

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

60

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

novembre-décembre 90

Golfe Persique

les scénarios,
de la crise à la guerre

Aide de jeu

Les pirates du cosmos

Epreuve du feu

Mimetis
Shadowrun
Aristo

et Jarandell

(dernier volet)

M 3168 - 60 - 30,00 F-RD



210 FB- 8 FS- \$ can 5,5





Malsum

Ce scénario est conçu pour une équipe de personnages débutants ou encore peu expérimentés dans laquelle il est préférable de compter un magicien et un decker. L'intrigue permettra au MJ de se familiariser avec certains aspects importants des règles en même temps qu'il offrira aux joueurs une vision intéressante de l'univers de Shadowrun. Le cadre choisi est celui de Seattle, comme décrit dans le livret Seattle Sourcebook ; même si vous ne possédez pas ce supplément, vous n'aurez aucun mal à faire jouer ce scénario.

Les loups hurlent...
Van (Helsing)
trépassé ?



L'avènement

« Il est une légende en pays algonquin qui conte l'histoire de jumeaux divins. Le premier est Gluskap le menteur, celui qui a fait don au peuple indien de tous les bienfaits de la terre et le protecteur de l'humanité. Grand homme-médecine, maître des animaux. Son frère est Malsum, et porte le mal en son cœur. Il est maintenant dans l'Autre Monde et s'incarne en loup. »

Jeffrey T. Whitecloud
in « Indian Myths »/ Salish Publications Inc.

News on KSTS

Extrait de l'émission du 8/4/50 sur la chaîne publique KSTS de Seattle :

... Les responsables officiels du district de Redmond et ceux des quartiers nord-est de Bellevue se refusent toujours à toute déclaration au sujet des incidents répétés survenus dans ce secteur et pour lesquels on ne parvient pas à trouver d'explication. La Lone Star Security Services elle-même, affirme qu'il n'y a là rien d'extraordinaire et que le problème sera bientôt réglé ; néanmoins de nombreuses voix s'élèvent pour annoncer des incidents à venir dans cette zone. Nous avons tout à l'heure une interview de monsieur Rosa, mage reconnu, expert auprès du bureau fédéral de la ville de Seattle pour tout ce qui touche aux affaires magiques. Mais en attendant nous aborderons le délicat problème de la distribution d'électricité à Inglewood et Kirkland. Restez branchés sur KSTS...

Extrait de l'émission du 13/4/50 sur KSTS :

... Homer Rubio, un des témoins, affirme avoir vu très clairement un groupe de très gros animaux ressemblant à des chiens ou des loups. Ils étaient d'une couleur noire ou très sombre, sauf les yeux qui étaient écarlates et aussi brillants que des phares. Ils n'aboyaient pas mais grognaient de façon terrifiante. D'autre part, il semblerait que les lumières mouvantes aperçues dans ce même quartier de Redmond ces trois dernières nuits soient liées à l'apparition de ces étranges animaux...

Extrait de l'émission du 15/4/50 sur KSTS :

... Encore un rapport d'observation des mystérieux loups qui hantent les rues limitrophes à Redmond et Bellevue depuis déjà une semaine. Les autorités affirment qu'il n'y a pas et n'y aura jamais de tels animaux dans la ville et que toutes ces déclarations sont des élucubrations destinées à terroriser une population trop crédule. La Lone Star reste, quant à elle, muette. Et pendant ce temps continuent d'affluer à noire standard des centaines d'appels de gens qui en toute bonne foi disent avoir vu les loups ou, le plus souvent, avoir entendu les hurlements terrifiants qui s'élèvent chaque nuit dans les rues privées d'éclairage. Signalons à ce sujet que le conflit qui oppose la municipalité de Bellevue et la Gaetronics semble d'ores et déjà résolu après dix-sept jours de discussion et de déclarations violentes des deux parties...

Un contrat de 40 000 ¥

Les PJ rentreront dans l'histoire d'une façon fort classique... trop classique en fait puisque ce sera un faux départ. Ils vont tous être contactés, soit par téléphone, soit par l'entremise d'un ami commun, pour un certain contrat de 40 000 ¥, somme très conséquente. L'employeur, un intermédiaire du nom de Valance, a besoin de former une équipe de professionnels issus de diverses disciplines pour une opération d'envergure.

Si les PJ acceptent, et c'est préférable pour la suite du scénario (mais pas indispensable), il leur donne rendez-vous au Pink Door (un restaurant de Downtown où l'on peut déguster d'excellents sandwiches) le soir même vers 21 heures. Il les y retrouve et les embarque dans son van Ford Starleaper pour les emmener jusqu'à « l'objectif n° 1 ». Il se montre très secret et ne répond pas aux questions : il ne veut pas que les PJ en sachent trop pour l'instant.

Quoi qu'il en soit nos PJ se retrouvent entassés à l'arrière du fourgon de Valance, fonçant dans la nuit vers une destination inconnue. Par les fenêtres, les façades grises défilent comme dans un mauvais film noir et blanc ; les illuminations et les néons se font de plus en plus rares, pour disparaître tout à fait. Après avoir suivi la Freeway 5, puis la 105 en échappant miraculeusement aux Go-gangs qui en font leur terrain de chasse nocturne, les PJ se retrouvent à la frontière du quartier le plus chic de la ville (Bellevue) et de la zone la plus misérable et la plus dangereuse (Redmond). Une situation explosive en elle-même... et c'est précisément à cet endroit que les « phénomènes » étranges rendent la nuit plus noire et plus menaçante encore.



Hurlements

Si les PJ prêtent attention au paysage qui défile ils peuvent tenter un jet d'Intelligence avec un seuil de 8. S'ils réussissent, et suivant le nombre de succès, le MJ leur donnera quelques indications quant à l'endroit où ils se trouvent ; ainsi que leur remettre en mémoire tout ce que les médias ont dit ces derniers jours au sujet de ce quartier. Et il

semble qu'il y ait une part de vérité dans tout cela car bientôt, par-dessus le ronflement du moteur électrique, on distingue très nettement des hurlements de loups qui semblent s'élever dans le lointain. Valance est assez nerveux. Il grommelle que le secteur n'est pas très sûr le jour, et que la nuit c'est pire, et il ne cesse de se maudire d'avoir choisi cette heure tardive pour un premier aperçu de l'objectif. Brusquement surgissent devant ses roues deux formes sombres. Tous les PJ qui ont une vision dégagée du pare-brise peuvent apercevoir plus ou moins nettement (jet d'Intelligence avec un seuil de 6) deux énormes loups au pelage noir et aux yeux brillant d'un étrange feu. Les animaux semblent émerger de l'ombre juste devant les roues et se découpent un instant dans la lumière des phares. Valance donne un coup de volant brutal dans une tentative désespérée pour les éviter. Une manœuvre trop brusque qui envoie le van en tête-à-queue avant qu'il ne se renverse sur la route. Tous les PJ doivent faire un jet de résistance/Constitution avec un seuil de 4 pour éviter une blessure de type M2. Le choc est très rude mais le fourgon finit par s'immobiliser contre un réverbère après une glissade de quinze mètres. Tous devraient s'en sortir indemnes sauf Valance ; dans l'accident sa tête a heurté le montant de la portière et il s'y est fracassé le crâne. Voici les PJ paumés dans un quartier dangereux, sans moyen de locomotion (l'arbre de transmission du van est hors d'état) et entourés par un concert de hurlements féroces...

Plus d'employeur, plus de contrat !

Evidemment seul Valance était au courant de la mission qu'il voulait confier aux PJ, et puisqu'il est mort, celle-ci avorte. Néanmoins, au cas où vous voudriez tout même l'inclure dans ce scénario voici en quoi elle consistait : Valance avait été payé par la Gaeatronics (corp d'origine Salish qui se concentre sur la production d'énergie) pour recruter une équipe de saboteurs. Ce groupe aurait dû pénétrer dans la centrale nucléaire de la Shiwawaze Atomic située à Glow City (au sud de Redmond) et la mettre hors d'état sans risquer toutefois des fuites radioactives. Cela a quand même un rapport avec la mission que les PJ vont être amenés à remplir...

En attendant il leur faudra regagner Downtown par leurs propres moyens : une marche de près d'un kilomètre dans un secteur très dangereux avant de retrouver Bellvue, ses taxis et ses patrouilles de police. Pendant le trajet les PJ sont environnés d'ombres mouvantes et de lueurs fuligineuses. Au MJ de donner du suspense et de faire ressentir que cet endroit n'a rien à voir avec ce qu'il était il y a encore quelques semaines ; une influence étrange pèse en ces lieux et transforme ces quelques blocs de bâtiments à squatters en un territoire magique, hors du temps. Plusieurs fois ils apercevront ces étranges silhouettes brumeuses qui évoquent des spectres de loups issus de quelque enfer oublié... Si on les approche ou si on leur tire dessus elles disparaissent.

Cauchemars

Pour les PJ, ce scénario pourrait s'achever ici. Bien évidemment ce n'est que le début d'une intrigue compliquée à laquelle les PJ vont se trouver mêlés sans l'avoir cherché. Peu de temps après cette fameuse soirée ils vont commencer par faire des rêves étranges et répétés. Les situations changent, évoluent même avec le temps mais il y a une constante : des formes de loups qui errent dans l'ombre. Cela durera au moins une semaine, mais si les joueurs décident de s'intéresser à cette affaire très vite, le MJ devra hâter les événements pour conserver un développement logique à l'action.

Au bout de cette nécessaire période « d'incubation » les choses vont se préciser : les PJ vont voir dans leurs cauchemars une nouvelle présence. Celle d'un Indien très

maigre et de grande taille, au visage sombre, qui se matérialise au milieu des loups, menaçant et silencieux. En même temps, ce qui n'était que rêve va devenir réalité, et à certains moments propices les PJ vont commencer à apercevoir réellement les monstres. Cela se passera n'importe où, et ils pourront saisir un mouvement furtif et un bruit de griffes sur le sol aussi bien au détour d'un couloir de leur appartement que dans une boîte de nuit bondée.



Tout cela doit les amener à comprendre que quelque chose ou quelqu'un cherche à les influencer. Dès que vous jugez qu'ils sont suffisamment intrigués, il sera temps pour l'ultime confrontation : à un moment donné, et quelque soit le lieu où il se trouve, chaque PJ va être pris dans une sorte de transe magique très puissante. Après un sentiment effrayant d'irréalité qui se dissipera en quelques secondes, ils vont avoir une vision, celle de l'Indien qui est apparu plusieurs fois dans leurs songes. Pour la première fois le shaman va leur parler (les magiciens comprendront que cette communication se fait via le plan astral par un moyen magique très puissant dont ils seront incapables de deviner l'origine), et leur dire en substance : Winpe, un sorcier a utilisé une grande médecine pour se rendre jusqu'à Dai-Swa-Ga-Ha, la vallée des Squelettes où résident les Mauvais Esprits. Mais lui, Celui-qui-mange-la-Lune, shaman des Abnakis, a vaincu la noire influence de Winpe en invoquant Malsum. Malheureusement l'invocation fut longue et difficile et Winpe a pu s'emparer du corps de Celui-qui-mange-la-Lune et le tient maintenant en sa dominance. Celui-qui-mange-la-Lune a grand besoin d'aide et il supplie ceux qui l'ont écouté de le délivrer. A cet instant précis la vision sera brutalement brouillée par des nuées obscures et un visage menaçant (celui de Dempsey Van Helsing) se formera un instant avant de disparaître. Les PJ reviendront à la conscience, un peu désorientés.

Les magiciens du groupe peuvent en comprendre un peu plus : le shaman abnaki a réussi à communiquer avec eux en envoyant un message à travers l'astral, mais un autre magicien a réussi à interrompre cette action, probablement en érigeant une barrière magique. Un succès à un jet de Théorie magique et les magiciens peuvent comprendre que le corps du shaman a été trouvé pendant qu'il était désincarné ; avec deux ou trois succès ils pourront déduire qu'il y a eu un combat astral entre le shaman

et le sorcier, tous deux ayant invoqué des puissances supérieures, et que c'est le shaman qui l'a emporté ; avec quatre succès et plus, ils pourront comprendre que depuis le shaman est gardé prisonnier, ou plutôt son corps seul reste captif.

Le seul moyen pour lui d'échapper à cette geôle, est de passer dans l'astral. Mais là aussi le sorcier semble lui imposer des barrières et la seule façon pour lui de se manifester c'est par ces « phénomènes » et ces « rêves » dont les PJ ont été les victimes.

On peut également essayer d'en savoir plus sur les noms curieux et le vocabulaire qu'a utilisé le shaman. Pour cela un jet en Etiquette (tribale), Sociologie (indienne) avec un seuil de 5 permettra d'en savoir plus, avec un succès au moins : les noms sont abnaki, une tribu rattachée aux Algonquins (Conseil Algonquin-Manitoo), une nation située au nord-est de Seattle. Comme indiqué dans la légende « l'avènement », Malsum est un dieu mauvais à l'apparence de loup, frère jumeau du grand Gluskap, un dieu rusé et pervers lui aussi, père tutélaire de la tribu. Quant à Winpe, ce fut un très maléfique homme-médecin qui enleva la famille de Gluskap avant d'être tué par ce dernier. On peut également obtenir ces renseignements dans une bonne bibliothèque comme celle de l'université de Seattle (Downtown).

Course à la mort

A partir de ce moment-là les PJ sont impliqués réellement dans l'affaire et ils vont s'en rendre compte très rapidement... et très brutalement. A la première occasion et dès que les PJ se sont retrouvés (ne se connaissant pas forcément au début du scénario, il n'est pas évident qu'ils aient songé avant à mettre leurs talents en commun), ils ont à faire face à un attentat : trois Asiatiques vêtus de blousons de cuir véritable, lunettes noires, et cheveux coiffés en catogan, descendent d'une Suzuki Avenger et foncent armes au poing vers les PJ. Leur mission est simple : les mettre hors de combat, voire les abattre s'ils ripostent. Ce sont trois jeunes yakuzas du Kanagawa-gumi (gang Kanagawa). Ils ne sont pas téméraires mais néanmoins décidés à faire leurs preuves au service de leur oyabun. En cas de problèmes ils préféreront la fuite. Pris, ils ne parleront pas : ils savent que leur oyabun a le bras long et peut les sortir de ce mauvais pas avec quelques coups de téléphone.

L'enquête

Les PJ vont devoir agir, c'est-à-dire élucider cette affaire. Dans le cas où ils resteraient passifs, l'attentat se reproduira (avec des effectifs renforcés) et les apparitions de loups se feront plus fréquentes. Il y a dans l'air une tension, une sensation d'urgence. Quelque chose est sur le point de se passer et les PJ ont tout intérêt à bouger s'ils ne veulent pas rester sur la touche. Le premier endroit où commencer est bien sûr le quartier « hanté ».

Comme nous l'avons dit il se trouve principalement dans le district de Redmond, classé E sur l'échelle de délinquance de la Lone Star (soit le plus bas de tout le métroplex). Un quartier de grands immeubles abandonnés à 80 % et habités aujourd'hui par une population de squatters dont quatre sur cinq vivent en dessous du niveau de pauvreté. La misère, la délinquance sont des événements quotidiens. On s'y tue parfois pour un peu de nourriture.

La zone « à phénomènes », de par sa proximité avec le richissime district de Bellvue, est plus calme. Les apparitions nocturnes ont contribué à un exode de la population vers l'est, rendant l'endroit encore plus morne. Mais on n'est jamais à l'abri d'une rencontre avec les Brain Eaters (un gang du coin) ou avec une bande de squatters violents. L'enquête s'avère difficile : personne ne sait grand-chose et les pires rumeurs courent au sujet des apparitions (tout le bestiaire surnaturel y passe !). Par chance les PJ vont être contactés par un marchand de talismans crow qui

leur dit savoir à quoi ils sont mêlés et qui peut leur apporter une solution. C'est un vieil homme aux longs cheveux gris, au nez crochu et vêtu d'un costume mi indien traditionnel mi citadin crasseux. Il dit se nommer John Plumeblanche, et être au courant de beaucoup de choses.



Plumeblanche sait où se trouve le shaman Celui-qui-mange-la-Lune, et il sait aussi qu'il est gardé par deux kobuns (hommes de main) du Kanagawa-gumi. Il n'est pas au courant du magicien mais il sait qu'il ne se trouve pas sur le lieu de détention du shaman. Il est prêt à y conduire les PJ en échange de 500 ¥ « parce qu'il a un compte à régler avec les yaks ». Bien sûr tout cela est entièrement faux: si tu vis dans la rue, mec, tu apprends que les miracles ça n'existe que dans les films! En fait Plumeblanche est au service, comme les yaks, de Dempsey Van Helsing. C'est un appât qui doit les conduire dans une souricière qu'il a lui-même montée: il les guidera jusqu'à un immeuble en ruine de ce secteur (mais très loin du véritable lieu de détention) où il a embusqué une vingtaine de voyous recrutés dans les parages en échange de quelques billets.

Si les PJ tombent dans ce piège sans y être préparés ils auront du mal à s'en sortir... Malgré sa trahison, Plumeblanche peut s'avérer tout de même très utile: interrogé, il avouera facilement qu'il ne connaît pas le nom de son employeur mais il pourra en revanche le décrire et, plus important, donner le lieu de rendez-vous où il devait ensuite le retrouver pour toucher le prix de son forfait. Cet endroit est un restaurant de Downtown: le Glass Onion.

L'oignon de verre

Ce restaurant japonais offre une cuisine de bonne qualité mais pêche par une décoration intérieure pauvre et un système de reconditionnement d'air défectueux qui a parfois pour effet de noyer la salle dans des fumées nauséabondes. Le rendez-vous est fixé à 12h30 mais Van Helsing est là dès 12h15. Il arrive en compagnie de deux kobuns du Yakuza et s'installe dans un des box privés du restaurant. Il attend Plumeblanche mais reste aux aguets; dès qu'il est installé il lance un sort de Détection d'Ennemis qu'il soutient jusqu'à ce que son contact arrive. Bien sûr si les PJ arrivent avec de mauvaises intentions à son égard ils seront automatiquement repérés. Dans un cas comme dans l'autre le mage réagit très promptement: les deux gardes du corps se portent au devant des assaillants pendant que Van Helsing utilise ses sorts de Barrière et de Pétrification pour essayer de prendre la fuite. D'ailleurs, pour la bonne organisation de l'intrigue il vaudrait mieux qu'il réussisse à disparaître avant que les PJ ne mettent la main sur lui. De toutes façons cela risque de chauffer au Glass Onion; les patrouilles de la Lone Star sont relativement nombreuses dans le quartier. Il faut jouer avec subtilité pour ne pas se retrouver truffé de plomb par les deux yaks et arrêté pour trouble à l'ordre public par des flics trop zélés. Si l'on ne peut mettre la main sur Van Helsing, on peut tout de même en apprendre un peu plus sur lui; non pas en questionnant les yakuzas, qui se montreront aussi silencieux que le veut leur réputation, mais certains des employés du restaurant qui connaissent un peu le mage. Il est une sorte d'habitué de la maison en fait, et un

Il était une fois... ou l'opération Aurore

La Shiawaze Atomic, puissante corporation de Seattle, possède à Redmond une centrale nucléaire bâtie sur les ruines de celle qui a explosé en 2013. Malgré le fort taux de radiations, l'endroit est surpeuplé. Au début de l'année, un incident eut lieu à la centrale et le réacteur fut coupé. Malheureusement pour la corp, la réparation était impossible; il fallait soit abandonner la centrale et laisser le marché à la corp concurrente Gaeatronics (une perte de plusieurs millions de ¥ mensuels), soit remettre en marche le réacteur en espérant qu'il tienne. C'est la deuxième solution qui a été choisie. Mais parmi la population trois shamans indiens étaient au courant et voulaient empêcher cette remise en fonction; on envoya Van Helsing et ses sbires pour les éliminer. Pour parvenir à vaincre leur magie Van Helsing dut invoquer une créature magique venue d'un autre plan et qu'il eut bien du mal à contrôler. Cette nouvelle puissance le rendit fou.

Loin au nord, un puissant shaman des Abnakis apprit cette terrible nouvelle et n'eut alors plus qu'un but: détruire celui qui avait tué ses frères et invoqué le Mal. Il partit pour Seattle, y rencontra Van Helsing et vit son énorme pouvoir. Il sut alors qu'une seule chose pouvait le vaincre: invoquer l'esprit de Malsum, la divinité ancestrale et maléfique. Le feu par le feu. Ce fut Celui-qui-mange-la-Lune qui l'emporta lors de la rencontre finale: il détruisit la créature venue d'ailleurs et Van Helsing s'enfuit, pris de terreur. Mais les yaks à son service trouvèrent le corps abandonné du shaman et s'en emparèrent. Dès lors il fut prisonnier de son enveloppe charnelle et le magicien fit tout pour détruire son esprit. La seule façon pour le shaman de manifester sa présence était de libérer sa puissance sur le plan astral. Cela donna lieu à toutes les étranges apparitions de loups (Malsum). Les PJ se trouveront mêlés à l'affaire sans le savoir: au moment de leur accident le shaman, depuis le plan astral, put lire dans leurs esprits et voir que ces shadowrunners pouvaient lui venir en aide. Il fit donc tout pour les manipuler, et il révéla la chose à Van Helsing. Le magicien essaya bien sûr de les écarter et par là même servit l'abnaki en forçant les PJ à réagir.

Toute cette affaire était une lutte d'influence entre deux magiciens, et les PJ n'ont été que des pions sur leur échiquier. Mais tout bon shadowrunner aura réussi à tirer son épingle du jeu...

ami d'Evin Tamura le propriétaire. Les PJ apprendront le nom du magicien et la corp pour laquelle il travaille (Northam Electrics). Cette société est en fait un « paravent » pour certaines des activités les plus illégales de la Shiawaze Atomic à laquelle Van Helsing appartient réellement. Mais officiellement, et pour les autorités il n'est que le directeur exécutif de la Northam.

Secrets bien gardés

A ce point de l'aventure les PJ peuvent, soit décider de faire des recherches dans Redmond pour localiser la cache de Van Helsing, soit essayer d'en savoir plus sur la Northam; en s'intéressant par exemple à son système informatique. Un decker n'aura guère de mal à repérer ce petit système. Il affecte extérieurement la forme d'une sphère de chrome. Le MJ devra définir l'architecture du système en fonction de la force du decker et de ses possibilités. Le code de sécurité ne devrait pas être supérieur à Orange. Il ne devrait pas non plus y avoir plus de cinq ou six structures avant la mémoire principale et les mesures de protection devraient se limiter à de la Glace (IC) grise (des programmes de type Tueur). Dans la mémoire principale le decker trouvera des informations intéressantes: l'appartenance de Van Helsing à la Shiawaze, les détails de l'opération Aurore, et surtout l'adresse de cinq « planques » où la Northam règle certains « problèmes ». Une seule se trouve à Redmond... c'est là bien sûr que le shaman est retenu.

La puissance de Malsum

Les PJ n'ont plus qu'une chose à faire: se rendre sur place et essayer de délivrer le shaman. S'ils tardent trop Van Helsing essaiera de nouveau de les faire abattre par ses hommes ou en leur envoyant quelque créature magique (comme un esprit élémentaire par exemple). Retrouver la planque ne sera pas difficile: c'est une grande maison ancienne, apparemment abandonnée. Y pénétrer sera plus malaisé: près de douze kobuns du Kanagawa-gumi surveillent en permanence les environs... Et Van Helsing lui-même ne quitte plus guère la maison depuis qu'il soit que quelqu'un est sur la trace de l'Indien. A vos joueurs de se débrouiller comme ils l'entendent mais la subtilité se révélera plus payante que la brutalité: affronter en face douze yaks bien armés relève du suicide.

Celui-qui-mange-la-Lune se trouve dans la cave, enchaîné à un mur, drogué, au centre d'un cercle magique dessiné sur le sol (une vaine tentative de Van Helsing pour retenir le shaman). Dès qu'il est libéré et remis sur pieds, Celui-qui-mange-la-Lune reprend rapidement des forces. Il n'a alors qu'une seule idée: se venger de Van Helsing. Commencera alors entre les deux magiciens une lutte sans merci, dans laquelle le shaman sera habité par la puis-



sance de Malsum, l'esprit de l'Autre Monde qu'il a réussi à invoquer pour lui venir en aide.

N'hésitez pas à rendre cet épisode complètement apocalyptique; il ne faut pas lésiner sur les « effets spéciaux » : apparitions, boules d'énergie, hurlements surnaturels, explosions; à travers les magiciens se sont deux êtres supérieurs qui se font la guerre. Au milieu de ça les Humains sont peu de choses, et une fois leur tâche accomplie (délivrer l'Indien) les PJ auront tout intérêt à se mettre à l'abri... Ce combat grandiose s'achèvera dans les flammes d'une gigantesque explosion, dont seul émergera Celui-qui-mange-la-Lune, blessé et épuisé mais vivant, et encore vibrant de la puissance de Malsum.



LES PNJ

- **Dempsey Van Helsing.** Archétype : ex-mage corporatiste (former wage mage), type combattant (Fighter) avec les sorts supplémentaires : Barrière, Pétrification, Chaos.
- **Celui-qui-mange-la-Lune.** Archétype : shaman, type combattant (Fighter) avec les sorts supplémentaires : Boule de feu (Fireball), Béliet (Ram), Sens du combat (Combat sense), Sonde psychique (Mind Probe). Focus d'esprit de niveau 3. Pour les deux magiciens vous devrez fixer le niveau de leurs sorts en fonction des personnages. Ils seront normalement compris entre 2 et 6.
- **Les kobuns.** Archétype : ex-agent corporatiste (former company man), avec armes à feu à 3. Ils sont armés de katanas et de Browning Maxpower, plus des Uzi III pour les coups durs.
- **Plumebianche.** Archétype : marchand de talismans.
- **Les loups.** Si vous tenez à donner une « réalité » aux loups, vous pouvez considérer que ce sont des Barghests (voir Métacréatures dans les règles de base).

KARMA

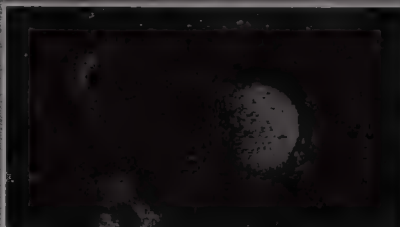
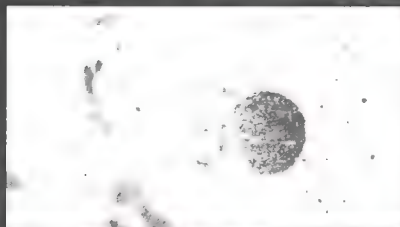
Délivrer le shaman, mettre Van Helsing hors d'état de nuire, trouvez l'origine des apparitions, tout cela rapporte 1 point de Karma. Le scénario est considéré comme dangereux et rapporte 2 points de plus.

scénario
Jean-Michel Ringuet
illustration
Var Anda



Space opera

Peut être joué
avec les règles de Star Wars



Au nom de Père...

Le scénario prend place dans l'univers décrit pages 70-71. L'idéal serait qu'au moins un des PJ soit non-Humain. Si le groupe pouvait disposer d'un vaisseau spatial, ce serait parfait...



*Inutile de réviser
votre catéchisme, la conscience
chrétienne est bien différente
sur la Traînée cryanne...*

Introduction des PJ

En orbite autour de Père, dans les ténèbres du vide spatial, un colosse de métal tourne inlassablement. Désarmé depuis des centaines d'années, le croiseur spatial qui amena les conquérants fanatiques a été rebaptisé « Monument ». Monument expiatoire des génocides, ou au contraire hommage aux ancêtres ? La question reste posée, même pour les Cryans. Quoi qu'il en soit, il abrite aujourd'hui le musée de la Conquête, étape obligée de tous les touristes en voyage organisé (à l'exception des très rares non-Humains désireux de faire du tourisme dans la Traînée cryanne, évidemment).

Les PJ, honnêtes visiteurs ou contrebandiers désireux de trouver de nouveaux marchés, ont décidé de consacrer un après-midi à sa visite (après tout, ce n'est pas si souvent que l'on peut admirer un spécimen d'astronave militaire aussi ancien et bien conservé). Après un bref trajet en navette, les PJ pénètrent dans le monstre...

Ils font partie d'un groupe de sept personnes, guidé par un petit robot à la voix monocorde, qui débite un commentaire soigneusement « neutre » — ni auto-accusation, ni glorification, telle est la position officielle. Après un passage rapide dans les coursives, via le système de métro, ils parviennent à ce qui fut le Tabernacle, autrement dit la passerelle de commandement. C'est une immense pièce, construite sur plusieurs niveaux, qui évoque beaucoup la passerelle d'un croiseur impérial de la Guerre des Etoiles. Un peu partout, des vitrines-champs de force protègent de fort peu intéressantes reliques : chasubles d'uniforme poussiéreuses ou Bible en papier ayant appartenu à des célébrités depuis longtemps défunctes... Il y a cinq autres groupes de visiteurs adultes (dont un de Serhotrs reptiliens qui ont l'air passablement mal à l'aise) et une cinquantaine d'enfants accompagnés ou non de leurs parents. Les PJ se tiennent devant un hologramme de S.S. Marc IV quand... Une immense gerbe de flammes jaillit au centre de la pièce. En un instant, c'est le chaos. La vieille structure du croiseur encaisse fort bien le choc, contrairement au reste — cloisons du musée, robots et visiteurs, essentiellement. Le système anti-incendie ne fonctionne pas. En revanche, les portes anti-explosion se sont aussitôt verrouillées. Les minichamps de force des vitrines court-circuitent à qui mieux mieux, des arcs électriques mortels crépitent un peu partout. Les PJ sont relativement indemnes, contrairement aux autres membres de leur groupe. A eux de trouver une sortie avant d'être brûlés vifs, asphyxiés ou piétinés par les autres visiteurs... Profitez de l'occasion pour décrire quelques scènes de panique.

A un moment donné, l'un des PJ trébuche sur le corps d'une jeune femme. Elle est vilainement brûlée. Elle remet son sac au PJ, avant de perdre connaissance. Les secours arrivent quelques minutes plus tard.

Les faits

Souvenez-vous... les Humains ont exterminé les Cryans originaux pour s'emparer de leurs planètes. Cela leur a demandé du temps. Suffisamment pour que la race dominante de Père, qui maîtrisait déjà le vol interplanétaire, puisse lancer un petit vaisseau en espace normal — trop petit et trop lent pour être repéré par les envahisseurs humains. Une sorte de « bouteille à l'espace », contenant une collection de témoignages sur leur extermination en cours, tous les appareils nécessaires à leur lecture, et surtout quelques spécimens de leur propre race, en hibernation. Il a fallu longtemps, très longtemps à ce petit vaisseau avant de rencontrer quelque chose, en l'occurrence le yacht privé de Deryen Hrto, diplomate syender en poste sur Père — et accessoirement en charge du renseignement à l'ambassade de la Société galactique. Proche de la retraite, complètement écoeuré des Cryans après dix années standard passées parmi eux, Deryen a pris connaissance du contenu et a décidé, seul, de ce qu'il convenait de faire. Avant tout, il veut voir si les Humains sont réellement incorrigibles. Autrement dit, il va tout faire pour déclencher une vague de xénophobie anti-ET. Si les Cryans gardent la tête froide, il détruira les documents, ou les remettra discrètement aux autorités de la Traînée. Sinon, il les remettra aux autorités de la Société galactique en leur faisant un maximum de publicité (de quoi ouvrir une crise diplomatique majeure entre la Société galactique et les Cryans).

Le plan décidé, le reste n'était plus qu'une question d'organisation. Trouver un politicien ambitieux chez Taize et s'assurer ses services fut facile. Recruter une bande de mercenaires et leur faire organiser une série d'attentats portant la marque de « non-Humains » fut à peine plus difficile. Faire tout cela sans attirer l'attention des SRSG : impossible. Un enquêteur a été dépêché, repéré et attiré sur le site du premier attentat — il s'agit bien entendu de la jeune femme au sac.

Premiers éléments

- **Le sac.** Un banal sac à main, à première vue. Les papiers d'identité de la jeune femme sont au nom de Thelma Heath, résidant sur Nouvelle-Mars. Son visa de tourisme, expire dans deux mois. Le double-fond du sac n'est pas difficile à trouver (Esprit/Perception/Mécanique 0). Il abrite un minuscule disque de stockage de données — taille et épaisseur d'une pièce de dix centimes.

- **Le disque.** Il est d'un modèle peu courant. On peut bricoler un lecteur, ou tout simplement essayer de récupérer celui qui se trouve dans sa chambre d'hôtel (un Trois Étoiles au centre de Capitale. La pièce a visiblement été fouillée par un amateur peu soigneux). Pas de chance, son contenu est codé. Rien d'insurmontable, mais de quoi donner de sérieuses migraines aux PJ (Esprit/Action/Mécanique -4 ou usage d'un Talent en Cryptographie). Au bout de quelques jours, ils devraient en avoir extrait les informations suivantes :

— Thelma appartient aux services de renseignements d'un monde nommé Nouvelle-Mars. Elle travaille seule, mais avait un point de chute : la société Hod Investissements — en réalité l'antenne locale des SRSG (chaque monde possède son propre SR. Le SRSG les « chapeaute » et est seul compétent dans certains domaines).

— Un compte rendu de sa mission. Il semble qu'une grosse quantité d'explosifs d'origine r'érh ait disparu d'une base militaire, sur Nouvelle-Mars. Elle a suivi la piste à travers quelques société-écrans, jusqu'à une « cargaison de deux tonnes de pâtisseries instantanées », qui disparaît sur l'aéroport principal de Père. M. Espérance Trenner, l'importateur, a bien entendu porté plainte. Elle note, « pour information », qu'il soutient et finance Taize, et semble assez bien placé dans l'entourage de Spirasanti. Les dernières notes remontent à trois jours.



- **L'hôpital.** D'après les médecins, Thelma souffre de brûlures au second degré, de fractures du crâne et de la jambe gauche, sans parler de contusions diverses et d'une intoxication due à la fumée de l'incendie. Pas question de la voir avant un moment, bien sûr...

- **Hod Investissements.** Un immeuble ancien, dans une rue discrète d'un faubourg de Capitale, fermé avec des scellés. Les voisins sont peu causants, mais avec un peu de patience, on peut apprendre que tous ses occupants sont tombés malades. En cherchant bien, on peut les retrouver dans le service d'exotoxicologie de l'hôpital. Ils ne sont pas en état de recevoir des visites. Ni de communiquer de quelque façon que ce soit avec l'extérieur. Ils ont tous attrapé une variété rare du Mal de Slauwenwitte (une variante désagréable de la maladie du sommeil). Les médecins se succèdent sans grand succès, et se perdent en conjectures inquiètes sur la façon dont ils l'ont attrapé (en fait, ce sont les terroristes qui ont répandu le virus dans le système de climatisation de l'immeuble, pour mettre hors de combat des adversaires potentiels...)

Complications

Les Yeux du Seigneur

C'est le nom de la police composée de professionnels efficaces (ils en sont d'ailleurs parfaitement conscients. L'excès de confiance en soi est leur pire défaut, suffisant pour les amener à gaffer de temps à autre). Dans un premier temps, ils se livreront à une enquête approfondie sur le passé de toutes les personnes présentes lors de l'attentat, histoire d'être sûrs qu'aucun d'eux n'était visé en particulier. Les PJ ayant quoi que ce soit de trouble dans leur vie recevront sans doute la visite d'un individu poli et extrêmement curieux. Ils n'auront guère de mal à remarquer qu'ils sont surveillés. Les guetteurs, qui prétendent être là « pour leur propre protection », ne se dissimulent guère. Les PJ ont intérêt, au moins pour quelques jours, à adopter un « profil bas » ; pas de cambriolages ou autres actions spectaculaires. On a si vite fait de se faire expulser ! A moins que les personnages ne se signalent particulièrement à l'attention des Yeux, la surveillance sera abandonnée dès le second attentat (et probablement reprise par la suite, s'ils surprennent les PJ à fumer là où ils ne devraient pas). A noter qu'ils font très bien leur travail et qu'ils pourraient « doubler » les PJ, si ces derniers se montrent lents.

On ne sait jamais, des PJ pourraient désirer leur remettre le disque. Auquel cas, ils recevront les félicitations du gouvernement pour avoir irréfutablement démontré l'origine non-humaine des explosifs, ce qui ne peut qu'envenimer davantage les choses.

Les Services de Renseignements de la Société Galactique

Hod Investissement étant neutralisé, reste les agents « officiels » appartenant à l'ambassade de la Société galactique. Avec un peu de patience, il devrait être possible de rencontrer « l'attaché commercial » responsable. C'est un syender à la fourrure argentée nommé Deryen Hrto, qui se montrera particulièrement heureux de récupérer le disque... Il expliquera aux PJ qu'il ne peut rien faire d'autre que transmettre à ses supérieurs. Quant à l'équipe d'agents remplaçants, elle doit arriver d'un moment à l'autre de Saint-Esprit (autant dire qu'elle n'arrivera jamais. Il y veillera). Il attirera l'attention des terroristes sur les PJ. Leur espérance de vie s'en trouvera sans doute dramatiquement raccourcie.

En fait, il pourrait même, tout simplement, lancer contre eux ce qui lui reste d'agents. Il a encore quelques centaines de « dormants » planqués un peu partout sur Père. Ils chercheront simplement à capturer les PJ, et serviront surtout à les rendre complètement paranoïaques.

Tenker Heath

Mari de Thelma, et également agent de renseignements au service du gouvernement de Nouvelle-Mars. Une semaine après l'attentat, il débarque sur Père et commence sa propre enquête. Les PJ le retrouveront sans doute tournant autour des mêmes endroits qu'eux... Après la fusillade qui provoqua de rigueur dans ce genre de situation, ils pourront peut-être lier connaissance. Tenker est un homme d'une trentaine d'années, à l'apparence insignifiante, mais c'est également un combattant hors pair, un bon tacticien et un détective doué. Servez-vous en comme d'une force d'appoint pour les PJ qui manqueraient de muscles ou de cervelle... Il ne sait pas qui contacter à l'ambassade — ce qui lui sauvera sans doute la vie — et se sent un peu isolé. Il n'hésitera pas à engager les PJ comme « extras » s'ils lui paraissent suffisamment compétents.

Shadowrun

Technologie et Magie

A l'occasion de la sortie de la version française de Shadowrun, faisons le point sur ce jeu étrange qui mêle magie et super technologie. Ce genre de métissage entre médiéval-fantastique traditionnel et science-fiction pure et dure n'est pas toujours bien accueilli. Il faut bien reconnaître que les précédents essais en la matière n'ont pas souvent été couronnés de succès. Voyons ensemble si FASA et Hexagonal ont eu raison de relever le défi.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.



Si vous aimez le mélange des genres.



Si vous aimez le genre cyberpunk.



Si vous voulez des règles claires.

L'Éveil

Tout commença le 24 décembre 2011 avec l'apparition au-dessus du mont Fuji du grand dragon Ryumyo. Ce fut selon les Sages la fin de notre univers et le commencement de ce qu'ils appelèrent le Sixième Monde. Ce fut l'Éveil.

Dès 2009 une tension grandissante avait provoqué des troubles graves. Les Indiens d'Amérique du Nord s'étaient levés en masse contre le pouvoir blanc qui les opprimait. En même temps qu'une épidémie éclatait, le Vitas (ou vista en français), tuant le

quart de la population mondiale.

C'est aussi à cette époque que l'on recensa les premiers cas des mutations génétiques qui produisirent des humains « différents » que l'on surnomma elfes. L'année 2011 fut l'Année du chaos.

Ces phénomènes traduisaient en fait le retour sur Terre des puissances magiques qui s'étaient effacées jadis au profit de la science. Le cercle était bouclé, le cycle recommençait. Les Indiens surent utiliser ces forces et usèrent alors de puissantes sorcelleries. Les États-Unis se disloquèrent et sombrèrent dans la guerre civile. En 2018 le Président fut finalement obligé de reconnaître la souveraineté des Natifs et leur céder les deux tiers du territoire qu'il avait gouverné.

Un équilibre fragile s'était instauré...

Nous sommes maintenant en 2050, date de départ pour toutes les aventures, dans un monde déchiré, en pleine métamorphose. Les métahumains (elfes, nains, trolls et orques) sont devenus des citoyens comme les autres, avec leurs revendications et leur culture. Les magiciens font partie intégrante de la société et de la vie quotidienne, et les créatures « éveillées » comme les dragons, les vampires, les licornes ou les sasquachs sont sorties de la légende pour devenir réalité.

C'est dans cet univers très particulier que Shadowrun vous propose d'évoluer. Évidemment on pourra reprocher aux auteurs ces notions d'elfes et d'orques, un peu déplacées dans un cadre SF et si vous n'aimez pas le mélange des genres le jeu ne vous plaira guère. Mais en même temps il faut reconnaître que cette idée de « grand cycle », de

retour de la magie dans un monde qui ne s'y est pas préparé, est vraiment séduisante et excitante pour le meneur de jeu mais aussi pour les joueurs qui vont découvrir une nouvelle et surprenante réalité. Imaginez la richesse (et peut-être aussi le désordre) d'un jeu où l'on rencontre des sorciers, des yakuzas, des tueurs high-tech, des multinationales (appelées plus couramment corporations) tyranniques et des créatures mythiques ! Tout est possible.

A la base, le background de Shadowrun est tout de même typiquement cyberpunk (voir à ce sujet l'article consacré à ce genre de la SF dans CB n° 56) et très inspiré (jusque dans les termes employés) par les œuvres de William Gibson. On y retrouve également une ambiance à la *Blade Runner* qui n'est pas pour déplaire. D'ailleurs il n'est pas difficile de supprimer tous les éléments fantastiques pour obtenir un excellent jeu cyberpunk, supérieur à mon avis, de par sa conception soignée, aux autres systèmes actuellement sur le marché.

Mais ne considérer que cet aspect des choses c'est, je crois, se limiter inutilement et se priver d'un réel plaisir.

La cité enclavée

Les scénarios de Shadowrun sont tous censés se dérouler aux U.S.A. et plus particulièrement à Seattle, ville située sur la côte nord-ouest. En 2050, elle se trouve enclavée au sein du Conseil Saliah Sidhe, une nation indienne composée d'une mosaïque de tribus dont certaines elfes et orques. Malgré cela Seattle fait toujours partie des États-Unis d'Amérique et du Canada (UCAS), survivants de l'ancienne union. C'est une cité de quelques trois millions d'habitants, gigantesque, polluée, cosmopolite et animée.

FICHE TECHNIQUE

Thème : cyberpunk et magie dans un monde futuriste.

Auteurs : Bob Charette, Paul Hume & Tom Dowd.

Traduction : Michel Serrat et LizKer.

Éditeur de la V.F. : Hexagonal.

Forme : livre cartonné de 234 pages dont 32 pages en couleurs pour les personnages archétypes et les méta-créatures.

Prix : environ 180 F.

On utilise pour la désigner le terme de Métropolex (abréviation de complexe métropolitain). Elle accueille des corporations parmi les plus puissantes du monde, une université célèbre pour ses chaires de magie, de puissants gangs du Yakuza et de la Maffia, mais aussi les individus les plus extraordinaires : les shadowrunners, c'est-à-dire... les personnages que vous allez incarner.

Dans Shadowrun les « aventuriers » ont un statut spécial. Ce sont des gens expérimentés, prêts à tout, et toujours partants pour défier les puissants. Au départ les auteurs conseillent de choisir un archétype (une sorte de personnage prégénéré, et représentant un individu moyen dans la spécialité choisie). On peut ainsi incarner un samouraï des rues (mercenaire urbain ou tueur professionnel), un chaman (trahissant avec les esprits naturels), un mage, un decker (pirate informatique) ou encore un interfacé (pilote branché sur son engin)... On peut également modifier un archétype pour le personnaliser ou en créer un entièrement nouveau.

On peut trouver ce système un peu rigide mais cela permet de commencer à jouer très rapidement et d'initier facilement des débutants (d'ailleurs le jeu et les scénarios déjà parus sont conçus pour être utilisés même par des néophytes). A priori je ne suis pas pour ce genre de système et de « prêtirage » mais je dois reconnaître que pour ce jeu précisément, cela marche bien et sans inconvénients majeurs.

Technologie futuriste

Ce qui classe Shadowrun dans le courant cyberpunk, ce sont les nouvelles technologies qui y sont présentées et qui forment le cœur de nombreux scénarios. On retrouve bien sûr le fameux concept de l'interfaçage homme/ordinateur : en 2050 tous les systèmes informatiques sont branchés sur le même réseau, la Matrice, et échangent ainsi très rapidement ce qui est devenu la plus grande des richesses, l'information. Pour accéder plus facilement à ses champs de données, les pirates du futur ont développé des consoles cybernétiques qui permettent d'interconnecter le système nerveux humain à la machine. Ainsi les deckers dirigent leurs programmes non plus par l'intermédiaire d'un clavier mais par la pensée. Ils évoluent dans l'univers synthétique de la Matrice en es-

sayant d'éviter les G.L.A.C.E. (Générateur de Logiciels Anti-Intrusion par Contre-mesures Électroniques), les terribles systèmes de défense des bases de données.

Sur le plan ludique chaque intrusion dans la Matrice se joue comme un mini scénario, plein de rebondissements et de dangers. C'est à la fois un des avantages et des défauts du jeu, car si ces épisodes sont passionnants, ils sont aussi longs à jouer, et comme ils n'impliquent généralement qu'un ou deux joueurs, les autres doivent attendre patiemment pendant ce temps. Il est donc préférable de réduire ces passes informatiques au minimum, en essayant toutefois de ne pas léser les personnages deckers.

Une autre forme de technologie est accessible à tous : la cybernétique. En 2050, il est possible de greffer dans le corps humain de nouveaux organes artificiels, des membres synthétiques plus efficaces, des microprocesseurs ou des câblages nerveux qui permettent de réagir deux à trois fois plus vite qu'un humain normal. Les seuls personnages limités pour ce genre de progrès sont les magiciens : l'alliance entre magie et technologie se fait très mal.

Tout cela est très bien géré dans le jeu : les implants ne donnent pas une trop grande puissance aux personnages et ont souvent des contreparties gênantes. De plus ils sont extrêmement chers et difficiles à mettre en place, ce qui limite leur utilisation (on est loin de certains délires de Cyberpunk – le jeu de rôle). Les auteurs ont fait un travail précis, réaliste et sans défaut majeur. Il en est de même pour tous les autres «gadgets» high-tech habituels : armes, systèmes de surveillance ou de communication, véhicules... tous clairement présentés avec de nombreuses illustrations. Un modèle du genre.



Magie et chamanisme

L'aspect le plus spectaculaire de l'Éveil et le plus étonnant de Shadowrun, c'est bien sûr l'apparition de la magie dans un monde «scientiste». Deux voies ont été développées : la Tradition hermétique (sorcellerie classique dans laquelle on utilise une énergie pour obtenir des effets, le tout à l'aide de formules et de rites spécifiques) et le Chamanisme (magie originelle des Indiens, basée sur l'invocation des esprits de la nature et des totems animaux). Tous les magiciens utilisent des sortilèges, présentés sous une forme classique, mais peuvent aussi s'aventurer dans l'espace astral, un espace mystique où n'existe que ce qui est vivant et où les thaumaturges peuvent s'affronter dans des combats magiques.

Rien de très original dans ce chapitre, si ce n'est peut-être l'espace astral et ses implications, mais l'ensemble est cohérent, bien présenté et avec un

petit effort de «role-play» de la part des joueurs et du meneur de jeu, la magie peut devenir quelque chose de mystérieux pour les non-initiés ; d'autant plus qu'elle est très puissante.

Aspect technique

Shadowrun (n'en déplaise à certains) est un jeu aux règles simples et synthétiques. La base du système pour la résolution d'une action est le lancer d'un nombre de D6 correspondant à une caractéristique ou à une compétence. Le meneur de jeu applique une Cible ou un Seuil à ce jet (un nombre compris entre 2 et 10 et tournant en moyenne autour de 4) suivant la difficulté. Il est à noter que tout résultat de 6 sur un dé est considéré «sans fin» : on relance le dé et on additionne le résultat. On considère alors tous les dés ayant atteint ou dépassé cette Cible : ils sont comptés comme Succès. Le nombre de Succès correspond en quelque sorte à la marge de réussite.

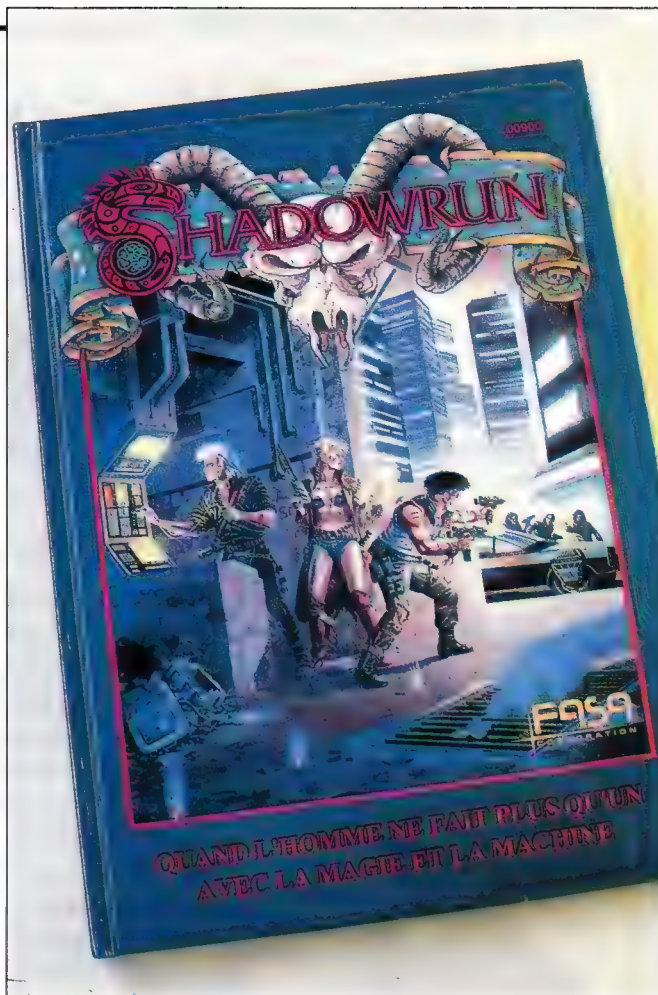
Ainsi, c'est ce qui permettra en combat de causer plus de dommages, c'est ce qui fera qu'un sort varie en puissance ou en portée, et c'est aussi ce qui déterminera le «vainqueur» dans le cas d'une opposition (un marchandage par exemple) entre deux personnages.

L'avantage de ce système est qu'il est simple, et facile à utiliser pour résoudre n'importe quelle action... Surprenant d'efficacité et de sobriété, même si parfois il est un peu «lent» (pour le combat avec armes à feu par exemple). On aime ou on n'aime pas, mais on ne reste pas indifférent devant des règles aussi bien conçues.

Extensions et suppléments

D'ores et déjà plusieurs suppléments et scénarios sont parus aux U.S.A. Le *Seattle Sourcebook* détaille plus particulièrement l'agglomération et ses différents quartiers où se déroule la plupart des aventures. C'est une mine de renseignements absolument indispensables et présentée avec un tel luxe que c'est un vrai plaisir de l'utiliser. Même si vous ne jouez pas à Shadowrun, jetez-y un coup d'œil ! *Sprawl sites* fournit des plans de bâtiments et des tables de rencontre pour utiliser avec le *Sourcebook*... dispensable mais utile pour le MJ. Enfin le *Street Samurai Catalog* vous présente de nouvelles armes et des implants cybernétiques. A paraître prochainement : un guide des créatures magiques et merveilleuses d'Amérique du Nord, et *The Grimoire*, un recueil sur la magie. Toutes ces extensions sont pour l'instant en anglais mais seront probablement traduites.

Cinq scénarios luxueusement présentés (mais c'est une constante dans la gamme Shadowrun) sont également disponibles. Ils sont tous pleins d'intérêt.



En français dans le texte

C'est Hexagonal, déjà editrice de la V.F. de Battle-tech, qui nous propose la traduction de Shadowrun. Traduction par ailleurs fort honnête ; on ne relève aucune erreur de règle ou d'interprétation, le tout est clair et cohérent. Néanmoins elle pêche un peu par l'adaptation de certains termes typiquement anglosaxons, avec des maladroites comme *mage grillé* pour «burned out mage» (au lieu de mage désabusé), *ubargot* pour «street language» ou des bricolages français dans le genre de «endocéphalware» ou «somatoware». Choquant pour les amateurs du genre ! Mais ce ne sont que des détails, qui ne gênent en rien la bonne compréhension des règles.

Pour conclure

On aura compris que Shadowrun n'est pas un jeu comme les autres. Luxueusement présenté, bénéficiant d'un système de résolution élégant et simple sans être simpliste, il offre surtout l'occasion de découvrir un univers nouveau et d'une très grande richesse. Il faut bien sûr apprécier les «réalités alternatives» et les cadres de jeu vraiment originaux pour en goûter tout l'intérêt. Si vous aimez le réalisme, si vous êtes un cartésien convaincu et un amoureux de systèmes de règles très complexes, alors Shadowrun n'est pas pour vous ; en revanche si vous aimez les surprises, les univers délirants et le cyberpunk en général, vous n'aurez pas à regretter son achat.

Jean-Michel Ringuet