

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

80 avril
mai 94

L'appel de Cthulhu

Une aide de jeu et un scénario
16 pages

Les Trophées jeu de rôle 93

Tous les résultats

Magic

Le jeu de cartes
phénomène

M 3168 - 80 - 35,00 F-RD



255 FB - 9 FS - 5.50 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

50 siècles en un jeu avec History of the World.



Un scénario *Casus Belli* pour

Shadowrun

Le manège enchanté

Une aventure pour meneur de jeu, joueurs et personnages expérimentés.



Silver Dome

En 2049, eu égard au développement économique et surtout immobilier de Seattle, plusieurs dizaines d'hommes d'affaires et d'instituts financiers s'unissent pour monter ensemble un vaste projet : le Silver Dome. Ce complexe immobilier de plusieurs milliards de nuyens comportera un vaste centre commercial, des logements et des bureaux, ainsi que plusieurs stations de métro et de trains afin d'en assurer la desserte. Malgré sa taille, il ne sera rien comparé au monstre qu'est l'arcologie de Renraku. La grande idée du Silver Dome, c'est que l'ensemble s'articule autour d'un vaste dôme, transparent de l'intérieur mais argenté à l'extérieur, qui abrite un vaste parc peuplé des plus beaux représentants de la faune et de la flore nord-américaines.

Suite à des problèmes techniques et surtout politiques, ainsi qu'à l'arrêt des travaux le temps que le FBI enquête sur les liaisons de certains actionnaires avec la Mafia, le projet a pris énormément de retard et les frais de justice ont alourdi considérablement la note. Aucun des nombreux actionnaires, pour la plupart concurrents dans toutes leurs autres activités, ne voulant mettre la main au portefeuille, Seymour Wappler, le directeur du projet a décidé d'improviser et de s'adapter. Afin de compenser le surcoût, il a fait des économies sur les travaux et notamment sur les installations de sécurité, les rendant quasi inopérantes. Dans le même ordre d'idée il a conclu le contrat de gardiennage non pas avec la prestigieuse Knight Errant mais avec la Redmond Security Services, une petite société locale, pour le quart des honoraires demandés par KE.

Grâce à ces économies le Dôme fut achevé et ouvert en grande pompe, le 1^{er} avril 2052, en présence du gouverneur de Seattle et de Maria Mercurial dont la présence, achetée à prix d'or, assu-

ra le succès médiatique et donc commercial du complexe. Ce fut le seul budget dans lequel Seymour Wappler ne fit aucune coupe claire.

Les rats investissent le navire

Les Psychedelic Warlords, un gang d'Inverness, le quartier dans lequel est installé le Dôme, ont été les premiers à revendiquer le complexe comme leur territoire, avant même qu'il ne soit achevé. Ils durent affronter les Boogey Men, un autre gang du quartier, avant de pouvoir concrétiser leurs ambitions. Cette guerre des gangs eut lieu dans les recoins sombres du gigantesque chantier, au milieu du fracas des bétonneuses et des grues. La victoire finale des Psychedelic Warlords tint moins à l'intelligence de leur chef, Brooke, qu'au soutien de Rudyard « Sledgehammer » Smith, le chef du détachement de la Redmond Security Services affecté au Dôme. Celui-ci comprit très vite les intérêts financiers qu'il retirerait à laisser un gang « raisonnable » tenir le Dôme.

Les Psychedelic Warlords rackettent bien évidemment les magasins mais de façon fort polie, presque « honnêtement » et comme ils protègent effectivement le complexe contre toutes les autres formes de criminalité, ils sont en fait une sorte de milice secondaire, complémentaire de la trop faible Redmond SS. De plus, ils prennent bien garde à rester fort discrets et à n'agresser les gens qu'à dose homéopathique et sans jamais causer de blessures graves. En un mot, plutôt que du parasitage il s'agit d'une sorte de symbiose entre les Psychedelic Warlords et le Dôme, dans laquelle tout le monde trouve son compte : les commerçants prospèrent en toute sécurité, les habitants ne se font pas plus agresser que dans le reste du centre-ville, les

actionnaires engrangent les bénéfices et Sledgehammer arrive à contrôler le Dôme avec ses maigres effectifs. En un mot le paradis !

Les copains d'abord

Étant des acteurs clés de ce scénario, quelques précisions s'imposent sur ces sympathiques représentants d'un ordre un peu spécial.

Le gang des Psychedelic Warlords, composé d'environ 130 membres à 99 % métahumains, est divisé en deux groupes : les Straights et les Hardcores.

Les Straights, environ 80, sont chargés de la surveillance du Dôme. Ils sont habillés relativement normalement et leur appartenance à un gang ne saute pas aux yeux. Ils ne sont pas armés, à part quelques rares armes blanches, et agissent la plupart du temps comme de simples jeunes qui s'ennuient dans les couloirs et les allées du Dôme. Ils sont tous équipés de téléphones cellulaires qui leur permettent de contacter très rapidement le reste du gang et d'appeler à l'aide des Hardcores. Ce sont eux qui interagissent avec le monde extérieur, et ils sont à la fois les yeux, les oreilles et la bouche du gang. Ils prélèvent les tributs, repèrent les victimes potentielles ainsi que les fauteurs de troubles, en clair ce sont des gangsters en civil.

Les Hardcores vivent dans les recoins et les couloirs du Dôme, inoccupés en raison du manque d'effectifs dû au problème de budget. Ils vivent, mangent et dorment dans les souterrains et la plupart n'en sortent jamais, sauf à l'appel des Straights. Étant à l'abri des regards des habitants, ils n'ont pas les mêmes restrictions vestimentaires. Ils sont donc des caricatures de gangsters et cherchent à tout prix à justifier par leur tenue et leur armement leur nom de Psychedelic Warlords. Grâce à leur grande connaissance des couloirs et des conduits techniques,

ils peuvent se déplacer dans tout le Dôme sans être remarqués. C'est un de leur plus grand avantage et c'est cette mobilité étonnante qui leur permet de circonvenir rapidement tous les problèmes quels qu'ils soient. Pour passer le temps, les Hardcore se livrent à toutes sortes de facéties telles que des courses de motos sur les voies de chemin de fer, des chasses aux rats diaboliques et autres joyeusetés qui restent relativement discrètes. Néanmoins, pour décompresser, ils se rendent tous les mardis soir au *Factory*, une boîte de nuit illégale de la désolation de Redmond, où ils peuvent socialiser un peu et montrer aux autres gangs leurs couleurs et leurs habits vraiment psychédélics. Ils sont très appréciés au *Factory* en raison de leur neutralité, renforcée par le fait que personne ne sait où ils vivent en temps normal et quel est leur territoire.

La Mort Qui Rampe

Dans les nations sioux se trouve un groupe de chamans, tous rescapés de la guerre avec les blancs et qui n'ont pas oublié les camps de concentration américains ni les exécutions sommaires. Pour eux, la guerre ne sera terminée que lorsque le dernier homme blanc aura quitté la terre des Indiens. Ce groupuscule d'extrémistes se nomme le Peuple des Oiseaux. Dans leur recherche permanente du pouvoir, ils ont localisé un artefact très puissant ayant appartenu à un chaman indien lors des révoltes de 1880. Cette parure de chef a été localisée au cours d'une quête astrale en plein Seattle, enterrée au milieu du superbe parc du Silver Dome dont la beauté reconnue ne doit pas être totalement étrangère à cette relique indienne. Pour récupérer cet objet sacré, appelé La Mort Qui Rampe (ce qui laisse présager de son usage habituel), le Peuple des Oiseaux se trouve bien embêté. Autant ils sont efficaces pour combattre les blancs dans les plaines de leurs ancêtres autant ils sont incapables de survivre dans la jungle urbaine de Seattle où leurs totems naturels ne peuvent agir correctement. De plus, une bande de chamans extrémistes fichés comme activistes pro-indiens par le FBI a peu de chance de pénétrer et d'opérer sans encombre au sein de la métropole. Ils décident donc d'envoyer un de leurs plus jeunes membres, Chevauche l'Éclair, non encore initié aux rites secrets et dont le totem Loup assure la fidélité et l'obéissance. Pour l'aider ils lui adjoignent un guerrier sioux, vétéran des guerres indiennes et connaissant parfaitement Seattle, Chivato. Nos deux compères se rendent donc à la ville, de sombres pensées plein leur cœur, et entreprennent les manœuvres d'approche pour s'emparer de La Mort Qui Rampe. Ils se rendent vite compte que l'obstacle principal à leur projet sont les Psychedelic Warlords. En effet, l'obtention de La Mort Qui Rampe nécessitant une cérémonie longue et pénible au cours de laquelle l'exécutant ne doit pas être dérangé, cela implique que ni la Redmond SS ni les Psychedelic Warlords ne soient capables de venir perturber l'atmosphère. Chivato et Chevauche l'Éclair entrent par la petite porte chez les Boogey Men, réfugiés depuis leur défaite dans les bas fonds d'Inverness, et

commencent une ascension hiérarchique météorologique grâce aux talents guerriers de Chivato et à l'utilisation discrète des sorts de manipulation de Chevauche l'Éclair. Chivato tue en combat singulier le maître d'armes des Boogey Men et prend sa place pendant que Chevauche l'Éclair réussit à contrôler magiquement Hellraiser, le chef du gang. Cela fait, ils lancent le gang dans une guerre à outrance contre les Psychedelic Warlords, en « suggérant » magiquement l'idée à Hellraiser.

S'ils gagnent la guerre contre les Psychedelic Warlords, ils pourront tranquillement faire la cérémonie et s'ils ne l'emportent pas, ils profiteront de la confusion pour l'exécuter quand même, mais avec moins de chance de réussite. Les Boogey Men ne servent donc que de chair à canon. Néanmoins, pour avoir des chances raisonnables de réussite, Chivato les a entraînés à la guérilla urbaine, leur a procuré des armes grâce à l'argent du Peuple des Oiseaux et surtout s'est procuré les plans du Silver Dome par l'intermédiaire de Goon, un decker de ses amis. Avec tous ces atouts et l'avantage de la surprise, la guerre, commencée une semaine avant que les personnages ne soient impliqués dans l'histoire, est un franc succès pour les Boogey Men. Les Psychedelic Warlords, surpris et attaqués alors qu'ils se croyaient inamovibles, subissent de lourdes pertes. Encore quelques jours et les agresseurs pourront se déclarer maîtres du Dôme, et donc commencer la cérémonie.

Ces sanglants combats n'ont, au moment où le scénario commence, pas eu de grandes répercussions dans la presse car ils restent localisés dans les coulisses du Dôme, hors de vue des habitants et des médias. Mais le conflit se transformant au fil des jours en guerre totale, les balles perdues et les attentats aveugles vont aller en augmentant, attirant l'attention de la Lone Star et, pire que tout, des médias. C'est un beau milieu de ce conflit naissant que vont se trouver plonger les personnages.

Affaire conclue ?

Les personnages sont appelés par leur contact habituel, qui leur donne rendez-vous avec leur employeur dans un restaurant discret du Silver Dome. L'employeur est un agent corporatiste d'une cinquantaine d'années au look suranné et à l'expression troublée. Il se présente étonnamment sous son vrai nom, Rick Turner, président fondateur de la Redmond Security Services. Il apprend aux personnages que depuis une semaine des gangs se font une guerre larvée au sein du Dôme, situation qu'il ne peut tolérer. Pour des raisons qui lui sont propres (en fait l'absence de normes de sécurité décentes) il ne veut absolument pas que la Lone Star ou la municipalité soit mêlées à l'affaire ou apprennent quoi que ce soit.

Le maître mot de ce run est donc la discrétion. Les personnages, s'ils acceptent, sont chargés de localiser les belligérants et de leur faire comprendre qu'ils feraient bien d'aller jouer ailleurs. Ce que Rick ignore bien évidemment, c'est que les deux gangs ne sont pas apparus spontanément comme il le pense, mais que les Psychedelic Warlords défendent leur territoire. Son orgueil est trop grand pour penser que c'est autre chose que l'excellence de ses gardiens

qui assure en temps normal une sécurité si grande dans le Dôme.

Le contrat du Dôme est vital pour sa société et il ne veut aucunement le laisser partir. N'ayant pas beaucoup d'argent de par son budget ultra serré, et ne pouvant se permettre de faire apparaître les honoraires des Shadowrunners dans sa comptabilité, il négociera au plus juste leur rétribution qui sera au maximum de 10 000\$ par personne après résultat. L'âpreté avec laquelle il négociera devrait mettre la puce à l'oreille des personnages.

Une fois l'accord conclu, il leur fournira des passes magnétiques qui permettent, dit-il, de franchir toutes les barrières de sécurité et tous les détecteurs. Rick ignore que les passes permettent effectivement de franchir tous les barrages, y compris ceux du Q.G. de la Redmond SS dans le Dôme. Cela est dû au manque de senseurs et à leur mauvaise qualité. Il leur confiera aussi le code de cryptage du réseau radiophonique de la Redmond SS.

Il leur dira ensuite de se rendre au poste de sécurité du hall nord où les attend le chef de la sécurité qui est au courant de leur rôle. Il les saluera en leur répétant que Sledgehammer et lui-même sont à leur disposition pour les aider mais qu'ils sont les deux seuls dans le Dôme à connaître leur existence et leur rôle.

Dans la fosse aux lions

Seul dans son commissariat, Sledgehammer accueille les personnages avec une bonhomie que sa transpiration nerveuse rend totalement déplacée. Il explique avoir envoyé les hommes du commissariat en patrouille pour l'après-midi afin de pouvoir parler tranquillement. Cette explication ne résiste pas à une observation un peu poussée des locaux qui montre qu'ils ne sont quasiment jamais utilisés. Il se déclare ravi de travailler avec les runners même s'il pense ne pas leur être d'un grand secours du fait qu'il est débordé de travail. Il leur souhaite la bienvenue et leur dit d'aller où bon leur semble.

Interrogé sur la guerre actuelle il déclarera qu'elle est due à la décadence de la civilisation occidentale et que, de toute façon, de son temps, cela ne se passait pas comme ça et que les honnêtes gens pouvaient vivre tranquilles, etc. Bref, il éludera toutes les questions, noyant les personnages sous un torrent verbal fait de lieux communs et d'affirmations poussives, préférant passer pour un incompetent que pour un flic corrompu ayant perdu le contrôle du cancer qu'il a lui-même laissé introduire dans le Dôme. Sur une dernière déclaration vibrante d'inutilité il saluera les personnages et partira d'un pas un peu trop rapide pour être vraiment calme.

A partir de ce moment les personnages sont livrés à eux-mêmes et ils devront prendre l'affaire à bras le corps s'ils ne veulent pas être débordés. Les événements vont se dérouler à cent à l'heure sans se préoccuper d'eux et ils peuvent très vite se retrouver totalement dépassés. Aucune chronologie fixe n'est donnée, le meneur de jeu faisant intervenir tel ou tel protagoniste dès que l'ambiance « speedée » retombe. Mais avant de décrire ce qui risque d'arriver, voici, comme si cela ne suffisait pas, quelques joyeux lurons supplémentaires, attirés par le chaos ambiant. ▽

Complications

Knight Errant possède un réseau d'informateurs qui s'étend au sein même de la Redmond SS, ce qui lui a permis d'être au courant du commencement de la guerre. Afin de récupérer le contrat de gardiennage du Dôme et pour laver l'affront que cette ridicule et minuscule corporation a osé lui faire, elle met sur pied un plan.

Celui-ci consiste à pousser un policlub raciste, le WAR (White Aryan Resistance), à appliquer matériellement ses belles théories sur les races inférieures et supérieures. Noyauté depuis des mois par KE, les dirigeants obtus de ce groupuscule nazifiant n'ont aucune peine à franchir le pas et à entrer dans la lutte armée, d'autant plus facilement qu'Ares, la maison mère de KE, leur fournit des armes à des prix défiant toute concurrence.

Les victimes désignées de cette purification ethnique sont, comme par hasard, les bandes de Métahumains sévissant à Inverness, le quartier dans lequel le WAR vient juste d'emménager suite à une très généreuse et mystérieuse donation provenant bien sûr de KE. Ces deux gangs de « sous-hommes » sont bien entendu les Boogey Men et les Psychedelic Warlords.

Grâce à leur surarmement et la présence dans leurs rangs de plusieurs mercenaires payés par KE et ayant miraculeusement « rejoints » la belle et noble cause du WAR, les actions commandos sont aussi spectaculaires que meurtrières.

Le but de KE est de causer suffisamment de chaos pour attirer l'attention des médias et de la Lone Star afin que l'incompétence de la Redmond SS soit tôt ou tard dénoncée et son contrat rompu; elle n'aurait plus qu'à le récupérer.

KE préférerait que les choses se passent sans trop de casse et qu'un accord à l'amiable soit vite trouvé avec la Redmond SS, mais elle est prête à aller jusqu'au bout, y compris mettre le Dôme à feu et à sang, pour écorcher ce contrat. Rick Turner n'est bien sûr pas au courant de cette magouille mais il s'opposera à toute idée d'abandonner le contrat de quelque façon que ce soit, trop attaché qu'il est à la corporation à laquelle il a consacré sa vie.

Les premières actions commandos du WAR débutent le jour de l'engagement des personnages. Elles consistent en des attaques éclair sur des regroupements de gangsters, où les balles ne sont pas perdues pour tout le monde. Après un copieux mitraillage, les fascistes s'égaillent rapidement sans même vérifier le résultat de leur action, en laissant derrière eux des tracts remplis de leur prose nauséabonde.

Silver Stalingrad et autres joyeux manèges !

Au fur et à mesure de l'aventure, les attaques, agressions et autres attentats vont aller crescendo, causant de plus en plus de dégâts et faisant des morts sans cesse plus nombreux, attirant par là même l'attention des médias. Dès le deuxième jour, les personnages pourront remarquer des équipes de télévision et même des journalistes déguisés en passants, une caméra dans l'œil, épiant le moindre recoin, à l'affût de



sang et de larmes à passer entre deux pubs pour viande canine. Étant donné l'importance des médias dans le Sixième Monde, et la discrétion absolue demandée par Rick Turner, les personnages devront faire très attention à ce quatrième pouvoir. Néanmoins, ne voulant pas être mêlée de près ou de loin à toute cette histoire, et surtout pour éviter que son nom soit lié à celui du WAR, KE n'a absolument pas rencardé les médias, préférant les laisser trouver tout seuls. Ceux-ci, habitués à être fortement tuyautés par le milieu et les corpos, se trouvent donc désemparés face à cette vague d'attentats et cette guerre des gangs, auxquelles ils ne comprennent rien. Cela devrait aider les personnages à les contrer.

Le déroulement exact du scénario dépend beaucoup trop des actions, ou de l'inaction, des personnages, pour pouvoir être décrit par le menu. Voici donc ce que les personnages devront faire pour ne pas rater l'aventure et éviter que le Silver Dome ne devienne rouge de sang :

- Comprendre que les Boogey Men agissent stupidement, car à part causer des dégâts importants aux Psychedelic Warlords, ils ne peuvent en aucun cas gagner leur territoire en raison du carnage occasionné qui fera forcément intervenir la Lone Star. Démasquer Chivato et Chevauche l'Éclair (dont l'aura est visible en vision astrale ainsi que les sorts de contrôle qui le lient à Hellraiser) est donc la solution. Une fois les sorts annulés, Hellraiser se replie avec son gang après avoir engagé des négociations d'armistice avec les Psychedelic Warlords,

trop contents d'avoir la paix. Un autre moyen de voir que les Boogey Men ne sont pas (plus) un simple gang, réside dans l'observation de leurs tactiques de combat, par trop militaires, et leur matériel, trop neuf et trop puissant pour des gangsters.

S'ils font des prisonniers, ou inspectent des cadavres de Boogey Men, les personnages pourront remarquer qu'ils possèdent tous un plan très précis du Dôme et de ses souterrains. Ce genre de renseignements étant top secret ils devraient s'étonner de les trouver sur de simples punks. Une enquête dans le milieu des deckers permettra de localiser Goon, le decker qui a vendu les plans à Chivato. N'ayant pas été payé correctement selon lui, il ne se gênera pas pour parler de son run pour l'Indien en donnant tous les détails possibles. Aux personnages de les exploiter.

- Le Johnson de KE qui a mis sur pied l'affaire WAR a commis deux erreurs majeures qui lui coûteront sa place si son employeur les découvre. Il a vendu directement des armes Ares portant des numéros de série officiels, ce qui permet de remonter jusqu'à leur fabricant, donc jusqu'à KE; et il a employé des mercenaires en leur annonçant clairement qu'ils allaient travailler en sous-marin pour KE, plutôt que de les employer « en aveugle ». Ces deux erreurs peuvent être exploitées par les personnages.

À la moindre menace un peu sérieuse de dévoiler tout à la presse, Knight Errant remballera tout et balancera les militants du WAR à la Lone Star, en ayant pris bien soin de cacher au préalable les mercenaires qu'elle avait engagés.

- Réussir à survivre dans cette jungle urbaine au milieu de trois groupes surarmés connaissant bien le terrain, avec en plus, Sledgehammer comme faux ami. Celui-ci, devant le risque que constituent les personnages s'arrangera, d'une part pour les mettre sur le plus de fausses pistes possible, et d'autre part essayera de préparer quelques malheureux accidents. Comme il a accès à toute la domotique du Dôme il lui est facile de déclencher à mauvais escient tel ou tel appareil de « sécurité ». Si jamais il apprend que les personnages sont au courant de ses liens avec Brooke, il lancera un avis de recherche à tous les membres de la Redmond SS pour abattre à vue ces dangereux terroristes. Il justifiera son action auprès de Rick Turner en arguant que les « mercenaires » pourris que celui-ci a engagés se sont retournés contre lui moyennant finance. « La différence entre un mercenaire et un chien, c'est que le chien ne mord jamais son maître » ajoutera-t-il en guise d'épithète.

Et la mort vient

Une semaine après l'engagement des personnages, Chevauche l'Éclair effectuera, s'il le peut, la cérémonie de récupération de La Mort Qui Rampe. Cette très longue et pénible cérémonie exige qu'il passe plus de douze heures en quête astrale, son corps inanimé bien en évidence au milieu du parc, entouré de ses gris-gris et

CARACTÉRISTIQUES

► Ruyard « Sledgehammer » Smith

C6 R4 F6 C3 I4 V2 E4 M- R4

Armure : 6/4

Initiative : 6+2d6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 6, Combat armé 6 (Bâton 7 / Maillet 8), Étiquette (Rue) 6, Étiquette (Corpo) 4.

Matériel : armure lourde partielle, maillet (9M Étourd.), Browning Max-Power, radio cryptée, menottes, réflexes câblés (1).

► Brooke, ork

C9 R6 F10 C5 I4 V4 E0,75 M- R5

Armure : 6/4

Initiative : 7+2d6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 8, Combat armé 8 (Arme tranchante 9 / Hache 10), Étiquette (Rue) 8.

Matériel : armure lourde partielle, hache de combat, radio cryptée, téléphone cellulaire cortical, sono miniaturisée de 200 watts avec show laser intégré, bras cybernétique de style baroque rococo avec griffes permanentes.

► Psychedelic Warlords Straight (orks pour la plupart)

C6 R4 F6 C2 I3 V3 E6 M- R3

Armure : 0/1

Initiative : 3+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/3

Talents : Armes à feu 2, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (Rue) 6, Négociation 4, Dérobée 3.

Matériel : blouson en cuir synthétique, téléphone de poignet, radio codée, couteau, membre cybernétique (au choix), Streetline Special (quelques membres).

► Psychedelic Warlords Hardcore (trols en majorité)

C8 R3 F8 C1 I2 V1 E6 M- R2

Armure : 4/2

Initiative : 2+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Étiquette (Rue) 4

Matériel : manteau blindé, hache ou katana, HK 227, téléphone cellulaire, radio, Browning Max-Power, couteau, couleurs du gang, habits délirants et psychédéliques.

► Mr Johnson d'Ares

Mr Johnson des contacts du livre de règle.

► Chevauche l'Éclair, chaman Loup

C4 R3 F2 C4 I5 V6 E6 M6 R4

Armure : 2/1

Initiative : 4+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Talents : Armes à feu 3, Combat armé 3, Étiquette (Rue) 1, Étiquette (Tribale) 6, Théorie magique 5, Sorcellerie 5, Invocation 5.

Matériel : blouson en cuir, tomahawk, Browning Max-Power, fausses griffes sur l'avant-bras droit, gris-gris cachés, couleurs des Boogey Men. Sorts : Balle de mana 4, Détecter les ennemis 2, Contrôler les pensées 4.

► Chivato

C5 R6 F5 C2 I6 V4 E0,1 M- R6

Armure : 5/3 Initiative : 12+4d6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Talents : Armes à feu 7, Combat à mains nues 6, Combat armé 5, Étiquette (Rue) 6, Étiquette (Tribale) 5, Dérobée 4, Moto 4.

Matériel : blouson blindé, tomahawk avec scalp, Uzi III interfacé, réflexes câblés (3), yeux cybernétiques avec vue thermographique, téléphone cellulaire, interface pour armes, couleurs des Boogey Men.

► Boogey Men (orks en majorité)

C6 R3 F6 C1 I3 V3 E5,8 M- R3

Armure : 0/1

Initiative : 3+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Talents : Armes à feu 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Étiquette (Rue) 4, Dérobée 4.

Matériel : habits en cuir synthétique ressemblant à ceux d'un croque-mitaine, machette, couleurs du gang, Remington Roomsweeper (à balles), Browning Max-Power, griffes rétractables.

► WAR

C4 R4 F4 C2 I2 V3 E6 M- R3

Armure : 5/3

Initiative : 3+1d6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Talents : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (Politique) 4.

Matériel : veste blindée, uniforme brun avec triskei en brassard, M22A2 avec visée laser, Ares Predator, 6 grenades défensives, tracts du WAR.

► Mercenaires du WAR

Archétype Mercenaire du livre de règle.

► Goon

Archétype decker du livre de règle.

d'encens. Si personne ne le dérange, La Mort Qui Rampe sera lâchée dans le Dôme, libérant les instincts les plus bas de tous les Humains et Méta-humains n'ayant pas au moins un quart de sang indien. Ceux frappés par la malédiction verront toute la noirceur de leur âme resurgir à la surface et agiront selon les pulsions les plus ignobles de leur personnalité. Inutile de dire que le Dôme deviendra en quelques heures un véritable enfer, et que seule la Lone Star avec ses troupes d'assaut

et ses mages exorcistes pourra venir à bout de ce gigantesque armageddon urbain.

Question de style

Les deux mamelles de ce scénario sont la rapidité des actions des différents belligérants qui doivent véritablement noyer les personnages sous un torrent de violence et de fureur, et le Silver Dome lui-même. Le meneur de jeu peut s'ins-

pirer de films tels que *Subway*, *Warrors*, *Day of the Dead* et *Stalingrad* pour faire revivre à la fois la magnificence et la sophistication du gigantesque complexe immobilier, totalement inhumain, et la noirceur de ses coulisses et de sa faune qui, telle des rats vit sur les ordures de son hôte.

Mathias Twardowski

illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario CASUS BELLI pour

Ars Magica

Beaucoup de bruit pour rien

Cette aventure est destinée à des personnages qui débutent à *Ars Magica* ou qui, à la rigueur, n'ont qu'une poignée d'aventures à leur actif. Le Conteur peut être moyennement expérimenté, voire débutant, ainsi que les joueurs.



Introduction

Les personnages vont bientôt faire la connaissance d'un univers dont ils ignorent tout : le monde des fées (ou « êtres féériques »). On supposera, pour les besoins du scénario, que les PJ n'en ont jamais rencontrés. Ils savent, comme tout un chacun, que ces êtres sont par nature discrets et imprévisibles, et que leurs motivations échappent totalement à l'entendement des humains. Les magiciens de l'Alliance possèdent pourtant un ouvrage à leur sujet, intitulé *De Maniis Larvisque*, mais il est particulièrement obscur, et ils n'y ont au mieux jeté qu'un vague coup d'œil.

L'action se déroule en principe dans le sud du royaume de France, là où se trouve probablement l'Alliance des personnages, mais le cadre exact importe peu, pourvu qu'il y ait des champs, des forêts et des petits villages. C'est le Prin-

temps, à la fois pour l'Alliance et pour le monde : la nature s'éveille, les jours rallongent, l'air est empli de senteurs nouvelles, les cœurs sont légers. Les fées aiment cette saison par-dessus tout.

L'invitation de Jérémus

C'est à l'aube de l'un de ces matins magiques qu'un pigeon voyageur vient se poser sur le rebord d'une fenêtre de l'Alliance. Un message est accroché à sa patte : « Mes amis ! Je viens de faire une découverte extraordinaire ! Pourquoi ne pas venir passer quelques jours chez moi : je pourrai alors vous en dire plus. Je vous attends... Bien à vous, Jérémus. »

Jérémus est un ami de l'Alliance, peut-être même est-il parent avec l'un des mages. C'est un bonhomme très curieux mais fort amical, qui

pratiquait autrefois quelques arts magiques et qui vit désormais presque en ermite dans une vaste chaumière située en pleine forêt, à une quinzaine de lieues de l'Alliance. Ce genre de message énigmatique est tout à fait dans son style, aussi peut-on penser que les mages, qui ne l'ont pas vu depuis plusieurs années, vont sans tarder prendre des dispositions en vue d'un petit voyage. Le Conteur les laissera effectuer leurs préparatifs à leur guise. Quelques heures avant le départ, un second pigeon leur amène un nouveau message : « Post-scriptum : Pourriez-vous s'il vous plaît amener le *De Maniis Larvisque* que je sais être en votre possession. Pour une fois, il va peut-être servir. Amicalement, Jérémus. » Les mages se souviennent sans doute de cet ouvrage poussiéreux qu'aucun d'eux n'a jamais lu mais dont la bibliothèque de l'Alliance possède un exemplaire. Il traite des fées et des lutins, mais sa lecture est très malaisée ; écrit en