

Shadowrun



Let's start a war said Maggie one day¹

Ce scénario est destiné à un meneur de jeu expérimenté.

L'ultraviolence est au rendez-vous, et les suppléments *Fields of Fire*, *Shadowtech*, *Street Samouraï Catalog* et *Rigger Black Book* sont recommandés, bien que non indispensables.

Une nouvelle race de guerriers

Après des années de recherche, Saeder-Krapp a mis au point un prototype opérationnel de son *LuftRüter Eins* (Chevalier du ciel n° 1). Cet engin est destiné à déclasser toutes les autres corporations d'armement en révolutionnant l'art de la guerre. Le principe du LRI est celui d'un hovercraft blindé, semblable à Banshee des Panzerboys, mais où le pilote est biologiquement intégré avec sa machine. Son cerveau et tout son système nerveux sont extraits du corps humain et greffés dans la machine. Cela donne la symbiose totale du biologique et du mécanique, le fantasme absolu des riggers les plus fous. Ce principe de greffe dans une machine peut bien sûr être adapté à tous les types de véhicules et Saeder-Krapp, dont les prouesses en matière d'armement lourd en général et de blindés en particulier trahissent son héritage germanique, compte bien multiplier les variations sur le même

thème. Le LRI est ultra secret, et avant de le sortir sur le marché, Saeder-Krapp veut le tester sur le terrain contre un adversaire déterminé : Ares Macrotechnology.

Les corporations organisant tous les ans des guerres semi-réelles, les Desert Wars, pour régler leurs petits différends entre gentlemen et avoir de la publicité à moindre coût, Saeder-Krapp a décidé que ce serait le cadre idéal pour voir son enfant cheri faire ses premiers pas dans ce monde cruel.

Comme l'ordre de bataille de chaque camp est scrupuleusement inventorié avant la bataille pour que les forces soient équilibrées, Saeder-Krapp déclare son bijou comme étant un simple GMC Banshee, trichant ainsi d'une manière éhontée.

De plus, afin de ne pas voir son prototype malmené dans une guerre dont l'essence même est d'être imprévisible, Saeder-Krapp décide de tricher une seconde fois en protégeant son bébé. Son département magie réussit à invoquer Shaïla, un puissant esprit libre. Un pacte est passé avec lui, qui, en échange de sang, de feu et de destruction, accepte de tuer un officier d'Ares, Nathan Shilook, et de prendre sa place. Le rem-

placement de Shilook s'effectue sans accroc, mais Shaïla, heureux d'être à nouveau incarné sur le plan matériel, déclenche un gigantesque incendie dans le condominium de Shilook, tuant des dizaines de personnes, dont la famille de Shilook. Il profite de l'incendie pour dissimuler le corps de sa victime.

Death or Glory, Blood and Iron, It's the same old story²

Le 1er décembre 2054 débute donc l'événement sportif majeur du mois, la guerre privée entre Ares et Saeder-Krapp. Exceptionnellement, celle-ci a lieu non pas dans le Sahara comme la plupart des autres Desert Wars, mais dans les ruines d'une ville du Texas, en grande partie détruite lors de la guerre entre le CAS et Aztlan. Des arbitres de Zurich Orbital (la cour de justice des corporations) sont bien entendu sur les lieux afin de contrôler que tout se passe selon le règlement. Les télés du monde entier sont là,

¹ Exploited, in Let's start a war

² Motörhead

ainsi que des observateurs venus admirer les puissances des prototypes que les deux corporations ont décidé d'engager dans cette guerre. Ares veut tester la nouvelle version de son laser d'infanterie, et Saeder-Krapp engage son nouveau blindé, le Brummbaer (Grizzly). La présentation de ce monstre de 60 tonnes s'effectue en fanfare, et cela pour deux raisons. Premièrement, eu égard à l'audience, il ne faut surtout pas rater une occasion pareille de lancer un tel produit sur le marché, et deuxièmement, les succès du LRI seront ainsi attribués officiellement au Brummbaer, car lui n'est pas censé exister.

La guerre telle qu'elle eut lieu

Les trois premiers quart-temps de la Desert War se sont déroulés extrêmement rapidement. Très vite, Ares a dû reculer sur tous les fronts, tant la supériorité de Saeder-Krapp est importante. Cette dernière est bien sûr tenue en permanence au courant des ordres émis par le Q.G. d'Ares, ayant même que les unités concernées ne les reçoivent. Shaaila/Shilook les transmet immédiatement dans le plan astral à un magie spécialement occupé à cela. Le LRI s'est révélé encore plus puissant que prévu, puisqu'il a permis, avec l'aide de toute la flotte de Saeder-Krapp, de détruire plus de la moitié de celle d'Ares. Deux points noirs sont néanmoins apparus pour Saeder-Krapp dans ce tableau idyllique :

— Le Brummbaer se révèle moins performant que prévu, d'autant plus qu'Ares a concentré beaucoup de ses efforts à détruire ces blindés dès qu'ils apparaissent sur le champ de bataille. La contre-publicité ainsi créée n'est compensée que grâce aux succès incontestables de la guerre.

— Shaaila adorant le feu et la destruction, il a savamment trafiquer les ordres qu'il transmet afin d'entraîner les combats les plus violents. Les échanges ont donc tous été d'une rare violence, ce qui n'est de l'intérêt d'aucun des bellicistes. L'état-major de Saeder-Krapp s'est rendu compte de ce travestissement d'information de la part de Shaaila, mais celui-ci le fait de manière trop aléatoire et trop « démoniaque » pour que l'on puisse rectifier ses renseignements.

Bien plus grave, Ares s'est mis à soupçonner que sa déconfiture était due à des fuites au sein de son propre Q.G. Le règlement interdisant tout changement de personnel au cours d'une guerre, il est impossible de limoger tous les officiers supérieurs et de les remplacer. Au cours du troisième quart-temps, Ares a donc envoyé une commission d'enquête chargée de trouver le coupable. Shaaila a fourni à Saeder-Krapp le plan de vol de l'hélicoptère de la commission en Indi quant qu'il s'agissait de dangereux renforts illégaux. Le LRI et plusieurs autres Banshee se sont fait une joie de détruire l'hélicoptère.

A l'annonce de la destruction de sa commission, les soupçons d'Ares se sont transformés en certitude. Un délai de trois jours après la fin du troisième quart-temps a été demandé pour amener des renforts. Saeder-Krapp a accepté le délai afin de renouveler son parc de Brummbaer, sérieusement endommagé au cours de l'affrontement.

Pour résoudre son problème de fuites avant la fin de la guerre (dont il ne reste plus qu'un quart-

temps à jouer), Ares doit dépecher sur place des enquêteurs introduits incognito parmi les soldats, afin que personne parmi l'état-major ne soit au courant de leur arrivée. Malheureusement, aucun enquêteur de la corporation n'est capable de survivre, ne serait-ce qu'une heure, dans une Desert War. En clair, il ne reste plus à Ares qu'à engager des gens pleins de ressources, capables de survivre dans un des milieux les plus hostiles qui puissent être : des Shadow-runners.

Engagez-vous qu'ils disaient !

Les PJ sont contactés par leur fixer habituel, qui leur a arrangé un rendez-vous dans le restaurant *Discovery* du quatrième terminal de l'aéroport de Tacoma. Sitôt arrivés devant le restaurant, les PJ sont entraînés à l'intérieur d'un salon privé où les attend un Johnson qui se présente officiellement comme un membre d'Ares, chargé de les recruter comme agents infiltrés parmi ses troupes.

Les PJ, dans cet univers surmédiatisé, n'ont pas pu rater les multiples retransmissions de cette Desert War qui bat des records d'audience, eu égard à l'exceptionnelle décloture qu'Ares subit. Le meneur de jeu aura soin de leur faire un bref résumé de ce qu'ils savent, ou encore mieux, de leur faire écouter lors du scénario précédent, les retransmissions et commentaires tridéos de la guerre.

Le Johnson prévient que s'ils écoutent la suite de ce qu'il va leur dire, ils devront soit accepter la mission soit accepter de passer la semaine suivante dans un hôtel d'Ares, sous surveillance, afin qu'ils ne puissent rien révéler de ce qu'il va leur dire. Dans cette éventualité, la semaine de « détention » tous frais payés dans un quatre étoiles leur serait dédommagée environ 10 000 nuyens par personne.

Avec une parfaite maîtrise de la langue de bois et du politiquement correct corporatiste, Johnson leur explique les éléments suivants :

— La guerre entre Ares et Saeder-Krapp est sur le point d'être perdue, à cause de fuites émanant manifestement du Q.G. d'Ares.

— Suite à la destruction de la commission d'enquête envoyée sur place, il est impossible d'envoyer d'autres enquêteurs officiels.

— Les PJ feront partie des renforts envoyés sur place pour le dernier quart-temps. Ils devront se comporter comme de vrais mercenaires, des fausses identités leur seront fournies.

— Leur rôle officieux, connu de très peu de monde au sein d'Ares et de personne sur le champ de bataille, sera d'identifier la source des fuites. Dès que cela sera fait, ils devront prévenir le Johnson. Il sera sur les arrières de la bataille, hors de la zone de jeu. Comme personne ne sera au courant, le seul moyen qu'ils ont de transmettre l'information consiste à se faire évacuer sur les arrières, en se faisant blesser par exemple.

— Une fois sur le champ de bataille, ils seront livrés à eux-mêmes et devront survivre comme n'importe quel combattant d'Ares.

— La paye est de 100 000 nuyens par personne plus tous les frais médicaux remboursés, résurrection comprise. Si jamais ils échouent et ne trouvent pas l'origine de la fuite, les survivants

recevront 10000 nuyens, frais médicaux non remboursés.

— Un avion suburbain part dans 40 minutes pour Paris où a lieu le rassemblement. Ils se feront passer pour des mercenaires européens.

— Tout le matériel est bien entendu intégralement fourni par Ares.

T for Texas

Arrivés à Paris, les PJ n'ont pas le temps de quitter l'aéroport qu'ils sont emmenés dans la section extraterritoriale de l'aéroport appartenant à Ares. Leurs collègues arrivent dans l'heure qui suit et vers 22 h, les PJ plus les 45 mercenaires (un tiers français, un tiers anglo-saxon, un tiers Pays de l'Est; une moitié d'orks, un quart d'humains, un quart d'ogres) montent dans un appareil spécialement affrété par Ares. Direction le Texas.

Sitôt atterri à Dallas/Fort Worth, tous les mercenaires sont emmenés en camion blindé jusqu'aux arrières du front, là où se tiennent les journalistes, les télés et la logistique des deux camps.

Le camp d'Ares comprend, en plus des unités de soutien, des ateliers de mécanique et d'électronique, une salle d'IA militaires, ainsi qu'un hôpital comme peu de métropoles peuvent se vanter de posséder.

Les PJ sont accueillis par leur supérieur direct, Cliff « Kalach » Henry, le commandant de leur unité d'infanterie mécanisée. Il les accueille avec un paternalisme cynique. Il leur donne l'ordre de s'équiper et de le rejoindre dans douze minutes dans la salle de briefing. Étant donné le délai, l'habillage se doit d'être rapide, et les PJ n'ayant jamais enfilé d'armure militaire risquent d'avoir des problèmes et de passer pour des bleus ou des mercenaires tiers-mondistes sous-équipés. Avant de faire leurs premiers pas dans ce monde de cruel, les PJ seront joyeusement équipés par leur sympathique employeur, qui ne l'oubliera pas, est le principal producteur d'armes de la planète.

L'équipement prêté aux PJ, ainsi qu'aux autres soldats, dépend des suppléments que possède le meneur de jeu. Dans le cas où il possède tous ceux décrivant par le menu les instruments de mort de l'univers de *Shadowrun* et notamment *Fields of Fire*, il est conseillé le matériel de base suivant : Light Military Grade Armor; Ares High Velocity Assault Rifle; Ingram Valiant LMG; Ares Predator II; Military Helmet avec visière thermographique, amplificateur de lumière et magnificateur x10; Interface d'armes de grade II; Barret Model 121; Ballista Multi-Role Missile Launcher. De plus, tous les combattants sont reliés par BattleTac au Q.G.

Si jamais le meneur de jeu n'a pas accès à ce supplément, n'importe quel assortiment d'armes parmi ce qui se fait de mieux conviendra parfaitement. Ares ne reculant devant aucune dépense, ils peuvent obtenir toutes les armes qu'ils sont capables de porter, équipées de toutes les options qu'ils désirent et chargées à l'APDS. Une expérience amusante avec les vieux routards de *Shadowrun* consiste à laisser les PJ choisir leur matériel en leur expliquant qu'ils ont droit à peu près à tout. Cela devrait leur procurer un sentiment d'euphorie, mais aussi de peur panique à mesure que le meneur de jeu approuvera ▶

leur demande. Ils se demanderont en effet ce qu'il y a en face pour qu'on les laisse s'équiper ainsi. A eux de ne pas oublier l'essentiel, comme les grenades, les trousse de premiers soins et au moins un lance-missile antichar.

N'oubliez pas les règles sur l'encombrement et sur la perte de dés de combat lorsque l'on porte une armure trop encombrante, cela devrait sérieusement limiter les délires des joueurs.

En plus de leur matériel « de poing », le squad des PJ est équipé d'un transport de troupe blindé Striker (ou City Master si le meneur de jeu ne possède pas *Fields of Fire*), où ils pourront en plus entreposer des munitions.

You're in the army now

Au cours du briefing, Kalach présente d'abord l'armée d'Ares puis la situation. Les unités engagées sont les suivantes :

— Une unité aérienne de 30 hélicoptères de combat et de 20 Banshee, commandée par Malcolm « VI » Long.

— Une unité de 40 blindés lourds commandée par Matt « Heavy » Roder.

— Deux unités d'infanterie mécanisée, de 200 hommes et de 50 transports de troupes blindés chacune, commandées par Seymour « Hi Ex » Gray et Cliff « Kalach » Henry.

— 5 magies commandées par un mage de grade 1, Robert « Magus » Werner.

— Une unité de 50 commandos d'élite commandée par David « Dave » Skorzeny.

L'armée est dirigée par le colonel Josef Dzerjinsky assisté de Nathan Shilook. La situation n'est pas des plus brillantes mais avec les renforts, la bataille peut encore être gagnée. Les blindés ennemis sont bien moins puissants que prévu, et si l'on excepte les pertes territoriales et l'inégalité qualitative et quantitative de la flotte aérienne, l'armée d'Ares est plutôt bien partie. La partie reprend à 0 h00 le soir même, toutes les unités doivent donc être opérationnelles au moins une demi-heure avant. Afin de dérouler l'ennemi, une vaste offensive en tenaille a été prévue pour couper le saillant occupé par les unités avancées de l'adversaire. Une fois ces unités piégées dans une poche, elles n'auront d'autre choix que de se rendre ou de mourir. Comme il s'agit du dernier quart-temps, aucun renfort ne sera possible et Ares aura gagné. Kalach annonce tout cela avec un professionnalisme qui donne l'impression qu'il est réellement convaincu de gagner.

Au nord rien de nouveau

L'unité qui constitue le groupe des PJ se voit attribuer une portion relativement calme du secteur nord. Celle-ci a été matérialisée par de la peinture fluorescente à la fin du troisième quart-temps, et nul n'a le droit de la franchir avant la reprise des hostilités.

En face d'eux ils peuvent apercevoir, tapis dans leurs trous de combat et leurs caches de tireur embusqué, les hommes de Saeder-Krupp, surpris et confiants dans la victoire si proche. Si jamais un PJ est particulièrement peu discret dans ses déplacements, les soldats ennemis se feront une joie de le « balayer » avec leur visée

laser. Ce bizutage a le don d'énerver la victime, et peut même parfois faire craquer un soldat inexpérimenté.

La sale guerre

Les détails exacts de la guerre sont laissés à la discréption du meneur de jeu, et cela pour deux raisons. D'une part, la place manque pour décrire avec suffisamment de détails six longues journées de guerre au cours desquelles les deux camps, ivres d'acier et de drogues de combat, s'affronteront sans discontinuer jusqu'à l'arrêt de jeu officiel. De plus, le niveau de détail avec lequel le meneur de jeu interprétera cette guerre dépend de sa façon de jouer. Certains se feront une joie d'exploiter au maximum cette occasion unique de jouer de l'ultraviolence technologique concentrée, alors que d'autres préféreront jouer, avec toutes les règles, seulement quelques-unes des escarmouches qui jalonnent cette guerre et auxquelles les PJ auront la chance de participer. Quoi qu'il en soit, voici une chronologie générale des événements de cette drôle, mais méchante guerre. C'est une chronologie par défaut, c'est-à-dire qu'à tout moment, les PJ peuvent la modifier.

● **19 décembre.** Arrivée des renforts à Dallas/Fort Worth, puis dans le camp de réapprovisionnement arrière.

● **20 décembre.** Début des hostilités à 0 h00. Succès marginal de la part d'Ares qui se concentre particulièrement sur les blindés, détruisant dans la nuit plus du quart de la force blindée ennemie.

LES INTERVENANTS

► LR1

Banshee

TR 2	Vitesse 800/1200
Corps 6	Arme 18
Autopilote Spécial	Senseurs 8
CME 7	CCME 7

Armement: Un Vigilant Rotary Cannon avec 2500 obus + un canon d'assaut coaxial avec 3000 obus + 4 lance-missiles avec 40 missiles anti-véhicules dans la tourelle centrale; une mitrailleuse lourde avec 5000 balles dans une micro tourelle; 2 lance-missiles avec 10 missiles chacun et 2 miniguns avec 3000 balles chacun de chaque côté; 50 roquettes de calibre 12.7 à l'avant.

Étant donné que le pilote et la machine ne font qu'un, le LR1 utilise une initiative de 15 + 4d6, les talents Pilote et Armement lourd au niveau 10, ainsi qu'une réserve de 20 dés de Contrôle.

► Shaïlla

Shaïlla est un esprit libre de force 11. Particulièrement vicieux et retors, il adore semer la mort, la destruction et le feu. Il a tous les pouvoirs propres aux esprits libres, plus celui de Lien mental illimité et sans ligne de vue avec un mage de Saeder-Krupp présent au Q.G. S'il est démasqué, il s'enfuira immédiatement par le plan astral pour rejoindre ses maîtres à qui il a joué tant de tours par excès de zèle.

● **21 décembre.** Shilook, à la tête de sa garde personnelle, attaque une position et, contre les règles de la guerre, brûlent les survivants. La tuerie ressemble à un sacrifice rituel, comme en pratiquent les soldats d'Aztechnology. Les PJ sont témoins du massacre.

● **22 décembre.** Apparition du LRI, lors d'un combat aérien au-dessus des PJ. Le soutien blindé des PJ est littéralement déchiqueté par le LRI qui ressemble pourtant à n'importe quel Banshee de Saeder-Krupp. Malgré la présence d'arbitres, Shilook, après un assaut particulièrement meurtrier sur une position vitale, tue tous les soldats ennemis au lance-flammes. Les arbitres lui donnent un blâme, et une pénalité de 10 points à Ares. Shilook est rappelé dans le camp de réapprovisionnement arrière pour être paradoxalement et récompensé et sermonné par Dzerjinsky. Tous les soldats reçoivent un message des arbitres disant que si l'un d'eux a assisté à des actions irrégulières de la part de Nathan Shilook et de ses gardes, il est prié de prendre contact avec les arbitres. Aucun soldat d'Ares ne le fera, mais les PJ, s'ils ont déjà des soupçons sur Shilook, peuvent tout à fait utiliser cette occasion pour raconter aux autorités que Shilook est un dangereux psychopathe qui devrait être exclu du jeu. S'ils témoignent du massacre au lance-flammes, Shilook sera exclu et les PJ auront réussi leur mission, peut-être sans le savoir. Dans un communiqué à la presse, Ares expliquera que l'attitude de Shilook est dû au traumatisme subi suite à la disparition de toute sa famille dans un incendie. La mégacorporation avouera que le fait d'avoir garder comme officier actif un être venant de subir un tel choc constitue une faute grave dont elle prend l'entièvre responsabilité. Elle paiera de substantiels dommages à Saeder-Krupp pour les prisonniers massacrés, mais laissera clairement entendre que les délires de Shilook sont en grande partie la cause des « légers revers » militaires que ses forces ont dû subir. En clair, Shilook servira de fusible. Même s'il est retiré du jeu, la guerre sera quand même gagnée par Saeder-Krupp, qui a trop d'avance. Seule la destruction du LRI peut empêcher sa victoire.

● **23 décembre.** Les PJ ont pour ordre d'attaquer un ancien supermarché en passant par les égouts. Des soldats de Saeder-Krupp les attendent en embuscade, précisément dans le tunnel qu'ils ont choisi pour investir le centre commercial. C'est une boucherie dont les PJ devront se souvenir longtemps. Un détail, qui n'en est pas vraiment un, devrait toutefois les frapper : les soldats de Saeder-Krupp utilisent des bombes incendiaires et des grenades au napalm alors que cela les gêne presque autant que leurs adversaires. S'ils arrivent à interroger un soldat ennemi, ils apprendront que l'ordre d'embuscade a été donné à 23h32, soit trente secondes après que l'ordre d'attaque soit donné chez Ares. De plus, l'ordre du Q.G. de Saeder-Krupp préciseait étrangement, mais très précisément, d'utiliser des armes incendiaires. Les soldats allemands, bêtes et disciplinés, ont obéi à la lettre. L'ordre venait bien sûr de Shaïlla qui, dans sa soif de sang et de feu, a émis ce caprice en précisant que les soldats d'Ares transportaient des gaz de combat (interdits en compétition) et qu'il fallait tout brûler pour éviter d'en subir les conséquences.



● 24 décembre. Offensive de Noël. En raison de la forte audience due aux fêtes de fin d'année, les deux belligerants jettent toutes leurs forces dans la bataille. Si Shilook n'a pas été neutralisé, c'est une nette victoire de Saeder-Krupp, sinon c'est une victoire marginale.

Le LRI fait à nouveau une apparition très remarquée, trop d'ailleurs. Il abat à lui tout seul quatre hélicoptères et sept chars d'Ares, allant ainsi explicitement à l'encontre des instructions très précises de retenue qui lui ont été données. En fait, le cerveau qui a été greffé dans le LRI commence à reprendre une réelle conscience humaine et à agir selon son caractère. Tel un enfant en bas âge, il teste ses possibilités et l'autorité de son « père ». Les PJ auront l'occasion de le voir agir de manière totalement aberrante, lorsqu'après avoir détruit tous les engins ennemis aux alentours, il essaiera vainement avec ses grappins d'hélicoptériste de récupérer un hélicoptère de Saeder-Krupp abattu au début du combat. Le LRI, à mesure qu'il s'humanise, croit que tous les engins sont des êtres vivants comme lui. Il est donc en train d'aider un camarade blessé. Des PJ particulièrement courageux et entreprenants pourront profiter de l'inattention du LRI et de sa vulnérabilité momentanée pour le descendre. A eux de déterminer la méthode, mais le meneur de jeu devra récompenser les initiatives intelligentes.

Si le LRI est sérieusement blessé ou détruit, les PJ, ainsi que les caméras arrivées sur les lieux, auront la surprise de découvrir du sang et des organes biologiques s'échapper de la carcasse. Si cela arrive, la guerre sera immédiatement arrêtée et Saeder-Krupp déclaré perdant pour tricherie. Le coup médiatique sera immense pour les deux corporations, mais Saeder-Krupp saura exploiter le « prestige » de cette guerre pour lancer sur le marché sa gamme d'engins à base de LRI. Le slogan sera « L'arme qui a vaincu Ares ».

● 25 décembre. Retraite en relativement bon ordre de la part d'Ares, sauf si le LRI et Shilook ne sont pas neutralisés. Les survivants touchent leurs primes et sont soignés. Chacun rentre chez soi. Trois mois plus tard, Saeder-Krupp annonce la sortie du Brummbaer II, à base de technologie LRI. Un must de technicité et de surcapacité de tuer.

Enquête en enfer

Malgré toute la haine, le sang et la mort ambiantes, les PJ devront essayer d'effectuer le travail pour lequel ils sont payés, à savoir localiser les fuites. L'enquête dans de telles conditions est épingleuse, d'autant plus qu'ils ne pourront pas quitter leur poste. Néanmoins, les pauses entre les assauts et les retours au centre de réapprovisionnement avancé, situé dans la partie est de la zone de jeu, leur permettront de côtoyer l'état-major sur le terrain et de discuter, bien que brièvement, avec leurs « collègues ».

A mesure que le temps passe et que les morts s'accumulent, la tension monte, surtout après l'embuscade de l'égout, qui prouvera à tous les hommes de troupe que des fuites ont lieu au sein du Q.G. Les PJ devront donc se renseigner discrètement au milieu de cette ambiance survoltée et particulièrement lourde. Les dissensions sont extrêmement fortes au sein du Q.G., surtout depuis que les échecs s'accumulent. Tout le monde soupçonne tout le monde. Voici les rumeurs que les PJ peuvent apprendre, avec un peu de psychologie :

— La femme du colonel est passée récemment dans une autre corpo, sans doute Saeder-Krupp (vrai).

— L'unité aérienne se fait littéralement écrasée par les forces de Saeder-Krupp (vrai). Il ne peut s'agir que d'une trahison de la part de V1 (faux).

— Les Brummbaer sont facilement détruits par les blindés d'Ares (vrai). C'est parce que Heavy a eu des renseignements suite à des contacts avec Saeder-Krupp (faux).

— Hi Ex et Kalach se détestent pour une dette de jeu non soldée (vrai). C'est leur désunion qui est la cause de toutes les défaites (faux).

— Magus est un incapable qui a été initié grade 1 par erreur, il est moins bon que les mages sous ses ordres (vrai mais exagéré).

— Shilook a perdu sa femme et ses gosses dans un incendie (vrai). C'est sans doute une extirration ratée pour aller chez Saeder-Krupp (faux).

— Skorzeny est accroc aux BTL, sa paye ne lui suffit plus pour s'en procurer (vrai). Il les obtient certainement chez quelqu'un, Saeder-Krupp peut-être (faux).

Retour du front

Les dénouements les plus probables ont été décrits dans les chapitres précédents, mais le jeu de rôle empêche, par essence, que la liste en soit exhaustive. De même, le meneur de jeu peut tout à fait choisir de faire évoluer la bataille selon un schéma personnel. Il devra toutefois garder à l'esprit que les PJ sont officiellement des soldats et qu'ils ne peuvent regagner l'arrière que s'ils sont blessés, morts ou que la guerre est finie. Même s'ils ont démasqué Shilook, ils doivent se débrouiller seuls pour prévenir Mr Johnson. S'automutiler est une méthode envisageable, car elle permet de regagner immédiatement l'arrière.

En ce qui concerne les récompenses, Mr Johnson tiendra ses promesses à la lettre et rajoutera même une prime de 50 000 nuyens par personne si les PJ ont démasqué le LRI.

Mathias Twardowski
illustration : Éric Puech