux attendront les personnages cachés derrière les colonnes, tandis que le cinquième partira avertir le sorcier. Ils sont tous équipés d'épées (et de boucliers, s'ils ont été avertis d'un danger par la sentinelle en "1").

Il y a quatre issues à cette salle. Le couloir de l'ouest conduit au sommet de la falaise, le couloir nord-ouest mène à un escalier de pierre qui descend vers le domaine des maîtres, celui du nord-est est une impasse et celui de l'est mène à un escalier montant.

3 - Un mur de cette salle est percé de deux meurtrières, au travers desquelles deux brigands armés d'arbalètes peuvent tirer sur les personnages si ceux n'approchent pas assez discrètement de la caverne (à l'appréciation du MJ). Sinon, ils continueront à jouer aux dominos comme si de rien n'était. Cette salle de garde est meublée de deux paillasses malodorante, d'une table et de deux tabourets.

4 - Une odeur pestilentielle accueille les personnages lorsqu'ils entrent dans cette salle. C'est en effet ici que vivent quatre hommes-bêtes de Nurgle qui s'emploie, pour le moment, à torturer un brave paysan des environs. Gravement mutilé, le brave homme est pratiquement mort et n'a plus la force de crier. Les hommes-bêtes ont tous une tête de bouc. Trois d'entre eux ont le corps fendu de



plaies béantes qui laissent apparaître leurs organes internes. Le quatrième est littéralement enveloppé dans un nuage de mouches tellement opaque que l'on distingue mal sa morphologie. En combat, les personnages auront une pénalité de - 5% (en CC) pour toucher les trois premiers monstres à cause de l'odeur qu'ils dégagent, et une pénalité de - 10% (en CC et en CT) pour toucher le dernier. Sous la pailleasse d'un des hommes-bêtes, les personnages peuvent trouver une fort belle bague d'une valeur de 100 Co. Détail amusant : cette bague est encore accrochée à un doigt...

La galerie qui s'enfonce au Nord-Ouest mène à un labyrinthe de tunnels s'enfonçant toujours plus profondément dans le sol, jusqu'à un lac souterrain où se déverse la rivière de substance chaotique dont il a été question en "1". Tout être entrant dans cette salle a de fortes chances de développer des mutations par la suite (40%).

5 - Les personnages pénètrent ici dans la résidence d'un Champion de Nurgle. Dans cette salle, une substance nauséabonde suinte des murs et le sol est très glissant. Le guerrier du Chaos sera automatiquement alerté par des bruits de combat provenant de la pièce voisine et attendra de pied ferme les PJ. Il est armé d'une épée chaotique, d'un bouclier, et porte une superbe armure couverte de sang séché percée de trous par lesquels sortent des lambeaux de chair sanguinolents. Tout personnage touché par son arme aura 5% de "chance" d'avoir des plaies infectées par la "putréfactose". Ce pourcentage est cumulatif. Si le personnage rate son jet d'Endurance, il risque par la suite de voir se développer une mutation chaotique (pas trop grave tout de même). Une porte secrète, facile à découvrir (+ 15% au test), mène à l'autre du sorcier.

6 - Les personnages qui entrent dans cette salle doivent réussir un test de *Peur* pour ne pas s'enfuir à la vue de la gigantesque statue représentant le dieu Nurgle avec un réalisme saisissant (brrrr !). Au pied de la statue, une

masse grouillante de Snurglings à la gueule écumante est enchaînée. Dans un pentacle, au centre de la salle, un sorcier est en train de prononcer une sinistre incantation. Il a entendu les combats précédents et tente d'invoquer des squelettes. S'il est blessé pendant le premier round qui suit l'arrivée des aventuriers, son invocation sera interrompue ; sinon, appliquez le sort de nécromancien de deuxième niveau. Karl est entièrement habillé de noir et de pourpre ; il porte une horrible cagoule de cuir et des gants dotés de griffes en argent. Si, par malheur, une partie de son corps venait à être découverte, les personnages devront réussir un test de *Peur* pour ne pas être paralysé d'horreur pendant un round en découvrant une peau noircie par la putréfaction et dégoulinante de pus. Pendant le combat, quelques Nurglings vont réussir à se libérer de leurs chaînes et attaqueront aussitôt les personnages.

Sur le bureau et les étagères situés dans un coin de la salle, les personnages peuvent trouver : un parchemin contenant les sorts Boule de Feu et Animosité Magique, une potion de Force et une dague "maudite" (-10%, si elle est utilisée par une personne d'alignement autre que chaotique).

Le retour

Après la razzia effectuée dans les cavernes du Chaos, les personnages peuvent aller rendre une dernière visite à Romak afin d'être récompensés pour leurs efforts.

Le pauvre dragon est de plus en plus mal en point et sa fin est très proche. C'est néanmoins avec une grande joie qu'il accueille le retour des personnages. Contrairement à ce qu'il avait prétendu, il n'est pas si riche que ça. Pour récompenser les aventuriers, il n'hésite cependant pas à offrir ses biens les plus chers : une Amulette Draconienne (qui augmentera la *Sociabilité* du porteur de + 20% lorsqu'il s'adressera à un dragon) et deux épées ornées d'une tête de dragon (dont

la lame extrêmement tranchante confère un bonus de + 1 aux dommages).

Romak suppliera ensuite, dans un dernier éternuement, qu'on le laisse mourir en paix. Il sera alors temps de retourner voir Darwin Bator afin de lui demander des comptes, mais cela est déjà une autre histoire... ■

LES FORCES DU CHAOS

LES BANDITS DU CHAOS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

LES HOMMES-BETES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

ZONTAG - LE CHAMPION DE NURGLE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
3	55	49	4	3	10	60	3*	89	89	89	89	89	18

Mutations : Peste de Nurgle

Langue de Nurgle* (un peu comme celle du monstre d'Alien). + 1 attaque de force 4.

Possessions : Armure du Chaos (2 points d'armure partout)

Épée Chaotique Hurlante (l'épée émet un hurlement inhumain qui provoque la *Terreur* chez toute personne ratant son jet de Cl)

Bouclier

KARL VIDELS - SORCIER ni. 1, NECROMANT niv. 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	42	34	3	3	10	60	1	34	45	62	45	69	10

Mutations : Peste de Nurgle

Putréfactose

inspire la *Peur* lorsque sa cagoule est ôtée

Possessions : Dague (plaies infectées)

Points de Magie : 21

Sorts de magie mineure : Tous

Sorts de magie de bataille : Aura de résistance, Débilité, Vol

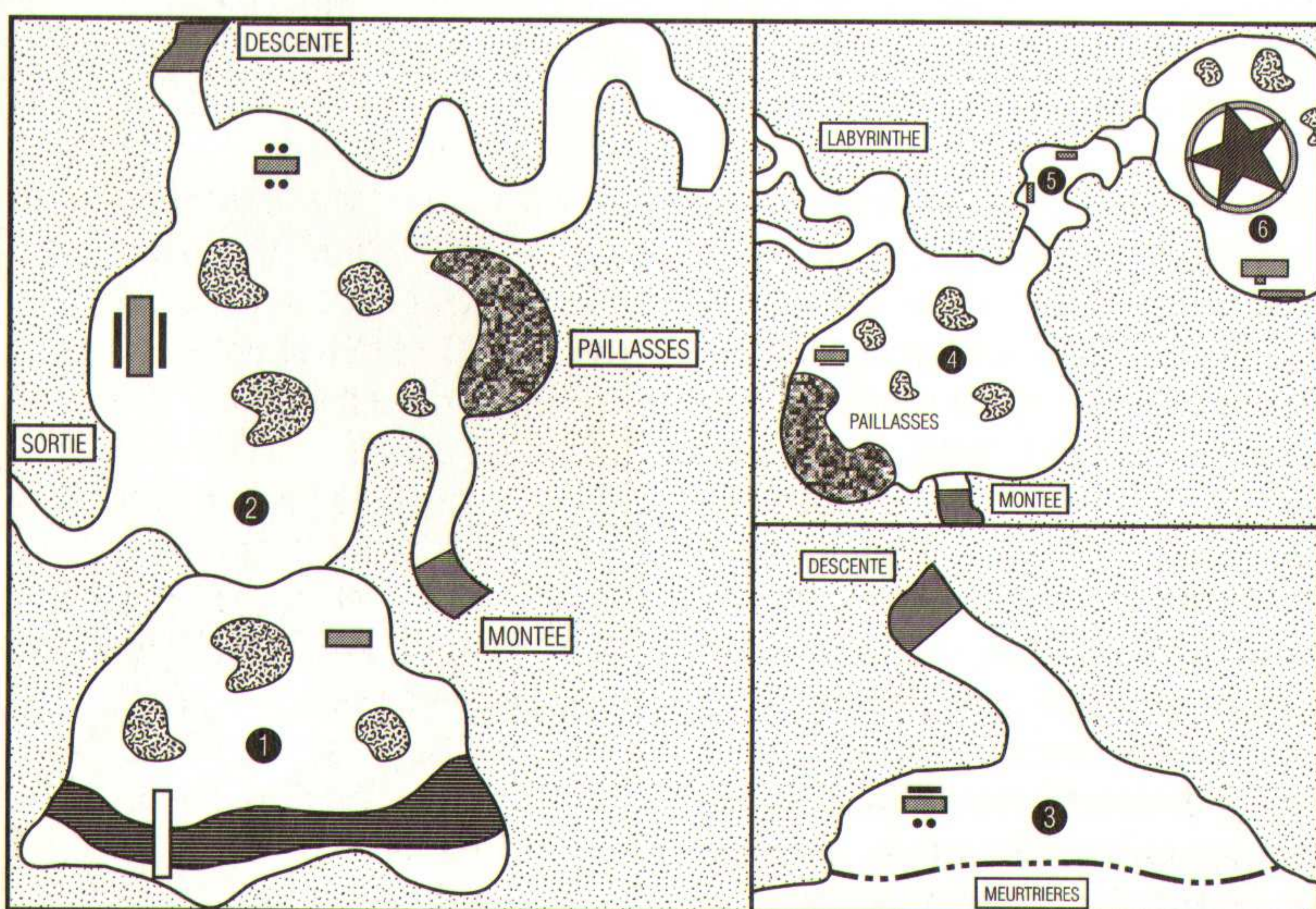
Sorts de magie Nécromantique : Main de la mort (1), Evocation de squelettes (1), Zone de vie (1), Extension de contrôle (2), Main de poussière (2).

SQUELETTES invoqués par Karl : se référer au livre des règles, il s'agit de squelettes standard mais causant de sérieuses plaies infectées.

NURGLINGS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	30	30	3	3	15	40	3	70	30	25	30	30	45

Les Nurglings sont de petits démons, serviteurs de Nurgle. Ils ressemblent à leur maître et sont porteurs de la Peste de Nurgle. Les caractéristiques ci-dessus ne sont pas celles d'un seul nurgling, mais d'une "masse". En effet ces petits monstres attaquent en groupes (un peu comme les Morveux) comprenant un maximum de 9 individus. Ils détestent cordialement les ennemis de leur maître.



Les serviteurs de l'Enfer

Mini campagne

PAR BRUNO BILLION ET ROGER DARUGE

Voici un synopsis de mini campagne complète pour l'Appel de Cthulhu qui a pour cadre les années 20. A vous, Gardien des Arcanes, de compléter cette trame avec des PNJ hauts en couleur, une ambiance appropriée et une multitude de petits détails qui permettront de noyer les informations essentielles qui vous sont données ici. Vous pouvez, bien évidemment, modifier certains paramètres de cette campagne afin de l'adapter à votre conception de l'univers lovecraftien. En effet, tous les éléments qui vous sont proposés (mais non imposés) doivent vous servir à bâtir votre campagne...

Introduction

Tout commence de manière très classique avec l'annonce de la mort de l'oncle d'un des Investigateurs dans des circonstances plutôt étranges... (Note : il convient de remarquer qu'un Investigateur devrait toujours avoir une "grande" famille, car le nombre d'oncles qui disparaissent tragiquement dans l'introduction des scénarios de l'Appel de Cthulhu frôle l'indécence.)

L'oncle en question, un Texan du nom de John Ronald, était venu passer quelques jours de vacances sur la côte Est, dans un paisible petit port de plaisance : Innsmouth. Il avait loué une chambre avec vue sur l'océan au premier étage de l'Hôtel du Port, où il semblait passer un séjour agréable. Il s'était fait remarquer des indigènes en posant des questions

insistantes sur les gisements pétroliers et minéraux de la région. C'est au cours d'une conversation avec la police locale qu'il a mentionné son neveu (un des Investigateurs) qui habite Boston ou sa région proche.

Il est donc normal que la police contacte par téléphone le neveu de John Ronald pour lui annoncer que son oncle du Texas est mort noyé et l'inviter à se rendre sur place afin d'identifier le défunt. Aucun autre détail ne sera révélé au cours de cet entretien téléphonique.

Ce que l'Investigateur sait sur son oncle

Agé d'une cinquantaine d'années, l'oncle John était veuf. Il avait été marié, mais sa femme s'était suicidée il y a de cela quelques années en s'asphyxiant avec une cuisinière à gaz. Il avait été très éprouvé par ce drame et devait sans doute encore porter le deuil de son épouse. John ne donnait pas souvent de ses nouvelles, car il était toujours très occupé. Il travaillait comme ingénieur sur les forages de la compagnie Raxxon Oil qui possède plusieurs puits de pétrole au Texas, ainsi qu'en Alaska et au Mexique. Il était donc presque toujours en déplacement, allant d'un site de forage à un autre. Il y a quelques temps de cela, il avait trempé dans une sombre histoire de secte maléfique, mais il n'avait jamais voulu en dire plus à ce sujet.

Pour le Gardien : En fait, John Ronald a été lui même un Investigateur, pendant une partie de sa jeunesse. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est venu enquêter à Innsmouth après qu'il ait découvert, par hasard, qu'une "nurserie" chthonienne était cachée au fond d'un des puits de pétrole exploité au Texas par sa compagnie...

Innsmouth

Une mort inexplicable

Les Investigateurs étant attendus par la police, leur arrivée à Innsmouth se déroule sans incident notable. Les policiers paraissent mal à l'aise (un jet de Psychologie peut éventuellement permettre de s'en rendre compte). En fait, c'est toute la bourgade qui semble en proie à une sourde angoisse : les rues sont pratiquement désertes et les habitants se terrent chez eux. Les policiers conduisent immédiatement les nouveaux venus à la morgue municipale (une morgue improvisée puisqu'il s'agit plutôt d'une chambre froide employée d'ordinaire pour conserver le poisson). Pas de doute, il s'agit bien d'une mort par noyade, le cadavre présente tous les symptômes habituels : corps bleuâtre et gonflé, poumons gorgés d'eau.

Ce qui est plus étrange, par contre — et qui explique en partie la nervosité des forces de l'ordre et du coroner — c'est que le corps de John Ronald n'a pas été découvert non pas sur la plage ou dans le port... mais bien sur le tapis de sa chambre d'hôtel ! Les

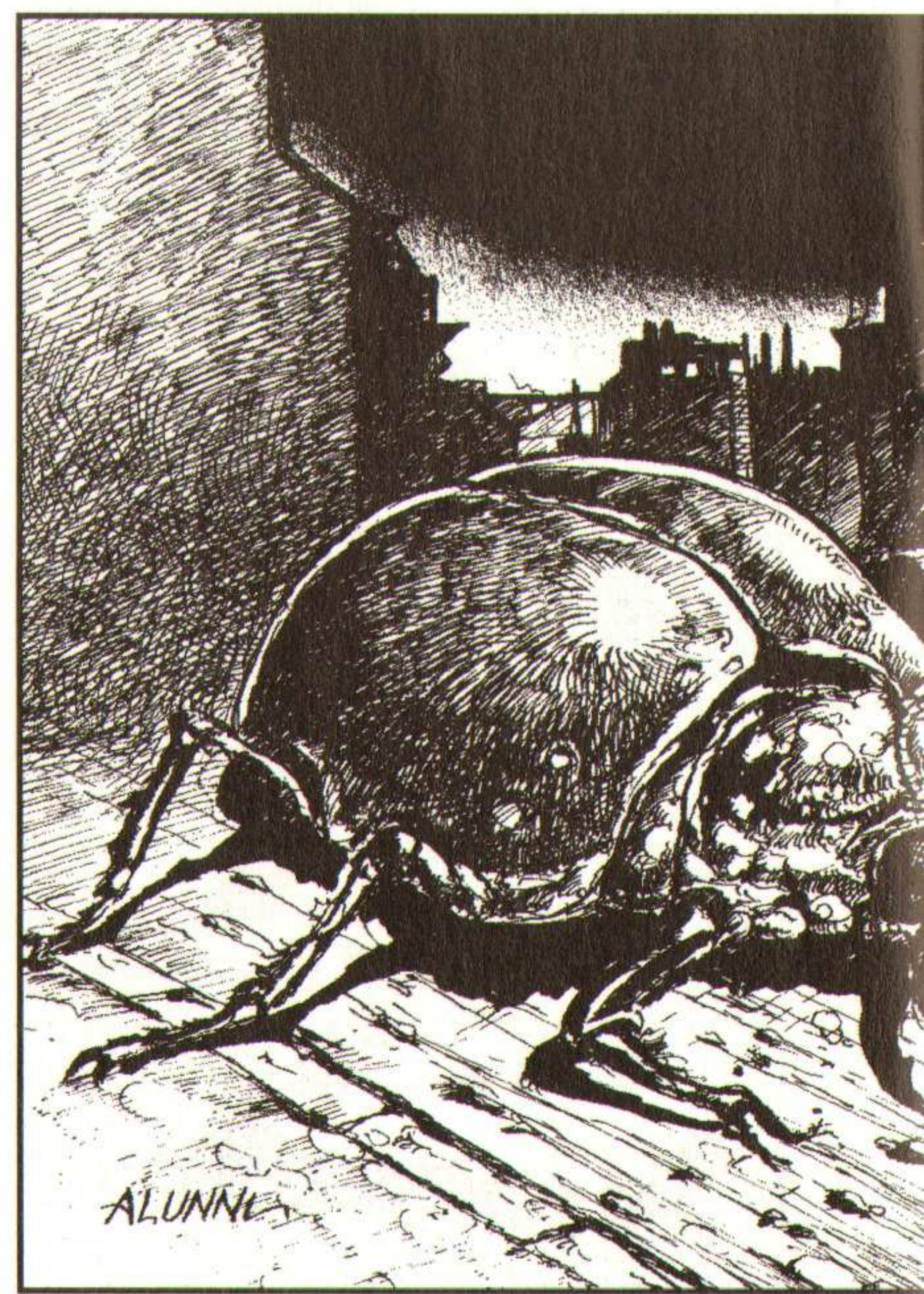
enquêteurs ont en outre relevé sur les murs des traces d'humidité qui montaient jusqu'au plafond, comme si la pièce avait inexplicablement été remplie d'eau. C'est Suzie, la femme de chambre, qui a fait la macabre découverte au petit matin, alors qu'elle venait comme d'habitude apporter à John Ronald son petit déjeuner dans sa chambre. Suzie en est restée un peu choquée, on la comprend. Mais tout cela n'est rien par rapport au malaise général qui plane sur Innsmouth...

En discutant avec quelques commerçants (Discussion, Baratin), les Investigateurs peuvent apprendre qu'une jeune fille du village a été internée hier à l'asile d'Arkham, après qu'elle ait — paraît-il — vu un scarabée dans une rue de la ville. Le problème, c'est qu'elle jure ses grands dieux que le scarabée en question mesurait 2 mètres de long !

Quant à la noyade, la police a mené son enquête, sans grand résultat. Toutes les pièces à conviction sont au poste et les Investigateurs vont devoir se débrouiller pour y avoir accès. Comme les policiers d'Innsmouth sont peu désireux de voir des étrangers se mêler de leurs affaires, les personnages vont devoir s'introduire nuitamment dans le poste (la nuit, il n'y a qu'un seul agent de faction). Les documents sont conservés dans un coffre (deux jets successifs en Mécanique sont nécessaires pour l'ouvrir).

Les pièces à conviction

Parmi les documents du poste de police (que le Gardien Des Arcanes se fera un plaisir de créer et de détailler) se trouvent : une carte de membre du Gentleman's Group — un club fermé de New York — au nom de John Ronald/Raxxon Oil et, surtout, une cassette métallique fermée par un cadenas qui contient un journal intime. C'est dans ce journal que les Investigateurs peuvent découvrir que l'oncle texan avait rencontré



quelques mois auparavant une jeune femme de 20 ans sa cadette, veuve elle aussi. Ils se sont mariés dans la plus stricte intimité et vivaient apparemment heureux dans son ranch de Houston, comme en témoigne une photographie glissée entre les pages du carnet. La jeune femme — Jane — a un fils de son premier mariage (elle a perdu son époux pendant la Grande Guerre. Le fils, qui est présent sur la photo, paraît avoir une dizaine d'années. Les seules choses qui puissent mettre la puce à l'oreille des Investigateurs, ce sont quelques notes concernant la mort d'un ouvrier dans des circonstances imprécises et faisant allusion à des structures géologiques bizarres qui gênent certains forages texans. Une phrase devrait notamment retenir l'attention des joueurs : "Il y a quelque chose au fond du puits...".

Et maintenant ?

Si la police d'Innsmouth s'aperçoit qu'il manque des pièces dans le dossier John Ronald, les Investigateurs vont passer un mauvais quart d'heure, car ils font des "coupables" tout désignés. Les joueurs devraient donc envisager très rapidement de quitter la ville s'ils ne veulent pas se retrouver dans une cellule, soumis aux brimades de quelques "gros bras" à la peau légèrement écaillée (mais ça, c'est une autre histoire). Comme il leur est impossible de poursuivre leur enquête dans le coin, les Investigateurs peuvent maintenant se rendre au Texas. Deux éléments du journal intime du défunt devraient les inciter à cela : les allusions aux problèmes de forage et l'existence d'une "veuve" qu'il faut prévenir...

Le Texas

Le ranch de l'angoisse

Lorsque les Investigateurs arrivent au ranch de John Ronald, qui est situé à une vingtaine

de kilomètres de Houston, la première chose qu'ils voient est une voiture de police (le Gardien peut éventuellement en profiter pour semer le doute dans l'esprit des joueurs : arrivent-ils trop tard ?). En fait, la police est là pour les besoins d'une enquête concernant une histoire de vaches égorgées et de disparitions inexplicables.

En apprenant la mort de son époux, Jane Ronald, qui paraît passablement fatiguée, va instantanément tomber en syncope. Les Investigateurs ne pouvant parvenir à la ranimer, ils seraient bien inspirés de l'emmener à l'hôpital de Houston. Le fils de Jane, Timothy — un gamin de 10 ans, roux et au visage constellé de taches de rousseur — insiste alors pour suivre sa mère à l'hôpital. (Note : Timothy devrait normalement se lier très vite d'amitié avec les personnages).

Au Houston Community Hospital, les Investigateurs peuvent surprendre au détour d'un couloir (Ecouter) une conversation entre un interne et une infirmière, concernant un malade qui prétend avoir vu des scarabées gigantesques près des puits de pétrole. Le malade est actuellement sous sédatifs et a été revêtu d'une camisole après qu'il ait essayé de répandre 10 litres d'insecticide sur sa femme...

Jane finit par reprendre conscience, mais elle est encore commotionnée et ne tient pas pour l'instant à endurer une longue discussion. Les Investigateurs ne peuvent rien apprendre d'elle à ce stade de l'aventure, mais ils vont être autorisés à séjourner au ranch aussi longtemps qu'ils le souhaitent.

Les deux régisseurs de la propriété des Ronald ont disparu depuis plusieurs jours : ils se sont littéralement volatilisés. Toutes les recherches pour les retrouver sont jusqu'à présent restées vaines et le FBI est maintenant sur l'affaire. Les personnages peuvent conduire leur propre enquête comme ils l'entendent, du moins jusqu'au retour de la propriétaire qui interviendra le lendemain dans la soirée.

Le bétail égorgé

Au cours des dernières semaines, plusieurs vaches des environs ont été attaquées chaque nuit par un animal inconnu, mais capable de grande violence. Jusqu'à maintenant, plus de 40 têtes de bétail ont été égorgées et vidées de leur sang et de leurs viscères.

Si les joueurs décident de surveiller un troupeau pendant la nuit, ils n'assistent pas directement à une attaque, mais ils peuvent néanmoins arriver sur les lieux juste à temps pour apercevoir plusieurs "ombres" s'éloigner dans la nuit en direction des collines. Certaines ont une forme humaine, mais d'autres, plus étranges font plutôt penser à des créatures de cauchemars... qui ressembleraient à des scarabées d'un mètre de haut et de près de deux mètres de long. (Les vaches sont égorgées par les scarabées et

Edward Maldonado

For : 15	Dex : 14	INT : 17	Con : 14	App : 12
Pou : 16	TAI : 15	SAN : 0	Edu : 18	

Compétences : Mythe de Cthulhu 62%, Occultisme 33%

Armes : Colt 45, modèle Gouvernement 1911 : 70 %

Entre autres sorts : Appeler Nyogtha, Appeler Shudde M'ell, Flétrissement, Eaux Putrides de Nyogtha.

Grand, musclé et doté d'un visage austère, Edward Maldonado est un puissant sorcier qui dirige "Les Fils des Profondeurs de la Terre", une secte texane qui vénère Nyogtha et Shudde M'ell. Dans le "civil", il occupe un poste de cadre supérieur au sein de la compagnie pétrolière Raxxon Oil et il a la réputation d'être travailleur et d'une grande efficacité. Son travail lui a permis d'orienter les travaux de prospection de sa compagnie vers des régions susceptibles d'abriter dans leur sous-sol des oeufs de Chthonien dont il espère pouvoir se servir pour négocier avec Shudde M'ell. Il s'est toujours montré un parrain exemplaire pour le jeune Timothy et Jane Ronald le considère comme un ami fidèle de son défunt mari... Passé maître dans l'art du mensonge et de l'hypocrisie, Maldonado est en fait un dément prêt à tout pour s'attirer les bonnes grâces des créatures du Mythe.

des "auxiliaires" humains récupèrent ensuite le sang et les viscères).

Les disparitions

Plusieurs personnes de la région ont disparu ces derniers temps, mais elles n'ont apparemment aucun point en commun, si ce n'est qu'une majorité d'entre elles travaillaient aux puits de forage. Cela n'a toutefois rien d'anormal, car la majorité des habitants du coin travaillent pour la Raxxon Oil.

Mystères

Edward Maldonado, responsable local de la Raxxon Oil et parrain de Timothy, est en fait à la tête des "Fils des Profondeurs de la Terre", une secte vouée — entre autres — à Nyogtha. Le Grand Ancien est actuellement tapi dans les cavernes souterraines de la région de Houston. Ces cavernes forment un réseau qui englobe la nappe phréatique locale et les champs pétrolifères des environs. Le pacte conclu entre Maldonado et Nyogtha est d'une évidente simplicité : Maldonado doit fournir à Nyogtha des sacrifices et du sang, afin que Nyogtha lui donne en échange des pouvoirs et des serviteurs (voir plus loin la section concernant les "Serviteurs Hybrides").

Les collines qui entourent le Ranch servent de refuge aux Serviteurs Hybrides et à leurs auxiliaires humains. Si les Investigateurs se renseignent sur la région, ils peuvent apprendre qu'une tribu indienne troglodyte vivait jadis ici. Le complexe réseau de galeries et passages creusé par les Indiens fut bouché après que la tribu ait été exterminée par les représentants de la "civilisation américaine". Certains Indiens, qui s'étaient réfugiés



Les Eaux Putrides de Nyogtha.

Ce sort permet à son utilisateur de faire apparaître une masse de 1D100 mètres cube d'eau polluée par Nyogtha. A l'air libre, la masse d'eau paraît tomber du ciel et inflige 1D6 points de dommages à quiconque se trouve dans un périmètre d'environ 6 mètres de diamètre autour du point d'impact choisi par le sorcier. Les personnes blessées doivent en outre réussir un jet de Chance pour éviter d'absorber une quantité importante d'eau polluée (auquel cas elles deviendront elles-mêmes des Serviteurs au bout de 24 heures). Dans un lieu clos (une pièce par exemple) l'eau commence par se déverser le long des murs et son niveau monte très rapidement. Une petite pièce peut ainsi être intégralement inondée en moins d'une minute. Une fois encore, les personnes susceptibles de boire l'eau doivent effectuer un jet de Chance. Quoi qu'il en soit, si elle parvient à résister pendant trois rounds à la "noyade" (voir page 20 des règles), elles ne subissent aucun dommage corporel.

Il faut 3 rounds pour lancer ce sort, qui consomme 2 points de POU, 4 points de magie... et 4 points de SAN.

dans les profondeurs de leurs catacombes, furent même emmurés vivants par les soldats. Certains accès secondaires ont depuis été rouverts par les amis de Maldonado. Il est à noter que les Indiens sont involontairement responsables de la présence de Nyogtha dans les parages. En effet, le Grand Ancien a été attiré ici par le sang des victimes de l'attaque de l'armée US et par les cris des emmurés. Pour "enrichir" cette aventure, vous pouvez très bien faire intervenir un vieil Indien illuminé qui dira se souvenir du massacre et qui ne cessera de parler de la puissance de l'ancienne magie indienne.

Le réseau de galeries s'étend sous toute la région et rejoint, après de longs kilomètres de labyrinthe, les cavernes où se repose actuellement Nyogtha.

Conversation avec une veuve éplorée

Jane rentre de l'hôpital très affaiblie et les personnages vont avoir fort à faire pour la consoler. Elle parle alors de sa vie avec John Ronald (elle fond en larmes chaque fois qu'elle prononce son nom) et révèle incidemment quelques informations importantes...

L'héritage du défunt doit entièrement revenir à Timothy, que John Ronald a adopté au moment du mariage. Jane est seulement censée gérer le ranch et les intérêts de son fils jusqu'à la majorité de ce dernier. La compagnie pétrolière pour laquelle travaillait son mari a plusieurs fois manifesté son désir d'acheter le ranch afin de pouvoir se livrer à de nouveaux forages, mais John Ronald a toujours obstinément refusé toutes les propositions qui lui avaient été faites. A force, c'était même devenu un sujet de plaisanterie entre Maldonado et lui. Maldonado est d'ailleurs devenu depuis lors une sorte de parrain "officieux" pour Timothy. Jane précise également que John était parti "en vacances" dans le Nord Est après qu'un problème soit survenu au puits 181...

L'horreur au fond du puits

Le puits 181 est l'un des tous derniers à avoir été foré par la Raxxon Oil dans la région. Quelques jours avant que John Ronald ne quitte le Texas pour la Nouvelle Angleterre, les travaux sur ce puits ont été interrompus après que l'équipe de forage se soit trouvée confrontée à une formation géologique particulièrement résistante.

Après avoir remonté le forêt, les techniciens de la Raxxon ont découvert d'étranges

concrétions rocheuses sphériques, ressemblant à des fossiles inconnus (Note pour le Gardien : il s'agissait en fait d'oeufs chthoniens ; comme ces oeufs étaient "morts", ils n'ont heureusement pas attirés de monstres adultes).

Le sacrifice

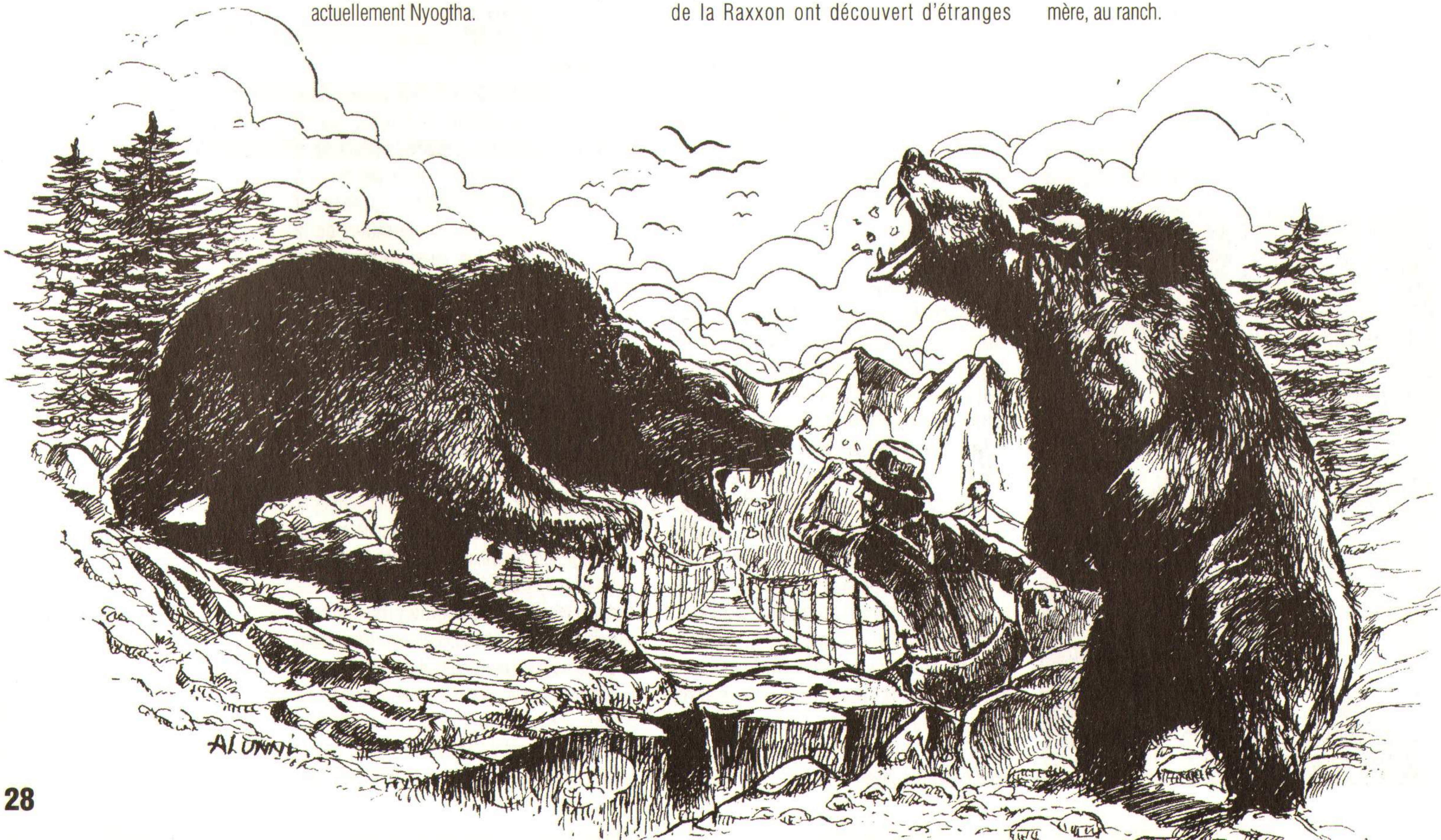
Après avoir dit tout ce qu'elle sait, Jane Ronald va proposer aux Investigateurs de dormir au ranch dans des chambres d'amis qui se trouvent au rez de chaussée, au pied de l'escalier. Sa chambre à elle se trouve au premier étage, à côté de celle de son fils.

Au cours de la nuit, Timothy va être la victime du sort des Eaux Putrides de Nyogtha (voir en annexe). Maldonado a en effet décidé d'offrir un nouveau sacrifice à Nyogtha en utilisant le sortilège que celui-ci lui a révélé.

Si les Investigateurs sont sur place, ils vont être réveillés par un écoulement d'eau anormal dans leur chambre. Quoi qu'il en soit, ils ne peuvent rien faire pour empêcher le décès du pauvre Timothy...

L'odieuse métamorphose

Quand la police arrive au ranch, elle ordonne aussitôt que le corps de Timothy soit conduit à la morgue. Or, exactement 24 heures après sa noyade, le pauvre enfant va commencer à se transformer en Serviteur Hybride (voir annexe). La métamorphose achevée, le Serviteur s'enfuit (non sans tuer le veilleur de nuit de la morgue) afin de retourner "instinctivement" auprès de sa mère, au ranch.



Si les Investigateurs sont sur place à ce moment-là, ils sont réveillés par les hurlements hystériques de Jane (que la "mort" de son fils avait déjà plongée dans un état d'hébétude avancée). Une fois encore, ils vont arriver trop tard : Jane Ronald, horrifiée de voir un monstre l'appeler "maman" d'une horrible voix rauque, a succombé à une crise cardiaque...

Si les Investigateurs exécutent le Serviteur Hybride, il serait bon pour l'ambiance que le Gardien des Arcanes insiste sur le fait que cette créature est nettement plus petite que celles décrites par divers témoins (Timothy était un enfant !).

Et si les personnages examinent par la suite son corps, ils peuvent découvrir une chaînette de baptême portant le nom de Timothy "incrustée" dans sa carapace. Cet indice devrait permettre aux Investigateurs de comprendre qu'ils sont responsables de la seconde mort du jeune garçon (SAN 0/D6) et qu'ils ont découvert le processus de création des Serviteurs...

Trouver le responsable

Le but des Investigateurs dans cette partie de la campagne est le bannissement de Nyogtha et la révélation de la tête du complot, Maldonado. Si le cercle d'adeptes et de Serviteurs est rompu, Nyogtha ne recevra plus de sacrifices, et se réfugiera au plus profond de son domaine souterrain. Pour cela, il suffit de mener une enquête sérieuse et de se rendre compte que le point commun entre tous les éléments de l'intrigue — y compris la mort de John Ronald — est Edward Maldonado. Il suffit ensuite, par exemple, de suivre ce dernier lors d'une de ses expéditions dans le labyrinthe indien, pour le surprendre en flagrant délit de pacte avec l'Innommable.

Si les Investigateurs réussissent à intercepter Maldonado et son groupe de fanatiques (à vous de fixer leur nombre), l'un d'entre eux se sacrifiera pour permettre à son chef de s'échapper avant que les Investigateurs n'aient eu le temps de l'appréhender. Il est en effet indispensable pour la suite des événements que le sorcier parvienne à s'échapper.

Sur la piste de Maldonado

Bien que le scénario soit apparemment résolu, la tête pensante du complot est toujours en liberté ! C'est dans le bureau de Maldonado que se trouve l'indice qui permettra aux joueurs de poursuivre la campagne.

Il s'agit d'un télégramme daté de la veille, provenant des bureaux de New York et indiquant à Mr Maldonado que les techniciens de la Raxxon Oil travaillant en Alaska ont découvert, il y a deux jours de cela, des concrétions minérales identiques à celles trouvées dans le puits 181. Détail intéressant, le texte précise que : "Les concrétions semblent dans un remarquable état de fraîcheur"...

Note : si les Investigateurs n'ont pas la présence d'esprit d'aller fouiller le bureau de

Maldonado, vous pouvez néanmoins les orienter vers l'Alaska en leur faisant savoir que tout le staff de la Raxxon paraît préoccupé suite à de violents tremblements de terre qui ont endommagé les installations de la compagnie de la région d'Anchorage.

L'Alaska.

Le voyage de tous les dangers

Quoi qu'ils fassent, les Investigateurs arriveront à Anchorage (Alaska) au moins un jour après Maldonado. Celui-ci, redoutant d'être pourchassé, a prévu un "comité d'accueil" à leur intention.

Les installations de prospection de la Raxxon Oil se trouvent en plein cœur des Monts Alaska, une région montagneuse particulièrement sauvage située à une soixantaine de kilomètres au nord-est d'Anchorage. Si les Investigateurs veulent se rendre là-bas, ils vont devoir partir avec une équipe d'employés de la compagnie chargée d'emmener du matériel à dos de mules. Evidemment, les cinq hommes qui composent ce groupe ont été grassement payés par Maldonado afin qu'ils se débarrassent discrètement des importuns en cours de route...

Leur plan est très simple. A mi parcours (au bout d'un jour de marche dans les montagnes et les forêts), ils vont essayer d'abattre purement et simplement les Investigateurs. Et si ces derniers parviennent à échapper au sort funeste qui leur est réservé, ils se retrouvent ensuite dans une situation qui n'est guère enviable : les mules transportant les vivres et le matériel se sont égarées dans la nature... et ils vont devoir maintenant trouver seuls leur chemin jusqu'au site de prospection !

Profitez de cette occasion pour faire découvrir à vos joueurs les périls de l'Alaska : meutes de loups, ours gigantesques et féroces, ponts de cordes branlants enjambant des précipices, parois montagneuses à escalader, etc.

Même s'ils disposent d'une boussole et d'une carte, les Investigateurs ont toutes les chances de se perdre dans la nature. Chaque jour, demandez à celui qui a le pourcentage de Chance le plus élevé, d'effectuer un jet d'1D100. S'il réussit un score inférieur ou égal au "cinquième" de sa Chance (ou à la "moitié" de sa Chance, s'il a une boussole et une carte), les Investigateurs trouvent le camp de la Raxxon Oil le jour suivant. Sinon, ils vont continuer à errer pendant une journée.

Note : l'idéal serait que cette aventure se déroule en hiver, une saison particulièrement difficile en Alaska, caractérisée par des chutes de neige abondantes et par l'effroyable "Blizzard", ce vent glacé capable de geler un homme en quelques heures...

Le camp maudit

Au moment où les Investigateurs arrivent au camp de prospection de la Raxxon Oil, un

SERVITEURS HYBRIDES DE Nyogtha (Race Inférieure de Serviteurs)

Description : "La chose s'avança alors dans la semi—obscurité. Sa carapace comparable à celle d'un scarabée gigantesque luisait sous l'effet des rayons lunaires. Le cliquetis infâme de ses nombreuses pattes insectoïdes résonnait à mes oreilles. Il baissa alors ses deux yeux brillants sur moi, et je vis ses pinces monstrueuses s'ouvrir, comme pour me saisir..." (D'après *Les Puits de l'Enfer* de Graham Masterton).

Notes : Les Serviteurs Hybrides sont des sortes de monstrueux insectes cavernicoles, directement issus des déjections de Nyogtha. Quand un être humain boit une grande quantité (au moins un litre) d'eau souillée par ces déjections innommables, il se transforme en Serviteur au bout de 24 heures. Ensuite, pendant une semaine, la "nouvelle" créature garde une partie de sa conscience humaine et peut alors être sujette à des accès de lucidité qui durent quelques secondes. Quand cela se produit, elle devient beaucoup moins agressive et peut hésiter à attaquer des Investigateurs. Les Serviteurs Hybrides de Nyogtha préfèrent se déplacer à l'air libre la nuit et n'ont qu'une seule raison d'être : offrir de nouveaux sacrifices à Nyogtha en infectant d'autres êtres humains. Ils disposent à cette fin d'un sort particulier : Les Eaux Putrides de Nyogtha.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	3D6+6	16-17
CON	4D6+6	20
TAI	3D6+10	20-21
INT	2D6+3	10
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+9	16
PVie		20-21
Dplt		8
Arme	Att%	Dommmages
Pince	35%	2D6+2
Deux attaques par round		
Mandibules	20%	1D6 + Acide 1D4 par round

Protection : Sa carapace confère au Serviteur Hybride 10 points de protection. Les jointures et l'abdomen sont toutefois moins bien protégés que le reste du corps et ne bénéficient que d'une protection de 5. Les armes à feu de petit calibre n'occasionnent généralement aucun dommage à ce genre de créature (la balle rebondit sur la carapace) sauf si elles touchent les endroits pré—cités. Les armes magiques peuvent percer la carapace.

Sorts : Les Eaux Putrides de Nyogtha.

SAN : Voir un Serviteur Hybride de Nyogtha fait perdre 1D8 points de Santé Mentale si on rate son jet de SAN et 1 point seulement si ce jet est réussi.

tremblement de terre vient juste de le ravager. Il y a des blessés un peu partout, des hommes sont coincés sous un derrick effondré... bref, c'est une vision de cauchemar qui s'offre aux joueurs !

Maldonado est déjà reparti pour New York (pour aller faire son rapport au siège de la Raxxon Oil a-t-il dit avant de s'éclipser) avec une partie des oeufs de chthoniens ; il a plusieurs heures d'avance sur les joueurs. Les Investigateurs vont cependant avoir quelques difficultés pour apprendre cela. En effet, tout le personnel du camp (une cinquantaine d'hommes : techniciens et ingénieurs) s'affaire à sauver les hommes qui peuvent encore l'être et n'a guère envie de parler. De plus,

Maldonado a raconté à tout le monde qu'un commando (les Investigateurs !) payé par une société concurrente essayait de gêner les travaux... et ne serait peut-être pas étranger aux "étonnants" tremblements de terre qui secouent la région depuis quelques jours. Les personnages vont donc devoir faire la preuve de leur bonne foi (ex : en participant activement aux opérations de secours) pour obtenir les renseignements qu'ils cherchent.

Menace chthonienne

Des oeufs chthoniens ont bien été découverts dans l'un des puits creusés par les hommes de la Raxxon Oil. Or, les chthoniens, en plus d'être télépathes, ont comme particularité de protéger farouchement leurs oeufs et leurs petits. C'est pourquoi, dès que les oeufs ont été remontés à la surface, les chthoniens de la région ont commencé à converger vers eux, ce qui a eu pour effet de provoquer plusieurs séismes. Ils veulent maintenant récupérer leur infecte progéniture et ils n'hésiteront pas, pour y parvenir, à ravager la région à grands coups de secousses telluriques !

Si les Investigateurs comprennent cela (au besoin à l'aide de jet en Mythe de Cthulhu), ils peuvent éventuellement empêcher un massacre en s'arrangeant pour remettre les oeufs que n'a pas emportés Maldonado dans le puits où ils ont été découverts*. Cela aura pour effet de calmer temporairement les chthoniens et permettra aux ouvriers du camp d'évacuer le site de prospection dans une relative sérénité. Par contre, s'ils ne font rien, les Chthoniens attaqueront la nuit qui suivra leur arrivée et provoqueront un séisme de puissance 7 sur l'échelle de Richter ! Les personnages devront alors réussir un jet de Chance pour ne pas prendre 3D6 points de dommages (les pertes parmi les hommes de la Raxxon seront de 3D10 tués).

Evidemment, les oeufs chthoniens sont gardés précieusement dans le bureau de l'ingénieur en chef, qui acceptera avec beaucoup de réticences de les montrer aux "intrus". De toute façon, il se refusera obstinément à leur remettre. Les joueurs vont donc devoir utiliser toutes les ressources à leur disposition (jet d'Eloquence pour convaincre les ouvriers, intimidation, effraction, etc.) pour éviter la catastrophe.

Plongée dans la folie

Edward Maldonado était déjà un dangereux dément, mais depuis les événements survenus au Texas, il est devenu fou furieux ! Il se trouve actuellement dans un état d'absolue paranoïa. Il est convaincu que tout le monde lui en veut et il désire maintenant se venger de façon spectaculaire : il sait que tant qu'il aura des oeufs, les chthoniens vont le suivre. Or il est résolu à se rendre à Manhattan... Quand les joueurs apprennent que Maldonado est parti pour New York avec quelques oeufs, ils devraient "logiquement" (jet d'Intelligence)

deviner que le sorcier a l'intention de provoquer un massacre.*

*Note : le fait qu'aucun Chthonien ne soit venu chercher les oeufs fossiles qui se trouvaient dans le bureau de Maldonado devrait en outre leur donner une bonne indication aux Investigateurs quant à la manière dont ils peuvent résoudre ce problème. Pour savoir où se trouvent leurs "petits", les chthoniens utilisent leur pouvoir télépathique afin d'entrer en contact avec l'esprit de leurs embryons. Donc, si les Investigateurs détruisent les oeufs dérobés par Maldonado, les chthoniens n'auront plus de raison de se rendre à New York. Bien sûr, ils risquent alors de passer leur colère là où ils se trouvaient au moment de la rupture du contact télépathique, mais... on ne fait pas d'omelette sans casser d'oeufs, n'est ce pas ?

NEW YORK

La menace se précise

Pendant toute la durée de la dernière aventure, les Investigateurs vont régulièrement apprendre par les médias que l'immensité canadienne est en proie à d'innombrables petits tremblements de terre. S'ils pensent à reporter sur une carte les points où se produisent les séismes, ils peuvent avoir une bonne idée de la progression des chthoniens qui se dirigent sur New York. Il leur faudra une semaine au plus pour arriver...

Note : sachez maintenir la tension de vos joueurs en leur rappelant constamment qu'ils n'ont pas de temps à perdre !

Que devient Maldonado ?

Maldonado a quitté Anchorage par avion et il s'est aussitôt rendu à New York (comme l'atteste le plan de vol déposé par le pilote auprès des autorités de l'aéroport). Il a décidé de cacher les oeufs dans un lieu qui soit réellement hors de portée des chthoniens. Pas question donc de les mettre dans une pièce en sous-sol, les monstres n'auraient aucun mal à les retrouver et à les récupérer sans avoir à provoquer des dégâts trop importants. Il va les placer dans un coffre qui se trouve dans les bureaux du président de la Raxxon Oil, au 56ème étage de l'Empire State Building !

Maldonado achète ensuite un billet de première classe pour une croisière en direction de l'Europe sur le Queen Mary, qui doit partir dans quelques jours. En attendant le jour de l'embarquement, il va passer ses journées au Gentleman's Group, un club fermé auquel il a accès grâce à son statut de cadre de la Raxxon Oil.

Enquête à New York

Arrivés à New York, les Investigateurs risquent de ne pas savoir par où commencer leur enquête. S'ils réfléchissent un peu, ils devraient toutefois penser à deux endroits...

- Le Siège de la Raxxon Oil. S'ils se rendent au siège de la Raxxon Oil qui se trouve dans l'Empire State Building, ils peuvent apprendre que Maldonado est bien venu ici préparer un rapport concernant les problèmes des forages au Texas et en Alaska. Personne ne sait où il se trouve actuellement. Si les joueurs demandent à rencontrer le président de la compagnie, une secrétaire leur fixera un rendez-vous et leur demandera de repasser... dans quatre mois.

- Le Gentleman's Group. La carte de membre du Gentleman's Group découverte dans les papiers de John Ronald est un indice qui devrait toutefois mener les Investigateurs jusqu'à ce club exclusivement réservé à la seule gent masculine. S'ils parviennent à s'introduire dans les locaux du Gentleman's Group, ils auront juste le temps d'apercevoir Maldonado qui s'enfuit par une porte de derrière ! Profitez de cette occasion pour organiser une poursuite en voiture dans les rues de New York en utilisant les règles des pages 171 à 173 du manuel de L'Appel de Cthulhu.

Le moment de vérité

Si les Investigateurs parviennent — comme on peut l'espérer — à rattraper Maldonado, celui-ci se refusera à révéler où il a caché les oeufs. S'il en a la possibilité, il se servira du sort de Flétrissement pour tenter de s'échapper.

Quoi qu'il en soit, en fouillant leur prisonnier, les Investigateurs vont trouver une petite clé de coffre marquée d'un grand "R" (le "logo" de la Raxxon Oil !) et cela devrait leur donner à réfléchir. En plus de la clé, il est également possible de découvrir dans le portefeuille de Maldonado une photographie qui représente un homme ventru, et manifestement éméché, tenant sur ses genoux deux charmantes jeunes femmes en tenue d'Eve. Il y a une dédicace : "A notre directeur adoré, Tara et Lynn". L'homme ventru n'est autre que le directeur de la Raxxon Oil et Maldonado comptait se servir de cette photo compromettante s'il avait eu des problèmes d'ordre professionnel...

Récupérer les oeufs n'est ensuite plus qu'une formalité. Aux bureaux de l'Empire State Building, la simple mention des prénoms Tara et Lynn permettra d'avoir aussitôt une entrevue avec le "grand patron". Celui-ci sera trop heureux de pouvoir récupérer la photo en laissant les Investigateurs fouiller dans un coffre qui — à sa connaissance — ne contient que des documents sans grande valeur.

Une fois en possession des oeufs, les Investigateurs ont au moins deux solutions pour empêcher que Manhattan soit rayée de la carte :

- 1) Ils peuvent, purement et simplement, détruire les oeufs. Les chthoniens arrêteront aussitôt leur progression.

- 2) Ils peuvent les conduire dans un endroit désert à l'extérieur de New York. ■

LE Cthulhu vous en dit plus R

Jean Balczesak, traducteur des règles de L'Appel de Cthulhu, répond à vos questions.

Davy GERARD - Châtillon sur Seine

J'aimerais avoir un éclaircissement sur certains points de règles de L'Appel de Cthulhu...

1) Doit-on retirer les points d'armure du total des dégâts infligés par tous les Investigateurs à un monstre, ou des dommages de chaque attaque ?

2) En ce qui concerne la magie, lors des confrontations sur la Table de Résistance, doit-on utiliser le total maximum des Points de Magie (c-à-d le Pouvoir) ou le total "actuel" ?

3) Mes joueurs se sont mis en tête d'écrire un livre sur le Mythe de Cthulhu, comment traiter ce genre de problème ?

4) Un autre Investigateur a eu l'idée de capturer un Profond et d'étudier son comportement. Perdra-t-il de la SAN, gagnera-t-il en compétence Mythe de Cthulhu ?

Réponse :

1) Les points d'armure représentent "la dureté du cuir et l'épaisseur des couches de muscles" (cf p. 20 des règles) des monstres du Mythe et doivent donc être soustraits aux dégâts infligés par *chaque* attaque. Ce n'est pas parce que vingt personnes tirent ensemble sur un char d'assaut qu'elles auront plus de chances de percer son blindage ! Toutefois, cette règle devrait être tempérée dans certaines situations (à l'appréciation du Gardien) lorsque plusieurs personnages se concertent pour viser une même partie du corps d'un monstre (exemple : la tête). Il peut alors souhaitable de réduire modérément les points d'armure du monstre en question... si les attaques sont réussies.

2) Avant toute chose, rappelons que la magie dans L'Appel de Cthulhu est un "pis-aller" que Sandy Petersen a intégré aux règles afin de ne pas décevoir certains joueurs habitués à des jeux de rôle plus classiques. En effet, jamais un "héros" de Lovecraft n'a utilisé des sorts pour lutter contre une menace du Mythe. Il est donc logique de

considérer qu'il faut utiliser le total de Points de Magie *actuel* (après avoir dépensé les points pour lancer un sortilège) lorsqu'on effectue une confrontation sur la Table de Résistance.

3) Quelle drôle d'idée ! Mais, après tout, pourquoi pas... Il n'existe aucune règle officielle à ce propos, mais voici une suggestion que tu es libre d'adapter à ton point de vue. Ecrire un ouvrage sur le Mythe est un travail long et très dangereux. Commence par demander à tes joueurs combien de "pages" ils souhaitent écrire. Considère que chacune de ces pages nécessite une demi-journée de rédaction (mise en ordre des idées, choix d'un plan, rédaction proprement dite, corrections). Pour chaque jour de travail, demande leur de faire un jet de SAN, en cas d'échec ils perdront 1D6 de Santé Mentale (il n'est pas bon de réfléchir en permanence à des tels sujets). Une fois qu'ils auront terminé leur livre, demande-leur de faire un jet en Lire/Ecrire ou en Mythe de Cthulhu (en choisissant la compétence la plus faible). Si ce jet est raté, l'ouvrage sera incompréhensible ou tellement grotesque qu'il en paraîtra invraisemblable. Quoi qu'il en soit, si le jet est réussi, le livre aura les caractéristiques suivantes... + Au savoir = 18% X Compétence en Mythe du rédacteur (18% représentant le + Au savoir du Necronomicon, ouvrage de référence le plus "puissant"). Sorts = ceux connus — et essayés ! — par le rédacteur. Effets sur la SAN = de -1D3 à -2D10 selon le nombre de points de SAN perdus par le rédacteur quand il a écrit son livre (à l'appréciation du Gardien).

4) Il n'est pas très prudent de garder un Profond chez soi. Ses petits camarades peuvent toujours venir lui porter secours, à moins qu'ils ne préfèrent appeler à l'aide une entité plus puissante. De plus, ce genre "d'animal domestique" a tendance rappeler constamment à son possesseur que la réalité n'est pas ce qu'elle paraît être... Ton Investigateur devra donc effectuer un jet de SAN chaque fois qu'il viendra voir son "protégé" (voir règles p. 31). Quant à apprendre quelque chose d'utile... il faut bien

avouer que les Profonds sont rarement coopératifs.

Olivier BOUDET - Mouroux

1) Les poisons et les anesthésiants puissants peuvent-ils avoir des effets sur les créatures du Mythe ?

2) Peut-on incarner un personnage appartenant au Peuple Serpent ?

3) Doit-on vraiment tirer au hasard les sorts du Mythe, après la lecture d'un livre et des jets réussis en Multiplicateur de Sorts, ou peut-on laisser le choix au Gardien des Arcanes de donner les sorts les plus adaptés à l'aventure et à l'équipe ?

4) Dans le scénario Les Fungi de Yuggoth - à la page 46 - un sort permet aux Investigateurs d'invoquer des Enfants de Yig, sans que nous soient données les caractéristiques de ces enfants...

5) Dans le scénario L'Asile d'Aliénés, le Docteur Terence Freyggan - à la page 45 - possède le sort Créer une Fenêtre, mais celui-ci n'est pas décrit. Que permet ce sort ?

6) Y aura-t-il bientôt des aventures supplémentaires pour Cthulhu By Gaslight ?

7) Les deux suppléments de l'AdC sont-ils vraiment indispensables pour la compréhension du Mythe et du jeu en général ?

Réponse :

1) Rien n'est précisé à ce sujet dans les règles, mais il y a fort à parier que les créatures du Mythe que non. Du fait même de leur origine extra-terrestre, la plupart d'entre-elles ont un métabolisme qui n'a pas grand chose à voir avec celui des humains (ex : on imagine mal Cthulhu posséder des amygdales !). Quant aux autres, elles paraissent capables de supporter des choses qui sont bien au-delà de notre résistance. Regarde les Goules, bien qu'elles soient qualifiées d'inférieures, ces créatures résistent particulièrement bien aux armes à feu et se nourrissent de chairs corrompues. Evidemment, il existe des situations "limites" où le Gardien doit décider par lui-même de ce qu'il convient de faire. Ainsi, je pense qu'une injection sous-cutanée de 10 centilitres d'acide nitrique

infligée à un Profond a toutes les chances de lui faire du mal. Mais encore faut-il pouvoir réussir une telle injection, les Profonds étant — comme chacun sait — rarement coopératifs.

2) Les Hommes Serpents n'ayant pas de caractéristique "Santé Mentale", ils sont exclusivement réservés au Gardien !

3) Le Gardien des Arcanes est libre de faire derrière son paravent, tout ce qu'il croit juste. S'il n'a pas envie que les sorts soient déterminés par le hasard, libre à lui ! A priori, il serait *normal* qu'il choisisse des sorts "utiles", mais n'oublions pas que Lovecraft n'a JAMAIS laissé entendre que la magie était une solution valable pour combattre le complot des Grands Anciens...

4) Les Enfants de Yig sont de gros serpents venimeux d'espèces diverses (crotales, naja, etc. selon l'endroit où on les rencontre). Ils se distinguent par une marque en forme de croissant de lune sur le sommet de leur tête. En général, ils apparaissent si soudainement que leurs victimes se font mordre avant d'avoir pu réagir. Leur morsure est mortelle et il n'existe aucune antidote. Si tu veux des caractéristiques précises, utilise celles du python page 134 des règles).

5) Le sort auquel tu fais référence est en fait "Créer un Vitrail Vortex". Il est expliqué page 54 de L'Asile d'Aliénés (ou page 176 des règles).

6) Chaosium ne semble pas avoir l'intention de publier des aventures pour Gaslight, mais sait-on jamais...

7) Oui et non. Sans être indispensables, les deux Suppléments permettent de mieux appréhender certains aspects du Mythe. De toute façon, l'essentiel de ces deux ouvrages a été intégré à la nouvelle édition de L'Appel de Cthulhu que Descartes a publié en 1990.

Emmanuel MIEVRE - Lovagny

1) Le livre explique clairement les armes qui peuvent être parées et celles qui ne le peuvent pas. Par contre, dans l'hypothèse d'une arme pouvant parer (ex : épée), les règles n'expliquent pas le % en Parade que l'on peut attribuer à l'Investigateur.

2) Le jet d'Idée concernant la Santé Mentale doit-il être supérieur ou inférieur au pourcentage de SAN pour être réussi ?

3) D'après l'exemple figurant sur le livre de base, avant même de débiter la partie (fiche d'Harvey Walters), on enlève 20% des Points de SAN de l'Investigateur pour les placer à la suite de l'intitulé "20% de SAN actuelle". A quoi cela sert-il ?

4) Il est de plus en plus difficile de ses procurer les figurines AdC (Grenadier). Que faire ?

Réponse :

1) Page 22 des règles, quatrième paragraphe, il est indiqué dans l'explication de la Table des Armes Blanches que : "la *Chance de Base* est le niveau de compétence avec lequel un utilisateur non entraîné peut tenter de frapper ou de parer avec l'arme en question". Attention, les pourcentages en Attaque et en Parade évoluent de manière autonome par le biais de l'expérience ! Après quelques aventures, un Investigateur expérimenté peut donc très bien être très fort en Attaque et mauvais en Parade.

2) Paradoxalement, dans ce cas précis, on peut dire que le jet d'Idée est "manqué" quand il est "réussi". Je m'explique... Quand un personnage perd au moins 5 points de SAN, il ne devient temporairement fou que s'il réussit un jet inférieur ou égal à son pourcentage en Idée. Si le score aux dés est supérieur, l'Investigateur ne perd pas la tête (cf pages 31 et 32 des règles).

3) Touché ! Il y a une erreur sur la fiche d'Harvey Walters. Dans la rubrique "Points de Santé Mentale", c'est le chiffre 45, et non pas 38, qui devrait être cerclé. Le chiffre noté à côté de "20% de la SAN actuelle" a pour seul but de permettre de savoir, en cours de partie, quand un Investigateur doit se voir infliger une folie à durée indéterminée.

4) Grenadier ne produira plus les figurines officielles pour L'Appel de Cthulhu. C'est désormais la société canadienne RAFM qui s'en chargera. Descartes est en pourparlers avec celle-ci afin que vous n'ayez plus, dans l'avenir, de difficultés à trouver les monstruosité plombées de vos rêves... ou de vos cauchemars !

Entretenir une ambiance lourde et abominable dans Cthulhu

PAR SÉBASTIEN MERCAL

Il y a deux façons de jouer à l'Appel de Cthulhu : la bonne et la mauvaise. Voici quelques conseils élémentaires qui devraient aider les Gardiens débutants à donner un ton cauchemardesque à leurs parties pour le plus grand effroi — et donc le plus grand plaisir ! — de leurs "malheureux" joueurs.

Quels peuvent donc bien être le plaisir essentiel — parfois insoupçonné — que peut ressentir un Gardien des Arcanes au regard insondable, quand il est dissimulé derrière son paravent où se trament les horreurs indicibles du Mythe de Cthulhu ? Cette question quasi "freudienne" a dû hanter l'esprit malade de plus d'un Investigateur saisi de chair de poule devant les indescriptibles abominations perpétrées sous ses yeux exorbités lors d'une séance de l'Appel de Cthulhu. La réponse est pourtant évidente, mais elle échappe facilement aux joueurs trop paniqués à l'idée qu'un visqueux membre tentaculaire puisse leur tapoter tendrement l'épaule au détour d'un souterrain humide s'enfonçant dans les entrailles de la terre...

Le Gardien des Arcanes — tel un dieu cruel et omnipotent — se délecte tout simplement de la tension insupportable qu'il impose aux nerfs des Investigateurs, qui tentent désespérément de se sortir de l'aventure périlleuse concoctée par son esprit retors, sans perdre trop de points de Santé Mentale.

Il arrive néanmoins souvent qu'un Gardien novice, victime de son inexpérience, ne sache

pas se donner les moyens de jouir de tous les avantages que lui confère sa position.

Une ambiance glauque et paranoïde est l'élément déterminant dont dépend la qualité de toute partie de l'Appel de Cthulhu, et c'est au Gardien que revient la tâche ardue d'immerger, corps et âmes, ses Investigateurs dans l'histoire qu'il a conçue. Bien sûr, tout serait simple si les joueurs pouvaient toujours se réunir dans une sinistre bicoque sans électricité, perdue au cœur d'une forêt ou édiflée près d'un cimetière illuminé de feux—follets. Malheureusement, le Gardien des Arcanes a rarement l'occasion de bénéficier de conditions aussi idéales et il lui faut donc s'en remettre à quelques "trucs" pour faire oublier la banalité du quotidien à ses joueurs...

L'éclairage

Il est fortement déconseillé de jouer à l'Appel de Cthulhu en pleine journée. Le chant des petits oiseaux et le tintamarre des voitures en bas dans la rue ne peuvent guère inciter les joueurs à entrer complètement dans la peau de leurs Investigateurs.

Il est préférable de jouer de nuit, en évitant autant que possible les éclairages trop francs dispensés par les halogènes. Il vaut en effet beaucoup mieux jeter les dés à la lueur d'une vieille lampe à pétrole ou — mieux encore — de quelques bougies fuligineuses à la flamme vacillante. Les joueurs pourront ainsi mieux profiter des ombres dansantes qui se dessineront sur les murs et qui ne manqueront pas de titiller leur imagination.

Un conseil : placez une bougie juste derrière votre paravent. Cela vous permettra de consulter vos notes sans avoir besoin de lunettes à infrarouges, tout en offrant l'avantage de projeter votre ombre sur le mur derrière vous. Effet menaçant garanti !

Le cadre

Plus une pièce est nue, moins la concentration des Investigateurs risque d'être divertie par des éléments extérieurs à l'aventure. Une table et des chaises sont tout ce dont vous avez besoin. Il faut avant tout éviter de faire une partie en étant mollement installés au fond d'un fauteuil ou affalés sur un canapé.

Veillez également à ce que la pièce ne soit pas trop chauffée. Ainsi, au fur et à mesure de la partie, les joueurs ne risqueront pas de sombrer dans une douce somnolence. Au contraire, ils auront plutôt la désagréable impression que l'atmosphère se rafraîchit progressivement...

Si vous disposez d'un grand miroir dans la pièce, ne le couvrez pas. La lumière des bougies, les ombres et les mouvements mêmes des joueurs, se reflétant dans la glace, peuvent aussi collaborer à la nervosité de tous les participants.

Un conseil : dans toutes les maisons il existe une pièce plus froide et moins agréable que les autres (ex : grenier, chaufferie). C'est là que vous devez vous installer ! Et si cet endroit est bourré de toiles d'araignées, qui s'en plaindra ?

La musique

Certains Gardiens des Arcanes aiment jouer avec un fond musical. Une musique bien choisie peut sans aucun doute contribuer à donner quelques sueurs froides aux Investigateurs. Faites bien attention, toutefois, à ce qu'elle ne soit pas trop envahissante, cela aurait un effet contraire à celui recherché. Les pièces instrumentales et symphoniques (le synthétiseur et les années 20 ne se marient pas forcément !) sont particulièrement recommandées, ainsi que les bandes originales de films d'horreur. Il n'est pas indispensable que cette musique soit "belle", pourvu qu'elle entretienne la tension des joueurs.

Il est par ailleurs conseillé que le Gardien des Arcanes connaisse bien le compact ou la cassette qu'il utilise (évituez les disques "noirs", il faut sans cesse les retourner !). Ainsi, il pourra sélectionner des plages adéquates quand il décrira une créature, ou un endroit hors du commun. La musique n'est-elle pas employée au cinéma pour renforcer les coups de théâtre ?

Notez qu'il vaut mieux laisser la musique tourner en continu, de façon à éviter de prévenir involontairement les joueurs des péripéties que vous leurs réservez. Ainsi, baignés en permanence dans fond musical angoissant, ils n'auront pas tendance à relâcher leur attention. N'hésitez pas à repasser la même bande sonore plusieurs fois de suite (en mettant, par exemple, votre lecteur laser en mode "répétition"). Si celle-ci est bien choisie, les Investigateurs n'y verront que du feu...

Un conseil : vous devez toujours maintenir votre ambiance musicale à un très bas niveau sonore, si vous ne voulez pas voir vos Investigateurs battre du pied en cadence... ce qui n'est pas du tout le but recherché !

La narration

Le Gardien des Arcanes est avant tout un "conteur". En cours de partie, il doit faire d'innombrables descriptions, tantôt avec passion, tantôt en affectant le détachement le plus complet. Sa voix est le seul instrument dont il dispose pour transporter les Investigateurs dans l'incroyable dimension de l'Appel de Cthulhu.

Vous devez utiliser au maximum les ressources de votre voix. Baissez le ton lorsque vos Investigateurs avancent dans un souterrain. Montez d'un seul coup lorsque surgit une créature. La tension ressentie par les joueurs dépendra de votre capacité à leur faire partager la passion que vous-même éprouvez pour

vosre histoire ! De temps à autres, laissez-vous aller à pousser un cri ou un gargouillis infâme afin de troubler la "paix intérieure" de vos joueurs quand la situation l'exige.

Une bonne gestuelle peut aussi permettre des effets très intéressants. Un exemple ? Imaginons que les Investigateurs progressent dans un nid de Goules. Vous leur avez dit qu'ils sentent confusément qu'ils sont observés. Depuis quelques minutes vous parlez de plus en plus faiblement, jusqu'à ce que votre voix soit à peine un murmure faiblement intelligible (ce qui oblige les joueurs à se taire s'ils veulent comprendre ce que vous dites !). Soudain, les Goules passent à l'attaque ! D'un seul coup, vous vous redressez en levant les bras au ciel, et prononcez d'une voix puissante à la limite du hurlement : "Horreur ! Des formes indistinctes et horribles se jettent par grappes sur vous !!!". Pour renforcer l'effet produit par votre "explosion vocale", abattez soudain votre main de manière imprévisible sur l'épaule du joueur le plus proche en demandant d'une voix autoritaire : "Et toi, que fais-tu ?!". Essayez, vous verrez qu'il est possible de faire blêmir le plus endurci des Investigateurs...

Un conseil : pensez aux bruitages. Un coup de feu claqué dans le silence de la nuit ? Frappez violemment — et à l'improviste — la table de jeu avec votre livre de règles. Vos Investigateurs sont censés entendre un faible bruit ? Grattez le dessous de la table avec vos ongles. Etc.

Les jets de dés

Les jets de dés peuvent parfois nuire au bon déroulement d'une partie en rappelant vos Investigateurs à la "banale réalité". Pour éviter d'avoir à demander à tout propos des informations techniques à vos joueurs, notez avant de débiter l'aventure, leurs compétences en Trouver Objet Caché, Ecouter, Discrétion et Se Cacher, ainsi que leurs caractéristiques en POU et en SAN (vous pouvez utiliser la fiche prévue à cet effet qui a été publiée dans le volume 1 de JD+). Vous serez ainsi à même d'effectuer vous-même les jets de dés les plus importants et vos joueurs ne risqueront pas d'être distraits.

Un conseil : vos Investigateurs perdent du temps ou semblent indécis ? Lancez des dés derrière votre paravent et prenez un air contrit en regardant leurs scores. Evidemment, ce jet n'aura d'autres intérêt que de rendre vos joueurs un peu plus nerveux...

Les personnages non joueurs

Plutôt que de décrire cinquante fois le même "vieux gaillard à l'oeil torve et au visage décharné", présentez à vos joueurs une

photo des personnages qu'ils rencontrent. Les magazines télévisés regorgent de visages pittoresques (n'exagérez quand même pas ; vous imaginez Patrick Sabatier en habitant d'Innsmouth ? Hum ?).

Dans la mesure du possible, créez toujours des PNJ hauts en couleurs en leur donnant des tics, des caractères bien différenciés, des accents outrés, etc. Ne présentez pas une vieille bibliothécaire bougonne de la même façon qu'un play-boy adepte de Cthulhu. Faites vivre vos personnages : changez de voix, d'attitude et de vocabulaire !

N'hésitez pas à créer quelques PNJ récurrents, qui n'auront pour unique but que de détendre — ou d'ennuyer — les Investigateurs. Une journaliste idiote en mal de sensations fortes ou un médium terrorisé par la télépathie des Chtonien peuvent particulièrement faire l'affaire. Rien ne vous empêche par ailleurs de créer un PNJ, d'apparence aimable, qui se révélera être un ignoble suppôt des Grands Anciens au terme de quelques aventures.

Un conseil : quand les Investigateurs sont amenés à parler avec un PNJ, n'hésitez pas à "jouer" la discussion comme s'il s'agissait d'une saynète de théâtre improvisé. Demandez à vos joueurs de se lever et de s'adresser à vous comme si vous étiez leur interlocuteur.

Les accessoires

Pour donner une ambiance réaliste à vos parties, le "nec plus ultra" consiste à remettre de véritables objets aux joueurs. Une sensation tactile permet en effet aux Investigateurs de mieux appréhender le monde dans lequel ils évoluent. Dans ce domaine, tout dépend de votre ingéniosité : parchemins énigmatiques, codes secrets, étoffes tachées de sang, "véritables" ouvrages démoniaques, fioles contenant des fluides nauséabonds (évités les poisons, un joueur imprudent peut éventuellement "goûter" votre mixture !), statuettes rituelles, armes, etc...

Il est d'autre part également conseillé au Gardien de prendre un peu de temps pour préparer ses "aides de jeu", même quand celles-ci sont fournies avec un scénario ou un supplément de L'Appel de Cthulhu. Une lettre écrite à la main sur un papier jauni (jus de citron !) fera toujours plus d'effet qu'une photocopie en caractères d'imprimerie...

Un conseil : fouillez votre grenier et votre cave ! Vous trouverez bien un objet utilisable pour vos parties.

AMBIANCES SONORES

Voici quelques disques qui se marient particulièrement bien avec l'Appel de Cthulhu. Cette sélection n'est nullement exhaustive et si vous fouillez dans votre discothèque, vous trouverez certainement quelques "trésors" que vous pourrez mettre à profit...

Bandes originales de films :

Hellraiser (I et II), Aliens, Les Griffes de la Nuit, Le Prince des Ténèbres, L'exorciste, The Thing (superbe !).

Musique classique :

Concerto n°1 pour violon de Béla Bartok, Une Nuit sur le Mont Chauve de Moussorgsky, Le Sacre du Printemps de Stravinsky, Sonates et partitas pour violon seul de Bach, Metamorphosen de Richard Strauss.

Autres :

pratiquement toute la discographie de Brian Eno (et notamment le disque "Ambient 4 : On Land"), Passion de Peter Gabriel, certains disques de "New Age".

Conclusion

Voilà ! Ces quelques conseils vous demanderont peut-être un peu de réflexion, mais le plaisir que vous en retirerez vous récompensera largement de vos efforts.

Quoi qu'il en soit, plus vous jouerez à l'Appel de Cthulhu, plus vous découvrirez "d'astuces" permettant de captiver vos joueurs. Si vous pensez que certaines d'entre-elles peuvent intéresser tous les fans du jeu, écrivez-nous, nous nous ferons un plaisir de les publier.

Puissiez-vous toujours réussir vos jets de SAN !



Une nouvelle compétence pour l'Appel de Cthulhu : la Cartomancie

PAR BRUNO BILLION

Voici une nouvelle compétence qui permettra au Gardien des Arcanes de teinter d'ésotérisme ses parties les plus effroyables.

Avant-propos

La compétence Cartomancie a un double intérêt : elle peut servir à révéler des renseignements fragmentaires (et inquiétants) aux Investigateurs ou — au contraire — à ajouter une touche de mystère à l'enquête qu'ils mènent en les plongeant dans le doute le plus complet.

Il aurait été facile d'imaginer une compétence abstraite ne nécessitant aucun matériel particulier. Il nous a toutefois paru intéressant de faire intervenir un vrai jeu de tarot

(voir plus loin) susceptible de concourir à la dimension purement "ludique" de cette compétence.

Les principes de base

Pour qu'un Investigateur puisse choisir la compétence Cartomancie, il lui faut obligatoirement posséder aussi des connaissances en Occultisme (un Parapsychologue a, par exemple, plus de chances qu'un autre de connaître cet art). Le



pourcentage de base en Cartomancie est égal à $POU \times 2$. Un Investigateur peut ensuite, s'il le désire, augmenter ce pourcentage en employant la méthode habituelle. Attention : la compétence Cartomancie doit être prise dès la création du personnage ! On considère en effet qu'il s'agit d'un don inné.

Cette compétence obéit aux mêmes règles que les autres, à la seule différence que l'Investigateur qui l'emploie doit *réellement* effectuer un tirage de cartes. La quantité d'informations qu'il obtiendra grâce à ce tirage dépendra du degré de réussite de son jet de dés, conformément à la table ci-dessous...

Résultat des dés par rapport au niveau de la compétence :

25% ou moins : Réussite totale ; l'Investigateur comprend toutes les informations fournies par ses cartes.

26% à 50% : Une petite partie des informations échappe à l'Investigateur. De mauvaises influences empêchent le bon fonctionnement du tirage.

51% à 75% : L'investigateur ne réussit à comprendre que la moitié des informations fournies par les cartes.

76% à 100% : Des ombres maléfiques planent au-dessus des Investigateurs et le "cartomancien" n'arrive à saisir que des bribes d'informations.

Note : Il est préférable que le jet de dés soit effectué par le Gardien lui-même, afin que l'Investigateur demeure incertain quant au succès de son tirage.

Comment utiliser la cartomancie dans L'Appel de Cthulhu

Cette nouvelle compétence doit s'utiliser avec parcimonie. Il est en effet hors de question qu'un Investigateur sorte ses cartes dans un souterrain humide, alors qu'il est poursuivi par une créature indicible...

Le tirage de tarots divinatoires doit toujours se dérouler dans le calme le plus complet quand, par exemple, les Investigateurs se retrouvent dans l'ambiance calfeutrée de leur logis autour d'une tasse de café bien chaud ou d'une bonne bouteille de brandy. La compétence Cartomancie ne devrait en outre pas être employée plus d'une ou deux fois par séance ou par aventure. Dans la vie réelle, on ne tire pas les cartes toutes les cinq minutes pour savoir ce qui risque de se produire ! Si un Investigateur désire employer cette compétence, il revient au Gardien de juger si cela est opportun.

Le tirage se déroule de la manière suivante :
1) Après les avoir mélangés, le Gardien étale — faces vers le bas — les *Arcanes Majeurs* du tarot devant le joueur qui utilise Cartomancie.

2) Celui-ci retourne alors quatre cartes choisies au hasard, tandis que le Gardien procède au jet de compétence.

3) Le Gardien "interprète" les cartes retournées en fonction du résultat du jet de dés, du contexte de l'aventure et des informations qu'il désire communiquer aux Investigateurs.

Les renseignements fournis par un tirage de cartes doivent être formulés sous la forme d'énigmes ou d'images abstraites. Il est primordial de ne jamais d'informations trop "évidentes" ! Maintenir le mystère permet d'entretenir l'état de nervosité des Investigateurs.

Prenons un exemple : Linda Crawford, une Parapsychologue, décide de tirer les tarots. Le Gardien des Arcanes lance les dés et obtient un score correspondant à une "réussite totale" (soit moins de 25% de la compétence en Cartomancie de Linda). L'Investigatrice retourne ses quatre cartes : "The Death", "The Magus", "The Hanged Man" et "The Chariot". Le Gardien peut alors les interpréter de la façon suivante : "La Mort rôde autour de vous. Ses légions ont commencé leur combat pour acquérir la suprématie sur le monde réel et le peuple des âmes. Le grand sorcier vous guette et l'agneau va être sacrifié."

Dans cet exemple, les informations que le Gardien des Arcanes désire faire passer se résument aux trois faits suivants :

1 — les Investigateurs ont été repérés par leurs ennemis.

2 — Les adeptes de Cthulhu ont entamé la première phase de leur plan.

3 — Un sacrifice va bientôt avoir lieu.

Quoi qu'il en soit, c'est aux Investigateurs qu'il revient de comprendre et d'interpréter comme bon leur semble ce message à la lumière des éléments dont ils disposent déjà. Une chose est sûre, ce message les plongera certainement dans une profonde incertitude...

Quel type de tarot utiliser dans L'Appel de Cthulhu

N'importe quel tarot divinatoire peut faire l'affaire, le plus facile à trouver et à utiliser étant certainement le Tarot de Marseille. Toutefois, si vous voulez respecter pleinement l'ambiance lovecraftienne du jeu, nous vous conseillons d'en choisir un à l'imagerie "bizarre", comme le Tarot de Thoth d'Aleister Crowley (utilisé comme base dans cet article) ou encore le Tarot de la Golden Dawn, qui sont tous deux disponibles dans la plupart des relais Descartes. En tout cas, quel que

soit votre choix, il faut impérativement que vous disposiez des 22 Arcanes Majeurs "classiques" des véritables tarots divinatoires (évittez, par conséquent, l'Oracle Belline ou le Constellation).

Guide d'interprétation des Arcanes Majeurs dans le contexte du jeu

Ce guide a été réalisé à partir du "Tarot de Thoth" déjà cité. Vous trouverez entre parenthèses le nom de l'Arcane équivalent dans le Tarot de Marseille. Les significations données dans ce guide sont prévues en fonction du jeu, et ne correspondent pas obligatoirement à leur réel sens. Le Gardien des Arcanes peut à son gré rajouter d'autres images associées à celles des cartes.

0 — THE FOOL (Le Mat). Idées. Pensées. Folie. Personne dont il faut se méfier. Chaos. Immoralité. Instincts et passions.

I — THE MAGUS (Le Bateleur). Sagesse. Puissance Occulte. Sorcellerie. Déception. Intelligence. Messages. Création. Manipulations.

II — THE PRIESTESS (Juno). Influence bénéfique. Pureté. Intuition. Chance. Mystère. Imagination. Instabilité. Clef des portes de l'esprit et de l'âme.

III — THE EMPRESS (L'Impératrice). Fécondité. Opulence. Domination. Amour. Beauté. Débauche. Sensualité. Sexe. Civilisation.

IV — THE EMPEROR (L'Empereur). Conquête. Victoire. Stabilité. Puissance terrestre. Ambition. Mégalomanie. Personne Puissante. Volonté. Stabilité rationnelle. Raison. Excès.

V — THE HIEROPHANT (Jupiter). Puissance Spirituelle. Sagesse divine. Education.

Initiation. Aide d'être supérieur. Paix. Force occulte libérée délibérément. Organisation. Domination.

VI — THE LOVERS (L'Amoureux). Union. Amour. Amitié. Intuition. Intelligence. Attraction. Beauté. Indécision. Infidélité. Trahison.

VII — THE CHARIOT (Le Chariot). Combat. Guerre. Triomphe. Espoir. Foi. Santé. Succès. Violence. Soif de destruction. Autorité. Assurance. Mouvement.

VIII — ADJUSTMENT (La Justice). Justice. Injustice. Stabilité. Instabilité. Equilibre. Déséquilibre. Anarchie. Ordre.

IX — THE HERMIT (L'Ermite). Solitude. Retraite. Crainte. Patience. Peur. Puissance Occulte en sommeil. Inspiration divine. Illumination. Sagesse. Prudence.

X — FORTUNE (La Roue de la Fortune). Changement. Evolution. Evènement inattendu. Elément extérieur. Instabilité. Influences bonnes ou mauvaises.

XI — LUST (La Force). Force. Efforts. Energie. Courage. Magie. Amour charnel. Sexe. Perversion. Contrôle de la force vitale.

XII — THE HANGED MAN (Le Pendu). Sacrifice. Rédemption par le sacrifice. Souffrance. Torture. Punition. Perte. Mort. Victime.

XIII — DEATH (La Mort). Mort. Fin. Transformation. Destruction. Illusion de mort. Changement. Progrès.

XIV — ART (Tempérance). Union de force. Action calculée. Manoeuvres. Sombre dessein. Magie. Art. Moyen d'évasion. Patience. Réflexion.

XV — THE DEVIL (Le Diable). Personne sans scrupule. Mal. Démon. Jalousie. Ambition. Tentation. Obsession. Plan secret mis en exécution. Travail acharné. Fatalité.

XVI — THE TOWER (La Maison de Dieu). Combat. Danger. Catastrophe. Ruine. Destruction. Mort Soudaine. Punition. Horreur.

XVII — THE STAR (L'Etoile). Espoir. Aide inattendue. Vision. Erreur de jugement. Rêve.

Imagination. Patience. Illumination. Vue intérieure. Spiritualité. Paix intérieure.

XVIII — THE MOON (La Lune). Illusion. Déception. Trahison. Catastrophe. Maladie. Accident. Sorcellerie. Ensorcellement. Folie. Hystérie. Rêve. Cauchemar. Mensonge. Changement volontaire. Mal.

XIX — THE SUN (Le Soleil). Gloire. Réussite. Richesses. Triomphe. Plaisir. Vérité. Bonne santé. Rétablissement. Mort soudaine. Arrogance. Vanité.

XX — THE AEON (Le Jugement). Décision. Décision finale. Aube d'une ère nouvelle. Futur. Découverte.

XXI — THE UNIVERSE (Le Monde). Synthèse. Découverte. Voyage. Initiation. Fin. Accomplissement. Opposition. Inertie. Persévérance. Patience. Réunion. Solution. Spiritualité. Nouvelle vie.



Ultimes conseils

L'art de la cartomancie fait largement appel à l'intuition ; aussi, quand vous interprétez un tirage, vous pouvez très bien laisser libre cours à votre inspiration en fonction des symboles présentés sur les arcanes retournés. Sachez aussi qu'une carte peut éventuellement avoir totalement différent si elle est tirée "à l'endroit" ou "à l'envers".

N'oubliez pas non plus que les tirages peuvent être interprétés soit par rapport aux Investigateurs eux-mêmes, soit par rapport aux influences extérieures que ceux-ci subissent. ■



La création de personnages originaux pour TORG

PAR ANNE VETILLARD

Si l'utilisation de "types de personnages" se révèle très pratique pour commencer à jouer rapidement ou pour des joueurs débutants, on en arrive rapidement à vouloir créer un personnage totalement nouveau, sans être soumis à un archétype. Les règles étant très brèves sur ce sujet, voici les différentes étapes de la création d'un personnage original, remises à jour grâce aux différents guides parus à ce jour (il ne manque qu'Orrorsh).

Cosm natal

Choisissez l'un des sept cosms et la nature de votre personnage.

- Terre Pure

La Terre normale, identique à celle que nous connaissons et qui n'a pas encore été conquise.

Personnage : Terrien, peuple ou race d'un autre cosm transformé en "Terrien".

- Aysle

Chevalerie et sorcellerie au service de la dame Pella Ardinay, qui défend la cause de la Lumière.

Royaume : îles britanniques et Scandinavie.
Personnage : humain, elfe, nain, géant, Terrien transformé.

- Cyberpapauté

L'antipape accompagné de cyberprêtres, de cybergoyles et d'une Inquisition terrifiante dans un environnement cybernétique.

Royaume : France.

Personnage : rebelle de Magna Verita, Terrien transformé.

- Empire du Nil

Les héros des pulps possédant des super-pouvoirs et des gadgets de science étrange au service du pharaon fou.

Royaume : Afrique du Nord-Est.

Personnage : expatrié de Terra, Terrien transformé.

- Japon Technologique

Samourais robotisés, ninjas disposant d'un matériel de haute technologie, grandes blocs corporatifs et espionnage.

Royaume : îles japonaises.

Personnage : expatrié de Marketplace, Terrien transformé.

- Orrorsh

Vampires, loups-garou et Victoriens dans un monde crépusculaire.

Royaume : Indonésie.

Personnage : Victorien, changeur de forme (diverses espèces), Terrien transformé.

- Terre Vivante

Une jungle primitive envahie par la brume, peuplée d'animaux préhistoriques.

Royaume : Amérique du Nord.

Personnage : edeinos, stalenger, Terrien transformé.

Attributs

Vous avez 66 points à distribuer. Si vous préférez une méthode aléatoire, vous pouvez lancer 2d6+1 pour chaque attribut, ce qui donne une moyenne de 66 points.

5 : score minimum pour un être humain adulte

8 : la moyenne humaine

9 : moyenne pour les Chevaliers

13 : maximum humain

Exceptions pour les scores maximum

- **Aysle** : DEX 14, FOR 15, END 15, PER 14, RAI 14, CHA 13, ESP 13.

Les elfes doivent acheter deux "lots" de 3 points supplémentaires qu'ils peuvent ajouter à n'importe quel attribut sauf l'Endurance.

Les géants doivent acheter trois "lots" de 3 points supplémentaires qu'ils peuvent ajouter à la Force et/ou l'Endurance.

Ces lots sont achetés :

- soit en dépensant une Possibilité par lot à la fin de chaque aventure.

- soit placer une limite par lot sur l'un des attributs (score de 7 pour un elfe, de 7 pour le premier attribut et de 6 pour les suivants pour les géants). Ces attributs ne pourront plus être augmentés.

Les deux méthodes peuvent être panachées.

- **Empire du Nil** : Un attribut à 14 de façon naturelle. Les super-pouvoirs permettent de dépasser largement les limites. Vous pouvez garder des points d'attribut en réserve pour augmenter le score des super-pouvoirs.

- **Orrorsh** : les attributs de la forme animale pour les changeurs de forme ont des maximums différents. Consultez votre maître de jeu qui les évaluera selon l'espèce concernée. Le score d'Esprit est le même sous les deux formes.

Compétences

Chaque personnage dispose de 16 adds à distribuer dans les compétences. Aucune compétence ne peut recevoir plus de 3 adds. La compétence de prédilection (obligatoire) doit comporter 3 adds. La compétence de réalité doit recevoir au moins 1 add. Le score de la compétence est égal au score d'attribut plus l'add.

Dans les romans, il est expliqué que les "envahisseurs" ont appris une langue terrienne grâce à l'Obscurificateur de leur Seigneur, généralement la langue prédominante de leur royaume (anglais en Aysle, français en Cyberpapauté, etc.).

Les magiciens reçoivent 12 points supplémentaires pour acheter des sortilèges et des arcanes. Il peut aussi dépenser quelques-unes de ses Possibilités initiales pour acheter des sortilèges (un point pour un sort).

Certains personnages d'Aysle doivent obligatoirement choisir la compétence honneur ou corruption. Une personne née sur le cosm d'Aysle détermine son étoile de naissance, et reçoit ainsi un add dans une arcane et une compétence de magie (ces deux adds ne sont pas déduits des 16 points initiaux).

Compétences disponibles dans tous les cosms

Acrobatie (DEX) - Affaires (RAI) - Analyse d'indices (PER) - Armes à énergie (DEX) - Armes à feu (DEX) - Armes blanches (DEX) - Armes de jet (DEX) - Armes lourdes (DEX) - Art (spécialité) (RAI) - Arts martiaux (DEX) (le premier add coûte 3 points) - Charme (CHA) - Combat à mains nues (DEX) - Contrefaçon (PER) (interdite pour la Terre Vivante) - Course (DEX) - Crochetage (DEX) - Déguisement (PER) (interdite pour la Terre Vivante) - Discrétion (DEX) - Equitation (DEX) - Erudition (spécialité) (PER) - Escalade (FOR) - Esquive (DEX) - Focus (religion) (ESP) - Foi (religion) (ESP) - Illégalité (RAI) (dans les cosms où les villes existent) - Intimidation (ESP) - Levage (FOR) - Linguistique (PER) - Magie d'altération (PER) - Magie de conjuration (RAI) - Magie de déplacement (RAI) - Magie de divination (PER) - Manœuvre (DEX) - Médecine (RAI) - Méditation (RAI) - Natation (DEX) - Persuasion (CHA) - Pistage (PER) - Premiers soins (PER) - Prestidigitation (DEX) - Réalité (ESP) - Recherche (PER) - Ruse (PER) - Sarcasme

Détermination de l'étoile de naissance pour les personnages aysliens

Mois	Arcane	Jour de la Divination	Jour du Déplacement	Jour de l'Altération	Jour de la Conjuración
	Jour :	1-18	19-27	28-30*	30**
Arthuk	Eau	1	1-2	1-2	1-2
Asten	Créat. aquatiques	2	3-4	3-4	3-4
Harang	Créat. aériennes	3	5-6	5-6	5-6
Darsot	Air	4	7-8	7-8	7-8
Shali	Créat. enchantées	5	9	9	9
Celay	Métal	6	10	10	10
Endrak	Feu	7	11	11	11-12
Minthod	Créat. élémentaires	8	12	12	13-14
Mesus	Créat. terrestres	9	13	13	15-16
Borl	Terre	10	14	14	17
Dunad	Peuples	11	15	15	18
Rak	Végétaux	12	16	16	19
-	Entité***	13	17	17	20
	Passez à la colonne suivante et relancez le dé	14-20	18-20	18-20	

* magie d'altération pour les gens nés du 28 au 30 jusqu'à 5h59

** magie de conjuration pour les gens nés le 30, de 6h00 à 12h00, sauf pour les heures de l'entité

*** les gens nés aux heures de l'entité, de 6h00 à 7h00 et de 18h00 à 19h00 (l'aube et le crépuscule). Sur un jet de dé qui indique l'entité, la personne reçoit la compétence de magie indiquée et l'arcane "entité". Relancez le dé sur la colonne des arcanes pour déterminer le mois et l'arcane publique reçus.

Remarque : l'arcane énergie doit être remplacée par l'arcane végétaux. Sur Aysle, les plantes sont considérées comme un des éléments constitutifs du monde, au même titre que l'air, l'eau, la terre, le feu et le métal.

(CHA) - Saut en longueur (DEX) - Science (spécialité) (RAI) - Survie (RAI) - Test de volonté (RAI) - Véhicules aériens (PER) - Véhicules aquatiques (PER) - Véhicules spatiaux (PER) - Véhicules terrestres (PER) - Vol (DEX) - Volonté (RAI)

Compétences d'Aysle

Corruption (ESP) (un seul add) - Honneur (ESP) (un seul add)

Compétences de la Cyberpapauté

Contrefaçon (PER) - Cybernétique (RAI) - Cyberplatine (PER) - Déguisement (PER) - Erudition (informatique) (PER) - Illégalité (RAI) - Psychologie (RAI) - Science (informatique) (RAI)

Compétences de l'Empire du Nil

Architecture (RAI) - Erudition (cerveau criminel) (PER) - Hiéroglyphes (PER) - Hypnose (RAI) - Mathématiques (PER) - Religion égyptienne (PER) - Science étrange (RAI)

Compétences du Japon Technologique

Affaires (RAI) - Arts martiaux (DEX) (le premier add coûte 3 points) - Déguisement (PER) - Méditation (RAI)

Compétences d'Orrorsh

Investigation (PER) - Métamorphose (ESP) (obligatoirement en compétence de prédilection)

- Occultisme (RAI) - Seconde vue (ESP) - Spiritisme (ESP) - Swami (ESP)

Compétences de la Terre Vivante

Sens de la direction (PER) - Survie (RAI)

Les compétences indiquées en caractères gras ne peuvent pas être utilisées de façon incompétente.

Voici quelques exemples pour les choix de spécialité :

Art : acteur, danse, dessin, écrivain, graphisme, images de synthèse, peinture, sculpture, etc.

Erudition : administration publique, affaires, anthropologie, arcanes, archéologie, chimie, cosmologie, criminalité, culture générale, culture populaire, démonologie, électronique, fragments d'éternité, génétique, géologie, histoire de l'art, histoire militaire, histoire, histoire des religions, informatique, ingénierie, ingénierie navale, journalisme, lire sur les lèvres, mécanique, mythes, mythologie (spécifier), navigation, occultisme, philosophie, physique, politique, relations étrangères, royaume (spécifier), techniques d'espionnage, théologie (spécifier), etc.

Science : biochimie, biologie, chimie, électronique, génétique, géologie, informatique, physique, etc.

Cas spécial : les moines elfes qui suivent la Voie de la Connaissance Vraie ont droit à un niveau de maîtrise (un add) dans une ou plusieurs disciplines elfiques par add de foi (Elmiir).

Disciplines elfiques

Camouflage
Concentration
Partage des arcanes
Pensée claire
Réaction
Résistance à la douleur
Résistance à la fatigue
Sens aiguës

Possibilités

Chaque personnage reçoit 10 Possibilités. Certains personnages peuvent en dépenser lors de la création du personnage.

- Les utilisateurs de magie peuvent acheter des sortilèges et des arcanes supplémentaires (une Possibilité pour un sort).
- Les super-héros de l'Empire du Nil peuvent acheter des super-pouvoirs.

Vitesses de mouvement et poids levé

Lisez le score d'attribut (ou le score limite si l'attribut le dépasse) sur la colonne score de la Charte des Scores de Torg. La colonne mesure vous donne la vitesse en mètres par round ou le poids soulevé en kilogramme.

Les personnages de l'Empire du Nil qui ont choisi les super-pouvoirs vol, saut, course, natation ou marche sur les murs utilisent le score de leur pouvoir comme score limite.

La touche finale

N'oubliez pas d'inventer le passé de votre Chevalier des Tempêtes et d'imaginer ses relations avec les autres personnages du groupe. Choisissez enfin son équipement avec l'approbation du maître de jeu. ■

Vitesses de mouvement et poids levé

Activité	Attribut	Score limite pour les humains	Score limite pour les autres races
Course	Dex	10	Dextérité moyenne
Natation	Dex	6	Dextérité moyenne - 2
Saut en longueur	Dex	3	Dextérité moyenne - 5
Escalade	For	2	Force moyenne - 6
Levage	For	9	Force moyenne + 1
Vol	-	-	Dextérité moyenne

Pour les autres races, ajoutez +2 au score limite au mode de déplacement préférentiel.

James Bond 1991 : A l'Est, du nouveau !...

PAR G. E. RANNE

Le paysage géopolitique mondial a été profondément modifié par les événements survenus en Europe de l'Est ces deux dernières années. Or il ne faut pas oublier que le contexte de James Bond 007 (films et jeux) est essentiellement de nature politique : le MI6 est en effet un organisme gouvernemental qui est chargé d'étudier ou d'influencer les politiques menées par d'autres gouvernements.

Pour éviter aux maîtres de jeu — qui n'ont pas forcément le temps de lire "Le Monde" tous les jours — d'avoir à se constituer une énorme documentation ou de commettre de grosses erreurs culturelles (ex : allier les gouvernements soviétiques et tchécoslovaques, ou parler de régime "stalinien" en Bulgarie), voici un rapide résumé de la situation des pays de l'Est au début de 1992. Le paragraphe "Ambiance" proposé après chaque historique apporte des précisions sur certains détails susceptibles d'enrichir la "couleur locale" (ou même la base) de vos scénarios. Quoique simplifiées à outrance, certaines informations peuvent être modifiées à tout moment par les aléas de l'actualité. Sachez en tenir compte.

Avant-propos

Les pays de l'Est ont connu une évolution spectaculaire au cours de ces dernières années et celle-ci s'est encore accélérée ces derniers mois. Résumons la situation : Mikhaïl Gorbatchev — présageant une explosion imminente — a essayé en automne 89 de faire remplacer "les vieux staliniens"* qui étaient à la tête des pays du Comecon†, par des dirigeants plus libéraux et plus présentables (du point de vue de l'Occident, en tout cas). Une fois engagé, ce processus s'est rapidement révélé incontrôlable (était-ce prévu ou non par Gorbatchev ? Les spécialistes semblent penser que non) et

a inexorablement entraîné la plupart des pays concernés vers la démocratie... ou presque.

Dans tous ces pays, à l'exception de la nouvelle Allemagne, les problèmes essentiels de la vie quotidienne (le ravitaillement entre autres) sont loin d'avoir été résolus. Même quand on a beaucoup d'argent, il faut toujours savoir "où" il est possible de dénicher ce que l'on cherche, car on ne trouve pas tout au supermarché du coin ! Ainsi, les palaces les plus huppés fréquentés par vos joueurs — même ceux prisés par la Nomenklatura locale — sont parfois dans l'incapacité de trouver ne serait-ce que du lait pour le petit déjeuner de leur clientèle, ou alors à des prix inaccessibles pour la population locale.

La Pologne

Historique : La Pologne a été dirigée jusqu'à la fin de 1990 par le Général Jaruzelski, Chef de l'Etat polonais. Fin 1989, sous la pression de plus en plus forte exercée par la population, Jaruzelski a accepté un compromis avec le syndicat Solidarité en autorisant notamment que 35% des députés du parlement soient élus librement. Les élections qui suivirent donnèrent lieu à un véritable raz de marée de Solidarité. Les 65% de députés restant, sentant leur légitimité mise en doute, ont alors accepté de voter pour un gouvernement "libre" composé de membres du syndicat Solidarité. Les élections du 27 Octobre 91 les ont sans doute à l'heure qu'il est remplacé par des membres des partis européens classiques. Ce gouvernement ultra-libéral a organisé fin 90 des élections qui ont fait de Lech Walesa le Président de la République Polonaise. La Pologne est aujourd'hui totalement démocratique, mais les problèmes avec la droite catholique et les anciens communistes ne semblent pas prêts d'être résolus.

Tensions ethniques et religieuses : Bien que la communauté juive du pays ait été décimée par l'Holocauste (ses membres seraient moins de 2 000 à l'heure actuelle), l'antisémitisme est toujours très vivace en Pologne. L'affaire des "Carmélites d'Auschwitz" (un couvent avait été installé sur le site de l'ancien camp de concentration, au grand dam des familles de déportés juifs) n'a rien arrangé. Attention: un nom à consonance judaïque peut vous valoir aujourd'hui quelques ennuis à Varsovie !

Ambiance : Comme dans tous les autres pays de l'Est, et particulièrement en URSS, la toute nouvelle liberté d'expression a donné naissance à des centaines de journaux, magazines, associations et groupements en tous genres. Ces nouvelles institutions sont confrontées à des problèmes de toutes sortes: manque de papier, d'encre, de matériel d'imprimerie... Elles se livrent donc une concurrence d'une férocité extrême dans tous les domaines (religieux, pornographique, etc.).

Pendant le règne de Jaruzelski, toute la population avait fait front derrière l'Eglise catholique

qui symbolisait alors l'opposition. La nécessité de cette union sacrée ayant disparu, un clivage commence à se creuser entre les "bigots" intégristes et les "autres". Les bigots veulent en effet moraliser au nom de Dieu la toute jeune démocratie. Ils sont activement soutenus par Jean-Paul II dans le combat sans merci qui les oppose aux partisans de la liberté...

Idées : Comment vont évoluer les problèmes religieux en Pologne ? Les paris sont ouverts. Si vous cherchez une idée de scénario, imaginez quel type d'actions pourraient mener des groupes terroristes ultra-religieux ou néo-communistes dans un pays qui ne s'est pas encore remis d'une longue période de dictature...

La Roumanie

Historique : Nicolae Ceausescu et sa femme ont été fusillés le 25 décembre 1989 (on le suppose, en tout cas). La révolution a été en grande partie organisée par le Front de Salut National qui, dans un premier temps, a largement ouvert les bras à tous les adversaires de l'ancien régime. Les opposants purs et durs l'ont toutefois très rapidement quitté en le taxant de "stalinisme"... Il semble en effet que les membres fondateurs du FSN — des communistes qui sentaient que le régime de Ceausescu était condamné — aient manigancé la révolte roumaine avec l'appui de Gorbatchev afin de pouvoir, en apparaissant comme les sauveurs du peuple, sauver leur peau, leur pouvoir et... le communisme. Des élections libres ont été organisées début 90 et elles ont été gagnées par le FSN, qui a été porté au pouvoir par le formidable élan consécutif à la révolution. Aujourd'hui, la liberté d'expression et le multipartisme font que le nouveau gouvernement est de plus en plus contesté et certains membres du FSN évoluent peu à peu vers une idéologie plus libérale, ce qui semble être la seule manière de sauver le régime. Ion Iliescu dirige le FSN et donc le pays. Petre Roman, ex-premier ministre, a été remercié à la suite d'une action "spontanée" des mineurs qui a eu un effet désastreux sur la popularité du régime. Il est maintenant à la tête de la nouvelle aile libérale du Front et pèse encore suffisamment lourd dans la balance politique pour qu'Iliescu ait été obligé de le remplacer par un de ses proches amis.

Tensions ethniques : L'importante minorité tzigane du pays est régulièrement maltraitée (maisons brûlées, personnes molestées - ou pire !) par la population. Il existe également de fortes tensions entre la minorité hongroise (7%) et le reste de la société roumaine.

Ambiance : La presse et tous les autres médias sont libres, SAUF la télévision qui est totalement contrôlée par le FSN, ce qui donne parfois lieu à de curieuses distorsions au niveau de l'information. L'ancienne Securitate (police secrète de Ceausescu) ralliée à Iliescu est toujours en place, avec les mêmes hommes qu'au temps du "Génie des Carpathes". Ceux-ci

affirment qu'ils ne jouent plus aujourd'hui qu'un rôle "normal" dans une démocratie "normale", un peu comme les Renseignements Généraux en France. Curieusement, la population ne les apprécie guère.

Idées : L'enregistrement vidéo de la mort de Ceausescu et de sa femme garde encore pour certains quelques aspects mystérieux. On parle de trucage... Que Ceausescu et sa femme soient encore vivants est pourtant très improbable, mais c'est justement ce genre "d'improbabilité" qui fait les meilleurs scénarios pour James Bond 007! Le FSN lui-même, avec ses contradictions internes et ses anciennes loyautés très contestables (de Staline à Ceausescu) est une vraie mine d'idées. N'oubliez pas l'immense fortune des Ceausescu dont une grande partie s'est évaporée sans laisser de traces. On peut aussi se demander ce que sont devenus les mercenaires et les tueurs qui étaient au service du tyran et qui ont obligés d'aller chercher du travail ailleurs. Enfin, vous pouvez aussi vous intéresser aux anciens amis de Ceausescu, que certains voudraient éliminer, et que le nouveau gouvernement peut aisément faire chanter. La situation en Roumanie est suffisamment trouble pour offrir d'innombrables possibilités d'aventures.

La Tchéco-Slovaquie

Historique : En Automne 89, Husac — le "vieux stalinien" qui occupait le siège de secrétaire général du Parti Communiste — a été renversé avec l'appui (voire à l'instigation) de Gorbatchev qui souhaitait le voir remplacé par un communiste plus jeune et plus mesuré. Là encore, le processus de libéralisation enclenché par l'URSS n'a pu être stoppé avant qu'il soit arrivé à son terme. Après divers rebondissements, c'est le scénariste de théâtre, opposant et prisonnier politique Vaclav Havel qui est finalement devenu Président de la République. Il a aussitôt organisé des élections libres et la Tchéco-Slovaquie est tout naturellement devenue une démocratie.

Tensions ethniques : Les deux groupements les plus importants sont les Slovaques et les Tchèques. Les Slovaques sont, en général, plus traditionalistes et moins ouverts aux idées nouvelles que les Tchèques. Après ce qu'on a surnommé "La guerre du trait d'union", les Slovaques ont obtenu une grande victoire : la nouvelle orthographe de Tchéco-Slovaquie (Avec un trait d'union). Sans commentaire... fin 91, les tensions ne cessent de croître.

Ajoutons que les Slovaques "opprimés" font subir à leur propre minorité hongroise, tout ce qu'ils reprochent aux Tchèques...

Ambiance : Le problème de la Ruthénie — une région dont une partie a été annexée par l'URSS en 1945 — a pris une nouvelle ampleur depuis la fin des relations privilégiées entre la Tchéco-Slovaquie et l'URSS. Les Ruthènes désirent en effet retrouver leur unité et l'URSS se déclare toute prête à accéder à

leur demande en annexant le reste de cette région. Bien évidemment la Tchéco-Slovaquie voudrait, elle, récupérer le tout !

Idées : Il est évident que les tensions entre Slovaques et Tchèques peuvent dégénérer à tout moment. Ajoutez à cela les ballets diplomatiques incessants auxquels se livrent les ambassadeurs tchèques et soviétiques à propos de la Ruthénie, et vous aurez une image assez réaliste d'un pays assis sur un baril de poudre. Il serait bien étonnant que les espions n'entrent pas un jour ou l'autre dans la danse...

L'actualité fin 91 met à l'honneur les anciens membres de l'administration communiste. La nouvelle loi signée par Vaclav Havel amnistie tous ceux qui démissionneront spontanément... alors que les autres seront poursuivis. Imaginez seulement les tentatives de corruption qui peuvent avoir lieu pour que certains dossiers soient "oubliés"...

La Yougoslavie

Historique : De 1948 à 1980, le Maréchal Tito, secrétaire général du parti communiste yougoslave, avait mis en place un régime original: le "communisme autogestionnaire". Son gouvernement, bien que communiste, était alors ouvertement opposé à l'URSS. Aujourd'hui, la Yougoslavie est juridiquement une république fédérale à présidence "tournante". Au cours de ces trois dernières années la situation économique s'est considérablement dégradée et l'opinion publique yougoslave est devenue houleuse. La tension est désormais à son comble, car pour se faire réélire malgré la baisse de popularité de son régime, Miloscevic — chef de la Serbie et communiste convaincu — a engagé une fuite en avant en jouant sur les oppositions des différentes factions politiques du pays. Il a ainsi ranimé toutes les haines qui avaient été à moitié enterrées par des années de dictature. Voici un léger aperçu des antagonismes qui régissent en ce moment même la vie quotidienne en Yougoslavie ; ils peuvent servir de toiles de fond à de nombreux scénarios...

Tensions ethniques :

- Les Serbes : Orthodoxes, parlant le serbo-croate, mais utilisant un alphabet cyrillique, les Serbes forment la communauté la plus importante (36%) de Yougoslavie. Ils ont été opposés aux Allemands pendant la guerre et ont enduré une répression extrêmement sévère. Ils rêvent d'une Yougoslavie unifiée qu'ils dirigeraient. Depuis la guerre, ils ne cessent de soumettre les Croates à diverses persécutions... quand ils ne se laissent pas aller à les massacrer purement et simplement.

- Les Croates : Catholiques, parlant le serbo-croate mais utilisant un alphabet latin, les Croates ont été nombreux à collaborer avec les Allemands pendant la Seconde Guerre Mondiale (une attitude largement dictée par leur désir de se venger des Serbes). Ils bénéficiaient alors

du soutien de l'Eglise catholique, qui s'est compromise avec l'occupant.

- Les Monténégrins : Les habitants du Monténégro, orthodoxes et parlant le serbo-croates, sont assez proches des Serbes, mais ils n'en tiennent pas moins à leur autonomie.

- Les Macédoniens : Ils constituent une population intermédiaire entre les Bulgares et les Slaves.

- Les Slovènes : Ce peuple slave a beaucoup de points communs avec les autrichiens qui sont leurs proches voisins.

- La Bosnie-Herzégovine : Cette région est peuplée d'un mélange de minorités disparates: Serbes, Croates, Musulmans, Bosniaques et Allemands.

Comme on peut le constater, la Yougoslavie réunit artificiellement des peuples qui sont parfois des ennemis héréditaires depuis de nombreuses générations. Il faut aussi ajouter aux tensions "raciales" et aux rancunes datant de la guerre, les clivages politiques qui se sont fait jour entre les derniers Titistes (Partisans de la doctrine de Tito), les quelques communistes bon teint qui subsistent encore et le reste de la population qui aspire à un nouveau régime. Les problèmes actuels sont :

- La suppression de l'autonomie et le quadrillage policier du Kosovo serbe par Miloscevic. Le Kosovo, région peuplée principalement d'Albanais, était autrefois autonome. Miloscevic, prenant comme prétexte que le Kosovo a longtemps été un haut lieu historique de la Serbie, l'a purement et simplement annexée, s'attirant ainsi les félicitations et les votes de nombreux Serbes... et la haine des Albanais qui ont décidé de se défendre farouchement, en plongeant la région dans un bain de sang.

- Les luttes intestines qui opposent les communistes nationalistes, les partisans de Miloscevic et les anti communistes.

- L'appui apporté par les Serbes de Serbie aux minorités serbes de Croatie (il y en a!). Excitées par Miloscevic (encore lui), ces minorités ont fini par se révolter contre les Croates. Depuis, les exactions se multiplient de part et d'autre. L'intervention de la police et de l'armée n'a pas arrangé les choses, la première obéissant au gouvernement local (croate) et la seconde étant soumise au gouvernement fédéral (serbe).

En Juin 91, tous ces problèmes auparavant latents ont tourné à la guerre ouverte: la Croatie et la Slovénie ont proclamé leur indépendance. L'armée fédérale a accepté d'évacuer la Slovénie (Cette évacuation s'est terminée le 25 octobre, mais cette indépendance de fait n'est encore reconnue par personne - et surtout pas par Belgrade), mais a envahi la Croatie sous prétexte de protéger les minorités serbes. Elle a cependant rapidement dépassé ces zones "mixtes" pour s'attaquer aux zones totalement croates. En réaction, les croates furieux ont assiégé les garnisons fédérales du territoire qu'ils contrôlent, ce qui a donné lieu à des exactions locales, mais ce qui leur a surtout permis de

recupérer l'armement de ces garnisons: quelques blindés et de nombreuses munitions. Les deux armées (fédérale et croate) sont en pleine évolution. L'armée fédérale, désertée par tous les non-serbes, et toujours encadrée par des officiers communistes, est maintenant — de fait — l'armée de Miloscevic (et comprend des orthodoxes intégristes venus là pour "casser des catholiques", en l'occurrence, des Croates). L'armée croate, largement composée de bandes de volontaires - y compris des légions néo-nazies (mais oui !) qui sont là pour "casser du communiste" - devient de plus en plus disparate et forcément incontrôlable. Les chefs semblent n'avoir qu'une emprise limitée sur leurs troupes. Après des mois de guerre sauvage, la Croatie et la Slovénie ont finalement été reconnue par la communauté internationale, mais le brasier couve encore...

Ambiance : La Yougoslavie est un pays superbe, où se font sentir des influences vénitiennes et turques. La guerre actuelle viciée par des rancunes remontant à la Deuxième Guerre Mondiale et les haines nationalistes centenaires qui agitent cette nation, sont autant d'éléments qui peuvent vous permettre de concevoir de superbes scénarios...

Idées : N'hésitez pas à mélanger d'anciens Nazis protégés par l'église à des ex-dignitaires du régime de Tito en déchéance, le tout agrémenté de commandos croates ou serbes équipés d'armes modernes achetées au marché noir ou récupérées dans les anciennes garnisons. Vous pouvez même ajouter quelques petites guérillas entre orthodoxes, catholiques et musulmans bosniaques ou albanais...

La Hongrie

Historique : Après la mort de Janos Kadar, le "vieux stalinien" local, Gorbatchev a soutenu l'éviction de son remplaçant et essayé d'installer à sa place un de ses protégés. Malheureusement pour lui, une fois encore, le processus démocratique est vite devenu incontrôlable. Depuis les élections libres de janvier 90 le pays est dirigé par l'union de deux partis libéraux. La Hongrie est certainement le pays qui s'est le mieux sorti du giron communiste, car il avait depuis longtemps fait des entorses à la doctrine officielle.

Ambiance : La Hongrie est maintenant une véritable démocratie, en bonne voie de développement. Elle a toujours été — et reste — un pays accueillant, qui a beaucoup de points communs avec les nations d'Europe de l'ouest. Elle ne connaît pas de problèmes ethniques sur son territoire, mais il existe toutefois de nombreuses minorités hongroises dans les pays voisins. Il convient également de noter que l'économie est encore largement contrôlée par des banques occidentales.

Idées : Budapest (capitale de Hongrie) a longtemps été une plaque tournante de l'espionnage international. Tous les services secrets d'Europe ont des "contacts" dans cette ville.

La Bulgarie

Historique : La Bulgarie est un pays orthodoxe, qui entretient traditionnellement d'excellentes relations avec la Russie. Le "vieux stalinien" du pays, Jikov, a été remplacé en automne 89 par un gouvernement à tendance "gorbatchévienne". Celui-ci a aussitôt organisé des élections libres et s'est fait réélire dans la foulée, porté par la vague d'espoir qui déferlait à l'époque sur toute l'Europe de l'Est. Pour se gagner les faveurs de la population, le gouvernement a décidé de s'acharner sur la minorité turque du pays. Fuyant les persécutions, 400 000 Turcs ont depuis passé la frontière et se sont réfugiés en Turquie. Comme aucune réforme constructive n'a été entreprise, les manifestations se sont multipliées. Les élections d'octobre 91 ont confirmé ce mouvement et donné le pouvoir à l'opposition libérale.

Ambiance : Les réformes économiques se mettent en place petit à petit. La Bulgarie anxieuse, attend...

Idées : Un maître de jeu peut éventuellement jouer sur l'ambiance très particulière qui règne dans ce pays pour créer un scénario "politique"...

L'Albanie

Historique : Après s'être fâchée avec l'URSS au temps de Kroutchev, puis avec la Chine après la mort de Mao, l'Albanie est un pays très isolé qui a longtemps connu le plus stalinien et le plus dur des régimes communistes. A la mort de Enver Hoxa, l'Albanie a été dirigée par un gouvernement légèrement moins autoritaire que le précédent. Après les violentes manifestations de janvier 91, ce gouvernement a organisé des élections libres. De la même manière qu'en Bulgarie, cette initiative lui a largement profité, puisqu'il est sorti vainqueur de l'épreuve des urnes. Il existe toutefois maintenant en Albanie un véritable système multipartite, ainsi qu'une opposition légale au sein du parlement.

Ambiance : Dans ce pays complètement dévasté économiquement, au point d'être le plus arriéré des pays d'Europe de l'Est, aucune réforme économique n'a encore pour l'instant été mise en oeuvre (provoquant des exodes massifs vers l'Italie, qui a d'ailleurs rejeté les réfugiés). Quoi qu'il en soit, les premiers effets de la liberté d'expression commencent à se faire sentir: les mosquées et les églises se rouvrent progressivement, après avoir connu des années de persécution.

L'Allemagne de l'Est

Historique : En automne 1989, la RDA a été secouée par de nombreuses manifestations et un grand nombre de ses citoyens a envahi les ambassades étrangères dans l'espoir de pouvoir émigrer. Ce n'était pourtant encore qu'un

début. Quand la population apprit que la Hongrie laissait les Allemands de l'Est aller faire du "tourisme" en Europe de l'Ouest, cela déclencha un véritable exode. A la même époque, Erich Honecker — le secrétaire général du Parti Communiste — eut à faire face à Leipzig à une manifestation de moyenne importance, qu'il voulut réprimer en faisant tirer sur la foule, or Gorbatchev fit aussitôt savoir qu'il n'approuvait pas cette décision... Comprenant par là que le maître du Kremlin "lâchait" le régime, les seconds d'Honecker refusèrent de transmettre l'ordre de tirer. La manifestation changea alors d'ampleur et ce furent des millions de personnes qui se retrouvèrent bientôt dans la rue, réclamant à cors et à cris la réunification de l'Allemagne. Après que le mur de Berlin soit tombé, les événements s'enchaînèrent rapidement: les élections libres d'avril 90 furent remportées par le CDU (le parti d'Helmut Kohl) —, l'union monétaire fut réalisée le 2 juillet 1990 et l'unification avec la RFA fut consommée le 3 octobre suivant.

Ambiance : L'Allemagne de l'Est oscille aujourd'hui entre la joie de la réunification et l'amertume de la vie quotidienne. Même si les disparités économiques entre les deux Allemagnes devraient finir par s'effacer dans



Les années à venir, certains "désastres" seront plus difficiles à rattraper. L'ancienne RDA connaît en effet de graves problèmes écologiques. Certaines régions sont tellement polluées que plus rien n'y pousse! Les taux de cancers, de naissances anormales et de mortalité infantile près de certaines usines chimiques dépassent l'entendement. Aucune précaution n'avait jamais été prise pour protéger, ou même seulement prévenir, la population des risques qu'elle encourait...

Idées : Le décor quasi-apocalyptique de l'Allemagne de l'Est peut servir de cadre à de

nombreux scénarios. Ce pays a en effet longtemps été une terre d'accueil pour les criminels de guerre et les terroristes d'extrême gauche. Les anciens dirigeants communistes sont en outre dans une situation très précaire aujourd'hui. Les dossiers de la Stasi (police politique de RDA), qui ont été ouverts au public fin 91, recèlent toutes sortes de secrets politiques "embarrassants" pour tout le monde et le temps des règlements de comptes ne devrait maintenant plus tarder... En attendant, des bandes d'extrême droite massacrent les immigrés (Tziganes, Vietnamiens, noirs africains) dans l'indifférence - sinon le soutien - de la population...

L'ex URSS et la CEI

Historique : Le 18 Mars 1985, Mikhaïl Gorbatchev a succédé à Tchernenko à la tête de l'URSS en tant que Premier Secrétaire du PC soviétique. Il a aussitôt commencé par "libérer la parole", selon ses propres termes, dans le pays. Il offrait ainsi aux Soviétiques non seulement la liberté d'expression, mais aussi le libre accès aux archives historiques de l'URSS, ce qui a permis de faire enfin éclater la vérité sur "l'Histoire Officielle" du Parti. Un pas énorme a



été franchi, et de l'avis de nombreux observateurs il est désormais impossible de revenir en arrière, même si la libéralisation de la politique et de l'économie pose beaucoup plus de problèmes.

Ambiance : Depuis le fameux putsch avorté d'août 91, l'URSS a été démantelée et Gorbatchev a dû démissionner. Le président de la Russie, Boris Eltsine - grâce à son attitude courageuse au moment du putsch - a pris un poids considérable et se retrouve aujourd'hui à la tête d'une Communauté d'Etats Indépendants (CEI) qui est loin d'avoir résolu tous les problèmes. En plus d'une situation économique et sociale catastrophique — que la libération des prix en Russie n'a pas arrangée

—, la plupart des républiques de l'ancienne URSS revendiquent le droit à posséder une armée autonome et une force de frappe nucléaire. En s'effondrant, le rideau de fer semble bien avoir mis le feu à une poudrière. Eltsine est de plus en plus contesté, les "communistes réactionnaires" veulent tenter un retour en force et des guerres peuvent éclater à tout moment. Quel lieu de villégiature rêvé pour des agents secrets !

Quelques constats : Les difficultés actuelles sont largement dues à des problèmes culturels et ethniques très anciens. Voici un petit aperçu de certains de ces problèmes.

- Les Pays Baltes. L'Estonie, La Lituanie et la Lettonie — trois nations qui avaient été annexées par l'URSS — ont toujours été plus proche de la culture de l'Europe Centrale que de celle l'Europe Orientale ont proclamé leur indépendance au printemps 91. Celle-ci a finalement été reconnue en septembre 91, après le putsch. Mais leur situation politique ne s'est toujours pas stabilisée

- La Biélorussie. Cette république fut une des premières à posséder un siège à L'ONU. Son économie est régulièrement paralysée par de gigantesques grèves.

- L'Ukraine (une nation extrêmement riche, aussi grande et aussi peuplée que la France) a déclaré son indépendance en septembre 91, mais ne connaît toujours pas la paix.

- La Moldavie. Cette république, qui aimerait se rattacher à la Roumanie, a proclamé son indépendance en septembre 91, mais elle fait depuis l'objet d'un véritable blocus orchestré par sa minorité russe. Cette minorité s'est auto proclamée en république indépendante, imitée en cela par la minorité gagaouze (turque chrétienne).

- Les Tatares. Ce peuple originaire de Crimée a été déporté et dispersé dans tout l'URSS au temps de Staline. Il désire maintenant retrouver son unité. Les Tartares immigrent clandestinement en Crimée depuis quelques mois, au grand désespoir des habitants de cette région.

- Le Caucase. Arméniens et Azéri (habitants de l'Azerbaïdjan, turcophones chiites) sont des ennemis mortels. Les Azéri infligent régulièrement des pogroms d'une violence inouïe à la communauté arménienne, pourtant déjà durement éprouvée par des tremblements de terre. Pour aggraver les choses, Gorbatchev a pris parti pour les Azeris et a envoyé l'armée contre les Arméniens. Il semble d'ailleurs que les militaires aient profité des troubles pour commettre quelques massacres. Cette pseudo-guerre finira sans doute par s'arrêter un jour... faute d'Arméniens.

- L'Asie centrale. Les peuples d'origine turque ou iranienne de cette région ont été artificiellement regroupés en républiques : le Kazakhstan, le Kirghistan, le Turkménistan et l'Ouzbékistan. Ces républiques sont peuplées de musulmans dont la culture était très

différente de celle du reste de l'URSS. L'intégrisme menace. Mais l'Asie Centrale connaît également l'un des problèmes écologiques les plus graves depuis Tchernobyl : la Mer d'Aral — une mer intérieure — a en effet été en partie asséchée par les drainages effectuées par les cultures de coton locales, ce qui a eu pour effet de donner naissance à une sorte de désert pollué et stérile. Depuis, la mortalité infantile a augmenté, alors que l'espérance de vie a baissé dans cette région.

- La république de Russie. La plus étendue et la plus riche des républiques soviétiques est composée d'une multitude de minorités disparates : musulmans au Sud, Esquimaux au Nord... sans oublier les Tatares de Khazan, survivants de la Horde d'Or (Si, si...), qui réclament leur indépendance.

- Le KGB a été dissout, mais ses archives nous réservent certainement encore bien des surprises qui ne seront pas au goût de tous. Mais que sont devenues les structures du plus puissant des services secrets ? A qui obéissent vraiment les espions de l'ancienne URSS ? N'y-at-il pas des risques de complots ? Des questions auxquelles vos scénarios peuvent tenter d'apporter une réponse.

Idées : Si vous faites séjourner vos joueurs en ex URSS, veillez à leur donner une bonne image du chaos qui y règne. Faites leur rencontrer des partisans des diverses factions qui se disputent les restes de l'empire soviétique. Mettez les en relation avec quelques uns des centaines de groupements (démocrates, nostalgiques de Staline, tsaristes, fascistes...) qui se sont constitués depuis que Gorbatchev a accédé au pouvoir. Il peut être très intéressant de jouer des scénarios dans la partie islamique de l'ex URSS ; là-bas, le quart de la population est musulmane et un habitant sur deux est un soldat ! En tout cas, quelle que soit la mission confiée à vos joueurs (ex : soutenir secrètement une faction, oeuvrer contre un gouvernant dangereux, enquêter sur les membres du KGB, etc.) faites leur toujours sentir la démesure et l'incroyable diversité de cette mosaïque de nations. Il serait vraiment dommage que vous vous limitiez, comme c'est trop souvent le cas, à quelques rues de Moscou.

Pensez aussi aux centaines de chercheurs atomistes soviétiques qui sont aujourd'hui au chômage. Certains n'ont pas hésité à répondre aux offres que leur ont faites certaines nations "turbulentes" comme la Lybie. Il y a là de quoi imaginer de jolis scénarios-catastrophes... ■

**Ce terme désigne en l'occurrence les gouvernants mis en place et/ou contrôlés par l'URSS.*

†Deux structures dominaient les pays de l'Est jusqu'à ces dernières années. L'une était militaire (forces du Pacte de Varsovie) et l'autre économique (Comecon). Ces deux organisations sont à présent dissoutes.

J'ai illuminé la Post Office...

(et autres monstruosités)

PAR STEVE JACKSON

(TRADUCTION ET ADAPTATION

PAR G. E. RANNE)

Vous croyiez tout savoir sur les infâmes complots ourdis dans l'ombre qui menacent chaque jour notre liberté ? Détrompez-vous ! Illuminati a encore bien des secrets à révéler. C'est ce que nous explique Steve Jackson, l'auteur du jeu.

Préliminaire

Nous le savons bien : ILS veulent tous notre peau ! C'est d'ailleurs tout le sujet d'Illuminati : les conspirations et complots en tous genres. Mais comment faire si votre conspiration préférée a été oubliée, ou — pire encore — reléguée à un rôle secondaire ? Que faire, en effet, si vous êtes convaincu que les "vrais" ennemis de l'humanité n'ont pas encore été reconnus ?

Cet article a pour but de faire la lumière sur 6 groupes parmi les plus "traumatisants" d'Illuminati. Ainsi, si vous pensez vraiment que tous les malheurs du monde proviennent de la Poste, de la Mafia ou des Multinationales des Pétroles, maintenant vous pourrez en apporter la preuve : nous avons "Illuminé" pour vous ces épouvantables organisations. Mais attention, soyez prudent, qui sait combien de joueurs ont disparu pour avoir osé déclarer que la Poste retenait leur courrier ? Vous allez vous engager sur une voie périlleuse, alors sachez prendre vos responsabilités.

Illuminati est une marque déposée de Steve Jackson Games

Comment "Illuminer" une carte

Pour Illuminer une carte (c-à-d : la transformer en Illuminati), vous devez :

a. Oublier la Résistance, le Pouvoir et les Revenus qui sont imprimés sur cette carte. Les Illuminati ne pouvant pas se faire contrôler et ils ne possèdent donc pas de résistance. Le Pouvoir et les revenus, quant à eux, vont être modifiés par le processus "d'Illumination".

b. Modifier les flèches de contrôle de la carte. Chaque groupe Illuminé doit posséder quatre flèches de contrôle (c-à-d tournées vers l'extérieur).

c. Oublier les alignements indiqués sur la carte. Les groupes Illuminés sont au-delà du Bien et du Mal...

Vous pouvez effectuer les modifications sur la carte elle-même, mais vous avez alors intérêt à utiliser un stylo qui ne soit pas indélébile. Sinon, vous pouvez toujours fabriquer une nouvelle carte avec un morceau de bristol, de façon à conserver la carte originale pour des parties ultérieures. Maintenant, si vous êtes très intelligent, vous pouvez aussi essayer de vous souvenir des changements opérés, à moins que vous ne préfériez — pourquoi pas ? — acheter une seconde boîte d'Illuminati afin de ne pas abîmer votre jeu. Comme nous ne voulons pas vous confronter à un dilemme insoluble, nous avons pensé à vous proposer des "fac-similés" de cartes modifiées qu'il vous suffit de photocopier sur du bristol blanc et de découper, pour obtenir des "faux" tout à fait convaincants.

En tout cas, quel que soit votre choix, préparez-vous à des résultats étonnants et à de toutes nouvelles interactions entre Illuminati concurrents quand vous introduirez dans le jeu les nouveaux conspirateurs...

La Mafia Illuminée

Pouvoir : 8/8. Revenus : 8.

Pouvoir spécial : +3 pour toute tentative de contrôle d'un groupe criminel, comme indiqué sur la carte.

Condition de victoire : Contrôler cinq groupes criminels et/ou gouvernementaux. Le Fisc étant à la fois criminel ET gouvernemental, il compte donc double quand il est contrôlé.

Les Compagnies du Téléphone Illuminées

Pouvoir : 7/7. Revenus : 9.

Pouvoir spécial : A tout moment, les Compagnies du Téléphone Illuminées peuvent prendre connaissance de la nature de toute carte spéciale que possède un joueur (Les Compagnies du Téléphone ne peuvent pas montrer cette carte aux autres, mais elles peuvent néanmoins leur dire à quoi elle correspond).

Condition de victoire : Contrôler quatre groupes Conformistes (afin de pouvoir les hypnotiser pour qu'ils se servent en permanence du téléphone, comme les bons petits zombies qu'ils sont).

La Multinationale des Pétroles Illuminée

Pouvoir : 7/7. Revenus : 11.

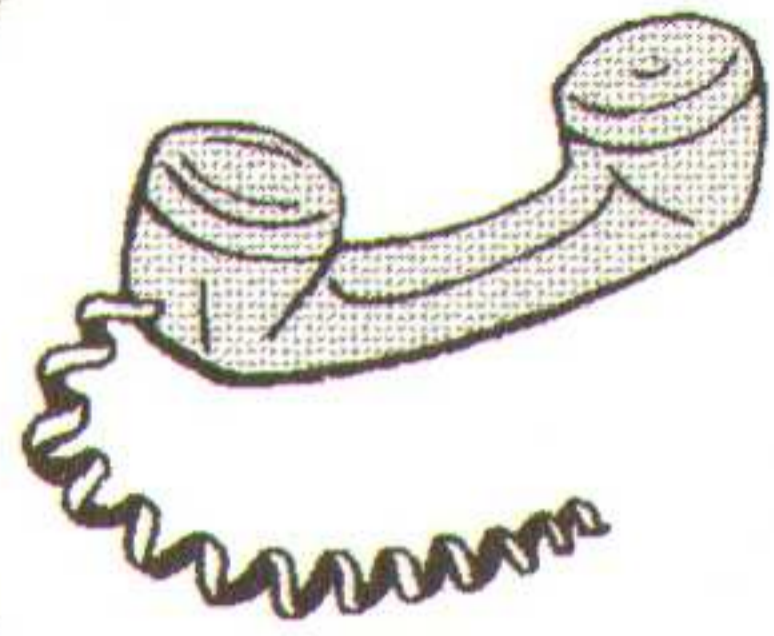
Pouvoir spécial : Tout groupe contrôlé ayant des revenus de 0 obtient des revenus de 1.

Condition de victoire : Détruire le Fisc (cette destruction doit être effectuée par l'Illuminati lui-même ou par l'intermédiaire d'un groupe contrôlé — elle ne compte pas si elle



Compagnies du Téléphone

A tout moment, les Compagnies du Téléphone Illuminées peuvent prendre connaissance de la nature de toute carte spéciale que possède un joueur.



Pouvoir : 7/7

Revenu : 9

La Conspiration Communiste Internationale Illuminée

Pouvoir : 9/9. Revenus : 7.

Pouvoir spécial : +3 pour toute tentative de contrôle d'un groupe communiste.

Condition de victoire : Contrôler sept-groupes libéraux ou communistes (L'Armée de Libération Totale étant à la fois libérale et communiste, elle compte double).

est le fait d'un autre Illuminati). Il nous semble inutile d'expliquer plus longuement cette condition de victoire...

La Post Office Illuminée

Pouvoir : 8/8. Revenus : 5.

Pouvoir spécial : A la fin de son tour de jeu, le joueur peut désigner un joueur qui devra "passer" son prochain tour de jeu. La Post Office ne peut pas employer deux fois de suite son pouvoir spécial à l'encontre d'un même joueur... elle n'est pas non plus obligée d'utiliser son pouvoir.

Multinationales des Pétroles

Tout groupe contrôlé ayant des revenus de 0 obtient des revenus de 1.



Pouvoir : 7/7

Revenu : 11

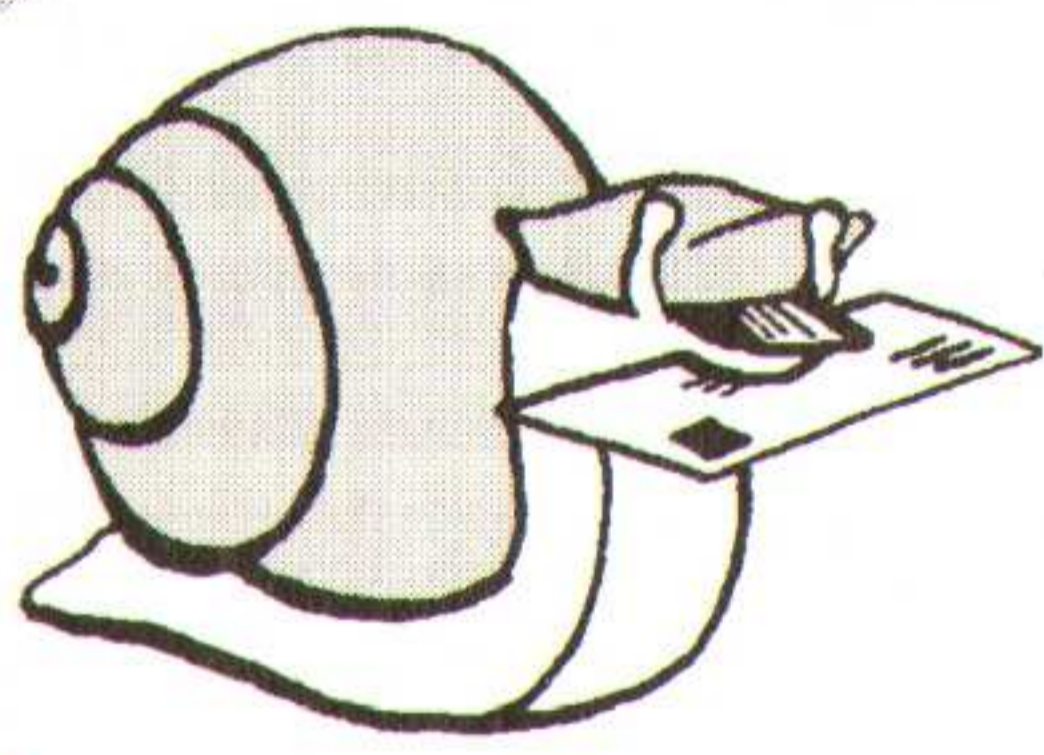
Conclusion

La plupart des groupes proposés dans la boîte peuvent être Illuminés de manière similaire. N'hésitez donc pas à expérimenter de nouvelles combinaisons... vous découvrirez peut-être des secrets que l'Humanité n'était pas censée apprendre !

Si, après plusieurs tests, vous êtes particulièrement fier d'un groupe que vous avez Illuminé, ne gardez pas égoïstement votre "merveille" pour vous seul... envoyez-le à JD+/Descartes, 1 rue Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Nous publierons les plus ingénieuses créations que vous nous proposerez. Attention, toutefois, la Post Office Illuminée a des yeux partout !

Post Office

A la fin de son tour de jeu, le joueur peut désigner un joueur qui devra "passer" son prochain tour de jeu..



Pouvoir : 8/8

Revenu : 5

Condition de victoire : Obtenir le Monopole de toutes les communications ! Si les Compagnies du Téléphone Illuminées participent au jeu, la Post Office gagnera si celles-ci viennent à être détruites (quel que soit le moyen employé et le joueur qui en est responsable). Par contre, si Les Compagnies du Téléphone ne sont pas illuminées, la Post Office doit alors les détruire et/ou contrôler, ainsi que Hollywood et les Agences de Pub.

Conspiration Communiste Internationale

+3 pour toute tentative de contrôle d'un groupe communiste.



Pouvoir : 9/9

Revenu : 7

Blood Bowl : Règles optionnelles

PAR G. E. RANNE

Vous avez été nombreux à nous demander des articles pour Blood Bowl. Voici, pour commencer, quelques nouvelles règles qui devraient satisfaire les aficionados...

Eh oui amis sportifs, Jim Johnson et Bob Bifford sont de retour, après cette courte pause publicitaire, sur le stade d'Astrogranit des Chaos All-Stars ! Nous arrivons juste à temps pour assister à la charge de Morg'th N'hthrog, le capitaine des All-Stars, sur la ligne défensive des Halflings des Blue Bay Crammers ! Rien ne semble pouvoir arrêter l'Ogre, alors qu'il se propulse de zone mortelle en zone mortelle ! Aucun Halfling n'a pour l'instant réussi à le tackler et c'est à coup sûr le Touchdown de la victoire pour les All-Stars ! Ah, mais quelle est cette petite chose qui se précipite tête la première dans les chevilles de Morg'th ? Mais oui, c'est Maurice Guigui, le numéro 13 des Blue Bay ! Il est complètement fou ! Il va se faire piéti... C'est extraordinaire ! Par son sacrifice, Maurice a réussi à faire trébucher Morg'th N'hthrog ! Allez les petits ! De mémoire de commentateur, jamais je n'avais vu cela ! Tout est à refaire pour les All-Stars et il est sûr que l'équipe des Blue Bay va se réveiller après l'exploit de leur numéro 13 !

Saluons le courage de cette petite chose et n'hésitez pas envoyer vos cadeaux et autres gâteries directement à l'infirmerie aux chambres 10, 11 et 12...

Le Tackle

Dans Blood Bowl seconde édition, les règles de Tackle sont très claires. Ce terme désigne toujours une action de type croche-pied, cuillère ou plaquage et s'effectue sur un joueur en mouvement qui traverse la "zone de Tackle" (ou *zone mortelle* pour les aficionados de la première édition des règles) d'un joueur en défense, en ne prenant en compte que les agilités (AG) respectives des deux joueurs. Ce qui conduit parfois, sur le plan

du réalisme, à des absurdités du type "Tackle réussi d'un Halfling sur un Minotaure", la masse et l'inertie des joueurs n'étant pas prises en compte. On a beau pratiquer les arts martiaux depuis de longues années, quand on mesure 96 centimètres pour un poids de 30 kilos, on risque logiquement d'avoir quelques difficultés à renverser un Ogre de 2 mètres 20 et de 210 kilos lancé à pleine vitesse !

Les deux propositions de règles suivantes vont tenter de résoudre ce problème. Bien sûr, comme tous les points de règles des Suppléments de Blood Bowl, ceux-ci sont strictement optionnels et les joueurs devront se concerter quant à ceux qu'ils décideront d'utiliser. Il est bien évident que les deux règles ci-dessous traitant du même sujet, les joueurs ne devront n'en utiliser qu'une seule à la fois.

Règle 1 : On considère désormais que les petites races (Snotlings, Halflings et Goblins) n'ont plus la possibilité de tackler les Enormes Monstres, à moins qu'ils n'acceptent de se sacrifier en se laissant piétiner. Dans ce cas, la petite créature se fait obligatoirement écraser, et doit immédiatement tirer une blessure. L'Enorme Monstre, quant lui, se fait toutefois "étendre" et doit donc effectuer un jet d'Armure afin d'éviter toute blessure malencontreuse.

Règle 2 : Les petites races (Snotlings, Halflings et Goblins) peuvent tackler les Enormes Monstres avec un modificateur de -6 à l'Agilité, ce qui rend le Tackle impossible (ou presque) à moins que le joueur qui Tackle soit un peu suicidaire et soit prêt à se faire passer dessus. Ce point de règle a l'avantage de permettre au tackleur de ne pas subir automatiquement une blessure et d'effectuer sans malus son jet d'Armure.

Les Nains ne sont en aucune façon concernés par ces règles, car on peut raisonnablement estimer que leur force, leur énergie et leur résistance légendaire les autorisent à renverser un Enorme Monstre sans avoir à subir malus, et ce, malgré leur petite taille.

Le porteur du ballon

Les règles de base de la seconde édition de Blood Bowl précisent que le ballon ne peut être lancé — ou passé — qu'à partir du moment où toutes les autres actions de l'équipe ont été effectuées. Le lancer du ballon conclut, de toute façon, le tour de l'équipe qui joue.

Or, dans le Supplément aux Règles, une règle optionnelle indique que l'on peut lancer le ballon à un joueur n'ayant pas encore effectué son mouvement, celui-ci pouvant alors se déplacer puis à son tour lancer ou passer le ballon, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient déplacés.

La proposition suivante a pour but de permettre au possesseur du ballon d'effectuer un déplacement limité avant de se débarrasser du ballon, afin de simuler la simultanéité des déplacements. Elle est particulièrement prévue pour être utilisée avec le règlement de la NAF inclus dans le Supplément aux Règles. Elle peut aussi, bien sûr, être employée avec les règles de destruction massive classiques de Blood Bowl.

Règle : Le porteur du ballon peut se déplacer de sa caractéristique Mouvement Autorisé (MA) avant de lancer ou de passer le ballon. Dans ce cas, il peut évidemment entrer au contact avec d'autres joueurs, et pénétrer les zones de Tackle de ses adversaires. Le ballon ne peut toutefois être lancé qu'une seule fois durant le tour de jeu d'une équipe. Cette action conclut alors définitivement le tour de l'équipe.

Les arbitres et le ralenti

Comme chacun sait, les matchs de Blood Bowl sont retransmis sur tous l'Ancien Continent, et même au-delà, par les Mages de ABC, l'Association des Bardes Conjureurs. Ceux-ci, toujours prêts à offrir des services plus performants afin de conserver l'exclusivité des retransmissions, ont récemment mis au point un entraînement spécial auquel certains de leurs mages ont été soumis. Ceux-ci peuvent désormais réaliser des "ralentis" qui permettent de revenir sur certaines actions litigieuses en cours de match. Selon les dires du directeur des programmes sportif d'ABC, la technique employée est extrêmement simple, mais nous serions bien incapables de vous expliquer en détail ce nouvel art de retransmission magique en différé. Il semblerait en fait que ces mages possèdent une étonnante mémoire visuelle, quoiqu'elle ne soit pas fiable à cent pour cent. Disposés tout autour du terrain à des emplacements stratégiques, ils permettent une couverture complète des actions, sous différents angles de vue.

Grâce à cette technique révolutionnaire, il n'y a plus besoin que d'un seul Arbitre sur le terrain de jeu. En cas de faute sur un joueur, on considère qu'il y a automatiquement une Ligne de Vue. Le match est alors arrêté, les

Table des ralentis

D6	Ralenti
1-2	Interférences sur la bande astrale
3-5	Faute !!!
6 et plus	Hein ? Où ça une faute ?

Note : Ajoutez 1 au résultat du dé si la faute était flagrante



Caractéristiques raciales des arbitres

	MA	SP	FO	AG	LA	CL	AR
Elfe	4	*	4	3	*	*	9
Elfe Noir	4	*	4	3	*	*	9
Goblin	4	*	2	4	*	*	8
Halfling	3	*	2	4	*	*	7
Humain	4	*	4	3	*	*	9
Nain	3	*	4	3	*	*	10
Ogre	5	*	7	3	*	*	11
orc	4	*	4	3	*	*	9
Skaven	5	*	4	3	*	*	9
Slann	4	*	3	3	*	*	8
Snotling	3	*	3	3	*	*	5
Squelette	3	*	3	3	*	*	7

Les mages "ralentisseurs" passent alors en mode "rediffusion" afin d'analyser l'action.

A ce moment-là, lancez un D6 sur la Table des Ralents, afin de savoir si le ralenti est précis et — surtout — s'il est conforme à ce qui s'est réellement déroulé sur le terrain.

Interférences : Lors de la retransmission du ralenti, le mage se déconcentre une petite seconde, ce qui suffit amplement à la station émettant sur la fréquence astrale voisine d'ABC pour recouvrir le ralenti. Quand on sait que la fréquence voisine d'ABC est communément employée par le canal privé "PlayElf Channel", spécialisé dans le naturisme artistique, on comprend que les spectateurs des matchs n'y perdent pas au change (sauf les fanatiques des Gougéd Eye ou de toute autre équipe orc, bien sûr). Evidemment, l'Arbitre ne peut pas dans ce cas se faire une idée de ce qui s'est réellement passé.

Faute !!! : Aucun doute n'est permis et le joueur qui a commis la faute doit être pénalisé. Tirez sa punition sur la table des pénalités.

Hein ? : Le mage ne devait pas être dans une grande forme ce matin et ses images n'ont rien à voir avec le match en cours (ex : souvenirs d'enfance, petit déjeuner, cauchemars, etc.). Il est totalement incapable de repasser l'action au ralenti, aucun des joueurs n'est donc pénalisé.

L'Arbitre se trouvant sur le terrain peut bien sûr agir s'il dispose, lui aussi, d'une Ligne de Vue. Dans ce cas, il faut déterminer sa réaction, comme indiqué dans le Supplément aux Règles, en plus du ralenti. Il reste maintenant à savoir si la décision de l'Arbitre et le résultat du ralenti concorderont...

• En cas d'accord entre le ralenti et l'Arbitre, ou dans le cas où ni l'Arbitre ni le mage ne réussissent à prouver quoi que ce soit, tout va bien, et le résultat est immédiatement appliqué... s'il est applicable !

• Dans le cas où le jet sur la Table des Ralents indique "Interférences" ou "Hein ?", on considère que l'Arbitre a raison, comme toujours.

• Dans le cas où le ralenti indique "Faute !!!" et que l'Arbitre annonce "Et Zou !", les deux joueurs seront pénalisés comme il se doit.

Si ce point de règle (optionnel, rappelons-le) est utilisé, l'Arbitre pourra, ainsi qu'il est indiqué dans le Supplément aux règles, être attaqué, blessé et même tué. Dans ce dernier cas, cependant, il sera automatiquement remplacé. Un nouvel Arbitre, tout neuf et en pleine possession de ses moyens, apparaîtra aussitôt dans la zone des Réserves de l'équipe qui vient de l'hospitaliser.

Des arbitres de toutes les races

Les règles concernant les Arbitres du Supplément aux Règles imposent les mêmes caractéristiques à tous les Arbitres, quelle que puisse être leur race. Il est pourtant difficile à concevoir que rien ne distingue un Arbitre Minotaure d'un Arbitre Snotling.

Le tableau ci-dessous vous donne les caractéristiques de divers Arbitres appartenant aux races les plus utilisées. Vous devrez dorénavant tenir compte des racismes et autres animosités raciales pouvant exister entre les espèces en présence.

• Un Arbitre qui sifflera une faute commise par un joueur de sa race soustraira 1 au résultat de son jet de Repérage.

• Si l'Arbitre éprouve un Léger Racisme envers un joueur dont il siffle une faute, il ajoutera 1 au résultat de son jet de Repérage.

• Si l'Arbitre souffre d'Animosité Raciale envers un joueur alors qu'il le siffle pour une faute, il ajoutera 2 au résultat de son jet de Repérage.

NDA : Un grand merci à Patrick Gilly de la Crazy Bowl Ligue de Marseille. ■



Les aigles et Guet Apens avec des figurines

PAR PHILIPPE ALLARD

Il n'est guère de joie plus intense que la découverte d'une passion. Cette sensation reste en mémoire après des années de pratique assidue. Si l'intensité s'en est émoussée au fil du temps, elle a pris en compensation une tendre coloration nostalgique lorsqu'on se remémore ses premières armes. Mais on oublie souvent les difficultés rencontrées tout d'abord. Le néophyte en jeux d'histoire pourrait s'effrayer devant les complexités d'une simulation de bataille avec des figurines. Pour lui éviter de gâcher son plaisir, voici quelques conseils et explications adaptés aux règles des Aigles et de Guet Apens.

Deux échelles de figurines sont actuellement utilisées sur les tables de simulation historique : le 15 mm et le 25 mm. Ces dimensions correspondent à la hauteur, supposée constante, de chaque personnage mesuré des pieds jusqu'au niveau des yeux. La coiffure diffère trop, d'une époque à l'autre, pour qu'on puisse en tenir compte.

Aujourd'hui, les Editions Jeux Descartes proposent aux passionnés d'histoire deux règles de simulation avec figurines : *Guet Apens* et *Les Aigles*. La première permet de reconstituer les petits conflits féodaux qui pullulèrent durant notre Moyen Age européen. Elle se place au niveau du combattant individuel, chevalier, paysan ou brigand. La

seconde offre une simulation beaucoup plus ambitieuse : il s'agit de reproduire les batailles rangées de l'époque napoléonienne. Si l'on peut se contenter, pour *Guet Apens*, de quelques figurines qui devront s'affronter dans le cadre d'escarmouches rapides, *Les Aigles* nécessitent, en revanche, un nombre beaucoup plus élevé de miniatures. Il s'agit en effet de ressusciter l'ampleur et la complexité d'un affrontement entre deux armées, aux ordres de bataille particuliers, aux tactiques spécifiques et dont la motivation et les objectifs stratégiques variaient grandement.

Le choix des figurines :

Si la règle du jeu *Get Apens* permet d'utiliser indifféremment le 15 et le 25 mm, cette dernière échelle facilite, par sa variété, le choix de personnages ressemblant aux reproductions imprimées sur les pions d'initiation. Il est, par exemple, très utile de trouver une figurine de chevalier montée sur un destrier et son alter ego à pied. Les gammes médiévales en 15 mm ne fournissent que rarement de tels doublets.

La boîte des *Aigles* est réservée au 25 mm. Mais il existe une version de cette règle adaptée au 15 mm, proposée séparément. La différence entre ces deux éditions tient dans l'organisation des unités et dans l'échelle de réduction des distances.

L'achat de la règle adaptée au 15 mm est généralement le fruit d'un choix particulier, mûrement réfléchi. Nous nous proposons donc d'envisager plutôt la situation dans laquelle se trouve le nouvel acquéreur de la boîte complète. Découvrant la dimension figurinique du jeu, et désireux de lui consacrer ses loisirs, cette personne de bonne volonté rencontre vite quelques difficultés qu'elle ne sait trop comment résoudre. Nous espérons pouvoir ici l'aider de nos conseils et de nos éclaircissements.

Une première interrogation vient à l'esprit : quel budget devra-t-on investir dans cette nouvelle passion ? La figurine de 25 mm est certes coûteuse. Sa fine gravure et la variété des gammes existantes donnent aux armées réalisées à cette échelle une beauté incomparable. Et comme toute chose a son prix, il faut compter dépenser environ 1 000 francs pour constituer un corps de troupes de taille sérieuse.

Les miniatures disponibles dans le commerce sont vendues non peintes ; il faut donc également prévoir du temps à consacrer à cette opération délicate qui consiste à les couvrir de leurs chatoyantes couleurs. Cette activité de longue haleine demande patience et organisation. Elle peut être une étape enthousiasmante du jeu, mais de nombreux

néophytes ne l'envisagent pas sans une certaine angoisse. Rassurons-les : si le temps de préparation d'une armée n'est pas négligeable, l'expérience bien vite acquise permet d'utiliser au mieux les heures qu'on lui consacre et de surmonter les difficultés rencontrées.

L'échelle du 15 mm est aujourd'hui très largement utilisée, particulièrement dans les clubs de jeux de guerre, et lors des championnats organisés régulièrement. La petitesse des figurines n'enlève rien au détail de leur gravure : on obtient aujourd'hui des merveilles dans ce domaine. Le joueur ne disposant pas d'un partenaire désireux de constituer le camp adverse, devrait donc trouver beaucoup d'attraits dans cette échelle. Son coût modique (avec 1 000 francs on constitue deux corps d'armées), l'encombrement limité qu'elle nécessite enfin le grand réalisme visuel de ses nombreuses unités ne sont pas les moindres de ses charmes.

Si l'on s'en tient à la constitution d'une seule armée, laquelle choisir ? le débutant, pressé d'acquiescer au plus vite ses précieuses figurines devrait attacher un peu d'attention à cette question. Mieux vaut consacrer quelques parties à la maîtrise des mécanismes de la règle, en utilisant les pions fournis à cet effet. Il sera ensuite plus facile de choisir, instruit par l'expérience, entre un grade de Maréchal d'Empire ou une commission d'Officier Général de Sa Majesté Britannique.

L'armée française napoléonienne est solide et mobile. Sa cavalerie en constitue le fer de lance. Elle démontrera ses plus belles qualités entre les mains d'un joueur entreprenant et ferme, sans impétuosité. Un émule de Wellington attachera, quant à lui, toute son attention aux manœuvres de ses bataillons d'infanterie, dont la puissance de feu légendaire lui fournira (peut-être) la clé des victoires. Cette armée convient mieux aux personnes posées, d'esprit plutôt défensif, non dépourvues d'un certain flegme... britannique.

La peinture des figurines :

Le lecteur découvrira dans l'article consacré à ce sujet tous les renseignements essentiels. Nous voudrions ici ajouter quelques remarques appropriées concernant les armées d'un jeu de guerre, dont la peinture représente une entreprise de longue durée.

Le jeu *Guet Apens*, nécessitant moins de personnages, permet de consacrer beaucoup de temps à chacun d'entre eux. Mais pour un jeu comme *Les Aigles*, il est conseillé d'assembler les nombreuses figurines en unités de peinture.

Ces groupes de quatre à dix pièces sont choisis en fonction d'une commune apparence, ou pour le moins d'une posture semblable. Le peintre peut ainsi atténuer les effets d'une double difficulté : la brièveté du temps de séchage des pigments et la complexité de certaines gravures en ronde-bosse.

Le problème du délai d'évaporation du médium se pose aussi bien lors d'une utilisation de peintures pour maquettes (à l'huile) qu'après la préparation d'une gouache acrylique (à l'eau). Ces précieuses minutes pendant lesquelles l'onctuosité de la couleur est parfaite, devront être utilisées au mieux.

Il convient à cet effet de peindre uniquement les parties concernées par une même teinte, préparée seule. La chair du visage et des membres, le fond d'un uniforme commun sont ainsi couverts figurine par figurine, sans qu'il faille se soucier des autres surfaces. On pourra par la suite masquer les dépassements dus à la rapidité du geste par chacun des tons appropriés, qui devront être appliqués avec plus de soin. Mais on aura épargné son temps et son attention lors de la première opération.

Certaines figurines présentent une gravure en profondeur, riche de difficultés pour le pinceau : angles morts, découpe irrégulière d'un vêtement, etc... Lorsque chaque complexité aura trouvé sa solution, le peintre devra répéter immédiatement les gestes découverts avec la première figurine sur les autres modèles. Cette opération constitue, outre un gain de temps, un excellent exercice d'apprentissage.

Le choix des couleurs est souvent dicté par l'histoire. Cela est vrai pour *Les Aigles*, le Premier Empire étant connu pour les uniformes variés et bariolés. Les chevaliers de *Guet Apens* n'échappent pas moins à cette contrainte, si l'on se soucie de leur attribuer les ornements définis par la science héraldique. De nombreux joueurs ne souhaitent pas atteindre ce degré de réalisme, mais ils perdent ici un peu de la saveur du jeu. Une petite bibliographie offre, à la fin du présent article, les renseignements essentiels pour se documenter sur les deux périodes.

Afin de ne pas multiplier les achats inutiles, le futur peintre saura limiter le choix des couleurs à quelques pigments indispensables. Les différents mélanges obtenus à partir de ceux-ci fourniront les teintes complémentaires, surtout si l'on choisit des peintures acryliques, dont la manipulation est facile. Nous proposons dix couleurs pour servir de palette initiale : blanc et noir, rouge vif, bleu marine et jaune (les couleurs primaires), brun rouge ou terre de Sienne, brun jaune ou terre d'ombre, ocre jaune, enfin argent et or.

Pour reproduire la carnation d'une peau humaine, sans ajouter cette teinte au lot qui précède, il faut un mélange assez délicat. Le blanc sert de base, à laquelle on ajoute un peu de brun rouge, puis une pointe de rouge vif. Un soupçon de bleu, déposé en fin d'opération, permet de satisfaire l'œil le plus exigeant. Les proportions de ces composantes varient légèrement selon l'effet désiré : couperose, barbe naissante, tâches de rousseur, hâle.

Voici un tableau récapitulatif des mélanges offerts par cette gamme économique.

Le soclage :

Cette opération, que de nombreux débutants trouvent à la fois étrange et fastidieuse, est cependant indispensable pour plusieurs raisons. Il est tout d'abord plus facile de manipuler une figurine en ne saisissant que sa base élargie. La fragilité d'une arme effilée, d'une posture élancée, est mieux protégée d'un geste maladroit. Le socle artificiel améliore ensuite la stabilité du sujet sur la table de jeu.

La règle des *Aigles* permet de simuler des affrontements importants. Chaque personnage représente en réalité une cinquantaine de combattants. S'il n'en était pas ainsi, l'effectif rendu nécessaire par les ordres de bataille dépasserait de loin les limites matérielles et financières que les joueurs les plus ambitieux se seraient fixées.

Ces cinquante individus virtuels occupaient sur le terrain, de par leur entraînement et leur formation de déploiement, un espace précis. Ce dernier est suffisamment connu pour qu'on ait pu en établir l'équivalence centimétrée, selon un rapport proportionnel constant. Le lecteur fait l'économie d'un travail de recherche pénible : prendre le train pour Waterloo, un mètre d'arpenteur en poche, ou bien consulter les pages poussiéreuses d'anciennes ordonnances militaires. La règle fournit les dimensions des socles selon le type du soldat concerné : cuirassier, hussard, voltigeur, fusilier, pour ne citer que les plus couramment en mémoire.

Dans un souci de rapidité de déplacement d'unités, il est recommandé d'utiliser des socles multiples, sur lesquels on aura fixé plusieurs figurines. On assemble ainsi généralement de deux à quatre fantassins et jusqu'à trois cavaliers.

La dimension de cette base commune correspond, bien entendu, à l'addition des socles particuliers placés côte à côte. Mais il est nécessaire de conserver quelques personnages séparés dans chaque unité, afin de retirer les pertes en cours de partie et de combler

les espaces entre les blocs ouverts par un changement de formation.

Quel matériau choisir pour la fabrication des socles ? Le bois doit être évité : il est trop difficile de le travailler sur de si petites dimensions. Le carton est préférable. Il faut lui choisir une certaine épaisseur afin que les angles ne s'écornent pas après quelques chocs. Certains magasins proposent des feuilles de carton millimétrées.

Afin d'obtenir une adhésion solide de la figurine sur son socle, il convient d'utiliser une colle à deux composantes (dont un durcisseur). On prendra soin de vérifier son adaptation aux matériaux utilisés : carton et métal, ainsi que les deux qualités essentielles de la prise, rapidité et solidité.

De nombreux joueurs se contentent d'enduire le socle d'une couleur unie, vert ou brun généralement. L'examen d'un paysage permet de découvrir la variété des nuances et des associations de teintes offertes par la nature. Il est aisé de comprendre le soin qu'attachent certains amateurs à l'ornementation des socles. La méthode la plus simple consiste à saupoudrer de l'herbe synthétique, de fins gravillons ou même du sable sur la couche encore humide de la peinture. On peut également recouvrir la surface d'une pâte de modélisme ou de bricolage. Lorsque le produit aura durci, on le taillera à la forme voulue : sillons de terre meuble, rocaille, etc... Les magasins spécialisés fournissent généralement toute une gamme de produits utiles : herbes synthétiques et buissons aux reflets de saison, arbres, barrières ou rochers miniatures. Judicieusement utilisés, ils convertiront les socles multiples en petits dioramas, particulièrement adaptés aux combattants dispersés comme les voltigeurs ou les hussards.

Le terrain :

La surface de jeu nécessaire varie selon la règle utilisée. Il est possible d'en limiter les dimensions pour un scénario de *Guét Apens*, surtout si celui-ci n'utilise pas de personnages montés. Une table large convient mieux aux *Aigles*. On la choisira d'une profondeur minimale d'1m20 pour une longueur de 2 m environ. Le champ de bataille ne présentant jamais une surface unie, il faut donc représenter ses dénivellations. La nature du terrain peut également être modifiée d'un coin à l'autre de la table. On peut y matérialiser bois, champs cultivés, étangs ou villages.

Le moyen le plus simple d'identifier ces zones particulières est d'en souligner le contour par un marquage approprié. Il est indispensable de connaître en cours de partie

	Blanc	Noir	Rouge	Bleu	Jaune	Brun jaune	Brun rouge	Ocre	Argent	Or
Blanc	-	Gris	Rose	Bleu clair	Jaune pâle	Lin écru, tissus naturels	Chair bronzée	Cuir clair	Soie blanche	Or pâle
Noir	-	-	Brun	Bleu nuit	-	-	-	-	Acier foncé	-
Rouge	-	-	-	Violet, pourpre	Orange	Brun rouge	Rouge foncé	Rouge délavé	Soie rouge pâle	Soie rouge vive
Bleu	-	-	-	-	Vert	-	-	Vert chasseur	Soie bleue acier foncé	Soie bleu-vert
Jaune	-	-	-	-	-	Eclaircit la robe d'un cheval	Eclaircit la robe d'un cheval	Jaune d'or	Or pâle	Soie jaune, or vif
Brun jaune	-	-	-	-	-	-	Nuances de bruns	Fauve, alezan	-	Soie brune ou sombre
Brun rouge	-	-	-	-	-	-	-	Eclaircit la robe d'un cheval	-	Soie rouge vieillie
Ocre	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Dorure effilée, râpée
Argent	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Electrum ou or pâle
Or	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Documentation uniformologique :

L'ouvrage de Fred et Liliane Funcken, *Uniformes du Premier Empire* devrait être à nouveau disponible aux Editions Casterman.

La collection anglaise *Men at Arms* offre un choix de fascicules aussi précis que variés, couvrant toutes les époques et comprenant des planches d'illustrations en couleurs.

Renseignements et vente à la boutique, comme par correspondance :

JG Diffusion/Jeux Descartes
6, rue Meissonier
75017 - PARIS
Tél. 42 27 50 09

Figurines :

La marque Essex, importée par JG Diffusion, couvre le Moyen Age et le Premier Empire aussi bien en figurines de 25 mm qu'en 15 mm. Des boîtes spécialement composées pour le jeu *Les Aigles* sont disponibles pour les paresseux.

Décor :

Toujours au même magasin, un choix d'arbres miniatures, de buissons, herbes variées, bâtiments, etc... permet de construire le décor approprié à la règle et au scénario choisis.

la nature du terrain sur lequel évoluent les figurines, car celles-ci voient leur capacité de déplacement, leur motivation et leur aptitude à faire usage de leurs armes, modifiées par le paysage.

Si l'on dispose d'un tapis de jeu grossier, il est possible de dessiner chaque contour à la craie. On utilise plus généralement des découpes de vieille moquette dont la couleur symbolise le caractère du terrain. Un vert profond tiendra lieu de forêt, le bleu représentera la profondeur d'un lac ; l'inconvénient d'un tel système est qu'il limite grandement le réalisme visuel. Les élévations et les déclivités n'étant pas matériellement discernables, les unités manœuvrent sur un territoire abstrait. On peut utiliser également les éléments de terrain imprimés et découpés que fournissent les boîtes des *Aigles* et de *Guet Apens*. Leur graphisme précis limite l'austérité visuelle de ce système en deux dimensions.

Une représentation plus réaliste du terrain de bataille peut être envisagée et constitue le rêve de bien des joueurs. Chacun le réalise plus ou moins, selon le temps disponible et le budget fixé. Toutes les conventions intermédiaires sont possibles et pratiquées. Quelques arbustes rehaussent la présentation d'une forêt, une maquette d'enfant représente un gros bourg, une ferme ou une fortification. Il existe également des modèles de bâtiments moulés (en résine), et l'on peut enfin utiliser certaines planches architecturales, à découper et construire, vendues en librairie.

Le problème posé par les irrégularités de terrain est difficile à résoudre. On peut adopter la solution simple mais imparfaite de la couverture. Le tissu représentant le sol est placé sur des objets dont la forme est suggestive sans toutefois gêner la pose des figurines. Il faut éviter les arêtes abruptes et les flancs glissants. La superposition de livres aux dimensions graduellement réduites résout la seconde difficulté par ses paliers successifs. L'effet pyramidal obtenu manque cependant de réalisme. Quelques plats offrent des courbes plus satisfaisantes, mais il est difficile d'y placer les figurines.

Si l'on souhaite fabriquer le modèle réduit d'une colline, il faut choisir un socle solide, découpé dans une planche mince de contreplaqué. La charpente de la maquette est taillée dans un bloc de polystyrène expansé

(non granuleux). On peut lui donner une forme régulière ou crevassée. Il faut ensuite couvrir la surface au moyen d'une pâte à reboucher. Une fois sèche, celle-ci pourra être peinte et décorée selon la méthode expliquée précédemment.

Les cuvettes naturelles nécessitent une bordure surélevée qui simule le niveau du sol à l'extérieur du creux. Il faut élargir la surface de l'élément afin d'obtenir autour de la cuvette une pente douce, discrète au regard et dont on ne tiendra aucun compte en terme de jeu.

Nous espérons avoir fourni au débutant quelques méthodes simples et économiques pour s'initier au jeu de guerre avec figurines. Rien ne peut cependant remplacer l'ingéniosité et la curiosité personnelle. Ceux qui chercheront leurs propres solutions aux problèmes que nous venons de soulever, trouveront dans ce travail la source de nouvelles joies.

A TOUS, BON COURAGE !

MIRACLES DE LA TERRE VIVANTE

Nom	Niveau Spirit.	Niveau Comm.	Diff.	Portée	Durée
Animation des plantes	12	12	16	vue	1 h
Audition de l'eau	12	10	12	toucher	MR
Augmentation de l'Endurance	13	10	17	1 personne	1 scène
Augmentation de la Force	13	10	13	1 personne	1 scène
Cécité	12	10	13	vue	MR+5
Cécité prolongée	12	10	foi+15	vue	3 jours
Confusion des animaux	13	10	10	vue	30 mn
Dextérité améliorée	13	8	13	1 personne	1 scène
Explosion sensorielle (bénédiction)	11	10	12	vue	MR+10
Explosion sensorielle (malédiction)	11	10	12	vue	MR+5
Fabrication d'un stelae	9	na	12	toucher	permanent
Lance épineuse	14	10	13	vue	*
Lance simple	9	8	10	toucher	**
Guérison	10	11	15	toucher	permanent
Goût amélioré	10	8	10	toucher	30 mn
Inversion des émotions	13	11	12	voix	MR+5
Ouïe améliorée	9	8	10	MR+5	30 mn
Peur intense	11	11	15	vue	MR+5
Rage animale	12	8	11	toucher	MR+5
Sacs de souffrance	11	na	13	toucher	*
Souffrance	9	9	dom	toucher	instantané
Surdité	12	10	13	voix	MR+5
Surdité prolongée	12	10	foi+5	voix	3 jr
Surveillance de la terre	13	8	12	toucher	24 h
Toucher amélioré	11	9	12	toucher	30 mn
Vision améliorée	11	6	10	vue	MR+3
Vision transbrumaire	10	8	12	MR+5	24 h

* jusqu'à utilisation

** jusqu'à ce qu'elle soit replantée

MIRACLES DE LA TERRE PURE

Nom	Niveau Spirit.	Niveau Comm.	Diff.	Portée	Durée
Amélioration de la nourriture	7	12	12	10 mètres	permanente
Apaisement	7	8	10	toucher	24 h
Bénédiction	9	10	10	toucher	1 h
Communication avec un esprit animal	5	12	12	voix	performance
Communication avec un esprit élémentaire	5	12	2	total de foi	performance
Communication avec un esprit végétal	5	12	12	voix	performance
Guérison	10	11	15	toucher	permanente
Guérison des maladies	10	8	*	toucher	permanente
Multiplication de la nourriture	7	3	13	10 mètres	performance
Protection contre un danger	9	6	13	voix	performance
Protection contre un ennemi	9	6	0	voix	performance
Restauration	7	8	12	10 mètres	permanente
Rituel d'espérance	5	5	12	voix	permanente
Rituel de purification	3	15	10	voix	permanente
Terrain d'entente	7	12	12	total de foi	performance
Tranquillisation	7	10	**	total de foi	performance
Vœu	9	6	8	voix	***

* Microbe de 24 heures : 8
Grippe : 10
Pneumonie : 12
Cancer : 18
SIDA : 22
Maladie d'Alzheimer : 25

** Raison de la cible

*** jusqu'à ce que le vœu soit brisé

Violo valeurs : +15
Défend autre foi : -3
Besoin non immédiat : +5
Besoin urgent : -3
Cible ne fournit pas la foi : +3

Ennemi : +add foi à la difficulté. Si miracle bénéfique, lutte spirituelle.

Premier total : score de focus
Second total : score de foi

KO = perte de la comp. focus/Rituel de Purification ou conversion.

Bls grave = perte des comp. focus et foi, Bls légère permanente, Rituel de Purification et Rituel d'Espérance.

Lutte spirituelle : chacun effectue un total de foi avec de l'autre comme difficulté.
Résultat = dommages d'étourdissement

Communauté : chaque personne qui souhaite contribuer génère un total de foi comparé au niveau de communauté.
Score du nombre de réussites = bonus pour le focus du prêtre.

MIRACLES DE LA CYBERPAPAUTE

Nom	Niveau Spirit.	Niveau Comm.	Diff.	Portée	Durée
Anathème	14	8	8	voix	jusqu'à retrait
Bénédiction	9	10	10	toucher	1 heure
Consolation cathare (néocathare)	13	6	10	toucher	une vie
Crise de conscience	12	13	*	voix	MR rounds
Crucifixion	12	14	**	toucher	MR rounds
Damnation du réseau	11	13	**	toucher	jusqu'à retrait
Empathie avec les machines	14	10	14	toucher	MR rounds
Eradication des radiations	14	13	20	total de foi	n/a
Excommunication	14	9	22	voix	jusqu'à retrait
Exorcisme	14	9	10	voix	n/a
Fanatisme	14	8	10	voix	niv. suc. rounds
Guérison	10	11	15	toucher	n/a
Guérison des maladies (modifié)	10	8	***	toucher	n/a
Interface	14	n/a	16	toucher	MR rounds
Malédiction	14	9	**	total de foi	1 heure
Mana	14	13	16	toucher	jusqu'à retrait
Modification d'une maladie	14	9	***	toucher	na
Mot de passe (néocathare)	10	18	10	toucher	MR rounds
Multiplication de la nourriture	7	3	13	10 mètres	permanent
Piège anti-magicien	12	13	12	voix	MR rounds
Protection contre un danger	9	6	13	voix	performance
Protection contre un ennemi (modifié)	9	6	0	soi-même	performance
Punition de l'Infidèle	14	10	15	voix	n/a
Rituel d'espérance	5	5	12	voix	n/a
Rituel de purification	3	15	10	voix	n/a
Stabilisation d'une maladie	14	10	11	toucher	MR mois
Vexation	14	8	**	voix	niv. suc. rounds
Vœu	9	6	8	voix	****

* foi de la cible

** esprit ou foi de la cible

*** Microbe de 24 heures : 8

Grippe : 10

Pneumonie : 12

Cancer : 18

SIDA : 22

Maladie d'Alzheimer : 25

**** jusqu'à ce que le vœu soit brisé

SORTILEGES DE MATHEMATIQUES DE L'EMPIRE DU NIL

Nom	NP	Influence	Diff.	Compétence
Animation d'une momie	1	Isis, Horus, Ptah, Anubis	15	Altération
Calcul d'une faiblesse	1	Râ, Horus, Nout, Ptah	10	Divination
Communion avec les sauterelles	1	Râ, Isis, Horus, Nout	12	Divination
Contemplation	1	Toutes	20	Divination
Légion de crocodiles	1	Râ, Osiris, Anubis, Set	17	Conjuration
Hurlement mortel	1	Râ, Nout, Anubis	20	Conjuration
Détection de la magie	0	Isis, Nout, Nephthys, Ptah	12	Divination
Rêve	1	Isis, Osiris, Horus, Anubis	13	Divination
Recherche d'eau	1	Râ, Nout, Nephthys	9	Divination
Joaillerie	1	Râ, Osiris, Nephthys, Ptah	13	Altération
Oasis	1	Râ, Isis, Horus, Nout	18	Altération
Hypnose	1	Isis, Nephthys, Anubis, Set	17	Altération
Préparation d'une momie	0	Râ, Osiris, Ptah, Anubis	11	Altération
Putréfaction	1	Râ, Nout, Anubis, Set	15	Altération
Bain de soleil	1	Râ, Osiris, Horus, Nout	20	Conjuration
Protection contre le Bien/Mal	1	Isis, Horus, Nout, Ptah	12	Conjuration
Aile de Faucon	1	Râ, Osiris, Nout, Nephthys	14	Déplacement

Axiome magique : 12

Axiome spirituel : 15

SORTILEGES D'ARCHITECTURE DE L'EMPIRE DU NIL

Nom	Ax.	Mag.	Conn.	Tot.	Choc	Diff.	MR	Bonus	Portée	Durée	Lanc.
Détection de pièges	7	Div	Architecture	na	9	12	15	MR	40 m	10 s	4 s
Elévateur	5	Dép	Architecture	na	16	11	18	MR	40 m	1 mois	40 mn
Imprégnation d'énergie mystique	5	na	Architecture	na	55	41	na	durée	toucher	2500 ans	1 h
Neutralisation d'un piège	10	Alt	Architecture	na	13	14	*	MR	10 m	1 mn	40 s
Recherche d'un chemin	9	Div	Architecture	na	11	13	15	variable	60 m	10 s	10 s

Alt : Magie d'altération
Con : Magie de conjuration
Dép : Magie de déplacement
Div : Magie de divination

Choc en retour : choc - TA = dom. d'étourdissement, si TA < Raison, utiliser Raison si grimoire.

KO = perte de la connaissance pour 24 h ou Restauration.

Bls grave = perte de la magie et de la connaissance, Bls légère permanente pour 24 h ou Restauration.

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

Dans ce premier volume, vous trouverez :

- **Mission Apocalypse.** Un grand scénario pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Palpatine est sur le point de disposer d'une nouvelle arme terrifiante. Pour lutter contre ce nouveau péril, un groupe de Rebelles va devoir se rendre sur Dronak, une des planètes les plus dangereuses de la galaxie.
- **Quand je dis Jedi...** Une étude consacrée à *La Guerre des Etoiles* qui vous fera découvrir les origines de la célèbre saga.
- **Le crime dans Star Wars.** Non, Jabba et Boba Fett ne sont pas les seuls truands de l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Découvrez les bas-fonds de l'univers grâce à ce dossier émaillé d'exemples et d'idées d'aventures.
- **La Tornade.** Un scénario *Warhammer* spécialement conçu à l'intention des débutants, qui peut servir de point de départ à une nouvelle campagne.
- **Les serviteurs de l'Enfer.** Du bétail égorgé, des êtres étranges et des noyades inexplicables... ce synopsis de campagne pour *L'Appel de Cthulhu* mettra les nerfs de vos Investigateurs à rude épreuve.
- **L'ambiance dans L'Appel de Cthulhu.** Ce qui fait la différence entre un bon et un mauvais Gardien des Arcanes, c'est la capacité à faire naître l'effroi autour d'une table de jeu. Voici quelques trucs qui vous aideront à devenir des maîtres de l'épouvante.
- **La cartomancie.** Une nouvelle compétence pour *L'Appel de Cthulhu*, qui vous permettra de vous initier vraiment à l'art des tarots divinatoires.
- **La création de personnages originaux pour Torg.** Sortez des sentiers battus en créant des héros hors du commun.
- **A l'est du nouveau !** Depuis l'effondrement du bloc communiste, l'univers de *James Bond 007* a bien changé. Ce dossier vous explique comment tirer parti des derniers bouleversements de l'actualité.
- **J'ai illuminé la Post Office.** Le complot s'étend ! Une variante pour *Illuminati*.
- **Règles optionnelles pour Blood Bowl 2.** Vos terrains de jeu tournent régulièrement au chaos le plus complet ? Qu'à cela ne tienne, ces quelques règles peuvent rendre vos parties plus féroces encore...
- **Les Aigles et Guet Apens avec des figurines.** Comment choisir, préparer et peindre des figurines pour les jeux d'histoire. Un joueur expérimenté vous donne ses conseils.
- **Un écran magique pour Torg.** Des tables détaillées récapitulant tous les facteurs concernant la magie dans *Torg*.