DESCARTES

LE SUPPLEMENT



SPECIAL

WARHAMMER

Le Jeu de Rôle Fantastique

VOLUME 2

AIDES DE JEU & SCENARIOS

WARHAMMER est une marque déposée par GAMES WORSHOP Ltd. utilisée par Jeux Descartes sous licence

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-7408-0052-5

40 F



PEUT CHANGER DE CARTES
AU DEBUT DE SON TOUR

LE RENAISSANT

LE RENAISSANT F

Vous avez le pouvoir de renaître. Au début de votre tour de jeu, avant votre premier combat, vous pouvez jeter toutes vos cartes et vous faire immédiatement une nouvelle main de sept cartes.

Histoire :
Au début de chaque année cosmique, les Renaissants meurent pour renaître aussitôt. Ils conservent ainsi une éternelle jeunesse qui explique le fantastique dynamisme dont ils font preuve dans leur tentative de conquérir l'univers.



POSSÈDE PLUS DE PIONS

LE POPULEUX

LE POPULEUX O

Vous avez le pouvoir du nombre. Au début de la partie, vous disposez de 30 pions, 6 sur chacune de vos cinq planètes. Dans les combats, vous pouvez mettre jusqu'à six pions dans le cône de l'hyperespace.
Si vous perdez votre pouvoir, vos pions restent en jeu, mais les pions que vous perdez pour une raison ou une autre sont désormais dématérialisés et retirés du jeu jusqu'à ce que vous n'ayez plus que vingt pions en jeu. Si vous êtes zappé lors d'un duel, on ne compte dans votre total de duel que les deux tiers de vos pions qui y participent. Si vous recevez ce pouvoir en cours de partie, prenez immédiatement dix pions supplémentaires que vous placerez sur des bases de votre propre système.

Histoire :
Leur planète d'origine, surpeuplée, ne parvenant plus à les nourrir, les Populeux ont émigré en masse dans les systèmes voisins. Ces derniers étant maintenant surpeuplés eux aussi, les Populeux ont commencé à se répandre dans l'ensemble de la galaxie.

SOMMAIRE

VOLUME 2 SPECIAL WARHAMMER

2 Warhammer
A la poursuite du Slann... (O. et L. Vespérini)

16 Warhammer
Objets magiques mineurs (P. Leclercq)

18 Warhammer
Malédictions à Gogo (P. Leclercq)

20 Warhammer
Les Arabes dans Warhammer (P. Leclercq)

22 James Bond 007
Les diamants sont éternels II (P. Lejoyeux)

26 Torg
La tête et les jambes (A. Vétillard)

32 Torg
Les intrigues secondaires (A. Vétillard)

36 L'appel de Cthulhu
Le génie de la Bastille (N. Achard)

40 Blood Bowl
Du sang frais pour l'arène (G.E. Ranne)

43 Blood Bowl
Blood Bowl vous en dit plus (Le Courrier)

44 Rencontre Cosmique
Jeux de pouvoir (B. Faidutti et M. Collo)

46 Grands Stratèges
1805 (J.J. Petit)

AVANT PREMIERE

Au sommaire du prochain numéro :

- *Les secrets de la nouvelle édition de L'Appel de Cthulhu : analyse, aides de jeu et méga scénario.*
- *Shadowrun : présentation de la nouvelle version.*
- *Une mini campagne pour Star Wars.*

Et bien d'autres surprises !

EDITO

Dans l'histoire de Descartes Editeur, l'année à venir sera à marquer d'une pierre blanche. Elle verra en effet la parution d'un étonnant florilège de jeux que nous avons spécialement sélectionnés à votre intention au sein des meilleures gammes mondiales : *Shadowrun* (considéré par les spécialistes comme le meilleur jeu cyberpunk), *Ars Magica* (un excellent jeu de rôle médiéval-fantastique axé sur la magie), *Battletech* (une série qui a déjà conquis le monde entier), *Ambre* (le jeu de rôle des Princes d'Ambre !), *Res Publica* (un extraordinaire jeu de diplomatie antique)... sans oublier la toute nouvelle version de *L'Appel de Cthulhu* qui est déjà en cours de traduction. Et la création française ne sera pas oubliée pour autant, puisque nous mettons actuellement la dernière main à *Agence Nightmare*, une superbe campagne cthulhienne dont nous vous avions déjà parlé dans notre article sur les détectives du volume 6 de JD+.

Pas de doute, l'équipe du Supplément va avoir fort à faire pour suivre la cadence ! Rassurez-vous, nous sommes prêts à mettre les bouchées doubles et nous ne négligerons pas vos "classiques" : *Star Wars*, *Warhammer*, *Blood Bowl*, etc.

Nous retroussons nos manches en prévision des prochains numéros, en espérant que ce *Spécial Warhammer* vous plaira...

La rédaction

Le Supplément de Descartes
1, rue du colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Complétez votre collection

Variantes, aides de jeux, accessoires, fiches et explications, vous trouverez dans JD+ et le Supplément tout ce qu'il faut pour exploiter à 100% les jeux de la gamme Descartes Editeur.

Pour chaque numéro du Supplément, envoyez un chèque de 40 francs (30 francs pour les numéros de JD+) à l'ordre de "Jeux Descartes" à l'adresse suivante : Descartes Editeur, 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

JD+1 : matériel délirant pour Paranoïa ; Maléfices expliqué aux débutants ; l'horoscope des alchimistes pour Légendes de la Table Ronde ; le temps et les voyages en voiture dans L'Appel de Cthulhu ; des précisions et des scénarios pour Friedland ; un scénario pour Amirauté ; des conseils tactiques pour Armada ; des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.

JD+2 : un écran "complémentaire" pour L'Appel de Cthulhu ; le commerce dans Légendes des 1001 Nuits ; comment créer de meilleurs scénarios pour Maléfices ; encore plus de matériel délirant pour Paranoïa ; une "Fiche de Gardien" pour L'Appel de Cthulhu ; comment se faire éditer chez Jeux Descartes ; notes et précisions sur Les Aigles ; les marines secondaires pour Amirauté (1ère partie) ; des révélations sur Sherlock Holmes.

JD+3 : la pègre dans L'Appel de Cthulhu ; des signes secrets pour Paranoïa ; les "méchants" dans Maléfices ; une "Fiche d'Aventure pour Légendes ; trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles ; Suprématie^2 ; les marines secondaires (2ème partie) pour Amirauté ; des conseils tactiques et deux nouvelles cartes pouvoirs pour Rencontre Cosmique.

JD+4 "Spécial James Bond 007" : au-delà des écrans, le S.P.E.C.T.R.E., un supplément au Manuel Q et l'écran du joueur pour James Bond 007 ; être ou ne pas être fantastique dans Maléfices ; comment développer les Investigateurs de L'Appel de Cthulhu ; la foi et La Table Ronde ; les marines secondaires (3ème partie) pour Amirauté ; règles d'initiation à Guet-Apens ; Viva el Junta !

JD+5 "Spécial Warhammer" : l'écran du MJ, des fiches de références, la magie en questions, les carrières et les personnages pour Warhammer ; Les Années Folles et l'argent ; les armées révolutionnaires pour Les Aigles ; les marines secondaires (4ème partie) pour Amirauté ; tout sur la D.G.S.E. pour James Bond 007 ; de nouveaux sorts pour Premières Légendes Celtiques.

JD+6 "Spécial L'Appel de Cthulhu" : biographie de Lovecraft, des précisions concernant la SAN dans l'AdC, trois nouvelles folies, les agences de détective dans l'AdC, Cthulhu 2190 (une variante futuriste pour l'AdC) ; des règles avancées pour Illuminati (avec plateau de jeu) ; des précisions et de nouvelles règles de combat pour Warhammer ; la chasse au trésor dans Maléfices ; comment jouer dans un Moyen Age crédible avec Légendes de la Table Ronde.

Supplément 1 "Spécial Star Wars" : Mission Apocalypse (méga scénario SW), les origines de la saga de La Guerre des Etoiles, le crime dans Star Wars ; La Tornade (scénario Warhammer) ; Les Serviteurs de l'Enfer (mini campagne Appel de Cthulhu), l'ambiance dans l'AdC, la Cartomancie (nouvelle compétence AdC) ; la création de personnages originaux pour Torg, tables de magie pour Torg ; A l'est du nouveau ! (aide de jeu JB 007) ; une variante officielle pour Illuminati ; des règles optionnelles pour Blood Bowl ; Les Aigles et Guet Apens avec des figurines.

Direction de la rédaction : Jean Balczesak • Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : O. et L. Vespérini, P. Leclercq, P. Lejoyeux, A. Vétillard, N. Achard, G.E. Ranne, B. Faidutti, M. Collo, J.J. Petit
Relecture, correction : D. Balczesak
Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit
Illustrations : Fusin, O. Vespérini, Synaps
Edité par Jeux Descartes : 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15 • Imprimé en France
Edition et dépôt légal Juillet 1992 • ISBN : 2-7408-0052-5

IMP. METAIS s.a. - 95110 SANNOIS

A la poursuite du Slann...

un scénario pour Warhammer

PAR ORSO ET LÉONIDAS VESPERINI

Ce grand scénario pour Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique est prévu pour quatre à six aventuriers plutôt expérimentés, qui vont se retrouver impliqués dans une véritable épopée au cours de laquelle ils pourront rencontrer un personnage mythique. En effet, pour contrecarrer les plans machiavéliques d'un démon aussi puissant que singulier, les personnages joueurs (PJ) vont devoir accomplir un long périple afin de retrouver un membre de la plus puissante civilisation qui ait jamais dominé l'Univers : un Slann ! Les descriptions des lieux visités ont volontairement été limitées au minimum afin que vous puissiez exercer vos talents de conteur...

Prologue

Les Slanns, ces êtres fabuleux dont la civilisation est aujourd'hui déchue, n'avaient pas créé seulement deux grands portails polaires, mais également un certain nombre de petits portails de moindre importance, disséminés sur toute la surface du monde. L'un de ces petits portails, qui était presque refermé, a été récemment découvert par une magicienne à Bögenhafen, une petite ville de l'Empire située dans la Grande Principauté de Reikland. Après de longues cérémonies occultes, la magicienne a réussi à ouvrir partiellement ce portail. Ce dernier se présente désormais sous la forme d'un trou d'une dizaine de centimètres de diamètre, flottant dans le vide et donnant sur une autre dimension.

Un démon de petite taille, très puissant en magie mais très faible physiquement, s'est extirpé de l'espace intermédiaire en se glissant par le portail. Il a aussitôt pris "possession" du corps de la magicienne d'une manière très particulière, puisque celle-ci a maintenant l'apparence d'une femme enceinte (voir la fiche de Sareech, le démon, et du corps dont il est l'hôte). Sareech, par l'intermédiaire du corps qu'il possède, est entré en contact avec un aventurier valeureux — mais pas assez méfiant — qui s'est rapidement retrouvé corrompu et transformé en guerrier du Chaos. Ensuite, le démon a créé un certain nombre d'hommes-bêtes du Chaos en utilisant de la poussière émanant du Portail à l'encontre de pauvres animaux et d'humains trop curieux qui s'étaient approchés de cette étrange porte donnant sur l'au-delà. Le démon a pour objectif principal d'ouvrir complètement le portail afin de faire de l'endroit où il se trouve un haut lieu de culte chaotique et de permettre à d'autres créatures de sortir. C'est dans cette perspective qu'il a commencé une longue cérémonie magique qui aboutira à ce funeste résultat si personne ne le contre. Le problème, c'est que Sareech possède de puissants pouvoirs et, par conséquent, il est difficile de le vaincre par magie. Il est en outre pratiquement impossible de le rencontrer : quiconque s'approche du portail est automatiquement corrompu et transformé en une abomination chaotique par la poussière verte qui émane du trou. C'est ce qu'ont pu découvrir à leurs dépens les membres d'une expédition envoyée par le conseil de la ville de Bögenhafen afin d'enquêter sur les nombreux enlèvements qui ont eu lieu récemment, ainsi que sur la recrudescence des apparitions d'êtres chaotiques dans l'enceinte de la ville. Une fois arrivés dans les bas quartiers de Bögenhafen, les enquêteurs ont été exposés à la poussière chaotique de Sareech qui a provoqué chez eux d'horribles mutations. Seul Hans le magicien, qui était resté un peu plus en retrait, s'en est tiré indemne et a pu fuir. Conscient de la formidable puissance du démon, Hans sait qu'il ne reste plus qu'un seul espoir : retrouver un Slann, un être mythique issu d'une civilisation vieille comme l'univers, qu'il pense pouvoir localiser grâce à une ancienne tablette runique. Seul un Slann, en effet, est capable d'immuniser quelqu'un contre les effets de la poussière chaotique, puisque ce sont les membres de sa race qui ont créé les portails et qui sont donc à l'origine de la venue du Chaos sur le monde. A supposer que la seconde expédition guidée par Hans parvienne à trouver un Slann, encore faudra-t-il ensuite vaincre Sareech... ce qui risque de ne pas être très facile, quand on sait que le démon est désormais bien entouré par sa troupe d'êtres chaotiques, tout dévoués à sa cause !

I - Bögenhafen

Plusieurs introductions sont possibles pour les PJ qui débuteront cette aventure à Bögenhafen à la fin de l'automne.

1 - Si les PJ ont déjà eu affaire à l'Empereur ou à certaines éminentes personnalités de l'Empire, ils peuvent être envoyés à Bögenhafen pour aider le seul survivant d'une expédition qui a mal tourné, un certain "Hans le Magicien". La seconde expédition, dont feront partie les PJ, devra absolument être couronnée de succès, car un échec signifierait une nouvelle emprise du Chaos sur l'Empire... qui n'a pas vraiment besoin de ça en ces temps difficiles. Les PJ, ont été choisis à cause de leur réputation d'efficacité et de discrétion (cette affaire ne doit, bien évidemment, pas s'ébruiter).

2 - Les PJ sont de vieux amis de Hans, qui leur a rendu divers services dans le passé. Affolé par l'ampleur de la menace qui pèse sur l'Empire, catastrophé par la perte de tous ses compagnons lors de la première expédition, Hans a contacté de toute urgence ses "vieux amis" afin qu'ils l'aident.

3 - Les PJ ont été amenés dans le passé à combattre le Chaos qu'ils ont appris à détester. De passage dans la région, ils ont entendu des rumeurs parlant d'une recrudescence des apparitions d'êtres chaotiques en ville, alors que Bögenhafen n'était pas jusqu'à présent très touchée par le Chaos. Du coup, le nombre de meurtres, de pillages, de viols et d'enlèvements a lui aussi considérablement augmenté dans les parages. Après avoir obtenu quelques renseignements auprès du Conseil de la ville, les PJ apprennent qu'une expédition chargée d'enquêter sur la cause de cette récente prolifération du Chaos dans la cité, a été anéantie ; Hans le magicien, seul

WARHAMMER ®, TM et © 1992 GAMES WORKSHOP. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de GAMES WORKSHOP.

survivant de cette expédition, affirme qu'une abominable conspiration d'êtres maléfiques extrêmement dangereux est à l'origine des troubles. Le conseil de la ville se demande si Hans n'exagère pas un peu, mais il est néanmoins décidé à faire toute la lumière sur cette histoire. Intrigués, les PJ décident de rendre visite à Hans.

4 - Les PJ connaissaient certains des aventuriers qui ont participé à la première expédition et qui sont morts ou ont subi des mutations chaotiques. Ils sont décidés à venger leurs amis, à essayer de les sauver, ou encore à abréger leurs souffrances (physiques ou morales). Ils vont donc voir le seul rescapé de l'expédition : Hans le magicien.

Le Maître de Jeu doit utiliser l'introduction qui lui paraît convenir le mieux à ses PJ. Il peut même — s'il le souhaite — mélanger plusieurs introductions, si les PJ sont séparés avant le début de l'aventure ou s'ils sont d'origines très différentes. Le résultat sera de toute façon toujours le même : les PJ finiront par se retrouver chez Hans le magicien…



Chez Hans le magicien

Après avoir déambulé quelque temps dans les ruelles étroites et crasseuses de Bögenhafen (ce qui leur donnera l'occasion d'admirer de pittoresques petites maisons à colombages), les PJ arrivent dans les quartiers chics de la ville. Alors que dans les faubourgs et dans le Sud-Est, les artères sont boueuses et jonchées de détritus nauséabonds jetés par les fenêtres des habitants peu scrupuleux, le quartier Nord-Ouest de Bögenhafen offre le spectacle de rues dallées et relativement propres. L'inclinaison de la chaussée permet en effet aux détritus de se déverser dans un petite rigole creusée au milieu de la voie. Il suffit de ne pas marcher dans cette rigole pour garder ses bottes relativement propres (ce qui est exceptionnel dans la plupart des villes du Vieux Monde !).

Finalement, les PJ arrivent chez Hans le magicien — qui après les avoir remerciés chaleureusement d'être venus — leur fait le récit de ses mésaventures :

- Bögenhafen est une ville relativement calme de l'Empire. Pourtant, depuis une quinzaine de jours environ, nous avons assisté à une multiplication des enlèvements, crimes et manifestations du Chaos. De nombreux rapts ont eu lieu,

Hans le magicien, Sorcier niveau 3

Hans est un homme de 39 ans, de taille moyenne et relativement mince. Il a le teint extrêmement pâle, mais n'est pas atteint du mal des démonistes appelé "apparence cadavéreuse" contrairement à ce que l'on pourrait imaginer au premier abord. Enchanteur adepte de la magie blanche, il voue une haine féroce aux démonistes, nécromants et autres magiciens maléfiques ou chaotiques ainsi, bien sûr, qu'à Sareech qui est responsable du massacre de ses anciens équipiers. Le bannissement du démon dans son plan d'existence originel est devenu pour Hans une véritable obsession. A part ça, le magicien est un bon compagnon, loyal et compétent. Il est extrêmement important qu'il reste toujours en vie pour le bon déroulement du scénario. Le MJ a intérêt à faire comprendre aux joueurs que sans lui, leur mission serait irrémédiablement vouée à l'échec. Hans a en sa possession trois objets rarissimes : la tablette écrite en Slann ancien qui parle de la résidence du Slann, une Baguette d'Absorption et un Sac de Ressource très efficace.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	38	4	4	10	64	2	50	57	59	48	60	36

Alignement : Loyal.

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance : des Parchemins, des Runes, des Plantes et des Démons ; Conscience de la Magie ; Identification : des Plantes, des Objets Magiques, des Morts-Vivants ; Incantations : Magie Mineure, Magie de Bataille Niveaux 1, 2 et 3 ; Langage Secret-Classique ; Langue Hermétique-Magikane, Slann Ancien ; Méditation ; Natation ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie.

Possessions :

- *Tablette en Slann Ancien.*
- *Baguette d'Absorption.* Elle sert à Hans de réserve de points de magie. Elle peut en stocker jusqu'à 30, mais sa charge initiale n'est que de 20 points. La baguette absorbe des points de magie lorsque le porteur réussit un Test de Contre-Magie. Les points acquis sont alors égaux aux points du sort offensif sans que la limite des 30 points ne puisse être dépassée. Enfin, le porteur bénéficie d'un bonus de +10 pour les sorts de Contre-Magie.
- *Sac de ressource.* L'utilisateur peut sortir de ce sac les composants d'un sort de son choix, et ce trois fois par jour. Les composants doivent être employés dans les 5 tours qui suivent, sinon ils tombent en poussière.

Points de Magie : 42.

Magie Mineure : Alarme Magique ; Don de Langues ; Exorcisme ; Flammerole ; Zone de Chaleur.

Magie de Bataille :

- *Niveau 1* - Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer, Projectiles Enflammés.
- *Niveau 2* - Aura de Protection, Brouillard Mystique, Duel Psychique, Eclair, Ralliement Magique, Vol de Pouvoirs Magiques.
- *Niveau 3* - Affaiblissement, Dissipation de la Magie, Epée Animée, Invulnérabilité aux Projectiles, Stupidité Magique, Transfert d'Aura.

Règle Particulière : Hans possède 2 points de Destin, comme s'il était un personnage-joueur. Cette particularité a pour unique but de préserver la vie du magicien jusqu'à un point avancé du scénario.

Remarque : Hans essayera de se procurer le maximum de composants pour ses sorts avant d'aller affronter le redoutable Sareech. Le MJ déterminera à ce moment-là du scénario quels composants Hans a réussi à obtenir.



dans la ville ou ses alentours, des meurtres et des agressions ont été perpétrés dans la même période selon un taux anormalement élevé, et plusieurs témoins dignes de foi ont rapporté la présence d'êtres chaotiques en ville. Même les fermiers des alentours se plaignent de la disparition de nombreuses têtes de bétail.

Pour faire face à cette situation inhabituelle, le Conseil de la ville a constitué l'expédition dont je faisais partie, qui a été chargée de patrouiller dans la cité en quête d'indices susceptibles d'apporter des explications concernant les événements actuels. Ce que nous avons découvert est terrifiant...

Hans s'arrête un instant, déglutit bruyamment et se passe la main sur les yeux, avant de se servir un verre. C'est seulement après avoir bu qu'il reprend :

- Alors que nous patrouillions dans les mauvais quartiers, notre attention a été attirée par le vacarme produit par une sorte de réunion, ou de cérémonie, qui se déroulait dans des bas-fonds. Nous nous sommes approchés afin de voir ce qui se passait et nous avons été les tristes témoins d'un spectacle épouvantable : une femme enceinte se tenait debout près d'un... un trou qui flottait dans le vide et d'où émanaient des nuages de poussière verte ! Assemblées autour d'elle, de nombreuses créatures immondes semblaient participer à un rituel démoniaque. Il y avait des hommes-bêtes, des guerriers du Chaos et toutes sortes d'autres abominations du même ordre !

Attachés en ligne, des prisonniers — hommes et même animaux — étaient amenés près du trou et ils subissaient alors d'atroces mutations : les hommes se fondaient avec les animaux, on voyaient leur visage se déformer de manière grotesque... Après ces changements affreux tous se rangeaient aux côtés de la femme. Les rares individus qui se rebellaient étaient impitoyablement abattus. Nous ne sommes évidemment pas restés inactifs devant cette horreur. Après un moment de stupeur, nous sommes passés à l'attaque ! Malheureusement, la plupart de mes compagnons furent eux aussi transformés en arrivant à proximité du trou. Quant aux autres, ils furent facilement vaincus par la femme — qui semblait disposer d'immenses pouvoirs — et par ses monstrueux sbires. Si j'ai survécu, c'est parce que je me tenais à quelque distance, prêt à utiliser ma magie. Devant l'hécatombe qui s'est produite, j'ai préféré fuir pour trouver un moyen d'arrêter cette prolifération du Chaos. J'ai rapporté ce que j'ai vu au conseil de la ville et, après quelques études personnelles, j'ai trouvé ce qui me semble être la seule manière d'arrêter cette infection. Le problème, c'est que le "trou" a toutes les caractéristiques des fameux portails originels qui donnent sur l'espace intermédiaire. Bien qu'il soit encore petit, il s'en échappe une poussière verte qui a le pouvoir de transformer tout être en créature dévouée au Chaos. Pour pouvoir vaincre l'organisation que dirige la magicienne, il nous faut pouvoir approcher du "trou". Or, je ne connais qu'un seul moyen pour nous immuniser contre les terribles effets de la poussière chaotique : c'est de faire appel à l'un de ceux qui ont créé les portails, un Slann ! J'ai appris qu'il existait encore un de ces êtres exceptionnels grâce à une tablette gravée d'inscriptions runiques que j'ai déchiffrée il y a 8 ans de cela. Je me suis toujours juré de le retrouver. Voici l'occasion ou jamais ! Le Slann vit dans la Forêt de Loren, en Bretonnie. Il va falloir entreprendre un voyage long et périlleux pour se rendre là-bas. J'ai recopié la tablette qui décrit, plans à l'appui, sa demeure. Je suppose que cette tablette était à l'origine destinée à l'un de ses congénères. Il nous faut maintenant aller en Bretonnie, trouver le Slann, et revenir au plus vite ! La magicienne peut, en effet, ouvrir complètement son portail d'un jour à l'autre. Imaginez alors ce qui en sortirait... Nous aurions, en plein Empire, l'équivalent d'un grand portail du Nord ou du Sud. La région deviendrait rapidement invivable ! Notre mission est absolument capitale, mais elle doit néanmoins rester secrète. Nous devrons nous montrer aussi discrets que possible, afin que les forces du Chaos ne soupçonnent pas nos agissements et que la population ne panique pas. Ce périple de près de 600 km prendra au moins 12 jours, et autant pour revenir. Nous nous rendrons en Forêt de Loren, au pied des Montagnes Grises. Espérons que le sanctuaire chaotique n'aura pas le temps de trop prospérer durant notre voyage et que nous serons, grâce au savoir du Slann, en mesure d'anéantir cette menace à notre retour. Je vous remercie pour votre courage, il va de soi que vous serez largement récompensés par le conseil de la ville de Bögenhafen. Pour commencer, acceptez ces quelques couronnes…

En disant cela, Hans remet quatre couronnes à chaque aventurier, avant qu'ils ne procèdent à quelques préparatifs. Le conseil de la ville met à leur disposition une carriole, que les PJ seraient fort inspirés d'utiliser s'ils ne veulent pas être trop chargés durant le voyage.

II - Le Périple

Une fois les préparatifs terminés, le petit groupe commence son voyage. Hans rassure un peu les PJ en leur disant qu'une bonne moitié du trajet se fera sur des chemins de bonne qualité. En effet, Bögenhafen se trouve sur une route qui relie des grandes villes comme Parravon à Altdorf, la cité impériale. L'itinéraire qu'emprunteront les PJ doit les mener à la Passe de la Hachure, qui traverse les Montagnes Grises. Une fois de l'autre côté de la Passe, toujours en restant sur la route, les aventuriers se retrouveront à un carrefour. Ils devront alors prendre la voie du Sud qui mène à Parravon. Ils seront obligé de laisser leur carriole dans cette ville, avant de continuer en direction de la Forêt de Loren. C'est à l'orée de celle-ci, au pied même des Montagnes Grises, qu'est censé se trouver le Slann. Au retour, ils récupéreront leur carriole

à Parravon, avant de franchir à nouveau la Passe.

Les PJ partent par un matin gris et brumeux. Le ciel est menaçant et la pluie ne saurait tarder à tomber. La route qu'ils empruntent pour quitter Bögenhafen est loin d'être parfaite : caillouteuse, inégale, semée de trous et d'ornières... la carriole en est fort secouée. Malgré tout, les PJ se sentiront certainement rassurés d'être sur ce semblant de route. Au moins, ils ne risquent pas de se perdre ! Pour le moment, le relief environnant n'est que peu accusé, la majorité des paysages étant composée de champs cultivés et de plaines. Parfois, des bouquets d'arbres isolés et quelques fermes viennent briser la plate monotonie du panorama. Au loin, à environ une journée de marche, les Montagnes Grises se dressent, presque menaçantes. Par ce temps brumeux, on ne peut distinguer leur sommet qui est noyé dans les nuages. Comme il fait assez froid, Hans essaye de réchauffer l'atmosphère en engageant la conversation avec les PJ, en leur demandant d'où ils viennent, ce qu'ils ont accompli, etc. Les rares personnes que les aventuriers peuvent apercevoir de temps à autre ne semblent pas du tout accueillantes : les paysans de la région dévisagent les étrangers d'un air dubitatif emprunt de méfiance, et ils semblent prêts à saisir leurs faux au moindre geste suspect. Ces êtres frustes ont l'habitude des bandits de grand chemin et autres brigands, et ils partent toujours du principe qu'il ne faut faire confiance à personne. Le seul moyen de les amadouer est de leur donner de l'argent (les paysans sont assez pauvres, en règle générale). S'ils ne lésinent pas à la dépense (au moins une couronne), les PJ peuvent éventuellement obtenir des renseignements intéressants (pour peu qu'ils posent les bonnes questions). Si les PJ agissent avec doigté et posent des questions à ce sujet, ils vont apprendre qu'il y a un péage juste à l'entrée de la Passe de la Hachure, que c'est un endroit dangereux et très mal fréquenté, et qu'il faut presque trois jours pour la franchir. En revanche, si les PJ ne savent pas s'attirer les faveurs des paysans, ceux-ci adoptent à leur égard une attitude hostile, voire carrément menaçante (n'oubliez pas que les outils agricoles peuvent très bien faire des armes redoutables !).

Les paysans du coin sont également très importants, car c'est uniquement grâce à eux que les PJ peuvent espérer trouver un toit pour passer leur première nuit de voyage. S'ils doivent dormir à la belle étoile, le MJ estimera le risque qu'ils auront d'attraper un rhume ou une quelconque maladie, qui pourrait leur donner des malus dans leurs perceptions, ou leurs pourcentages de CC (-10%, par exemple). Cela serait encore pire si les PJ ne disposaient pas d'une carriole, qui les protège partiellement du vent, de la pluie et du froid...

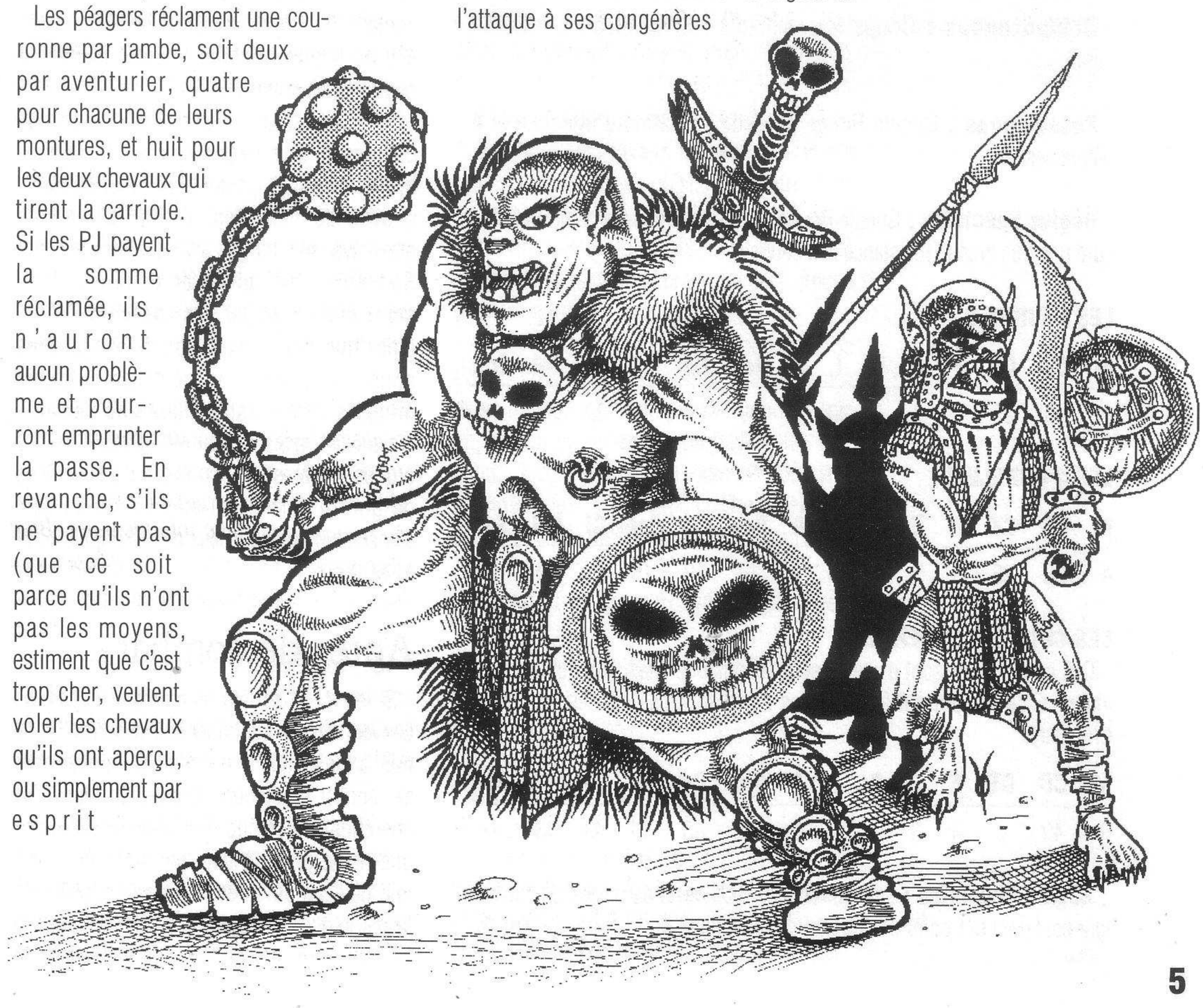
Le péage de la passe de la hachure

Le lendemain matin, le temps ne se s'est guère amélioré : il fait froid et il y a du crachin. Les PJ doivent reprendre leur progression sur la route qui va devenir de moins en moins praticable. En effet, elle se transforme progressivement en une côte de plus en plus accentuée. Après trois heures d'avance pénible (carriole embourbée, arbres à dégager du chemin, etc.), le groupe atteint la fameuse Passe de la Hachure, seule passage connu reliant Altdorf à la Bretonnie au travers des Montagnes Grises. La route est devenue terreuse. Après avoir avancé de quelques centaines de mètres dans la passe, les PJ aperçoivent au loin une maison édifiée à côté d'une barrière qui coupe la route, ainsi que plusieurs silhouettes humanoïdes. Aucun doute, il s'agit bien d'un péage. Ceux-ci sont assez fréquents sur les routes du Vieux Monde, mais, s'il est généralement assez facile de les éviter, cela risque d'être plus difficile pour celui-ci. Non seulement il est implanté en plein milieu d'une voie unique, bordée de hautes pentes, mais, en plus, les "péagers" sont beaucoup plus nombreux qu'à l'ordinaire : pas moins de vingt hommes en armes ! S'ils sont particulièrement attentifs, les PJ peuvent aussi repérer cinq chevaux, à moitié cachés par la maison.

Les péagers réclament une couronne par jambe, soit deux par aventurier, quatre pour chacune de leurs montures, et huit pour les deux chevaux qui tirent la carriole. Si les PJ payent la somme réclamée, ils n'auront aucun problème et pourront emprunter la passe. En revanche, s'ils ne payent pas (que ce soit parce qu'ils n'ont pas les moyens, estiment que c'est trop cher, veulent voler les chevaux qu'ils ont aperçu, ou simplement par esprit belliqueux), ils seront contraints de combattre les péagers ou de rebrousser chemin. Avec un peu d'astuce, le petit groupe peut quand même parvenir à tromper les péagers (que le MJ fasse confiance à l'imagination débordante de ses joueurs !), mais attention : si les PJ passent la barrière sans payer, ils seront poursuivis par cinq péagers à cheval, armés jusqu'aux dents, qui n'auront sans doute aucun mal à les rattraper, la carriole ne pouvant que les retarder (en cas de poursuite, la carriole peut sans problème distancer un homme à pied, mais pas un cavalier).

L'embuscade

Après cette péripétie, le groupe d'aventuriers continue sa progression dans la Passe de la Hachure. Le temps ne s'améliore décidément pas. Il fait toujours gris, le crachin est continuel et quelques filets de brume commencent à apparaître. Autant dire que la visibilité est très faible ! Vers la fin de l'après midi, la brume s'est considérablement épaissie et le froid est plus vif que jamais. Alors que la lumière du jour commence à pâlir, les PJ vont tomber dans une embuscade tendue par une bande "gobelinoïde". Cette bande, principalement composée d'orques et de gobelins, a l'habitude de détrousser les voyageurs qui empruntent la passe et utilise à cette fin toujours le même stratagème (un peu simplet, mais très ingénieux pour des orques !) : un petit gobelin est chargé de surveiller la Passe et de donner le signal de l'attaque à ses congénères



La Bande Gobelinoïde

Le chef incontesté de cette troupe est un colosse de plus de 3 m de haut pour 300 kg, qui répond au doux nom de "Scronch". Scronch n'a jamais été défait au combat, et son invincibilité mythique donne beaucoup de courage aux membres de sa petite horde. Les orques et les gobelins ne sont pas très doués pour les langues, mais ils possèdent néanmoins quelques rudiments en Reikspiel. La vision nocturne de ces créatures a une portée normale de 10 m.

SCRONCH, ORQUE SOMBRE CHEF DE HORDE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	82	40	6	7	17	59	3	18	69	18	29	39	14

Alignement : (très) Mauvais.

Compétences : Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Spécialisation - Fléau d'Armes et Armes à 2 mains ; Violence Forcenée ; Force Accrue.

Possessions : Scronch possède un bouclier, un fléau très lourd (-10 I et +2 dégâts), une épée à 2 mains et une armure tronc/jambes.

Règles Spéciales : Scronch est doté d'une vision nocturne exceptionnelle d'une portée de 20 mètres.

GUEULE ROUGE, ORQUE, SECOND DE SCRONCH

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	44	5	5	14	41	1	18	29	19	25	36	10

Alignement : Mauvais.

Compétences : Coups Assommants ; Spécialisation - Bâton Lesté.

Possessions : Gueule Rouge possède une armure intégrale et 3 bâtons lestés.

Règles Spéciales : Gueule Rouge est atteint d'obésité ce qui lui procure une très grande résistance aux coups.

LES 4 ORQUES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	4	4	7	30	1	39	29	20	29	29	18

LES 4 GOBELINS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	20	18

LES CHIENS DE GUERRE

Ces bêtes fauves sont d'une ténacité redoutable. Elles sont dotées d'une vision nocturne portant à 10 mètres et ne sont pas gênées en cas de brouillard.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	49	0	4	3	7	30	1	—	43	14	43	43	—

Règles Spéciales : Les chiens sont recouverts de pièces de cuir qui leur confèrent 0/1 point d'armure.

embusqués lorsque des voyageurs arrivent à bonne portée. Les gobelins et les orques ont creusé des trous dans le sol, dans lesquels ils se sont dissimulés. Comme ils ont posé leurs boucliers au-dessus de ces trous, avant de les faire recouvrir de terre, on ne peut pratiquement rien distinguer d'anormal. Quand le petit gobelin sentinelle donne son signal, les gobelins et les orques jaillissent brusquement hors de leurs trous et se retrouvent aussitôt au corps à corps avec leurs victimes… qui sont généralement surprises. Cette tactique leur permet d'éviter de se faire tirer dessus à distance avant de pouvoir se retrouver au contact, comme cela leur était arrivé lors de leurs raids précédents. Tandis que les voyageurs seront occupés à combattre les bandits, le dernier petit gobelin a reçu l'ordre de lancer sur eux des chiens de guerre qui dévaleront rapidement la pente pour leur faire un sort.

C'est à peu près de cette manière que se devrait se dérouler l'embuscade. Au moment du crépuscule, les PJ entendent un cri aigu provenant des hauteurs de la montagne. Soudain, ils voient surgir littéralement de la terre une bande de monstres crasseux et repoussants, qui se jettent sur eux en hurlant des cris de guerre. Les PJ doivent alors effectuer un jet d'initiative. S'ils le ratent, considérez qu'ils sont "surpris". Les PJ ne possédant pas de "sens nocturne" doivent se voir infliger un malus de -10% a leur initiative. Deux tours après le début du combat, les chiens de guerre gobelins qui auront dévalé les pentes arriveront au contact. La *troupe gobelinoïde* est composée de quatre gobelins, quatre orques et deux orques sombres.

Son chef est un colosse hors du commun qui mesure trois mètres de haut. Il est terriblement musclé, possède un énorme mufle couvert de cicatrices, et rugit d'une voix grave avec une hargne à vous glacer le sang. Son armure est constituée de peaux d'animaux renforcées par des ossements d'origines diverses. Il n'y a pas de hobgobelins dans son groupe, ni même de gobelins mineurs (il en restait deux une semaine auparavant, mais ils ont été dévorés par les orques sombres). Par contre, il y a six chiens de guerre particulièrement redoutables. L'ensemble des richesses de la troupe s'élève à : 5CO 4/8.

Après de combat

Si les PJ se sortent de ce mauvais pas, ils peuvent ensuite continuer leur progression de nuit, à moins qu'ils ne préfèrent s'arrêter pour se reposer et attendre le lever du jour. S'ils cherchent un refuge, ils peuvent découvrir une petite grotte à flanc de montagne, non loin de l'endroit où était posté le gobelin qui faisait le guet. Cette grotte servait de refuge à la troupe gobelinoïde et les PJ peuvent, s'ils le souhaitent, y passer la nuit. Seul inconvénient : une odeur pestilentielle règne dans cet endroit d'une saleté repoussante dont le sol est jonché d'excréments. Si les PJ passent la nuit à la belle étoile, ils ont une fois encore de fortes chances d'attraper un rhume — voire une pneumonie — étant donné le froid et la pluie qui persistent (le MJ utilisera la règle déjà utilisée pour la première nuit en extérieur.)

Au matin du troisième jour de voyage, les conditions météorologiques s'améliorent un peu : la pluie a cessé et il n'y a plus de brume. Les PJ vont avancer toute la journée dans la Passe, sans en voir le bout. Alors que la nuit approche, ils aperçoivent au loin une maison, qui se révèle être une auberge-relais. Il s'agit d'une assez grande bâtisse fortifiée qui domine la route depuis le surplomb sur lequel elle a été édifiée. S'ils s'approchent, les PJ remarquent vite que les fortifications sont très endommagées et qu'il n'y a aucun signe d'activité dans ce lieu. En fait, l'auberge n'est plus habitée. Si les PJ l'inspectent, ils n'y trouvent pas âme qui vive. Elle a visiblement été prise d'assaut, comme en attestent le désordre et les cadavres décomposés que l'on peut trouver à l'intérieur. Il y a même des dépouilles de chevaux ! L'endroit peut néanmoins constituer un abri acceptable pour la nuit. S'ils ont dormi dans la grotte des orques et gobelins, les PJ reconnaîtront l'odeur qui règne dans l'auberge…

Le Comte de la Marche

Le lendemain, les PJ entament leur quatrième jour de voyage. Vers la mi-journée, ils vont enfin sortir de la Passe de la Hachure et pénétrer dans une marche de Bretonnie (un domaine frontalier), qui est soumise à l'autorité d'un comte valeureux. Après avoir quitté la passe, les aventuriers continuent à progresser sur une route en assez bon état et ils peuvent observer un paysage composé de terres cultivées et de nombreux vignobles. Hans précise alors aux PJ qu'ils ne devraient pas tarder pas à atteindre l'embranchement pour Parravon. Dans les champs alentours, plusieurs paysans s'affairent à diverses tâches. Ils s'interrompent lorsqu'ils voient passer les PJ, qu'ils scrutent d'un air étonné et méfiant. Si les PJ les abordent, les paysans paraissent profondément gênés par leurs questions, et ils résistent à toute tentative (pécuniaire !) visant à les amadouer. Dès que les PJ se sont suffisamment éloignés, les paysans arrêtent leur travail et s'en vont à toutes jambes prévenir leur maître. Environ trente minutes plus tard, un détachement de vingt cavaliers menés par le Comte se porte à la rencontre des "étrangers". Le seigneur interpelle alors les PJ et commence à leur poser des questions d'un ton cassant : "Qui êtes-vous ?", "D'où venez-vous ?", "Que venez-vous faire ici ?", etc. L'interrogatoire

est assez poussé. Les PJ ont tout intérêt à trouver une histoire plausible et à respecter une certaine étiquette s'ils veulent éviter des ennuis. Plusieurs issues sont possibles. Le MJ doit faire un test de Sociabilité, modifié par la manière dont les joueurs répondent au Comte :

- S'ils se montrent particulièrement respectueux et trouvent des arguments très convaincants, accordez-leur un bonus de +30% ;
- S'ils sont très bons, le bonus sera de +20% ;
- S'ils sont bons, sans plus : +10% ;
- S'ils sont mauvais, le malus applicable peut atteindre -30%.

Le Comte parle le Reikspiel. Demandez aux joueurs de choisir parmi eux deux "représentants" qui effectueront chacun un jet de dés. Ne tenez compte que du meilleur de ces jets. Consultez ensuite la table ci-dessous :

Jet de Sociabilité	Effets
Raté de +30%	Les cavaliers et le Comte attaquent jusqu'à extermination du groupe de PJ, ou jusqu'à ce qu'ils aient eux-mêmes subi des pertes importantes (+ de 50% de morts). Si les PJ tuent le seigneur, ils seront plus tard pourchassés en Bretonnie.
Raté de +20%	Idem pendant 1D6 tours, puis le Comte propose aux PJ de venir au château pour y être interrogés (en fait torturés !).
Note : les "interrogateurs" possèdent la compétence Torture.	
Raté	Le Comte propose aux PJ de se rendre au château pour y êtreinterrogés (torturés) et menace d'attaquer en cas de refus.
Réussi	Les PJ peuvent continuer leur chemin, moyennant 10 CO par personne. S'ils ne s'exécutent pas, les cavaliers passent à l'attaque.
Réussi de +20%	Les PJ peuvent continuer leur route sans problème.
Réussi de +30%	Les PJ sont escortés pendant deux jours, nourris, protégés, etc.

Péripéties

Après leur rencontre avec le Comte Bargam, les PJ reprennent la route. En fin de journée, ils arrivent à l'embranchement Guisoreux-Parravon et doivent, naturellement, prendre la direction de Parravon. Ils peuvent ensuite passer la nuit dans une auberge-relais — habitée cette fois — dont les tarifs sont tout à fait corrects : une couronne suffit pour que tout le groupe soit logé.

Au début de leur cinquième jour de voyage, les PJ progressent en pleine Bretonnie. Le temps est assez agréable ; il y a même du soleil par moments ! Le paysage qui s'offre aux voyageurs est constitué de terres cultivées, de vignobles et de potagers. On peut apercevoir quelques châteaux et manoirs de loin en loin. Parfois, les PJ croisent sur la route des carrosses transportant des nobles — maquillés et vêtus de costumes aux couleurs criardes — qui les toisent d'un air dédaigneux. D'une manière générale, les gens du coin semblent enclin à une certaine nonchalance et les nobles paraissent avoir un puissant ascendant sur les classes inférieures. De toute évidence, l'influence du Chaos se fait moins sentir ici que dans le reste de l'Empire. (Ce n'est qu'une impression trompeuse, mais les PJ ne sont pas censés le savoir). Pendant les quelques jours qui précéderont l'arrivée des PJ à Parravon, le Maître peut intercaler quelques péripéties dans le récit du voyage. Voici quelques idées, qu'il sera facile de développer :

- les PJ doivent emprunter un pont suspendu qui enjambe une rivière tumultueuse. Alors qu'ils sont au milieu du pont, un voleur surgit à l'une des extrémités de celui-ci et menace de couper la corde si les aventuriers ne lui envoient pas tout leur argent.
- Les PJ rencontrent un "raseur" dont ils ont fait la connaissance lors d'un précédent scénario. Ils peuvent : soit lui raconter toute l'histoire et espérer s'en faire un allié, soit ne pas lui dire la vérité et essayer de s'en débarrasser… ce qui ne sera pas facile car l'individu en question est assez "collant".
- Un chien enragé attaque brusquement les PJ. Si l'un d'entre eux est mordu, les conséquences peuvent être très graves (la rage est une maladie terrible qui attaque le système nerveux).
- Des paysans demandent aux PJ de les débarrasser d'un ours gigantesque qui terrorise leur village. Voilà une bonne occasion de se faire quelques amis en entreprenant une petite partie de chasse.
- Une véritable armée de mercenaires (+ de 1 000 hommes) ravage la campagne et tue toutes les personnes qu'elle rencontre. S'ils veulent s'en tirer, les PJ vont devoir se montrer extrêmement discrets… ce qui ne les empêchera pas de tomber sur un petit groupe d'arrière-garde…
- Les PJ sont attaqués par une bande de coupe-jarrets. Alors qu'ils commencent à avoir le dessous, un ogre fait soudain son apparition et les aide à repousser les brigands. L'ogre est un être extrêmement sympathique, qui se fait appeler Grodur. Il a la particularité de ne s'exprimer qu'en vers :

Quand j'ai vu que ces coquins en voulaient à vos sous,
Je n'ai pas pu m'empêcher de les rouer de coups.
Mon nom est Grodur,
Mais mon coeur est pur,
etc...

Un conseil : si le MJ n'est pas un poète né, il a tout intérêt à préparer quelques répliques à l'avance ! Si les PJ sont malins, ils pourront se faire un allié de l'ogre.

Walgar Bargam, le Comte de la Marche

Le Comte Walgar Bargam est d'une vieille souche noble et il a la réputation d'être d'une grande bravoure. Son instinct de propriété est toutefois extrêmement développé et les PJ devront être très prudents quand ils répondront à ses questions. Bargam est aimé de ses vassaux, car il n'hésite jamais à aller au devant du danger pour les aider et les protéger. Il mesure 1,83 m et parle, entre autres langues, le Reikspiel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	69	45	5	5	10	52	2	39	79	40	50	30	55

Alignement : Neutre.

Compétences : Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Spécialisations - Armes de Parade - Lance de Cavalerie.

Possessions : Le Comte monte un destrier (cf. règles). Il tient à la main une lance de cavalerie et un écusson est fixé à son bras gauche. Il porte une armure de plaques complète avec une épée courte à sa ceinture.

LES CAVALIERS

Le Comte Bargam est accompagné de 19 cavaliers armés, qui lui sont totalement dévoués.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	30	3	4	8	42	2	29	39	30	36	30	45

Compétences : Coups Puissants ; Equitation ; Spécialisations - Armes à 2 Mains - Lance de Cavalerie.

Possessions : Armure complète ; lance de cavalerie ; hache à 2 mains ; boucliers ; arcs courts.



Grodur, l'ogre versificateur

L'alignement de cet ogre n'est ni chaotique, ni mauvais. Ce monstre est une véritable montagne de muscles de 4 m de haut au cœur noble, qui attache beaucoup d'importance à l'amitié et à la loyauté. Le "hic", c'est que peu de gens sont enclins à le croire quand il essaye de sympathiser... Grodur a en outre tendance à être végétarien par goût et par principe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	51	7	7	20	59	3	32	36	44	38	59	69

Alignement : Loyal.

Compétences : Coups Puissants ; Esquive ; Spécialisation - Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Sixième Sens ; Humour ; Narration ; Force Accrue.

Possessions : Grodur possède une massue et une armure grossière, mais néanmoins efficace, ainsi que 3CO.

Le noble Garou

Le vieil aristocrate fait partie de "ceux-qui-changent-de-forme", comme disent les habitants de la cité de Parravon. C'est un serviteur du Chaos et il n'a plus toute sa raison. Le jour, il est l'amabilité même. Mais la nuit, c'est un prédateur sanguinaire qui revêt l'apparence d'un homme-loup.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	50	0	5	4	17	45	2	—	66	39	19	35	—

Alignement : Loyal.

Compétences : Esquive ; Sixième Sens ; Violence Forcenée.

Parravon

A la fin du 8ème jour, les PJ arrivent à Parravon, célèbre cité de l'Est de la Bretonnie. Elle a été édifiée non loin du fleuve Grismerie, et il n'est pas rare de rencontrer dans la campagne environnante des Parravonais qui descendent vers le Sud pour aller faire leur grande lessive mensuelle dans les eaux du fleuve. Parravon est constituée de petites maisons, couleur paille, très serrées, aux toits de tuiles rouges parsemées de blanc. La cité est bâtie en hauteur sur des terrains calcaires et domine les riches terres cultivées du voisinage.

Le soleil est déjà très bas quand les PJ entrent dans la ville, dans laquelle règne une grande agitation. Les marchands ont déployé leurs étals colorés et essayent d'attirer l'attention les chalands par leurs cris. On rencontre à tous les coins de rue de nombreux nobles souriants, apparemment d'humeur joyeuse. Ils se montreront très polis avec les PJ, si ceux-ci les abordent. Beaucoup de nobles achètent des habits, des vivres et toutes sortes de colifichets. Il ne semble vraiment exister aucune animosité entre eux et la population locale. Les PJ vont déambuler pendant environ une heure dans cette ville animée, mais néanmoins relaxante (laissez-les acheter ce qu'ils veulent, parler à n'importe qui et se distraire comme ils l'entendent). Soudain, à la tombée de la nuit, tout change de manière brutale (MJ : employez-vous à bien faire sentir le contraste). Juste après le coucher du soleil, les gens se figent, le bruit cesse, et ce pendant d'interminables secondes. Comme un seul homme, tous les Parravonais se mettent ensuite à marcher d'un pas rapide vers leurs habitations. Ils ne répondent plus à personne et ne souhaitent qu'une chose : se barricader chez eux aussi vite que possible. En un instant, les PJ vont se retrouver seuls dans une cité ayant toute l'apparence d'une ville fantôme, alors que l'obscurité s'épaissit et que le froid commence à se faire sentir. Si les PJ, interloqués, décident d'aller frapper à quelques portes, personne ne leur ouvre — du moins au début — et toute tentative visant à enfoncer des barricades se soldera par un échec (les habitants ont des protections très efficaces...).

Au bout d'un certain temps, pourtant, un aristocrate se décide à ouvrir sa porte. D'un geste de la main, il fait signe aux aventuriers de se dépêcher d'entrer chez lui. Il referme ensuite rapidement l'huis derrière eux. Il leur demande alors s'ils sont étrangers, et il leur propose de partager sa table. Si on lui pose des questions, l'aristocrate, un vieil homme portant une barbiche, n'y répond que partiellement. Il dit seulement que les rues de Parravon sont dangereuses la nuit, et qu'il faut être étranger à la région pour ignorer ça. Pour couper court, il ajoute qu'il donnera plus de précisions pendant le repas et il invite ses hôtes à prendre place dans sa somptueuse salle à manger. Cette dernière est effectivement très grande et magnifiquement décorée... un peu trop même. Le valet du noble file aux cuisines, afin de ramener un grand plateau de hors-d'œuvre, des salades pour l'essentiel. Au début du repas, l'aristocrate va poser un maximum de questions à ses invités (d'où viennent-ils, que font-ils à Parravon, etc.). Les PJ, quant à eux, n'auront pratiquement pas l'occasion de lui poser des questions.

Puis, tout à coup, l'aristocrate se lève brusquement et fixe les PJ d'un air étrange. D'une voix rauque et profonde il leur dit alors : "J'ai oublié de vous donner une petite précision, chers amis... Le plat principal de ce soir, c'est VOUS !" A ce moment là, le noble se transforme instantanément en une sorte de loup-garou et se jette sans autre forme de procès sur le personnage le plus proche de lui. Un combat à mort va s'ensuivre.

Malgré son apparence tout à fait paisible durant la journée, Parravon est, en fait, une ville profondément touchée par le Chaos, quoique de manière pernicieuse. Si les PJ tuent l'aristocrate, ils peuvent passer la nuit dans sa demeure sans connaître d'autres problèmes.

La forêt de Loren

Après l'étape de Parravon, au début du neuvième jour de voyage, les PJ vont se diriger vers la Forêt de Loren. Désormais, le but est proche ! Vers la mi-journée, ils doivent traverser le Grismerie et peuvent pour cela emprunter un pont en acquittant un droit de passage (même tarif que pour le péage de la Passe de la Hachure), à moins qu'ils ne préfèrent se débrouiller d'une façon ou d'une autre...

En forçant un peu le pas, les PJ peuvent arriver à la forêt en fin de journée. Ils aperçoivent alors une bâtisse qui ressemble fort à une taverne pittoresque. S'ils s'en approchent dans l'espoir d'y passer une nuit tranquille, ils vont être très déçus... et passablement surpris. En effet, au moment où ils s'apprêtent à franchir le seuil de la porte, la taverne disparaît ! Le groupe va vite se rendre à l'évidence : il s'agissait d'une illusion (c'est assez fréquent dans cette forêt). Quelques secondes plus tard, les PJ entendent une voix qui crie à leur intention : "Jetez vos armes, vous êtes cernés, des dizaines de flèches sont pointées sur vous !"

Si les PJ parlementent avec diplomatie, ils peuvent éventuellement obtenir de leur interlocuteur qu'il se montre à eux. Ils voient alors un Elfe Sylvain sauter d'un arbre et atterrir en souplesse devant eux. L'elfe mesure 1m 80 et porte des habits en cuir vert. Il a un grand arc en bandoulière et commence par observer les aventuriers attentivement,

comme s'il voulait deviner leurs pensées. Après cela, il se présente : il se nomme Spitzohr, dirige les meilleurs archers de la forêt de Loren et veut connaître les raisons de la présence des PJ. Ces derniers n'auront pas trop de mal à convaincre l'elfe de leurs intentions pacifiques, Spitzohr n'éprouvant aucune hostilité particulière à l'encontre des humains.

Il va de soi que si un Elfe Sylvain fait partie du groupe des PJ, les négociations en seront d'autant plus faciles. Spitzohr et ses elfes sont simplement méfiants à l'égard de tout ce qui pourrait constituer une menace pour la forêt de Loren, mais ils ne craignent évidemment pas un petit groupe d'aventuriers (leur communauté compte plus de mille membres !). Si les personnages ne se montrent pas trop arrogants envers eux, les elfes les laisseront traverser leur domaine, en leur précisant toutefois qu'ils seront constamment observés et qu'ils doivent impérativement avoir quitté la forêt dans les trois jours.



Les PJ peuvent ensuite passer une nuit tranquille au pied de grands arbres aux épaisses frondaisons. Le lendemain, ils reprennent encore une fois la route. En essayant de s'orienter d'après les indications de sa tablette, Hans va vite se rendre compte qu'aucune information ne concorde : la forêt a dû changer depuis que la tablette a été écrite, et le magicien est à présent incapable de se repérer et de trouver l'entrée de la caverne... surtout dans un délai de seulement trois jours ! Les PJ devraient rapidement aboutir à la conclusion qu'ils ont absolument besoin des Elfes Sylvains. Ceux-ci sont faciles à contacter (ils surveillent effectivement le petit groupe, comme Spitzohr l'a annoncé), mais ils ne sont pas prêts à accorder leur aide aussi facilement. Et si Spitzohr déclare connaître l'entrée de la caverne que cherchent les PJ (il n'y est jamais entré, car elle est habitée par des nains du Chaos et n'offre aucun intérêt pour les elfes), il estime que l'aide d'un elfe doit se mériter. Il lui faut d'abord avoir une absolue confiance dans les aventuriers. Pour prouver leur bonne foi, les PJ vont devoir accomplir trois tâches :

- Réparer une habitation forestière elfique (bâtie en hauteur, entre deux arbres), qui a été récemment endommagée par la foudre. Des connaissances en menuiserie seront utiles pour mener à bien cette tâche (compétence Travail du Bois).
- Combattre un "monstre" qui représente une menace pour la Forêt de Loren. Les elfes pourraient parfaitement éliminer eux-mêmes cette menace, mais c'est là un moyen de tester le courage et la détermination des PJ qui vont risquer leur vie dans cette épreuve. Le monstre en question est une mante religieuse géante, un insecte probablement muté par le Chaos.
- Enseigner une botte secrète dans l'art du combat au corps à corps à de jeunes guerriers elfes. Ceux-ci progresseront ainsi dans leurs pourcentages de CC.

Si les PJ s'acquittent de ces trois épreuves, les elfes les mèneront ensuite à l'entrée de la caverne qu'ils recherchent.

Les Nains du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	35	4	4	9	25	2	29	69	29	66	66	24

Alignement : Chaotique.

Compétences : Coups Puissants ; Coups Précis ; Résistance à l'Alcool ; Travail de la Pierre ; Travail du Métal ; Spécialisation - Armes à 2 Mains.

Possessions : Armure intégrale ; marteau à deux mains ; arbalète. L'armure est exceptionnellement résistante (2 fois plus que la normale).

MANTE RELIGIEUSE GÉANTE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	53	0	6	4	17	60	3	-	43	4	34	12	-

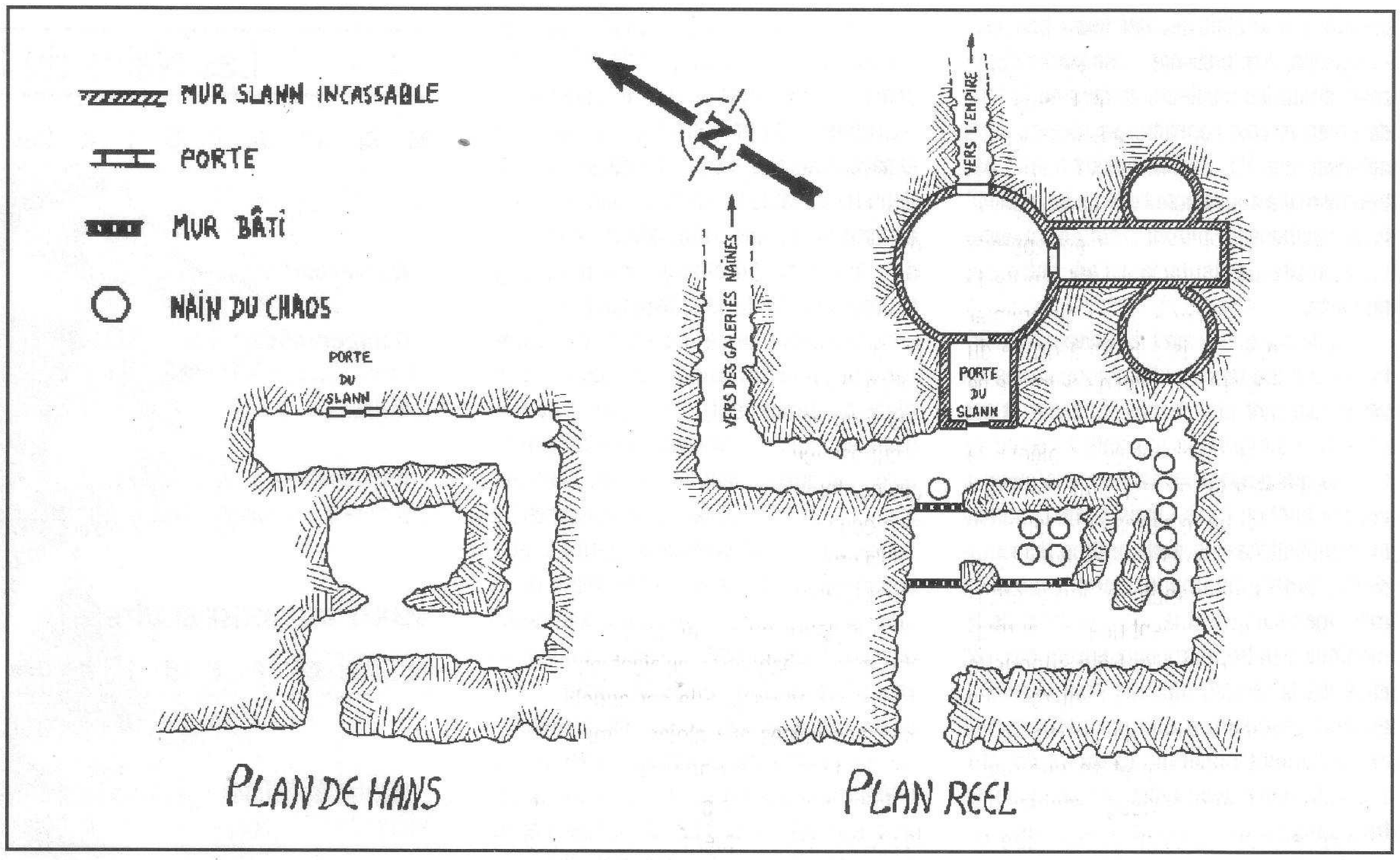
Règles Spéciales : La mante inspire la Peur à toutes les créatures de moins de 3m de haut.

La caverne infestée

Hans a du mal à contenir son excitation à l'approche de l'entrée de la caverne. Après tout, n'est-il pas sur le point de rencontrer un être fabuleux, une véritable légende vivante !... Le "hic" dans cette histoire, c'est que la caverne est habitée par des nains du Chaos. Et si Hans possède bien un plan sommaire des lieux, ceux-ci ont pas mal changé au fil des années. Donnez une copie du "Plan de Hans" (voir annexes) aux PJ, qui pourront l'employer pour repérer la porte menant au Slann. Quant à vous, utilisez le second plan qui représente la caverne telle qu'elle est aujourd'hui. Les nains du Chaos ont creusé plusieurs nouvelles galeries qui ont changé notablement la disposition des lieux.

Si les PJ agissent intelligemment, ils pourront éviter d'avoir à affronter trop d'ennemis. Les nains du Chaos, qui se distinguent des nains ordinaires par leurs dents pointues, sont très agressifs, mais assez indisciplinés.

Lorsque les PJ entrent dans la caverne, ils vont entendre le chant préféré des habitants



LES HOMMES-BETES

Les PJ se trouvent sur le territoire de chasse des hommes-bêtes qui règnent sur une bonne partie de la forêt. Lancez 1D6 pour déterminer le nombre de créatures rencontrées. La plupart auront l'apparence d'hommes-sangliers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	20	4	5	11	20	1	20	29	24	19	29	10

LES GOBELINS

De nombreux gobelins résident dans des cavernes qui s'ouvrent aux pieds des Montagnes Grises. Ils se déplacent en bandes de 2D6+3 individus et sont dotés d'arcs courts. Leur tactique consistera à attirer les PJ à proximité d'arbres en haut desquels la moitié de leur groupe se sera nichée de manière à pouvoir tirer sur les aventuriers depuis une position avantageuse. La fortune des assaillants s'élève à 1D6 CO et 1 pièce d'argent par gobelin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	45	3	3	7	29	1	18	18	18	18	18	18

LES LOUPS DE MEUTE

Terriblement affamées, ces bêtes vont attaquer simultanément les PJ et poursuivront leurs assauts jusqu'à ce qu'ils se retrouvent en infériorité numérique. Ces loups sont un peu plus puissants que leurs congénères habituels. Une meute est constituée de 2D6+6 individus.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	39	0	3	2	5	30	1	—	10	10	14	14	—

LES LOUPS DE LA NUIT

Ces bêtes attaqueront les PJ jusqu'à la mort ou... jusqu'au lever du jour. Ces animaux lugubres — qui mènent normalement une existence solitaire — ont formé des groupes de 1D6+1 individus afin de pouvoir attaquer plus facilement des proies de grande taille.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	50	0	4	4	17	50	2	—	70	29	29	39	—

(Suite page 11)

des lieux : "Eoh ! Eoh ! Nous on vient du Chaos...". Les nains sont lourdement équipés et leurs armures ont une dominante sombre. Comme ils sont très agressifs de nature, ils vont afficher d'emblée leurs intentions belliqueuses. Toutefois, ces créatures étant extrêmement orgueilleuses, si les aventuriers sont assez malins pour découvrir ce défaut, ils peuvent éventuellement en tirer parti. En effet, les nains du Chaos ne pourront pas refuser un combat à un contre un être aussitôt considérés comme des lâches par leurs congénères.

Après avoir réglé le problème des nains, les PJ vont enfin arriver devant la porte du Slann...

III - Le Slann

La porte est faite dans un matériau qui ressemble beaucoup à de la roche et paraît extrêmement solide. Elle mesure 2,50 m de haut sur 1,50 m de large. Sur sa partie supérieure des runes ont été gravées sur toute la largeur de la porte. Juste en dessous de cette ligne d'inscriptions — sur toute la largeur également — une bande de quatre centimètres dure et lisse — d'une matière totalement inconnue — a été incrustée dans la porte. A supposer qu'ils aient compris qu'il s'agissait d'une porte, les nains du Chaos n'ont jamais réussi à l'ouvrir. Et s'ils l'ont frappé de leurs instruments ou de leurs armes, elle n'en garde aucune trace. Elle n'a même pas une éraflure. Si les PJ essaient de frapper la porte, de l'enfoncer ou de la forcer d'une manière quelconque, ils n'arriveront à aucun résultat. Lorsqu'ils se seront escrimés assez longtemps, Hans considèra longuement la porte en se tenant le menton, avant de prendre la parole :

- Les Slanns ont adopté des systèmes de fermeture de portes conçus pour eux seuls. Comme ils disposaient d'un immense savoir, ils ont certainement créé des dispositifs capables de résister à n'importe quelle tentative d'effraction. Chaque porte doit posséder son propre dispositif et il est probable que les runes là-haut expliquent la procédure permettant d'ouvrir celle-ci...

Hans montre les caractères runiques gravés sur une bande placée au-dessus de la porte :

- Je vais essayer de traduire ce qui est écrit.

Hans se concentre et passe son doigt sous chaque inscription en marmonnant. Finalement, il aboutit à la traduction suivante :

"Sur la barre de lecture,"
Tu appuieras quatre fois.
Suis le sens de l'écriture :
Le début se situera
A une main de mesure.
Pour trouver les derniers trois,
Par deux tu diviseras, Chaque fois. "

Hans ajoutera qu'il pense savoir à quoi fait référence l'expression "main de mesure". Il s'agit, selon lui, de la longueur de la main d'un "Grand Slann", une unité mesure de distance que n'importe quel Slann peut estimer avec précision. Hans a découvert ce détail au cours de ses études, après avoir trouvé la tablette. La main de mesure correspond exactement à 24 centimètres.

Donnez aux joueurs une feuille de papier avec deux traits séparés d'une distance de 24 cm, et demandez leur comment ils comptent procéder. Ils peuvent tenter autant de combinaisons qu'ils le souhaitent, mais il n'y a qu'une seule bonne solution : pour ouvrir la porte, ils doivent successivement appuyer sur la bande dure et lisse à 24 cm de la gauche, puis à 12 cm à droite du premier point de contact, puis à 6 cm à droite du second point et, enfin, à 3 cm de ce troisième point.

Si les joueurs résolvent ce problème, la roche se met à vibrer pendant quelques instants, puis la porte s'escamote dans une cavité de la paroi. De la lumière jaillit alors et aveugle momentanément les aventuriers. Dès qu'ils retrouvent une vue normale, ils vont apercevoir la frêle silhouette d'un être écailleux nimbé de lumière. Hans tombe aussitôt à genoux en demandant la clémence de la créature et en implorant son aide. Le Slann dévisage rapidement chaque personnage avant de leur dire en Reikspiel :

- Entrez vite avant que la probabilité pour que nous rejoigne une troupe de ces petites brutes qui vivent ici n'ait atteint un seuil intolérable.

Cette phrase est caractéristique de la tournure d'esprit de cet être plusieurs fois millénaire. En effet, le Slann (dont le nom est strictement imprononçable par des membres d'une autre race) est une créature bien singulière pour qui l'univers n'est qu'un gigantesque ensemble de probabilités. Toutes les actions, tous les événements et tous les accidents peuvent être prévus à l'avance à condition d'en connaître tous les "facteurs déterminants". Il y a des milliers d'années de ça, le Slann s'est réfugié dans sa petite forteresse souterraine pour réfléchir aux causes et conséquences de l'effondrement de sa civilisation. Il a décidé, il y a très longtemps, de ne pas sortir de sa demeure tant qu'il ne maîtriserait pas tous les facteurs lui permettant de deviner tous les événements avant qu'ils ne se produisent. Une tâche pour le moins ardue qui l'a progressivement fait sombrer dans une douce démence...

La demeure du Slann est sans doute la plus étrange habitation qu'aient jamais visitée les aventuriers. Elle est constituée de quelques pièces aux cloisons métalliques, qui sont non seulement éclairées par le plafond, mais aussi par le plancher et par les murs. Ces derniers peuvent d'ailleurs être déplacés et remodelés à volonté. La plupart des pièces sont sphériques ou cylindriques.

Il est important pour la cohésion du groupe et le bon déroulement du scénario, que tous les PJ entrent dans la demeure du Slann ensemble. Au besoin, Hans insiste sèchement pour que les éventuels retardataires ne se fassent pas prier trop longtemps.

Le Slann amène ensuite ses visiteurs dans une salle ronde de grande dimension. Au

LA LICORNE

Cette rencontre, plutôt insolite en ces lieux désolés, ne pourra être faite qu'une seule fois (refaites votre jet de dé si vous la tirez une deuxième fois). La licorne se montrera farouche et ne se laissera approcher que par des créatures loyales ou bonnes. Si on la traite avec beaucoup de douceur, en lui parlant longuement, elle pourra éventuellement accepter d'accompagner les PJ d'alignements bons ou loyaux jusqu'à l'orée de la forêt. Ses caractéristiques sont décrites dans les règles de Warhammer.

LE JONC SANGUINAIRE GÉANT

Durant leur progression dans la forêt, les PJ vont entrer dans une petite clairière. Soudain, les buissons se mettront à bouger de manière étrange. Chaque PJ — et chaque PNJ — devra alors tenter un jet d'initiative. Les personnages qui le réussiront pourront, s'ils le désirent, déguerpir de la clairière avant que les voies de sortie ne soient impraticables. La clairière toute entière est, en fait, un gigantesque jonc sanguinaire. La plante carnivore est dotée de branches préhensiles de 10 m de long, couvertes d'épines acérées. Les personnages qui l'attaqueront depuis l'extérieur ne subiront qu'une attaque par tour, alors qu'à l'intérieur de la "clairière" tous les PJ seront attaqués 2 fois par tour.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	43	0	5	7	50	60	VAR	—	0	0	0	36	—

Règles Spéciales : Quand un PJ est touché par le jonc, celui-ci lui inflige 1D6+2 points de dommages et essaye de l'immobiliser. Ainsi, lorsqu'un personnage perd au moins 1 point de blessure, il est automatiquement entraîné vers le tronc de la plante monstrueuse où il perdra à chaque tour suivant 1D6 points de blessure (sans aucune réduction). Un personnage immobilisé peut s'évader, soit en infligeant 5 points de dommages à la plante en un seul coup, soit en effectuant un test de force réduit de 10%, soit enfin en utilisant le feu pour infliger des dommages au jonc.



plafond, d'énormes sphères qui tournaient les unes autour des autres disparaissent lorsque le maître des lieux appuie sur une petite plaque colorée incrustée dans la paroi. Si les PJ le questionnent au sujet de ces boules, il leur explique gentiment et longuement qu'il s'agit d'un exercice d'astronomie ayant pour but de déterminer les risques de collision existants entre les grands astres. Evidemment, seuls des individus érudits peuvent comprendre le vocabulaire employé par le Slann.

Ce dernier est extrêmement bavard et les aventuriers vont avoir beaucoup de mal à expliquer la raison de leur visite et ce qu'ils attendent de lui. En contrepartie, le Slann est capable de deviner beaucoup de choses avant que les PJ ou Hans n'aient même terminé leurs phrases. Cette singulière faculté est relativement extraordinaire, car elle lui permet — par exemple — de deviner avec une réussite totale dans quelle main un PJ tient une pièce.

Le Slann déclare aux PJ qu'il connaît l'existence du petit portail de Bögenhafen. Sa découverte par des personnes non autorisées étant de l'ordre du probable, il ne se montre aucun signe d'étonnement en écoutant le récit de ses invités. Une fois qu'ils ont fini de parler, il leur révèle que ce portail s'ouvre sur le royaume d'un démon dont le nom — en Reikspiel approximatif — doit se prononcer "Sareech". La probabilité pour que ce Sareech soit sorti par le trou interdimensionnel est de 99,86%.

Après un discours interminable, émaillé de mots incompréhensibles et d'expressions ampoulées, le Slann déclare accepter d'aider les PJ de trois façons :

• En premier lieu, il fournit aux PJ divers renseignements sur Sareech. Il leur indique, notamment, que c'est un démon de forme embryonnaire qui, pour se manifester, est obligé de "posséder" le corps d'une créature femelle en prenant place dans son ventre. Si le corps en question vient à être détruit, le démon sera banni dans son royaume. Cet être a, en outre, la particularité d'être un grand maître en arts mystiques, ce qui en fait un adversaire redoutable.

• Il donne à chacun de ses invités un étrange petit bracelet qui les protégera durant environ 15 mn des effets de la poussière chaotique qui sort du portail. Les PJ sont cependant avisés qu'il existe un risque pour que la protection de certains bracelets ne suffise pas si l'on reste trop longtemps dans un rayon de 3 m autour du trou interdimensionnel.

• Il enseigne à Hans un rituel permettant de refermer le portail et lui donne une petite machine qu'il devra utiliser en prononçant certaines incantations.

Les aventuriers peuvent ensuite se reposer et se restaurer dans la demeure du Slann. Celui-ci leur révèle toutefois que d'après ses calculs, il est probable (à plus de 90% !) que Sareech termine son rituel d'ouverture totale du portail avant que ne se soient écoulés 10 jours. La mine de Hans va s'assombrir en entendant cette déclaration, car il leur est pratiquement impossible de revenir à Bögenhafen en empruntant le même chemin qu'à l'aller. Constatant le désarroi du magicien, le Slann va expliquer aux aventuriers que son antre possède une sortie secondaire qui passe sous les Montagnes Grises et débouche sur le territoire de l'Empire. Ce passage souterrain est malheureusement très endommagé et il risque fort de s'écrouler (50% de risque). Malgré cette réserve, Hans retrouve le sourire et propose alors à ses équipiers de ne pas perdre de temps et de partir dès qu'ils auront repris quelques forces...

Le souterrain

L'existence de ce tunnel humide aux parois couvertes de moisissures n'est connue que du Slann et aucune créature vivante n'y réside. Sa traversée prendra un nombre d'heures égal à deux fois la caractéristique *Mouvement* du plus lent des personnages. La progression va être pénible, d'autant que quelques tremblements de terre se feront sentir de temps à autre. Ce sera une vingtaine de minutes seulement après que les PJ sont sortis du tunnel en actionnant un bloc de pierre ne pouvant s'ouvrir que de l'intérieur, que le souterrain sera définitivement bouclé par un gigantesque éboulement. Le Slann, une fois encore, avait vu juste.

IV - Le Retour

Nos aventuriers sont à nouveau sur le territoire de l'Empire et il leur faut maintenant retourner à la petite cité de Bögenhafen. Le vieux souterrain les a conduit de l'autre côté des Montagnes Grises du côté de Ubersreik, au beau milieu des bois maudits qui longent ces montagnes. Ces forêts sont très denses et la visibilité n'y dépasse jamais 20 mètres, même quand le soleil est au zénith. Si Grodur accompagne les PJ et s'il n'est pas mort, ce qui est tout de même probable — il se permet une tirade :

Soit ! A cet endroit il n'y a pas de péage,
Mais les résidents ne doivent pas être bien sages.
Si nous ne voulons pas terminer sous leurs dents,
Le mot d'ordre est de rester prudents.
Je vous propose alors d'évoluer sans feu,
Afin qu'aucune lumière n'aille exciter leurs yeux.

Si le groupe décide de suivre les conseils de l'aimable brute, la progression sera plus pénible et plus longue : la traversée du bois jusqu'à la route de Bögenhafen durera 8

Sareech, le démon

Sareech est un démon qui a investi le corps d'une magicienne imprudente. Ce corps dont il est l'hôte mesure 1,60m pour un poids de 45kg. Décrivez aux joueurs une femme enceinte qui a l'air effrayée... jusqu'au moment où le démon entrera en action.

Sareech est un démon embryonnaire, qui se sert du corps de sa "mère porteuse" pour se déplacer et se nourrir. Il est à noter que Sareech fertilise en permanence la femme qu'il parasite et, en l'obligeant à s'accoupler, la maintient dans un état de grossesse continuel afin de "se nourrir de ses frères" dont il dévore l'énergie psychique ainsi que les chairs. Le démon sera banni de ce monde si le corps qu'il habite est détruit. Sareech ne fait confiance qu'à un seul être en ce bas monde : Yod, son lieutenant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	90	90	5	7	69	100	10	89	89	89	89	89	89

Alignement : Chaotique.

Compétences : Connaissance des Runes et des Démons ; Conscience de la Magie ; Identification des Objets Magiques et des morts-vivants ; Incantations : Magie Mineure, Magie de Bataille Niveaux 1 à 4 ; Langues Hermétiques : Démoniaque, Magikane, Slann Ancien ; Méditation ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie.

Points de Magie : 60.

Magie Mineure : Don de Langues ; Exorcisme ; Malédiction.

Magie de Bataille :

• *Niveau 1* - Boule de feu ; Débilité ; Découragement ; Guérison des Blessures Légères ; Immunité contre les Poisons ; Projectiles Enflammés ; Rafale de Vent.
• *Niveau 2* - Eclair ; Ressaisissement.
• *Niveau 3* - Corrosion ; Epée animée ; Stupidité Magique.
• *Niveau 4* - Explosion ; Guérison des Blessures Graves ; Nuage Fétide.

Règles Particulières : Sareech a le pouvoir de créer les composants d'un sort au choix, et ce 10 fois par jour. Les composants doivent toutefois être employés dans les 5 tours qui suivent leur création, sinon ils tombent en poussière. Sareech est incapable de voler comme le font les autres démons. Il n'est pas non plus immunisé contre les armes normales, car c'est le corps qu'il parasite qui encaisse les dommages. Toutefois, les attaques de Sareech doivent toujours être considérées comme des attaques magiques.

Traits Psychologiques : Contrairement aux démons classiques, Sareech n'inspire ni peur, ni terreur, aux créatures vivantes. C'est un être cruel qui éprouve un immense plaisir à infliger de la souffrance au plus grand nombre de créatures possible. Ce trait de caractère est tellement poussé qu'il en devient pratiquement une faiblesse. En effet, afin de se délecter du plaisir qu'il y a à faire souffrir un grand nombre d'êtres, Sareech répartira toujours ses différentes attaques entre un maximum d'assaillants, négligeant parfois d'achever immédiatement ceux qui seront mal en point afin de pouvoir s'occuper des autres.

jours au lieu de 6. Mais les risques de faire des mauvaises rencontres chuteront de 20%.

Chaque jour, les PJ auront 30% de chances de faire une rencontre (50% s'ils avancent avec de la lumière). En cas de besoin, déterminez la nature de la rencontre à l'aide de la table suivante :

D6	Type de rencontre
1	Hommes-Bêtes
2	Gobelins
3	Loups de meute
4	Loups de la nuit
5	Licorne
6	Joncs sanguinaires géants

Lorsqu'enfin les personnages sortiront de la forêt pour se retrouver sur la route de Bögenhafen, ils éprouveront vraisemblablement un certain soulagement. Celui-ci sera toutefois de courte durée car le plus dur reste encore à venir…

V - Le Repaire de Sareech

Les aventuriers reviennent à leur point de départ sous une pluie battante. Le conseil de la ville leur fait un accueil triomphal et se propose d'organiser un grand banquet en leur honneur. Les PJ sont libres de leurs choix. Hans, quant à lui, préfère se reposer et méditer un peu avant de se jeter dans la gueule du loup. Les PJ qui participeront aux festivités auront un malus de -5 en CC le lendemain, jour choisi par Hans pour aller affronter le démon Sareech.

Hans réunit le groupe à l'orée du jour. Le magicien a détecté une concentration de puissance mystique dans les mauvais quartiers de la ville. Ceci ne peut vouloir dire qu'une chose : le démon est sur le point d'ouvrir définitivement et complètement le portail ! Les PJ, accompagnés de quelques gardes, doivent se rendre sur le champ à l'entrée du souterrain qui donne sur le repaire des créatures chaotiques. Inutile de préciser que les gardes n'ont aucune envie d'aller plus loin…

L'entrée du souterrain se trouve à l'intérieur d'une vieille baraque abandonnée. Elle donne sur un tunnel grossièrement creusé débouchant sur une nappe d'eau souterraine. Pour pouvoir continuer, les PJ doivent nager vers le fond de la nappe et emprunter un boyau immergé pour atteindre un nouveau tunnel. Deux cas de figure peuvent alors se présenter : ou bien les personnages savent nager (ils possèdent la compétence Natation), ou bien ils ne savent pas…

a - Les personnages qui savent nager doivent effectuer un Test de Risque avec un malus de -10% pour chaque point d'armure porté. Vous avez en outre la possibilité, si vous le désirez, d'estimer vous-même dans quelle mesure d'autres objets encombrants peuvent pénaliser leurs propriétaires… En cas d'échec, le personnage concerné perd 1D3 points de blessures.

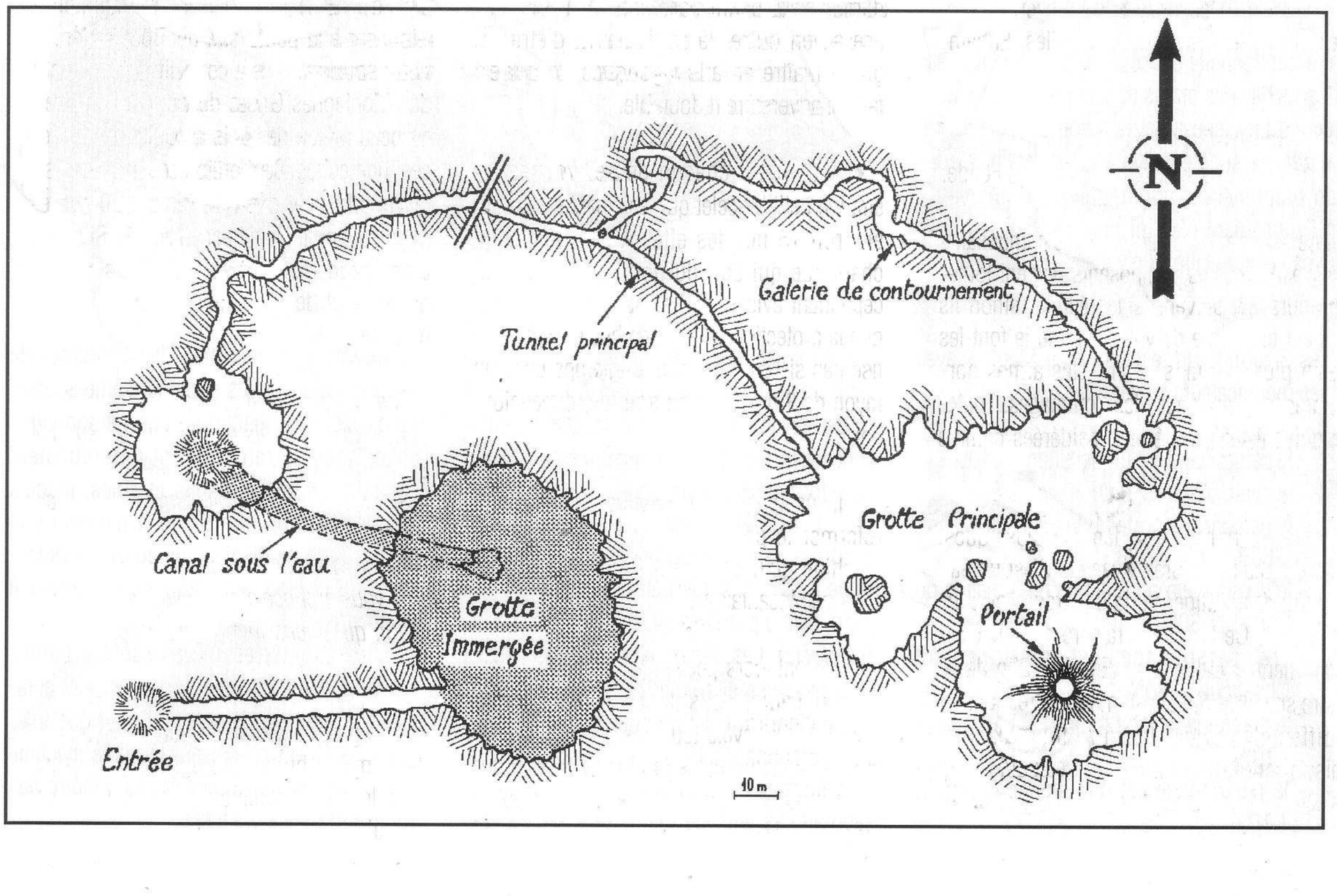
b - Les personnages qui ne savent pas nager peuvent franchir le boyau en se tractant le long d'une corde que Hans va dérouler derrière lui. Quoi qu'il advienne, il doivent perdre automatiquement 1D3 points de blessures pendant leur séjour sous l'eau.

Le groupe progresse ensuite dans un tunnel boueux de 3 m de large sur 2 m de haut pendant une quinzaine de minutes environ. Tant qu'ils sont dans ce tunnel, les PJ peuvent entendre au loin quelques bruits ponctués régulièrement par des hurlements lugubres. Hans annonce alors aux PJ qu'il existe une galerie qui contourne la grotte dans laquelle se trouve le Portail. Deux plans d'attaque sont envisageables :

1 - Les PJ peuvent choisir d'attaquer sur un seul front. Dans ce cas, le groupe devra éliminer tous les hommes-bêtes avant de pouvoir pénétrer dans la grotte. Le combat se fera dans le petit couloir donnant sur cette dernière (voir plan). Etant donnée la largeur réduite du passage, il ne pourra jamais y avoir plus de deux PJ qui combattent simultanément. Dès le cinquième round de combat, les PJ seront, en outre, attaqués par un tiers des hommes-bêtes qui auront exécuté une manœuvre de contournement par la galerie secondaire.

2 - Les PJ peuvent emprunter simultanément la galerie dont Hans leur a révélé l'existence ET le couloir normal. Les aventuriers qui passeront par la galerie déboucheront dans la grotte principale et pourront alors attaquer immédiatement Sareech et Yod (voir plus bas), mais ce dernier appellera ses hommes-bêtes à la rescousse.

A partir du moment où ils pénètrent dans la grotte, les personnages doivent effectuer tous



Yod Tue-Vite, Guerrier du Chaos

Yod a acquis son surnom "Tue-Vite" sur les champs de bataille en étripant ses adversaires avec une promptitude hors du commun. C'était alors un soldat de l'Empire sans reproche... quoiqu'un peu violent. Grand (2,23m) et très élancé, il possède des bras exceptionnellement longs à la musculature noueuse. Sa langue natale est le Reikspiel, mais il maîtrise aussi la Langue Noire. Lorsque Yod rencontra Sareech pour la première fois, il crut naïvement avoir affaire à une vulgaire démoniste et il succomba rapidement à ses charmes. A son réveil, "Yod le soldat" avait cédé la place à "Yod le guerrier du Chaos"...

Sareech a accordé à son lieutenant deux atouts qui ont scellé à jamais son appartenance au Chaos : son armure et son épée. L'armure runique de Yod est littéralement *soudée* à son corps et remplace sa peau. Et s'il lui est impossible de l'enlever, elle a été enchantée de manière à la protéger à la fois contre les attaques physiques et magiques. L'épée — dont la lame est entièrement recouverte de runes et autres symboles occultes — a pour propriété d'accroître la vitesse et la force de frappe naturelle de son ténébreux propriétaire. Yod est lié à Sareech par un pacte qui lui interdit d'abandonner cette arme à d'éventuels ennemis. Quoi qu'il en soit, si Sareech est tué, le guerrier du Chaos tentera de s'enfuir. S'il y parvient, il sera ensuite seul maître de sa destinée...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	89	59	6	6	23	99	4	89	89	89	89	89	12

Alignement : Chaotique.

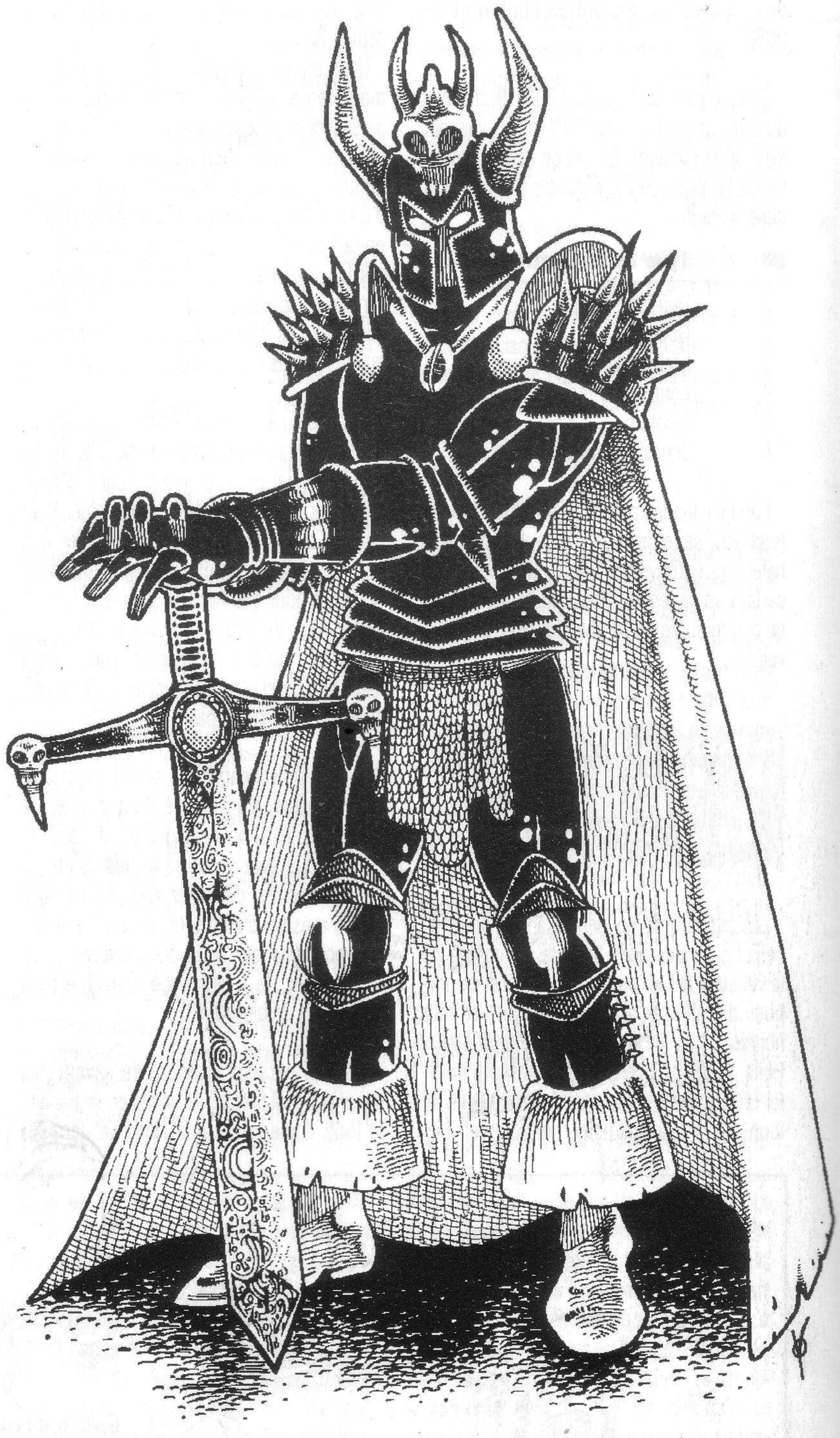
Compétences : Coups Précis ; Désarmement ; Esquive ; Coups Puissants ; Spécialisation - Arme à Deux Mains ; Sixième Sens ; Réflexes Eclairs ; Langage Secret - Le Jargon des Batailles.

Attributs du Chaos : Agilité, I+10.

Possessions :

• *Armure runique* : Elle fait partie intégrante de son corps et n'est donc pas très encombrante. Elle confère à son porteur une protection de 3 et un bonus de +10% à tous les tests de Contre-Magie, tout en le corrompant irrémédiablement.

• *Epée runique* : Cette arme exceptionnelle possède plusieurs pouvoirs. Tout d'abord, elle ne peut-être arrachée des mains de son propriétaire tant que celui-ci est en vie. En second lieu, elle procure à son utilisateur un bonus de 30 points en I, une attaque supplémentaire et un modificateur des dégâts de +3. Quand son propriétaire d'origine meurt, la première créature intelligente — dont l'alignement n'est ni bon, ni loyal — qui touche l'arme devient son nouveau propriétaire (il n'y a aucun effet néfaste à posséder cette épée).



les 3 rounds un test de Force Mentale avec les modificateurs suivants :

- le personnage est un halfeling : + 10%
- le personnage est un humain : - 5%
- le personnage porte un bracelet du Slann : + 60%
- le personnage est à moins de 3 mètres du Portail : - 30%
- le personnage est d'Alignement Chaotique : - 30%
- le personnage est d'Alignement Mauvais : - 10%
- le personnage est d'Alignement Loyal : + 10%

A ce sujet, il est important de noter que Sareech reste en permanence à moins de 3 m de son portail. Les personnages qui rateront leurs jets subiront aussitôt une atroce transformation : leurs chairs se ramolliront et leur apparence en sera définitivement modifiée. Cette métamorphose sera identique à celle des guerriers du Chaos (tête de mort, figure putréfiée, sous œil, jambes bestiales, etc). Les personnages neutres verront leur psychisme irrémédiablement affecté et ils deviendront d'alignements chaotiques. Les personnages loyaux ou bons pourront, soit choisir de conserver leur alignement (auquel cas leur vie future sera sans aucun doute des plus pénibles), soit décider de succomber au Chaos et par là même adopter un alignement chaotique. Les personnages chaotiques se retourneront naturellement contre leurs anciens amis et alliés, jusqu'à ce que le corps que Sareech parasite soit détruit. A ce moment-là, ils auront la possibilité de choisir entre fuir ou continuer à combattre.

Si les aventuriers réussissent à bannir Sareech, Hans (s'il est toujours en vie) entamera le rituel de clôture de Portail que lui a appris le Slann et utilisera la petite machine que ce dernier lui a confiée. La victoire des survivants sera alors totale.

Si Sareech est banni alors que Hans est tué, la victoire sera seulement partielle. En effet, l'entrée de la grotte devra désormais être gardée jour et nuit...

Epilogue

Si Sareech est renvoyé dans son univers, les PJ seront traités comme des héros. Ce qui leur vaudra d'être considérés avec respect... et avec une certaine crainte aussi. La ville, en gage de reconnaissance, leur offrira un mois de repos dans les meilleures auberges avec nourriture et boisson à volonté. Le conseil de la ville leur accordera également une récompense de 800 CO par personne. Enfin, Hans apprendra gratuitement un sort à chaque PJ sorcier d'alignement bon ou loyal.

Si Sareech a survécu à l'attaque des aventuriers, alors le Chaos aura remporté une bataille importante. Des créatures démoniaques traqueront les fuyards ainsi que tous les responsables de la ville qui connaissent l'emplacement du Portail.

Points d'expérience

Les objectifs majeurs du scénario sont au nombre de deux et peuvent rapporter à chaque joueur 200 points d'Expérience :

- La destruction de Sareech.
- La fermeture du Portail.

Il en existe également un certain nombre d'objectifs secondaires qui rapportent chacun 50 points d'expérience : la résolution de l'énigme de la porte du Slann, se lier d'amitié avec Grodur et tuer le guerrier du Chaos Yod. ■



Les Hommes-Bêtes de Sareech

Ces créatures sont sous les ordres de Yod et sont extraordinairement obéissantes pour des hommes-bêtes. Elles ont été crées par Sareech à partir d'humains et d'animaux divers, à l'aide de la poussière chaotique du Portail. Ces monstres peuvent être regroupés en deux catégories :

- Les hommes-bêtes *courants*, dont le nombre est à déterminer par le MJ de manière à rendre la confrontation finale très difficile (à priori 2 par personnage-joueur).
- Les hommes-bêtes *étranges* qui sont au nombre de trois.

Ces derniers sortent de la norme de part leurs caractéristiques ou leurs pouvoirs particuliers. Ces misérables créatures communiquent peu et uniquement en employant la Langue Noire.

HOMMES-BETES COMMUNS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5	11	30	1	20	19	14	29	34	10

Alignement : Chaotique.

Compétence : Bagarre.

BOUK, L'ÉCRASEUR

Cet homme-bête est particulièrement habile au maniement des armes à deux mains, telles que les grands marteaux. Il émane de lui une aura maléfique qui cause la peur chez ceux qui osent l'affronter.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	25	4	5	12	44	2	33	29	24	29	24	10

Compétences : Coups Puissants ; Spécialisation - Armes à Deux Mains.

SCHFAIN, L'HOMME-PORC

Râblé, musclé et complètement stupide, Schfaïn est moitié homme et moitié cochon. Il adore charger pendant les combats.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	15	4	5	16	24	1	47	19	10	10	40	10

Compétence : Violence Forcenée.

Règles Spéciales : L'attaque privilégiée de Schfaïn est la charge, mais pour pouvoir s'en servir, il lui faut au moins 5 m d'élan. Les charges lui permettent de bénéficier d'un bonus de 10% en CC et de +3 en dégâts. En cas d'esquive réussie, Schfaïn doit tenter un jet de Dex ; s'il le rate, il tombe.

ASH, L'HORRIBLE

Ash serait un homme-bête des plus ordinaires, s'il n'avait la propriété de transpirer une sueur rouge sang. Cette sueur est particulièrement corrosive et constitue son attaque principale.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5	11	52	3(*)	29	29	29	29	29	10

Règles Spéciales : Cet homme-bête attaque en projetant de l'acide sur ces adversaires 3(*) fois par tour. Chaque projection nécessite un jet de CT et inflige 7 points de dégâts. Les armures protègent contre ce type de dégâts, mais les parties atteintes par la sueur corrosive seront détruites.

Objets magiques mineurs : la tête plutôt que les muscles...

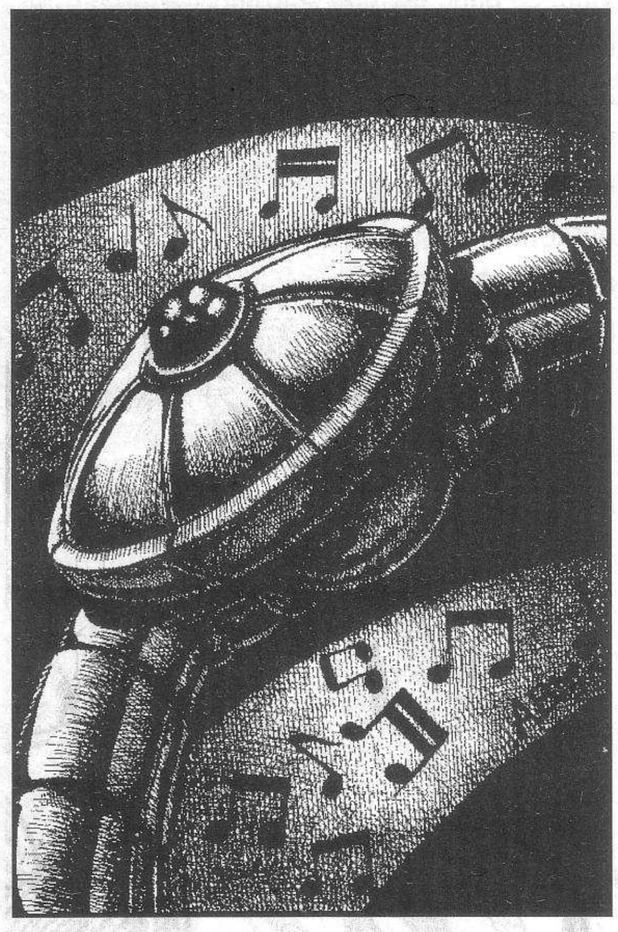
PAR PATRICK LECLERCQ

La plupart des objets magiques que l'on trouve dans les aventures de Warhammer — comme les anneaux de boules de feu, par exemple — sont TRES puissants. Ils conduisent généralement à une surenchère dans les monstres et peuvent compromettre l'équilibre de certains scénarios. Il est possible de remédier à cela en ne donnant à vos personnages que des objets magiques de faible puissance, qui, pour peu qu'ils soient utilisés avec subtilité, pourront néanmoins se révéler fort utiles. Voici quelques exemples qui sauront certainement vous inspirer pour votre propre campagne...

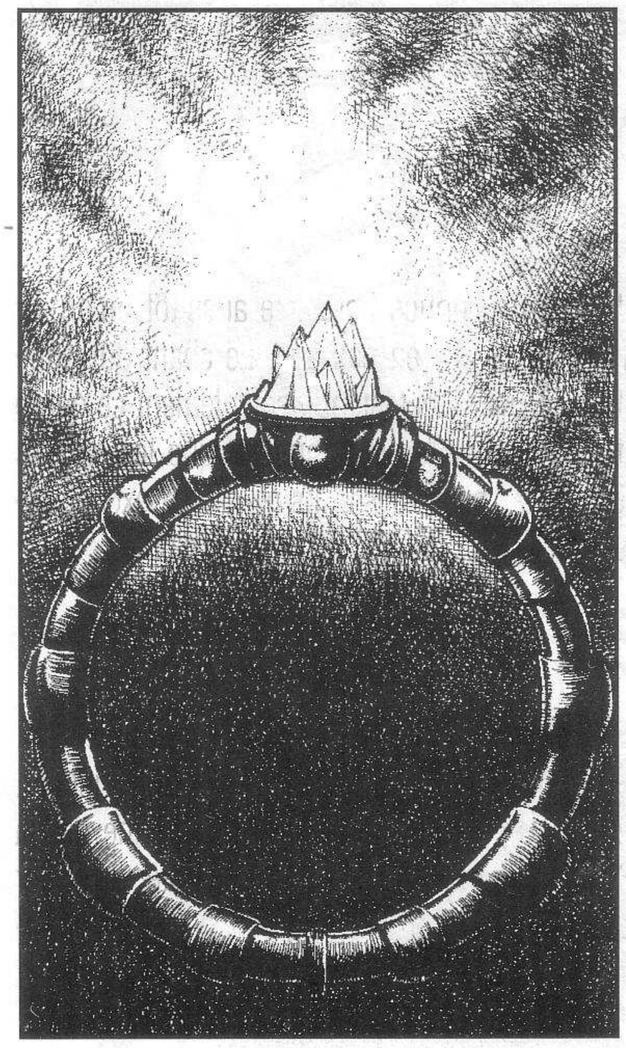
Anneaux Soniques

Les anneaux soniques sont une adaptation du sort de magie mineure *Sons*. Ils permettent de projeter des sons à une distance maximale de 24 mètres. Pour les utiliser, leur possesseur doit pointer son doigt vers l'endroit d'où est censé provenir l'effet sonore. Le son ainsi généré peut durer au maximum un round, soit 10 secondes. Un anneau de ce type peut être employé 1D2 fois par jour et possède toujours son propre bruitage spécifique. Vous pouvez choisir librement le type de son. La liste suivante vous permettra cependant de déterminer aléatoirement sa nature, si vous le désirez. Lancez 1D100.

01-05	Bruit stupide au choix du MJ (ex : Pouic !)
06-10	Cri de douleur
11-15	Cri de joie
16-20	Cri d'horreur
21-25	Rire joyeux
26-30	Rire démoniaque
31-35	Rire/pleur d'enfant
36-40	Rire moqueur/sarcastique
41-45	Bruit de verre brisé
46-50	Musique/mélopée douce
51-55	Sifflement
56-60	Grincement de porte
61-65	Coup de hache/marteau
66-70	Aboiement/jappement
71-75	Hennissement/meuglement
76-80	Miaulement/rugissement
81-85	Sifflements
86-90	Bruit de pas/cavalcade
91-92	Plainte sépulcrale
93-94	Gémissement
95-96	Tambours de guerre orcs
97	Cris de guerres orcs
98	Grondement
99	Coup de tonnerre
100	Explosion



Anneau de Lumière



Cet objet correspond au sort de magie mineure *Luminescence*. Il s'agit d'un anneau en métal noir, orné d'une petite pierre de couleur laiteuse. Un "mot de commande" est gravé sur sa face interne. Lorsque son possesseur prononce ce mot, la pierre émet une lumière froide d'une intensité comparable à celle d'une lanterne. Cet effet dure pendant une heure et il est impossible de l'arrêter. L'anneau ne peut être activé qu'une fois par jour. Le mot de commande est généralement écrit en magikane.

Médaillon Pare-Pluie

Cet objet magique a l'aspect d'un médaillon en forme de goutte d'eau. Pour l'activer, il suffit de le tenir serré dans le creux de sa main. L'effet protecteur dure pendant une heure et équivaut au sort de magie mineure *Pare-Pluie*.

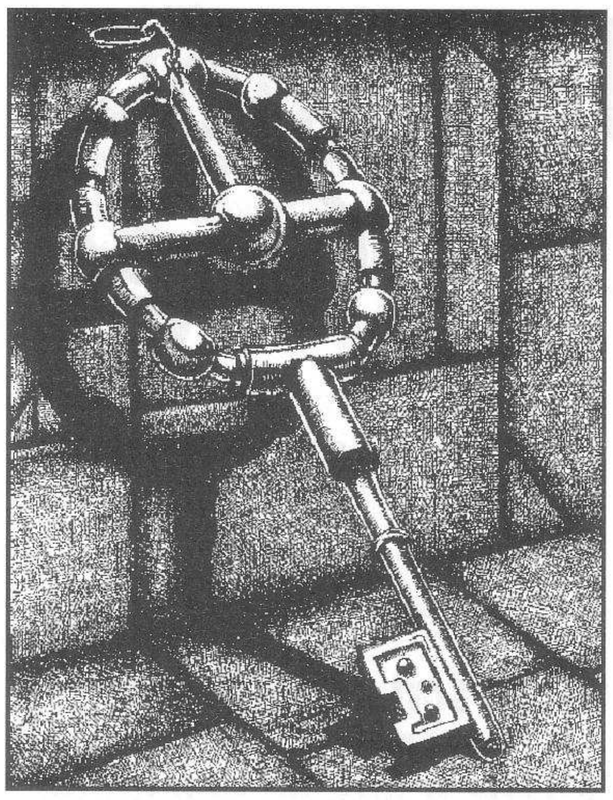
Clé Passe-Partout

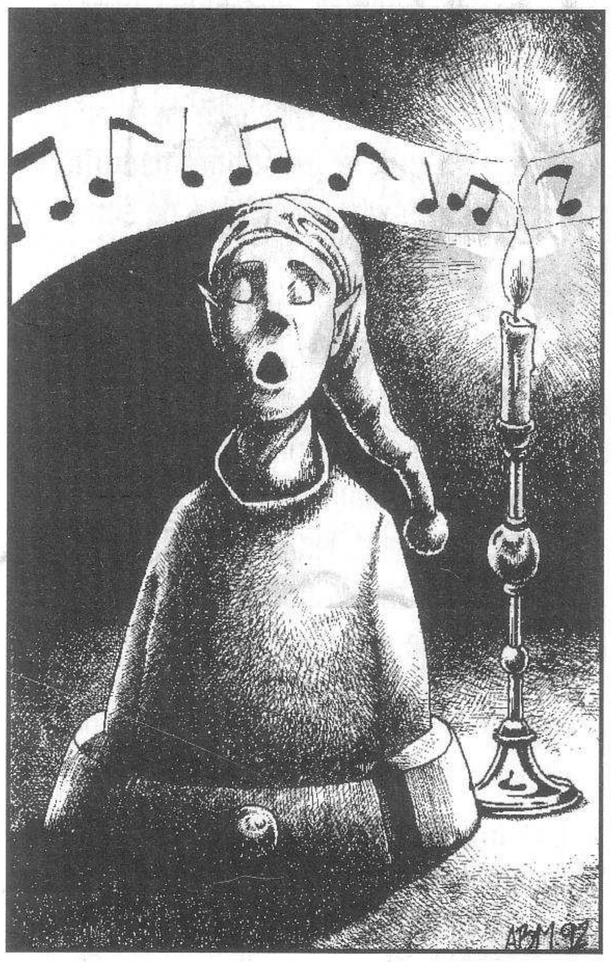
Cette petite clé en argent peut ouvrir n'importe quelle porte dotée d'un verrou mécanique. Pour l'utiliser, il faut l'insérer dans la serrure que l'on souhaite ouvrir et la tourner. Attention : la serrure en question ne restera ouverte que pendant une minute. Cette clé magique ne peut fonctionner qu'une seule fois par jour et elle est inefficace contre les serrures enchantées. Beaucoup de gens ont coutume de lui accrocher une petite chaîne, afin de pouvoir la porter autour du cou. C'est l'équivalent du sort de magie mineure *Ouverture*.

Clé Ferme-Tout

Cet objet correspond au sort de magie mineure *Verrou Magique*. Il permet de fermer une serrure de manière magique. La clé ne peut pas être utilisée pendant une semaine, si cette serrure n'est pas ouverte conformément aux instructions du sort.

Une serrure fermée avec une Clé Ferme-Tout ne peut être ouverte que par cette même clé. Une Clé Passe-Partout sera inefficace. Toutefois, si un apprenti sorcier sera dans l'incapacité d'ouvrir une serrure enchantée en utilisant le sort *Ouverture*, un sorcier de n'importe quel niveau y parviendra sans peine.





Boîte de Conservation

Une Boîte de Conservation est une sorte de coffret en bois, de taille variable, qui a le pouvoir de conserver intacts, pendant très longtemps, les éléments organiques (viande, légumes, etc.) que l'on entrepose à l'intérieur. Elle convient parfaitement pour la conservation des aliments. Si un petit animal est placé dans la boîte, il s'endort et meurt rapidement. La légende veut que cet objet ait été inventé par un sorcier qui désirait conserver des organes d'animaux en vue d'expériences futures.

Bouteille de Conservation

Cette bouteille en verre noir maintient constante la température des liquides qu'elle contient, que ceux-ci soient chauds ou froids. Elle a été conçue par un magicien qui adorait boire son vin chaud à la bonne température, même quand il effectuait de grands voyages. Il en existe une version plus petite, et plus discrète, qui ressemble à une petite gourde.

Statuette Elfique

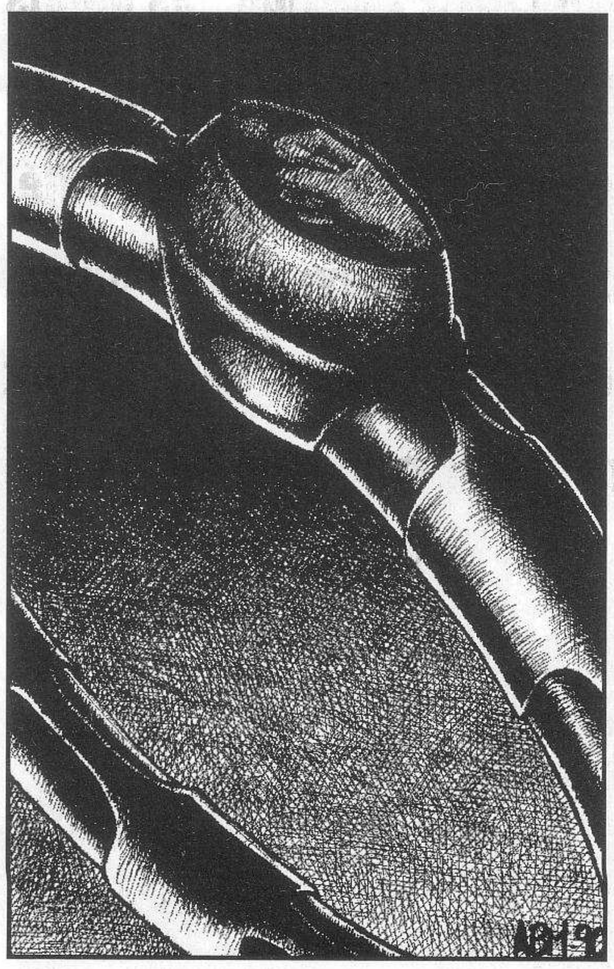
Cette petite statuette de pierre se met à chantonner une douce berceuse aussitôt qu'on lui touche la tête. Les Elfes l'utilisent pour endormir leurs enfants en bas âge. Le chant dure une heure et il est impossible de l'arrêter. Les orcs et les gobelins détestent viscéralement ce genre de musique, qu'ils sont capables d'entendre de très loin. Une légende prétend que les enfants qui écoutent régulièrement le chant de ces statuettes développent des dons musicaux exceptionnels. Certains collectionneurs sont prêt à payer des fortunes pour acquérir ce type d'objet.

Sou Eternel

Quoi qu'il advienne, cette pièce d'un sou revient toujours dans la poche de son propriétaire. Lorsque ce dernier meurt, elle accepte de devenir la propriété de la première personne qui la prend en main. A noter que s'il existe quelques Pistoles Eternelles, on n'a jamais entendu parler de Couronnes Eternelles, ce qui est bien dommage. Apparemment, pour quelque raison inconnue, on ne peut pas utiliser de l'or pour fabriquer ce type d'objet magique…

Anneau Tombeur

Cet anneau en cuivre, orné d'une gravure représentant un poing, permet de faire trébucher une personne se trouvant à moins de 24 mètres du porteur. Pour l'activer, il faut diriger le doigt vers la "victime" et prononcer le mot "Tombe". L'individu visé peut tenter un jet de FM pour éviter l'effet du sort. C'est un objet puissant et très rare qui peut faire merveille dans un combat. N'en abusez pas ! De toute façon, il ne peut être utilisé qu'une fois par jour.



Malédictions à Gogo

PAR PATRICK LECLERCQ

Malédiction est un sort particulièrement amusant, qui mérite d'être un peu étoffé. Avec les quelques propositions de règles exposées ci-dessous, il sera désormais possible de détecter une malédiction et sa nature dépendra du niveau du lanceur... les "pieds qui puent" et les "pustules" vertes restant l'apanage des apprentis sorciers.



Rappels sur la Malédiction de Base

Malédiction est un sort de magie mineure qui peut être lancé sur une créature se trouvant à moins de 12 mètres. Son lanceur a besoin de posséder un "morceau" du corps de la victime (cheveux, rognures d'ongles, doigt coupé, gouttes de sang, etc.). Ses effets sont limités. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 154 du livre de règles.

Pour annuler une malédiction qu'il n'a pas lui-même lancée, un enchanteur doit utiliser le sort *Exorcisme*. Il faut aussi qu'il possède un niveau de magie au moins égal à celui de l'enchanteur qui est à l'origine de la malédiction.

Malédictions de Niveau 1

Un enchanteur de niveau 1 peut lancer des malédictions qui affectent l'état physique de ses victimes. Ces malédictions coûtent 4 points de magie.

• *Insomnie :* la personne maudite n'arrive pas à dormir plus de quatre heures par jour. Elle est très fatiguée et subit un malus général de 10% à toutes ses actions. Seules des drogues puissantes et relativement coûteuses peuvent l'amener à dormir à peu près normalement, mais attention aux symptômes d'accoutumance...

• *Migraine :* à certains moments (20% de chance par heure), la victime est affligée de violentes migraines qui durent 1D6x10 minutes. Elle perd alors 20% de ses capacités mentales.

• *Hypocondrie :* le personnage atteint par cette malédiction a en permanence l'impression d'être malade. Il est fatigué, éprouve de légers vertiges et a des sueurs froides. Son nombre de points de vie diminue d'une unité. Aucun médecin ne saurait déterminer la nature de cette "maladie"...

• *Long sommeil :* cette malédiction oblige un personnage à dormir au moins 15 heures par jour. S'il est réveillé prématurément, il sera fatigué et subira un malus général de 10% à toutes ses actions.

Malédictions de Niveau 2

Un enchanteur de niveau 2 peut lancer des malédictions à une distance de 24 mètres. Ce type de sort coûte 8 points de magie.

• *Cauchemar :* la victime fait d'horribles cauchemars et se réveille plusieurs fois par nuit en hurlant de terreur. Incapable de récupérer, elle est toujours très fatiguée et subit donc un malus général de 10% à toutes ses actions. Les cauchemars ont en général un rapport avec les aventures passées ou présentes du personnage. Chaque matin, la personne maudite doit réussir un jet de Calme, sous peine de perdre un point de folie.

• *Aura Négative :* le personnage est entouré d'une aura négative qui influe sur ces relations avec les autres. Sa Sociabilité est diminuée de 20.

• *Malchance :* la victime devient malchanceuse. Cette malchance se manifeste surtout dans les moments critiques comme les combats, l'exploration d'endroits dangereux ou les négociations de première importance. Le MJ doit "jouer" cette malchance de façon très subtile, afin que la personne maudite ne prenne pas trop vite conscience de son problème...

• *Répulsion Animale :* les animaux situés à moins de 10 mètres de la victime réagissent violemment à sa présence. Les chiens grognent et aboient, les chats font le gros dos et se hérissent, les chevaux hennissent, les ânes et les mules donnent des coups de pied, etc.. Si le personnage monte à cheval, il sera invariablement jeté à terre par sa monture.

Malédictions de Niveau 3

Un magicien de niveau 3 peut lancer des malédictions à une distance de 48 mètres. Cette portée peut être augmentée de 12 mètres par point de magie supplémentaire. Ce type de sort coûte 16 points de magie.

• *Aura Maléfique :* une aura maléfique émane de la victime. Sa Sociabilité est réduite à 10. Toutes les créatures situés à moins de 10 mètres d'elle se méfient instinctivement de ses paroles et de ses actes (ex : les enfants lui jettent des pierres dans la rue). Si un acte criminel est commis à proximité du personnage maudit, les soupçons se portent automatiquement sur lui.

• *Fausse Intuition :* le personnage maudit se met à avoir des intuitions complètement erronées. Il va se méfier d'un PNJ parfaitement honorable, avoir le pressentiment d'une embuscade imaginaire, penser à tort qu'il est suivi, etc.. Cette malédiction est particulièrement recommandée pour les PJ qui font trop confiance à leur sixième sens.

• *Dépression :* la victime est déprimée. Elle ne s'intéresse plus à rien et doit réussir un jet de Force Mentale chaque fois qu'elle doit entreprendre une action importante, comme se battre ou partir en voyage. Tous ses jets d'Intelligence sont affligés d'un malus de 20%. A l'inverse, tous ses jets de Calme bénéficient d'un bonus de 20%.

Malédictions de Niveau 4

Les magiciens de niveau 4 peuvent lancer des malédictions qui affectent plusieurs personnes. La distance de base est de 94 mètres. Elle peut être augmentée à raison d'un point de magie supplémentaire par 48 mètres. Ces malédictions coûtent 32 points de magie.

• *Mort Lente :* les victimes perdent des points de vie. Les créatures ayant une Endurance inférieure ou égale à 4 en perdent 1 par jour. Les autres créatures perdront, quant à elles, 1 point de vie tous les 2 jours seulement. Un personnage qui arrive à 0 point de vie est mort. Si cette mésaventure risque d'arriver à un PJ qui possède au moins un point de destin, il perdra ce dernier à la place de son dernier point de vie, ce qui aura aussi pour effet d'annuler la malédiction. Il sombrera ensuite dans un profond coma qui durera 1D6 jours.

• *Malédiction Familiale :* ce type de malédiction touche toute la descendance d'un personnage et peut éventuellement sauter une ou plusieurs générations si on le désire. Exemple classique : intervention d'un démon qui tue les membres d'une famille le jour de leur 25e anniversaire.

• *Malédiction Géographique :* une zone de terrain, d'un rayon pouvant aller jusqu'à 2 400 mètres, est maudite. Les plantes meurent, les animaux dépérissent et les gens tombent gravement malades.

Nouveaux sorts liés aux Malédictions

Ces sorts ont pour but de combler certains manques concernant les malédictions, notamment au niveau de la détection et de la protection. A l'instar des sorts *Malédiction* et *Exorcisme*, ils sont utilisables par toutes les écoles de magie.

Protection Contre les Malédictions

Niveau de sort : 1
Points de magie : 4+1/heures
Portée : Toucher
Durée minimale : 1 heure
Composant : Une éponge

Ce sort permet de protéger une personne contre les malédictions des magiciens de niveau égal ou inférieur à celui du lanceur.

Détection des Malédictions

Niveau de sort : 1
Points de magie : 1
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composant : Une petite bille de verre

Ce sort permet de détecter une éventuelle malédiction. En présence d'une malédiction, la bille de verre vire au rouge.

Identification des Malédictions

Niveau de sort : 2
Points de magie : 2
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composant : Une boule de verre

Ce sort permet de détecter une malédiction et de connaître son niveau et ses effets.

Révélation des Malédictions

Niveau de sort : 3
Points de magie : 4
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Composant : Une loupe

Ce sort permet de tout connaître sur une malédiction : son niveau, ses effets, le nom du lanceur de sort et les circonstances exactes de son lancement.

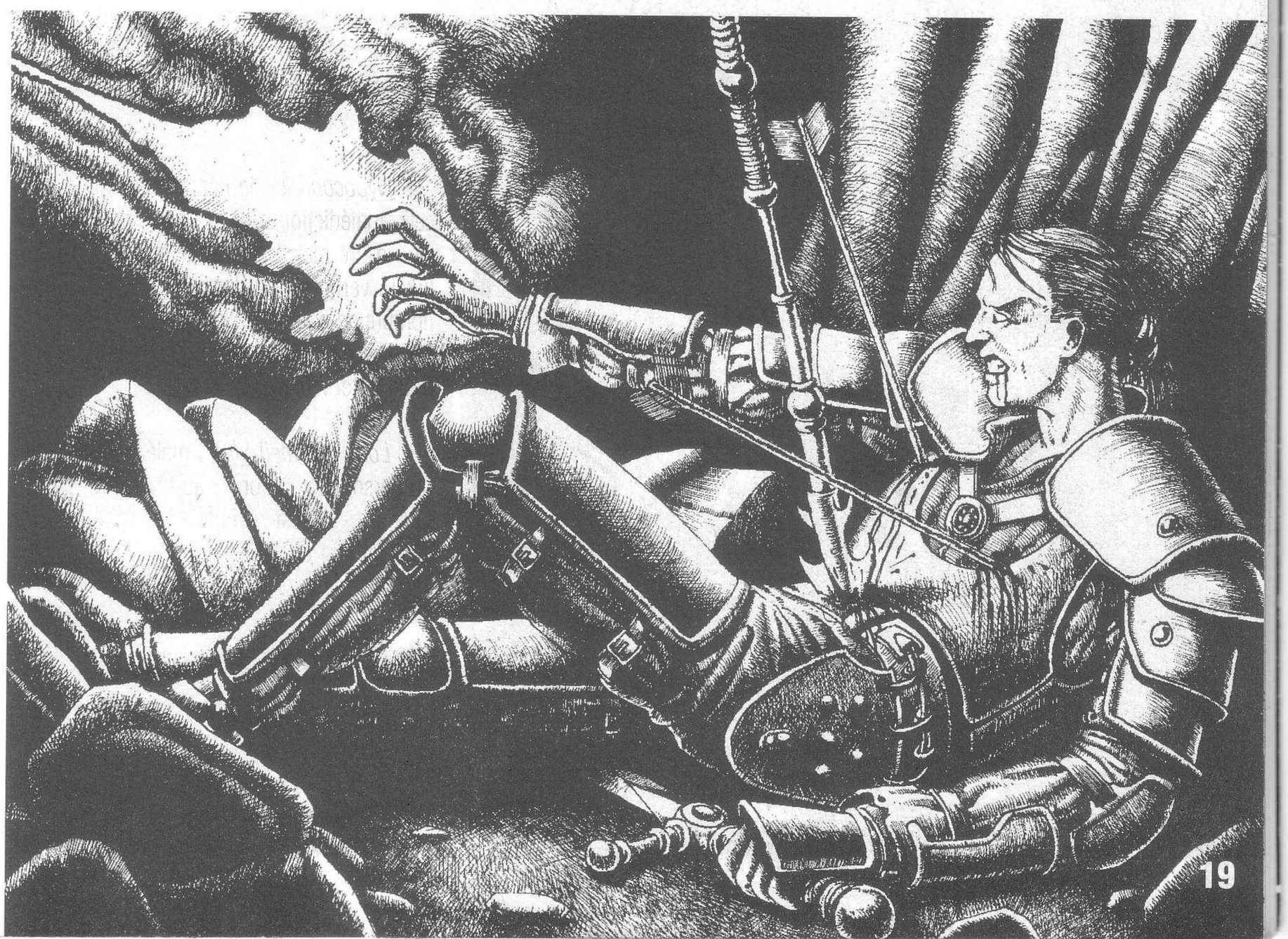
Retour à l'Envoyeur

Niveau de sort : 4
Points de magie : 16+1/heures
Portée : Personnelle
Durée minimale : 1 heure
Composant : Un miroir

Ce sort est une formidable protection contre les malédictions. Il renvoie littéralement le sort sur son lanceur, mais au niveau 4.

Malédictions "Non-Magiques"

Lorsqu'une créature meurt dans d'atroces souffrances physiques ou mentales, elle peut parfois donner naissance à une malédiction. Les effets de celle-ci sont toujours aussi terrifiants que redoutables. Ce genre de malédiction constitue généralement un excellent point de départ pour un scénario qui ne peut être utilisé à la légère. Si un PJ veut lancer une malédiction "non-magique" (quelle idée !), il lui faut d'abord réussir un jet critique sous FM, puis — quel que soit le résultat de ce jet — mourir sans pouvoir faire usage de ses points de destin. Il ne s'agit pas d'une malédiction "divine", comme celles décrites dans les règles, et elle peut toujours être annulée en remplissant une condition particulière (celle-ci peut être déterminée avec le sort *Révélation des Malédictions*). ■



Toujours plus au sud : Les Arabes dans Warhammer

PAR PATRICK LECLERCQ

Aux confins du Vieux Monde se trouve une immense contrée mystérieuse : l'Arabie. Cet empire légendaire — où tout est encore possible — est un cadre propice à de nombreux scénarios passionnants, pour peu que vous ayez le courage de réaliser vos rêves. C'est ce que ce court essai se propose de vous faire découvrir...



L'Arabie

L'Arabie est un gigantesque empire composé d'innombrables califats théocratiques. La religion joue un rôle très important pour ses habitants. Il y a environ 1 000 ans, ceux-ci ont menés — sans grand succès — une longue succession de guerres religieuses contre le Vieux Monde. Depuis cette époques, un climat de profonde méfiance règne entre Occidentaux et Arabes. La mentalité arabe, plus tournée vers les arts et la spiritualité, n'est pas très portée sur l'innovation, ce qui a permis aux Occidentaux de toujours bénéficier d'une relative avance technologique.

Relations commerciales entre Arabie et Vieux Monde

Il a toujours existé un important trafic commercial entre l'Arabie et le Vieux Monde. Les marchands Occidentaux affrètent régulièrement des navires pour ramener des denrées rares et précieuses des territoires moyen-orientaux : épices (poivre, cannelle, etc.), encens, opium, plantes médicinales, défenses d'éléphants, peaux d'animaux inconnus dans l'Empire (lions, panthères et tigres), etc...

De plus, les marchands arabes sont depuis longtemps en relations d'affaires avec Cathay et ils commercialisent de nombreux produits provenant de cette mystérieuse contrée : soie, thé, objets en porcelaine, meubles laqués, œuvres d'arts en jade, estampes, etc.

Les marchands d'Arabie s'intéressent particulièrement aux produits médicaux, aux fourrures, aux objets d'arts et aux objets mécaniques qu'ils ne peuvent pas trouver dans leur pays. Malgré des interdits religieux très stricts à ce sujet, certains achètent même de grandes quantités de vin...

Les taux de change de l'or du Vieux Monde et de l'Arabie ne sont pas harmonisés. C'est pourquoi certains marchands âpres aux gains essayent régulièrement de passer en fraude des barres d'or en Arabie, afin de les échanger contre des barres d'argent. Une fois de retour dans l'Empire, ils pourront troquer cet argent contre de l'or avec un bénéfice net de l'ordre de 15%. Les autorités impériales, qui n'apprécient guère de voir de grosses quantités d'or quitter l'Empire, répriment sévèrement ces pratiques.

Esclavage

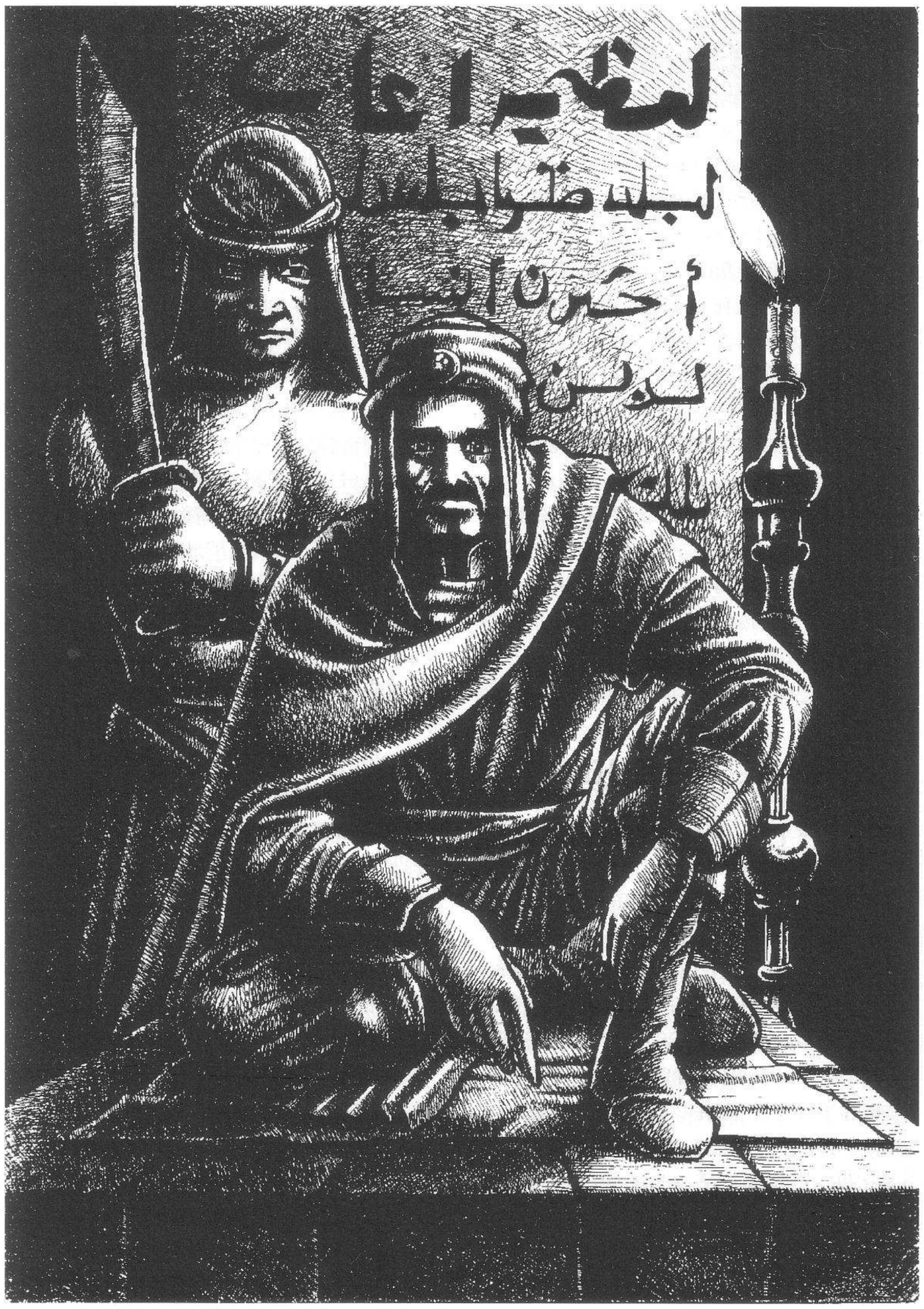
Pour les Arabes, le fait de posséder beaucoup de serviteurs est un signe de richesse, et c'est en Arabie que l'on trouve les plus grands marchés aux esclaves du monde. Et si les esclaves arabes n'ont aucun succès dans le Vieux Monde, les Arabes, en revanche, adorent ceux qui sont originaires d'Occident (et tout particulièrement les Norskans aux cheveux blonds). Les marchands arabes proposent, depuis peu, des esclaves noirs qui connaissent un grand succès auprès des classes supérieures de l'Empire, où le nec plus ultra en matière de raffinement consiste désormais à se faire servir par un domestique à la peau noire.

Certaines rumeurs font état d'un marché aux esclaves un peu particulier qui serait entièrement consacré aux Occidentaux capturés par des felouques pirates arabes. Des marchands occidentaux s'y rendraient occasionnellement pour racheter des fils de la noblesse du Vieux Monde, afin de les revendre ensuite à leurs familles.

Noms Arabes

Si vous devez utiliser des PNJ Arabes, voici une liste, non limitative, de prénoms utilisables : Mehmed, Soliman, Abdul, Bayézid, Mourad, Orhan, Tchélébi, Sélim, Mohamed, Mehmet, Ahmed, Ibrahim, Evliya, Oghouz, Shah, Seyyid, Nasreddin, Tamerlan, Sheyh, Karagheuz, Eremya, Moustafa, Adnan, Barkan, Djelal, Inalcik, Osman et Eyoub.

Voici également quelques exemples de noms de familles : Adivar, Refik, Esad, Celebi, Nûzhet, Halil, Ergin, Narkan, Kemal, Ansarî, Nuri, Pacha, etc.



Synopsis

Voici cinq intrigues faisant intervenir des Arabes. Vous êtes libre de modifier ou d'adapter ces exemples comme vous l'entendez.

Les rames de la souffrance

Alors qu'ils voyagent sur un navire de commerce, les PJ sont capturés par une galère pirate arabe. Ils ont alors l'insigne honneur de se retrouver sur ses bancs de nage. Pour échapper à leur triste sort, ils doivent absolument réussir à fomenter une mutinerie. L'ennui, c'est que le navire pirate transporte à son bord un démoniste qui n'hésitera pas à lâcher un ou deux démons sur les mutins. Si leur tentative d'évasion échoue, les PJ auront la "chance" de découvrir un marché d'esclaves arabe… mais pas vraiment du bon côté !

Le noble étranger

Les PJ sont engagés pour servir d'escorte et de guides à un fier prince arabe qui désire visiter l'Empire d'une manière relativement discrète. Ce prince n'est accompagné que par un seul garde du corps. Or un groupe d'adversaires politiques venus de son califat vont tout faire pour provoquer sa mort… A la suite d'événements inexplicables survenus dans un village, un répurgateur, appuyé par la population locale, va accuser le prince étranger d'être un sorcier maléfique. Les PJ parviendront-ils à éviter les flammes du bûcher à leur employeur ?

Les trafiquants

Les PJ ont été engagés pour acheminer un chargement d'objets d'art jusqu'à Lazzara, une lointaine cité arabe. Ce qu'ils ignorent, c'est que les caisses qu'ils transportent sont dotées de doubles fonds où sont dissimulés des fusils… Malheureusement pour eux, les autorités impériales viennent juste d'interdire la vente d'armes à feu aux Arabes ! Les PJ arriveront-ils à amener leur chargement à destination afin d'être payés ? Certains princes arabes seraient trop heureux de leur voler leur chargement.

Le cœur prisonnier

Les PJ sont envoyés en Arabie pour racheter un jeune noble qui a été capturé par des pirates arabes. Voilà une excellente occasion de leur faire découvrir ce pays et ses gigantesques marchés aux esclaves… avant qu'ils soient confrontés à quelques petits problèmes. Le jeune noble a, en effet, été racheté par un marchand qui veut le vendre directement à sa famille et celui-ci refuse de traiter avec des intermédiaires. Pour corser encore les choses, le "captif" est tombé amoureux de la fille du marchand. Les joueurs vont devoir faire preuve de subtilité !

L'étalon

Les PJ sont embauchés par un éleveur de chevaux qui désire protéger un superbe étalon reproducteur. Plusieurs de ces animaux ont, en effet, été tués par des inconnus ces dernières semaines. Il pense que des concurrents jaloux sont derrière cette affaire. En fait, ces chevaux sont tous d'origine arabe. Ils avaient été vendus par un prince à un marchand impérial, qui les a revendus à l'employeur des PJ. Une secte de fanatiques arabes a cependant décidé que ces étalons ne devaient pas servir à améliorer la qualité des races chevalines occidentales… ■



Les diamants sont éternels II

PAR PIERRE LEJOYEUX

Les meilleurs maîtres de jeux aiment généralement modifier les scénarios qu'ils font jouer en fonction de leur propre conception des choses. C'est pourquoi ce synopsis de campagne pour James Bond 007 n'a pas été conçu pour être utilisable immédiatement (à moins que vous ne soyez un excellent improvisateur !). Vous devrez le développer, l'adapter et le mettre en forme avant de le proposer à trois joueurs expérimentés. N'hésitez pas, si vous en éprouvez l'envie, à emprunter certains éléments (intrigue, gadgets, PNJ) pour d'autres aventures !



Présentation

Cette campagne est censée se dérouler en 1990, juste avant l'éclatement définitif de l'URSS. Elle est prévue pour trois personnages — hommes ou femmes de niveau 0 ou 00 — qui doivent respectivement appartenir au MI6, à la CIA et au KGB. Chacun doit avoir sur lui des gadgets que lui a confié son service (voir "Gadgets"). Le personnage du KGB conviendrait mieux à une femme, en souvenir d'Anya Amasova…

Les trois agents vont agir de concert afin de contrecarrer les plans machiavélo-mégalomaniaques d'Andréi Ivanovitch Kirlov, un général de division russe, qui veut s'approprier le marché mondial du diamant.

Sa machination est organisée autour de trois axes :

- Rendre impropres au commerce les principaux stocks de diamants d'Amsterdam en les rendant radioactifs.
- Réduire quasiment à néant la production de diamants d'Afrique du Sud.
- Prendre militairement le contrôle des champs diamantifères de Sibérie Centrale (situés en Yakoutie, région où il s'est établi) en s'assurant par un chantage nucléaire qu'il n'y aura pas de riposte de la part du pouvoir central. Kirlov dispose en effet de plusieurs SS20 qu'il menace de lancer sur différentes capitales.

Il est aidé dans ses sinistres projets par les services secrets de San Joachim, une dictature d'Amérique Centrale qui a été lâchée par les USA et l'URSS. Kirlov s'est gagné son soutien en lui fournissant des armes et des conseillers militaires par Kirlov… en toute illégalité, bien sûr.

Le général bénéficie également de l'appui d'une haute responsable du syndicat du diamant Sud-Africain qui est sa maîtresse : Peggy Malone.

Enfin, Kirlov a l'intention de liquider tous ses "intermédiaires", une fois qu'ils ne lui sont plus utiles, en leur offrant des diamants radioactifs.

Prologues

Le synopsis de cette campagne prévoit un *prologue* différent par agent, sorte de pré-générique contenant des informations liées à la campagne. Chaque personnage joue seul son prologue.

KGB

Le personnage du KGB commence l'aventure à Samarkand, en Asie Mineure soviétique. Il est déguisé en barman/danseuse du ventre et travaille dans une taverne enfumée, pleine d'hommes aussi basanés que patibulaires. Cette taverne est située dans le "souk" de la ville, un endroit bigarré dominé par des minarets, aux ruelles étroites et populeuses bordées de mille échoppes, aux maisons aux toits en terrasse, blanchies à la chaux… L'agent est là pour récupérer une assez importante quantité de plutonium, qui a été volée quelques jours plus tôt dans un centre atomique, et qui doit changer de main dans la taverne.

A un moment de la soirée, un individu à l'allure mystérieuse — emmitouflé dans une djellaba et un turban de manière à ce que l'on ne voit que ses yeux noirs — s'assoit à une table à l'écart. Peu après, un homme au visage couturé de cicatrices fait son apparition. Il porte un lourd sac de sport qui contient le plutonium. C'est maintenant qu'il faut agir ! Un bref combat s'ensuit, bien évidemment, et il se termine à l'avantage de l'agent. Sur la personne mystérieuse, un Sud-Américain venant de San Joachim, le PJ va découvrir un sac de diamants bruts radioactifs qui devait servir au paiement du plutonium…

CIA

Le personnage de la CIA débute la campagne en assistant à une réception mondaine à Washington. Son compteur geiger (voir "Gadgets") détecte soudain une radioactivité anormale émanant d'un collier de diamants porté par une jolie femme. Ce bijou a été récemment acheté à New York, chez Van Cleef & Arpels. En poursuivant un peu son enquête, l'agent va pouvoir apprendre que nombre de diamants des plus grands bijoutiers des Etats-Unis sont devenus radioactifs. Tous proviennent d'un même courtier établi à Amsterdam : la maison Van der Bloot…

MI6

L'agent du MI6 est en mission au Pakistan, dans un village proche de la passe de Khyber où il file un trafiquant d'armes qui doit rencontrer son fournisseur russe : un certain Kirlov.

Les choses vont mal se passer. L'agent est démasqué, le trafiquant tué dans la fusillade qui s'ensuit, et Kirlov parvient à éclipser sans que l'agent puisse voir son visage. Le Britannique, poursuivi par une foule de Mudhjahidins en furie, ne peut s'échapper qu'en utilisant son gadget (voir "Gadgets"). Le temps que les musulmans regardent leurs montres, l'agent a déjà sauté dans une jeep et s'est enfui en slalomant sur deux roues entre les fidèles prosternés.

Plus tard, lors de la fouille de la villa que possédait le défunt trafiquant à la Jamaïque, on découvre que les armes étaient destinées à San Joachim et que le coffre est plein de diamants bruts radioactifs…

Après ces trois mini-aventures (que vous pouvez faire jouer individuellement bien avant

de commencer la campagne), les agents vont être réunis, afin de continuer leur enquête ensemble avec l'aval de leurs gouvernements respectifs. Le seul point commun pour l'instant entre les trois affaires — le trafic de plutonium, le collier et le trafiquant d'armes — est la présence de diamants radioactifs. Qui peut avoir intérêt à irradier des pierres précieuses ?...

Amsterdam

La maison Van der Bloot a été victime d'une tentative de cambriolage, voilà quelques mois. Une "tentative" seulement, car si les monte-en-l'air sont bien arrivés jusqu'au coffre, ils ne semblent pas l'avoir ouvert et rien n'a disparu. Ce cambriolage était l'œuvre des membres des service secrets de San Joachim. Il n'avait pour seul but que de mettre en place un dispositif discret qui irradie les pierres quand le coffre est fermé et les rend ainsi radioactives. La plupart de celles qui ont été exposées aux rayons meurtriers ont depuis été dispersées aux quatre coins du monde. Elles ont contaminé à leur tour d'autres pierres, les rendant dangereuses à utiliser et même à manipuler.

La perte ainsi occasionnée est considérable — des centaines de millions de dollars ! — et cette sombre histoire jette le discrédit sur la maison Van der Bloot. Mais celle-ci n'est pas seule dans son malheur ; les diamantaires les plus importants d'Amsterdam connaissent la même mésaventure, qu'ils aient été victimes de cambriolages étranges ou de l'indélicatesse de certains de leurs employés, qui ont été alléchés par les fortes sommes proposées par les hommes de San Joachim.

En visitant systématiquement les diamantaires hollandais, les agents repéreront facilement un de ces employés. Ce dernier, lâche et peu malin, ne sera pas difficile à confondre. Mais, alors qu'il sera sur le point de révéler ce qu'il sait, il sera assassiné d'une rafale de Kalashnikov. Dans un dernier soupir, il lâchera un nom : Sancho Errera. Les assassins, des mercenaires aguerris, seront très difficiles à intercepter. De toute façon, ils ont été contactés par un correspondant anonyme et ne savent rien.

La Haye

Sancho Errera est le responsable de la sécurité de l'ambassade du San Joachim en Hollande.

Cette ambassade organise justement un bal masqué pour le gotha diplomatique, le lendemain soir de l'arrivée des agents. Ces derniers peuvent se faire inviter sous de faux noms, en tant qu'attachés culturels de leur ambassade respective. Le président Zurekin est l'hôte d'honneur de cette soirée. Kirlov et Peggy Malone sont également présents, l'un déguisé en Gengis Khan et l'autre en Shéhérazade. Sergueï, le fidèle chien de garde de Kirlov, est là, lui aussi, en costume de King Kong. Il ne s'éloigne jamais beaucoup de son maître. Kirlov est venu à cette soirée pour demander des comptes personnellement à Errera au sujet du meurtre. Il va apprendre à cette occasion que des agents fouinent dans le coin, ce qui l'incite à éliminer Errera. Sergueï se charge de cette besogne alors que la fête bat son plein, dans un salon privé de l'ambassade.

A l'occasion de cette réception, les agents vont pouvoir remarquer le parfum capiteux et très rare que Peggy Malone laisse dans son sillage : Kohinor de Lovenbrück. C'est le seul indice qu'ils pourront récupérer ici. Ni Gengis Khan, ni Shéhérazade ne prononcent un mot en public et Sergueï tue Errera en toute impunité. Attention : si les agents se font repérer par les services de sécurité de l'ambassade, ils ont toutes les chances de s'attirer les foudres des hommes d'Errera qui voudront venger leur chef...

La grande réunion

Peu de temps après, une réunion au sommet des principaux producteurs de diamants se tient à Genève pour faire le point sur la situation et la psychose qui commence à s'emparer des diamantaires du monde entier. Y participent Peggy Malone, Anton Dimitriovith Kromtchine et... les agents. Peggy se montre d'une gentillesse exquise, toujours prête à aider les agents, alors que Kromtchine se refuse à toute coopération, muré dans son orthodoxie communiste un tantinet passéiste. Son attitude antipathique et pompeuse va certainement attirer les agents sur une fausse piste en béton armé ! Néanmoins, le parfum de Peggy sera là pour les remettre sur la bonne voie. S'ils y pensent...

Dans tous les cas, Kromtchine part le soir même, après la réunion, afin de goûter un peu à la décadence occidentale sur les pistes de ski des Alpes. Si un ou plusieurs agents le suivent, Sergueï sera également du voyage avec plusieurs membres des services secrets de San Joachim.

San Joachim

San Joachim, toujours San Joachim ! Il va bien falloir un jour ou l'autre que les joueurs se décident à y aller...

Les agents sont parachutés dans la forêt vierge et réceptionnés par les membres du maquis local ("La Flamme de la Liberté"). Ces derniers n'aiment pas particulièrement les Soviétiques, depuis que des conseillers à la solde de Kirlov aident le dictateur. L'agent du KGB risque donc d'avoir droit à un accueil assez froid, voire hostile. Ses deux amis vont devoir peser de tout leur poids pour empêcher son exécution pure et simple. L'agent du KGB peut se sortir de cette situation épineuse en acceptant un combat à mains nues contre un maquisard de près de deux mètres de haut. Espérons qu'il gagnera !

Le camp des maquisards est attaqué de nuit par des hélicoptères munis de projecteurs. Explosions, mitraillage, les agents et les maquisards survivants doivent s'enfuir pour rejoindre un autre camp. La Flamme de la Liberté est une organisation puissante et la dictature est sur le point de tomber. Un assaut d'envergure contre le palais présidentiel est prévu dans les jours suivants. Les agents sont invités à mener le bal. Sur la route du palais, il y a cependant un obstacle de taille : un grand pont enjambant une gorge profonde, défendu par les meilleurs éléments de la garde présidentielle. Les agents doivent descendre dans la gorge ou passer sous le pont grâce à des ventouses magnétiques (voir "Gadgets") pour se glisser de l'autre côté, déposer des charges explosives sous les chars et s'éclipser avant que tout saute. Les partisans se chargent du reste.

Le palais ressemble à une grande maison du Sud des États-Unis avec ses colonnades et sa façade blanche. Ce qui reste de la garde présidentielle, renforcée par les conseillers russes de Kirlov, défend l'accès au palais. Alors que la bataille entre les partisans et les défenseurs s'engage, les agents peuvent se glisser dans le palais. Le président Zurekin est réfugié dans un blockhaus de commandement aménagé sous l'édifice et dont le seul accès est un ascenseur situé au bout d'un couloir balayé par des mitrailleuses automatiques. L'ascenseur lui-même est équipé d'un dispositif de protection assez intéressant. Juste avant que l'on arrive au niveau du bunker, le plancher de la cabine s'escamote et précipite alors les occupants dans une grande cuve infestée de piranhas... à moins qu'on ne repère ce dispositif et qu'on le débranche à temps.

Zurekin se trouve dans la pièce principale du blockhaus dont les murs sont constitués de baies vitrées donnant sur la cuve aux piranhas. El Presidente aime, en effet, voir ses opposants se faire déchiqueter alors qu'il déguste lui-même un bon repas. Il ne veut pas mourir et va chercher à obtenir la protection des agents en l'échange de quelques renseignements. Il va leur révéler que Kirlov est son pourvoyeur en armes et en conseillers. Il explique aussi ce que ses services secrets ont accompli à Amsterdam pour le compte du général.

Mais Sergueï veille au grain ! Alors que Zurekin est sur le point de lâcher le morceau, il surgit dans la pièce, brise les baies vitrées à coups de lance-grenades, avant de s'enfuir, non sans avoir verrouillé la porte de l'ascenseur. L'eau et les piranhas se répandent dans la pièce à toute vitesse. Comme les charmantes bestioles vont se charger en priorité de dévorer Zurekin, les agents auront juste le temps de trouver une solution pour échapper à un destin funeste.

Principaux PNJ

Peggy Malone

FOR : 5 DEX : 9 VOL : 8 PER : 10 INT : 8

Compétences (niveau/chance de base) **:** Charisme (9/16), Conduite auto (7/16), Combat à distance (5/13), Séduction (6/21).

Taille : 1,63 m
Age : 27 ans
Points de célébrité : 80
Vitesse : 2
Cap. course/nage : 25 mn
Classe dégâts à mains nues : A

Poids : 55 kg
Apparence : sensationnelle
Points de survie : 0
Endurance : 28 heures
Cap. charge : 25-45 kg

Champs d'expérience : Génie mécanique, Economies/affaires, Squash, Joaillerie.

Faiblesses : Attraction pour les membres du sexe opposé, cupidité.

Background : Svelte brune aux yeux verts, Peggy est une jeune femme très intelligente qui s'est hissée jusqu'aux hautes fonctions qu'elle occupe maintenant à force de ténacité. Membre du syndicat des producteurs de diamants et directrice d'une mine en Namibie, Peggy a lié son destin à celui de Kirlov à cause de ses deux faiblesses. Elle restera fidèle à son amant tant que celui-ci respectera ses engagements. Si elle est trahie, elle se révélera une alliée de choix pour les agents.

Général Andreï Ivanovitch Kirlov

FOR : 13 DEX : 12 VOL : 10 PER : 10 INT : 14

Compétences (niveau/chance de base) **:** Charisme (6/16), Conduite auto (10/21), Combat au corps à corps (13/26), Combat à distance (10/21), Furtivité (13/20), Séduction (6/22), Sixième sens (11/23), Interrogation (10/24), Torture (12/24), Démolition (10/24).

Taille : 1,85 m
Age : 37 ans
Points de célébrité : 65
Vitesse : 2
Cap. course/nage : 25 mn
Classe dégâts à mains nues : B

Poids : 100 kg
Apparence : bonne
Points de survie : 1
Endurance : 28 heures
Cap. charge : 71-95 kg

Champ d'expérience : Sciences militaires.

Background : Les cheveux ras, le regard bleu acier, le nez droit, les traits taillés à la serpe, Kirlov est un général de division russe qui rêve de se bâtir un empire en pleine Sibérie sur les décombres de l'URSS. Son ascendant sur les femmes lui a permis de séduire, entre autres, Peggy Malone et d'en faire son alliée dans le plan qu'il a imaginé. Il se prend un peu pour un nouvel Alexandre ou un descendant spirituel de Gengis Khan.

Président à vie Arturo Lopez Iguerra Zurekin

FOR : 9 DEX : 10 VOL : 8 PER : 11 INT : 11

Compétences (niveau/chance de base) **:** Charisme (6/14), Combat au corps à corps (3/12), Combat à distance (5/15).

Taille : 1,83 m
Age : 43 ans
Points de célébrité : 110
Vitesse : 2
Cap. course/nage : 25 mn
Classe dégâts à mains nues : B

Poids : 110 kg
Apparence : bonne
Points de survie : 0
Endurance : 28 heures
Cap. charge : 46-70 kg

Champs d'expérience : Sciences militaires, Tennis.

Faiblesses : Sadisme, Attraction pour les membres du sexe opposé.

Background : Adipeux et suintant en permanence une sueur abondante, Zurekin est l'archétype du dictateur comme la guerre froide en a tant engendrés. Il adore les très jeunes filles et ses piranhas partagent ce goût. Quand il s'est lassé d'une compagne, il la donne à ses "petits poissons". Zurekin a commencé sa carrière comme capitaine dans l'armée de San Joachim. Il a rapidement proposé ses services à la CIA. Une fois parvenu au pouvoir grâce à l'Agence après un sanglant coup d'état, Zurekin a bénéficié de l'aide américaine durant des années. Il s'est tourné vers les Russes, quand les USA ont dénoncé les exactions sanguinaires de son régime. L'URSS l'a ensuite lâché, à son tour, pour les mêmes raisons. Depuis, Zurekin s'est acoquiné avec Kirlov afin de tenter de se maintenir au pouvoir par tous les moyens.

Anton Dimitriovith Kromtchine

FOR : 7 DEX : 5 VOL : 5 PER : 7 INT : 6

Compétences (niveau/chance de base) **:** Charisme (2/7), Conduite auto (7/13), Séduction (6/13).

Taille : 1,75 m
Age : 54 ans
Points de célébrité : 0
Vitesse : 1
Cap. course/nage : 10 mn
Classe dégâts à mains nues : A

Poids : 102 kg
Apparence : normal
Points de survie : 0
Endurance : 24 heures
Cap. charge : 46-70 kg

Champs d'expérience : Joaillerie, Ski.

Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé.

Background : Kromtchine est un apparatchik communiste modèle standard : gras, vaniteux, plein de morgue et de suffisance. Il défend en public le communisme, mais en privé il s'adonne à tous les plaisirs de l'occident : football, cigarettes américaines, casquette de base-ball, etc.

Sergueï

FOR : 17 DEX : 10 VOL : 13 PER : 13 INT : 9

Compétences (niveau/chance de base) **:** Charisme (1/14), Conduite auto (6/18), Combat au corps à corps (15/32), Combat à distance (10/22), Interrogation (16/25), Agilité (5/18), Pilotage (5/17), Sixième sens (10/21), Torture (15/26).

Taille : 2,10 m
Age : 32 ans
Points de célébrité : 100
Vitesse : 2
Cap. course/nage : 40 mn
Classe dégâts à mains nues : D

Poids : 130 kg
Apparence : stricte
Points de survie : 2
Endurance : 30 heures
Cap. charge : 175-195 kg

Faiblesses : Sadisme.

Background : Barbu et moustachu, Sergueï est un paysan sibérien originaire de la région d'Omsk. Engagé volontaire dans les Spetnasz, Sergueï a fait la campagne d'Afghanistan aux côtés de Kirlov. Il est resté très attaché et totalement dévoué à son chef depuis, et il lui sert d'exécuteur des basses œuvres.

Namibie

Peggy Malone, outre ses responsabilités au sein du syndicat des producteurs de diamants, dirige aussi une mine à ciel ouvert en Namibie.

En apprenant la chute de Zurekin, elle se sent menacée et prend la décision de faire sauter la bombe nucléaire qu'elle garde dans un entrepôt annexe. Les agents arrivent à la mine, alors que Peggy vient juste d'armer la bombe. Lorsqu'elle les aperçoit, la complice de Kirlov saute dans une jeep et s'enfuit. Un hélicoptère l'attend en plein désert pour l'emporter loin du lieu de l'explosion.

Kirlov n'a, en fait, aucune intention de partager avec Peggy. Sergueï, qui se trouve à bord de l'hélicoptère, n'est pas là pour la protéger mais pour l'éliminer. Deux suites possibles s'offrent au MJ :

1 - Le tueur de Kirlov rate son coup et Peggy, après avoir été rejointe par les agents, leur demandera de l'aide. En retour, elle désamorce la bombe. Kirlov a commis une terrible erreur. Désormais, Peggy lui en veut à mort. La jeune femme donne aux joueurs les mêmes renseignements que Zurekin et leur explique également toute la machination…

2 - Sergueï brise le joli cou de Peggy et s'enfuit en hélicoptère sous les balles des agents. La bombe doit alors être désamorcée sans l'aide de la charmante Malone. Une fois cette (difficile) tâche accomplie, les PJ découvrent dans le coffre de la jeune femme des lettres d'amour signées par Kirlov…

Quelque part en Sibérie Orientale

La division de Kirlov — équipée de chars, de missiles stratégiques SS20 et de transports de troupes blindés — est stationnée en pleine forêt sibérienne. Les agents, déguisés en soldats soviétiques, infiltrent le camp de Kirlov qui est en pleine effervescence. Des troupes de chocs du KGB, appuyées par de l'aviation et de l'artillerie, sont prêtes à attaquer dès que les agents auront empêché le général de lancer ses SS20.

Malheureusement, les agents sont reconnus par Sergueï (ou un autre sbire, si le tueur est déjà mort) et capturés. Après avoir été fouillés, deux des agents sont attachés à des SS20 destinés à être tiré sur leurs capitales respectives (tous deux se trouvent dans la même clairière). Le troisième agent, une femme si possible, va être gardée comme otage. Des soldats déclenchent le dispositif de mise à feu à retardement des missiles, avant de détaler. Le vernis ultra-coupant (voir "Gadgets) risque de se révéler des plus utiles pour s'évader…

Une fois les missiles déconnectés — sept secondes avant la fin du compte à rebours ! — il va falloir retrouver Kirlov et éviter que d'autres missiles soient lancés.

L'attaque des troupes du KGB a déjà commencé. Dans le camp, il règne un chaos indescriptible (explosions, véhicules qui se percutent, rafales d'armes automatiques, etc.). Kirlov, accompagné de son otage solidement entravé, monte à bord d'un engin blindé lanceur de SS20 et file à tout allure dans la forêt. Sergueï reste en arrière pour retarder les agents, il va les attaquer à mains nues lorsqu'il prendront place (par exemple) dans un char T72. Sergueï va mourir au cours de ce combat, tué par les agents ou par une balle perdue (s'il a le dessus pendant l'affrontement). La poursuite peut alors commencer parmi les mélèzes et les bouleaux de la grande forêt sibérienne. Kirlov fonce droit devant lui, écrasant les arbres comme s'ils n'étaient que des allumettes. Le missile commence à se dresser alors que l'engin roule toujours, Kirlov va le lancer, Dieu seul sait sur quelle ville…

Pour libérer l'otage, il faut impérativement sauter sur le lanceur pendant la poursuite. Une fois que Kirlov sera seul dans le véhicule, le char pourra tirer sur l'engin qui basculera sur le côté avant d'exploser.

Exit Kirlov.

Le final

Les trois agents se retrouvent à une réception au Kremlin présidée par Eltsine. Ils sont tous les trois décorés d'une haute distinction russe. Peut-être que Sergueï — pas tout à fait mort — viendra perturber la cérémonie… ■

Gadgets

La montre/bague/boucle d'oreille d'appel à la prière

Ce petit gadget imite la voix d'un muezzin sans qu'il soit possible de savoir d'où elle provient. Fruit de recherches approfondies en matière de psychologie, il déclenche chez les fervents musulmans le réflexe quasi pavlovien de se mettre en position de prière. Cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois (*gadget MI6*).

Le bouton de manchette/boucle d'oreille/bracelet/joyau de nombril compteur geiger directionnel

Cet appareil miniaturisé détecte et mesure toute émanation radioactive anormale dans un rayon de dix mètres (*appareil de la CIA dont le personnage du KGB a personnellement volé les plans*).

Le vernis à ongle incolore ultra-coupant

Déposé sur l'ongle d'un seul doigt, il permet de trancher relativement facilement des cordes, même si elles sont en nylon. Ne peut pas être employé en combat (*gadget MI6*).

Les ventouses magnétiques

En fait, il s'agit de gants et de semelles de chaussures, d'apparence anodine, qui sont dotés de milliers de petits électroaimants. Ces derniers sont assez puissants pour se fixer solidement à des métaux ferreux et supporter le poids d'un homme. (*Gadget du MI6 que la CIA et le KGB ont copié*).



La tête et les jambes

PAR ANNE VÉTILLARD

Cette aventure pour Torg se déroule en Cyberpapauté, c'est-à-dire en France. Elle est conçue pour un groupe de quatre à six Chevaliers des Tempêtes, peu ou moyennement expérimentés.

Avertissement

Ce scénario mentionne des religions fictives, telles qu'elles existent et fonctionnent dans le contexte imaginaire créé pour le jeu *Torg*. Il ne s'agit en aucun cas de cultes réels.

La Situation

Vers 876, le roi de France Charles le Chauve offrit au sanctuaire de Chartres le fameux "Voile de la Vierge". Au Moyen Age, cette relique fut l'objet d'un des pèlerinages les plus célèbres de France et la cathédrale de Chartres recevait en ce temps-là presque autant de visiteurs que celle du Puy. Les siècles s'écoulèrent et la foi se perdit peu à peu… jusqu'au déclenchement de la Guerre des Réalités. A cette époque, un certain père Dethaun, archiviste de la cathédrale, assista avec inquiétude (à juste titre) à l'avènement de la Cyberpapauté. Toutes les valeurs qu'il chérissait furent rapidement remplacées par celles d'une dictature religieuse impitoyable. Il ne fallut pas longtemps pour qu'il se retrouve en total désaccord avec ses supérieurs.

Il décida alors de dissimuler le précieux voile, une relique irremplaçable, de sorte que les sbires de Jean-Malraux ne puissent pas s'en emparer. Il avait fait preuve de clairvoyance, car les cyberprêtres commençaient effectivement à écumer les trésors des églises et des cathédrales afin d'envoyer toutes les reliques en Avignon, au Palais des Papes. Le Cyberpape espérait en effet, une fois le "recensement" effectué, trouver parmi ces objets divers un fragment d'éternité.

Le père Dethaun hésita moins d'un mois avant de se décider à entrer dans la clandestinité. Il contacta alors la Résistance, qui venait de renaître de ses cendres pour essayer de renverser Jean-Malraux et il rejoignit le groupe du *Masque*, le chef des opérations chargé de la région de Chartres. Il fut bientôt connu au sein de la cellule *Pardaillan* sous le nom de code de *Déodat*. Ce réseau regroupait, en effet, trois cellules qui n'avaient aucun contact entre elles : *Fantômas*, *Pardaillan* et *Lupin*. Le père Dethaun refusa toujours de révéler la cachette du Voile de la Vierge, car il ne voulait mettre personne en danger en communiquant ce renseignement.

Après avoir échappé de peu à l'anéantissement lorsque *Le Masque* fut contrôlé par une puce-esprit (voir le scénario *Le Marché aux Puces*, Casus Belli n° 64), le groupe de Chartres réussit, au cours d'une de ses opérations, à s'emparer du matériel qui permettait de fabriquer des puces-esprits. Malgré les problèmes moraux que cela leur posait, les Résistants finirent par décider d'employer les puces-esprits dans leur combat contre le Cyberpape. Bien sûr, ils n'avaient pas l'intention d'envoyer des âmes dans le Purgatoire et voulaient juste se servir de cet appareillage pour effectuer des transferts d'esprits afin de brouiller les pistes en convoyant un corps d'un côté et sa psyché de l'autre. En cas d'arrestation, le corps pouvait parfaitement résister aux interrogatoires éventuels car son esprit ne savait rien de compromettant, si ce n'est qu'il servait de convoyeur. Les "courriers des corps" ne connaissaient, en effet, que leur destination finale et le fait qu'ils occupaient une enveloppe charnelle qui n'était pas la leur. Pendant ce temps, la puce-esprit contenant l'âme de la personne à convoyer utilisait le corps du courrier pour voyager incognito. Il va de soi que cette procédure n'était employée que dans les cas d'extrême urgence, car la psyché qui avait été arrachée du corps ne pouvait ensuite plus l'occuper que par l'entremise d'un porte-puces.

Un jour, un ancien ami du père Dethaun, chanoine de la cathédrale, fut irrémédiablement converti à la foi de la Cyberpapauté (avec l'aide indiscutable et enthousiaste d'une puce-foi). Persuadé d'accomplir son devoir, il dénonça diverses personnes, dont Dethaun. Il mentionna, en outre, que son ex-coreligionnaire s'était sûrement enfui avec le Voile de la Vierge, puisque celui-ci avait disparu à peu près à la même époque du trésor de la cathédrale… La Cyberpapauté, en apprenant comment la relique lui avait échappé, mit aussitôt Dethaun sur sa liste des activistes les plus recherchés. (N'oubliez pas que l'histoire de la Terre et de Magna Verita sont parallèles et ne divergent qu'à partir de 1415. Les agents de Malraux ont vite pris l'habitude d'exploiter les similitudes du passé pour récolter divers renseignements. Sur Magna Verita, un "Charles le Chauve parallèle" a, lui aussi, offert un Voile de la Vierge à la cathédrale de Chartres !)



TORG ®, TM et © 1992 West End Games (WEG).
Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de WEG.

Le chef de la cellule *Pardaillan*, un biologiste connu sous le nom de code de *Montmorency*, réussit peu de temps après à mettre la main sur la liste des suspects de la Cyberpapauté et il demanda au père Dethaun de gagner l'Italie, en utilisant le dédoublement corps-esprit rendu possible par les puces. Confiant dans la fiabilité de ce système, le prêtre accepta, récupéra le voile dans la cachette où il l'avait remisé, et le transfert put avoir lieu… Malheureusement, tout ne se passa pas comme prévu et le corps du père Dethaun, qui abritait l'esprit de Guillaume Deschamps, fut arrêté par la Police de l'Eglise alors qu'il venait à peine d'arriver à Bourges. Pendant ce temps-là, la puce contenant sa psyché continua son petit bonhomme de chemin dans le corps de Deschamps, le Voile de la Vierge dans sa poche…

Acte I

Scène 1 : Une rafle très ordinaire…

Rencontre normale

Les Chevaliers des Tempêtes viennent tout juste de terminer leur précédente mission et aspirent à un repos bien mérité. Gageons qu'un certain nombre d'entre eux ont des blessures à soigner et qu'ils font par conséquent un petit séjour de convalescence dans un hôpital clandestin dirigé par un médecin de la Résistance (s'ils ont des amis au sein de cette organisation) ou dans le cas contraire par un cybertrafiquant qui leur fait payer ses soins à prix d'or. Au moment où ils s'apprêtent à prendre congé de leur hôte, une sonnerie d'alarme retentit… Dans la rue proche, on entend des cris, des appels, des bruits de bottes et bientôt le sifflement caractéristique d'armes-lasers : une patrouille de la Police de l'Eglise est en train de faire une rafle. (Si cette situation de base ne correspond pas à votre groupe de Chevaliers des Tempêtes, vous pouvez la replacer dans un autre contexte. La Police de l'Eglise peut procèder à des rafles un peu partout : près d'un bar, d'une gare, d'un hôtel, etc.). L'idéal serait que les personnages se trouvent dans l'Eure-et-Loir, le Loiret, le Loir-et-Cher ou le Cher…

En jetant un coup d'œil à l'extérieur, les Chevaliers peuvent apercevoir un transport de troupes Aaron et trois aéroglisseurs Goliath, à bord desquels de nombreux prisonniers commencent à être embarqués. Toutefois, certains habitants du quartiers semblent être nettement moins *inoffensifs* que la Police ne s'y attendait. En moins d'une minute, la bataille fait rage dans la rue.

Plusieurs possibilités s'offrent aux Chevaliers des Tempêtes :

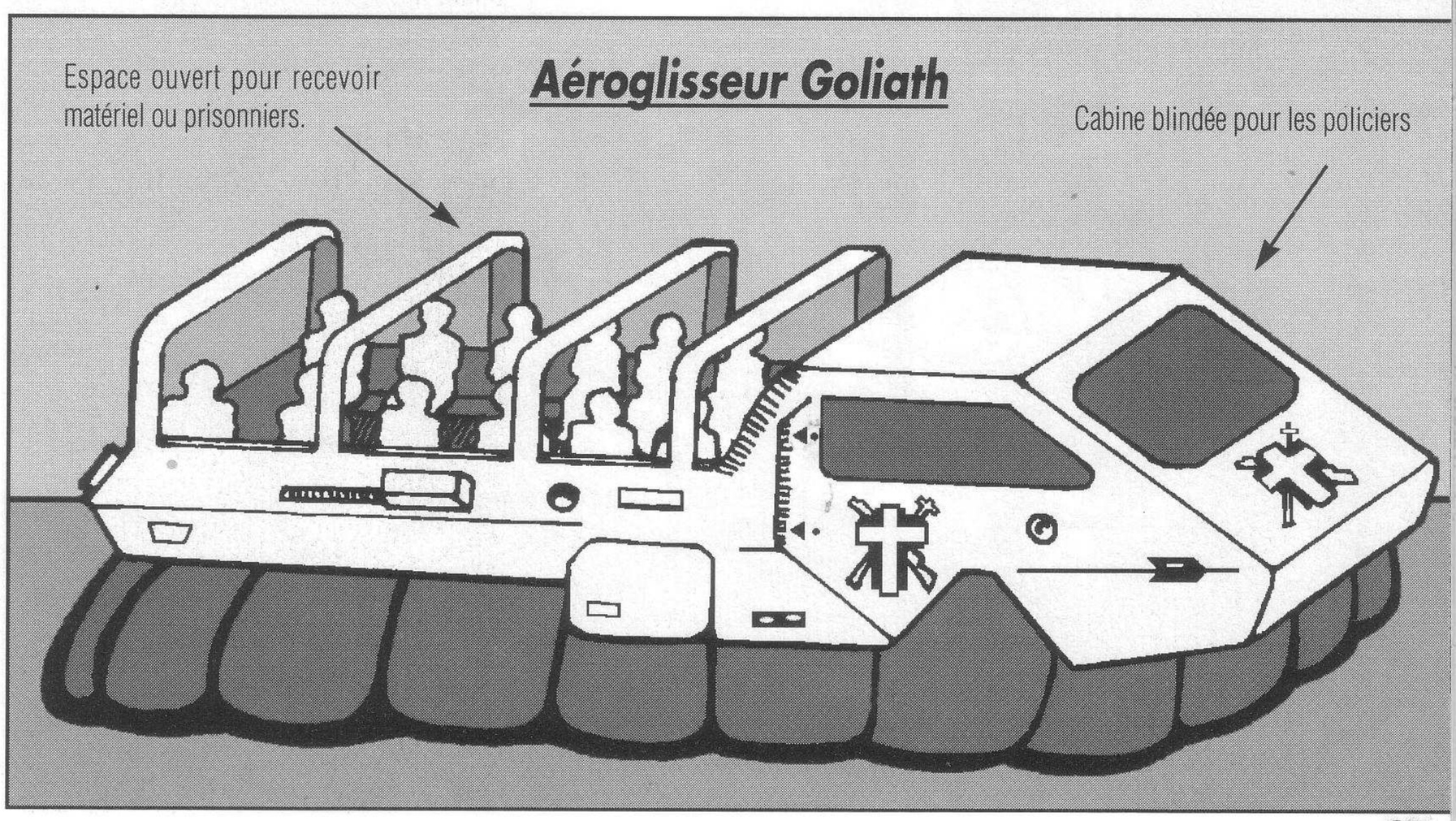
- *Fuir à pied* : en empruntant l'issue de secours de l'hôpital clandestin, les personnages débouchent dans une ruelle encombrée de détritus. Dès qu'ils pointent le nez hors de la ruelle, des policiers les repèrent et leur ordonnent de se rendre. S'ils obtempèrent, consultez le paragraphe intitulé "La reddition", ci-dessous.
- *Fuir avec un véhicule* : si les personnages disposent d'un véhicule, ils peuvent tenter de forcer le passage. Dans ce cas, ils ne rencontreront pas trop de difficultés, mais un passant poursuivi par trois policiers, leur fera des signes désespérés pour qu'ils le prennent à leur bord. Il s'agira d'Eric Dautrey, dit *Fandor* (voir ci-dessous).
- *L'affrontement direct* : une approche extrêmement dangereuse et quasi-suicidaire. Trente soldats de la Police de l'Eglise, bien armés, sont présents sur les lieux…

La reddition

Si les personnages se rendent, ils sont immédiatement conduits jusqu'à un aéroglisseur Goliath après une fouille extrêmement sommaire ; la bataille se poursuivant encore, les policiers n'ont pas de temps à perdre. Il devrait être très facile aux Chevaliers des Tempêtes de dissimuler la plupart de leurs armes (si celles-ci ne sont pas très voyantes) et de leur équipement sur eux. A bord de l'aéroglisseur, ils se retrouvent en compagnie de plusieurs autres prisonniers, dont *Fandor*. Il ne devrait pas leur être trop difficile de prendre le contrôle du véhicule, car les deux policiers censés les garder concentrent toute leur attention sur ce qui se passe dans la rue. Une ou deux manœuvres acrobatiques et le conducteur sera éjecté de son siège : il ne reste plus aux héros qu'à prendre le volant et à s'enfuir. S'ils le désirent, les Chevaliers des Tempêtes auront même la possibilité d'embarquer les deux policiers qu'ils auront dû assommer pour prendre le contrôle du véhicule.

Le récit de Fandor

Eric Dautrey, journaliste avant l'invasion, appartient à la cellule *Fantômas* de la résistance chartraine. Le *Masque* ayant appris la capture du corps du père Dethaun, il a chargé ce groupe de le libérer. Mais, pour respecter la sacro-sainte règle de "l'étanchéité" entre les cellules, il ne leur a rien révélé sur le prêtre, ni sur sa condition un peu spéciale. Il ne leur a seulement donné le moyen de l'identifier : son nom, une photo et la liste très sommaire de ses implants (un porte-puces). La mission des agents du groupe *Fantômas* était de le libérer et de le laisser repartir pour qu'il poursuive sa propre mission (dont ils ignorent tout). Malheureusement, la cellule *Fantômas* s'est laissée prendre au piège au cours de la rafle, et Fandor en est le seul survivant. Gravement blessé, il est hors d'état d'accomplir sa mission. S'il connaît déjà les personnages (vous pouvez le remplacer par un Résistant qu'ils ont déjà rencontré lors de précédentes aventures), il va leur demander d'agir à sa place. Sinon, il les interroge et tente de comprendre leurs motivations. Dès qu'il s'est assuré qu'ils combattent "du bon côté", il se confie à eux et les supplie de l'aider. Si les Chevaliers des Tempêtes acceptent de faire évader le père Dethaun, Fandor leur donne son nom, sa photo et leur révèle que le prêtre possède comme unique implant un porte-puces. Il leur indique ensuite le lieu où il est détenu : la forteresse de la Police de l'Eglise de Bourges. Si les personnages connaissent Jean Féval ou d'autres membres du groupe du *Masque*, ils ne pourront pas faire appel à eux pour obtenir des renseignements supplémentaires : leurs contacts seront tous en mission ou injoignables.



Scène 2 : Une évasion moins ordinaire

Rencontre dramatique

Il s'agit maintenant pour les Chevaliers des Tempêtes de s'introduire dans la forteresse de la Police de l'Eglise de Bourges, d'y localiser la cellule du père Dethaun, et de ressortir sans se faire repérer. Bien sûr, plusieurs plans sont possibles, mais si les personnages ont gardé l'aéroglisseur Goliath et les deux tenues de policiers, leur tâche se trouvera grandement facilitée.

Une incursion dans le Réseau Divin serait même judicieuse à ce point de l'aventure. Les câblés pourront trouver les divers renseignements dont ils ont besoin, saboter le système d'alarme ou introduire des données pirates pour justifier leur présence.Vous pourrez trouver un plan d'une forteresse typique de la Police de l'Eglise page 49 du *Guide de la Cyberpapauté*.

Voici un plan envisageable pour l'évasion du père Dethaun (en fait, de son corps). Il ne s'agit pas d'une solution "unique", bien sûr, et vos joueurs peuvent très bien proposer d'autres idées toutes aussi valables.

1 - S'introduire dans le Réseau Divin et placer dans le fichier central de la forteresse un ordre de transfert du père Dethaun.

2 - Se présenter le lendemain à bord du Goliath avec les tenues volées aux policiers lors de la rafle. Si d'autres personnages souhaitent pénétrer dans la forteresse, ils peuvent éventuellement se faire passer pour des prisonniers, des inspecteurs…

3 - Se diriger droit vers la section des prisonniers (grâce à un plan obtenu dans le Réseau Divin), embarquer le corps du prêtre et sortir le plus vite possible de la forteresse.

4 - Pendant ce temps, un câblé peut opérer en parallèle dans le Réseau Divin et pénétrer dans l'édifice de la forteresse. Là, il aura la possibilité de saboter les systèmes d'alarme, de donner des ordres et des contre-ordres pour désorganiser les policiers, ouvrir des portes, etc.

Dans sa geôle, le corps du père Dethaun gît inanimé sur une paillasse. C'est, en fait, un "catargra" (une coquille vide ; littéralement un zombie). En effet, quand il a été capturé, Guillaume Deschamps (tout du moins son esprit) a ôté la puce-esprit du porte-puce et l'a cachée — avec les derniers gestes volontaires qu'il a pu exécuter — dans la doublure de sa soutane… La Police de l'Eglise croit avoir capturé un catargra sans puce et ne s'est pas soucié de le fouiller. Elle garde le corps en attendant des ordres, car le père Dethaun est mentionné sur une liste d'hérétiques.

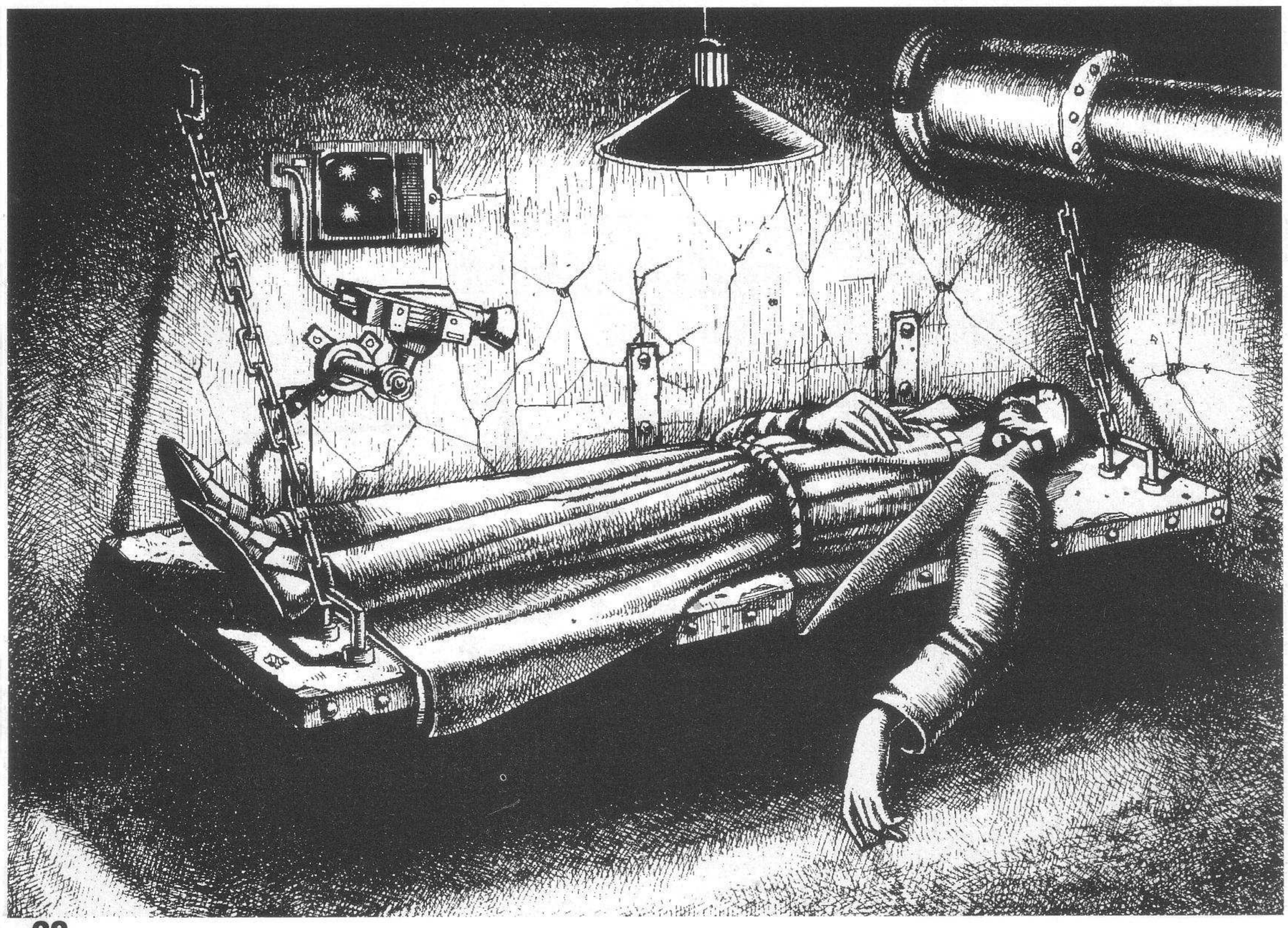
Si les Chevaliers de Tempêtes manifestent le moindre étonnement devant l'état du prisonnier, ils éveilleront immédiatement les soupçons des gardiens.

L'édifice de la forteresse de l'Eglise de Bourges, dans le Réseau Divin

Cet édifice est accessible depuis le central de Bourges. Il ressemble de l'extérieur à un simple donjon. La localisation et le facteur de difficultés des portes sont notés sur le plan. Les noms en italiques correspondent aux divers types de sentinelles : ce sont des programmes statiques, dépourvus d'intelligence, conçus exclusivement pour détecter et combattre les intrus.

- **Cellule 1** : La cellule d'accueil. Elle se trouve "à l'extérieur" du donjon, devant la porte ferrée.
- **Cellule 2** : Une fois la porte franchie, le câblé entre dans l'édifice proprement dit. La cellule a l'aspect d'une salle de garde de château. Elle est surveillée par un *garde* (G1).
- **Cellule 3** : Cette cellule ressemble à un grand escalier en colimaçon. Un *portier* (G2) le remonte et le descend en permanence.
- **Cellule 4** : Elle ressemble à la haute salle de justice d'un seigneur, avec son sol couvert de fourrures et ses murs tendus de somptueuses tapisseries. Des vitraux dépeignent les sept péchés capitaux et les châtiments qui attendent les pêcheurs. L'alarme alerte le connect-prêtre qui se trouve à la station de travail ; si elle est déclenchée, les FD de toutes les portes doivent être augmentés de 3 points. Elle sera activée par un jet de manipulation du cœur (FD 22) manqué de 3 points ou plus. La cellule est gardée par un *juge* (G3).
- **Cellule 5** : Cette alcôve, qui a l'aspect d'une bibliothèque, contient un grand nombre d'informations. Un câblé peut y trouver, entre autres : la liste des suspects de la région de Bourges, la liste des détenus de la forteresse et le numéro de leur cellule, la liste des policiers avec leurs jours de repos et leurs tours de garde, les prochaines missions que devra accomplir la garnison, les ordres reçus en haut lieu, le plan de la forteresse, etc. Attention, le câblé ne doit pas se laisser tenter : il y a beaucoup d'informations ici, mais rester trop longtemps pour les collecter toutes serait extrêmement dangereux !
- **Cellule 6** : C'est la cellule-esclave qui contrôle la sécurité de la garnison. La station de travail est occupée par un connect-prêtre, très attentif à sa tâche.

Récompenses de l'acte : Vous pouvez accorder aux Chevaliers des Tempêtes entre 1 à 4 possibilités selon leurs actions (plan ingénieux, aucun innocent blessé, etc.)

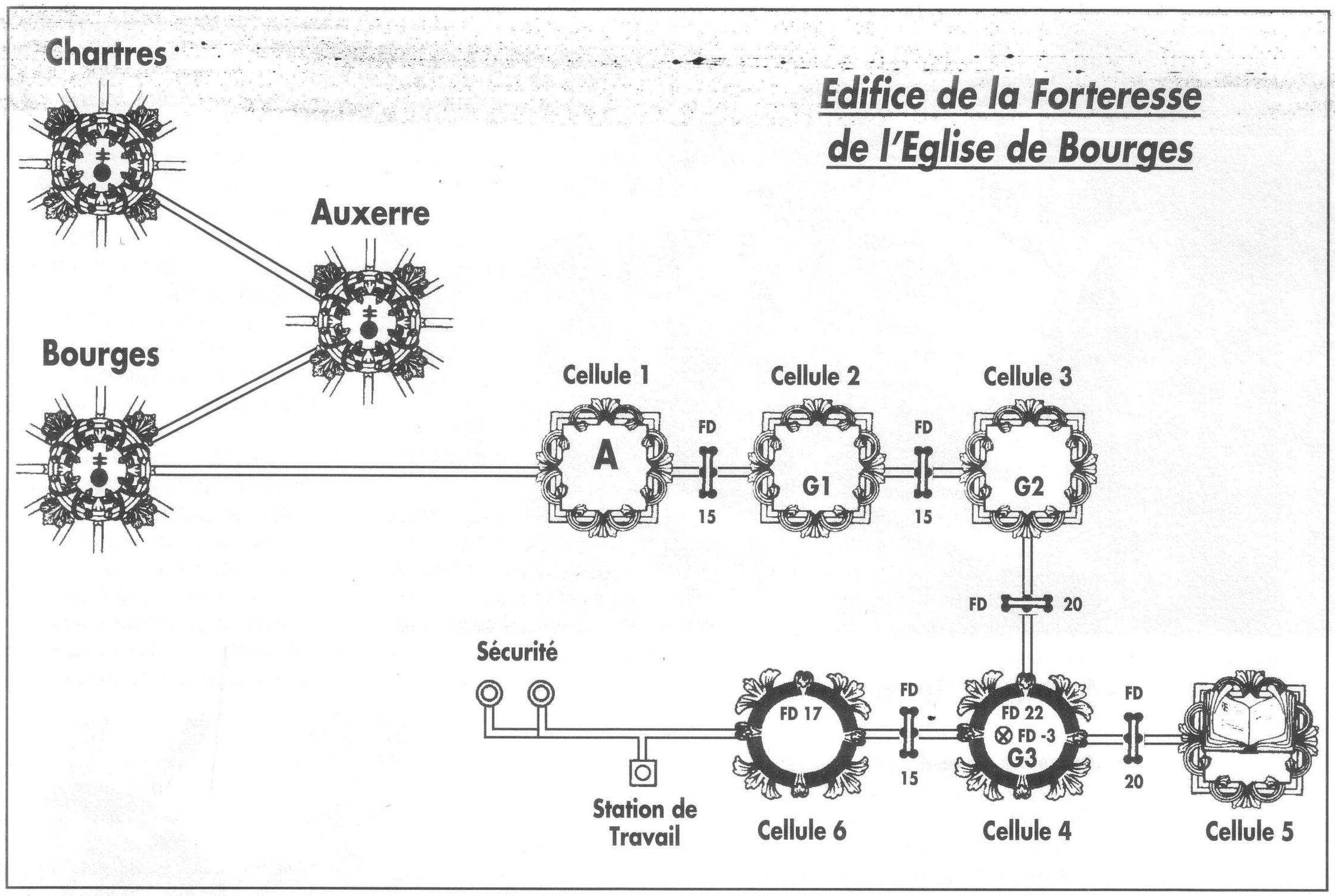


Acte II

Scène 1 : Explications

Rencontre normale

Une fois que les Chevaliers des Tempêtes ont réussi à sortir le corps du père Dethaun



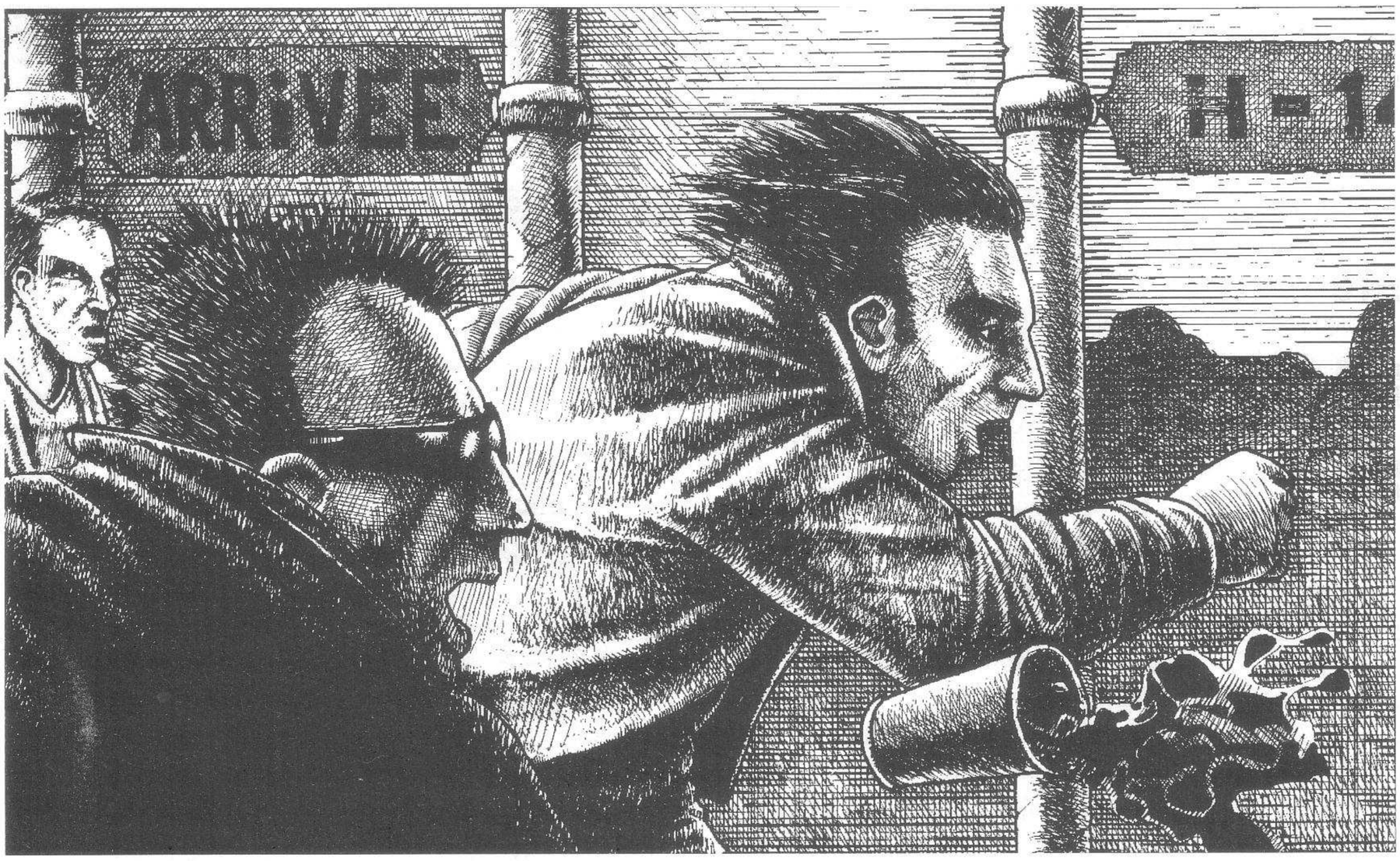
de prison, ils se retrouvent confrontés à un gros problème. La personne qu'ils ont secourue n'est, en effet, qu'un corps sans âme, incapable de leur répondre et de leur préciser ce qu'ils doivent faire maintenant. Elle correspond bien à la description de Fandor, comme la photo et le porte-puces peuvent en attester.

L'alarme ayant été donnée dans la forteresse de Bourges, les personnages ont plutôt intérêt à rester tranquilles quelques jours et à éviter de se manifester. D'autant que transporter un corps inanimé n'est pas très facile… et encore moins discret.

S'ils fouillent le corps du prêtre, les personnages trouvent dans la doublure de la soutane la puce contenant l'esprit de Guillaume Deschamps. Ce n'est plus alors qu'un jeu d'enfant de l'insérer et de discuter avec Guillaume, dit *Guerchard* (il appartient au groupe *Lupin*). Si les Chevaliers ne pensent pas à rechercher cette puce, ils finiront par contacter la Résistance de Chartres, qui leur indiquera qu'une puce-esprit doit être dissimulée sur le corps. On leur demandera alors de poursuivre la mission.

Quand l'esprit de *Guerchard* reprend le contrôle du corps du prêtre, il est tout d'abord un peu désorienté. Mais il se reprend vite et demande qu'on lui explique la situation. *Guerchard* est un ancien inspecteur de police, qui ne s'en laissera pas compter. Il faudra que les personnages soient très convaincants pour qu'il accepte de leur expliquer le système de convoyage "la tête et les jambes" (comme il aime à l'appeler). *Guerchard* estime qu'il est temps maintenant de contacter le père Dethaun qui se trouve dans *son propre corps*. Il ne connaît que l'endroit où doit avoir lieu le rendez-vous : la gare de Nice, tous les lundis à 10h 30, devant le panneau des arrivées.





Scène 2 : Retrouvailles

Rencontre normale

Le voyage jusqu'à Nice, en compagnie de *Guerchard* , se déroule sans trop de problèmes, à moins que vous n'en décidiez autrement. Vous pouvez épicer l'aventure en organisant quelques contrôles de police et une ou deux poursuites. Effrayez les Chevaliers des Tempêtes, mais ne mettez pas leur vie en danger.

Que les personnages choisissent de se rendre le plus vite possible à Nice ou qu'ils voyagent par petites étapes, ils finissent par se retrouver un lundi matin, à 10h 30, devant le panneau des arrivées. *Guerchard* n'a alors aucune difficulté à reconnaître son propre corps et il se dirige aussitôt d'un pas assuré vers lui. Mais le père Dethaun, extrêmement méfiant, remarque que le "convoyeur de son corps" est escorté par des personnes qu'il ne connaît pas (les Chevaliers des Tempêtes)… Craignant que la Cyberpapauté n'ait découvert le pot-aux-roses, il prend ses jambes à son cou et s'enfuit dans la gare.

Il vous suffit maintenant de mettre en scène une belle poursuite au milieu de voyageurs étonnés, de bagagistes affairés et de policiers soupçonneux…

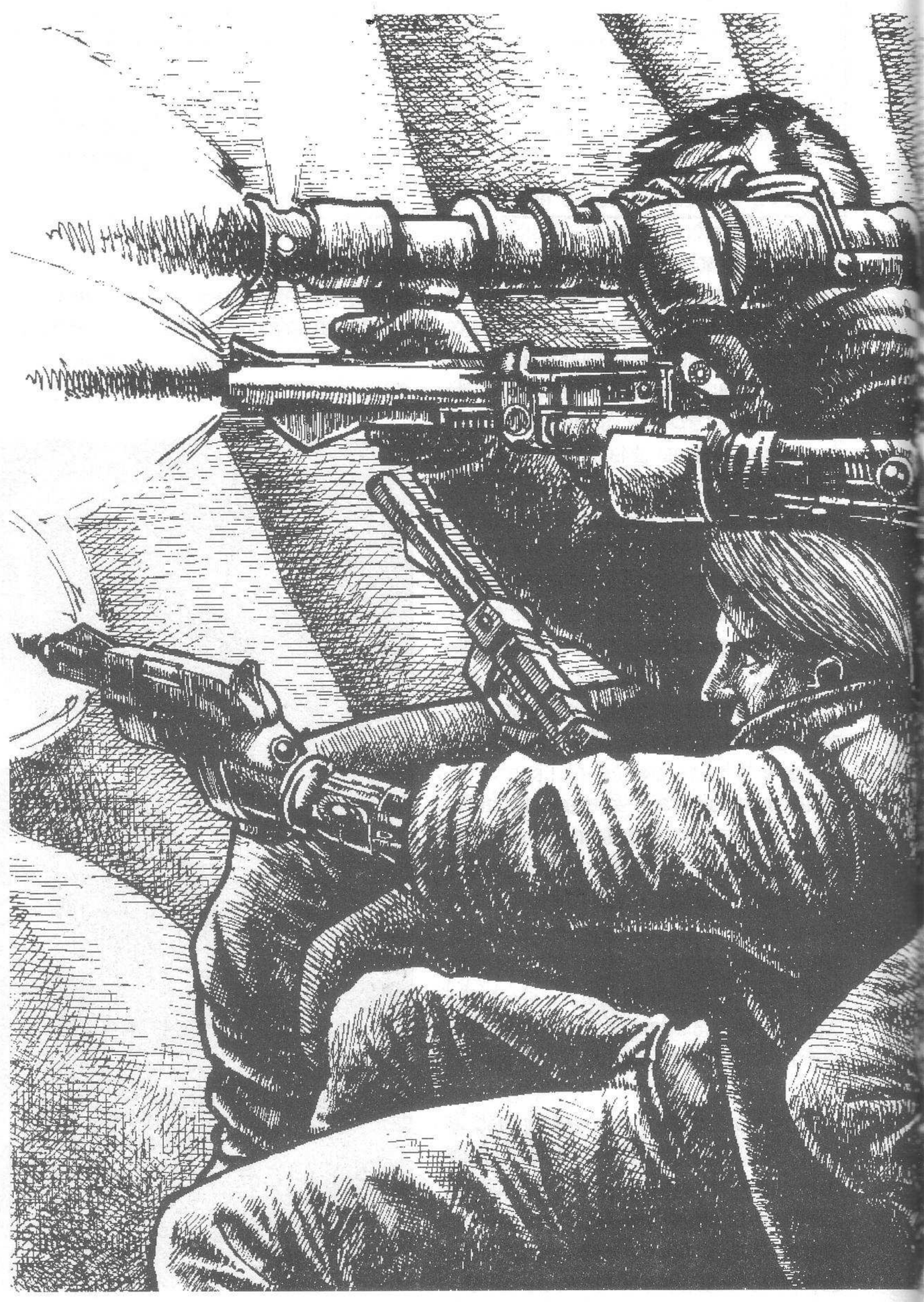
Finalement, le fuyard est rattrapé et des explications hâtives sont échangées. *Guerchard* fait remarquer qu'il vaudrait mieux se rendre en lieu sûr avant de procéder à un exposé plus détaillé de la situation. Il a raison, car les forces de la Police de l'Eglise, alertée par le remue-ménage, sont déjà en train de mettre en place un cordon de sécurité autour de la gare. Avec beaucoup de baratin et un peu de chance, les Résistants et leurs amis devraient quand même pouvoir passer.

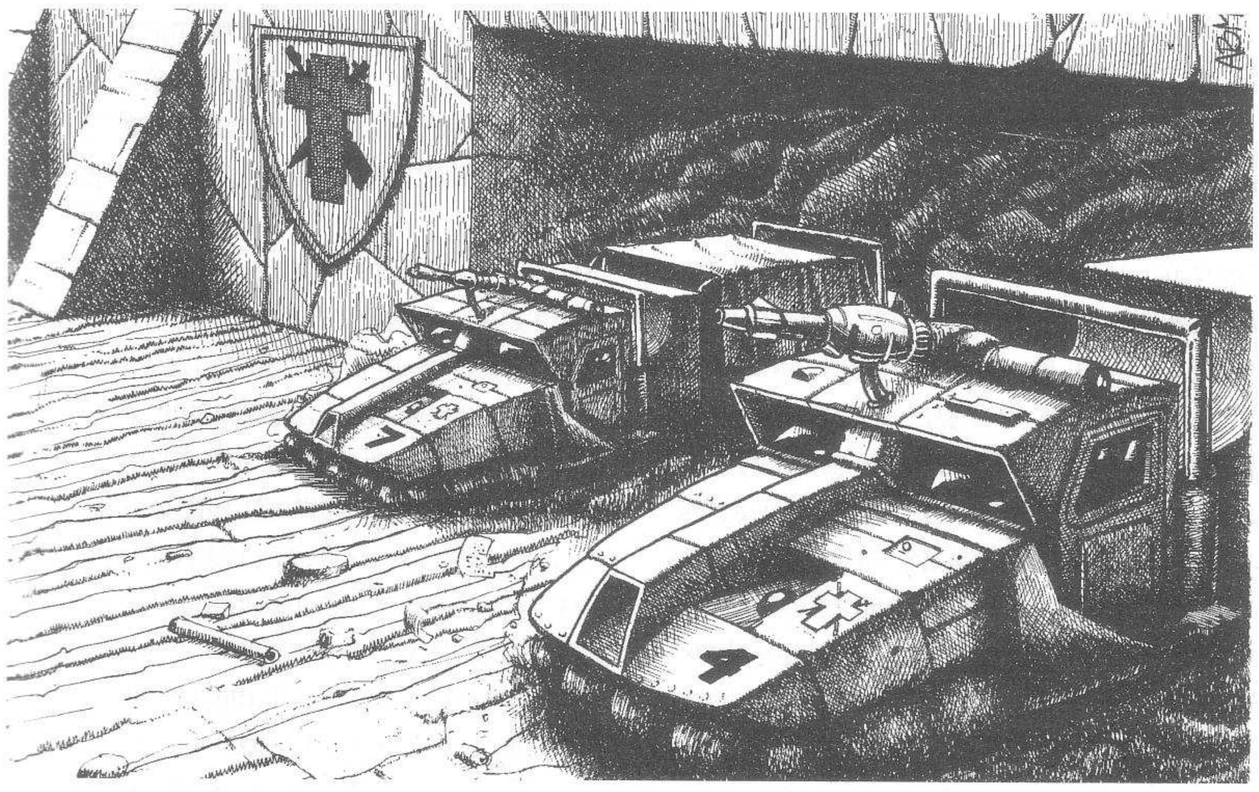
Scène 3 : Le Départ

Rencontre dramatique

C'est dans l'arrière-salle d'un petit café que tout le monde se retrouve enfin. L'échange discret de puces-esprits est effectué et les deux Résistants réintègrent leur corps respectif. Inutile de décrire le soulagement qu'ils éprouvent ! *Guerchard* est tellement heureux qu'il offre une tournée générale… ce qui lui vaut un regard circonspect de la part du père Dethaun : l'ecclésiastique, abstinent par conviction, vient de comprendre la bizarre sensation qui le rendait malade depuis qu'il voyageait dans cette enveloppe charnelle qui n'était pas la sienne ! (*Guerchard* n'est pas vraiment un ivrogne, mais son corps est tout de même habitué à recevoir une certaine dose d'alcool par jour…).

Le père Dethaun n'a pas perdu son temps depuis qu'il est arrivé à Nice. Il a contacté des Résistants locaux, qui ont préparé son départ par la mer lors de la prochaine accalmie des tempêtes de réalité. Il conte son histoire aux Chevaliers et leur demande de l'escorter jusqu'à





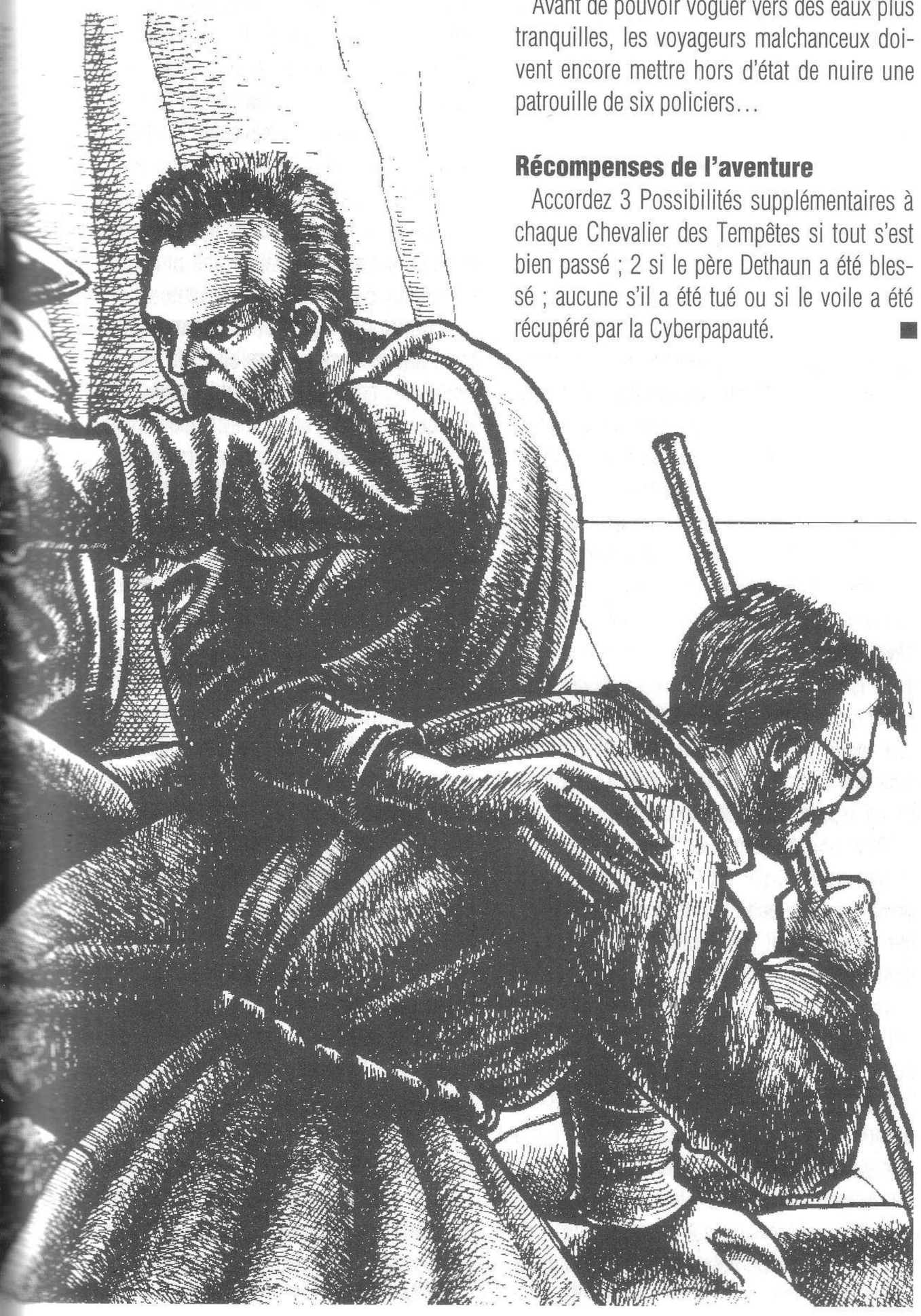
la Terre Pure. Il doit quitter la CyberFrance à bord d'un petit canot à moteur et préférerait ne pas avoir à effectuer, seul, cette dernière étape. *Guerchard* prend alors congé de tout le monde et retourne à Chartres sans perdre de temps.

Deux jours plus tard, les tempêtes de réalité qui assaillent la Méditerrannée se calment. A une dizaine de kilomètres de Nice, dans une crique déserte, les Chevaliers des Tempêtes attendent frileusement leur embarcation en compagnie du père Dethaun... Après deux heures d'angoisse, le bruit d'un petit moteur diesel se fait entendre : le canot arrive, leur contact leur fait signe de la main et... se jette précipitamment dans le fond de son embarcation tandis que des coups de feu retentissent !

Avant de pouvoir voguer vers des eaux plus tranquilles, les voyageurs malchanceux doivent encore mettre hors d'état de nuire une patrouille de six policiers...

Récompenses de l'aventure

Accordez 3 Possibilités supplémentaires à chaque Chevalier des Tempêtes si tout s'est bien passé ; 2 si le père Dethaun a été blessé ; aucune s'il a été tué ou si le voile a été récupéré par la Cyberpapauté. ■



Données techniques

POLICE DE L'EGLISE

DEX 10*, FOR 9, END 9*, PER 9, RAI 9, CHA 8, ESP 9. (* +1 dû au vœu).

Compétences : armes à énergie 13, armes à feu 12, armes blanches 12, combat à mains nues 12, esquive 12, focus 10 (12 avec leur crucifix), foi 10, intimidation 11, persuasion 9, pistage 10, premiers soins 10, recherche 10, sarcasme 9, test 10, volonté 10.

Equipement : armure de Dieu (+8/score d'armure 17), St Pierre Express (score de dommages 20). Pour six d'entre eux, pistolet-laser Lumière Divine (score de dommages 24).

Implants cybernétiques : épiphaneur, Belle-télévue, récepteur cyberCB, pisteur, trachomicro. Cyberscore : 7.

AÉROGLISSEUR GOLIATH

Tech 24, vitesse 100/60/12; Passagers : 20 à l'arrière, 6 dans la cabine; Endurance 30; Prix 1m francs (26). Cet engin, dont seule la cabine est blindée, possède une grande plate-forme, équipée d'arceaux à l'arrière, qui est normalement destinée à transporter du matériel ou des prisonniers. Non armé et très lourd, ce véhicule est presque toujours escorté par des aéroglisseurs David II ou des transports de troupes Aaron.

PERE DETHAUN *(DÉODAT)*

DEX 10, FOR 7, END 9, PER 9, RAI 9, CHA 9, ESP 13.

Cosm : Cyberpapauté.

Compétences : réalité 15, charme 11, érudition (religion) 11, focus 17, foi (catholique romain) 17, linguistique 10, persuasion 11, premiers soins 11, psychologie 11, recherche 10, test de volonté 11, véhicules terrestres 10, volonté 12.

Implants cybernétiques : porte-puces 1, Cyberscore 1.

Possibilités : 12

Sous forme de puce-esprit : PER 9, RAI 9, CHA 9, ESP 13. Prendre la DEX et la FOR du corps-hôte. Réalité +2, charme +2, érudition (religion) +2, focus +4, foi (catholique romaine) +4, linguistique +1, persuasion +2, premiers soins +2, psychologie +2, recherche +1, test de volonté +2, véhicules terrestres +1, volonté +3.

Objectif : dans l'immédiat, quitter la Cyberpapauté et transmettre à quelqu'un de confiance la cachette du voile de la Vierge (pour qu'il soit conduit en sécurité à Rome).

GUILLAUME DESCHAMPS *(GUERCHARD)*

DEX 10, FOR 10, END 11, PER 9, RAI 9, CHA 10, ESP 7.

Cosm : Cyberpapauté

Compétences : analyse d'indices +11, armes à feu 12, armes blanches 11, combat à mains nues 13, crochetage 11, discrétion 11, esquive 12, intimidation 10, persuasion 13, pistage 10, recherche 10, véhicules terrestres 11.

Implants cybernétiques : porte-puces 1, Avro PR II.V (score de dommages 19). Cyberscore : 3

Sous forme de puce-esprit : END 11, PER 9, RAI 9, CHA 10, ESP 7. Prendre la DEX et la FOR du corps-hôte. Analyse d'indices +2, armes à feu +2, armes blanches +1, combat à mains nues +3, crochetage +1, discrétion +1, esquive +2, intimidation +3, persuasion +3, pistage +1, recherche +1, véhicules terrestres +2.

Objectifs : mettre des bâtons dans les roues aux sbires de Jean-Malraux. Monter un jour son propre réseau de Résistance.

Les intrigues secondaires

PAR ANNE VÉTILLARD

Les cartes d'événements comptent certainement parmi les éléments qui déroutent le plus les Maîtres de Jeu lorsqu'ils ouvrent pour la première fois une boîte de Torg. Aides de jeu utiles pour arbitrer les combats et relancer l'action, elles remplacent avantageusement des jets de dés fastidieux et permettent d'obtenir des résultats aléatoires sans qu'il soit nécessaire de consulter des tables complexes. De nombreux joueurs préfèrent s'en passer, ce qui est parfaitement légitime, mais, sans le savoir, ils se privent alors d'un assortiment "d'effets spéciaux" qui peuvent transformer une partie ordinaire en une aventure inoubliable. Prenons, par exemple, les intrigues secondaires...

Mise au point

Il existe sept types d'intrigues secondaires : *ennemi personnel*, *erreur d'identité*, *identité réelle*, *idylle*, *implication personnelle*, *martyre*, *soupçons*. Ce sont des trames très classiques, que l'on retrouve souvent dans les romans ou les films... et qui sont autant de modèles pour le Maître de Jeu. Existe-t-il beaucoup de films d'aventures sans histoires d'amour ? N'avez-vous jamais vu un "second couteau", ami d'enfance du héros, sacrifier sa vie lors d'un combat pour que triomphent les justes ? Ce sont autant de moments épiques qu'il est intéressant de recréer autour d'une table de jeu de rôle. La vie quotidienne des héros est rarement palpitante. Ce sont leurs exploits, leurs luttes et les diverses péripéties de leurs missions qui nous passionnent ! A la différence d'un metteur en scène qui est souvent limité par le budget de sa production, le Maître de Jeu n'a pas à se préoccuper de problèmes financiers ou techniques. Il peut disposer d'une distribution fantastique et d'effets spéciaux extraordinaires. Il lui suffit pour cela de se servir de ses talents de conteur et de l'imagination de ses joueurs. A côté de l'intrigue principale du scénario qui donne les grands fils de l'histoire, les intrigues secondaires peuvent fournir divers petits détails "qui font vrai", des nœuds qui entremêleront le grand et le petit, le passé et le futur, le prévisible et l'incongru...

Les cartes d'intrigues secondaires sont très différentes des autres cartes. Tout d'abord, elles sont marquées du côté joueur d'une ligne orange au lieu d'une ligne grise pour indiquer que le Maître de Jeu doit intervenir lors de leur utilisation. Une fois posée sur la table, une carte ainsi *activée* y restera jusqu'à la fin du scénario (note : elle ne compte pas dans la limite des quatre cartes dans la main du joueur). Cela signifie, entre autres, que l'intrigue secondaire ne devra pas intervenir qu'une seule fois, au cours de l'histoire. Elle devra se développer lentement ou donner lieu à un coup de théâtre, avant d'arriver à sa conclusion. Ce n'est pas un événement ponctuel, mais bien une intrigue à part entière, parallèle ou intégrée au problème principal. Et si elle a un caractère secondaire, c'est une intrigue tout de même. Le joueur gardera un certain contrôle sur les événements qui vont venir compliquer la vie de son personnage, car c'est lui qui choisira quelle intrigue il mettra en jeu.

Une intrigue secondaire doit toujours garder certains liens avec la trame essentielle du scénario et ne doit pas arriver comme un "cheveu sur la soupe". Il ne faut pas qu'elle prenne le pas sur l'intrigue principale, ou la supplanter dans l'esprit des joueurs... tout du moins à long terme. Elle ne doit pas non plus représenter obligatoirement des problèmes pour le personnage. Lui compliquer la vie, soit, mais ce peut être de temps en temps de manière positive, du moment que l'intrigue enrichit le role-playing et permet à tous de passer un bon moment (ce qui est généralement le but d'une partie de jeu de rôle, non ?).

L'intrigue secondaire ne doit donc pas "parasiter" l'intrigue principale trop longtemps. Elle ne doit pas durer plus d'une ou deux scènes par acte, au maximum. Pas plus qu'elle ne doit intervenir systématiquement dans chaque acte. Tout est une question de dosage. Dès que vous cesserez de surprendre vos joueurs, changez de tactique. A ce propos, il est déconseillé de faire intervenir une intrigue secondaire au moment même où sa carte est jouée. Attendez un peu. Laissez aux joueurs le temps d'oublier qu'elle se trouve sur la table. Ainsi, vous pourrez les surprendre au moment opportun, quand vous déciderez qu'il est temps de l'utiliser...

Attention : ne vous laissez pas leurrer par le fait qu'une intrigue secondaire n'implique souvent qu'un seul personnage. D'une part, les problèmes rencontrés par un PJ peuvent très bien avoir des répercussions sur le groupe tout entier (exemple : avec l'intrigue *soupçons* , ce sont tous les Chevaliers des Tempêtes qui risquent d'avoir du mal à convaincre leurs interlocuteurs de leur sincérité !). D'autre part, si vous savez les encourager de manière appropriée, les autres joueurs peuvent s'impliquer d'eux-mêmes dans une intrigue qui concerne l'un de leur compagnon d'aventures, conférant ainsi une plus grande profondeur psychologique à l'aventure.

Les intrigues secondaires donnent également aux joueurs la possibilité de tirer parti d'éléments qui peuvent enrichir et crédibiliser leur personnage. Pour créer un aventurier pittoresque, il suffit que son joueur se donne la peine de lui inventer un passé et s'intéresse à sa famille, ses amis, ses ennemis, ses poursuivants éventuels, ses clients... Ces détails restent généralement l'arrière-plan et ne servent qu'à "dessiner" un personnage, à lui donner de la consistance. Grâce aux intrigues secondaires, toutes ces petites touches impressionnistes peuvent donner vie à un véritable individu. Bien sûr, intégrer tous ces éléments exige toujours une bonne dose d'improvisation, mais la tâche du Maître de Jeu se trouvera grandement facilitée s'il effectue un petit travail de préparation avant le début de la partie.

D'un autre côté, si une intrigue secondaire choisie par un personnage est difficilement utilisable dans le scénario qui est joué, le Maître de Jeu a alors deux options : soit la refuser et donner en échange au joueur une Possibilité, soit, en accord avec ce dernier, la transformer en une autre intrigue secondaire qui sera choisie d'un commun accord. Si un joueur décide d'introduire deux intrigues secondaires pendant la même aventure, essayez de lier les deux histoires le plus possible. Les *soupçons* se combinent ainsi très

TORG ®, TM et © 1992 West End Games (WEG).
Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de WEG.

bien avec l'*identité réelle*, et l'*ennemi personnel* avec l'*idylle*. Existe-t-il quelque chose de pire pour un personnage sentimental que de voir sa fiancée être enlevée par son ennemi juré ?

Sachez aussi ne pas être trop prévisible. Quand il joue une carte, un joueur s'attend toujours à ce qu'elle agisse de la façon la plus favorable possible pour son personnage. De temps en temps, prenez le contre-pied de l'intrigue proposée en retournant complètement la situation. Ainsi, par exemple, un ennemi personnel peut très bien être obligé de s'allier temporairement avec son ennemi juré afin d'affronter un troisième parti, plus puissant. Mais attention, une fois le danger passé, toutes les traîtrises seront envisageables…

Vous pouvez également utiliser des intrigues secondaires pour changer l'ambiance d'un scénario. Si vous avez choisi une aventure à l'atmosphère lourde et sinistre, une intrigue secondaire à caractère humoristique permettra aux joueurs de se détendre un peu… et vous pourrez alors mieux les faire sursauter au moment où ils s'y attendront le moins (cette technique est utilisée dans pratiquement tous les films d'horreur). Inversement, une aventure très *pulps* pourra gagner de temps à autre un élément dramatique grâce à une intrigue secondaire judicieusement utilisée.

La Préparation

Si vous craignez d'avoir à improviser lorsqu'un joueur fera intervenir une carte d'intrigue secondaire, préparez à l'avance un petit "stock" de mini-scénarios que vous pourrez employer le moment venu. Bien sûr, l'improvisation peut donner lieu à des parties formidables, mais tous les maîtres de jeu ont parfois des panne d'inspirations… mieux vaut alors disposer de petits cartons et de pense-bêtes. Voici quelques "bases de réflexion" qui pourront vous être utiles…

Le personnage

Plus vous demanderez à un joueur des détails sur son personnage, plus votre tâche sera facilitée. Vos questions permettront en outre au joueur de mieux interpréter son alter ego, de mieux le comprendre et de s'y attacher. Prenez en compte tous les petits éléments divers et disparates qui font du personnage un individu à part entière et utilisez-les. Il vous suffit pour cela de prendre quelques notes en prévision de vos futures intrigues secondaires. Quelques questions simples vous permettront de guider le joueur :

- Pour quelle raison le personnage est-il devenu un Chevalier des Tempêtes ?
- Si ce n'est pas un Terrien, pourquoi a-t-il quitté son cosm ?
- Si c'est un Terrien, de quel pays vient-il ?
- Si c'est un Terrien transformé, comment a-t-il vécu sa mutation ? Comment s'est-il adapté à son nouvel environnement ?
- A-t-il gardé des amis ou des ennemis dans son cosm d'origine ?
- A-t-il encore de la famille ?
- Comment a-t-il acquis ses différentes compétences (super-pouvoirs, arts martiaux, sortilèges, etc.) ?
- Quel métier exerçait-il avant la Guerre des Réalités ? Etait-il reconnu dans sa profession ? Avait-il des rivaux, des associés ?
- A-t-il des personnes à sa charge ?
- A-t-il des peurs précises, des phobies ?
- Quand s'est-il rendu compte qu'il pouvait manipuler la réalité ? De quelle façon ?
- Comment a-t-il acquis certains traits de son caractère ?
- D'où tire-t-il ses revenus ?
- Le personnage est-il poursuivi ? Par qui ? Pourquoi ?
- Possède-t-il plusieurs identités ? Est-il connu par diverses personnes sous des noms différents ?

En connaissant bien les personnages de vos joueurs, vous pourrez préparer à l'avance quelques intrigues secondaires de différents types, en veillant à ce qu'elles restent suffisamment *floues* pour être intégrées dans n'importe quel scénario.

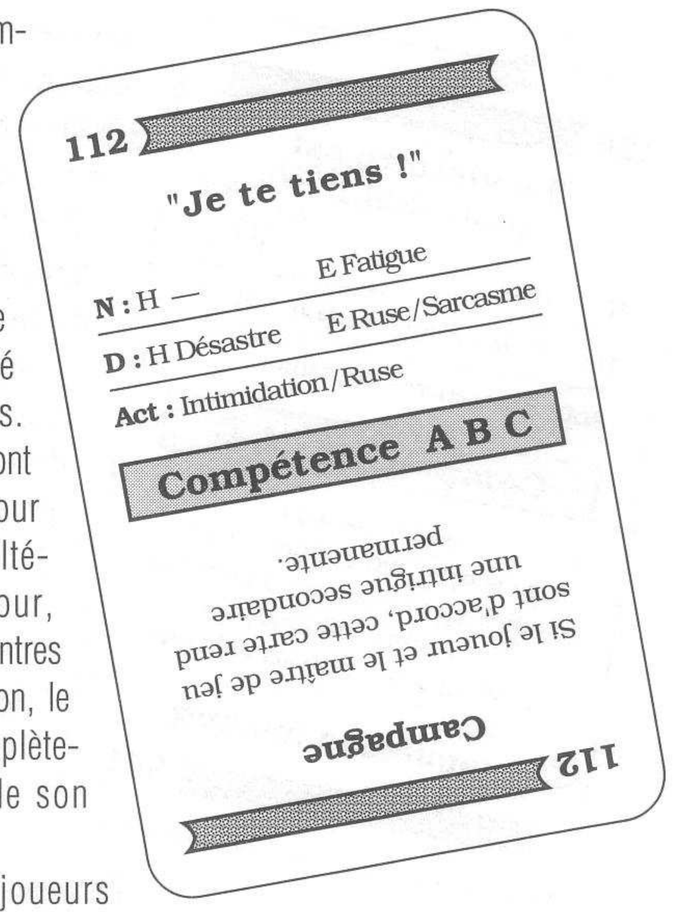
Le scénario

Lors de la conception de ses scénarios, le Maître de Jeu peut très bien préparer et imaginer un certain nombre d'intrigues secondaires en tirant parti des éléments qui composent son histoire.

Utilisez les principaux méchants et les alliés éventuels que les personnages rencontrent. Passez en revue tous les types d'intrigues secondaires, les uns après les autres, en vous demandant quel PNJ vous pouvez utiliser avec chacune, et de quelle façon. Vous pouvez aussi faire d'une pierre deux coups en préparant une intrigue liée directement à votre scénario qui exploitera le passé d'un personnage précis. Attention, n'oubliez pas qu'il n'existe qu'une seule carte d'intrigue secondaire de chaque type sur les 156 cartes du jeu. La probabilité qu'elle atterrisse dans la main d'un joueur bien précis, et qu'il choisisse de la faire intervenir, est relativement faible. Evitez donc, dans la mesure du possible, des intrigues secondaires trop restrictives.

La carte "campagne"

La carte "campagne" permet de donner un caractère permanent à une intrigue secondaire. Ainsi, les événements déclenchés par cette dernière ne seront pas entièrement résolus au cours de la partie. De temps en temps (pas dans tous les scénarios), cette intrigue refera surface pour venir compliquer la vie du personnage.



Il est alors essentiel que vous preniez des notes sur la façon dont s'est nouée cette intrigue quand elle a été jouée la première fois. Ces détails vous serviront de point de départ pour ses manifestations ultérieures qui à leur tour, influeront sur les rencontres suivantes. De cette façon, le personnage vivra complètement la continuité de son intrigue.

Déconseillez aux joueurs d'attacher plus de deux intrigues permanentes à leur personnage. Sinon, ils risquent de ne plus jamais avoir le temps de s'occuper du scénario en cours et vous aurez de plus en plus de mal à présenter les événements de façon logique.

La récompense

Pour que le gain d'une Possibilité puisse être accordée par le Maître de Jeu, il faut qu'une intrigue secondaire soit *vraiment* jouée. Elle doit créer des problèmes au personnage concerné, ou lui offrir la possibilité de faire un grand numéro de role-playing. En effet, il doit mériter la Possibilité supplémentaire qui lui est attribuée à la fin de chaque acte.

Si un autre personnage intervient dans l'intrigue secondaire, n'hésitez pas à lui accorder, à lui aussi, une Possibilité supplémentaire.

Quoi qu'il en soit, une intrigue secondaire devrait toujours être considérée comme un élément permettant d'enrichir un scénario, plutôt que comme un simple artifice technique entraînant une récompense. Comme elle offre avant tout l'occasion de passer d'excellents moments, le gain d'une Possibilité n'est guère plus qu'un "bonus" et ne devrait pas être une fin en soi.

Les intrigues, au cas par cas

Ennemi personnel

En cours d'aventure, le personnage rencontre un PNJ qui lui en veut tout particulièrement. Cette inimitié peut avoir des origines récentes ou remonter à un lointain passé.

Dans le premier cas, le personnage peut s'être attiré la haine d'un PNJ au cours d'un scénario précédent ou même au début de l'histoire en cours. Par conséquent vous ne devez pas oublier, de prendre systématiquement des notes sur tous les adversaires qui échapperont



aux personnages au cours de leurs aventures. Leur réapparition éventuelle ne pourra qu'épicer leurs missions à venir.

Dans le deuxième cas, tenez surtout compte de l'histoire du personnage, mais n'hésitez pas pour autant à inventer occasionnellement un PNJ dont le joueur ne vous aura jamais parlé auparavant. Il suffira que vous lui donniez les grandes lignes des circonstances dans lesquelles il est censé l'avoir connu pour qu'il s'en "souvienne" tout à coup.

En règle générale, un ennemi personnel va le plus souvent tenter de tuer le personnage concerné, mais il peut aussi vouloir l'humilier, le capturer pour le livrer à la justice de son cosm, lui soutirer un plan secret, etc. Encore une fois, pensez aux ennemis jurés des grands héros du cinéma ou de la littérature. Ainsi, par exemple, dans *Tarzan et ses fauves* d'E.R. Burroughs, Rokoff, l'implacable adversaire de Tarzan (un modèle du genre ; il semble toujours mourir à la fin d'un roman pour ressusciter dans le suivant) enlève le fils du Seigneur de la Jungle. Son souhait le plus cher est qu'il soit élevé comme un sauvage et ne dispose pas de l'éducation à laquelle sa naissance lui donne droit… une vengeance pour le moins compliquée !

Un ennemi personnel ne doit jamais sembler être *parachuté* en pleine action. Son apparition doit être rattachée à l'aventure principale. S'il débarque brusquement en hurlant : "Ah, ah ! Je te retrouve enfin et je vais me venger !", les joueurs auront la sensation que son intervention est tout à fait artificielle et ils n'auront pas tout à fait tort. Par contre, si l'ennemi en question est directement impliqué dans l'intrigue que les PJ tentent de résoudre, ils ne pourront pas s'empêcher de pester contre lui et peut-être même de faire une petite crise de paranoïa ("Mais comment a-t-il su ? Pourquoi donc est-il ici ?"). Attention : tout comme les Chevaliers des Tempêtes, les PNJ doivent — eux aussi — avoir un passé, des motivations propres et de bonne raisons d'intervenir dans le scénario.

Exemples :

• Un "super-vilain" de l'Empire du Nil a vu son plan le plus ingénieux — qui devait faire de lui le maître du monde — échouer à cause des actions d'un personnage. Il a juré de se venger. Alors que les PJ enquêtent sur une nouvelle machination de Moebius à l'ombre des pyramides de Guizeh, ils peuvent tomber dans une embuscade tendue par des soldats commandés par le super-vilain en question…

• Un espion a perdu son frère au cours d'un affrontement avec un groupe d'agents secrets dont faisait parti un PJ. Il s'est promis de tuer de ses propres mains le "meurtrier". Au cours d'une rencontre avec des émissaires du groupe psychique soviétique, un Spartiate (ex-agent de la CIA) se retrouve nez-à-nez avec son ennemi du KGB ! Celui-ci fera tout son possible pour faire échouer la négociation en faisant porter le chapeau au personnage, avant de tenter de l'abattre.

• Un personnage a fait perdre la face à un samouraï en réussissant à le vaincre au cours du premier acte d'une aventure. Il est désormais décidé à capturer l'offenseur et à le livrer vivant à son maître pour racheter son honneur.

Erreur d'identité

Cette intrigue secondaire existe en deux versions : un PJ est pris pour quelqu'un d'autre, ou commet lui-même une erreur en se trompant sur l'identité réelle d'un PNJ.

Dans un cas comme dans l'autre, commencez par faire comme si de rien n'était. L'erreur ne doit pas se révéler immédiatement. Quelques quiproquos judicieux, et la situation deviendra rapidement un vrai sac de nœuds… Plus le nombre de personnages "abusés" augmentera, plus l'intrigue prendra des proportions machiavélique. Ne vous laissez toutefois pas dépasser par les événements. Vous avez tout intérêt à prévoir une porte de sortie au cas où les choses échapperaient à votre contrôle. Inutile de gâcher votre scénario.

Exemples :

• Les membres d'une bande de malfrats prennent un personnage pour un parrain de la mafia. Ils lui offrent d'abord leurs services pour récolter des renseignements en ville. Inutile de préciser qu'ils essayeront ensuite de se venger lorsqu'ils comprendront leur méprise. On ne dupe pas impunément ce genre d'individus !

• Un détective privé prend un personnage pour le riche héritier de la fortune Rockfeller. Engagé par le notaire pour retrouver le petit-fils disparu, il désespère de toucher un jour sa commission (une somme rondelette). Profitant d'une vague ressemblance, il tente de convaincre le personnage de l'aider à toucher enfin son "dû"… en lui proposant de détourner l'héritage à son profit. Les choses se compliqueront quand il apparaîtra que le véritable héritier est un jeune homme prisonnier des agents de Kanawa que les Chevaliers des Tempêtes sont censés délivrer !

• Un personnage se trouve être le sosie parfait d'un hérétique recherché par la Police de l'Eglise. Après avoir été arrêté, alors qu'il attend d'être interrogé, il aperçoit un connect-prêtre qui se branche sur le Réseau Divin et parvient à lire le mot de passe qu'il utilise… une information que ses compagnons cherchent depuis deux semaines ! Il ne lui reste plus qu'à s'évader.

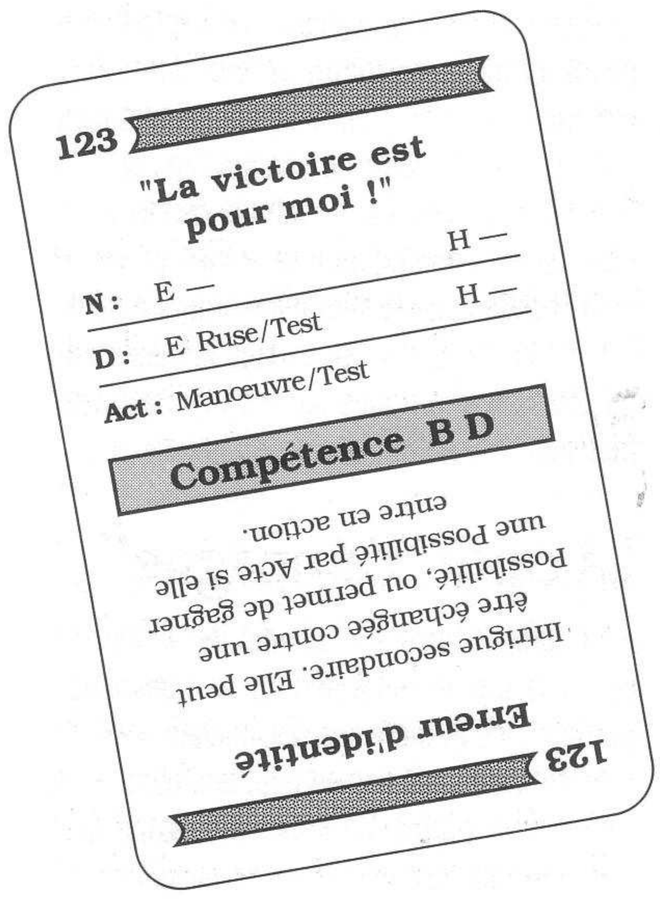
Identité réelle

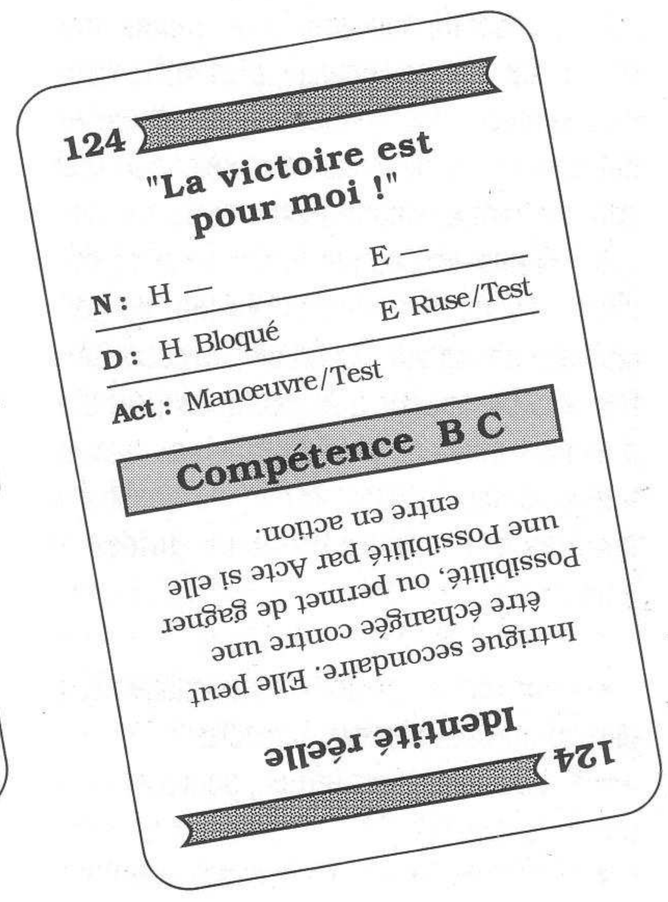
Dans le cas de cette intrigue secondaire — qu'il ne faut pas confondre avec la précédente — un personnage a *vraiment* une identité secrète qui a une grande importance pour certains PNJ. Même le Chevalier des Tempêtes concerné peut ne pas être au courant ! Comme il est difficile d'avoir beaucoup de personnages avec ce genre de problème, vous pouvez varier les plaisirs (ex. : le PJ connaît l'identité secrète d'un PNJ…).

Exemples :

• Un personnage amnésique redécouvre peu à peu son passé. Il se rend alors compte qu'il n'était pas du tout un chanteur comme il le croyait, mais un agent secret qui avait choisi cette couverture pour une mission très spéciale. Il a malheureusement eu un accident de voiture en se rendant à un concert qui a entraîné une crise d'amnésie. Ce type d'intrigue secondaire peut parfaitement s'intégrer à une campagne au long cours.

• Un personnage a fait l'objet d'une prophétie dont il n'a pas connaissance. Il est destiné



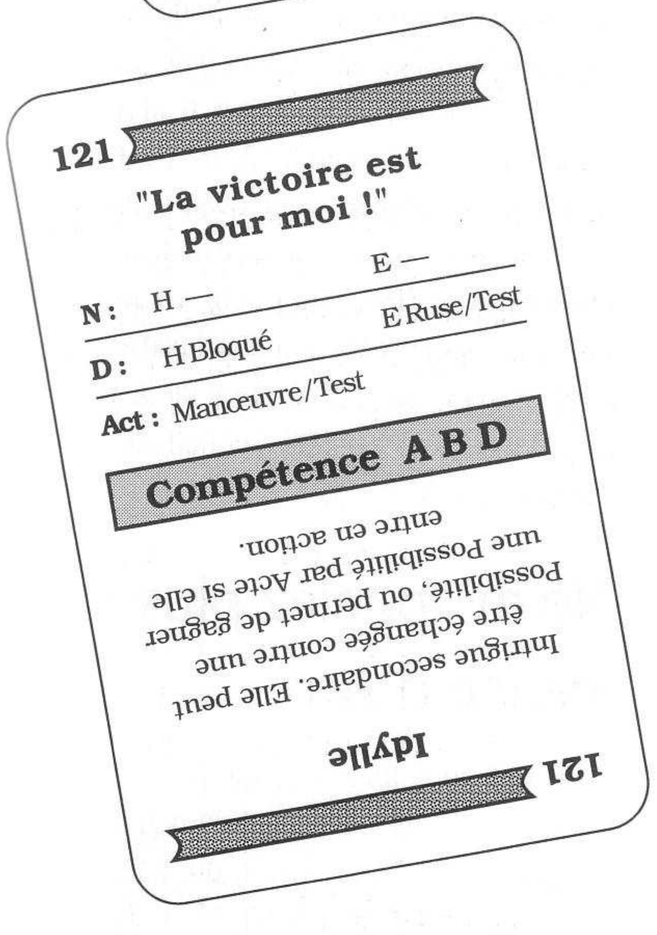


depuis sa naissance à vaincre le dragon qui garde la couronne du Roi Arthur, un objet inestimable que les personnages pourront offrir à dame Pella Ardinay pour sceller une amitié éternelle entre la Terre Pure et les Forces de Lumière.

Idylle

Une belle histoire d'amour, quoi de plus simple… et de plus compliqué à la fois ? Les variantes possibles sont innombrables.





Exemples :

- L'un des vizirs de Moebius tombe éperdument amoureux d'un Chevaliers des Tempêtes de sexe féminin. Il charge ses sbires de l'enlever pour la convier, une fois désarmée, à un souper au champagne… Bien sûr, il ne pourra pas s'empêcher de se vanter et de dévoiler les ressorts de l'ignoble stratagème qu'il a conçu pour conduire ses ennemis (les amis de l'infortunée prisonnière) à la mort.
- Un vampire d'Orrorsh a jeté son dévolu sur une des aventurières. Il va la transformer lentement, mais sûrement…
- La jeune et belle assistante du professeur Gauthier a fait tourner la tête à l'un des personnages… mais aussi à l'assistant du scientifique. Par dépit, ce dernier tentera de livrer les Chevaliers aux soldats des troupes de choc.

Implication personnelle

Un Chevalier des Tempêtes se trouve impliqué à titre personnel dans l'intrigue principale du scénario. Il est très lié avec un PNJ important, sa ville natale est menacée, le méchant principal du scénario est son ennemi personnel, etc.

Attention, il ne s'agit pas ici de faire intervenir un élément du passé du personnage comme une anecdote hors contexte, mais bien d'*impliquer* le personnage dans l'histoire principale.



Exemple :

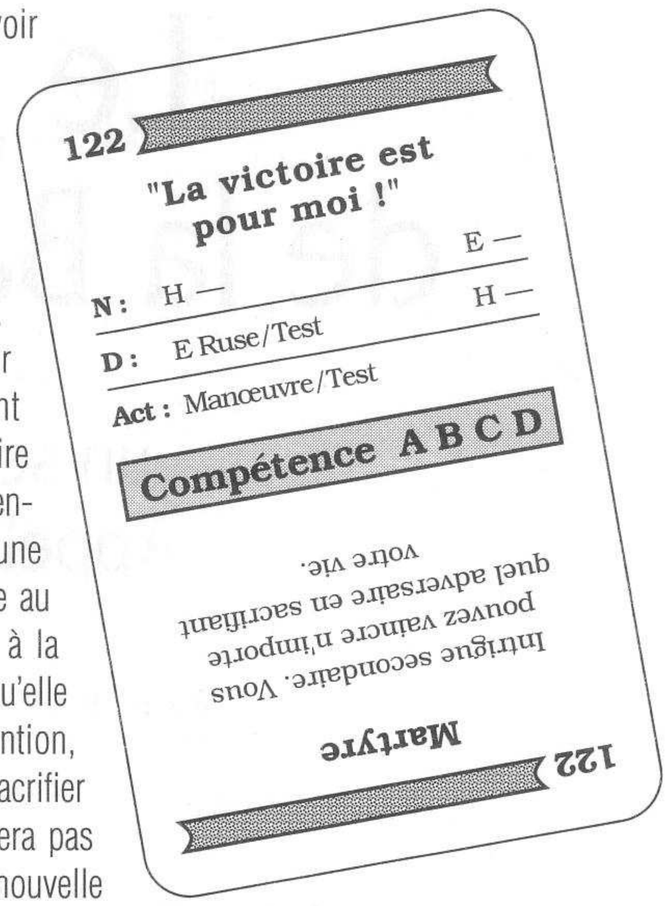
- Un personnage reconnaît un ami d'enfance parmi des hérétiques qui sont conduits au bûcher par les cyberprêtres. Or, il se trouve que cet ami est justement le Résistant que les Chevaliers des Tempêtes sont censés secourir avant de le conduire hors de CyberFrance.
- Le loup-garou qui terrorise une petite île d'Indonésie est le frère d'un personnage… Peut-il le laisser tuer ? Existe-t-il un remède permettant de le débarrasser de sa malédiction ?

Martyre

Cette carte permet à un personnage de réussir automatiquement une action spectaculaire en sacrifiant sa vie. Le Maître de Jeu doit laisser au joueur concerné l'opportunité de choisir le moment où il veut l'utiliser…

N'oubliez pas que le personnage n'est pas *obligé* de se sacrifier. Mais s'il survit à l'aventure, il gagnera alors moins de Possibilités que ses compagnons. Après tout, il n'a pas accompli sa destinée !

Cette intrigue secondaire peut se révéler être un piège redoutable, si un joueur a la malencontreuse idée d'employer la carte "campagne" pour prolonger son action. Le personnage peut alors avoir "le complexe du martyre" et croire, pour une raison ou pour une autre, qu'il doit donner sa vie pour vaincre les Pillards des Possibilités. Il pourra se comporter d'une façon extrêmement téméraire ou — au contraire — se montrer d'une prudence excessive. Accordez une Possibilité supplémentaire au personnage en question à la fin de chaque aventure, qu'elle soit réussie ou non. Attention, ce personnage *devra* se sacrifier tôt ou tard ; mais il ne sera pas obligé d'avoir placé une nouvelle fois la carte *martyre* dans son jeu découvert. Il suffira qu'il choisisse une scène dramatiquement appropriée.

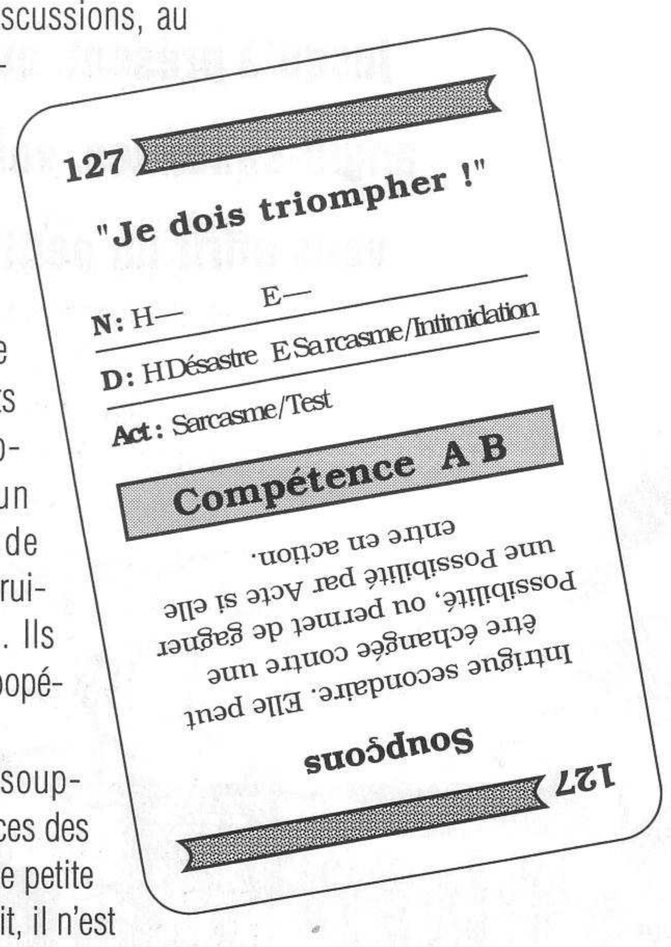


Soupçons

A tort ou à raison, un Chevalier des Tempêtes semble s'être rendu coupable d'un méfait quelconque. Cette intrigue est encore plus intéressante si vous arrivez à faire soupçonner le personnage concerné par ses propres compagnons d'aventure. Elle entraînera alors de longues discussions, au cours desquelles le "suspect" tentera de se justifier et de prouver sa bonne foi.

Exemples :

- Les membres d'une communauté de Résistants de la Terre Vivante soupçonnent un PJ d'être un agent du Conseil de Delphes, envoyé pour détruire leurs stocks de vivres. Ils ne se montreront guère coopératifs.
- Un personnage est soupçonné d'avoir aidé les Forces des Ténèbres à s'emparer d'une petite ville de Scandinavie. En fait, il n'est qu'indirectement responsable, car c'est en récupérant le fragment d'éternité qui protégeait les lieux qu'il a permis l'attaque… Il ne lui reste plus qu'à monter une expédition de secours pour aider les villageois qui se sont réfugiés dans les montagnes.



Note finale

Si vous êtes à cours d'idées alors que vous devez improvisez une intrigue secondaire, demandez donc l'aide du joueur concerné. Il vous soumettra sûrement une idée… qu'il ne vous restera plus qu'à modifier suffisamment pour qu'il ne soit jamais *sûr* de ce qui va lui arriver ! ■

Le génie de la Bastille

un scénario pour Appel de Cthulhu

PAR NATHALIE ACHARD

Qui a dit que nous avions oublié Les Années Folles ? Nathalie Achard, une Gardienne expérimentée, vous propose aujourd'hui un scénario ayant pour cadre la France des années vingt prévu pour deux ou trois Investigateurs. Si vous n'avez joué, jusqu'à présent, que des aventures anglo-saxonnes, voici l'occasion de vous offrir un petit dépaysement...



Introduction pour les Investigateurs

Esprit es-tu là ?

La vie parisienne bat son plein en ce serein mois de juillet 1920. La chaleur n'étant pas excessive, les habitants de la capitale savourent, sans angoisse particulière, le temps qui passe. Enfin... presque sans angoisse. En effet, on déplore de nombreuses disparitions inexpliquées depuis un mois environ. Ce seraient plus de 20 personnes que l'on aurait "perdues de vue" dans des circonstances mystérieuses : petits bourgeois, ouvriers, lavandières et autres membres du "petit peuple". L'enquête de police semble piétiner.

Le matin du vendredi 9 juillet, l'un des Investigateurs reçoit un billet le conviant — ainsi que ses amis — à un "thé" chez la Comtesse de Garamont qu'il connaît depuis longtemps. Les joueurs ne devraient pas hésiter longtemps, car le 10 Faubourg Saint-Antoine (adresse de la Comtesse) est *LE* lieu où il convient d'être vu en ce moment.

Quand les Investigateurs arrivent à la réception, ils se rendent rapidement compte que la réputation de ce haut lieu de l'intelligentsia parisienne n'est pas surfaite. Tout ce que Paris compte de personnalités brillantes et spirituelles s'y trouve déjà. Détail étrange : la Comtesse paraît exténuée, malgré la joie de façade avec laquelle elle accueille ses convives.

En fin d'après midi, alors que plus de la moitié des invités se sont éclipsés, une bourgeoise vaguement hystérique propose d'organiser une séance de spiritisme. Une idée qui semble plaire à la plupart des personnes présentes. Les Investigateurs peuvent décider de participer ou non à la séance. La Comtesse, quant à elle, ne semble pas particulièrement intéressée et offre à ceux qui le désirent de continuer leur conversation dans un petit salon adjacent.

Les rideaux sont tirés et un guéridon bien ciré est installé au centre de la pièce. Revendiquant le statut de "médium", la femme qui dirige la séance demande à tous les participants de s'asseoir en silence autour de la table et de faire le vide dans leur esprit. Certains convives paraissent connaître la procédure à suivre. D'autres sont plus perplexes.

Le silence se fait rapidement pesant et tout le monde commence à suer à grosses gouttes. Au bout d'un moment, apparemment interminable, la maîtresse de cérémonie prononce d'une voix emprunte de gravité la célèbre formule : "Esprit, es-tu là ?". A peine a-t-elle fini de parler, qu'elle tombe à la renverse sans un cri, les yeux révulsés et la bave aux lèvres. L'expression de son visage est VRAIMENT terrifiante (jet de SAN 0/1D3).

C'est l'affolement. On envoie chercher un médecin, alors que la Comtesse entre dans la pièce, l'air consterné. Avant d'avoir pu dire un mot, elle perd connaissance et s'effondre sur une liseuse. Heureusement, quelques sels lui font vite reprendre ses sens. Les choses ne sont pas aussi faciles en ce qui concerne l'autre femme : rien ne semble pouvoir la tirer de sa torpeur.

La Comtesse, en femme de caractère, donne quelques instructions à ses domestiques. Elle se tourne ensuite vers les Investigateurs et les prie de bien vouloir la suivre dans son bureau.

Clothilde de Garamont

C'est une femme d'une trentaine d'années, de belle prestance. Veuve depuis maintenant trois ans, elle n'a jamais laissé entendre qu'elle comptait se remarier un jour. Pourtant, ce ne sont pas les prétendants qui manquent, qu'ils soient attirés par le charme raffiné de la Comtesse... ou par sa confortable fortune (avant de convoler en justes noces, elle était déjà Comtesse de Fermeil). Elle ne parvient pas à oublier son mari, le Comte Hubert de Garamont, de vingt ans son aîné, qui est mort subitement d'une crise cardiaque en pleine rue. Leur fille, Blandine, une enfant douce et aimante, a elle aussi été profondément touchée par la disparition de son père. La Comtesse a emménagé depuis plus d'un an dans le quartier où elle vit aujourd'hui. Cet endroit, avec ses nombreuses boutiques crasseuses et ses longues rues bordées d'immeubles de rapport, ne correspond guère à son statut social, mais elle y est sentimentalement attachée. N'est-ce pas sur la place de la Bastille qu'elle a rencontré Hubert, cet homme qu'elle a tellement aimé ?...

Ne m'appelez plus Jeanne d'Arc

"Je vais vous révéler ce qui pèse sur mon existence, depuis maintenant un bon mois, et qui me gâche chaque heure qui passe. J'ai besoin de me confier à quelqu'un. L'affaire est étrange, et je suis sûre que des esprits étroits me riraient au nez et me conseilleraient une bonne cure de repos. Vous, vous m'inspirez confiance. Je ne suis pas femme à me laisser impressionner, et si je veux tout vous dire, c'est que l'incident qui vient de se produire est la goutte qui fait déborder le vase...

Vous n'êtes pas sans savoir que cela va faire un peu plus d'un an que je me suis installée ici. Peu importe que le quartier soit un peu "populaire", je m'y sens bien. Mais voilà, depuis un mois je me fais réveiller, quasiment toutes les nuits, par des bruits sinistres ressemblant à des cris de douleur provenant des entrailles de la terre. Oui, je sais, cela peut paraître grotesque, mais croyez-moi : je

n'en peux plus ! Il règne dans cette maison une ambiance "désagréable" qui commence même à affecter Blandine. C'est pourquoi j'ai décidé de l'envoyer dans notre maison en Sologne. Quant à moi, je ne dors presque plus et j'éprouve un sentiment d'oppression qui ne cesse de s'accroître d'heure en heure. Je suis convaincue que le malaise de Madame de Guéry est lié à toute cette histoire. Je compte rejoindre ma fille après-demain, afin de m'accorder quelques jours de tranquillité. Je ne suis toutefois pas très rassurée et l'idée d'abandonner ainsi mon domicile ne me plaît pas outre mesure. Pourrais-je vous demander un service personnel ? Venez vous installer ici pendant mon absence. Georges et Amandine, mon majordome et ma cuisinière, seront à votre service. Si vous acceptez, je me sentirai plus rassurée."

Espérons que les Investigateurs n'auront pas le cœur de décevoir cette séduisante veuve...

Pour le Gardien

Ce qui se passe

Non, ce ne sont pas des cambrioleurs ni des jaloux qui se jouent de la Comtesse pour la chasser de chez elle. Pour comprendre le fin mot de cette affaire, il faut remonter à 1789, année mythique de l'histoire de France qui vit la victoire des roturiers sur la noblesse... Le Duc de Rochefort et quelques-uns de ses amis nobles vécurent très mal ce tournant de l'Histoire. Déçus par la négligence du Roi et par la faiblesse de Dieu, ils décidèrent de se tourner vers "d'autres autorités". Depuis longtemps déjà, le Duc avait étudié dans le secret de sa cave des grimoires très anciens qui lui avaient conféré un savoir terrifiant. Il utilisa ces connaissances pour invoquer un puissant serviteur de Nyarlathotep, que les manuscrits désignaient sous le nom de "Son Altesse". Le Duc voulait proposer un pacte à cette monstruosité : l'aider à revenir, en échange d'une restauration de la monarchie et d'un partage du pouvoir. Son Altesse, créature ambitieuse et malfaisante, s'était apparemment exilée volontairement dans une autre dimension afin d'échapper au courroux de son maître, qui était jaloux de ses prérogatives.

La cérémonie d'invocation commença. Elle dura 3 jours et 3 nuits, et une centaine d'innocents furent sacrifiés. Tout se déroula comme prévu, jusqu'à ce que Rochefort entreprit d'égorger lui-même les victimes vouées à Son Altesse. Mal lui en prit. Alors qu'il levait sa dague sacrificielle, un manant qui s'était subrepticement libéré de ses liens se jeta sur lui et lui enfonça la lame dans le cœur. L'appel fut interrompu dans la plus grande confusion et le démon resta "bloqué" dans une stase temporelle proche du 18ème siècle.

En ce début de 20ème siècle, les événements de 1789 semblent bien lointains et les excès des révolutionnaires sont oubliés. Mais tout le monde n'a pas tiré un trait sur le passé. Ainsi, par exemple, le Duc de Rochefort, descendant direct du sorcier, ressent toujours une profonde amertume quand il pense au temps où Versailles gouvernait le pays. En 1910, il a découvert des documents relatant les travaux de son ancêtre. Il a alors consacré tout son temps à étudier les livres qui avaient appartenu à ce dernier. Aujourd'hui, il est capable d'achever l'invocation de Son Altesse. Pour cela, il lui suffira de plusieurs dizaines de sacrifiés ! Voilà pourquoi, depuis un mois maintenant, il a enlevé avec l'aide de quelques amis des personnes qu'il torture et assassine dans l'attente du Grand Jour qui sera, bien évidemment, le 14 juillet !

Madame de Guéry, lors de sa séance de spiritisme, a eu le malheur "d'effleurer" mentalement Son Altesse. A quelques jours de la date prévue pour son arrivée, cette créature ignoble peut être sentie avec une netteté accrue par les êtres dotées de facultés parapsychiques.

Pour éviter tout problème, le monstre a préféré "court-circuiter" le médium en détruisant littéralement son cerveau (un de ses rares pouvoirs, pour l'instant), ce qui a eu pour effet de plonger la pauvre femme dans un coma dont rien ne saurait la faire sortir.

Avant l'installation chez la Comtesse

La Comtesse a décidé de partir le 11 juillet (elle fait d'ailleurs une remarque intéressante à ce sujet : "Cela aura au moins l'avantage de m'éviter cette fête sans pudeur du 14 juillet !").

Si les Investigateurs s'intéressent au voisinage immédiat de la maison de la Comtesse :

- Le 8 est un autre petit hôtel particulier habité par un couple de bourgeois taciturnes qui n'ont aucun rapport avec l'histoire.

- Le 12 est une librairie aux vitres crasseuses, tenue par un petit homme rabougri à l'humeur revêche.

Gaspard Dubon, le "libraire", est un complice du Duc qu'il a rencontré lors d'une réunion royaliste, il y a près de 15 ans maintenant. Rochefort, après s'être montré contrarié de voir un roturier au sein d'une assemblée composée exclusivement de nobles, a fini par apprécier le dévouement fervent à la cause monarchiste dont celui-ci faisait preuve. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les deux hommes se lièrent d'amitié. Lorsqu'en 1910, le Duc découvrit les écrits de son aïeul, Dubon l'aida dans ses recherches en lui procurant notamment quelques ouvrages "interdits". C'est dans la cave même de la librairie que sont détenus les malheureux qui doivent être sacrifiés afin de permettre la matérialisation de Son Altesse. Chaque nuit, Rochefort s'amuse à leur infliger d'ignobles tortures et leurs cris de souffrances sont parfois assez puissants pour que la Comtesse de Garamont les entende depuis sa chambre.

Si les Investigateurs, pour une raison ou une autre, s'intéressent aux disparitions qui se sont produites au cours du mois écoulé (ils peuvent se rendre dans un commissariat ou prendre contact avec les journaux qui ont couvert ces affaires), ils apprendront que toutes les victimes habitaient le quartier de la Bastille. Il s'agissait, pour la plupart, de noctambules qui fréquentaient le Balajo, mais une enquête dans ce haut lieu de la vie parisienne ne révélera rien. C'est une boîte de nuit très en vogue où la jeunesse aime finir ses soirées pour "s'encanailler" un peu en dansant la java (note pour le Gardien : une bonne bagarre avec quelques "habitués" patibulaires peut donner aux joueurs l'occasion d'utiliser leurs compétences de combat à mains nues).

Si les Investigateurs s'intéressent au précédent propriétaire de la maison de la Comtesse, ils découvriront qu'il s'agit d'un certain Duc de Rochefort qui vit actuellement à Versailles...

Si les joueurs pensent à interroger ceux pour qui la rue n'a pas de mystère (les clochards), et plus particulièrement ceux qui vivent dans le voisinage du Faubourg Saint-Antoine, ils apprendront que depuis quelques semaines, un fiacre qui ne ressemble pas à "ceux qu'on fait d'nos jours" s'arrête toutes les nuits vers 2 heures du matin au numéro 12 de la rue. Si les Investigateurs savent tirer les vers du nez des clochards avec un peu de Baratin (une bouteille de gros rouge sera une précieuse alliée !), ils pourront déduire de leurs descriptions que le "fiacre" en question ressemble beaucoup à un carrosse du 18ème siècle. Ils sauront aussi que ses passagers sont généralement au nombre de quatre (un, très grand, qui ouvre la porte de la librairie ; deux autres qui en portent un troisième, qui paraît incapable de marcher).

Chose étrange, quand ils ressortent de la librairie au bout d'une heure, ils ne sont plus que trois (l'homme "fatigué" ne réapparaît jamais). Attention : les clochards ne savent rien de plus ! Si les joueurs insistent en leur promettant une récompense, ils n'hésiteront pas à affabuler pour tirer parti de la situation....

Le Duc de Rochefort (Chrétien, de son prénom)

Ce beau et grand quadragénaire à l'allure altière ne peut pas s'empêcher de se montrer extrêmement méprisant à l'égard des "gens du peuple" (aïe, aïe, pour les Investigateurs de condition modeste !). S'il a vendu sa maison à la Comtesse de Garamont, il s'étonne encore qu'elle ait pu consentir à résider dans un quartier aussi mal famé. Les femmes sont tellement imprévisibles…

En cherchant du côté du cadastre, les Investigateurs ont la possibilité de découvrir que le Duc a en fait vendu TOUTES les maisons qu'il possédait à Paris. Apparemment, il avait un gros besoin d'argent. De fait, sa somptueuse demeure versaillaise semble avoir été restaurée et réaménagée de fond en comble. Tout y est fastueux, brillant… une vraie résidence royale ! Les personnages les plus curieux pourront éventuellement remarquer qu'une des grandes pièces de la maison ressemble étrangement à une salle des glaces en miniature !

Si l'un des Investigateurs est d'ascendance noble et parvient à se gagner sa confiance (une tâche très, très, très, très difficile !), le Duc lui glissera lors d'une conversation privée que la "période d'infamie" sera bientôt terminée, que le sang royal va bientôt être honoré à nouveau et que bien des choses vont changer lors des "réjouissances obscènes" prévues pour les prochains jours. "IL va venir pour tout remettre à sa place et nous pourront revivre !" Quelles que soient les questions qu'on lui posera alors, il refusera d'en dire plus. Attention à ne pas éveiller ses soupçons ! S'il a le moindre doute sur l'honorabilité de son interlocuteur, Rochefort n'hésitera pas à le faire suivre par ses hommes de mains… qui n'auront aucun scrupule à employer des moyens expéditifs pour protéger leur entreprise.

Si les Investigateurs se rendent chez le Duc alors que celui-ci est absent, ils devront affronter son majordome muet qui est doté d'une force prodigieuse. Ils pourront éventuellement trouver dans la cave, derrière des bouteilles de vin, un petit "cabinet de travail". C'est là que se trouve le grimoire contenant la formule d'invocation de Son Altesse et un exemplaire incomplet des Fragments de G'harne.

A la bibliothèque de Versailles

Si les Investigateurs se renseignent sur les événements survenus à Versailles lors de la Révolution, ils trouveront quantités d'ouvrages consacrés à cette période ! Toutefois, s'ils mentionnent le nom du Duc de Rochefort et expliquent de manière plausible les raisons de leur enquête, le bibliothécaire leur permettra de consulter le journal d'un curé où est relatée l'histoire des sacrifices et de la mort du Duc de Rochefort. Il n'est toutefois fait aucune mention de Son Altesse, ni des motifs qui avaient animé le Duc. Aux joueurs de deviner…

12, Faubourg Saint-Antoine, le lieu de l'invocation

Pendant la journée, la librairie crasseuse semble parfaitement tranquille. Les rayonnages poussiéreux sont couverts de livres anodins et le libraire reste en permanence assis devant une grande tenture rouge qui dissimule la porte conduisant au "lieu de la cérémonie".

Il est probable que les Investigateurs décideront de visiter le 12, avant le jour fatidique. S'ils ne prennent alors aucune précaution particulière et rencontrent le Comte… ils auront toutes les chances d'aller rejoindre les rangs des sacrifiés.

Par contre, s'ils opèrent avant l'arrivée de Rochefort et de ses sbires, ils ne devraient pas avoir de problèmes particuliers. Le libraire dormira d'un sommeil profond au premier étage et seul un grand vacarme pourra le réveiller.

La porte en acier, qui se trouve derrière la tenture rouge, n'a pas de verrou. Pour l'ouvrir, il suffit de tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre un bas relief représentant une étrange fleur de lys (quand celle-ci se retrouve la "tête en bas", elle rappelle fortement un crâne de bouc). Attention : si on tourne la fleur dans le mauvais sens, une petite pointe empoisonnée jaillira du centre de la fleur (Tox. 18).

Derrière la porte, il y a un long couloir en pente dont l'extrémité est obturée par un autre rideau rouge. L'odeur de putréfaction qui règne dans le couloir est intolérable et on peut entendre des gémissements sourds (jet de SAN 1D6/1D3). Pour pouvoir avancer, les Investigateurs devront se boucher le nez ou placer un morceau d'étoffe devant leur visage.

Le second rideau dissimule une véritable vision d'horreur : une grande pièce ronde dont le sol en terre battue est recouvert d'une épaisse couche de sang séché. Un gros bloc de marbre noir, également couvert de sang, trône au centre de la salle. Ce bloc est entouré par une trentaine de corps d'hommes et de femmes qui ont tous subi d'atroces mutilations (SAN 2D6/1D6). Un ou deux malheureux vivent encore… mais il est trop tard pour leur porter secours.

Flashbacks en crescendo

Au cours des derniers jours qui précéderont le 14 juillet, Paris va connaître des phénomènes mystérieux qui sèmeront la panique au sein de la population. Le Gardien doit utiliser ces phénomènes, dus à "l'approche" de Son Altesse, afin de faire monter la tension chez les joueurs.

- Le 11 juillet : de nombreux passants racontent qu'ils ont aperçus des gens habillés à la mode du XVIIIème siècle dans le quartier de la Bastille. Si les joueurs tentent de rencontrer ces personnes, celles-ci disparaîtront en fumée avant d'avoir pu rien dire (SAN 1D6/0).
- Le 12 juillet : certaines rues du centre de la capitale subissent d'étonnantes modifications. Comme Son Altesse essaye de s'extraire de la stase temporelle dans laquelle il est bloqué, ses efforts rendent aux façades des maisons les plus anciennes l'aspect qu'elles avaient en 1789.
- Le 13 juillet : les apparitions se multiplient de plus en plus. Ce sont maintenant de véritables scènes datant de la Révolution qui se reproduisent dans certains quartiers. Des hordes de sans culottes envahissent les boulevards et la population parisienne, paniquée, fuit dans le plus grand désordre. L'agitation est à son comble et des voyous hystériques se livrent à un pillage systématique des beaux quartiers. Tout cela ne va pas simplifier la tâche des Investigateurs !

Dans la nuit du 12 au 13 juillet

Les Investigateurs qui veilleront cette nuit-là pourront être les témoins d'une scène absolument étonnante. Vers une heure du matin, une étrange forme ailée (un Byakhee invoqué par le Duc ; SAN 1D6/1) passera en rase-mottes dans la rue du Faubourg Saint-Antoine avant de prendre la direction de la place de la Bastille. Une fois arrivé là, il poussera un terrible cri qui réveillera tout Paris. C'est alors que s'engagera dans un silence de plomb un combat de titans opposant le monstre et le "génie" qui domine la place (oui, le génie de la Bastille bougera vraiment ! SAN 1D6/1D3). L'affrontement sera bref. Vaincu, le génie tombera au pied de sa colonne, disloqué et ensanglanté. La bête prendra alors sa place et singera l'attitude de sa victime, avant de reprendre son vol en direction du nord.

Note : quoi qu'il advienne de Son Altesse et du Duc, le Byakhee restera à Paris. Dans un premier temps, il se cachera dans l'un des clochers de Notre Dame, avant de semer la panique dans toutes les rues de la capitale. Vous avez tout intérêt à proposer une petite

"chasse au monstre" à vos joueurs, une fois que ce scénario aura été achevé.

Atroces secrets

En lisant les documents découverts dans la cave du Duc ou en parcourant certains ouvrages du Mythe (ils peuvent trouver une édition du Culte des Goules du Comte d'Erlette à la bibliothèque de Versailles), les joueurs vont pouvoir apprendre pas mal de choses :

- Son Altesse est un "démon" extrêmement dangereux.
- Normalement, si son invocation est interrompue à temps, il est possible de l'empêcher d'apparaître.
- Il est impossible d'interrompre *deux fois* une invocation. Quoi qu'il advienne, si de nouveaux sacrifices lui sont consacrés, il DOIT répondre à l'appel qui lui est lancé.
- Pendant les premières heures de sa matérialisation, Son Altesse est plus vulnérable car il est obligé de "s'incarner" dans le corps du sorcier qui l'a invoqué.
- Si l'invocateur est tué, Son Altesse peut s'incarner dans le corps de n'importe quelle personne se trouvant dans un rayon de trois mille mètres autour du lieu d'invocation.

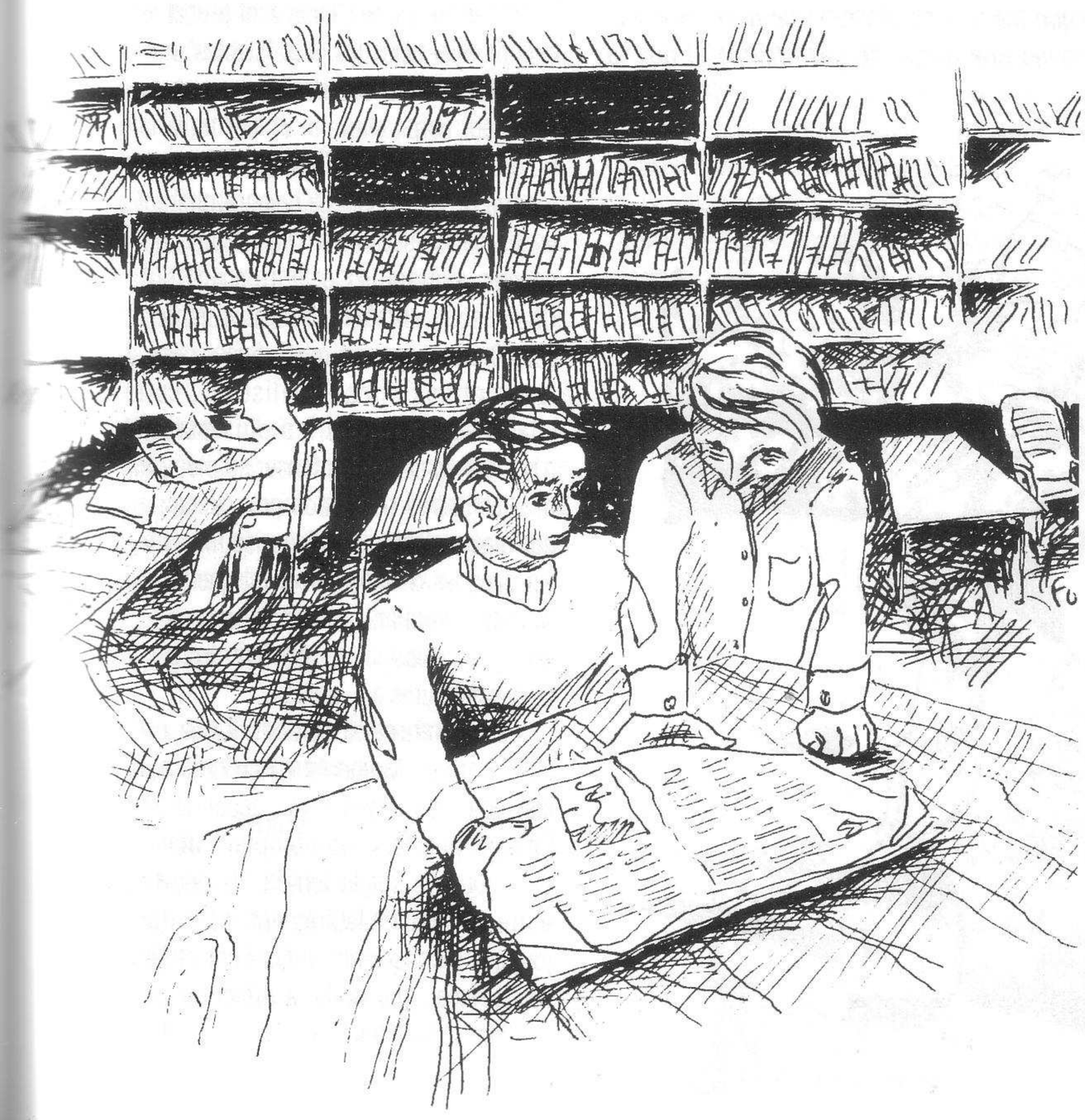
Conclusions possibles

Bien sûr, les choses ne se passent jamais comme on le voudrait…

- Si les Investigateurs tuent Rochefort où le tiennent à distance de la librairie avant l'apparition de Son Altesse, le monstre s'incarnera dans le corps d'une personne se trouvant dans les parages du Faubourg Saint-Antoine (un Investigateur, par exemple). Au bout de trois heures, il sortira du corps de sa victime et commencera à ravager la capitale. Il jouira alors de toute sa puissance.
- Si les Investigateurs laissent le Duc accomplir la fin de l'invocation, Son Altesse apparaîtra dans la cave de la librairie sous la forme d'une énorme colonne incandescente (son véritable aspect ; SAN 1D20/2D6) qui "entrera" dans le Duc à une vitesse vertigineuse. Celui-ci tombera alors à terre, avant de se redresser aussitôt. S'il voit les Investigateurs à ce moment-là, ils semblera pris de panique… et s'enfuira à toutes jambes. Le monstre ne restera prisonnier du corps de Rochefort que pendant trois heures, après quoi il reprendra son apparence et ses pouvoirs. Les Investigateurs devront tout faire pour tuer le démon tant qu'il n'ait pas plus puissant qu'un simple mortel !

Epilogue

Il serait pour le moins regrettable que Son Altesse restaure un semblant de monarchie démoniaque en lieu et place de la République française ! Si vos joueurs se montrent à la hauteur de la tâche, pensez à les récompenser de quelques points de SAN, afin de les préparer à affronter les horreurs que ne manqueront pas de comporter leurs prochaines aventures. ■



Nobles, truands et monstre (caractéristiques)

LA COMTESSE DE GARAMONT

FOR : 08	CON : 12	TAI : 11	DEX : 12
APP : 14	INT : 13	POU : 14	EDU : 13

Points de Vie : 12

Compétences : Discussion 40%, Histoire 40%, Monter à Cheval 50%, Musique 50%.

LE DUC DE ROCHEFORT

FOR : 15	CON : 15	TAI : 14	DEX : 12
APP : 15	INT : 18	POU : 15	EDU : 15

Points de vie : 15

Compétences : Discussion 50%, Discrétion 60%, Ecouter 50%, Esquiver 70%, Mythe de Cthulhu 50%, Rapière 60% (dommages 1D6+1D4).

Sorts : Invoquer un Byakhee, Contacter un Chien de Tindalos, Flétrissement, Invoquer Son Altesse.

GASPARD DUBON (LE LIBRAIRE)

FOR : 07	CON : 08	TAI : 11	DEX : 08
APP : 09	INT : 11	POU : 07	EDU : 14

Points de Vie : 10

Compétences : Discrétion 70%, Bibliothèque 80%, Mythe de Cthulhu 30%.

Sorts : Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire.

LE MAJORDOME MUET DU DUC

FOR : 20	CON : 15	TAI : 16	DEX : 07
APP : 06	INT : 06	POU : 10	EDU : 08

Points de Vie : 16

Compétences : Masse 80% (dommages 1D8+1D6), Poings 40% (dommages 1D3+1D6).

LES DEUX SBIRES DU DUC

FOR : 15 CON : 14 TAI : 13 DEX : 13 PdV : 14

Compétences : Poings 70% (1D3+1D4), Couteau 50% (1D6+1D4).

SON ALTESSE

FOR : 38	CON : 50	TAI : 25	INT : 18

Points de Vie : 38

Compétence : Chocs Physiques 80% (4D6, quatre attaques par round).

Sorts : une dizaine de sorts au choix.

Armure : les armes non magiques ne lui infligent que la moitié de leurs dommages normaux.

Perte de SAN : 2D6/1D20.

Du sang frais pour l'arène !

PAR G.E. RANNE

Pour les jeux, il en va comme pour toute chose : la routine tue le plaisir. Une fois que vous aurez exploité toutes les races et toutes les mutations possibles, vous aurez peut-être envie de varier vos plaisirs. Eh bien, voici de quoi donner un coup de fouet à vos matchs !

Un petit rappel préalable

Vous savez certainement que Blood Bowl est édité dans sa version originale par Games Workshop, société britannique bien connue (si, si, regardez, là, à coté du logo Descartes, il y a celui de Games Workshop !).

Cette société a la particularité d'employer le même univers — le même décor en quelque sorte — pour tous les jeux qu'elle conçoit... qu'il s'agisse de Warhammer Battle, Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, Warhammer 40 000, Heroquest, Space Crusade, et bien sûr Blood Bowl. Si vous désirez une preuve irréfutable, n'hésitez pas à vous reporter au jeu de rôle Warhammer, les matchs de Blood Bowl étant cités dans les scénarios de la Campagne Impériale dont on ne dira jamais assez de bien.

Pourquoi une telle cohérence d'univers, me direz-vous ? Afin qu'il soit possible, tout simplement, d'utiliser les mêmes créatures dans différents jeux. C'est pour cette raison que nous vous proposons quelques créatures propres à l'*Univers du Reik* (nommons-le ainsi). Créatures, qui pour n'avoir pas été décrites dans les règles de Blood Bowl, n'en méritent pas moins notre attention.

De nouvelles créatures : Les Centaures

"Et c'est le remplaçant Bowbash Ironhorse qui rentre sur le terrain. Dans toute cette fumée, je ne vois que son visage. Rappelons que les Skaven viennent de noyer le stade sous une nappe de gaz toxique et que la moitié de l'équipe des Island Nocturners est en train de cracher ses tripes sur l'Astrogranit... Les Island gardaient Bowbash comme arme secrète pour la fin de la saison, mais il semble qu'ils soient forcés de le faire entrer immédiatement. Personne ne sait qui est ce Bowbash Ironhorse, le secret a été remarquablement bien gardé, et tous ceux qui se sont approchés pour en savoir plus semblent avoir péri sous les sabots de son cheval. On peut néanmoins dire qu'il est grand, très grand même. Il surplombe les autres joueurs et arriverait même à tenir tête à Bellow Thunderslam, le Minotaure des Chaos All-Stars. Le match est relancé, et c'est aussitôt la mêlée pour s'approprier le ballon. Les deux lignes de Blockers s'affrontent, les dents volent. Mais qu'attend donc Ironhorse pour agir ? Il reste dos à l'action, c'est incompréhensible ! Ah, l'action s'accélère, et dans un dernier souffle Goulash Bavarian lui lance le ballon. Nous allons enfin voir de quoi est capable cette nouvelle Star...

"C'est incroyable ! Jamais un joueur ne s'est déplacé aussi rapidement sur le terrain ! C'est un cyborg, à coup sûr... encore une victime du Cyber Blood Bowl ! Il se dirige a toutes jambes vers la ligne d'En But des Skaven et ceux-ci sont incapables de le rattraper ! C'est une grande première ! Les Skaven battus à leur propre jeu ! Il sort peu à peu de la zone empoisonnée et de la fumée ! Il... C'est...

"Un Centaure ! Les Island Nocturners ont engagé un Centaure du Chaos dans leur équipe ! C'est à ma connaissance la première fois qu'un sabot de Centaure foule l'Astrogranit ! C'est une chose qu'on aimerait voir plus souvent !"

Les Centaures du Chaos sont probablement les hommes-bêtes les plus "stables" qui peuplent les abords des décharges chaotiques. Avec leur corps chevalin et leur torse humanoïde, ces créatures sont généralement le produit de mutations, ce que corroborent certaines de leurs caractéristiques physiques... cornes, tentacules et autres attributs du Chaos sont, en effet, choses courantes chez eux. Comme ils sont relativement rares dans les contrées dites "civilisées", certains coachs des équipes les plus puissantes n'hésitent jamais à s'enfoncer au plus profond des territoires du Chaos pour découvrir de nouveaux talents. On s'autorise même à penser dans les milieux autorisés, que les Chaos All-Stars seraient prêts à signer dans leur écurie — oups ! — dans leur équipe, l'une de ces créatures à 4 jambes...

Les Centaures sont considérés comme des Enormes Monstres en ce qui concerne les règles de Blood Bowl, seconde édition. En tant que tels, ils comptent donc pour *deux* joueurs sur le terrain. Ils peuvent, en outre, enjamber facilement les corps des joueurs inconscients, mais sont obligés de se déplacer que dans la direction qui leur fait face.



BLOOD BOWL ®, TM et © 1992 GAMES WORKSHOP.
Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de GAMES WORKSHOP.

Caractéristiques des joueurs Centaures

	MA	SP	FO	AG	LA	CL	AR
BLITZER	6	+3	7	4	-1	-1	11
RECEVEUR	6	+4	6	4	-1	+1	10
JOUEUR DE BASE	5	+3	7	4	-1	-1	10

Règles spécifiques aux joueurs Centaures

Compétences : Les Centaures possèdent tous la compétence Puissant Coup de Pied au niveau 3, la compétence Coup de Pied au niveau 2 et la compétence Lancer Coéquipier.

Ruades : Un Centaure ne peut attaquer que vers l'arrière, en exécutant des Ruades. Les compétences sus-citées ne sont utilisables que s'il se positionne de façon à pouvoir ruer. Le Centaure peut même tenter de lancer un coéquipier avec ses pattes postérieures. Comme il ne s'agit pas exactement d'un "lancé", mais plutôt d'un "catapultage", une créature qui ne possède pas la compétence Fastball Spécial n'a pas le temps de lancer le D6 correspondant à son agrément. Un Centaure a donc la possibilité de lancer n'importe quelle créature de petite taille. Le lancé de coéquipier n'est cependant pas sans risque : avant de le résoudre, comme il est indiqué dans les Stars de Blood Bowl en page 43, lancez un D6 sur la table ci-dessous.

D6	Résultat
1	*Raté.* Le Centaure rate sa cible. Si le joueur qui devait se faire catapulter ne possède pas la compétence Fastball Special, il peut s'éponger le front avant de partir en courant (MA) dans une direction déterminée aléatoirement à l'aide du gabarit de dispersion.
3-5	*Pas de problèmes.*
6	*Splash.* Le coup de sabot était un peu trop puissant pour la petite créature. Elle reste dans sa case, mais elle doit immédiatement tirer une blessure.

Racisme : Les Centaures souffrent d'un Léger Racisme envers les Skaven (on ne se refait pas, les souris, même si elles mesurent 1 mètre 60 et qu'elles sont dans la même équipe, restent toujours des souris...).

Les Centaures Mutants commencent tous avec les caractéristiques de Joueurs de Base.

Table des Enormes Monstres intégrant les Centaures

D6	Race
11-31	Blockeur Ogre
32-43	BLITZER Ogre
44-57	Troll
58	Centaure Mutant
59-60	Receveur Centaure
61-63	BLITZER Centaure
64-65	Blockeur Minotaure
66	BLITZER Minotaure

Les techniques des Lothlorien Butterflies

"Les Pom-Pom Girls sont hystériques, les spectateurs sont debout... Ce match était attendu depuis des mois par tous nos spectateurs, qu'ils soient installés chez eux en train de regarder tranquillement leur récepteur ou ici, dans le stade... Vous allez bien sûr me demander, Jim...

- Je vous le demande Bob, je vous le demande...

- Vous allez bien sûr me demander pourquoi nos spectateurs attendaient avec tellement d'impatience un match qui oppose deux équipes de troisième division... !

- Oh oui, Bob, dites-nous tout !

- Les Fanatics Choppers — que beaucoup considèrent comme la petite équipe du Chaos qui monte — ont déjà à leur actif un certain nombre de massacres — hum — de victoires. Ces victoires, ils les doivent en particulier, il faut bien l'avouer, à Leather Jason, le célèbre orc — tronçonneur fou de son état — qui n'hésite jamais à trancher au cœur des problèmes afin de couper net l'ardeur de ses adversaires. A ce propos, personne n'a oublié comment il a généreusement aidé le célèbre mutant Shiva — qui avait la particularité de posséder un nombre de bras nettement supérieur à la moyenne admise — à retrouver une apparence plus humaine... et cela en plein match !

- Vous avez tout à fait raison, Jim, de nous rappeler cette anecdote. Shiva, que l'on surnomme depuis "Le manchot", a d'ailleurs réussi brillamment sa reconversion en embrassant la profession de technicien de surface. Oui, Leather Jason représente un atout majeur, mais cela suffira-t-il aux Fanatics Choppers pour venir à bout de leurs adversaires, les mystérieux Lothlorien Butterflies ? Les spectateurs semblent en être persuadés. Il faut dire que les Lothlorien Butterflies n'ont pas une réputation très brillante. Espérons que leur nouvelle dénomination va leur porter chance...

- Bob, vous parliez, il y a un instant, du mystère qui entourait les Lothlorien Butterflies. Il faut donner quelques explications à nos téléspectateurs. Cela fait, en effet, quelques mois maintenant que nos enquêteurs tentent de se renseigner sur le fameux "nouveau" look des Butterflies, qui a été annoncé officiellement au début de l'année. Mais nous n'avons pas réussi à interviewer un seul des....

- Je vous interromps, Jim, car le moment crucial est arrivé. Les Fanatics Choppers font leur entrée, littéralement portés par une vague d'acclamations... Parmi eux, bien sûr, Leather Jason qui, ajoutons-le incidemment, a paraît-il avec son masque beaucoup de succès parmi les dames. Mais ce n'est qu'une rumeur et, de toute manière, comme chacun sait, la vie privée des joueurs ne nous regarde pas...

- Vous avez raison, Bob, cela ne nous regarde pas...

Le saviez-vous ?

Blood Bowl n'est pas un jeu exclusivement masculin ! De délicieuses représentantes de toutes les races nous honorent parfois de leur présence et apportent un peu de délicatesse dans un monde, hélas, légèrement porté sur la violence et le démembrement. Nous pouvons ainsi citer la charmante Maria Woodpecker — une longiligne Elfe de l'équipe des Onogrins — qui fut malencontreusement écrasée par un Minotaure de l'équipe des Chaos All Stars, alors qu'elle se trouvait entre lui et la ligne d'En But. N'oublions pas non plus l'appétissante et rondelette Halfling Petra Patiskaïa, dont la réputation de cuisinière était telle qu'on raconte qu'elle arrivait parfois à influencer les membres de l'équipe adverse rien qu'en leur décrivant les petits plats qu'elle leur préparerait s'ils avaient l'obligeance de se laisser battre. Malheureusement pour elle, la douce Petra n'avait guère d'autres talents et elle finit balayée par une charge de mutants anorexiques... La palme de la séduction féminine revient cependant à Mina la Centaure (Centaurette ?) dont les appétits, disons, *charnels* étaient tels, qu'elle parvenait à épuiser la plupart de ses adversaires avant même que les matchs aient commencé. Quand on vous dit que les Centaures ont des talents cachés...





- Permettez moi un moment de curiosité bien compréhensible, car c'est au tour des Lothlorien Butterflies de pénétrer sur le terrain. A première vue, je ne remarque rien de particulier... Mais si, c'est étrange ! Quelles sont donc ces excroissances translucides ? Vous voyez ce que je vois, Jim ?

Les Elfes ont toujours privilégié le jeu aérien, un type de jeu qui les avantage sur le terrain et leur permet de compenser leur relative faiblesse physique. C'est l'équipe des Lothlorien Butterflies qui a poussé le principe des prouesses acrobatiques elfiques jusqu'à son paroxysme. Tout a commencé quand les Lothlorien Fencers (appelés ainsi à cause de la propension de leur capitaine, le dénommé Feanör Felinn, à tirer parti de son agilité proverbiale pour éviter les coups au lieu de les rendre) se prirent une raclée magistrale lors d'une rencontre qui les opposait à l'équipe orc des Burger Joes... Les Lothlorien Fencers avaient eu le tort de se moquer du nom de l'équipe ennemie quelques minutes avant le début du match, et les orcs eurent à cœur de leur démontrer qu'en matière de hamburgers, la provenance de la viande importait assez peu, du moment qu'elle était hachée finement. Les Burger Joes étaient connus pour employer des Bascules du Chaos, qui permettaient de projeter (avec de la chance) les joueurs au travers du terrain. Après leur échec cuisant, les Elfes décidèrent de s'inspirer de la tactique utilisée par leurs adversaire pour réaliser le plus vieux rêve des humains et des autres : voler (ou tout du moins planer...). Après s'être rebaptisés Lothlorien Butterflies, Ils ont donc acquis quelques Bascules du Chaos. Désormais, ils peuvent filer dans les airs avec d'étranges ailes rappelant celles des papillons de Middenheim, fixées à leur dos, et atteindre rapidement n'importe quel point du terrain… en théorie, en tout cas. Dans la pratique, on a vu déjà vu un bon nombre de Butterflies prendre des courants aériens à contresens et s'écraser lamentablement à quelques centimètres de leur point de départ... Mais comme "qui ne risque rien n'a pas de rab de patates", comme disait dans son célèbre ouvrage le vieux sage Halfling, il est certain que les astuces des Lothlorien Butterflies peuvent être très utiles. N'importe quelle équipe peut se servir des techniques mises au point par ces joueurs étonnants… à ses risques et périls !

Le saviez-vous ?

Linsaël, des Lothlorien Butterflies, fut happé lors d'un entraînements en plein air par une sorte de gigantesque caméléon. On savait que ces curieuses bestioles étaient les ennemis naturels des papillons, mais de là à penser qu'ils puissent confondre un Elfe avec leur nourriture habituelle... Interviewé sur la perte de son coéquipier, Feänor Felinn nous a confié qu'il pensait plutôt à une vengeance, les Butterflies ayant vaincu la veille une équipe de mutants...

Le saviez-vous ?

Quand l'emploi de Centaures dans les équipes de Blood Bowl commença à devenir chose courante, les coachs qui n'avaient pas les moyens — ou l'envie — d'engager ces élégants quadrupèdes tentèrent de mettre au point des tactiques adaptées à ces adversaires... Les centaures ayant littéralement une constitution "de cheval", la plupart des poisons employés restèrent sans effet notoire. Mais l'ingéniosité des joueurs n'ayant pas de limites, on peut d'ores et déjà prédire que tous les moyens possibles seront mis en oeuvre pour trouver le point faible de ces nouveaux venus. Ainsi, l'équipe Halfling des Grasshuggers aurait déjà trouvé une tactique simple et efficace qui consisterait à placer des mangeoires pleines d'avoine sur les cotés du terrain. On peut toujours faire confiance aux Halflings pour frapper sous la ceinture…

Nouvelle compétence : Planer

Cette compétence ne peut s'utiliser qu'avec une Bascule du Chaos, qui porte ce nom, non pas à cause de sa provenance, mais plutôt à cause de son fonctionnement, qui est plutôt aléatoire. Pour utiliser cette compétence, il faut créer une nouvelle caractéristique, en divisant la FO du joueur par son AG augmentée de son niveau dans la compétence Esquive, s'il possède cette dernière. En se reportant au tableau suivant, on obtient alors en quelque sorte sa *Densité* (DE). Veuillez remarquer que les Enormes Monstres sont généralement assez "denses"...

FO/AG	DE
3 ou +	4
2 à 3	3
1 à 2	2
1	1
0,7 à 1	-1
0,5 à 0,7	-2
0,3 à 0,5	-3
0,1 à 0,3	-4
- de 0,1	-5

Exemple : Eldril Sidewinder, le receveur des Galadrieth Gladiators, avec sa FO de 3 et son AG de 4 (3/4 = 0,75) à une DE de -1. Rasta Tailspike, receveur des Skaven Scramblers, a, lui, une DE de : -2 (FO = 3 divisé par AG = 4 +1 en Esquive).

On considère que les joueurs qui tentent de planer portent un costume comportant une grande surface de voile, ou possèdent de ridicules ailes dans le dos. Quel que soit le cas, le costume ou les ailes sont intrinsèques à la compétence Planeur, on le verra plus loin...

Les joueurs planant utilisent la Bascule du Chaos de la manière habituelle (reportez-vous pour cela à la page 29 du Supplément aux Règles). Un joueur qui possède la compétence Planer, soustrait sa DE à son CL lors du jet sur la Table de Direction de Saut. Un résultat supérieur ou égal à 12 doit obligatoirement être retiré. La distance est calculée en additionnant la FO des Sauteurs au résultat du jet de 2D6, et en soustrayant à cette somme la DE du planeur. Le planeur peut interrompre son vol afin d'atterrir dans une case de son choix, pourvu que celle-ci soit située entre son point de départ et son point d'arrivée. Il doit néanmoins tirer sur la Table d'Atterrissage pour déterminer dans quel état il arrive. Il devra soustraire sa DE au résultat du jet de 2D6 effectué sur la Table d'Arrivée. La DE des joueurs planeurs étant souvent négative, n'oubliez pas que la soustraction d'un chiffre négatif équivaut à une addition.

La grande voilure utilisée pour planer est particulièrement encombrante et rend ses porteurs beaucoup plus vulnérables aux Tackles, malgré leur grande AGilité. Lors d'un Tackle, on considère que l'AG d'un planeur est égale à 1, mais le joueur peut néanmoins utiliser son Bonus dans sa Compétence Esquive. ■

L'Oracle : Blood Bowl vous en dit plus

Les lettres de joueurs passionnés affluent sur nos bureaux, regorgeant de questions concernant les règles de la seconde édition de Blood Bowl, le championnat, le prochain tirage du loto, les mensurations des Poms-Poms girls et j'en passe... Ayant tiré au sort parmi ces innombrables missives, Popaul, la mascotte du championnat, va tenter d'y répondre au mieux de ses compétences...

Gilles Nadictin - Limoges

Doit-on lâcher le ballon quand on se fait sécher ?

Réponse :

Oui, bien sûr. Et il s'agit là d'une règle majeure car, en cas de décès soudain, il serait gênant que le joueur bloque toute la partie en gardant la petite chose ovale entre ses doigts crispés par la mort... Ce point est d'ailleurs explicitement détaillé dans les règles de base de Blood Bowl seconde édition.

Xavier Fermier - Marseille

J'aimerai organiser un Championnat de Blood Bowl, que dois-je faire ?

Réponse :

Mon petit Xavier, la tâche qui t'attend est ardue, mais pas insurmontable. Pour te guider dans les méandres d'une organisation sans faille, je m'en vais tout t'expliquer du Championnat de France Officiel De Blood Bowl, qui est organisé par la Fédération Française du même nom. Si tu es sûr du nombre de joueurs motivés que tu vas réunir pour jouer, deux solutions s'offrent à toi : coupe ou championnat. Faisons un petit rappel pour les mal-comprennants qui sont assis au fond de la salle (Oui, vous là !...).

1 - Le Championnat se déroule de la façon suivante : Tous les joueurs se rencontrent, le vainqueur d'un match marque 2 points, le perdant ne marque rien, et un match nul rapporte 1 point à chacune des deux équipes. C'est le système le plus simple, l'équipe ayant le plus de points l'emporte. Ce système a toutefois le net désavantage d'être lourd à gérer avec un grand nombre de joueurs (plus il y a de joueurs, plus il y a de matchs, ce qui semble évident à première vue).

2 - La Coupe, quant à elle, se déroule selon le système de l'élimination directe, en phases classiques, Nièmes de finale, N-1èmes de finale, ... Quart-de-Finale, Demi-Finale, Finale, N étant fonction du nombre de joueurs participant au tournoi. Il ne faut pas oublier, dans ce cas, de faire jouer entre eux les perdants des matchs de Demi-Finale afin d'obtenir le classement des 4 premiers. Cette solution, plus rapide à priori, est aussi celle qui génère le plus de suspense, de folie... bref tous les ingrédients nécessaires à des soirées et des parties mémorables.

Le Championnat de France de Blood Bowl seconde édition, lui, est à la fois une Coupe et un Championnat. Contrairement à sa première édition, il s'agit maintenant d'un Championnat Open, ouvert à tous et à toutes comme son nom l'indique. Il suffit de s'inscrire auprès de la Fédération pour avoir le droit d'y participer à son propre rythme. Les joueurs étant éparpillés dans toute la France, il est pratiquement impossible de les réunir tous afin de faire jouer une coupe à l'élimination directe. La formule du Championnat Open permet en outre à des joueurs d'entrer en lice à tout moment, même 3 jours avant les phases finales s'ils le désirent. Chaque match gagné rapporte 3 points, chaque match nul rapporte 1,5 points, et les défaites ne rapportent bien sûr rien. Les joueurs ont la possibilité de jouer entre eux, et divers coefficients sont appliqués au résultat des matchs : ainsi un match contre un joueur ne faisant pas partie de la Fédération est pénalisé par un coefficient 0 (pas la peine de jouer pour le Championnat, ça ne rapporte pas de points), un match entre amis membres de la Fédération sera comptabilisé avec un coefficient 1, un match de ligue sera comptabilisé avec un coefficient 2 et un match de tournoi, avec un coefficient 3. On voit alors que le maximum de points récupérables par match après application des coefficients est de 9 (une victoire, 3 points dans un match de tournoi, coefficient 3). Retenez bien ce chiffre, il est important.

Des tournois officiels sont organisés dans toute la France afin de ne pas léser les joueurs de province. A l'issue des phases éliminatoires, les 8 meilleurs joueurs se rencontreront en coupe cette fois-ci, dans des phases finales à élimination directe qui débuteront au niveau des quarts-de-finale. La solution de facilité consisterait alors à diviser le total des points de chaque joueur par le nombre de matchs joués par celui-ci. Ce système a cependant une faille évidente. Si un joueur joue pour la première fois et gagne un tournoi sans concéder une seule défaite, en divisant le total des points accumulés par le nombre de matchs joués, il obtiendra automatiquement la première place du classement avec comme résultat final 9 points (quel que soit le nombre de matchs joués : N matchs de tournoi remportés sans défaites rapportant Nx9 points, divisés par N matchs joués = 9... Vous suivez encore ?). Il peut alors arrêter de jouer, étant sûr de conserver sa place, à moins qu'un autre joueur réitère son exploit. A la limite, dans ce cas précis, il conserverait une première place ex aequo.

C'est pour cela que le Comité Directeur de La Fédération de Blood Bowl utilise un classement à deux vitesse : en plus du classement par points, un classement par nombre de matchs est appliqué, privilégiant les joueurs qui jouent un maximum de matchs et qui prennent donc un maximum de risques.

J'espère mon petit Xavier, avoir répondu à tes questions...

Sylvain Chombier - Montainville

Peut-on opposer un blockage multiple à un regroupement ou le contraire ?

Réponse :

Non ! Question suivante ?

Je plaisante... mais la réponse à ta question est obligatoirement négative. Les conditions *sine qua non* du blockage multiple sont : a) que tous les "attaquants" soient adjacents à (au moins) un autre joueur du groupe qui se fait sécher, b) que tous les "attaquants" soient aussi adjacents au joueur qui effectue le blockage. Dans le blockage multiple, les actions sont toutes *simultanées*.

Pour le regroupement, le premier joueur entre en contact avec son adversaire, et le coach annonce alors que d'autres joueurs vont se "regrouper". Les actions ne sont donc pas simultanées et c'est la masse du groupe qui fait chuter l'adversaire.

Tu as le tort de considérer les joueurs qui effectuent un blockage multiple comme une seule entité. Si c'était le cas — les joueurs d'un blockage multiple constituant une espèce de "chaîne humaine" — il suffirait de frapper sur l'un d'eux pour que tous subissent les mêmes dommages ! Ce serait illogique. Voilà pourquoi les joueurs impliqués ne forment pas un tout homogène. Un joueur d'un regroupement ne peut, par exemple, pas frapper sur tous les joueurs en même temps en utilisant Coup Puissant, alors qu'il peut le faire contre un adversaire isolé. La résolution d'un combat entre deux groupes de joueurs se fait obligatoirement joueur après joueur.

Ivan Le Mutin — Lille

Une équipe peut-elle avoir plus de deux mutants dans ses rangs ?

Réponse :

Cher Ivan, il est indiqué dans les règles des *Stars de Blood Bowl* que les équipes de Nains du Chaos, Humains du Chaos et Skaven peuvent remplacer jusqu'à 2 de leurs joueurs par des mutants. Toutefois, dans le cas de la création d'une équipe mixte, rien ne s'oppose à ce qu'il y ait plus de 2 mutants. Il est à noter que dans la création d'équipes mixtes par libre choix, le nombre maximum de mutants est de 4... si le joueur a de la chance ou s'il triche (ce que nous nous refusons à imaginer !).

Jacques Touilli - Bordeaux

Pourquoi la boîte de base de Blood Bowl, seconde édition, contient-elle seulement deux équipes de figurines ? C'est un peu ennuyeux de devoir jouer des Elfes avec des figurines d'Orcs...

Réponse :

Jacques, trois solutions s'offrent à toi :

1 - Tu peux confectionner l'équipe de ton choix grâce aux figurines en plomb de la gamme Blood Bowl, figurines que tu pourras dénicher sans problèmes dans tous les Relais Descartes. Elles te permettront de former une équipe homogène... et même d'y intégrer les Stars et les joueurs spécialisés que tu voudras, car toutes les Stars présentes dans les deux suppléments pour Blood Bowl sont disponibles en figurines.

2 - Tu peux aussi te confectionner une équipe d'Elfes ou de Nains en plastique. Il existe, en effet, une version "pour enfants" de Blood Bowl dont le nom est "Kerrunch" (Games Workshop). Ce jeu, en version originale, comprend des règles simplifiées de Blood Bowl et quatre équipes en plastique de 8 joueurs chacune. Ces équipes sont composées d'Humains, d'Orcs, d'Elfes et de Nains. Il suffit donc de disposer de deux boites de Kerrunch pour avoir à disposition deux équipes complètes d'Elfes et de Nains de 16 joueurs chacune !

3 - Tu peux aussi tenter de te procurer une boîte du jeu appelé Dungeon Bowl (édité par Games Workshop) dans laquelle tu trouveras 2 équipes d'Elfes et de Nains en plastique.

Voilà Jacques, j'espère avoir répondu à tes questions.

Jeux de pouvoir

PAR BRUNO "SCHIZOID" FAIDUTTI ET MARTIN "TERRORIST" COLLO

Y-a-t-il quelqu'un au monde qui connaisse mieux le fabuleux jeu de plateau Rencontre Cosmique que Bruno Faidutti ? Il a passé tellement d'heures à côtoyer des êtres immondes, que d'aucuns prétendent désormais que sa peau est verte et qu'il possède des tentacules ! Aujourd'hui, il vous propose, avec l'aide d'un de ses complices, de sortir des sentiers battus pour vous lancer à la conquête de territoires inexplorés. Joli programme, non ?

De l'art et de la manière de créer des races extra-terrestres

Il y aura toujours des grincheux pour se plaindre de n'avoir que 35 pouvoirs dans leur boîte de Rencontre Cosmique. Rien ne les empêche, bien sûr, de se constituer leur propre zoo galactique, en se procurant à prix d'or aux confins de l'univers connu les créatures ancestrales issues de l'Eon primordial. D'autres, toutefois, préfèrent se livrer à de sordides expériences dans les laboratoires clandestins de leurs astéroïdes reculés.

Ce sont de telles recherches qui ont permis l'éclosion récente des deux aliens que nous vous présentons en annexe, le *Renaissant* et le *Populeux*. Nous ne pouvons qu'encourager les apprentis démiurges qui voudraient, eux aussi, voir un jour leur nom inscrit dans l'encyclopédie galactique. Qu'ils se rappellent, cependant, qu'un bon pouvoir extra-terrestre doit être simple et aussi facile à comprendre qu'à mettre en œuvre. Si vous avez une idée, couchez-la d'abord sur le papier, puis testez-la au cours de plusieurs parties, face à des pouvoirs différents, afin de parvenir au meilleur équilibre. Si un pouvoir vous semble un peu faible, vous pouvez vous contenter de le rendre facultatif ou d'autoriser son utilisation comme "allié" ? S'il vous semble trop fort, par contre, rendez-le obligatoire et permettez qu'on l'utilise seulement une fois par tour ou dans des circonstances bien particulières… Posez-vous toujours quelques questions élémentaires : que se passera-t-il en cas de Zap ? Votre pouvoir sera-il compatible avec les autres, notamment l'*Oracle*, le *Visionnaire*, l'*Insecte* ? Et quand votre petit golem vous donnera pleine satisfaction, envoyez m'en la formule (voir adresse en fin d'article), afin que je puisse compléter ma propre collection qui compte déjà 125 pouvoirs à ce jour.

Dernier conseil : si vous désirez illustrer les pouvoirs extra-terrestres sortis de vos laboratoires, alors que vous ne possédez pas de compétences artistiques particulières, je vous conseille fortement de "copier" quelques chefs d'œuvre comme on en trouve dans *Les habitants du ciel, l'atlas cosmique de Valérian et Laureline*, récemment paru chez Dargaud.

Les ressources de l'univers connu

Avant d'en arriver à de dangereuses manipulations génétiques, vous pouvez déjà vous livrer à quelques expériences intéressantes sur les 35 pouvoirs officiels. Voici quelques idées…

Choix libre

En début de partie, laisser aux joueurs le choix entre plusieurs pouvoirs leur donnera une plus grande liberté. Cela aura malheureusement pour effet secondaire d'éliminer virtuellement du jeu certains pouvoirs qui ne seront jamais sélectionnés, car jugés trop faibles. De ce point de vue, deux de ces pouvoirs au moins — l'*Aimant* et l'*Antimatière* — sont effectivement sans grand intérêt. Bien que cela ne soit pas du tout "officiel", je me permets de vous suggérer de les renforcer quelque peu. Pour l'*Antimatière*, il suffit de décider que ce pouvoir n'est plus obligatoire mais seulement facultatif, pour en faire une puissance cosmique redoutable. Quant à l'*Aimant*, il est sans nul doute plus intéressant à jouer lorsqu'il peut intervenir même dans les combats auxquels il ne participe pas…

Plus on a de pouvoirs…

Le jeu à plusieurs pouvoirs est la première expérience qui vienne à l'idée des néophytes à la recherche de nouveaux frissons. Avec simplement deux pouvoirs par joueur, les combinaisons possibles se comptent déjà par centaines. Pour ma part, je préconise le jeu à *trois* pouvoirs lorsque les joueurs sont moins de cinq, deux pouvoirs par joueur étant largement suffisant au-delà.

Il ne saurait être question de passer en revue toutes les combinaisons possibles. Voici cependant quelques couples amusants, histoire de vous donner l'eau à la bouche :

- *Amibe/Zombie*. Vicieux, non ? Pour envoyer 15 pions en attaque sans prendre le moindre risque… même avec un simple Compromis ! Donne-moi 15 cartes, Gérard…
- *Amibe/Virus*. Rien que pour le plaisir de dire 15 x 30 = 450. Pas de doute, ce genre d'arithmétique impressionne toujours.
- *Amibe/Macron*. D'accord, cette combinaison n'a aucun intérêt en attaque, mais en défense… Les Romains appelaient ça "la tortue".
- *Vide/Assassin*. Quand ce couple attaque ou se défend, ça va encore, mais quand les autres jouent, il devient vite profondément énervant. Un régal !
- *Vide/Empathe*. Dans les bas-fonds de la cruauté et de la perversité, voilà de quoi se délecter en jouant des Compromis
- *Vide/Zombie*. On ne fait pas plus démoralisant… pour les autres !
- *Machine/Clone* et *Machine/Mutant*. Ces combinaisons n'ont jamais de problèmes de cartes. Elles pourraient presque jouer seules ! ce que peut d'ailleurs faire le trio contre nature *Machine/Clone/Vulch*, une fois qu'il a

récupéré tous les Zaps qui traînaient dans l'espace intersidéral.

• *Sorcier/Sceptique*. Le couple "prise de tête". Imaginez un peu la tête de votre adversaire lorsque vous échangerez vos cartes, avant de lui annoncer que vous doutez vraiment de sa victoire…

• *Esprit/Mutant* et *Esprit/Echangeur*. Ces duos connaissent tous les bons plans qui permettent de se refaire une main chez l'adversaire.

• *Esprit/Sceptique*. Il regarde le jeu de son adversaire et annonce calmement "je doute que tu puisses gagner…". Quelle ambiance !

• *Mutant/Philanthrope*. Qu'ils sont jolis ces Compromis qu'on sème partout…

• *Esprit/Dictateur*. Découvrez le plaisir d'envoyer vos petits camarades dans des traquenards immondes…

• *Zombie/Vulch*. Une fois que ce couple aura récupéré les deux anneaux de Moebius, il verra ses adversaires lui opposer des Compromis pour tenter de les récupérer.

Les deux nouveaux aliens que nous vous proposons dans ce numéro vous réservent aussi quelques agréables combinaisons. Pensez un instant à l'effet que peux faire une union *Amibe/Populeux* ou aux petits jeux vicieux auxquels peut se prêter le couple *Philanthrope/Renaissant* lorsque son tour est venu…

Le mariage cosmique : mode d'emploi

Comment sélectionner les pouvoirs ? Si chaque joueur reçoit simplement deux pouvoirs au hasard, il y aura toujours un malchanceux qui tirera la paire *Virus/Antimatière*. Pour éviter cela, le plus simple est encore de faire tirer à chacun trois pouvoirs, parmi lesquels il en choisit deux (ou le cas échéant quatre, parmi lesquels il en choisit trois).

Quelques points de règles doivent aussi être précisés pour le jeu à plusieurs pouvoirs. Ainsi, le *Greffon* et l'*Insecte* ne peuvent copier qu'un seul pouvoir à la fois. De même, le *Versatile* doit être échangé contre un pouvoir choisi parmi ceux de l'adversaire.

Selon les règles officielles, un Zap fait effet sur tous les pouvoirs d'un même joueur qui sont utilisés simultanément. Pourtant, la plupart des joueurs du monde connu préfèrent considérer que cette carte ne peut annuler que l'effet d'un seul pouvoir, qui doit être désigné précisément au moment où le Zap est joué.

Certaines combinaisons posent des problèmes de règles qu'il est impossible d'énumérer ici. Un exemple : le *Macron* multiplie-t-il par quatre la valeur de ses piles, ou seulement celle du pion qui se trouve au sommet ? Dans ces cas-là, comme au poker, chaque table de jeu a ses règles. A vous de choisir les vôtres.

Des variantes comme s'il en pleuvait

• *Le jeu à pouvoirs cachés*. C'est une autre variante intéressante, que je reconnais pourtant ne guère pratiquer. Chaque joueur garde secret(s) son ou ses pouvoirs, et ne le(s) révèle que lorsqu'il est amené à l(es)' utiliser. Attention, cela ne dispense en aucun cas d'utiliser un pouvoir obligatoire, et certains pouvoirs (*Zombie*, *Vide*…) devront, par conséquent, être révélés rapidement.

• *Rencontre Tantrique*. C'est une variante mystique d'origine tibétaine dans laquelle chaque joueur doit obligatoire se réincarner en tirant un nouveau pouvoir pour remplacer le sien, chaque fois qu'il perd un combat. Les pouvoirs écartés sont mis de côté et ne sont réintégrés dans la partie qu'une fois que tous les pouvoirs disponibles ont été utilisés. Cette variante, qui présente l'avantage de renforcer automatiquement les joueurs les plus faibles, peut constituer un moyen agréable de découvrir toutes les races de la boîte.

• *Le jeu à pouvoirs tournants*. C'est, sans doute, la variante la plus mouvementée. Après chaque combat, avant que l'on ne pioche dans la Tasse de la Destinée, chaque joueur passe son ou ses pouvoirs à son voisin de droite. Les pouvoirs extra-terrestres tournent donc en sens inverse du sens du jeu, ce qui permet de ne jamais voir deux attaquants consécutifs utiliser les mêmes pouvoirs.

• *Les astéroïdes*. Il est possible de combiner les pouvoirs tournants et les pouvoirs *fixes* traditionnels en utilisant les astéroïdes. Les joueurs décident en début de partie du nombre d'astéroïdes en jeu. Pour ma part, j'utilise 2 astéroïdes dans le jeu à 3 ou 4 joueurs, 3 astéroïdes dans le jeu à 5 ou 6 joueurs, mais rien n'empêche d'utiliser un — voire deux — astéroïdes par joueur. Les astéroïdes sont des disques de carton marqués chacun d'un signe différent, par exemple un symbole zodiacal. Avant le premier tour de jeu, les astéroïdes sont placés sur les bords des hexagones de système, près du trou noir, de la manière la plus régulière possible. Ainsi, s'il y a quatre joueurs et deux astéroïdes, ces derniers seront placés sur des hexagones qui se font face.

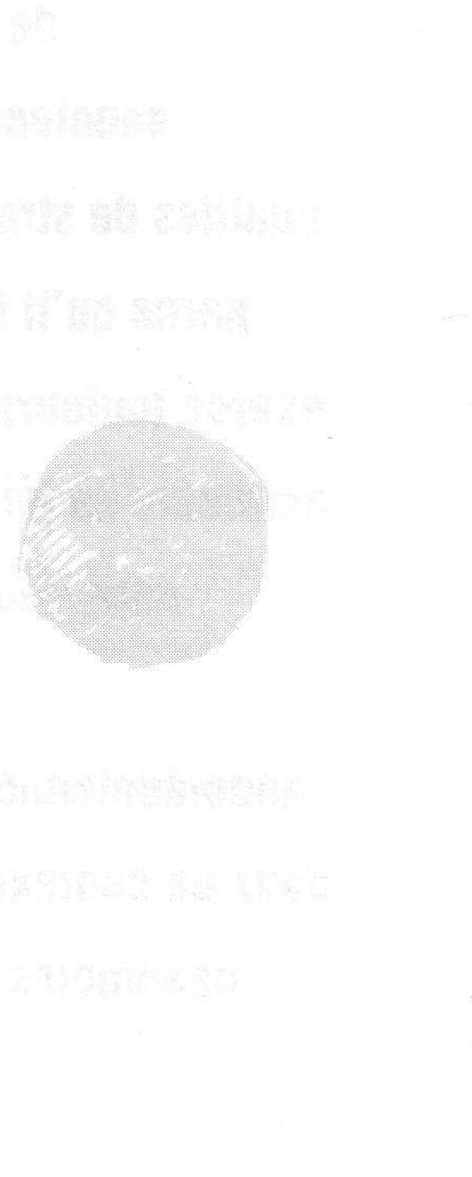
A chaque astéroïde est associé un pouvoir tiré au sort en début de partie. Les pouvoirs des astéroïdes sont placés à côté du plateau de jeu, visibles de tous. Devant chacun de ces pouvoirs est placée une carte portant le même signe que son astéroïde.

Au début de chaque combat, avant que l'on ne pioche dans la Tasse de la Destinée, tous les astéroïdes tournent en sens inverse du sens du jeu, passant dans le système situé à droite de celui où ils se trouvent. En plus de son pouvoir extra-terrestre, chaque joueur peut utiliser le pouvoir de tout astéroïde se trouvant à ce moment-là dans son système. Les astéroïdes sont donc des pouvoirs "tournants" qui s'ajoutent aux pouvoirs des joueurs. Il est bien sûr possible au *Versatile* d'échanger sa carte de pouvoir extra-terrestre avec celle d'un astéroïde qui se trouve dans le système de son adversaire. De même, le *Greffon* peut utiliser le pouvoir d'un astéroïde se trouvant dans un système où il possède une base, et l'*Insecte* peut recopier le pouvoir d'un astéroïde utilisé contre lui par son adversaire. On peut même imaginer des Edits agissant spécifiquement sur les astéroïdes… Le "Champ de Gravitation", joué avant le début d'un combat, empêche un astéroïde (et un seul) de tourner. "L'Attraction Orbitale" permet d'échanger un astéroïde se trouvant dans votre système avec un autre astéroïde en jeu, ou d'en amener un dans votre système si aucun ne s'y trouve déjà. Un joueur qui — n'ayant plus suffisamment de bases dans son système d'origine — a perdu l'usage de son pouvoir ne peut pas non plus utiliser les pouvoirs des astéroïdes se trouvant dans son système.

Toutes ces variantes ne doivent cependant pas nous faire oublier qu'il n'y a pas que les pouvoirs dans Rencontre Cosmique. En effet, comme le disait Michel Foucault dans le premier tome de *L'Histoire de la Sexualité* :

"Les distributions de pouvoir ne représentent jamais que des coupes instantanées, sur des processus soit de renforcement cumulé de l'élément le plus fort, soit d'inversion du rapport. Les relations de pouvoir ne sont pas des formes données de répartition, ce sont des matrices de transformation". Qu'on se le dise.

Note : Certaines de ces variantes ont été présentées dans le fanzine "Le Comique en Scooter", consacré exclusivement à Rencontre Cosmique. Deux numéros sont déjà parus, et il en paraîtra sans doute un troisième si je reçois suffisamment de contributions intéressantes. Ecrire à Bruno Faidutti, 2 rue du Marché, 59000 Lille, en joignant 5 timbres à 2F30 par numéro… ■



1805...

PAR JEAN-JACQUES PETIT

Grands Stratèges a été conçu pour permettre à tous les joueurs de découvrir — et de pratiquer — facilement des simulations historiques dignes des meilleurs wargames, tout en minimisant les réticences et les a-priori qu'entraîne traditionnellement ce type de jeu. Son thème, classiquement napoléonien, a été choisi en raison des qualités de stratège de l'Empereur, mais aussi parce qu'il fait référence à une période qui exerce toujours une grande fascination sur les amateurs de jeux d'histoire. Les scénarios que nous vous proposons ici reprennent des éléments réels des campagnes napoléoniennes. Bien que plaçant les joueurs dans un contexte historique précis, ils laissent néanmoins une grande liberté quant à leur déroulement.

Scénarios d'Inspiration Historique

Ces scénarios reprennent les éléments des campagnes napoléoniennes. Ils mettent ainsi les joueurs dans un contexte historique précis, avec cependant une grande liberté dans leur déroulement.

1805 : ULM

A la fin de l'été 1805, Napoléon est contraint d'abandonner ses plans d'invasion de l'Angleterre afin de défendre son empire contre une nouvelle coalition. Deux cent quarante-cinq mille Autrichiens et Russes, auxquels se sont joints cinquante mille Anglais Suédois et Napolitains, menacent les frontières de l'est. L'Empereur, quant à lui, ne dispose que de cent quatre-vingt-six mille Français et de trente-trois mille Bavarois, Badois et Wurtembergeois. Mais les choses pourraient être pires ! En effet, la Prusse hésite encore à s'engager aux côtés des coalisés, or elle dispose à elle seule de deux cent mille hommes. Conscient du danger, Napoléon décide d'agir avec promptitude...

Le 1er octobre, les troupes françaises franchissent le Rhin sous une pluie battante. Le général Karl Mack, à la tête de quatre-vingt mille Autrichiens est entré en Bavière et occupe la petite ville d'Ulm située au bord du Danube. Le plan de l'Empereur est simple : il veut opérer un vaste mouvement en demi-cercle vers le sud, avant de fondre sur l'ennemi qui n'aura plus alors la possibilité de battre en retraite en direction de Vienne.

Malgré des conditions météorologiques difficiles, les troupes françaises progressent rapidement. Le 7 octobre, la Garde traverse le Danube à Donauwörth, en aval d'Ulm. Le 10, Napoléon est à Augsbourg. Les troupes du Tyrol que Mack avaient appelées en renfort ont été vaincues par Murat à Wertingen. Paniqué, l'archiduc Ferdinand quitte Ulm, laissant derrière-lui Mack avec trente mille hommes, et fonce avec une imposante escorte vers la Bohème. Murat le rattrape et s'empare de douze mille prisonniers, de sept généraux et du trésor de l'armée.

Le 16 octobre, les troupes impériales attaquent Ulm. La garnison autrichienne tente une sortie désespérée. Dragons, chasseurs à cheval et mamelouks s'abattent sur elle et une mêlée effroyable s'engage aussitôt. Comme le dira le capitaine Krettly, un témoin de l'époque : "Les hommes luttaient corps à corps sur leurs chevaux, enfoncés dans la boue jusqu'à l'étrier..." Les Autrichiens sont bientôt obligés de se replier dans la ville qui va être pilonnée par les batteries françaises pendant quatre jours.

Le 20 octobre, la garnison d'Ulm capitule sans conditions. L'Empereur vient de remporter une nouvelle victoire éclatante.

Scénario 1

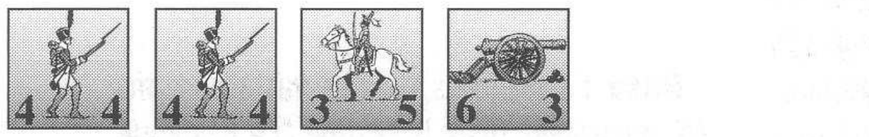
Début octobre 1805

Situation

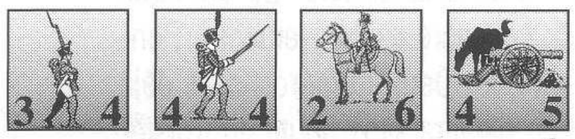
Les corps d'armée français venant de la Manche, de Hollande et de Hanovre sont déployées et effectuent un mouvement tournant afin de prendre à revers l'armée autrichienne du Danube. Cette manoeuvre repousse les corps autrichiens de Schwarzenberg, Werneek, Jelacic et Riesch vers l'ouest en direction d'Ulm. Les Français viennent juste de commencer leur mouvement d'encerclement. Il devient primordial pour les Autrichiens de rompre cette tenaille et d'engager des combats décisifs. Une attaque rapide peut encore contrecarrer la stratégie de Napoléon, car les corps impériaux n'ont pas encore eu le temps de se regrouper...

Force en présence

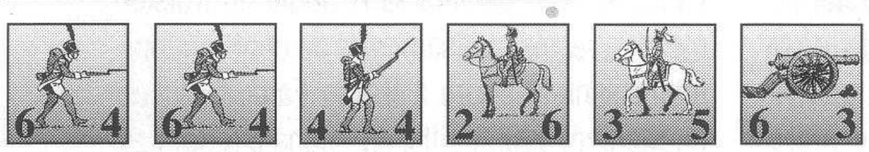
Schwarzenberg



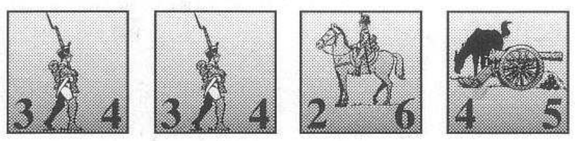
Werneck



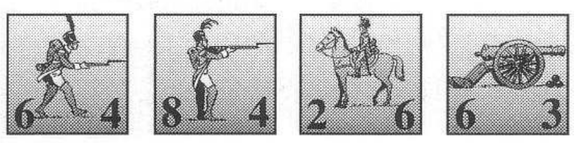
Riesch



Jellacic



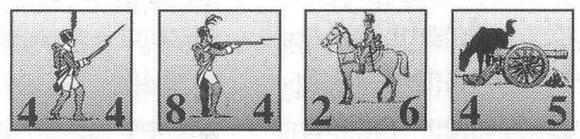
Kienmaier



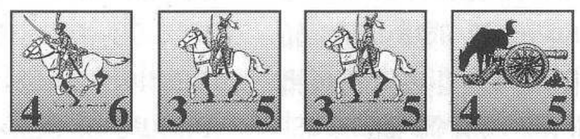
Ney



Lannes



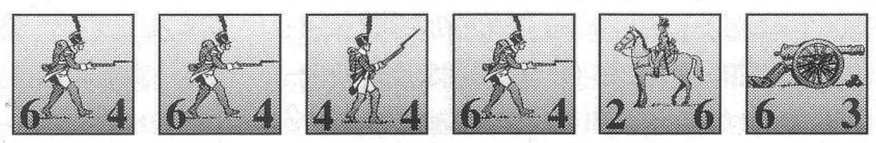
Murat

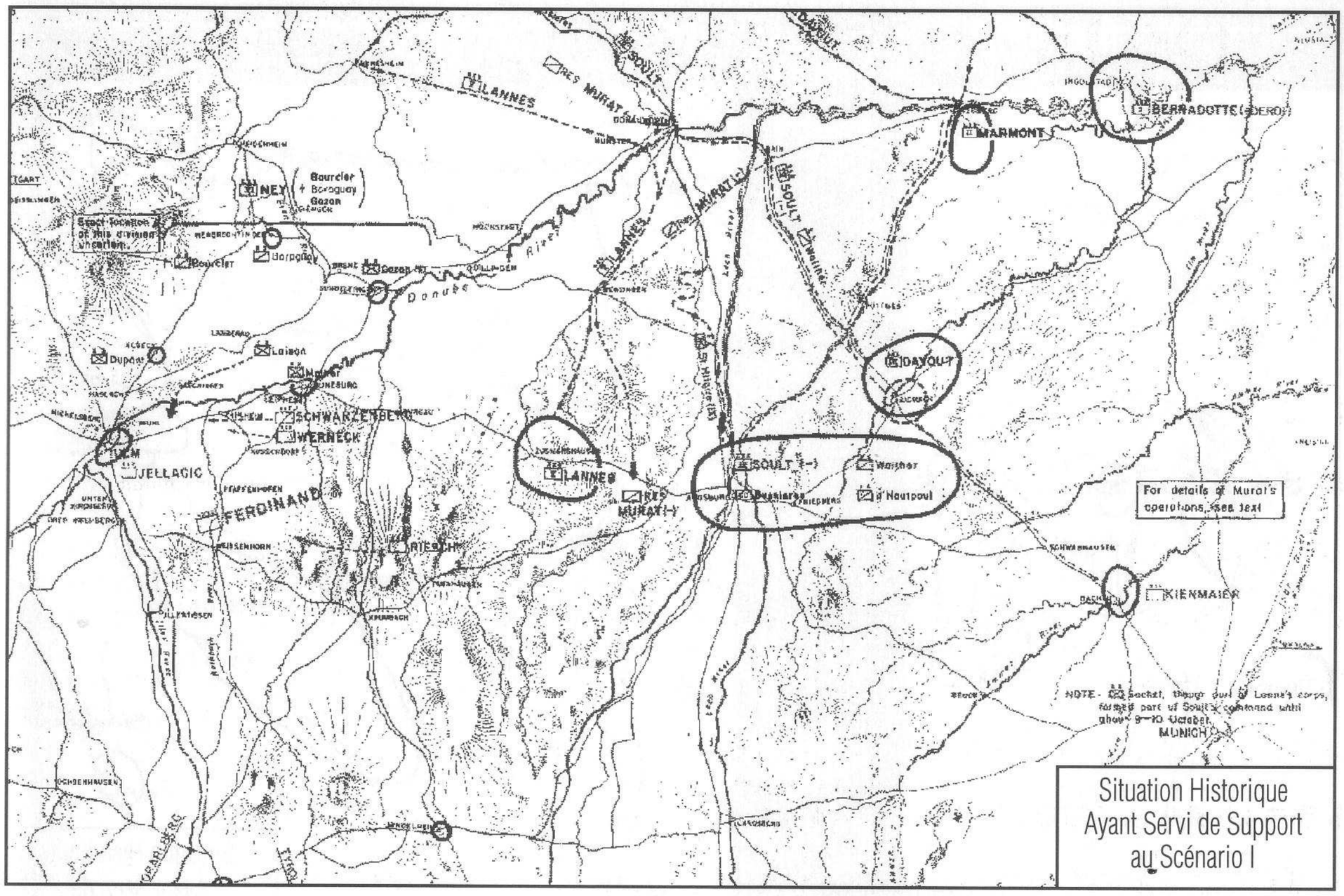


Marmont



Soult





Cartes

N ←

Joueur Autrichien	Joueur Français
A	B

Forces en présence

Autrichiens : joueur A pion blanc

Corps de Scwarzenberg
Corps de Werneck
Corps de Jellacic
Corps de Riesch

Français : joueur B pion noir

Corps de Ney plus un pion de cavalerie 3-5 corps de Murat
Corps de Lannes
Corps de Murat moins un pion de cavalerie 3-5 intégré au corps de Ney
Corps de Soult

Positionnement

Joueur A

Corps de Jellacic : dans la ville de quatre hexagones de la carte B.

Corps de Riesch : entre au 1er tour par le village du bord sud de la carte B.

Corps de Schwarzenberg et d Werneck : sur la carte A à l'ouest de la pliure centrale et à au moins 10 hexagones entiers du bord "nord".

Joueur B

Corps de Ney : sur la carte A dans une zone comprise entre le bord nord et cinq hexagones entiers de ce bord. Déployé sur l'ensemble de cette zone l'un des pions doit se trouver à au moins cinq hexagones du bord "ouest".

Corps de Lannes et de Murat : entre au 1er tour par le bord "est" où le joueur B le désire.

Corps de Soult : entre au 5ème tour par le bord "est" où le joueur B le désire.

Règles particulières

But du jeu

Le joueur Autrichien A doit s'efforcer de rompre le dispositif Français (joueur B) en détruisant les unités ou en repoussant celles-ci au nord de la carte A. Le joueur Français doit empêcher le joueur Autrichien de réaliser son projet et si possible de le repousser à l'ouest des cartes A et B.

Conditions de victoire

- Par unité éliminée, on marque le double du potentiel combat.
- Par unité de sortie par le bord nord pour les Français et par le bord ouest pour les Autrichiens, on marque le double du potentiel combat.
- Toutes les unités Autrichiennes ou Françaises sorties par un autre côté que ceux mentionnés ci-dessus marquent les points du potentiel combat.
- On fait la différence des pertes.

Une différence en faveur du joueur Autrichien de plus de 4 points est une victoire pour ce dernier.

Une différence en faveur du joueur Français de plus de 32 points est une victoire pour ce dernier.

S'il n'y a pas de telles différences, c'est un match nul.

Durée : 12 tours.

Précisions

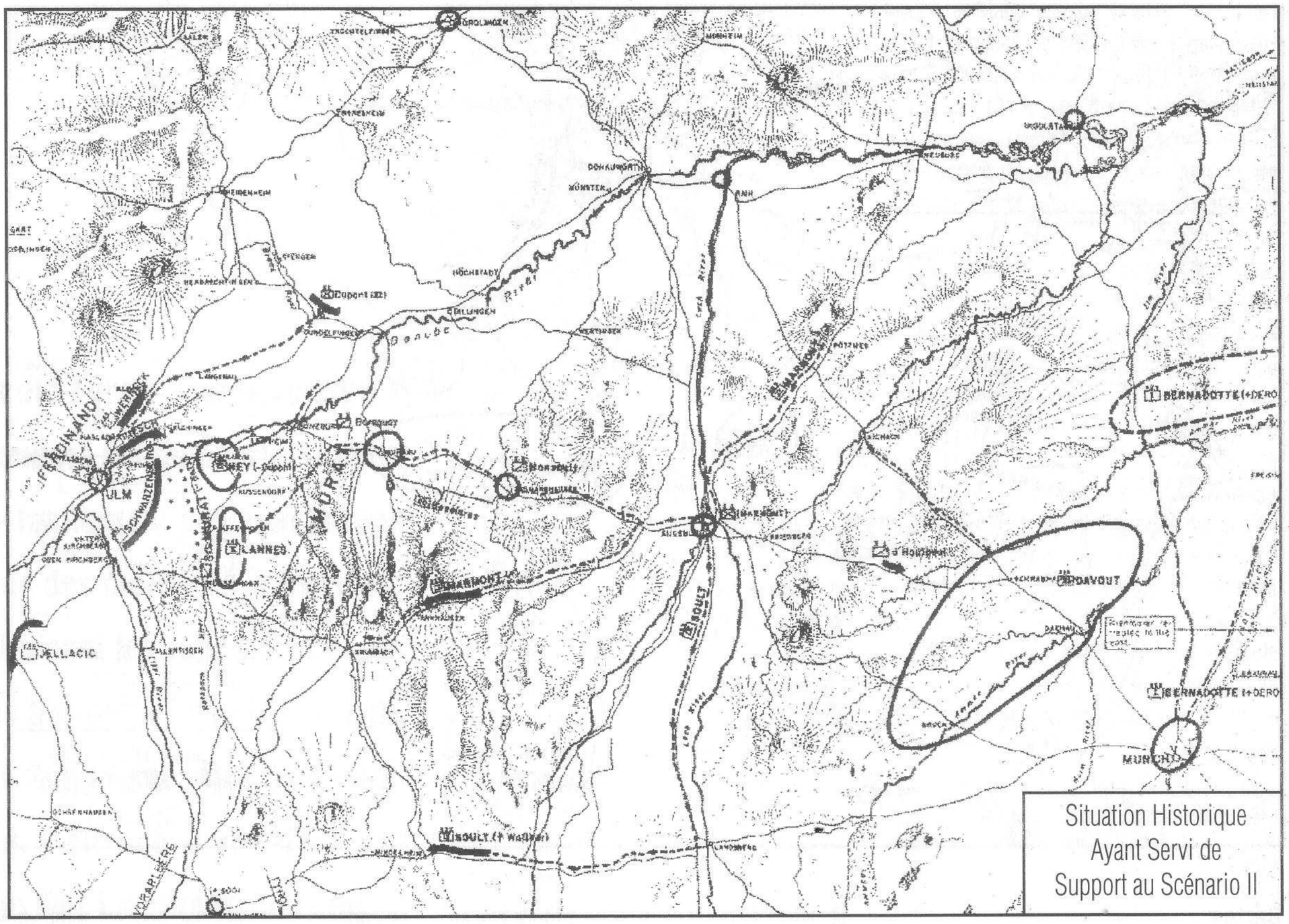
Les untiés sorties de la cartes ne peuvent plus y rentrer. Comme beaucoup de scénarios à base historique, les parties sont souvent déséquilibrées. Il est donc recommandé que les joueurs prennent alternativement chacun des camps.

Scénario II

Mi-octobre 1805

Situation

Par des mouvements précis et d'une grande rapidité, les corps d'armée Français refoulent une grande partie de l'armée Autrichienne aux environs d'Ulm. Les corps de Marmont et Soult manœuvrent pour bloquer les Autrichiens au sud du Danube, et Davout talonne Kienmaier qui fuit vers l'est.



Situation Historique
Ayant Servi de
Support au Scénario II

Cartes

N ←

B	Joueur Autrichien
Joueur Français	**A**

Forces en présence

Autrichien : joueur A pions blancs
Corps de Schwarzenberg
Corps de Werneck
Corps de Jellacic
Corps de Riesch
Corps de Kienmaier

Français : joueur B pions noirs
Corps de Ney
Corps de Lannes plus un pion 6-4 du corps de Soult
Corps de Murat
Corps de Marmont
Corps de Soult moins un pion 6-4 intégré au corps de Lames

Positionnement

L'armée Autrichienne à cinq hexagones entiers du bord ouest dans l'ordre suivant :

- Warneck carte B moitié* nord
- Riesch carte B moitié* sud
- Schwarzenberg carte A moitié nord
- Jellacic carte A moitié sud
- Kienmaier entre au 3ème tour par le coin sud-ouest entre la route et le village.

L'armée Française à cinq hexagones entiers du bord est dans l'ordre suivant :

- Ney carte B
- Lannes carte A
- Murat répartie sur les cartes A et B
- Marmont entre au 1er tour par le bord est de la carte A.
- Soult entre au 4ème tour par le bord est de la carte A moitié* sud.

* Les moitiés des cartes sont délimitées par les pliures centrales.

Règles particulières

Retirer un pion 4-4 du corps Ney. Ce pion pourra entrer par le côté "est" de la carte B entre le coin nord et la route. Si le joueur Français fait un résultat 1 ou 2 au jet d'un dé lancé au début de sa phase de jeu.

Option

Les corps de Soult et Kienmaier entrent en jeu suivant le même processus cité plus haut mais ceci à partir du 2ème tour.

Le lancé de dé est renouvelé à chaque phase de joueur tant que le résultat n'est pas obtenu.

Si les joueurs prennent l'option, il devra y avoir deux lancés de dé pour le joueur français : un pour le pion de Ney, un pour le corps d'armée de Soult.

But de jeu

Le joueur Autrichien A doit s'efforcer de rompre les dispositifs Français B en détruisant les unités ennemies ou en repoussant celles-ci au nord de la carte B au sud de la carte A.

Le joueur Français doit empêcher le joueur Autrichien de réaliser son projets et si possible le repousser à l'ouest des cartes A et B.

Conditions de victoire

- Par unité sortie par le bord nord et sud pour les Français et par le bord ouest pour les Autrichiens, on marque le double du potentiel combat.
- Toutes les unités Autrichiennes ou Françaises sorties par un autre côté que ceux mentionnés ci-dessus marquent les points du potentiel combat.
- Une différence en faveur du joueur Autrichien de plus de 10 points est une victoire pour ce dernier. Une différence en faveur du joueur Français de plus de 16 points est une victoire pour ce dernier.

S'il n'y a pas de telles différences, c'est un match nul.

Précisions

- Nous imaginons que le corps de Kienmaier a échappé aux corps de Davout et de Bernadotte et qu'il est venu au secours des corps Autrichiens en mauvaise position.
- Cette partie est très difficile pour le joueur Autrichien mais la situation est très critique pour l'armée du Danube en cette mi-octobre 1805. ■

Scénarios, aides de jeux, synopsis de campagnes, accessoires, variantes conseils et explications, *Le Supplément* vous propose tout ce qu'un joueur passionné peut attendre.

Dans ce second volume, vous trouverez :

• **A la poursuite du Slann**. Une grande aventure épique pour *Warhammer, Le Jeu de Rôle Fantastique*. Le Chaos menace Bögenhafen. Pour vaincre un sinistre démon aux pouvoirs étranges, les aventuriers vont devoir accomplir une difficile quête et rencontrer un être mystérieux : un Slann.

• **La tête plutôt que les muscles**. Une collection d'objets magiques amusants qui ne risqueront pas de déséquilibrer vos parties de *Warhammer*.

• **Malédictions à gogo**. Comment tirer le meilleur parti des malédictions dans *Warhammer*.

• **Les Arabes dans Warhammer**. Ajoutez une touche d'exotisme à vos campagnes dans le Vieux Monde (avec synopsis d'aventures).

• **Les diamants sont éternels II**. Un synopsis de campagne pour *James Bond 007*. Un nostalgique de l'ancienne URSS met en péril l'économie mondiale…

• **La tête et les jambes**. Une aventure pour *Torg* ayant pour cadre la Cyberpapauté. A la suite d'une rafle, les Chevaliers des Tempêtes se retrouvent impliqués dans une histoire qui leur réservera bien des surprises…

• **Les intrigues secondaires**. Comment développer l'ambiance des parties de *Torg* à l'aide des cartes d'Evénements.

• **Le génie de la Bastille**. Un scénario Années Folles pour *L'Appel de Cthulhu*. Disparitions étranges, monstres innommables et manifestations occultes. Les Investigateurs vont devoir contrecarrer un complot datant de la Révolution.

• **Du sang frais pour l'arène !** Si vous trouvez que *Blood Bowl* manque un peu d'humour, attendez de jouer les Centaures et les Lothlorien Butterflies…

• **Jeu de pouvoir**. Des variantes et des conseils pour *Rencontre Cosmique*, le jeu de plateau le plus délirant de la galaxie.

• **Le Renaissant et le Populeux**. Deux nouvelles races (avec fiches) pour *Rencontre Cosmique*.

• **1805…** Deux scénarios pour *Grands Stratèges*, le jeu de base de la simulation historique.

DESCARTES EDITEUR