

PIRANHIA

Belgique 210 FB
 Suisse 10 FS
 Canada 5,95 SC

Le dossier
AVOIR 15 ANS
AU BURKINA FASO

Le jeu de rôle
OPÉRATION
SURVIE



Le roman inédit
"LE FANTÔME
DE L'APOTHIKAIRE"
 de Léon Garfield



La revue de presse

Les enquêtes
 de Charles Tone

Lire et relire

JEU - TEST
 Quel écrivain
 sommeille
 en vous ?

OPÉRATION SURVIE

UN JEU DE RÔLE
de Bruno-André Giraudon

illustré par Philippe Munch

Vivre au XXII^e siècle est vraiment fascinant. L'Espace, enfin ouvert au genre humain, est aussi un lieu impitoyable ! Vous et vos compagnons êtes seuls dans le transporteur militaire « Ganymède », maintenus en état de vie suspendu, dans la salle de cryogénisation.

Mais, vous êtes brusquement réanimés ! Des explosions, des tirs, des bruits de combats déchirent le silence.

Hâtez-vous de recouvrir toute votre lucidité car vous allez devoir bientôt lutter pour votre survie.





Cette fois-ci, il n'est nullement question de monstres, de magiciens ou de châteaux : c'est dans le monde passionnant de la science-fiction que vous allez vous plonger !

Comme vous le savez, les héros ne sont pas toujours solitaires, c'est pourquoi vous allez partager cette aventure avec 3 à 5 de vos amis.

« Opération Survie » est un jeu de rôle. Si vous en connaissez les principes, il est inutile de lire ce qui suit : reportez-vous directement à la description des règles. Dans le cas contraire, bienvenue dans l'univers passionnant des jeux de rôle !

Pour pouvoir jouer, il va falloir désigner parmi vous le Meneur de Jeu. Celui-ci, contrairement aux autres joueurs, n'incarnera pas un des héros de l'aventure, mais possèdera la lourde responsabilité d'animer le monde dans lequel vont évoluer les personnages des joueurs. Arrêtons-nous plus en détails sur les multiples rôles qu'il va remplir : tout d'abord, le MJ (Meneur de Jeu) est le gardien des règles du jeu. En effet, c'est à lui qu'incombe la difficile tâche de donner un aspect « réaliste » aux événements qui vont se dérouler lors de l'aventure. Par exemple, il pourra rappeler à un joueur ambitieux que son personnage ne peut être à la fois en train d'interroger l'ordinateur central, de tirer sur ses adversaires et d'administrer à l'un de ses compagnons une drogue contre la douleur ! C'est toujours au MJ qu'il appartient de décider ce qui est possible ou non de faire pour un personnage.

Ensuite, c'est au MJ de décrire la situation dans laquelle se trouve les aventuriers. Mais attention ! Le MJ ne devra révéler que ce que les personnages des joueurs ont la possibilité de voir et d'entendre... Par exemple, si une pièce contient un robot de combat et que les aventuriers n'ont pour l'instant rencontré que des robots d'entretien, le MJ

pourra décrire la mortelle machine comme un « robot d'entretien un peu plus massif que les précédents et apparemment hors-circuit ». Nos pauvres héros pourront alors avoir de sérieux problèmes s'ils décident de tenter de reprogrammer cette machine ! Cependant, le MJ ne se contente pas de décrire passivement ce qui se passe, il incarne aussi toutes les créatures vivantes et machines pensantes que les aventuriers vont rencontrer, du robot d'entretien ayant comme seul but la propreté de sa section jusqu'à l'extra-terrestre possédant une psychologie des plus incompréhensibles...

Le MJ doit utiliser le scénario qui suit comme un élément de base de l'aventure qu'il va faire vivre à ses joueurs. Il lui est en effet possible d'apporter ses propres idées. Il pourra ainsi enrichir les descriptions de certaines pièces transformant « un couloir très endommagé » en « un couloir parsemé de décombres, avec une fumée âcre s'échappant d'un conduit éventré tandis que des fils électrique, dénudés émettent sporadiquement des étincelles de court-circuit »... (un commentaire est-il nécessaire ?)

S'il est vrai que le pouvoir de décision d'un MJ est souverain, cela ne signifie pas pour autant qu'il contrôle d'une manière tyrannique le cours des événements. Il n'est pas un « maître de jeu », mais un « meneur de jeu ». Ainsi, si les joueurs décident d'entreprendre une action lui apparaissant stupide, il ne doit pas la rejeter avec mépris, et clore la discussion sous prétexte qu'il est le « maître ». En conclusion, le plus grand plaisir d'un MJ n'est pas de tuer les aventuriers, mais bien celui d'être surpris par les situations insolites, souvent drôles, qu'ils provoquent parfois.

Après nous être étendus sur les rôles du metteur en scène, passons maintenant aux acteurs : les joueurs. Ceux-ci ont pour objectif d'incarner leurs per-

sonnages avec le maximum de réalisme. Vous devez oublier durant la partie que vous êtes des lecteurs de Piranha, pour vous métamorphoser en de vaillants aventuriers, confrontés aux embûches dressées par le MJ à travers le scénario ! Le Meneur de Jeu vous donnera les caractéristiques de votre personnage et l'équipement dont il dispose au début de l'Aventure.

LES REGLES DU JEU

Pour ceux qui ont déjà été MJ dans « La malédiction des Stréllirs », ces règles vous seront familières. Cependant

quelques modifications ont été apportées pour les besoins du scénario, tel le mécanisme du souvenir.

Pour les autres, il est fortement conseillé de lire très attentivement ces règles. Elles permettent de donner plus de réalisme au jeu. Chaque joueur, ainsi que toutes les créatures ou machines importantes de l'aventure, sont définis par des caractéristiques :

LA FORCE, L'ADRESSE, LE COURAGE, L'INTELLECT, LE CHARISME

Ces cinq caractéristiques s'échelonnent, pour un humain,



e 3 à 18. 3 représentant une
tre, 18 un don exceptionnel.

force représente la puis-
sance musculaire. Elle sert, par
exemple, à soulever des objets
lourds, à forcer des méca-
nismes électriques, etc...

l'adresse reflète à la fois l'agi-
lité et la dextérité. Elle peut
servir à éviter les coups, à cou-
rir plus rapidement, etc...

le courage permet de s'expo-
ser au danger pour accomplir
un but précis. En ce sens, des
machines peuvent avoir du
« Courage ».

l'intellect permet de mémori-
ser des informations et de les
utiliser afin de résoudre un pro-
blème précis. Notez que l'intel-
lect n'est en aucune façon l'in-
telligence qui a des domaines
d'applications beaucoup plus
larges. En ce sens les robots
possèdent un intellect, mais
pas d'intelligence. L'intelli-
gence d'un personnage sera
finie par... celle du joueur
qui l'incarnera!

le charisme permet de trans-
mettre des émotions vers un

créature lorsque l'on commu-
nique avec elle. Cela peut per-
mettre, par exemple, de la
convaincre plus facilement.
Les robots étant « neutres »
quant aux sentiments, ils pos-
sèdent tous 10 en Charisme.

A chaque fois qu'un aventu-
rier tente une action incerta-
ine, vous avez recours à un
« Test ». Pour cela, lancez 3
dés, et retranchez la somme de
ceux-ci à la caractéristique
concernée. Le résultat peut
être modifié en fonction de la
difficulté de l'action comme
on peut le voir ci-dessous :

TABLE DES MODIFICATEURS

Action facile	+ 6
Action normale	+ 3
Action difficile	0
Action très difficile	- 6
Action quasi impos- sible	-12

Une fois obtenu le résultat du
test, reportez vous à la table
suivante pour déterminer
l'étendue du succès... ou de l'é-
chec !.

TABLE DES TESTS

moins de -12 : Le résultat de
l'action est catastrophique !

de -11 à -6 : Le résultat de l'action
est déplorable...

de -5 à 0 : Simple échec de l'action.

de 1 à 6 : L'action est réussie,
sans plus.

de 7 à 12 : L'action réussit parfaite-
ment !

plus de 12 : C'est un succès
éclatant !!!

Mais de simples caractéristi-
ques ne suffisent pas à définir
correctement un homme du
XXII^e siècle. Un individu qui
n'a jamais piloté un aéroplane
ne pourra jamais le faire décol-
ler, même si son intellect et son
adresse valent 18 ! Il lui faut
une compétence de pilotage
pour tenter cette action.

Cependant, ne vous inquiétez
pas ! Nous utiliserons le même
système de tests pour savoir
dans quelle mesure une action
est réussie. La seule différence
est que nous n'utiliserons plus
une caractéristique, mais une
connaissance, lors du calcul du
résultat du test.

Mais quelle est cette « connais-
sance » ? C'est simplement la
somme de l'intellect du per-
sonnage divisée par deux,
ajoutée à son niveau dans la
compétence requise pour l'action.
Prenons un exemple
Gildas est un vaillant astropi-
lote possédant un intellect de
12, un courage de 18 et une
compétence de pilotage de
niveau 2. Soudain, il s'aperçoit
qu'il lui manque deux réac-
teurs sur trois pour faire atter-
rir son vaisseau spatial !

Vous effectuez tout d'abord un test
de courage pour voir s'il
saurait se
poser : vous
lancez trois dés et
obtenez 1, 2 et 1, soit
4. Vous retranchez à son
score de 18 en courage pour
obtenir 14 (= 18 - 4).

Cependant l'action est très dif-
ficile, vous appliquez donc un
modificateur de -6 comme
vous l'indique la table corres-
pondante. Le résultat final est
donc 8 (= 14 - 6). En vous
reportant sur la table des tests,
vous lisez que « l'action est
parfaitement réussie », vous
pouvez donc annoncer que
Gildas l'astropilote en a vu
bien d'autres et que c'est avec
une grande confiance en lui
qu'il décide de se poser...

Mais tout n'est pas fini ! Il va
falloir maintenant qu'il se

pose ! Sa connaissance en pilo-
tage vaut 6 (la moitié de son
intellect), + 2 (son niveau en
pilotage), soit 8. Vous lancez
trois dés et obtenez 5, 6, 3, soit
une somme de 14 que vous
retranchez à la connaissance
en pilotage de 8 pour obtenir
un résultat de -6 (= 8 - 14).

De plus vous pouvez considé-
rer objectivement que l'action
était très difficile, ajoutant de
ce fait, une pénalité de -6. Le
résultat final est donc de -12
(= -6 + (-6)). En consultant la
table de test, vous lisez « Le
résultat de l'action est
catastrophique ! » et pouvez
donc conclure : « Gildas, tu
amores ta descente, quand
soudain tu perds le contrôle de
ton dernier réacteur ! Le siège
éjectable ne fonctionne plus !
C'est avec effroi que tu vois la
trajectoire de ton vaisseau
aboutir en plein centre d'une
ville. Tu essaies par tous les
moyens de dévier la chute,
mais en vain... tu t'écrases
dans une gigantesque explo-
sion au milieu d'une foule
d'innocents... ».

Parfois, cela vaut la peine de
ne pas être courageux... Voici
la liste des compétences, leurs
abréviations, et, quand c'est
nécessaire, une brève descrip-
tion :

COMBAT (CO) : C'est la
compétence permettant de se
servir de toutes les armes de
corps à corps, d'une barre de
chaise jusqu'à la mythique
épée laser.

DROIT (DR) : Cette com-
pétence permet de définir si
une action est légale ou non, ainsi
que de déterminer à partir
d'une sanction, le délit proba-
ble.

ELECTRONIQUE (EL) :
Cette compétence permet
d'étudier, de créer et de répa-
rer des systèmes électroniques.

EXPLOSIF (EX) : Cette com-
pétence sert à évaluer quelle
charge est nécessaire pour
faire sauter quelque chose, le
matériel à utiliser, et de quelle
façon le faire exploser.

FOUILLE (FO) : Cette com-
pétence permet de déceler des
objets cachés.

INFORMATIQUE (IF) :
Cette compétence permet
d'utiliser des ordinateurs et de
comprendre leur « façon de
penser », c'est à dire de tenter
de découvrir leur programma-
tion.

INGENIERIE (IG) : Cette
compétence permet de com-
prendre les différentes fonc-



tions d'une machine, ainsi que de déterminer leur emplacement le plus logique. On peut ainsi savoir s'orienter dans un vaisseau spatial.

MECANIQUE (MC): Cette compétence permet d'étudier, de créer et de réparer tout système mécanique (non électronique, et informatique).

MILITAIRE (MI): Cette compétence permet d'une part, d'évaluer les buts d'un adversaire en fonction de sa stratégie et d'autre part de connaître l'existence des codes secrets de l'armée.

MEDECINE (ME): Cette compétence permet d'évaluer l'état physique d'une créature ainsi que de la soigner. Sans matériel adéquat, un médecin ne peut qu'appliquer les premiers soins.

PILOTAGE (PI): Cette compétence permet de contrôler la trajectoire d'un vaisseau spatial.

PSYCHOLOGIE (PS): Cette compétence permet de déterminer l'état d'esprit général d'une personne humaine. Seuls les sentiments les plus « puissants » seront dévoilés au psychologue. Si l'action est parfaitement réussie, cette compétence vous permet de déterminer si la personne ment.

des combats, les aventuriers peuvent perdre des points de vitalité. Quand un personnage a atteint 0 en vitalité, il est mort. Aucune médecine ne peut plus le sauver... L'aventure est finie pour le joueur qui l'incarnerait et celui-ci doit alors se transformer en un simple et silencieux spectateur.

Tant qu'un personnage est vivant, on peut lui administrer les premiers soins, une fois par jour au maximum. L'effet dépend du résultat du test de médecine: s'il est positif, l'aventurier blessé récupère une somme de points de vitalité égale à ce résultat sans pour autant dépasser son score initial. Si le résultat est négatif, la tentative a été un échec, aucun point n'est récupéré, mais un autre test de médecine est possible par une tierce personne.

La protection: Elle traduit par un simple chiffre la protection d'une créature contre les dommages. Lorsque, par exemple, un personnage reçoit 10 points de dommages et qu'il possède une protection de 4, il n'endure que 6 (10-4) points de dommages. Notez que pour simplifier, on considère qu'une protection ne s'utilise pas en combat: elle reste toujours à son niveau initial malgré les dommages qu'elle absorbe.

jours l'action comme difficile, très difficile, ou quasi impossible selon la situation. En cas de réussite, l'aventurier évite le coup et ne perd aucun point de dommage. Notez qu'« éviter les coups » ne signifie pas « éviter les tirs », on ne peut donc esquiver un tir...

Qui agit avant qui ?

On résout toujours un tour de combat dans cette séquence: 1) les tirs (les plus compétents tirent en premiers) 2) les coups et les esquives (les plus compétents frappent en premiers). 3) les actions simples (les plus courageux agissent en premiers).

Quand vous considérez qu'un personnage est surpris, celui-ci n'effectue aucune action durant ce tour, ne pouvant ainsi ni éviter, ni riposter à une attaque.

Effets des combats

La somme des points de dommages qu'un personnage inflige à son adversaire dépend de son résultat au test de tir ou de combat. Un résultat négatif ou nul signifie qu'il a raté son coup ou son tir. S'il est positif, vous obtenez les dommages de base de l'attaque qui vont être

en intellect, 10 en compétence de tir et un désintégrateur. Il affronte un Tyrannosaure possédant 150 points de vitalité! Les tirs sont résolus en premier lors d'un tour de combat. La connaissance d'Orn en tir est de 18 (Intellect divisé par 2 + niveau de compétence), le MJ lance 3 dés et obtient 3, 2, 5 soit une somme de 10 qu'il retranche à la connaissance de tir de 18 pour obtenir 8. De plus, vu la taille du tyrannosaure, le MJ considère que le tir est facile, ajoutant donc 6 au résultat précédent. Il consulte alors la table des effets des armes pour découvrir que le désintégrateur a un modificateur de x10. Les dommages infligés par Orn sont finalement de 140 (= (8 + 6) x 10) points de vitalité, largement suffisants pour stopper le monstre dans son attaque (il a tout de même perdu 94 % de sa vitalité en 5 secondes !) sans pour autant le tuer !

LE MECANISME DU SOUVENIR

Lorsqu'un personnage est atteint d'une amnésie partielle, il peut, graduellement, se rappeler de toutes ses connaissances. Tous les personnages du scénario sont dans ce cas ! (voir début du scénario.) Quand un personnage se



TIR (TI): Cette compétence vous permet d'utiliser toutes les armes de tir, du pistolet à poudre au redoutable lance-missile à anti-matière.

XENOPSYCHOLOGIE (XE): Cette compétence est similaire à la Psychologie, sauf qu'elle s'applique à tout ce qui n'est pas humain.

LE COMBAT

Pour survivre, il est souvent nécessaire de combattre. Deux caractéristiques supplémentaires sont utilisées lors des affrontements: La vitalité et la protection.

La vitalité: C'est la mesure du potentiel vital du personnage, exprimée par un chiffre. Lors

Comment se déroule un combat ?

Le combat est divisé en tours de combat, chacun correspondant à une durée d'environ cinq secondes. A chaque tour, une créature peut, soit tirer, ou donner un coup en corps à corps, soit éviter un coup, soit encore effectuer une action simple: ouvrir une porte, se cacher, sortir une arme, etc. Pour tirer ou donner un coup, vous savez déjà que c'est un test de connaissance avec le Tir ou le Combat. Quant aux actions simples, vous devez faire appel aux habituels tests de caractéristique si l'action est incertaine.

Pour « éviter les coups », il suffit de réussir un test d'adresse en considérant tou-

modifiés en fonction de l'arme qu'il a utilisée, selon la table suivante:

Table des effets des armes	
Armes utilisées	modificateur
Poings nus	-2
Bâton	0
Couteau	+1
Barre de métal	+2
Epee Laser	+12
Arme à feu (pistolet, etc...)	x2
Pistolet Laser	x3
Fusil Laser	x4
Désintégrateur	x10

Un exemple pour clarifier les choses: Orn, le mercenaire, possède 16

trouve dans une situation « normale » lorsqu'il est en présence d'un lieu ou d'un objet pouvant lui rappeler ses connaissances, il effectue un « jet de souvenir ». C'est un test d'intellect normal auquel on retranche un modificateur appelé « niveau de souvenir ». Plus le niveau de souvenir est important, moins le personnage a de chance de retrouver la mémoire. Les différents niveaux de souvenir se trouvent en annexe pour chaque personnage.

Un exemple: Nik le médecin a un intellect de 14 et a oublié sa profession. Il se retrouve par hasard dans une salle de chirurgie, vous pouvez effectuer un jet de souvenir: vous lancez 3 dés et obtenez 12 que vous retranchez à son intellect,

le résultat est $2 (= 14 - 12)$. Vous estimez, vu l'endroit, qu'il lui est facile de s'en rappeler, vous obtenez donc 8 ($= 2 + 6$). Cependant le niveau de souvenir de cette compétence est de 8, vous avez donc comme résultat final 0 ($= 8 - 8$). « Un succès, sans plus » lisez-vous dans la table des tests, vous annoncez alors au joueur que son personnage se rappelle avoir déjà été dans une pièce semblable et qu'il possède une compétence en médecine laissant penser qu'il devait travailler dans un hôpital comme infirmier ou même médecin.

Si un jet de souvenir est une réussite parfaite, le personnage se rappelle précisément de la compétence qu'il a oubliée ainsi que les conditions exactes de son exercice. Par exemple, Nik aurait pu se rappeler qu'il a travaillé dans la salle en question en tant que médecin et qu'il devait donc être le médecin du bord, sans doute un officier. Si un jet de souvenir est une réussite exceptionnelle (plus de 12), le personnage s'évanouit durant une minute, mais se réveille avec toute sa mémoire !

Par exemple, Nik se souviendrait de toutes ses compétences et de sa fonction de second officier, avec toutes les informations qui sont liées à son grade !

comment s'achèvera l'aventure. On utilisera quelques abréviations: FO pour Force, AD pour Adresse, Co pour courage, IN pour intellect, CH pour charisme, VI pour vitalité, PR pour protection, MJ pour Meneur de Jeu, AV pour aventurier(s) et JD pour « effectuer un test (jet) de ».

Prologue à lire aux joueurs :

« Depuis plus de dix ans, une guerre sans merci règne dans le vaste secteur galactique exploré par l'homme: la Confédération Terrienne est opposée à l'Alliance, un regroupement de colonies humaines réclamant leur indépendance vis-à-vis de la Terre. Sur plusieurs planètes, la guerre fait rage, des millions de morts sont recensés chaque mois. Face à une telle hécatombe, le gouvernement Terrien vient de décider d'employer les terribles missiles à anti-matière comme nouvel armement pour sa flotte spatiale stationnée à Capella. Des centaines de transporteurs militaires traversent l'espace vers cette destination pour préparer la grande offensive terrienne. En aucun cas l'un d'eux ne doit tomber dans les mains ennemies ! Durant la traversée, les équipages sont en état d'animation suspendue dans les salles de cryogénisa-

Garl Togas: PO = 13 AD = 15 CO = 15 IN = 14 CH = 15 VI = 30 PR = 1

Équipement: Un vêtement gris avec l'inscription « P.H.S. » au niveau de la poitrine.

Syndia Yenan: FO = 6 AD = 14 CO = 14 IN = 16 CH = 17 VI = 20 PR = 1

Équipement: Un vêtement bleu sombre avec l'inscription « E.X.P. », un appareil de traduction automatique et une clé magnétique.

Iberl Elékob: FO = 11 AD = 16 CO = 13 IN = 15 CH = 14 VI = 25 PR = 1

Équipement: Un vêtement noir avec l'inscription « I.C.V. », un étui contenant un pistolet laser et un détecteur d'énergie.

Erem Terkoff: FO = 16 AD = 18 CO = 18 IN = 17 CH = 12 VI = 40 PR = 4

Équipement: Une armure légère de combat de couleur noire avec l'inscription « D.I.M. », un étui contenant un pistolet à balle, 12 balles dont 6 engagées dans le chargeur de l'arme, et une paire de menottes magnétique ainsi que la clé correspondante.

Nikolaï Gorovitch: FO = 12 AD = 12 CO = 12 IN = 14 CH = 18 VI = 35 PR = 1

Équipement: Un vêtement

blanc avec l'inscription « M.S.V. ».

N.A.C.E.: FO = 10 AD = 10 CO = 10 IN = 10 CH = 10 VI = 50 PR = 5

Équipement: Une armure de plasto-métal grise avec l'inscription « N.A.C.E. ».

MJ: Au départ de l'aventure, tous les AV se rappellent leur nom, sauf « N.A.C.E. ». Il est maintenant temps de vous reporter en annexe pour découvrir les personnages complets.

Prologue réservé au MJ: Le transporteur militaire « Gany-mède » est contrôlé par son ordinateur central MEM-9 qui suit rigoureusement sa programmation (voir description complète en annexe). Regar-

deurs d'un peu plus près son carnet de bord :

1273: Repéré un VNI (vaisseau non identifié) en manœuvre d'approche du Gany-mède. Engage manœuvre d'évitement. Alerte blanche.

1276: Manœuvre inefficace. Demande du code de la Confédération. Pas de réponse. Nouvelle tentative. Réponse incorrecte. Procédure d'activation des canons lasers. Alerte Jaune.

1298: VNI entre dans le périmètre de sécurité. Coup de semence du Gany-mède. VNI active son champs de force. Alerte Orange.

1299: Tirs sur le VNI Déjàts probables. Riposte rendant inopérantes les défenses externes. Arme inconnue. Nature de l'attaque inconnue. Alerte Rouge.

1390: Abordage du VNI. Secteur des propulseurs envahis. Envoi de la 1^{re} section de robots de combat. 100 % de perte, 70 % chez l'ennemi. Prime Alerte.

1400: L'ennemi s'approche des missiles. Chargement en péril. Idem pour la mémoire centrale. Procédure de réveil d'urgence de l'équipage réussie à 40 %. L'équipage n'a pas indiqué à son réveil le Code de reconnaissance. Contrôle mental par l'ennemi possible. Dépassement d'alerte: procé-

Si un jet de souvenir est un échec déplorable ou catastrophique, de fausses informations sont fournies au joueur. Dans ce cas, Nik pourrait croire avoir été le patient et non le médecin, ou découvrir qu'il est atteint d'une maladie contagieuse et mortelle (échec catastrophique...). Mais assez parlé des règles, abordons maintenant le scénario !

LE SCENARIO

Ce que vous allez découvrir maintenant est beaucoup plus un décor avec des personnages que vous devrez animer qu'un scénario. La situation de départ est fixée, seuls les joueurs détermineront à travers leurs actions et réflexions

tion. Ainsi, le voyage de six mois qui leur est imposé n'est qu'une simple formalité.

Soudain, vous êtes brusquement réanimés ! Des explosions, des tirs, des bruits de combats déchirent le silence que troublaient seulement les lents battements de votre cœur. Le corps douloureux, vous émergez péniblement de votre inconscience... »

Les personnages en se réveillant s'aperçoivent très vite que la procédure de réanimation s'est mal déroulée: leur mémoire a été fortement affectée, ils sont partiellement amnésiques !

Voici donc les seules informations que vous avez à dévoiler aux joueurs qui feront le choix de leur personnage parmi :

blanc avec l'inscription « M.S.V. ».

N.A.C.E.: FO = 10 AD = 10 CO = 10 IN = 10 CH = 10 VI = 50 PR = 5

Équipement: Une armure de plasto-métal grise avec l'inscription « N.A.C.E. ».

MJ: Au départ de l'aventure, tous les AV se rappellent leur nom, sauf « N.A.C.E. ». Il est maintenant temps de vous reporter en annexe pour découvrir les personnages complets.

Prologue réservé au MJ: Le transporteur militaire « Gany-mède » est contrôlé par son ordinateur central MEM-9 qui suit rigoureusement sa programmation (voir description complète en annexe). Regar-

deurs d'un peu plus près son carnet de bord :

1273: Repéré un VNI (vaisseau non identifié) en manœuvre d'approche du Gany-mède. Engage manœuvre d'évitement. Alerte blanche.

1276: Manœuvre inefficace. Demande du code de la Confédération. Pas de réponse. Nouvelle tentative. Réponse incorrecte. Procédure d'activation des canons lasers. Alerte Jaune.

1298: VNI entre dans le périmètre de sécurité. Coup de semence du Gany-mède. VNI active son champs de force. Alerte Orange.

1299: Tirs sur le VNI Déjàts probables. Riposte rendant inopérantes les défenses externes. Arme inconnue. Nature de l'attaque inconnue. Alerte Rouge.

1390: Abordage du VNI. Secteur des propulseurs envahis. Envoi de la 1^{re} section de robots de combat. 100 % de perte, 70 % chez l'ennemi. Prime Alerte.

1400: L'ennemi s'approche des missiles. Chargement en péril. Idem pour la mémoire centrale. Procédure de réveil d'urgence de l'équipage réussie à 40 %. L'équipage n'a pas indiqué à son réveil le Code de reconnaissance. Contrôle mental par l'ennemi possible. Dépassement d'alerte: procé-

L'Alliance, a enclenché la procédure « Apocalypse », une manœuvre d'auto-destruction !

C'est dans ce chaos indescriptible que nos amnésiques AV (Aventuriers) vont devoir tenter de survivre !

Il vous est fortement conseillé de jouer « en temps réel », c'est à dire d'utiliser une montre ou un chronomètre pour mesurer précisément le temps écoulé lorsque les joueurs parlent entre eux. Cependant n'oubliez pas qu'un tour de combat peut durer plusieurs minutes entre vous et les joueurs, alors qu'il ne s'écoule que 5 secondes pour le Ganyméde. Faites bien attention à ceci en vous occupant seulement du temps écoulé pour le Ganyméde !

LE GANYMEDE

Chaque lieu décrit débute par un chiffre qui indique sa localisation sur le plan du vaisseau qui vous est fourni p. 63, 64 et 65.

On utilisera l'abréviation OC pour Ordinateur central.

Toutes les pièces du Ganyméde sont éclairées par des néons. On exprime la résistance d'une porte en points comme pour la vitalité. Une porte normale a une résistance de 50 points, une double porte et un mur, 200 points. Un AV doit posséder un instrument aussi dur que le fer pour l'endommager.

1) **Salle de cryogénération.** C'est la salle de réveil de nos AV. Elle ne possède pour tout mobilier que 6 caissons d'hibernation disposés en étoile. Une atmosphère aseptisée régit dans la pièce. L'unique porte est fermée et il n'y a apparemment aucun moyen de contacter l'OC. L'écran encadré dans un des murs est allumé.

MJ : Si l'un des AV tente de contacter l'OC, l'écran affichera le message : « procédure Apocalypse : 3997 », le chiffre décroissant d'une unité par seconde... (JD : MI, IF, MD)

2) **Un couloir.** On peut entendre provenant de l'arrière du vaisseau des bruits d'explosions et de tirs lasers.

3) **L'accès de la salle semble impossible sans la clé magnétique correspondant aux serrures.**

MJ : Cette clé se trouve en 4), dans le bureau du technicien. (JD : EL) A l'intérieur de la salle se trouvent trois robots de taille impressionnante qui se dirigeront vers les AV dès que ceux-ci se montreront.

MJ : Ce ne sont que des robots d'entretien. Leur programmation les pousse à la propreté la plus parfaite, c'est pourquoi il s'approche des AV pour les brosser durant dix secondes, puis ils se mettront minutieusement à nettoyer les couloirs (JD : IF, IG).

4) **Salle et bureau d'un technicien.** Celui-ci n'a visiblement

pas embarqué au départ du Ganyméde.

MJ : En ouvrant le bureau, on peut trouver les clefs magnétiques de la salle 3) et 5) (JD : MC, EL).

5) **Atelier de réparation et de maintenance des robots d'entretien.** L'endroit n'est guère rangé : des cartes électroniques traînent dans un coin, à côté d'une sorte de magnétophone, plus loin, des outils sont entassés pêle-mêle.

MJ : La « sorte de magnétophone » est en fait un programmeur de robot. Une fois appliqué au cerveau électronique, il efface le programme précédent et attend d'incorporer de nouvelles instructions. Chaque instruction ne doit pas dépasser dix mots et prend dix minutes pour être intégrée. On doit JD informatique pour réussir l'opération (JD : IF, EL, MC).

6) **Un entrepôt.** On peut y trouver des outils, sans doute destinés aux colons de Capella, ainsi que des lingots d'arkonium utilisés parfois comme combustibles. Au fond de la pièce se trouve une porte avec une lourde poignée.

MJ : Rester plus de dix minutes en présence de l'arkonium provoque la perte d'un point de vitalité par minute jusqu'à la mort de l'irradié. Une drogue neutralisant cet effet peut-être trouvée dans le laboratoire de médecine. La porte du fond est verrouillée électroniquement.

MJ : Si on arrive à l'ouvrir, on débouche sur une porte identique. Mais celle-ci s'ouvre dans l'espace. Dans ce cas, le phénomène de décompression est tel que les AV situés dans le sas sont projetés dans l'espace... tandis que l'air s'échappe de la salle dont les portes verrouillent et se pressurisent (JD : MC, MD, EL, IG).

7) **Un nouvel atelier.** Mais celui-ci est fort bizarre, les instruments pesent trop lourd pour qu'un homme normal puisse s'en servir.

MJ : Ce sont des outils uniquement utilisables en apesanteur (JD : IG, MC).

8) **La porte est magnétiquement verrouillée.**

MJ : La clé de Syndia peut l'ouvrir, car c'est sa chambre. L'intérieur est composé d'un lit d'apesanteur (quand on s'y couche on flotte!), d'un bureau avec une bibliothèque consacrée à la psychologie humaine et inhumaine dont notamment un essai d'une cer-

taine Syndia Yenan sur ce que pourrait être une psychologie extra-terrestre. Un petit coffre est encadré dans le mur, il faut un code électronique pour l'ouvrir.

MJ : Dans le coffre, on peut trouver une carte de crédit et un enregistrement vocal du carnet de bord personnel de Syndia. Toutes les cinq minutes, JD souvenir pour la mémoire entière de la néopsychologue (JD : EL, PS, XE).

9) **La porte est magnétiquement verrouillée.**

MJ : La clé d'Erem peut aussi ouvrir cette serrure, car c'est la pièce où était enfermé Garl. Seul mobilier, une sorte de caisson de 2m x 1m x 1m de dimension qui flotte au milieu de la pièce.

MJ : Ce caisson peut être reconnu comme une cage magnétique. JD souvenir à propos de l'identité de Garl pour tous (JD : DR, EL).

10) **Une salle quasiment vide,** avec une espèce de petite sphère de 80 cm de diamètre qui demande aux AV dès qu'il pénètre dans la pièce : « Code de Reconnaissance ? »

MJ : Cette monstrueuse petite chose est un des terribles robots de combat (caractéristiques en annexe). Si aucun des AV n'a souvenir de ce code, elle se met à les combattre jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou passés sur un autre pont du vaisseau. Cette salle entreposait initialement toute la 2e section de robots de combat (JD : IF, MI, IG, CO, TI).

11) **MJ : Il faut le code de reconnaissance pour ouvrir chacune des portes.** (JD : MI)

12) **Un énorme écran de contrôle** occupe la pièce, différents symboles y défilent à toute vitesse. Une lumière rouge clignote au-dessus d'un compteur marquant (MJ : donnez en secondes le temps qu'il reste aux AV).

MJ : C'est la salle de surveillance de la pile d'anti-matière. Tous les contrôles sont verrouillés par l'OC. Une tentative peut être faite en IG ou IF pour arrêter le processus, mais dans ce cas, prévenez les AV que la manœuvre est très difficile et qu'un échec signifierait la destruction immédiate du vaisseau (JD : IF, IG, MI, EX).

13) **Une pièce avec deux puits à antigravité** servant d'ascenseurs. (JD : EL, IG)

14) **Armurerie du secteur à en**





juger par les deux fusils laser et le désintégrateur qui y sont rangés avec des explosifs.

MJ : Le désintégrateur n'a que deux charges et la puissance des explosifs à retardement est de 200 points de dégâts (JD : TI, EL).

15) Petite pièce avec plusieurs sorties dont une double-porte de sécurité, exigent nom, grade et code de sécurité Apocalypse (JD : MI, EL).

16) Petit couloir où sont inscrites ces instructions : « Attention, sas de sortie, munissez-vous d'un scaphandre. N'oubliez pas de fermer la première porte avant d'ouvrir la seconde, pour motif de décompression soudaine ». La porte du fond semble être le sas (JD : IG).

17) Sas de sortie. (MJ : identique à celui de la salle 6).

18) Grande salle totalement vide !

MJ : Certains pourront peut-être la reconnaître comme le dortoir du vaisseau quand une unité de fantassins est transportée (JD : MI, IG).

19) Salle des scaphandres.

MJ : Tous les AV pourront en trouver un à leur taille. Pour les utiliser il faut JD mécanique. Un scaphandre permet de se déplacer dans l'espace. Si les AV sortent du vaisseau, ils pourront repérer la nef terrestre accolée sous le ventre du Ganymède. S'ils s'y dirigent, ils pourront voir des Ekdars venir à leur rencontre (JD : MC, XE, IG, MI).

20) Identique à la salle 20, mais avec 5 sphères !

MJ : C'est la troisième et dernière section de robots de combat que l'OC tient en réserve en cas de passage en force vers la passerelle de commandement... mais ils attaqueront tout extra-terrestre à vue ! (JD : IF, IG, MI, CO, TI)

21) Salle vide.

MJ : En JD Fouille, on pourra déterminer que cette salle était occupée récemment par 5 robots. (JD : FO)

22) Cette grande salle semble mener à la chambre des hyper-propulseurs à l'arrière du vaisseau. Des bruits de combats proviennent de la petite salle centrale qui a un très grand nombre de portes. Au-dessus de celles-ci se trouve le message : « Vous êtes sur le pont n° 2 » (JD : IG).

23) Cette pièce possède plusieurs écrans, tous éteints. Une petite odeur de brûlé est perceptible.

MJ : Elle provient des appareils qui semblent avoir subi une surtension qui a fait fondre tous leurs circuits. C'est maintenant une batterie de canons lasers morte ! (JD : EL, MI, IG).

24) La première double-porte s'ouvre dès que des créatures vivantes se dirigent vers elle.

Une fois que celles-ci sont passées, elle se referme, tandis que la seconde porte s'active et demande : « Nom, grade, code de reconnaissance ». **MJ :** En cas de réponse imparfaite, elle se connecte à l'OC qui lui donnera pour instruction de désintégrer ses agents de l'Alliance rebelle ! Des désintégrateurs sont en effet placés en 25) pour protéger l'accès à la passerelle de commandement. En cas de bonnes réponses, la porte demande que tous mettent leurs mains sur elle, afin qu'elle puisse procéder à une comparaison avec les fichiers du personnel du vaisseau. Ceci est bien sûr fatal pour Garl s'il est présent ! (JD : IF, MI, IG).

25) Salle des désintégrateurs braqués en 24) (JD : IG, MI, TI).

26) Voici une salle fantastique ! Des dizaines d'écrans de contrôle couvrent les murs. Au centre, un immense fauteuil avec des bras chargés de tou-

ches et de lumières clignotantes semble être le point névralgique de ce lieu. Un immense écran lui fait face avec ces lettres inscrites : « MEM-9 ». Des consoles auxiliaires sont installées aux quatre coins de la pièce.

MJ : Nous voici sur la passerelle de commandement, seul lieu à partir duquel on peut changer la programmation de MEM-9 ! Il lui est impossible d'agir dans cette salle de quelconque manière. Les AV n'ont donc pas à craindre l'arrivée inopportune d'une section de robots de combat ! A partir du siège du commandant de vaisseau, il est possible d'obtenir l'accès à tous les fichiers de MEM-9 (voir en annexe) ainsi que de piloter le Ganymède. Tous les officiers du Ganymède ont droit à JD souvenir pour l'ensemble de leur identité (JD : IF, IG, MI, PI).

27) Antichambre luxueuse appartenant sans doute à un officier.

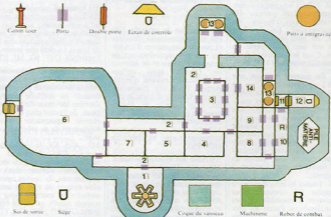
MJ : Le commandant reconnaîtra-t-il ses propres décorations ? (JD : PS).

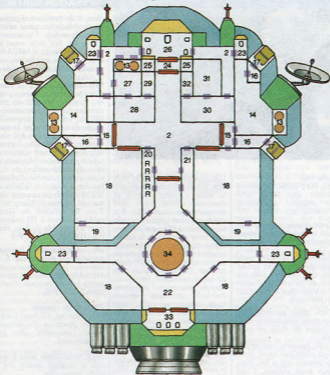
28) Salle de réunion.

MJ : Tous les AV, sauf Garl et Erem, pourront JD souvenir pour l'ensemble de leur connaissance.

29) « Strictement privé » indique le message inscrit sur la porte verrouillée.

MJ : Pour l'ouvrir, il suffit que le commandant parle afin de déclencher la reconnaissance vocale de la porte. L'intérieur est très sobre. Un simple bureau et un lit constituent le





seul mobilier. Dans un tiroir on peut trouver un pistolet laser, une carte de crédit, des vidéos de la famille du commandant et son carnet de bord. Toutes les cinq minutes, le commandant pourra JD souvenir pour toutes ses connaissances. En fouillant bien, on peut trouver reproduit sur une plasto-carte un code. C'est le fameux code de reconnaissance (JD : EL, FO).

30) En entrant on peut voir écrit : « Infirmier ». C'est en effet la nature de cette pièce. De multiples drogues et médicaments sont réunis sur une étagère pleine à craquer. Un fauteuil de patient est installé au centre de la salle et un ordinateur de diagnostic bourdonne faiblement attendant apparemment que quelqu'un lui fournisse des données à analyser...

MJ : Toutes les cinq minutes le médecin JD souvenir pour retrouver l'ensemble de ses connaissances. Parmi les drogues se trouve celle qui permet de stopper les effets d'une irra-

diation de la salle 6. En ce lieu, tous les tests de médecine reçoivent un bonus de +10 (JD : MD, FO, IF).

31) Laboratoire médical et chambre d'opération. MJ : Idem qu'en 30).

32) Chambre du médecin. Elle est somptueusement meublée et possède des œuvres d'art telles que des reproductions de dragons d'Altair et de licornes de Dénéb, ainsi qu'une bibliothèque traitant d'ésotérisme... Dans une commode, on peut trouver sa carte de crédit, son agenda et l'hologramme de sa bien-aimée, une ravissante brune.

MJ : Ici aussi, le médecin peut retrouver toute sa mémoire (JD : PS).

33) Salle des hyperpropulseurs. MJ : En JD Ingénierie ou Mécanique, un AV constatera que le second propulseur principal, celui du pont 1 est hors d'état de marche pour des raisons totalement inconnues ! Actuellement, le Ganymède se propulse avec l'aide de ses six

réacteurs d'appoint (JD : IG, MC).

34) Gigantesque puits à anti-gravité menant au pont inférieur.

35) Immense entrepôt où sont stockés dix monstrueux missiles à anti-matière ainsi que de nombreux explosifs. On peut entendre distinctement des tirs de lasers au-delà des portes de l'entrepôt. (JD : IG, MI, EX).

36) Le couloir est sérieusement endommagé. D'un côté deux robots de combat prennent le couloir en enfilade protégés derrière les restes de leurs sections, de l'autre cinq extra-terrestres repoussants tentent vainement de se créer un passage...

MJ : Aux AV de choisir leur camp ! S'ils choisissent les robots ils seront surpris de se voir tirer dessus, dans le second cas, ils seront encore plus surpris de voir un extra-terrestre se sacrifier pour les couvrir tandis qu'ils les rejoignent (JD : IF, XE, CO, TI).

37) Une petite chambre appa-

remment innocuée. MJ : Le détective, ayant séjourné plusieurs jours dans cette pièce, a une chance de JD pour se souvenir de tout.

38) Les portes d'accès sont verrouillées et exigent le code de reconnaissance pour s'ouvrir (JD : EL, MI).

39) Salle du second propulseur principal qui a été perforé pour laisser un passage à un tube étrange.

MJ : JD xénopsychologie pour deviner qu'il s'agit du tube reliant le Ganymède au vaisseau extra-terrestre ! (JD : XE).

40) Salle de la navette de secours.

MJ : Pour réussir à ouvrir la porte malgré le verrouillage de l'OC, il faut le faire manuellement, et donc posséder un scaphandre, la porte donnant sur le vide spatial. Pour décoller JD pilotage. S'il est raté, la navette s'écrase sur une des parois de la zone de lancement, l'opération étant délicate (JD : MC, IG, PI).

ANNEXE

CARACTERISTIQUES D'UN ROBOT DE COMBAT :

FO=20 AD=20 CO=20
IN=12 CHA=10 VI=50
PR=10

Ils ont une compétence de 10 en Tir. Ils peuvent agir deux fois en un tour de combat.

CARACTERISTIQUES DE MEM-9 :

FO=0 AD=0 CO=20
IN=15 CHA=10 VI=5
PR=100

Il possède 6 fichiers principaux :

— Le fichier personnel contenant toutes les caractéristiques des personnages à bord.

— Le fichier militaire qui contient tous les codes de la Confédération.

— Le fichier vaisseau détaillant les plans de celui-ci et exposant son état précis en cas d'avarie.

— Le fichier carnet de bord enregistrant toutes les décisions de l'OC (voir prologue du MJ).

— Le fichier Apocalypse contenant les procédures d'auto-destruction par surcharge de la pile d'anti-matière.

— Le fichier mémoire centrale exposant ses priorités actuelles, soit :

TABLE DES COMPETENCES

	CODR	EL	EX	FO	IF	IG	MCM	MI	PI	PS	TI	XE		
Garl Togas	3	0	3	8	0	1	1	6	1	0	2	0	6	0
Syndia Yenan	0	4	0	0	1	1	0	0	1	1	0	6	1	8
Iberl Elékob	1	2	5	0	0	8	5	0	4	0	4	1	3	1
Nik Golovitch	1	1	1	0	0	4	1	0	4	8	0	2	1	2
Erem Terkoff	8	6	1	1	6	1	1	1	3	1	0	2	8	0
N.A.C.E.	10	0	10	0	0	5	0	5	0	0	5	0	10	0

- 1) Protéger par tous les moyens sa mémoire centrale des agents de l'Alliance.
- 2) Protéger le chargement de missiles.
- 3) Protéger l'équipage.
- 4) Atteindre la base militaire de Capella.

Notez que ces priorités peuvent être changées à partir de la passerelle de commandement du Ganymède.

CARACTERISTIQUE DES EKDARS

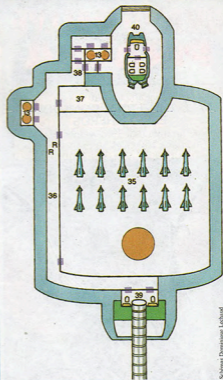
FO = 10 AD = 18 CO = 40
IN = 20 CH = 2 VI = 40
PR = 20

C'est avec peine que les ekdars utilisent leur pouvoir de dissociation moléculaire qui est la seule forme d'attaque psychique qu'ils possèdent. Elle cause automatiquement 20 points de dommages à la victime, mais elle en coûte 10 à son utilisateur. Grands pacifistes, les Ekdars n'ont rien compris à la réaction de MEM-9 et de ses robots meurtriers. Néanmoins, ils sont prêts à faire le sacrifice de leurs vies pour prendre contact avec des humains. En cas de rencontre avec les AV, ils tendront un appareil qui pourrait vraisemblablement être pris pour une arme, mais qui n'est qu'un simple traducteur universel ! Ils proposeront de sauver les AV et de les déposer où ils le désirent par téléportation après un rapide contact psychique pour déterminer le lieu d'arrivée s'ils acceptent d'annoncer leur visite sur la Terre d'ici le siècle à venir !

CARACTERISTIQUES COMPLETES DES AVENTURIERS

C'est ici que nous allons exposer les niveaux de souvenir (en abrégé « N ») de chaque personnage :

Garl Togas :
N1 : P.H.S. veut dire Prisonnier de Haute Sécurité. Niveau 2 : Je suis un membre de l'Al-



Schmitt Dominique Lechard

liance en lutte contre ces maudits terriens !

N3 : D.I.M. veut dire Détective Interstellaire en Mission. Seul lui et l'OC connaissent ma véritable nature de terroriste, il faut les éliminer.
N4 : Connaître la date de leur offensive enregistrée en mémoire centrale de l'OC donnerait à l'Alliance une victoire décisive.

Erem Terkoff : N1 : Signification de D.I.M.
N2 : L'un ou l'une des personnes présentes est un dangereux terroriste de l'Alliance.
N5 : C'est Garl Togas !

Iberl Elékob :
N2 : I.C.V signifie Informaticien, Commandant de Vaisseau.

N4 : Chemin à suivre pour atteindre l'OC.
N5 : Signification de « procédure Apocalypse » !
N6 : Signification de P.H.S., N.A.C.E et rappel des codes de reconnaissance et de sécurité

Syndia Yenan : N2 : E.X.P signifie Etudiante en Xéno-Psychologie.

N4 : Signification de P.H.S et rappel de son code personnel.

Nik Golovitch :
N3 : M.S.V. Signifie Médecin, Étudiant de Vaisseau.

N8 : Rappel de tous les sigles et de tous les codes.

N.A.C.E. :
Il n'a pas réellement de souvenir car c'est le Nouvel Androïde de Combat Experimental ! Il récupère sa mémoire lorsqu'il s'aperçoit qu'il est un robot, par exemple en découvrant la nature de ses blessures...

Pour les compétences de tous les personnages humains, le niveau de souvenir est égal au niveau de compétence □