

DESCARTES

LE SUPPLÉMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O·

AMBRE

SI CE N'EST TOI...

·G·É·A·N·T·

AMBRE

L'auteur du jeu parle !

SHADOWRUN

L'enfer du Vaudou

MUTANT CHRONICLES

Le ventre du Léviathan

DIPLOMATIE

Le bréviaire du débutant

VOLUME 8

40 F

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

MUTANT CHRONICLES™

AFFRONTEZ LES LÉGIONS OBSCURES !



COMPATIBLE AVEC
LE JEU DE RÔLE



LE JEU DE RÔLE
TECHNO-FANTASTIQUE



ÉDITO

Comme promis, ce numéro accorde une large place à **Ambre**, un jeu qui commence à faire sacrément parler de lui dans l'hexagone. Pour bien faire les choses, nous avons décidé de vous proposer pas moins de deux scénarios, une aide de jeu et une interview de l'auteur ! Nous tenions en effet à vous donner tous les moyens d'apprécier pleinement l'univers fabuleux imaginé par Roger Zelazny... Ce n'était toutefois pas une raison pour négliger le reste de la gamme Descartes, qui ne cesse de s'enrichir au fil des ans. A ce propos, permettez-moi de signaler à votre attention quelques uns des "grands noms" du jeu français qui nous ont fait le plaisir de collaborer à ce présent *Supplément* : Anne Vétillard, "Madame Table Ronde", qui signe un superbe scénario de **Torg** digne des classiques de la littérature gothique ; Pierre Zaplotny, un "vieux de la vieille", dont les talents ne sont plus à vanter ; et Claude Esmein, un wargamer émérite, qui avoue un faible pour les formidables robots et vaisseaux spatiaux de **BattleTech**. Quel plaisir de travailler avec des gens pareils !

Tant que j'y suis, je vous recommande de ne pas négliger l'article consacré au Vaudou dans **Shadowrun**. Guillaume Fournier a réalisé un excellent travail de recherche dont les Gardiens des Arcanes pourront, eux aussi, tirer grand profit. Il est également l'auteur de la première aventure pour **Mutant Chronicles** que nous vous présentons dans ces pages. Amateurs d'ambiances sombres, vous allez être servis...

Enfin, avant de vous lancer dans l'organisation d'un tournoi ou d'une convention, lisez attentivement l'article que Frédéric Tournadre consacre à ce sujet. Il vous évitera bien des déboires.

Pour l'heure, notre équipe s'est déjà attelée à la préparation du prochain *Supplément*. Préparez-vous à quelques surprises...

Bons jeux !

Jean Balczesak

SOMMAIRE

Magazine

2-5

Tournois, conventions et championnats

Convention nationale : mode d'emploi 6-9

Ambre

Si ce n'est toi... 10-22

Les marelles 23-25

Britta 26-30

Rencontre sur ombre Terre :
Erick Wujcik, auteur d'Ambre 31-34

BattleTech

A la recherche de la lance idéal 35-37

Battlespace

Espace de bataille technologique 38-40

Un débarquement mouvementé 41

Mutant Chronicles

Le ventre du Léviathan 42-49

Shadowrun

La tradition vaudou 50-54

Torg

La Panthère Noire 55-60

Diplomatie

Bréviaire à l'usage du diplomate débutant
61-63

LE PETIT ÉCHO DU 3615

par François Decamp

Déjà connu par quelques milliers de joueurs passionnés, le 3615 DESCARTES est le rendez-vous obligé de tous ceux qui veulent rester à la pointe de l'actualité ludique.

Pour la première de ces chroniques, voici un petit survol des possibilités du serveur, avec conseils en prime.

1 - ACTUALITÉS

La meilleure façon pour être au courant des dernières nouveautés de Descartes Éditeur. Chaque fiche nouveauté contenant sa date de sortie et son prix.

2 - LE CATALOGUE DESCARTES ÉDITEUR

Tous les jeux et extensions édités par DESCARTES ÉDITEUR, d'Ars Magica à Warhammer en passant par Dune ou Grands Stratèges. Chaque fiche jeu contient sa description détaillée.

3 - LE CALENDRIER DES MANIFESTATIONS

Le lieu de la prochaine Coupe de France de Warhammer ? La date du prochain tournoi de Diplomatie ou de la prochaine grande manifestation ludique ? Toutes les dates importantes sont là.

IMPORTANT : Si vous organisez un tournoi ou une manifestation avec des jeux DESCARTES ÉDITEUR, vous pouvez vous-même annoncer votre "mani" sur le serveur.

4 - LA LISTE DES RELAIS BOUTIQUES

Où comment trouver le Relais Boutique le plus proche de chez vous (en France ou à l'étranger).

Lieux de rendez-vous des passionnés du jeu, vous y découvrirez toujours qualité de l'accueil et abondance de choix.

5 - VOS AVIS NOUS INTÉRESSENT

Vous voulez faire partager votre expérience de joueur, vous brûlez de donner votre sentiment sur le dernier scénario de l'Appel de Cthulhu, vous avez mis au point une variante géniale pour Civilisation, votre expérience de contrebandier peut profiter aux ennemis de Palpatine : voilà l'endroit idéal pour que tous les autres joueurs en profitent.

Et rien ne vous empêche de susciter un grand débat sur votre jeu préféré.

6 - DESCARTES RÉPOND À VOS QUESTIONS

Véritable "bouée de secours" pour tous les joueurs noyés dans un problème de règle, cette rubrique accueille toutes vos questions sur tous les jeux de la gamme DESCARTES ÉDITEUR, sans exception aucune.

Pour vous éclairer, les meilleurs spécialistes sont à l'écoute tous les jours, afin de répondre le plus rapidement possible à votre attente.

Mais c'est aussi la rubrique idéale pour savoir tout ce que DESCARTES ÉDITEUR vous prépare pour l'avenir : les prochaines traductions pour Shadowrun, ou les secrets des prochains jeux de plateau ? Il vous suffit de poser vos questions pour que nous nous lancions à la recherche des réponses : vol du planning chez l'imprimeur, détectives richement payés, séquestration du directeur de collection, tous les moyens seront bons pour que votre curiosité soit assouvie le plus vite possible.

7 - DEMANDE DE DOCUMENTATION

Toutes les modalités utiles pour commander le catalogue des Relais Boutiques, le catalogue Descartes Éditeur, le catalogue Jeux de Guerre Diffusion (figurines historiques 15 et 25 mm) et le catalogue des figurines Ral Partha.

8 - ACHETER PAR CORRESPONDANCE

Vous habitez à Oulan-Bator ou au fin fond de la France, votre voiture est en panne, votre Relais Boutique est fermé pour congés annuel, bref, c'est le drame !

Heureusement, nous avons pensé à vous, et grâce au Minitel, vous allez pouvoir recevoir rapidement chez vous les produits de la gamme DESCARTES. Et de plus, pour vous être agréable, nous y avons rajouté la possibilité de commander les produits TSR (AD & D) en français et une sélection des plus belles figurines Ral Partha ; avec, entre autres, les figurines officielles pour Shadowrun, Battletech ou les mondes d'AD & D.

Enfin, vous avez même la possibilité de payer par Carte Bleue.

9 - LE QUIZZ

Le 3615 DESCARTES se devait de vous donner la possibilité de jouer, et nous le faisons par l'intermédiaire de plusieurs Quizz portant sur des jeux de la gamme DESCARTES.

Chaque mois, les joueurs ayant réalisé les trois premiers scores se partagent un trésor en bons d'achats.

Et pour rajouter un peu de "piquant" au jeu, quatre autres joueurs (par exemple les 15ème, 25ème, 45ème et 75ème scores) gagnent des bons d'achats ou des jeux choisis dans les dernières nouveautés.

Ceci permet à tous de jouer et de tenter sa chance, même si on ne possède pas une connaissance encyclopédique de la gamme Descartes.

Cette description détaillée du 3615 DESCARTES devrait vous faire gagner du temps lors de vos prochaines connexions, puisque vous irez désormais vers ce qui vous intéresse en priorité.

Dans le prochain numéro du *Supplément*, nous aborderons les questions les plus fréquemment posées et... vous dévoilerons une grande surprise. A bientôt sur le 3615 DESCARTES !

VIENT DE PARAÎTRE

MUTANT CHRONICLES, LE JEU DE RÔLE TECHNO-FANTASTIQUE

MUTANT CHRONICLES s'inscrit sans conteste dans la lignée des grands jeux de rôle d'action publiés ces dernières années. Jugez plutôt... Au XXVI^{ème} siècle, l'Humanité a fui une Terre dévastée. Les mégacorporations règnent sur le système solaire et dictent leurs lois à tous. Leur avidité sans limite a déclenché LA catastrophe : Les Légions Obscures ont déferlé sur le monde, ravageant tout sur leur passage. Désormais, la lutte impitoyable entre l'Humanité et le Mal est engagée.

MUTANT CHRONICLES bénéficie d'un système de règles particulièrement efficace, d'une présentation claire et moderne ainsi que d'illustrations exceptionnelles.

Il est en outre entièrement compatible avec le jeu de plateau **BLOOD BERETS** qui met en scène des combats opposant l'unité d'élite de la Corporation Imperial — les *Blood Berets* — aux forces des Légions Obscures sur la planète Vénus.

Toute une gamme de figurines en plomb est également disponible dans votre boutique de jeux habituelle.

(Présentation générale de l'univers de Mutant Chronicles p.60 du SUPPLÉMENT DESCARTES, volume 7. Un scénario vous est proposé p. 42 du présent volume)

Pour l'Appel de Cthulhu

L'ÉVASION D'INNSMOUTH

Ce supplément s'inspire de la nouvelle de H.P. Lovecraft "Le Cauchemar d'Innsmouth" et propose une description terrifiante d'une ville presque

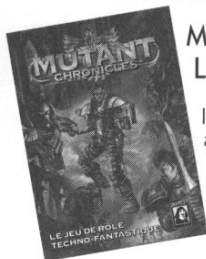
oubliée, victime d'une malédiction née d'un pacte blasphématoire. Il contient toutes les informations utiles sur la ténébreuse cité et ses habitants, les plans des lieux importants, ainsi que deux scénarios particulièrement fouillés et une carte grand format destinée aux joueurs. La lutte contre le Mythe continue... dans la plus pure tradition lovecraftienne.

MANUEL DU GARDIEN

Cet ouvrage réalisé à partir de l'ensemble des écrits portant le Mythe devrait passionner bon nombre de Gardiens des Arcanes. Les informations contenues dans ce livre, directement inspirées des contes de H.P. Lovecraft et d'autres auteurs, complètent et développent celles qui figurent dans le livre de règles de l'Appel de Cthulhu. Elles sont divisées en quatre chapitres : *Livres Interdits* où il est question des plus fameux ouvrages du Mythe ; *Cultes secrets* ; *Races Extraterrestres* qui définit les visées, valeurs et objectifs des différentes races les plus fréquemment rencontrées ; *Lieux Mystérieux* décrivant des contrées telles que l'Atlantide, Hyperborée, Kadath ou la Lémurie.

LA CHOSE SUR LE SEUIL

Créé et produit par des passionnés de l'Appel de Cthulhu, *La Chose sur le Seuil* est une superbe campagne complète en trois chapitres, qui met en scène une dramatique série d'événements. Sont également proposés des documents détaillés pour les joueurs et l'histoire personnelle précise des principaux protagonistes. Tous les



ingrédients sont réunis pour vivre une aventure exceptionnelle et effroyable.

• MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE •

Pour Shadowrun, 2e édition

GUIDE NÉO-ANARCHISTE DE L'AMÉRIQUE DU NORD

Cet ouvrage présente les différentes régions d'Amérique du Nord, les États, ainsi que les coins et recoins de grandes villes comme Atlanta, Chicago, Dallas/Fort Worth, New York, San Francisco, Washington DC...

Il s'intéresse également aux lois, au coût de la vie, à l'activité des corporations et à la société sur le continent à l'époque de Shadowrun, dans les années 2050. Surprenant, enrichissant et surtout... Indispensable !

LA REINE EUPHORIA

Un "job" en apparence simple et bien payé : s'emparer, le temps d'un week-end, d'Euphoria — la star du simsens — avant de la relâcher. Seulement, rien n'est jamais facile dans les ombres, parce qu'Euphoria va être enlevé par quelqu'un d'autre et les corps penseront que c'est vous qui avez fait le coup ! Ajoutez à cela un soupçon de Gelée d'Ambre, la friandise la plus populaire de Seattle, un ancien chaman Coyote et un pouvoir maléfique si puissant qu'il représente une terrible menace pour l'humanité et vous aurez un joli casse-tête à résoudre... rapidement, comme d'habitude !

Pour Ars Magica

LE GRIMOIRE DU MAGE

Les inconditionnels d'Ars Magica ne manqueront pas d'apprécier à sa juste valeur ce supplément. Il contient en effet de nouvelles règles pour les laboratoires des Mages, de nouveaux sorts, objets magiques et vocations, ainsi que des observations émises par les plus grands sages de l'Ordre d'Hermès. Ce supplément permet de jouer un alchimiste, créer un golem, trouver un Familier féérique, jeter des sorts d'une puissance inouïe... et, en plus, il renferme les noms de la magie, sources de pouvoir inestimables. Destiné aux joueurs aussi bien qu'aux Conteurs, LE GRIMOIRE DU MAGE est un ajout majeur à la gamme Ars Magica.

Pour Torg

ORRORSH

La réalité terrifiante du Décharné : éclairées par des becs-de-gaz, les rues d'Orrorsh bordent une jungle dense et quasi impenétrable. Les Cauchemars créent d'horribles monstres, souvent indescritibles... Les Chevaliers des Tempêtes qui oseront défier le maître de ce lieu corrompu parviendront-ils à vaincre les horreurs qui les attendent ?

Ce guide contient : des règles permettant de créer de nouvelles créatures ; une étude consacrée à l'occultisme, un système de magie puissant et brutal ; des informations sur Heketon, le plus puissant des Obscurificateurs, ainsi que sur les Victoriens, et les divers monstres de ce cosm.

Pour Star Wars

MEURTRE DANS LA CITÉ DES PROFONDEURS

Une aventure dépayssante et riche en action qui a pour cadre la planète Calamari. Des agents Rebelles sont confrontés à une série d'accidents suspects qui ont presque interrompu la production des mines océaniques des Quarrens. Comme les minerais extraits sont essentiels

à la construction des Croiseurs Mon Calamari qui constituent la pierre angulaire de la Flotte Rebelle, il n'y a pas une minute à perdre pour découvrir la vérité et empêcher la guerre civile qui couve...

• MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE •

DIPLOMATIE

Une nouvelle édition pour LE classique du jeu de négociation. La version 1994 de DIPLOMATIE a fait l'objet d'un profond "dépoussiérage" et bénéficie maintenant d'une superbe carte entièrement redessinée dans un "style atlas" et de règles plus claires, agrémentées d'une partie commentée et de nombreux exemples...

Et comme un heureux événement n'arrive jamais seul, profitons de l'occasion pour signaler l'excellente performance des diplomates français lors de la World DipCon IV qui s'est déroulée du 21 au 24 juillet dernier à Birmingham, en Angleterre.

En effet, sur la vingtaine de joueurs qui avaient fait le déplacement, Pascal Montagnat, Stéphane Gentric et Bruno-André Giraudon se sont respectivement classés aux trois premières places du classement individuel. Ajoutons à ce triplé gagnant une troisième place au classement par équipe et nous pouvons, sans fausse modestie, affirmer que nos diplomates comptent parmi les meilleurs du monde !

• MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE •

JUNTA NOUVELLE ÉDITION

Cet excellent jeu de stratégie fait peau neuve avec une nouvelle boîte grand format et un nouveau plateau de jeu. Les ingrédients qui ont fait son succès depuis plusieurs années n'ont, en revanche, pas changé. Pouvoir, Argent, Intrigues et Révolutions sont toujours à l'ordre du jour !

Qui sera le prochain El Presidente de la république de Los Bananas ? La lutte promet d'être féroce entre les familles qui tirent les ficelles du pouvoir dans l'unique but d'amasser toujours plus d'argent sur leurs comptes bancaires en Suisse !

Toute ressemblance avec des personnes et des pays existants ou ayant existés est bien entendu fortuite... comme le prouve quotidiennement l'actualité !

• MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE • MAGAZINE •

Pour Mutant Chronicles

LA CONFRÉRIE

Ce livret décrit la plus glorieuse et la plus puissante organisation de l'univers fantastique de MUTANT CHRONICLES : La Confrérie. Vous y trouverez :

- La présentation des Inquisiteurs, des Mystiques, des Mortifères, du Cardinal, des Archanges, des Guerriers Sacrés, des Furies, du pistolet Nemesis et de la lance Castigator, du chasseur Icarus, des artefacts magiques...
- Les descriptions des fameuses Cathédrales, de quatre nouveaux aspects des Mystères, de nouveaux sorts...
- Dix-sept nouvelles formations avec des compétences et des événements spécifiques à la Confrérie...

Bref, tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir, plus une aventure complète.

Eh oui ! Les Éditions Eurogames et Descartes viennent de convoler en justes noces. La société Eurogames, connue pour ses jeux de plateaux - FIEF, ZARGOS, VERTIGO, MONTGOLFIERE -, ses jeux de simulation - CRY HAVOC, DRAGON NOIR -, et ses wargames - KURSK, KHARKOV - a rejoint, en effet, Descartes Éditeur. Les jeux déjà publiés sont repris par Descartes et Duccio Vitale, qui dirigeait jusqu'à présent la société Eurogames, continuera d'assurer le développement des jeux Eurogames au sein de Descartes Éditeur.

Joueurs, réjouissez-vous ! Ce mariage devrait permettre la parution rapide des extensions prévues de longue date pour la gamme Cry Havoc et Dragon Noir, ainsi que de plusieurs jeux de plateaux entièrement originaux. Le premier à vous mettre sous la dent sort en novembre et s'intitule CONDOTTIERE, stratégie et conquête dans l'Italie de la Renaissance... Capito, ragazzi ?

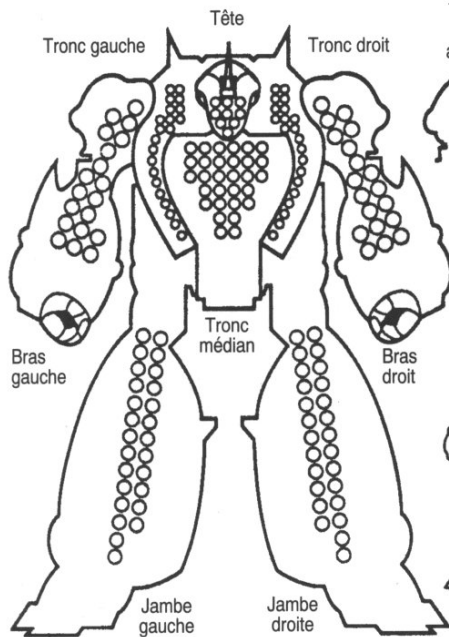
[illegible]



BATTLETECH

MECHFORCE UK

Schéma de Blindage



FICHE DE BATTLEMACH OFFICIELLE

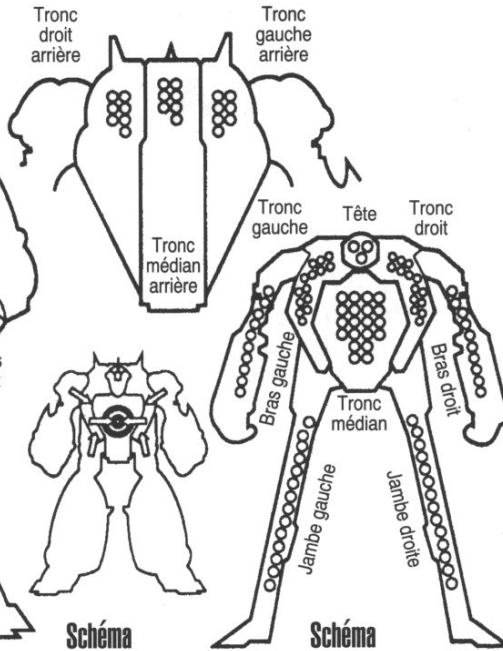


Schéma de Transfert de Dommages

Schéma de Structure Interne

CARACTERISTIQUES DU 'MACH

Type : WOTAN P
Tonnage : 60
Points de Mouvement :
Marche : 5 (10)
Course : 8 (10)
Saut : 5

ARMES

Nombre	Type	Localisation
1	Laser léger	Tête
2	MCP 6 Streak	Bras gauche
2	MCP 6 Streak	Jambe droite
1	MCP 6 Streak	Tronc gauche
1	Laser léger	Tronc droit

MUNITIONS :

MCP 6 15/15
Missiles 9 6/6

TOTAL DISSIPATEURS DE CHALEUR

○○○○○○○○○○
○

CARACTERISTIQUES DU TECHNOGUERRIER

Nom : _____
Titre : _____
Pilote : _____
Coups reçus (perte de connaissance)
1 2 3 4 5 6
(3) (5) (7) (10) (11) décès

Bras gauche

1. Épaule
2. Actionneur bras
3. MCP 6 Streak
4. MCP 6 Streak
5. MCP 6 Streak
6. MCP 6 Streak

1

1. Munitions MCP
2. Stockage munitions
3. Relancer les dés
4. Ferro fibreux
5. Ferro fibreux
6. Ferro fibreux

2

Tronc gauche

1. Moteur XL
2. Moteur XL
3. MCP 6 Streak
4. MCP 6 Streak
5. Munitions MCP
6. CASM*

1

1. Stockage munitions
2. Relancer les dés
3. Relancer les dés
4. Endo acier
5. Endo acier
6. Endo acier

2

Jambe gauche

1. Hanche
2. Actionneur cuisse
3. Actionneur mollet
4. Actionneur pied
5. Réacteur de saut
6. Réacteur de saut

TABLE DES COUPS CRITIQUES

Tête

1. Système de survie
2. Capteurs
3. Cockpit
4. Laser léger
5. Capteurs
6. Système de survie

Tronc médian

1. Réacteur
2. Réacteur
3. Réacteur
4. Gyroscope
5. Gyroscope
6. Gyroscope

1

2

Réacteur ○○○○
Gyroscope ○○○○
Capteurs ○○○○

Potentiel de combat : 4178

Bras droit

1. Épaule
2. Actionneur bras
3. MCP 6 Streak
4. MCP 6 Streak
5. MCP 6 Streak
6. MCP 6 Streak

1

1. Munitions MCP
2. Stockage munitions
3. Ferro fibreux
4. Ferro fibreux
5. Ferro fibreux
6. Ferro fibreux

2

Tronc droit

1. Moteur XL
2. Moteur XL
3. Laser léger
4. Ord. visée
5. CASM*
6. Relancer les dés

1

2

1. Dissipateur de chaleur
2. Dissipateur de chaleur
3. Relancer les dés
4. Endo acier
5. Endo acier
6. Endo acier

Jambe droite

1. Hanche
2. Actionneur cuisse
3. Actionneur mollet
4. Actionneur pied
5. Réacteur de saut
6. Réacteur de saut

Echelle de chaleur

30	Arrêt automatique
29	
28	Explosion de munitions, évitée par 8+
27	
26	Arrêt, évité par 10+
25	-5 points de mouvement
24	Modificateur de tir +4
23	Explosion de munitions, évitée par 6+
22	Arrêt, évité par 8+
21	
20	-4 points de mouvement
19	Explosion de munitions, évitée par 4+
18	Arrêt, annulation par 6+
17	Modificateur de tir +3
16	
15	-3 points de mouvement
14	Arrêt, évité par 4+
13	Modificateur de tir +2
12	
11	
10	-2 points de mouvement
9	
8	Modificateur de tir +1
7	
6	
5	-1 point de mouvement
4	
3	
2	
1	

FASA CORPORATION

* Câbles d'Accélération de Stimulation des Myomères

CONVENTION NATIONALE : MODE D'EMPLOI

Par Frédéric Tournadre

L'équipe des Journées du Jeu de Poitiers a été la première à soumettre à Descartes Éditeur une proposition concrète dans le but d'organiser la Coupe de France du best-seller L'Appel de Cthulhu. Les cuvées 1992 et 1993 furent de l'avis de tous "excellentes", prouvant ainsi les qualités et le dynamisme de leurs organisateurs. Nous leur avons donc demandé de rédiger un article d'information, qui pourra servir à tous ceux qui souhaitent mettre en place une manifestation d'envergure nationale telle qu'une Coupe de France de jeu de rôle.

Gagner ?

Depuis l'apparition en France, au début des années 80, des premiers tournois de jeux de rôle, une question divise nombre de pratiquants : n'est-ce pas trahir l'esprit même de ce genre de divertissements que de vouloir les pratiquer ainsi, en cherchant à désigner un vainqueur alors qu'il ne devrait jamais y en avoir ?

En effet, le jeu de rôle, porteur d'un concept qui peut paraître novateur tant il est simple (jouer pour le seul plaisir de jouer !), semble bien mal disposé à se prêter à une quelconque forme de compétition.

Pourtant, chaque club dans l'hexagone en vient tôt ou tard à souhaiter organiser son tournoi, sa propre convention... C'est pour aider ceux qui voudraient se lancer dans une telle aventure que nous vous proposons de partager une expérience de 7 ans, acquise lors des *Journées du Jeu de Poitiers*, qui accueillait cette année la *Deuxième Coupe de France de L'Appel de Cthulhu*. Notre seule prétention est de vous fournir quelques clefs pour engager au mieux votre projet et pour gérer efficacement les problèmes divers qui ne manqueront pas de se faire jour dans l'organisation de toute manifestation d'envergure nationale, qu'elle soit orientée démonstration, tournoi, ou les deux combinés. Car une chose est sûre : après tant d'années d'émotions partagées, nous ne savons toujours pas si jeux de rôle et compétition sont compatibles, mais nous savons que, quelle que soit la formule, le plaisir (et le travail !) sont toujours au rendez-vous.

Petit poisson deviendra grand

Quand on décide de se lancer dans l'organisation d'une manifestation, l'une des premières choses à faire est de bien cerner les objectifs à atteindre et les moyens disponibles. Ces derniers sont de trois types : humains, financiers et matériels. Quant aux objectifs, ils sont à définir en prenant en compte le public visé (joueurs chevronnés, débutants, tout public) et la zone d'influence géographique. L'important est de bien "dimensionner" ces paramètres afin de les rendre compatibles. Trop de manifestations ne passent pas le cap de la première année pour avoir, d'emblée, vu trop grand. Or, quoi de plus ridicule qu'une "Coupe de France" avec trente participants, ou qu'une "Convention Nationale" où les organisateurs sont perpétuellement dépassés par les événements ? Rome ne s'étant pas faite en un jour, l'expérience et le succès des années précédentes seront par conséquent toujours des facteurs de réussite prépondérants. Il vaudra mieux commencer par une manifestation locale, avant de s'étendre à la région pour, enfin, quand on bénéficiera d'une renommée et d'un savoir-faire suffisant, passer à la vitesse supérieure. A titre d'exemple, les *Journées du Jeu de Poitiers* n'ont décidé d'organiser la *Coupe de France de L'Appel de Cthulhu* qu'à l'occasion de leur sixième édition. Et encore une telle décision n'a-t-elle été prise par le Comité d'Organisation qu'après avoir dépassé, lors de la cinquième édition, les 1000 visiteurs et 250 participants (simultanément) aux tournois ! Il fallait en effet s'assurer que les

structures en place étaient suffisantes pour faire face à un afflux supplémentaire de joueurs, pour la plupart venus de très loin.

La règle d'or étant toujours de ne jamais perdre en qualité (le public ne le pardonnerait pas), il convient d'être absolument sûr de soi quand on décide de franchir le pas régional/national.

Voici donc, pour vous permettre de voir assez vite si vos projets sont réalisables, les moyens approximativement nécessaires à la réalisation d'une manifestation nationale :

- **Organisateurs** : 4 à 6 sur toute l'année, auxquels viennent se joindre 10 à 15 autres quelques jours avant le début des "festivités".
- **Budget** : au minimum 30 000 F + location éventuelle du lieu, des tables et des chaises, assurances obligatoires, etc.
- **Cadre** : environ 400 m², si possible divisés en petites salles. Un bon équipement sanitaire est indispensable, ainsi qu'une ligne téléphonique. Un espace bar ou cafétéria, une salle de projection ou un amphithéâtre, ainsi qu'une structure d'hébergement sont par ailleurs toujours très appréciés et permettent de passer le week-end dans des conditions de confort telles que l'image de la manifestation s'en trouve automatiquement rehaussée. On peut citer sur ce point le challenge de l'École d'Ingénieurs de Tours qui offre des prestations exceptionnelles, dans un cadre au look "canadien" très agréable.

• **Démarches** : vous serez o-bli-gés de souscrire un contrat d'assurance couvrant les risques d'accidents en tous genres pendant la durée de la manifestation. Pensez-y !

• **Matériel** : en plus de la logistique classique (papier, crayons, etc.) un micro ordinateur peut être d'un grand secours pour le traitement des notations en cas de tournoi. Il est également très pratique de pouvoir disposer d'un photocopieur sur place.

Savoir se faire appuyer

Comme nous l'évoquions plus haut, il est tentant, lorsqu'on s'occupe d'une manifestation régionale bien rodée, de s'adresser aux joueurs de tout l'hexagone. Mais cela n'est possible que si l'on met tous les atouts de son côté.

Tout d'abord dans le choix de la formule...

Pour créer un événement d'envergure nationale, il vaut en effet mieux se baser sur un best-seller ou sur une personnalité connue (*L'Appel de Cthulhu*, *Star Wars*, *Warhammer*, *Shadowrun*... attirent toujours un grand nombre de joueurs). Il est donc impératif d'éviter les jeux "confidentiels", même si vous les trouvez personnellement exceptionnels. Renseignez-vous au préalable auprès des relais Descartes de votre région : plus un jeu aura de succès au plan commercial, plus

vous aurez de chances d'attirer du monde en lui dédiant votre manifestation. Mais attention ! Il faut également savoir que chaque type de jeu a son propre public. Ainsi, certains produits très vendus concernent majoritairement une population assez jeune, ayant des difficultés à se déplacer loin de façon autonome. D'autres sont très pratiqués à Paris et peu en province, ou vice-versa. Une petite étude à ce sujet devra donc être effectuée avant toute décision. Les trois questions essentielles auxquelles il faudra trouver une réponse seront :

- Nombre d'exemplaires vendus ?
- Quel public est concerné ?
- Mobilité et disponibilité de ce public (attention aux calendriers scolaires !)

Une fois votre choix arrêté, il vous faudra contacter celui qui sera votre indispensable allié durant toute la phase de préparation et même après le grand jour : l'éditeur concerné ! Sans lui, votre manifestation n'aura pas de véritable impact national et, plus grave encore, ne présentera pas, aux yeux des participants, une aura de légitimité.

En effet, le monde du jeu n'est à ce jour pas, ou peu, fédéré au plan national (en raison de l'apparition relativement récente à ce type de loisir et de la difficulté à recenser les pratiquants). Aucun organisme ne coordonne les activités des différentes associations au niveau de la France tout entière. Les éditeurs sont,

à l'heure actuelle, de part leur statut de professionnels, les plus à même d'apporter un indispensable "label officiel". Il est donc nécessaire de s'assurer leur concours, ne serait-ce que pour éviter les éventuels problèmes juridiques soulevés par les utilisations non autorisées de reproductions (même partielles) d'extraits ou compléments du jeu choisi.

A moins que vous n'ayez des contacts personnels privilégiés avec l'éditeur qui vous intéresse, la façon de procéder la plus simple et la plus efficace consistera à lui faire parvenir un dossier complet sur votre manifestation, en détaillant ses objectifs, les moyens mis en œuvre et en incluant si possible un "press-book" relatif aux éditions précédentes. L'essentiel alors sera de ne pas se poser en simple "demandeur de services", mais de savoir mettre en avant, à travers l'impact prévisionnel de la manifestation, les retombées que sera en droit d'en espérer l'éditeur, notamment en terme d'image (il vaut mieux se garder d'évoquer des retombées financières aussi maigres qu'hypothétiques).

En un mot, il faudra essayer de faire naître une véritable relation de *partenariat*. On veillera donc à apporter un soin tout particulier à cette phase préparatoire qui supposera que les clubs et associations concernés aient déjà mené une certaine réflexion préalable. Le contact avec l'éditeur devra en outre être établi très tôt (au moins six mois avant la date de la manifestation).



L'argent est le nerf de la guerre... la publicité aussi !

Comme nous l'avons déjà souligné, l'importance de la promotion (donc de la manifestation) sera directement liée au budget disponible. Mais les vecteurs de promotion choisis (plaquettes, affiches, publicité dans les magazines) pourront eux-mêmes permettre d'obtenir, par le biais de vos divers partenaires, une partie des fonds nécessaires.

Il convient d'emblée de distinguer deux grandes catégories de sources de financement :

- Les structures administratives locales et les instances culturelles nationales.
- Les entreprises.

Les premières pourront vous permettre d'obtenir des locaux (on sous-estime souvent les sommes qui peuvent ainsi être économisées) ou vous attribuer des allocations exceptionnelles, qui s'ajouteront aux subventions de fonctionnement allouées annuellement par la Mairie auprès de laquelle est déclarée votre association. Le plus simple sera de passer, si vous le pouvez, par une maison de quartier ou une structure ayant l'habitude de traiter avec ce type d'organismes.

Sinon, vous pouvez adresser directement vos demandes, accompagnées là encore d'un dossier complet et de votre budget prévisionnel à :

- Votre mairie,
- L'Hôtel de Région,
- La Direction Régionale des Affaires Culturelles,
- La Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports.

Quoi qu'il en soit, si vous optez pour cette solution, armez-vous de patience et de courage... et ne vous faites pas trop d'illusions !

Les entreprises, quant à elles, seront avant tout intéressées par une éventuelle participation à vos supports publicitaires. Dans ce domaine, il sera bon de prévoir deux types de vecteurs — l'un local et l'autre national — afin d'attirer des partenaires financiers allant du restaurant du coin de la rue aux éditeurs de logiciels de renommée mondiale. Ainsi, par exemple, sur une ville moyenne de cent mille habitants, un logo de 4 cm² sur une plaquette couleur distribuée à 5 000 exemplaires pourra se négocier autour de 1 000 F. N'oubliez pas, à ce propos, de démarcher certaines banques (au besoin n'hésitez pas à transférer le compte de votre association afin de produire une bonne impression) qui proposent des tirages publicitaires A3 ou A4 gratuits. Une couverture importante en affiches étant indispensable, il vaudra

mieux essayer de bénéficier des circuits gratuits d'information locale (souvent sous verre), plutôt que de pratiquer un affichage sauvage dont la durée de vie est extrêmement courte.

Par ailleurs, n'hésitez pas à contacter la presse locale et les réseaux FM dont les tarifs sont parfois très attractifs. Pensez à ce propos à rédiger vous-même des "communiqués de presse" de différentes longueurs, que les journalistes pourront se contenter de reprendre tels quels.

En ce qui concerne la publicité au niveau national, la solution la plus efficace, (mais aussi la plus onéreuse) est d'acheter une page de publicité dans un magazine national, *Casus Belli* en particulier. Certains éditeurs accepteront que vous y fassiez apparaître leur logo contre une participation, mais il faudra pour cela que vous vous mettiez d'accord avec eux sur ce point.

Attention : les éditeurs de jeux préfèrent généralement offrir des lots plutôt que d'apporter une participation financière. Ce qui, d'ailleurs, n'est pas forcément inintéressant, puisqu'une manifestation bien dotée pourra rapidement acquérir une très bonne réputation auprès des joueurs.

Une parenthèse à ce sujet : comptez au minimum 5 000 F de lots (prix de vente public) pour 100 participants aux



tournois et essayez, si possible, d'obtenir des jeux récents. Se constituer un petit complément aux dotations, en achetant des jeux en vogue auprès de votre boutique habituelle (on peut toujours négocier les prix lors d'un achat important) pourra parfois être une solution dans ce domaine.

Pour en finir avec l'aspect promotion, n'oubliez pas de diffuser un mailing sur l'ensemble des clubs de France et de Navarre (vous pouvez consulter l'annuaire sur 3615 Casus, code CLU) et sur les établissements scolaires de votre région.

The right man at the right place, at the right time.

Les retards, contretemps, changements de programme et autres annulations sont autant d'événements que les joueurs ressentent toujours comme prouvant un manque flagrant d'organisation. En général, ils auront pour effet de rendre peu crédible la manifestation et de "pourrir" l'ambiance générale. De tels "imprévus", vécus par les organisateurs comme d'injustes grains de sable venant dérégler une mécanique qu'ils imaginaient parfaite, seront donc à éviter à tout prix.

Pour cela, il y aura deux règles à respecter :

- Définir le rôle de chacun de façon claire et non ambiguë, quitte à ne pas ménager les susceptibilités. Ceci permettra d'éviter le chaos et d'obtenir une efficacité maximale. Mais attention : il ne faudra pas sombrer dans l'excès en définissant une structure trop rigide. De toute façon, il sera essentiel d'accomplir ce travail avec l'ensemble des animateurs. Répartissez les tâches et les responsabilités, en les limitant pour chacun dans l'espace et le temps, et prévoyez des "jokers" — c'est-à-dire des personnes dont la tâche sera d'intervenir ponctuellement sur les "coups de bourre" et de veiller au bon déroulement général. Dans l'idéal, ces jokers (qui ne seront jamais plus de trois) n'auront rien à faire. En réalité, ce sera souvent eux qui exécuteront le travail le plus éprouvant — mais aussi le plus gratifiant — car ils devront être "partout", ce qui leur permettra de voir la manifestation sous tous ses différents aspects. Lors des débriefings, les personnes ayant tenu ce rôle seront généralement en mesure d'exprimer un avis assez juste sur les points forts et les lacunes de l'organisation.

- Ne pas oublier de se faire plaisir. En effet, même si certains organisateurs aiment à arborer un air débordé, il faudra autant que possible essayer d'éviter les situations stressantes qui génèrent souvent des tensions inutiles pouvant avoir des conséquences désastreuses. Prévoyez donc des pauses pour chacun et faites en sorte de conserver une bonne entente au sein de l'équipe des animateurs. Cela vous permettra entre autre d'aborder la préparation de l'année suivante en toute sérénité.

Par ailleurs, même si le "produit" que vous proposez est parfait, il vous faudra faire un petit effort de "packaging". En effet, le temps où les joueurs parcouraient 500 km pour venir jouer au milieu des aggrès d'un gymnase non chauffé est révolu. Si vous voulez marquer les esprits et donner du cachet à votre manifestation, il est aujourd'hui nécessaire de soigner la décoration et le service.

Pour habiller les salles suivant le jeu qui y sera pratiqué, vous pourrez par exemple essayer de récupérer des décors de théâtre (certaines troupes proposent des locations de matériel) ou vous associer avec des personnes organisant des *Grandeure Nature*. N'oubliez pas non plus de solliciter les éditeurs pour qu'ils vous envoient des affiches et posters. Côté ambiance, préférez les éclairages indirects et les bougies. Sur les tables, puisque la pratique c'est généralisée depuis les *Journées du Jeu 92*, disposez paquets de gâteaux et boissons avant l'arrivée des joueurs. En outre, arrangez-vous pour que les wargamers soient au calme et, en ce qui concerne les jeux de rôle, écarter les tables d'au moins trois mètres en tenant compte de l'acoustique des lieux.

Les scénarios, la notation, les tournois

Les personnes qui viendront des six coins de l'hexagone pour assister à votre manifestation n'auront qu'une idée en tête : jouer. Il faudra leur proposer des animations de qualité et savoir les étonner. Pour cela, essayez de mettre en place des variantes originales des jeux présentés. Prenons par exemple le cas des *Journées du Jeu de Poitiers* qui proposaient cette année, outre la *Coupe de France de l'Appel de Cthulhu* sur laquelle nous reviendrons, des jeux de simulation plus classiques... Il avait été décidé d'organiser des tournois "ouverts", c'est-à-dire offrant la possibilité de s'inscrire n'importe quand (sauf à partir du début des finales !). Sans modifier aucune

règle, les organisateurs ont par ailleurs proposé des animations originales : sur les wargames, par exemple, les quelques phases de combats aériens pouvaient ainsi être jouées en face à face sur simulateurs de vol, grâce à deux PC montés en réseau.

En ce qui concerne les jeux de rôles, la qualité des scénarios devra être irréprochable. Dans une optique "Coupe de France", il faudra associer l'éditeur au scénario proposé, en le lui soumettant quelques mois à l'avance et en discutant avec lui de ce qu'il aimerait y trouver. En effet, l'ambiance qui s'en dégagera devra être conforme — au moins en partie — à l'image du jeu que veut promouvoir l'éditeur, ainsi qu'à son esprit. Le fait de faire approuver de la sorte le scénario, confèrera également un supplément de légitimité au tournoi. Les personnages des joueurs seront prêtés et identiques à chaque table (avec éventuellement une petite possibilité de choix). En plus d'un background assez riche, une petite illustration sera toujours la bienvenue.

Abordons à présent un problème délicat : la notation des participants. Il n'y a malheureusement pas de "recette miracle" dans ce domaine et quoi que l'on fasse, cet exercice conservera toujours une part importante de subjectivité. Il sera toutefois préférable de faire participer à la notation des gens d'horizons différents, pratiquant le jeu de rôle chacun à leur manière. Il faudra également que les arbitres soient assez nombreux (environ 1 pour 10 joueurs) et puissent avoir le temps de rester au moins un quart d'heure à chaque table. L'avis du maître de jeu concernant ses joueurs (et réciproquement) devra également être pris en compte lors du classement final. Pour effectuer ce dernier, il ne faudra pas oublier d'affecter à chaque note ou appréciation un coefficient dépendant de la "sévérité" de l'arbitre concerné (c'est là qu'un outil informatique sera révélateur très agréable).

En règle générale, la qualité de l'interprétation, la contribution à la création d'une ambiance et la fluidité des simulations seront des critères bien plus importants que la connaissance des règles. Mais tout le monde ne partage pas forcément cet avis...

A vous de jouer !

En espérant donc que ce rapide tour d'horizon des différentes facettes d'une manifestation vous aura éclairé sur la marche à suivre pour organiser un événement d'envergure nationale, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter beaucoup de courage, beaucoup de plaisir... et un succès à la mesure de votre enthousiasme.

SI CE N'EST TOI....

par Patrice Mermoud

Ce scénario pour Ambre peut aussi bien se dérouler durant les premières années du règne de Random, qu'après les événements décrits dans la saga de Merlin, au choix du MJ. Selon son interprétation de certains événements de la seconde série de romans, il sera possible toutefois que divers points nécessitent quelques modifications de sa part.

Certains détails devront en outre être complétés — voire transformés — afin d'adapter cette histoire à sa campagne personnelle. Il lui faudra ainsi, par exemple, nommer les émissaires du Cercle d'Or (étant donné que Roger Zelazny ne nomme que Kashfa et Begma, les noms des autres contrées relèvent de sa propre créativité). De même, il est envisageable que son interprétation de l'univers d'Ambre implique pour les Marelles Brisées des caractéristiques différentes de celles proposées ici. Quelques aménagements seront alors nécessaires. Dans le même ordre d'idée, ce scénario postule une certaine prépondérance des Pouvoirs de la Marelle et du Logrus sur les Atouts et la Magie. Le MJ sera parfaitement en droit d'avoir une autre opinion à ce sujet...

Implication des PJ

Pour des personnages nouvellement créés, le choix des parents aura son

importance...

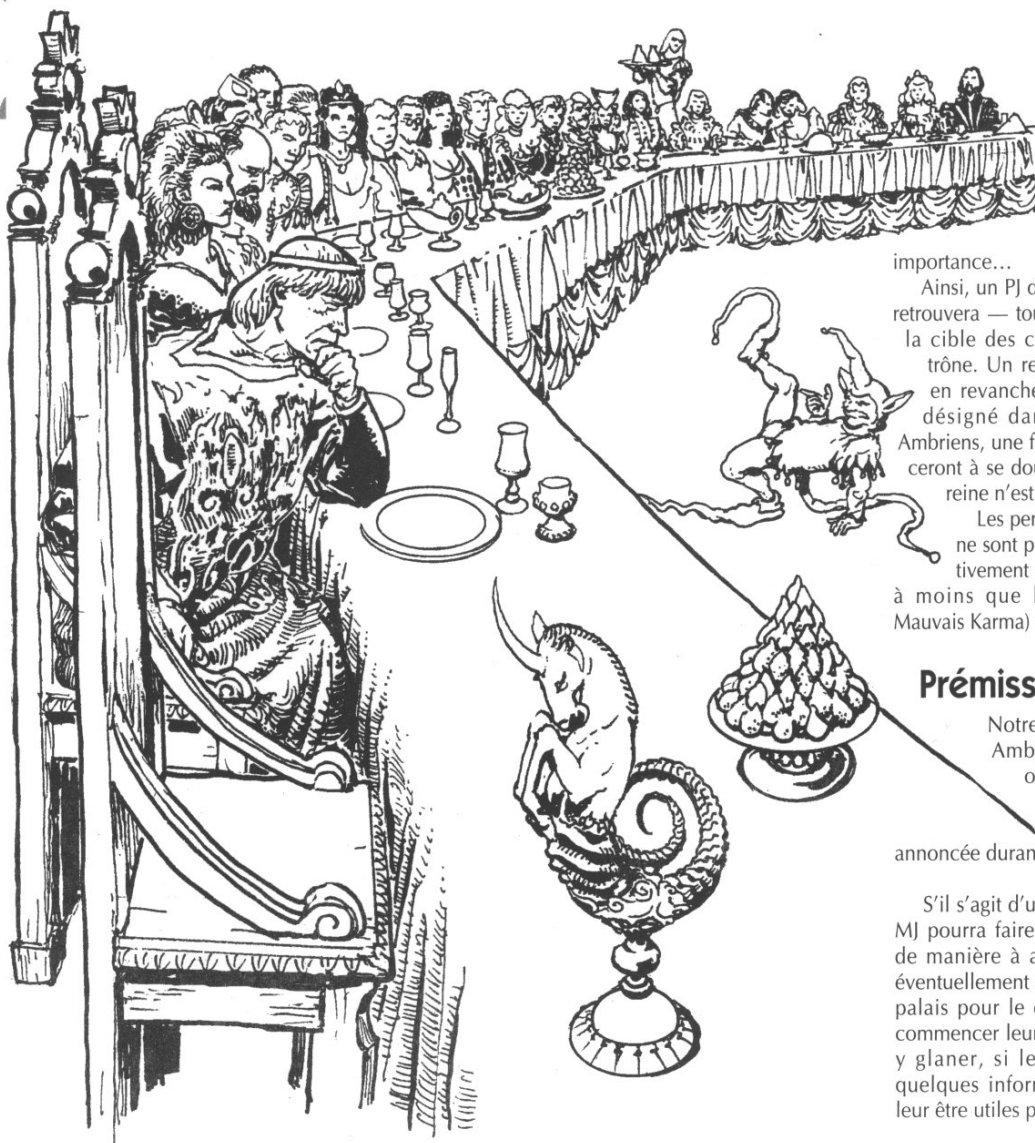
Ainsi, un PJ descendant de Random se retrouvera — tout comme Martin — être la cible des complots menés pour le trône. Un rejeton de Brand risquera, en revanche, d'être un suspect tout désigné dans l'esprit de certains Ambriens, une fois que ceux-ci commenceront à se douter que la maladie de la reine n'est pas d'origine naturelle.

Les personnages dont les parents ne sont pas connus risqueront relativement peu d'être pris pour cible, à moins que la malchance (et leur Mauvais Karma) n'en décide autrement.

Prémisses

Notre histoire commence en Ambre où se tient un dîner officiel. Random a laissé entendre qu'une grande nouvelle serait annoncée durant le repas...

S'il s'agit d'un début de campagne, le MJ pourra faire jouer une introduction, de manière à amener les personnages éventuellement absents à se retrouver au palais pour le dîner. Ils pourront alors commencer leurs aventures en Ombre et y glaner, si le MJ le juge opportun, quelques informations susceptibles de leur être utiles par la suite.



Dans le cas d'un PJ descendant de Random — ou de Martin —, cette introduction lui permettra de rencontrer quelques problèmes qui s'avéreront par la suite faire partie du plan de Paulette et Mireille.

Le MJ aura le droit d'utiliser les paragraphes rapportant ce qui arrive à Martin comme guide de ce qui arrivera au PJ en question.

Le soir venu, la reine Vialle se fait excuser, assombrissant l'humeur de Random pour toute la soirée. Il ne fait pas d'annonce comme il était prévu, comme si l'absence de Vialle l'en empêchait.

Le repas se déroule dans une atmosphère tendue, Random faisant néanmoins tout son possible pour occuper les émissaires du Cercle d'Or venus en Ambre. Il faut attendre la fin du repas et la prestation de Droppa, le bouffon de la cour, pour que la soirée s'anime un peu.

Les jours suivants, la santé de Vialle ne s'améliore pas et l'humeur du roi non plus. La reine est alitée et veillée par le roi en personne, lorsqu'aucune tâche susceptible d'être déléguée à l'un de ses conseillers ou à l'un de ses frères ou sœurs ne le retient. Florimel, en particulier, est particulièrement mise à contribution, mais elle ne rechigne pas à demander l'aide de ses éventuels rejetons (s'il y a un enfant de Florimel parmi les joueurs, il peut être rappelé d'Ombre par sa mère afin de l'aider dès la préparation du dîner).

Au bout de quelques jours, Random acquiert la conviction que la maladie de Vialle n'est pas d'origine naturelle. Il va donc tenter d'en découvrir l'origine. Sa confiance en ses chers frères et sœurs est ce qu'elle est... c'est-à-dire qu'il ne leur en accorde pas plus qu'il n'est absolument nécessaire. Aussi a-t-il décidé de faire appel à des membres de la jeune génération. S'ils trouvent la solution, tant mieux, sinon ils représenteront toujours une gêne et une diversion pour les autres membres de la famille.

Il contacte donc certains enfants d'Ambre pour leur demander leur aide. Ceux qui sont présents au palais font des volontaires tout désignés, les autres peuvent être rappelés de leur Ombre d'élection.

Random les réunit ensuite pour leur expliquer les raisons pour lesquelles la reine n'apparaît plus depuis quelques jours (peu importe que le secret de cette maladie ait déjà transpiré et que les PJ aient pu avoir vent de rumeurs à ce sujet).

- Vous avez probablement remarqué que la reine n'apparaît plus en public depuis quelques jours.... depuis le soir du dîner en l'honneur des émissaires des pays du Cercle d'Or, en fait.

Ce que vous ignorez probablement, c'est que depuis ce soir-là, le médecin de la cour l'assiste quasiment en permanence. Il n'a malheureusement pas réussi à déterminer l'origine du mal de mon épouse.

Soyons clairs. Si cet homme n'était pas un excellent médecin, je ne l'aurais pas gardé à ce poste. Il y a suffisamment de bons praticiens en Ombre, ne serait-ce que sur l'Ombre-Terre. S'il n'a rien trouvé, c'est qu'il n'y a rien à trouver. La conclusion que j'en ai tirée, c'est que cette maladie n'est pas naturelle. Elle a dû être provoquée par quelqu'un. Je ne sais pas qui, ni quel moyen il a utilisé, mais je VEUX le savoir !

Il demande à ses invités — vu les charges pesant sur un monarque et la difficulté qu'il aurait à mener personnellement une enquête discrète — de trouver les réponses à toutes ces questions le plus vite possible.

Il demande également à l'un de ses hommes de confiance de faire des recherches de son côté, indépendamment des "jeunots", en espérant que ceux-ci détourneront l'attention de tous. L'homme en question est un certain Krueger, un de ses agents spéciaux (il pourra servir de joker au Maître de Jeu). Random le met au courant de l'existence des PJ et de leur enquête parallèle, et il devra les surveiller en même temps qu'il mènera la sienne. Si Random peut disposer d'Atouts pour les PJ, il les remettra à Krueger pour l'aider (il les utilisera alors d'une manière similaire à celle de Caine dans la première série de romans, pour espionner et surveiller les PJ). Les personnages pourront occasionnellement le repérer, par la suite, tandis qu'il les épiera.

Personnages non ambriens

La présence parmi les PJ de ressortissants des Cours du Chaos est plus difficile à justifier. Le MJ peut cependant les faire venir au palais d'Ambre en tant que membres de la délégation d'un ambassadeur des Cours auprès du roi d'Ambre, dans le cadre du traité conclu après la Guerre de la Marelle, par exemple. A moins qu'il en fasse des représentants du nouveau roi des Cours du Chaos, s'il a choisi de situer sa campagne après les événements décrits dans la saga de Merlin (qu'il considère ou non que Merlin est le nouveau roi du Chaos). Dans les deux cas, cette délégation aura été envoyée peu avant le fameux dîner. Ses membres seront bien évidemment conviés à y assister.

C'est à ce moment que les contacts pourront se produire entre personnages ambriens et chaosiens.

Le chef de la délégation pourra, dès que la maladie de la reine sera connue, demander à certains de ses subordonnées (les PJ chaosiens) de mener une enquête discrète sur cette maladie et de veiller à ce qu'il n'arrive rien de fâcheux, afin d'éviter tout incident susceptible d'impliquer les Cours du chaos.

Cette enquête sera probablement menée de façon "officiuse", car il est peu probable que Random accepte les services d'agents des Cours. Ces PJ auront donc à convaincre les Ambriens de leur bonne foi à un moment ou à un autre de cette aventure. Ce sera notamment le cas s'ils se retrouvent confrontés à Krueger.

Il est beaucoup plus rare de rencontrer des PJ qui ne sont ni ambriens de la famille royale, ni chaosiens. Toutefois les joueurs ont le droit de créer de tels personnages, dépourvus de l'Empreinte de la Marelle et de la Maîtrise du Logrus. Il est évident que dans ce cas, ceux-ci seront censés débiter ce scénario au palais d'Ambre (les intégrer à l'aventure ne devrait pas poser de problèmes ; il s'agira normalement d'habitues du lieu : courtisans, fonctionnaires, gardes, soldats ou serviteurs) ou avoir la possibilité d'y être conduits rapidement (peut-être par le biais d'un éventuel Protecteur à la cour d'Ambre).

Dans le cas où aucune de ces deux solutions ne conviendrait, le MJ pourra altérer le "background" du personnage en question, afin de faciliter son intervention au sein de la campagne. A moins qu'il ne lui trouve un moyen lui permettant de rejoindre les autres en cours d'histoire.

Une des possibilités consiste à lui faire rencontrer l'un des autres PJ — un Ambrien débutant l'histoire en Ombre — au cours de l'introduction. Il lui sera également possible d'en faire une victime imprévue de l'un des à-côtés du plan de Paulette et Mireille, ce qui lui vaudra de se retrouver entraîné dans cette aventure contre son gré. Cette option aura également l'avantage de donner d'emblée une motivation à un personnage qui, sans cela, risquerait de rester à la traîne des autres durant l'aventure, laissant les Ambriens décider des actions à effectuer, et par là même du déroulement des événements.

Les coulisses de l'histoire

Cette histoire s'articule autour de deux membres de la famille royale d'Ambre assez méconnus qui sont respectivement la mère et la sœur de Random : Paulette et Mireille.

Mireille, du fait qu'elle est la sœur du roi actuel et la fille de la dernière épouse légitime d'Oberon, peut trouver des

raisons pour justifier d'éventuelles prétentions au trône d'Ambre. On sait ainsi que Martin, né d'une liaison peu orthodoxe de Random avec Morganthe et suspecté d'entretenir des liens amicaux avec des membres des Cours du Chaos, aurait peu de chances de remporter l'agrément de tous s'il revendiquait la couronne en cas de disparition de Random. Celui-ci n'ayant aucun autre descendant, Vialle n'est pas d'origine ambrienne, le titre pourrait revenir à sa sœur tout autant qu'à n'importe quel autre membre de la famille.

Les prétentions de Mireille étant de ce fait parfaitement valables, quoi de plus logique qu'elle tente de les faire valoir ?

Bien sûr, il reste un léger détail technique à régler : encore faudrait-il que Random disparaisse... Mais, est-ce vraiment un problème ?

Le premier objectif des conspiratrices est de se débarrasser de Vialle, que Paulette considère comme exerçant une influence néfaste sur son fils. Leur plan prévoit ensuite de contacter Random, afin d'essayer de le contrôler de manière à pouvoir régner dans son ombre. Si cela échoue, comme c'est probable, elles mettront en œuvre la seconde partie de leur projet. Elles ne manquent pas de moyens pour arriver à leurs fins...

Depuis le mariage de Random et son retour en Ambre (lors de la période durant laquelle Corwin était prisonnier d'Eric), Paulette a fait en sorte d'infiltrer des agents dans son entourage de façon à pouvoir, à terme, se débarrasser d'une bru qu'elle juge indigne d'elle. Son programme fut perturbé par les attaques des forces du Chaos sur la Route Noire et par le retour de Corwin. L'état d'alerte général — auquel succéda rapidement un climat de suspicion qui vit tout le monde surveiller son prochain — l'empêcha de parvenir à ses fins. Par la suite, lorsque Random revint de la Guerre de la Marelle comme monarque, Paulette fut contrainte de modifier ses plans pour prendre en compte ce nouveau développement. C'est à peu près à cette époque que l'idée de remplacer Random par Mireille se fit jour dans son esprit. Elle pense maintenant avoir suffisamment mûri son dessein pour pouvoir le mettre à exécution...

Au sujet des personnages des scénarios d'Ambre

Pour les puristes : Paulette et Mireille apparaissent sur l'arbre généalogique de la famille royale d'Ambre présenté dans le *Visual Guide to Castle Amber* de Roger Zelazny et Neil Randall, elles peuvent être considérées comme "officielles", au regard de la composition de la famille.

Ceci dit, rien n'oblige le MJ de s'en tenir exclusivement aux personnages rencontrés dans les romans de Roger Zelazny, ou même simplement imaginés par celui-ci. Souvenez-vous des paroles de Corwin :

"Nous étions quinze frères — six étaient morts — et huit sœurs, dont deux étaient mortes, peut-être quatre."

(Les Neuf Princes d'Ambre)

Si l'on dénombre les princes mentionnés dans les romans, en incluant Osric, Finndo, Delwin et Sand — sans compter des gens comme Dalt et Corail, dont Corwin ne connaît pas la filiation — on arrive à un total de douze frères et cinq sœurs. On est un peu loin du compte, non ?...

Pour en revenir à Paulette et Mireille, il est normal de trouver surprenant qu'un fait aussi important (que Random possède une sœur) ait été passé sous silence. Il ne peut y avoir que deux raisons valables pour justifier cela : soit les autres membres de la famille l'ignorent eux-mêmes, soit un "black-out" total a été décrété sur ce détail de l'histoire familiale.

La première hypothèse ne peut avoir comme explication que le fait que Mireille soit née quelque temps après la séparation d'Oberon et de Paulette (laquelle doit être relativement récente, Random étant le plus jeune des enfants d'Oberon connus lors de la période relatée par Corwin). Elle serait donc, dans ce cas, née dans l'Ombre Derkheta. Le fait que Paulette ait pu faire reconnaître son fils Random semble indiquer qu'elle a dû également agir de même pour sa fille, même si celle-ci était née peu de temps avant la séparation d'Oberon et de son épouse. Le cas de Mireille ne peut donc pas vraiment être comparé à ceux de Corail ou Dalt, dont le lien de parenté avec Oberon n'était guère connu que de leurs mères et, peut-être, du vieux roi. Même si sa naissance avait dû coïncider avec la rupture d'Oberon et Paulette, son existence serait connue et elle serait probablement considérée — au pire — comme une fille illégitime (son cas devrait alors être rapproché de ceux des enfants de Cymnea, devenus illégitimes de par un caprice d'Oberon).

La seconde hypothèse ne peut découler que d'une décision sans appel d'Oberon qui aurait de cette manière renié sa fille. Quelle raison suffisamment grave aurait pu décider le vieux roi à agir de la sorte ? Si l'on élimine les motivations liées aux critères moraux d'Oberon, on ne voit guère qu'une chose qui aurait pu le mettre suffisamment en colère pour l'amener à bannir sa fille du Royaume et interdire que l'on mentionne son existence : une action directe contre lui-même ou son dauphin.

Ladite "action" devrait alors avoir été particulièrement grave, si l'on tient compte du fait que — tombés en disgrâce aux yeux d'Oberon pour une raison similaire — Osric et Finndo ont été envoyés à la mort sans pour autant être reniés. Qu'est-il réellement arrivé ? Cela n'aura que peu d'importance pour notre aventure, d'autant que même les anciens Ambriens ne seront pas forcément au courant de cette histoire. En toute logique, seuls ceux qui étaient présents au palais au moment des faits devraient pouvoir les relater précisément, s'ils acceptaient de passer outre l'interdit édicté par Oberon.

Toujours est-il que Paulette et Mireille avaient mis au point un plan destiné en théorie à leur assurer le pouvoir et que ce plan a échoué. Toutes deux furent alors bannies d'Ambre et durent trouver refuge dans l'Ombre d'origine de Paulette : Derkheta.

Le nouveau plan de Paulette est relativement simple, si l'on considère la complexité d'esprit des Ambriens. Peut-être est-ce pour cela qu'il a des chances de réussir.

Elle va commencer par faire empoisonner Vialle et, dans le même temps, envoyer des tueurs aux trousses de Martin et des autres rejetons connus de Random.

Lorsque ces deux phases préliminaires seront accomplies, elle tentera de reprendre contact avec son fils pour le convaincre de les rejoindre, elle et Mireille. Random ne serait alors plus qu'un roi "nominal", entièrement télégué par sa mère. S'il ne se plie pas à ses exigences (ce qui est plus que probable) Paulette compte malgré tout poursuivre son projet visant à amener Mireille sur le trône. Pour ce faire, elle commencera par organiser la disparition de Random, lequel finira inmanquablement par être retrouvé et ramené en Ambre. Toutefois, comme ses épreuves l'auront durement touché, il devra s'isoler pour se reposer.

Cette attitude intriguera sans aucun doute les habitants du palais, mais Mireille en profitera pour éliminer quelques gêneurs et prendre la place du souverain, lequel abdiquera "forcément" en faveur de sa sœur. Elle prendra alors officiellement possession du trône et régnera ainsi avec Paulette sur le royaume d'Ambre.

Les événements

La maladie de Vialle

Quelques temps avant le fameux dîner dont nous avons déjà parlé, Paulette a commencé à mettre en œuvre la première phase de son plan. Elle a eu recours pour cela à l'une des servantes



de la reine, liée à une dame de la cour (elles viennent de la même Ombre du Cercle d'Or), elle-même proche de Paulette à l'époque où celle-ci vivait au château. Cette camériste a fait absorber un produit toxique à la reine, en le diluant en très petites doses (il faudrait un examen dans un laboratoire très bien équipé ou un sortilège spécifiquement étudié pour déceler sa présence) dans l'eau de son bain, dans ses produits de beauté, etc., le but étant d'affaiblir progressivement la malheureuse, jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'elle attrape un mal contre lequel son organisme sera alors incapable de se défendre.

Si un ou plusieurs PJ décident de partir en Ombre à la recherche de "la cause de la maladie de la reine", ils pourront se rendre en Arden (où pousse la plante dont est extrait le poison employé par les conspiratrices), dans une Ombre du Cercle d'Or (de laquelle sont originaires la complice de Paulette et la servante), au château (là où résident "ceux qui causent la maladie de la reine") ou — si la demande est suffisamment bien formulée de l'avis du MJ — dans l'Ombre Derkheta (savoir comment, une fois sur place, ils pourront localiser Paulette sera un autre problème).

Si, par le plus grand des hasards, l'un des PJ émet le souhait de voir Vialle, le médecin de la cour s'opposera à cette requête qui pourrait nuire à la santé de sa patiente. Les membres de la jeune génération devront dans ce cas le convaincre qu'ils ont de bonnes raisons pour demander à voir la souveraine pour qu'il accepte de les laisser entrer dans la chambre.

Vialle sera alitée. Elle accueillera ses visiteurs avec amabilité, même s'ils peuvent sentir qu'elle est très faible. Sa cécité ne semblera pas la gêner et contribuera seulement à accentuer l'impression d'épuisement qui émane d'elle. La malade tentera de conserver l'attitude qui sied à une reine pendant tout l'entretien, malgré son état. Elle essaiera de garder une voix ferme et claire, sans toujours y parvenir.

Au cas où l'un des PJ aurait fait des études de médecine poussées (supérieures à celles de l'Ambrien moyen), il reconnaîtra les graves symptômes qu'elle manifeste comme étant du type associé à la vieillesse dans certaines Ombres.

Vialle ne pourra rien apprendre aux PJ, mais elle leur donnera néanmoins sa bénédiction pour leurs recherches. Si un rejeton de Random est présent, elle le prendra à part après le départ des autres pour lui demander de veiller sur son père, au cas où il lui arriverait malheur.

Attentats contre Martin

Parallèlement, Paulette a tout fait pour retrouver Martin (ainsi que tout

éventuel autre rejeton de Random). Ses recherches ayant finalement été couronnées de succès, elle va maintenant tenter de l'éliminer.

Elle lui envoie dans ce but toute une série de tueurs qui ont pour mission de le faire disparaître discrètement (selon la vision qu'a le MJ de l'Ombre de Martin, il pourra s'agir de brigands, de soldats en armures noires ou — s'il préfère ce genre d'Ombre — d'orques, gobelins et dragons). Martin aura de quoi s'occuper à protéger les gens de son Ombre de menaces qui ne visent, en fait, qu'à l'éliminer lui.

Si le MJ situe cette aventure après la saga de Merlin, Martin se trouvera dans une Ombre de type cyberpunk. Les tueurs pourront alors y prendre n'importe quel aspect, ce type de monde étant tout, sauf "pacifique".

Les tueurs chargés d'éliminer Martin, s'ils peuvent être accompagnés de créatures étranges (dans le cas d'un monde fantastique), seront des habitants de l'Ombre Derkheta. L'un d'entre eux au moins sera équipé d'un pistolet mis au point par Paulette, qu'il pourra utiliser en cas de nécessité. Paulette préférerait que la mort de Martin paraisse "naturelle" selon les critères de l'Ombre dans laquelle il se trouve, mais elle ne s'arrêtera pas à ce genre de détail pour accomplir son dessein.

Dans les deux cas, Martin réussira à tenir quelques temps, avant d'estimer plus prudent de se replier vers une autre Ombre. C'est au cours de cette retraite que les PJ pourront éventuellement le rencontrer, soit lorsqu'ils s'aventureront en Ombre, soit lorsque Martin y reviendra (c'est-à-dire quand le MJ le jugera bon).

Martin pourra alors leur raconter son histoire, laquelle ressemblera à ceci :

- Cette Ombre compte d'excellents archers. J'étais tranquillement occupé à perfectionner mes talents au tir à l'arc et je me disais que j'en avais vraiment besoin, quand Caine a réussi à tuer Brand d'une simple flèche. Mais là n'est pas le problème...

Le village où je réside ayant été plusieurs fois attaqué par des pillards pendant mon absence, j'ai décidé d'attendre ces brigands de pied ferme. Ils sont venus trois jours après, mais pas comme je m'y attendais...

Une flèche a été tirée sur moi, un soir. Elle m'a manqué — mais de peu ! Le lendemain, il y a eu une nouvelle attaque des bandits, mais nous avons réussi à la repousser.

Par la suite, j'ai fait plusieurs fois l'objet de tentatives de meurtre. Sur le moment, je n'ai vu aucun rapport entre elles...

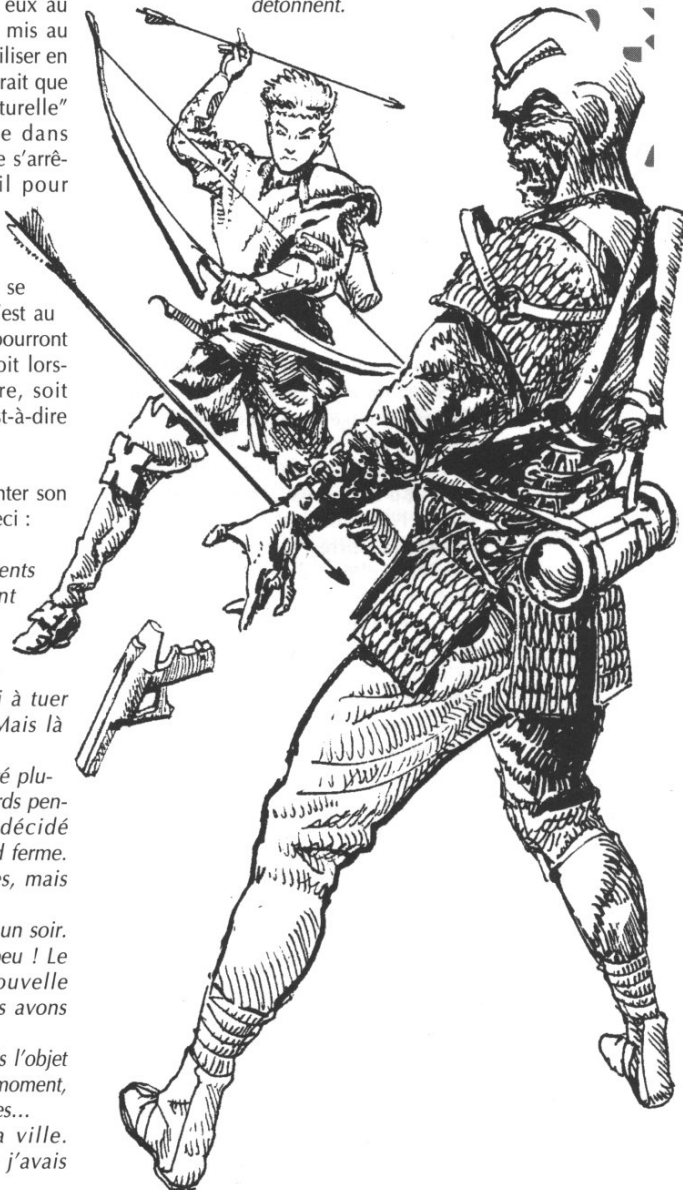
Il y a eu ces bretteurs à la ville. L'attaque de la caravane que j'avais

rejoint. Ce taureau qui m'a chargé après qu'une fléchette empoisonnée l'a rendu fou. Et j'en passe.

C'est seulement plus tard que j'ai remarqué que mes agresseurs portaient tous le même type d'armure, un type que je n'avais jamais vu dans cette Ombre.

J'ai voulu en avoir le cœur net. La fois suivante où ils se sont attaqués à moi, j'étais sur mes gardes et j'ai contre-attaqué. Il y a eu plusieurs morts dans leurs rangs. C'étaient des hommes plus grands que la normale dans cette région d'Ombre.

Mais, là où je me suis dit qu'il y avait vraiment anguille sous roche, c'est quand leur chef a utilisé une arme à énergie contre moi — il m'a manqué, heureusement — avant de s'enfuir. Vous voyez, j'avais choisi cette Ombre parce qu'elle était rétive à toute tentative d'y faire fonctionner un quelconque objet technologique et ni la poudre classique, ni celle de Corwin, n'y détonnent.



Le armes à énergie y sont donc totalement inconnues et même totalement impossibles !

C'est à ce moment que j'ai compris qu'on en avait après moi pour des raisons que je ne pouvais espérer découvrir en restant dans mon Ombre. Il valait donc mieux que je joue la fille de l'air.

L'histoire de Martin pourra être développée au gré du MJ, l'essentiel étant que les joueurs sachent que des "créatures" disposant de moyens normalement inaccessibles se promènent à travers l'Ombre... et qu'elles semblent ne pas leur vouloir du bien.

Rencontre chez Random

Le lendemain, quand l'un des PJ vient voir Random pour rendre compte ou poser de nouvelles questions, il entend des bruits de discussion provenant des appartements du roi. Une femme s'entretient avec celui-ci. Elle paraît autoritaire, décidée, mais très calme, comme en témoigne le fait qu'elle hausse rarement le ton. À l'inverse, la voix de Random semble par instants manquer de l'assurance qui est la sienne habituellement. Il s'empporte toutefois un peu à un moment et la discussion devient alors orageuse. La voix de la personne avec laquelle s'entretient Random ne ressemble à celle d'aucun des membres de la famille.

Si le visiteur décide de ne pas rester devant la porte du roi, il n'aura pas d'autre information sur cette discussion.

Si, en revanche, le joueur décide que son personnage va entrer directement, laissez-le faire !

La porte n'est pas verrouillée, aussi n'aura-t-il aucun mal à pénétrer dans la pièce. Paulette n'est pas directement devant la porte et, dès que celle-ci s'ouvrira, elle utilisera l'Atout qu'elle tient en main pour s'éclipser. Le PJ aura une seconde pour l'entrevoir avant qu'elle ne disparaisse dans un halo bleu-té. Il aura vaguement le temps de percevoir, de façon un peu brouillée, le décor de l'endroit où elle se transporte dans l'Ombre Derkheta.

Il va sans dire que cette entrée inopportune ne sera certainement pas du goût de Random et il ne se privera pas pour remettre l'impudent à sa place...

Si le PJ tente d'utiliser un de ses pouvoirs (du type Marelle) pour espionner la conversation, il faudra prendre plusieurs éléments en compte. Tout d'abord le temps d'activation du pouvoir. Amener la Marelle à son esprit, par exemple, nécessitera une certaine concentration, or n'oubliez pas que toute la discussion prendra à peine une minute. Le fouineur ne pourra donc capter au mieux que sa fin, laquelle sera probablement riche de sous-entendus et de référence à des

points évoqués précédemment, ce qui ne sera pas facile à interpréter.

Il sera néanmoins indispensable de voir par quel moyen l'indiscret va faire sa tentative d'espionnage. S'il utilise un Atout de la chambre de Random (comment l'a-t-il eu, au fait ?), Paulette pourra éventuellement sentir qu'elle est — indirectement — le centre de l'attention de quelqu'un. L'utilisation du Logrus risquera également de ne pas passer inaperçue ni de Paulette (qui a un Atout prêt à l'emploi à la main, lequel réagira probablement de façon très négative à une incursion du Logrus), ni de Random (ne serait-ce qu'à cause de la réaction du Joyau du Jugement à l'apparition du Logrus ; gardez en effet à l'esprit que le Joyau est dans la chambre de Random et qu'il est parfaitement accordé avec l'occupant des lieux, il y a donc de fortes chances que celui-ci sente une réaction de sa part).

Enfin le recours à la Marelle pourra-t-il passer inaperçu de Random ? Même Paulette sera peut-être capable de le sentir, à moins que l'intrus ne soit extrêmement subtil dans l'utilisation de son pouvoir. En fait, le seul moyen d'espionner sans être repéré consistera pour le fouineur à accroître ses facultés auditives via la Métamorphose (et encore, celle-ci étant un héritage du Chaos, elle court le risque d'être remarquée par un maître de la Marelle)..

S'il reste devant la porte en attendant que l'entrevue en cours s'achève, il pourra toutefois saisir quelques bribes de la conversation, les interlocuteurs ne haussant pas la voix en permanence.

Au milieu de toutes ces répliques, quelques phrases seront compréhensibles à travers la porte (les passages non compréhensibles par quelqu'un qui se trouve dans le couloir sont indiqués par des points de suspension) :

Random : *Pourquoi es-tu venue me voir juste maintenant ?*

Interlocutrice : (...)

Random : *Cela ne me dit pas ce que tu veux !*

Interlocutrice : *Tu n'écoutes vraiment rien ! (...)*

Random : *J'ai suffisamment de problèmes pour le moment. Mon épouse...*

Interlocutrice : (...)

Random : *Peu m'importe ce que tu en penses. (...)*

Interlocutrice : *Tu sais très bien que j'ai raison. (...)*

Random : *Et que me proposes-tu pour y remédier ?*

Interlocutrice : *Il te faut(...)*

Random : *C'est tout ? Il est bien évident que je refuse cette proposition. Et si la situation n'était pas ce qu'elle est, sache que ma réponse serait la même.*

Interlocutrice : (...)

Random : *Ma sœur ne va certainement pas m'imposer sa volonté !*

Interlocutrice : (...) *Tu vas m'écouter ?*

Random : (...)

Interlocutrice : *Je sais ce qu'il nous faut ! Tu ne vas quand même pas nous imposer tes lubies ! Tu ne sais même pas à quoi tu dois te mesurer.*

Random : *Je le sais. (...) j'ai pris ma décision et ma volonté sera exécutée !*

Interlocutrice : *Alors, que le Chaos nous préserve de tes décisions et de leurs conséquences !*

Random : *Comme si tu savais vraiment quelles seront ces conséquences...*

Interlocutrice : (...)

Random : *N'insiste pas, ma décision est prise, je te le répète. (...)*

Note pour le MJ : Ce texte n'est qu'un "squelette" de ce que le joueur peut entendre. Il est donc possible de le développer, sachant que Paulette, aussi bien que Random, veillent à ne pas prononcer de noms et à rester aussi vagues que possible. Paulette est en train de proposer à Random de la prendre comme conseillère. Random comprend parfaitement ce que sous-tend cette proposition : elle deviendrait ainsi la véritable maîtresse d'Ambre, lui-même n'étant plus qu'une marionnette entre ses mains.

Toutefois, Paulette a préparé son approche en tenant pour acquis que son fils était toujours l'irresponsable dont elle se souvenait. Elle n'a pas prévu que son union avec Vialle d'une part et son accession au trône d'autre part, lui ont fait acquérir un sens aigu des responsabilités. Elle laisse donc libre cours à sa rancoeur envers Vialle... et se faire remettre à sa place par son interlocuteur. Passé un premier instant de surprise, cette attitude la remplit de colère. C'est alors qu'elle émet l'hypothèse que Mireille pourrait constituer un meilleur choix que lui, déchaînant ainsi la fureur de Random.

Au cas où l'un des PJ voudrait tenter de mieux entendre la conversation, le MJ pourra compléter le dialogue — en gardant à l'esprit la prudence déployée par chaque protagoniste — avant d'interrompre son indiscretion par l'arrivée d'un serviteur...

Au bout de quelques instants, le PJ sera rejoint par un serviteur attaché aux appartements royaux. Celui-ci lui demandera la raison de sa présence en ce lieu.

S'il lui signifie que sa visite a un caractère d'urgence, le serviteur ira frapper à la porte pour l'annoncer. Les voix à l'intérieur se tairont pendant quelques secondes, puis on entendra la seconde prononcer quelques mots indistincts avant que le roi ne réponde. Lorsqu'il ouvrira, il sera seul dans la pièce, son interlocutrice s'étant éclipisée.

Dans le cas contraire, le serviteur lui demandera de bien vouloir s'asseoir sur



un fauteuil prévu à cet effet de l'autre côté du couloir, l'empêchant ainsi de continuer à suivre la discussion. Quelques secondes plus tard, le silence se fera chez Random et le serviteur en profitera pour frapper à la porte. Random répondra immédiatement ("Entrez !") et apparaîtra seul dans la pièce lorsque la porte s'ouvrira.

S'il est interrogé habilement sur cette discussion, Random éludera les questions. Il accordera son attention à son visiteur, mais paraîtra néanmoins préoccupé. Cette impression ne durera cependant pas si le visiteur lui apporte des nouvelles intéressantes, le roi semblant alors s'intéresser uniquement aux informations qu'on lui présente.

Lorsque le visiteur aura fini son exposé, Random lui demandera ses suggestions et en discutera avec lui. Il éludera cependant toute question concernant ses propres projets immédiats ou une quelconque suspicion à l'égard d'un des membres de la famille.

L'avis qu'il exprimera, si on s'enquiert à ce sujet, est que la maladie de Vialle n'est pas due à une résurgence des luttes pour le trône, mais à une intervention extérieure. Il ne nommera pas les Cours mais n'écartera pas leur responsabilité... même si, comme il le soulignera fermement, il n'y croit pas.

Si le PJ lui a amené des informations nouvelles, Random les communiquera immédiatement à Krueger par Atout, dès que le visiteur sera parti.

Note : Si aucun PJ ne se rend chez Random, le Maître de Jeu pourra déplacer cette rencontre dans une autre partie, plus fréquentée, du palais. L'endroit n'aura pas vraiment d'importance, pas plus que la raison de la rencontre entre Random et un ou plusieurs PJ. Seule comptera la teneur de la discussion.

La disparition de Random

Après le refus de sa proposition par Random, l'étape suivante du plan de Paulette consistera à l'écarter de son chemin.

Pour cela, elle va utiliser ses agents derkhetiens menés par Mireille. Ils vont utiliser un Atout (préparé à cet effet par Paulette pour se rendre dans le palais et tendre un piège à Random. Ils l'attaqueront dès qu'il sera seul. Malgré ses tentatives de résistance, il ne pourra rien faire aux armes à énergie des Derkhetiens.

Le combat ne se passera toutefois pas sans bruit et les PJ en seront donc avertis. Intervenir ou pas relèvera alors de leur propre initiative. S'ils le font, une partie des agents de Paulette les retiendront (deux ou trois agents par PJ), tandis que trois autres emmèneront le corps de Random au travers d'une porte

d'Atout. Un PJ disposant d'un pouvoir approprié et l'utilisant correctement aura — si le MJ l'estime possible — une chance de jeter un coup d'œil par cette ouverture. Il pourra dans ce cas, durant une seconde, voir Paulette qui attend ses hommes dans une pièce sombre. A côté d'elle se trouvera un équipement dont l'utilisation ne sera pas évidente (il s'agira d'une console informatique derkhétienne, au "design" différent de celui employé sur Terre).

L'un des Derkhetiens, porteur d'un pistolet laser, restera en arrière garde pour retenir les PJ, mais il utilisera un Atout pour s'enfuir avant d'être capturé.

Au moment de l'attaque, les agents de Paulette ne feront pas spécialement d'efforts pour opérer sans bruit. Ce point doit être bien clair : le plan de Paulette prévoit *expressément* que quelqu'un doit assister à l'enlèvement de Random ! C'est pourquoi ses sbires ne prendront aucune précaution particulière, sans pour autant faire de tapage excessif. L'enlèvement doit apparaître normal à tout spectateur.

Le fait que certains d'entre eux soient tués ou capturés a été également pris en compte. Il est même préférable, pour le plan tel qu'il a été conçu, que certains assaillants soient pris. De toute façon, les morts ne parleront pas et les captifs ne sauront que ce qu'on leur aura dit. Ceux qui portaient des Atouts se seront enfuis et les autres ignoreront comment se rendre jusqu'à Derkheta à travers Ombre. En fait, ils ne connaîtront rien en dehors de leur Ombre.

Intrusion au château

Si aucun des agents de Paulette n'a été capturé lors de l'enlèvement de Random, une autre équipe sera envoyée pour — apparemment — s'emparer du Joyau du Jugement.

Pour cela, ses membres feront irruption dans un coin désert du palais et se rendront aux appartements de Random, non sans abattre quelques serviteurs et gardes sur leur passage. Comme la première fois, ils ne prendront pas de précaution particulière pour passer inaperçus ou ne pas faire de bruit.

Selon toute probabilité, certains résidents du château d'Ambre — dont les PJ — entendront le vacarme causé par les hommes de Paulette. Les PJ seront les premiers sur les lieux. Ils ne devraient pas avoir trop de problèmes avec les intrus. Les gardes du palais n'arriveront, quant à eux, qu'une à deux minutes plus tard (le temps de faire passer une dizaine de tours de combat). Les intrus devraient avoir été maîtrisés entre-temps. Sinon, lorsque les gardes du palais surviendront, ils pourront les arrêter sans trop de problèmes.

Les agents derkhetiens employés pour cette mission ne seront pas de très bons

combattants (rang Chaosien au mieux en Combat). Ils devraient par conséquent être rapidement éliminés ou réduits à l'impuissance. Comme les premiers, ils ne disposeront d'aucune information importante.

A la recherche de Random

Random disparu, il ne fait guère de doute que le palais débordera d'activité, tout le monde se préparant pour partir à sa recherche. La garde recevra de nouvelles consignes appropriées à ces temps de crise. Certains agents de Random se rendront en Ombre pour rechercher leur maître. S'ils ne l'ont pas encore rencontré, Krueger s'arrangera alors pour avoir une entrevue avec un ou plusieurs des PJ, afin de leur remettre — "au nom du chef de la garde spéciale du roi" — un Atout leur permettant de le contacter s'ils découvrent quelque chose concernant le disparu.

Fiona sera de retour en Ambre rappelée, semble-t-il, par Bleys. Tous deux essayeront d'utiliser la Marelle pour retrouver Random.

La recherche du roi pourra s'organiser de diverses manières.

Où est Random ?

Random sera détenu dans une Ombre voisine de Derkheta, là même où se trouve la Marelle Brisée dont Paulette s'est servie pour acquérir certains de ses pouvoirs.

Il sera d'ailleurs placé au centre de cette Marelle et maintenu inconscient par des sortilèges de Paulette.

Celle-ci connaît les pouvoirs de la Marelle, mais elle ne maîtrise parfaitement que les pouvoirs des Atouts et la magie. Elle aura donc adapté ses sortilèges pour tenir compte de tous ces facteurs et leur permettre de tirer leur propre énergie de la Marelle Brisée.

Tout ce que l'on pourra discerner en utilisant les procédures de détection classiques, sera un champs d'essence magique couvert par le champs d'énergie de la Marelle Brisée, ou entouré d'une aura similaire.

Le seul pouvoir que Paulette n'aura pas pris en compte, parce qu'elle en ignore pratiquement tout, est celui du Logrus. Celui-ci sera cependant inefficace pour retrouver Random, les extensions du Logrus ne supportant pas le contact avec l'espace de la Marelle Brisée, même si leur réaction sera moins vive que dans le cas de la vraie Marelle.

La recherche par le Logrus prendra énormément de temps, ses extensions explorant Ombre après Ombre. Il sera impossible d'atteindre Random, celui-ci se trouvant au centre de la Marelle Brisée, c'est-à-dire à un endroit que les

extensions éviteront et contourneront soigneusement. L'impression obtenue par le maître du Logrus sera de n'avoir rien à signaler, à moins qu'il n'ait une Psyché élevée, auquel cas le MJ pourra lui dire qu'il sent qu'il existe des endroits que ses extensions n'examinent pas, pour une raison indéterminée. Ce sera au joueur de trouver un moyen pour que son personnage parvienne à se transporter jusqu'à un endroit auquel le Logrus refuse de s'arrêter.

L'utilisation de la Marelle pour marcher à travers Ombre prendra également du temps. L'utilisateur aboutira dans l'Ombre où se trouve la Marelle Brisée, près de la caverne qui l'abrite.

Une Descente aux Enfers ne produira guère de résultat. Étant donné que Random a été dissimulé, cela reviendra à chercher au hasard quelque chose de bien caché, ce qui prendra plus de temps qu'une simple recherche en Ombre.

Utiliser la lentille de la Marelle ne donnera rien non plus à cause des sortilèges de protection employés par Paulette. Comme il l'a déjà été dit, Random sera dissimulé par des sortilèges dont l'existence même sera cachée par la Marelle Brisée.

Tenter d'utiliser l'Atout de Random sera impossible, celui-ci étant maintenu inconscient, et donc injoignable de cette façon.

Note : C'est au cours de leurs recherches qu'ils auront le plus de chances de rencontrer Martin en train de fuir devant ses ennemis.

La découverte

Finalement, les PJ se retrouveront dans les environs de la Marelle Brisée, à l'extérieur de la caverne qui la renferme. Sur place, ils pourront découvrir Random, immobile, captif d'un champs

d'énergie qui leur apparaîtra sous la forme de plusieurs cercles de feu superposés, similaires à certaines représentations simplifiées des atomes.

Les PJ devront se donner un peu de mal pour abattre ces barrières embrasées et récupérer Random. Celui-ci reprendra alors presque immédiatement connaissance, mais paraîtra néanmoins très faible.

Il expliquera à ses sauveteurs qu'il a été amené jusqu'à une Marelle qu'il ne connaissait pas, qui lui a paru bizarrement incomplète...

Il n'y a aucune raison de penser que Random ait déjà pu contempler une Marelle Brisée. Le fait qu'il porte en lui l'image de la véritable Marelle d'Ambre n'a certainement pas dû l'inciter à rechercher une forme amoindrie de ce pouvoir et il semble avoir été trop préoccupé par ses loisirs (jusqu'à l'époque du retour de Corwin) pour perdre du temps à de telles recherches.

Le secret de ces Marelles ne semble d'ailleurs pas être spécialement connu des membres de la famille royale d'Ambre (si l'on accepte pour réelle la surprise de Merlin lorsqu'il en a entendu parler par Jasra). Si cette connaissance était répandue chez les Ambriens, nul doute que Merlin aurait été mis au courant par l'un de ses aînés parmi les mieux attentionnés à son égard, ou qu'il aurait découvert quelque indice de leur existence. Il est donc fort possible que Random ne les connaisse pas, si ce n'est — au mieux — par ouï-dire.

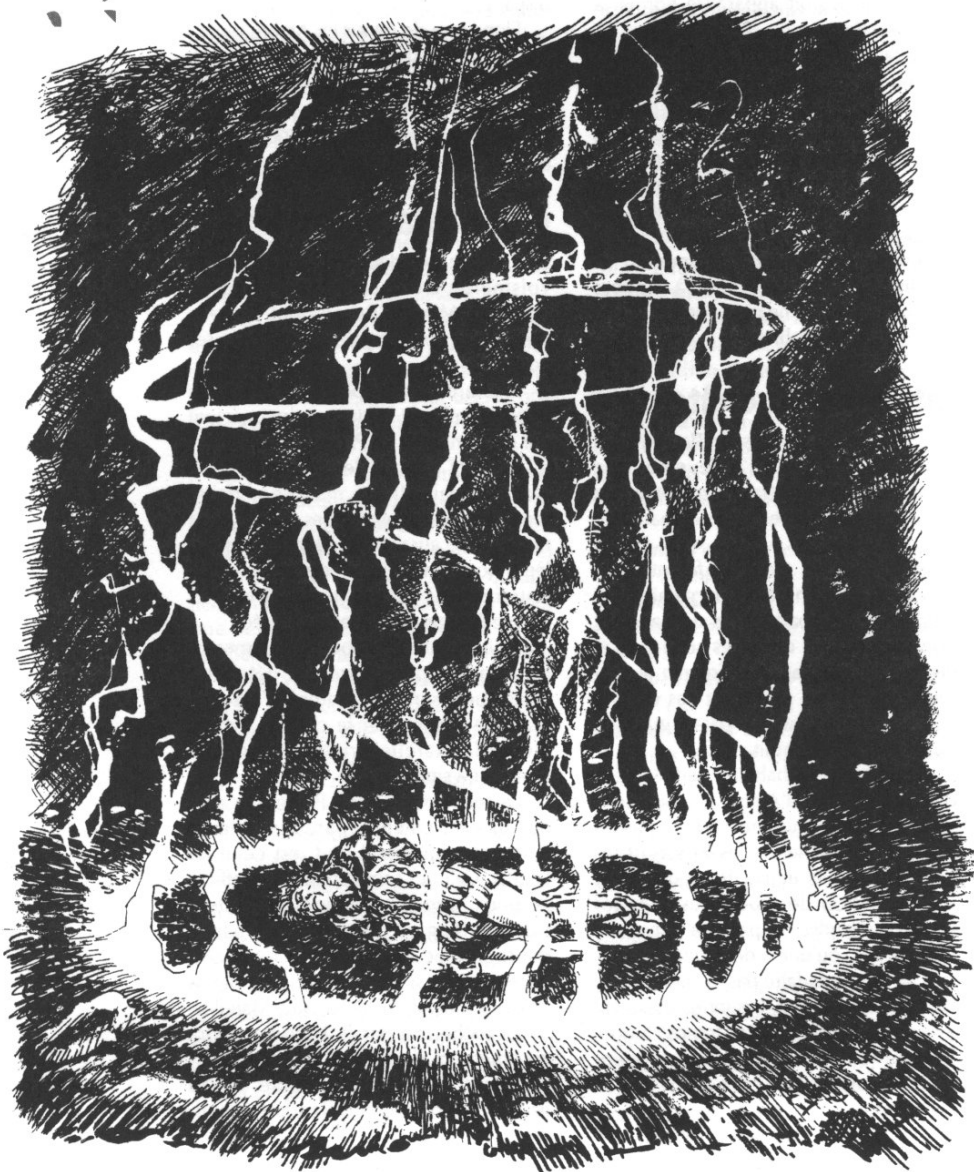
Il racontera comment on l'a traîné jusqu'au centre de cette Marelle — en passant par les endroits où des lignes semblaient effacées — pour ensuite le conduire jusqu'à cette prison où il a à moitié perdu connaissance. Il pouvait encore voir et entendre, mais plus bouger et à peine penser. Il sera, cependant, quasiment sûr d'une chose : d'une façon ou d'une autre, l'étrange Marelle l'a affecté. Il n'en dira pas plus...

Si on le presse de questions, il laissera entendre qu'il sent que l'image de la véritable Marelle — qu'il porte en lui comme tous les membres de sa famille — a été altérée, comme si la Marelle Brisée avait superposé sa propre image à celle de la vraie. Il ajoutera alors qu'il lui faudra probablement parcourir à nouveau la Marelle d'Ambre dans l'avenir, dès qu'il en aura la force et l'opportunité.

Que s'est-il passé ?

Random paraîtra assez... bizarre. Même s'il niera au départ que cette Marelle a pu avoir un effet quelconque sur lui, il semblera évident à un PJ doté d'une Psyché élevée que ce n'est pas la vérité.

Et cette impression amènera selon toute probabilité les personnages,



comme les autres membres de la famille, à accepter Random tel qu'il est.

Mais ce sera un imposteur !

Il s'agira en fait de Mireille qui aura pris son apparence grâce à son pouvoir de Métamorphose. Elle aura été jusqu'à dupliquer l'esprit de Random, gardant sa propre conscience à l'arrière-plan, ce qui fait que même une inspection des pensées du faux souverain indiquerait qu'on a affaire au véritable roi d'Ambre. Seul un examen extrêmement poussé, auquel le vrai Random ne se soumettrait pas de toutes façons (on ne sait jamais ce que quelqu'un peut faire dans votre esprit, si vous le laissez y pénétrer trop profondément !), pourrait dévoiler la supercherie.

Le vrai Random sera toujours captif, pas très loin de là, dissimulé par les émanations de la Marelle Brisée.

Si quelqu'un tente de le contacter par Atout, il se heurtera à une barrière du type "fin de non recevoir", comme si le roi refusait les contacts. Si le détenteur de l'Atout interroge ensuite "Random" sur son refus, soit celui-ci déclarera avoir été occupé à autre chose à ce moment là, soit il émettra l'hypothèse que son expérience avec cette Marelle Brisée a pu altérer son aura au point d'empêcher les Atouts de fonctionner correctement. Il ajoutera alors que cela pourrait être corrigé dans l'avenir, en attendant que l'altération se dissipe ou en parcourant la Marelle d'Ambre.

Cet argument devrait suffire à apaiser les soupçons qui pourraient venir à l'un des ses frères après une tentative malheureuse d'utiliser la Marelle ou un Atout.

Le retour de Random et les agissements de Fiona

Ramener Random au palais ne devrait pas poser trop de problèmes. Si les PJ se montrent soupçonneux, Paulette le saura, grâce à un contact d'Atout qu'elle maintient avec Mireille, et ils seront attaqués par des agents chargés de détourner leurs soupçons. Ceux-ci iront même jusqu'à blesser leur "ex-prisonnier" pour donner le change. Martin, s'il est avec les PJ, remarquera que ces hommes ressemblent fort à ceux qui l'ont attaqué dans son Ombre.

Une fois de retour au palais, Random émettra le souhait de se reposer un peu. Il proposera alors à l'un de ses frères (Gérard selon toute probabilité) d'assurer la garde du palais. Il demandera en outre à une tierce personne — un des PJ, de préférence — de veiller à ce que son frère n'outrepasse pas ses attributions... en s'assurant bien que d'autres personnes entendent cette déclaration. Il se réservera le soin de gérer les affaires

courantes depuis sa chambre, le temps que son corps ait repris suffisamment de forces.

Ses frères et sœurs présents en Ambre lui rendront visite au cours des jours suivants ; officiellement pour lui présenter leurs hommages, en fait pour essayer de tirer de lui le maximum d'informations sur les conditions de sa détention et l'identité de ses ravisseurs...

Les personnages des joueurs — tout au moins les Ambriens — pourront se joindre à ce défilé dans la chambre du roi, s'ils le souhaitent. Le souverain ne leur accordera cependant que quelques instants d'entretien et n'abordera pas le sujet de l'enquête qu'il leur a confiée. Si les PJ persistent dans cette voie, "Random" les laissera parler, en posant des questions anodines et en donnant des réponses qu'il estimera non compromettantes. S'ils demandent de nouvelles instructions, le roi réclamera un résumé complet de leurs découvertes. Il leur ordonnera ensuite de poursuivre leurs investigations (ça n'engage à rien) et de lui faire un rapport dès qu'ils auront "quelque chose de nouveau". S'ils tournent trop autour de lady Larima, Paulette en sera immédiatement avisée et celle-ci disparaîtra bientôt.

Fiona fera partie des visiteurs qui se succéderont dans la chambre de Random. Elle ne restera que peu de temps et semblera contrariée en sortant — pour peu que quelqu'un soit présent à ce moment pour la voir.

Après cela, elle se rendra dans les appartements de Bleys, où elle s'enfermera avec ce dernier. Leur discussion ne sera pas perceptible de l'extérieur, à moins que l'on ne fasse des efforts particuliers pour l'entendre. Attention : toute utilisation de la Marelle, du Logrus ou des Atouts à cette fin sera détectée par Fiona, elle sortira alors de la chambre de Bleys pour venir surprendre l'importun.

La discussion de Fiona et Bleys

(L'espion manquera les premières répliques)

Fiona : *Cette fois, Bleys, j'en suis sûre. Il nous faut nous en débarrasser.*

Bleys : *Du calme ! Tu imagines la réaction de nos frères et sœurs si tu mènes ton projet à bien, ?*

Fiona : *Je me moque de leurs réactions ! Nous risquons de ne pas avoir d'autre chance !*

Bleys : *Si ce que tu dis est exact, nous devons effectivement agir vite. Mais es-tu bien certaine de ce que tu avances ? Tu te rends compte que tout semble indiquer que tu es dans l'erreur ?*

Fiona : *Je ne me trompe pas ! Je ne peux pas me tromper sur quelque chose d'aussi grave !*

Bleys : *Je préférerais attendre un peu. Je ne suis pas certain qu'il convienne de réagir aussi vite...*

Fiona : *Alors laisse-moi faire. Et ne me mets pas de bâtons dans les roues !*

Si le "PJ espion" se fait surprendre (si, par exemple, il n'a pas pris de précautions pour éviter d'être repéré et faire en sorte d'avoir le temps de disparaître avant que Fiona ne soit sur lui), il aura droit à quelques commentaires très désobligeants sur le goût qu'ont certains pour le voyeurisme, assortis, le cas échéant, d'un commentaire du genre :

- Prends garde de me contrarier. Souviens-toi que les membres de ma famille ne sont pas à l'abri de mon courroux lorsqu'ils me gênent !

Par la suite, si un PJ la prend en filature, il la verra : a) réunir divers composants formant un ensemble hétéroclite, b) préparer un Atout (de la chambre de Random), c) rencontrer un officier de la garde royale et s'entretenir longuement avec lui, d) préparer dans sa chambre plusieurs sortilèges (à voix trop basse pour qu'un autre Sorcier puisse en tirer profit), e) essayer de convaincre un serviteur de la laisser porter son repas au roi sous prétexte qu'elle doit absolument lui parler en privé (en réalité pour vérifier l'atmosphère de la chambre, afin de compléter l'Atout dont il a été question plus haut, qui lui permettra d'espionner ce qui s'y passe) et, enfin, f) se rendre en Ombre durant la nuit pour en revenir au petit jour (elle aura pris soin de passer par une Ombre rapide pour se reposer avant de rentrer au château) grâce à un Atout de la bibliothèque du palais.

Une visite nocturne

Au cours d'une des nuits qui suivront le retour de Random au palais, la chambre de l'un des PJ sera visitée par un inconnu...

La "victime" pourra être l'un des PJ ambriens qui possède un Atout de Random. Durant son sommeil, elle sera réveillée par une sensation étrange (ou par un artefact doté d'un Sens du Danger susceptible d'alerter son propriétaire) et distinguera vaguement une forme sombre se déplaçant dans sa chambre, à l'autre bout de la pièce, manifestement occupée à examiner ses effets personnels.

Si le PJ ne bouge pas, l'intrus se dirigera après quelques instants vers la fenêtre. Il se confondra une ou deux secondes avec l'ombre d'une tenture... et disparaîtra. Le PJ pourra alors observer une faible "irisation" qui devrait lui permettre de comprendre comment l'inconnu est parti.

Au cas où le PJ déciderait d'appréhender l'indélicat, celui-ci ira vers la fenêtre

au premier signe de mouvement de sa part. Là, un halo irisé l'entourera et il disparaîtra.

L'inconnu étant un agent envoyé par Paulette par l'intermédiaire d'un Atout, le PJ aura éventuellement le temps de voir le jeu dans les mains de la conspiratrice avant que l'espion ne disparaisse.

Cette visite ne sera pas un cas isolé, même si elle sera la seule à être connue des joueurs. En fait, tous les habitants du palais détenteurs d'un Atout de Random en auront reçu une, à leur insu. Le but de ces incursions nocturnes visait tout bonnement à remplacer tous les Atouts de Random en circulation dans le palais par des copies accordées sur Mireille déguisée en Random (c'est l'un des petits "trucs" qu'elle a mis au point depuis son bannissement du palais).

Il lui faudra opérer rapidement, tant que l'excuse fournie par la Marelle Brisée et l'altération opérée sur l'Empreinte de la vraie Marelle chez Random tient encore. Paulette sait très bien qu'elle ne durera pas éternellement, ne serait-ce que parce qu'il suffirait au vrai roi de parcourir à nouveau la Marelle d'Ambre pour recouvrer son intégrité physique et mentale...

Utilisation frauduleuse des Atouts

L'emploi d'Atouts "maquillés" par Paulette dans ce scénario ne correspond pas à un Pouvoir, ni à une amélioration de l'Art des Atouts.

Tout comme dans le cas des Poches d'Ombre décrites dans les règles (page 104 du jeu de rôle, édition originale), il s'agit simplement d'une utilisation nouvelle d'un Pouvoir, qu'elle a mis au point avec le temps.

Un personnage-joueur pourra peut-être, après de nombreux essais, arriver à reproduire ce tour et à l'utiliser par la suite. Le MJ sera alors seul juge de la rapidité des progrès qu'il réalisera dans ce domaine.

Une fois que les Atouts auront été remplacés, elle les laissera à côté de Random... L'endroit où ils seront le moins utiles dans tout Ombre.

L'intrusion dans la chambre du PJ pourra se terminer de deux façons différentes, même si, du point de vue du joueur concerné, elles paraîtront identiques.

- Soit le joueur laissera son personnage attendre quelques instants, auquel cas l'intrus s'éclipsera aussitôt sa mission accomplie. Si, dans ce cas, le PJ a l'idée de faire examiner son Atout de Random par un adepte du Grand Art des Atouts, celui-ci pourra éventuellement (s'il possède une Psyché suffisante ou s'il sait poser les bonnes questions au MJ) discerner qu'il y a

quelque chose d'anormal dans cette carte.

- Soit le personnage interviendra immédiatement pour tenter de circonvenir l'intrus, auquel cas celui-ci s'enfuira sans avoir eu le temps de mener à son terme sa mission. Le PJ se retrouvera alors le seul à posséder un Atout du vrai Random... et Paulette le saura. Sa vie deviendra alors vite "très amusante", car il deviendra une cible privilégiée des conspiratrices...

La suite des événements

Dans les jours qui suivront, Mireille et Paulette vont s'employer à conforter la position du faux Random. La première étape pour cela consistera pour elle à éliminer les gens qui connaissent le mieux le roi — certains de ses serviteurs au palais, ainsi que Vialle et Martin — afin d'éviter autant que possible que l'un d'entre eux ne découvre la supercherie.

Peu de temps après son retour, Random fera appeler son fils auprès de lui pour lui confier une mission à accomplir dans les plus brefs délais.

Martin quittera aussitôt le palais, non sans avoir avisé les PJ (les seuls membres de sa génération présents au château) de son départ. Il ne s'étendra alors pas sur la nature de sa mission, précisant seulement qu'il va devoir se lancer dans une Descente aux Enfers, mais qu'il ne pense pas en avoir pour très longtemps.

Cette mission le conduira à rechercher la Marelle Brisée auprès de laquelle a été (est !) détenu le roi. Au terme de sa quête, il sera assailli par Paulette et ses agents qui le mettront hors d'état de nuire, avant de l'emprisonner avec Random.

En ce qui concerne Vialle, la servante qui avait déjà administré discrètement du poison, va maintenant devoir lui faire ingérer une toxine un peu plus concentrée. Ses jours seront comptés ! Si l'on fait alors examiner les aliments de la reine, il sera possible d'y déceler la présence de la substance en question, même avec les moyens disponibles en Ambre (scientifiques ou magiques).

Développements futurs

Les PJ auront dès lors la possibilité, soit de démasquer la servante qui empoisonne Vialle (et donc Lady Larima qui pourra les mener à Paulette), soit de partir à la recherche de Martin en Ombre.

S'ils retrouvent Martin, ils retrouveront également Random. Ramener alors le malheureux roi en Ambre provoquera une crise au cours de laquelle Mireille

sera inmanquablement démasquée. Seul "petit" problème : les personnages devront prouver l'identité de Random. Comment assurer, en effet, que cet homme — qui ne réagit pas aux Atouts de "Random" — est bien celui qu'il prétend être ?...

Les autres Ambriens

Les autres Ambriens ne resteront évidemment pas inactifs durant la période dans laquelle s'inscrit cette aventure, même si les PJ ne seront pas forcément informés de leurs agissements. Sauf indication contraire, le MJ choisira pour chacun dans le livret de règles la fiche qui convient le mieux, ou en créera une qui correspondra plus à l'idée qu'il se fait de ces personnages.

Seront présents au palais d'Ambre au cours de cette crise, les membres suivants de la famille impériale : Random, Vialle, Florimel, Bleys, Gérard et Llewella. Les autres seront éparpillés à travers Ombre... pour autant qu'on le sache. Après tout, les Atouts représentant le palais ne sont pas faits pour les manières !

Bénédict sera en Lorraine. S'il est rappelé par le roi, ou par quelqu'un capable de le convaincre que sa présence est nécessaire au palais, il reviendra sur l'heure. Il arrivera ainsi quelques temps après la disparition de Random et assurera temporairement la défense du royaume, avant de repartir dès que le "roi" aura été ramené en Ambre.

Caine sera en mer à la tête d'une flottille marchande en visite dans une Ombre du Cercle d'Or (si ce scénario est censé se dérouler après la première série de romans). Il essaiera de se tenir au courant des événements en contactant ses frères par Atout.

Corwin sera en Ombre, à la recherche d'éléments qui pourraient lui permettre de mieux comprendre Dara (si ces événements se déroulent après la première série de romans) ou auprès de sa Marelle (s'ils se passent après la seconde série). La version de Corwin "Maître de la Nouvelle Marelle" serait alors préférable. Selon la confiance qu'il accordera au personnage qui le contactera, il faudra à celui-ci plus ou moins d'efforts pour le persuader de quitter son Ombre. A moins qu'il ne soit expressément rappelé, Corwin ne reviendra pas de son propre chef en Ambre.

Quant à Dwörkin... qui pourra savoir où il est ? Cette question risquera d'ailleurs de préoccuper un peu les joueurs. Dwörkin serait, en effet, la principale autorité à consulter dans la mesure où une Marelle (même brisée) est impliquée dans cette histoire. Malheureusement, personne dans le palais ne semblait savoir où se trouve le vieil homme. Il y aura bien sûr de bonnes chances que certains — Bleys et

Fiona, par exemple — aient leur idée sur l'endroit où il réside, mais ils ne divulgueront pas cette information aux "petits jeunes" de la famille (à moins que l'un des joueurs n'incarne un descendant direct de quelqu'un qui ait connaissance de ce détail et qui entretienne d'excellentes relations avec sa progéniture). Ce sera le MJ qui, en fin de compte, restera seul juge pour permettre ou non l'intervention de Dworkin dans ce scénario. S'il l'accepte, Dworkin pourra révéler — au cours d'une discussion aussi *claire* qu'à son habitude (voir dans le livre de règles, le chapitre sur Dworkin) — quelques précisions sur les Marelles Brisées. Il ne s'étendra toutefois pas sur leurs propriétés, se bornant à expliquer en quoi elles consistent (le MJ se reportera dans ce cas à l'encadré concernant les Marelles Brisées, ainsi qu'à la description qu'en fait Jasra dans *Chevalier des Ombres*). A part cela, il se perdra dans un délire philosophique portant sur l'équilibre entre la Marelle et le Chaos.

En revanche, si un PJ lui parle des Atouts et lui en présente un de Random (après que ceux-ci ont été remplacés sur l'ordre de Paulette), Dworkin saura immédiatement qu'il n'a pas été dessiné par ses soins. En l'examinant un peu, il sera même en mesure de dire que ce n'est pas Random qui est représenté. Il

lui suffira ensuite de quelques efforts pour dresser le portrait véritable de la personne dépeinte sur l'Atout, c'est-à-dire Mireille.

Fiona aura été vue au palais dans la journée qui a précédé le fameux repas. Elle se sera ensuite éclipisée et nul ne saura où elle se trouve. A son retour, elle restera en Ambre pour essayer de prouver ce qu'elle seule aura perçu (bien qu'étant incapable de l'expliquer) : le changement profond qui s'est opéré en Random. Son attitude et son goût du secret feront sans aucun doute merveille pour attirer sur elle tous les soupçons. Bien sûr, elle n'en aura cure. Elle désirera seulement apporter la preuve du bien fondé de l'impression qu'elle a éprouvée en voyant Random. Elle constituera alors le meilleur allié des PJ — pour peu qu'ils parviennent à surmonter leurs préjugés.

Julian sera en Arden. A moins que sa présence ne soit *absolument* nécessaire, il estimera préférable de continuer à surveiller cette contrée, plutôt que de rentrer au Palais. Qu'y ferait-il de toute façon ?

Martin sera dans son Ombre pastorale. Seul son père sera à priori en mesure de le contacter (à moins que les PJ ne comptent dans leurs rangs un artiste d'Atout). Si le MJ situe ce scénario après

la seconde série de romans, Martin se trouvera alors plus probablement dans son Ombre cyberpunk et sera tout aussi difficilement joignable. Dans les deux cas, il sera surtout préoccupé par ses propres problèmes (voir plus haut).

Merlin sera soit sur Terre, soit dans les Cours du Chaos, selon la période choisie. Dans le premier cas, le MJ utilisera l'une de ses descriptions proposées dans le livre de règles, sans oublier Frakir (voir ci-dessous la description de celle-ci). Dans le second cas, les occupations de Merlin l'empêcheront d'intervenir dans ce scénario. Sa fiche sera par conséquent inutile. Si le MJ souhaite néanmoins l'utiliser, des versions post-*Prince du Chaos* de Merlin sont décrites dans le supplément que va éditer Jeux Descartes *Chevalier d'Ombre*. Quoi qu'il en soit, Merlin préférera par principe ne pas se mêler d'une histoire qui ne le concerne pas.

Résolution

Comment les PJ pourront-ils se sortir de cette histoire ?...

Comme toujours, il n'est pas possible de proposer UNE solution. Les possibilités offertes aux personnages par les multiples pouvoirs disponibles sont trop nombreuses pour être passées en revue et même pour qu'il soit envisageable de prévoir tous les cas.

Quoiqu'il en soit, les buts les plus évidents que peuvent poursuivre les PJ seront de retrouver Random et Martin, de découvrir l'origine de la maladie de Vialle et de déjouer les plans de Paulette et Mireille. Rien ne les empêchera cependant d'avoir leur propre "planing", avec un objectif différent.

Dans le cas où celui-ci serait de s'emparer eux-mêmes du pouvoir, le MJ considérera que cela ne sera pas *du tout* du goût de Paulette, qui fera d'eux ses cibles privilégiées une fois leurs intentions évidentes. Les autres Ambriens (membres de la famille royale ou fidèles de Random — dont Krueger) risqueront également de ne pas trop apprécier cette attitude. Leurs réactions aux actions des PJ seront alors loin de pouvoir être qualifiées "d'amicales"...

Frakir, le lacet d'étrangleur de Merlin

(version à 6 points)

De Frakir, on sait qu'elle est capable de ressentir si Merlin est en danger (et de l'en avertir en se resserrant autour de son bras), de se déplacer par ses propres moyens (lentement), d'affecter un objet d'Ombre (comme elle le fait pour les billets de banque que transporte Merlin), de devenir invisible et, parfois, d'attaquer les cibles sur lesquelles la jette Merlin.





Soit :

- Aptitude au combat (1 point)
- Sens du Danger (2 points)
- Mobilité (1 point)
- Variante de Forme – forme invisible (1 point)
- Modeler la substance d'Ombre (1 point)

Au cas où le MJ choisirait de situer cette aventure après celles de Merlin, un PJ ayant des liens avec l'Ombre-Terre pourra éventuellement tenter de rencontrer Bill

• Nayda, Corail et Dalt seront à Kashfa à attendre le retour de Rinaldo, à moins qu'elles ne soient à sa recherche en Ombre.

• Jasra régnera dans le Donjon des Quatre Mondes et sera probablement occupé par de nouvelles expériences visant à domestiquer l'énergie de la Fontaine de Puissance.

Les protagonistes du drame

Paulette, manipulatrice occulte

(version à 200 points)

La femme représentée sur la carte souriait sans chaleur. Ses yeux étaient fixes et froids, mais on devinait que, pour certaines personnes, ils pouvaient se remplir d'une affection sans bornes, même si celle-ci n'était pas dénuée d'arrière-pensées. Elle portait une robe qui semblait brodée de fils métalliques. Ses cheveux pâles étaient ramenés en chignon sur le sommet de sa tête...

(Journal de Clayton)

Paulette est une mère comme on en trouve dans les romans de Tennessee Williams. Froide, calculatrice, prête à tout pour atteindre son but, et — par dessus tout — dominatrice et possessive à l'égard de ses enfants. Elle a renoncé très tôt à faire de son fils un roi (à tort d'ailleurs) pour se concentrer sur sa fille Mireille. Celle-ci se révéla toute disposée à suivre les conseils de sa mère, mais ne réussit qu'à courroucer le roi Oberon, lequel leur interdit à toutes deux de remettre dès lors les pieds en Ambre. Depuis, Paulette a toujours cherché à prendre sa revanche sur Oberon et elle en a finalement trouvé le moyen...

Bien sûr, prendre le pouvoir par personne interposée n'est qu'un de ses objectifs. Sur un plan plus direct, elle compte bien aussi reprendre son emprise sur son fils, en le soustrayant à la "mauvaise influence" que son épouse exerce sur lui. On peut faire des suppositions sur ce qu'il serait advenu si Mireille avait à son tour succombé au charme d'un quelconque jeune homme... Quoi qu'il en soit, Paulette voue une haine indicible à Vialle.

Psyché : 70 points

Force : rang Humain (+25 points)

Endurance : rang Chaosien (+10 points)

Combat : rang Humain (+25 points)

Pouvoirs :

Grand Art des Atouts (65 points)

Adeptes de Marelle Brisée (25 points)

– Paulette a parcouru une Marelle brisée

dans une Ombre proche du Cercle d'Or. Adeptes.

Conjuration Avancée (30 points)

Sorcellerie (15 points)

Ombre personnelle : Derkheta

Voir encadré (5 points)

Ombre personnelle (1 point)

Contrôle du destin de l'Ombre (4 points)

Artefacts et créatures :

Dans son Ombre Derkheta, Paulette a développé les connaissances de l'Art des Atouts qu'elle avait pu acquérir en Ambre, en leur apportant notamment quelques améliorations de nature technologique (en partant, tout comme Merlin plus tard, de l'idée que les Atouts ne sont que des données susceptibles d'être traitées automatiquement).

Les pistolets lasers qu'elle a inventés sont alimentés en énergie par des Atouts particuliers qu'elle a mis au point et que ses agents portent sur eux. Chacune de ces cartes représente le personnage avec son arme à la main ou à la ceinture dans un endroit situé sur Derkheta (ce que les joueurs ne peuvent savoir). Elle ne fonctionne que pour une personne et une arme bien précises et ne permet pas de contact au sens "traditionnel" du terme. Ceux des personnages qui savent comment procéder peuvent cependant établir un lien faible avec le sujet représenté, suffisant néanmoins pour obtenir une impression mentale, mais pas pour qu'un artiste d'Atout puisse s'en servir de modèle.

Précisons que ces connaissances particulières ne sont notées nulle part ailleurs que dans le cerveau de Paulette, et qu'elles reposent sur des concepts que celle-ci a mis des années à mettre au point. Il n'est pas possible d'en comprendre le mécanisme sans des études extrêmement poussées dans son atelier. En conséquence de quoi, un PJ qui voudra se fabriquer de telles armes par la suite, devra entreprendre de très longues recherches dont l'aboutissement sera laissé à l'entière appréciation du MJ.

• *La robe de Paulette* – Cette robe, grâce aux microcircuits qui lui sont intégrés, fait office d'armure. Elle peut aussi développer la Force (à un rang Ambrien) de sa porteuse, ainsi que son aptitude au combat, tout en la protégeant — quand elle le désire — des attaques psychiques.

Rappelons en effet qu'une barrière psychique, si elle protège son bénéficiaire de toute agression étrangère, lui interdit également toute percée vers l'extérieur. Dans le cas présent, Paulette sera protégée contre les attaques psychiques tant qu'elle n'interrompra pas sa barrière. Elle devra impérativement l'abaisser pour utiliser sa propre Psyché. (31 points)

Roth dans les couloirs du palais d'Ambre. Cette possibilité est laissée à l'appréciation du MJ qui devra alors déterminer ses Attributs.

Dans la même optique, la plupart des personnages apparus dans la seconde série de romans seront indisponibles. Si le MJ souhaite les faire intervenir, il sera libre de le faire, mais selon toutes probabilités :

• Rinaldo aura été laissé auprès de la Marelle Primale à la fin de *Prince du Chaos*, dans une situation peu agréable. Ce qu'il doit advenir de lui est raconté par Zelazny dans la nouvelle *The Salesman's tale*, parue en 1993 (disponible dans le n°6 de *Amberzine*). Si le MJ a déjà réutilisé Rinaldo, il lui reviendra de déterminer son attitude au cours de cette histoire.

• Jurt et Julia seront dans les Cours du Chaos et ne devraient pas en bouger. Il en sera probablement de même pour Dara et Mandor.

• Luke (le fantôme de la Marelle de Rinaldo) sera auprès de la Marelle de Corwin, dont il assurera la garde.

Vitalité Enorme et Transfert (9 points)
Réflexes de combat et Transfert (7 points)
Résistance aux Armes à Feu (2 points)
Barrière Psychique et Transfert (9 points)
Énergie des Atouts (4 points)

- **Pistolet laser** – Cette arme est alimentée en énergie où que son porteur se trouve en Ombre. (6 points)
Doubles Dommages (2 points)
Énergie des Atouts (4 points)

Les agents de Paulette

Paulette a sous ses ordres un certain nombre de Derkhétiens, qu'elle peut utiliser à travers Ombre. (15 points)

- Réflexes de Combat (2 points)
- Pister en Ombre (1 point)
- Affinité avec les Atouts — Voir, dans le livret de règles, les Agents de Bénédicte pour la description de ce pouvoir. (2 points)
- Horde (x3)

Mauvais Karma : (+2 point)

Mireille, prétendante au trône d'Ambre

(version à 300 points)

La jeune femme tourna ses yeux bleus vers moi... Elle était vêtue d'une combinaison de cuir rouge sombre barrée d'une ceinture jaune, un peu semblable à la couleur près à celles de ces pilotes que j'avais vus sur l'Ombre-Terre. Ses cheveux d'un blond de paille coupés courts, bougeaient à peine. Sans qu'elle fasse un seul geste perceptible, une épée de feu apparut dans sa main...

(Journal de Clayton)

Digne fille de sa mère, Mireille tient également de son père. Arrogante et ambicieuse, elle n'éprouve de respect que pour Paulette. Elle ne connaît pas ses frères et sœurs, à l'exception de

Random. Elle n'éprouve toutefois aucun manque à ce niveau, même si elle aimerait sans doute savoir quels sont leurs points forts et leurs faiblesses.

Psyché : 35 points
Force : 10 points
Endurance : rang Ambrien
Combat : 80 points

Pouvoirs :

Empreinte de la Marelle (50 points)
Métamorphose Avancée (65 points)
Art des Atouts (40 points)

Artefacts et créatures :

- **Épée-laser** – Cette épée est le fruit de la technologie derkhétienne et des recherches personnelles de Paulette. Elle est alimentée en énergie dans les Ombres où l'électricité ne fonctionne pas — et même en Ambre — laquelle est relayée de Derkheta jusqu'à l'arme par l'équivalent d'un Atout. (12 points)
Dommages Mortels (4 points)
Résistante aux Armes à Feu (2 points)
Énergie des Atouts (4 points)
- **Pistolet-laser** – Tout comme l'épée, cette arme est alimentée en énergie où que son porteur se trouve en Ombre. (6 points)
Doubles Dommages (2 points)
Énergie des Atouts (4 points)
- **Gilet en kevlar** – (2 points)
Résistance aux Armes à Feu (2 points)

Krueger, Agent de Random

(version à 150 points)

L'Atout que sortit le roi représentait un homme blond aux traits froids et durs. Une fine cicatrice rosée sur sa tempe gauche soulignait le bleu, trop pâle pour être beau, de ses yeux. Il portait une épée au côté et deux dagues à la ceinture. Son



regard fixe et son sourire narquois trahissaient le peu de scrupules qui pouvaient l'habiter.

(Journal de Clayton)

Krueger est un agent de Random, comme il a été celui d'Eric précédemment... et peut-être d'Oberon avant cela. Il est froid et détaché, au point d'en paraître profondément cynique. Et cette impression est justifiée.

Sa compétence dans le métier des armes en a fait l'un des meilleurs agents du trône, celui que l'on charge généralement d'éliminer ceux qui se révèlent trop gênants. Bien qu'il ne refuse pas, à l'occasion, d'accomplir quelques besognes plus courantes entre deux "duels"...

Au cours de ce scénario, sa principale utilité sera — pour le MJ — soit de gêner les PJ (surtout s'il y a des Chausiens parmi eux), soit de les guider de façon détournée.

Il mènera la première partie de son enquête dans le château et sera bien près de démasquer la servante au moment de l'enlèvement de Random, un événement qui le détournera un peu de ses recherches. Par la suite, il se méfiera

Derkheta

Derkheta est l'Ombre d'origine de Paulette. C'est une Ombre de type terrien, qui abrite une civilisation mêlant magie rudimentaire et technologie avancée.

C'est grâce à cette technologie que Paulette a pu explorer de nouvelles voies dans l'utilisation des Atouts, en particulier en ce qui concerne leur reproduction et leur intérêt en tant que conducteurs d'énergie. Elle a ainsi pu mettre au point plusieurs armes qui fonctionnent pratiquement partout à travers Ombre (partout en tout cas où les Atouts sont pleinement opérationnels) par le biais de leur lien constant avec une unité productrice d'énergie située dans l'Ombre Derkheta. Le seul moyen de les mettre hors d'état de marche — en dehors de la destruction physique — consiste à se rendre après de cette "unité" afin de la détruire.

Trouver celle-ci sera possible, soit en utilisant la Marelle ou le Logrus (à charge de poser les bonnes questions au MJ) et de lui donner les bonnes instructions concernant le déplacement en Ombre), soit — pour un artiste des Atouts qui aura sans mal reconnu que ces armes portent le pouvoir des Atouts sur elles — en parvenant à se faire une image de ce qui se trouve à l'autre extrémité du contact d'Atout.

beaucoup de Fiona et perdra un temps précieux à la surveiller. A moins que le MJ n'estime plus logique, au regard des informations qu'il pourrait obtenir en épiant les PJ, de lui faire suivre une autre piste.

En clair, Krueger est un loyaliste. A tout moment, si on peut le convaincre que Random est en danger, il viendra en aide à ceux qui voudront lui porter secours. Si, en revanche, Paulette et Mireille arrivent à leurs fins, alors Random sera considéré comme mort, il se rangera aussitôt aux côtés de la nouvelle souveraine.

Psyché : 25 points

Force : 2 points

Endurance : 3 points

Combat : 100 points

Pouvoirs :

Mots de Pouvoir (10 points) – Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Remise en Vraie Forme, Blocage d'Atout

Affinité avec les Atouts (3 points) – Cette faculté lui permet d'utiliser les Atouts de manière passive pour suivre une conversation ou une communication. Il peut également sentir la proximité des sujets des Atouts et, dans une certaine mesure, les localiser ou les rechercher. Il est également capable de refuser un contact, conformément aux règles normales.

Artefacts et créatures :

- *Mercury, le cheval de Krueger* – Ce cheval peut prendre la forme d'une petite statuette que Krueger porte accrochée à une chaînette autour de son cou. (9 points)
Recherche en Ombre (4 points)
Souffle inépuisable (4 points)
Variante de Forme : statuette (1 point)

- *Épée* – En plus d'être extrêmement efficace, cette épée est capable de prendre la forme d'autres armes blanches susceptibles d'être plus adaptées à des situations données (armes contondantes ou d'hast en particulier). (6 points)
Dommages Doubles (2 points)
Sens du Danger (2 points)
Formes Variables (2 points)

Mauvais Karma : (8 points)

Lady Larima

Je remarquai une dame de la cour qui suivait Random et Vialle du regard. Lequel des deux fixait-elle ainsi ? Elle souriait, mais l'éclat de ses yeux brun-vert me fit penser à un chat regardant une souris et un frisson me remonta le long du dos. Qui était-elle ? Je l'examinai, ainsi que l'homme à ses côtés que je finis par reconnaître. C'était l'un des membres de l'ambassade permanente de

l'un de ces petits royaumes du Cercle d'Or...

(Journal de Clayton)

Cette dame de la cour a été très liée avec Paulette à l'époque où celle-ci vivait avec Oberon, et elle lui a gardé son amitié. Dès qu'elle en a eu le moyen, Paulette a renoué contact avec elle, afin de se tenir au courant des événements en Ambre, grâce à un Atout qu'elle a elle-même confectionné.

Lorsque Random a épousé Vialle, c'est Larima qui a prévenu Paulette. C'est elle encore qui a fait entrer — à la demande de Paulette — une de ses servantes originaires de la même Ombre qu'elle, au service de Vialle. C'est elle enfin qui, sur la demande de Paulette, a fourni la mixture empoisonnée destinée à être ajoutée aux produits de toilette de la reine.

Attributs :

Elle a des Attributs standard pour un habitant du palais, c'est-à-dire pour l'essentiel inférieurs au rang Ambrien (ou éventuellement équivalents à ce rang).

Pouvoirs : Aucun.

Artefacts :

- *Atout de Paulette* – Voir la fiche de Paulette pour la description de cet Atout.



Marelle Brisée

Les Marelles Brisées sont des reflets de la Marelle, disséminés à travers Ombre comme des images sur un miroir brisé. Ces reflets sont de plus en plus imparfaits, plus ils sont situés dans des Ombres éloignées du centre de la réalité. Ils comportent ainsi des fractures, des trous dans leur dessin. C'est en passant par ces ruptures jusqu'à leur centre, qu'il est possible de parcourir les Marelles Brisées (et pas en longeant ses lignes). On acquiert alors un pouvoir similaire à l'Empreinte de la Marelle, bien qu'inférieur. Le seul avantage que présente une Marelle Brisée sur l'originale est d'être accessible à n'importe qui, même à de simples humains qui peuvent ainsi obtenir un pouvoir sur les Ombres.

Un initié d'une Marelle Brisée est alors capable de se déplacer en Ombre, non pas en glissant d'Ombre en Ombre, mais en passant brusquement de l'une à l'autre par les déchirures qui les caractérisent toutes (en général dans leurs pires recoins : marais, bas-fonds des villes, etc.). Pour un tel initié, une Descente aux Enfers est possible mais beaucoup plus dangereuse que pour un initié de la véritable Marelle.

Un Adepte est, de son côté, capable de se représenter mentalement la Marelle Brisée et de l'utiliser comme une loupe sur Ombre ou un moyen de défense, voire un artifice lui permettant de manipuler certaines formes d'énergies ou de stocker des sortilèges.

Des règles complètes concernant les Marelles Brisées sont disponibles dans le premier supplément d'Ambre, *Chevalier d'Ombre*.

LES MARELLES

Par Patrice Mermoud
(sur une idée de Cort Odekirk)

Comme le savent tous les joueurs et les lecteurs des romans de Roger Zelazny, le principal Pouvoir de l'univers d'Ambre est celui de la Marelle. Ce Pouvoir repose sur un dessin tracé sur le sol d'une salle cachée aux fins fonds de souterrains obscurs : La Marelle d'Ambre. Mais celle-ci n'est pas unique...

Une Marelle inconnue ?

Tout d'abord, il y a la Marelle Primale qui se trouve dans le voisinage de la "grotte au griffon" où a été détenu Dworkin. Et puis, il y a celles de Rebma et de Tir-na Nog'th qui — tout comme celle du palais d'Ambre — ne sont que des "reflets" de la Primale.

Cela fait trois reflets en tout : un gravé dans le roc des profondeurs du mont Kolvir, le second tracé au fond de l'océan qui s'étend au pied de cette montagne et le troisième dessiné dans une cité céleste à laquelle on accède en empruntant un escalier qui part de ce même sommet.

Mais, comme vous l'avez sans doute remarqué, il manque un élément alchimique à cet ensemble...

Car si l'on a une Marelle dans les entrailles de la terre, une autre au fond des eaux et une troisième dans les airs, il semble

pour le moins logique de penser qu'il existe, quelque part, une Marelle tracée au sein d'une mer de flammes et située probablement dans les environs du Kolvir. Le petit essai qui suit va tenter de donner une idée de ce que peut être cette Marelle et de l'endroit où elle se trouve. Cette vision des choses n'a, bien sûr, rien d'officiel. Chaque MJ sera donc entièrement libre d'y apporter toutes les modifications qui lui viendront à l'esprit, s'il décide de l'utiliser. Elle a également pour but de montrer comment on peut développer certains éléments pour sa propre campagne en partant de points plus ou moins abordés dans les romans de Roger Zelazny.

La Marelle du feu

La première question qui vient à l'esprit concerne son existence même. Si celle-ci est avérée, comment se fait-il que les Ambriens ne la connaissent pas ?...

En fait, Dworkin devait certainement la connaître, mais qui accorderait crédit aux divagations du vieil ermite ? Oberon devait aussi être informé de son existence, mais avait-il pour habitude de révéler tout ce qu'il savait à ses enfants ? Après tout, son absence pendant le temps où Brand tentait de s'accorder sur le Joyau du Jugement (il n'avait alors contacté Corwin que par Atout) ne pourrait-elle s'expliquer par le fait qu'il ait jugé bon d'aller veiller lui-même sur cette Marelle inconnue pendant que les autres étaient gardées par Gérard, Bénédicte et Llewella ? Même s'il était le seul à en connaître l'emplacement, Oberon pouvait-il prendre le risque que Brand en ait vent ?

Qui d'autre pouvait être au courant ? Probablement peu de monde. Corwin a mentionné le fait que le voyage à Tir-na Nog'th est une habitude des Ambriens. Pourquoi celui vers la quatrième Marelle ne le serait-il pas aussi si son existence était connue ?



On peut donc considérer comme compréhensible que son existence ne soit mentionnée ni dans le récit de Corwin (de toute façon, aurait-il donné cette information à un fils dont il pouvait penser qu'il était peut-être un partisan des Cours ?), ni dans la saga de Merlin. Il est dès lors très possible que cette information ait pu ne pas être transmise à d'autres par ceux qui la détenaient.

Partant du fait que son existence semble logique et que rien dans l'attitude des Ambriens ne vient contredire cette hypothèse, nous sommes parfaitement en droit de considérer qu'il y a bien une Marelle inconnue, quelque part...

L'emplacement de la Marelle

En ce cas, où pourrait-elle être située ?

La Marelle principale est localisée en Ambre, la ville qui est au centre de toute Réalité.

La seconde est à Rebma, qui est le reflet inversé d'Ambre, où règne une reine et où les luttes familiales semblent beaucoup plus rares.

La troisième est celle de Tir-na Nog'th, la cité des rêves qui n'apparaît que la nuit, dans la lueur de la Lune.

Si l'on admet que l'existence "continue" de Rebma en fait l'équivalent d'Ambre, la Marelle de feu doit, elle, se trouver en un lieu qui n'existe que par intermittence, à l'instar de Tir-na Nog'th. On peut donc légitimement penser que son équivalent/opposé — la cité de la Marelle de feu — n'existe que durant la journée. Cette cité — appelons-la *Inferno* pour des raisons de commodité — est donc similaire à Tir-na Nog'th, tout en étant son opposé, son reflet inversé, comme Rebma est le reflet d'Ambre. Le chemin permettant d'y accéder n'est visible, sous la forme du reflet du soleil à la surface de la mer, qu'à l'aube et au crépuscule.

Pour se rendre dans cette ville, le voyageur doit s'élancer, depuis le Kolvir, sur cette route dorée tracée sur les flots. Chaque MJ sera libre de décider si aller à *Inferno* est possible pour tous ou bien s'il convient de remplir certaines conditions particulières pour ne pas être englouti par l'océan. Si l'on veut assurer une certaine cohérence avec les autres cités (rien n'indique que les Ambriens soient seuls capables de descendre Faiella Bionin ou de graver l'escalier montant vers Tir-na Nog'th), on estimera vraisemblable que le pont sur les flots est accessible à tous. Toutefois, le trajet à parcourir étant relativement long, un personnage qui

restera trop longtemps sur le chemin de lumière courra le risque de voir les profondeurs marines s'ouvrir sous ses pas...

La cité d'*Inferno*

La première chose qui frappe le visiteur est le climat général de cette Ombre. Il y fait chaud. Extrêmement chaud. Il est ici beaucoup plus difficile qu'à l'ordinaire de se livrer à des activités physiques, quelles qu'elles soient. Les autochtones sont toutefois accoutumés à cette chaleur qui ne les dérange pratiquement pas. A long terme, néanmoins, elle exerce sur eux un effet desséchant qui les vieillit prématurément.

Sur des gens venus de l'extérieur, cette chaleur a également un effet affaiblissant. Ainsi, un personnage possédant une Endurance inférieure au rang Ambrien commencera à ressentir de la fatigue au bout d'une demi-journée (au bout d'une ou deux heures pour un rang Humain). A partir du niveau Ambrien, il pourra tenir une journée complète sans désagrément majeur. Ce délai devra être allongé en fonction du rang en Endurance de l'individu concerné.

Quoi qu'il en soit, la température ambiante aura toujours pour principal résultat une baisse de l'énergie personnelle des étrangers (comparable à un abaissement de leur rang en Endurance).

Précisions tout de suite que par *journée*, on entend ici le temps qui s'écoule entre le lever et le coucher du soleil en Ambre. Cela pour une raison simple : la cité d'*Inferno* cesse tout simplement d'exister durant les nuits ambriennes pour laisser place à Tir-na Nog'th ! Ses habitants ont cependant l'impression que leur temps est "continu", et que les jours se succèdent sans interruption.

Ressortir d'*Inferno* pour regagner Ambre n'est toutefois possible qu'au lever et au coucher du soleil.

Quand on arrive dans la cité d'*Inferno*, on se retrouve dans un endroit qui rappelle à un certain degré Tir-na Nog'th.

Cette dernière ville est peuplée de fantômes, ainsi que de toutes sortes de visions étranges et mystérieuses. C'est un lieu d'illusion où l'on rencontre des personnes qui n'existent pas (comme la Dara que Corwin a vu reine d'Ambre) ou sont décédées (c'est le cas de Lorraine dont Corwin sait parfaitement qu'elle est morte dans l'Ombre du même nom), qui ne se soucient aucunement des êtres vivants.

A contrario, on peut penser qu'*Inferno* est probablement habitée par d'êtres bien réels, même s'ils ne viennent jamais se mêler aux peuples extérieurs.

Si n'importe qui peut entrer librement dans Tir-na Nog'th, les *Inferniens*, eux, se montrent relativement hostiles à l'encontre de ceux qui veulent visiter leur domaine. Et, alors que les gens de Tir-na Nog'th semblent vivre dans une paix perpétuelle, les habitants d'*Inferno* sont des guerriers toujours prêts au combat.

De par leur situation — séparés qu'ils sont des autres peuples par le pont sur les flots que nul n'a franchi depuis bien longtemps — ils ont tendance à considérer tout étranger avec un zeste de xénophobie. Ils sont méfiants envers les visiteurs, qui sont généralement accueillis les armes à la main.

Les gens d'*Inferno* sont des combattants. Fiers et ombrageux, ils prennent facilement la mouche et se montrent très pointilleux pour tout ce qui concerne l'honneur. Ils ne sont pas diplomates et font tout juste preuve du minimum de politesse indispensable pour vivre en société. Ils n'hésitent pas, par exemple, à planter là leurs interlocuteurs lorsque leur conversation leur déplaît. En contrepartie, ils se montrent presque totalement incapables de mentir.

Contrairement à Tir-na Nog'th qui accueille des êtres venant d'une multitude d'univers différents, *Inferno* n'abrite que ses propres habitants. Cet état de fait provoque une stagnation, et même une légère régression constante, de la population locale. La cité, en conséquence, paraît un peu vide aux visiteurs non avertis, bon nombre d'habitations étant inoccupées.

Contrairement à ce qui se passe en Ambre même, on trouve en *Inferno* un soupçon de technologie, laquelle est basée essentiellement sur l'utilisation de la vapeur comme force motrice. Savoir si les limitations technologiques d'Ambre concernant l'électricité et la poudre s'appliquent aussi dans cette Ombre, sera du ressort de chaque MJ en fonction de sa campagne.

La Marelle d'*Inferno*

Brûlant dans une salle aménagée sur l'un des plus hauts sommets d'*Inferno*, la Marelle flotte à la surface d'un lac de feu, son tracé étant en permanence parcouru par les frémissements de la roche en fusion sur laquelle il repose.

Il est impossible de la parcourir. Et, en plus des difficultés inhérentes au passage d'une Marelle, les individus tentés par son pouvoir devront également surmonter une épreuve supplémentaire : celle des blessures et des brûlures qu'elle inflige à ceux qui veulent la franchir. Une personne simplement dotée d'une Endurance ambrienne aura ainsi

toutes les chances de ne pas arriver au bout de cette épreuve sans aide extérieure. Que cette aide prenne la forme d'un assistant qui lui insuffle de l'énergie ou d'un artefact qui la protège n'aura cependant que peu d'importance. Seul un individu doté d'une très bonne Endurance (bien classé) pourra espérer s'en sortir sans assistance.

Une fois arrivé au centre de la Marelle, l'initié bénéficiera des mêmes possibilités que sur les autres Marelles (téléportation, etc.) et aura le pouvoir de marcher en Ombre (s'il ne le possédait pas déjà).

Les points suivants seront à prendre en considération en ce qui concerne les autres pouvoirs...

Le Logrus est fonctionnel, comme il l'est en Ambre même, mais lorsqu'un maître du Logrus l'appellera à lui, ses émanations seront visibles de tous (de même que les extensions que le personnage pourrait utiliser). Cela tient à une propriété très particulière d'*Inferno*.

En Tir-na Nog'th, tout ce que voit le visiteur peut n'être qu'une hallucination et un mensonge, une vision d'un autre monde ou d'un autre temps.

A l'opposé, *Inferno* est un monde où les illusions n'ont pas cours — les sortilèges de ce type n'y fonctionnent pratiquement pas — et où toute vérité est révélée. Ce dernier point implique l'impossibilité de rendre quelque chose invisible... d'où l'apparition aux yeux de tous des émanations du Logrus, comme de celles de la Marelle.

Pour la même raison, il sera impossible d'utiliser la Métamorphose. Un métamorphe qui pénètre en *Inferno* retrouvera presque immédiatement sa forme initiale (le temps qu'il pourra passer sous sa forme alternative avant de se retransformer dépendra essentiellement de sa Psyché et de son Endurance).

La Magie sera fonctionnelle en *Inferno*, même si elle a des limites découlant des particularités mêmes de cette Ombre.

Enfin, les Atouts pourront y être utilisés sans autre difficulté, même si le fait d'avoir un Atout truqué (qui ne pointe pas réellement sur le sujet représenté) y sera automatiquement dévoilé.

Utiliser Inferno

Comment introduire *Inferno* dans une campagne ?

La solution la plus évidente consistera à l'utiliser comme "base opérationnelle" pour un ennemi d'Ambre qui disposera ainsi d'une Marelle. S'il parvient à s'emparer du Joyau du Jugement, il pourra facilement s'accorder sur lui.

Si Oberon connaissait cette Marelle, il a dû s'arranger pour y obtenir les appuis nécessaires à sa politique. De la même façon qu'il a eu

une fille à Rebma (Llewella), il a fort bien pu avoir un rejeton dans les parages de cette Marelle. Que se passera-t-il le jour où cet enfant décidera de faire valoir ses droits ?

Mais, sans aller jusque-là, il sera possible que certains habitants d'*Inferno* fassent preuve de visées expansionnistes et tentent de sortir de leur royaume afin de conquérir des territoires ayant une existence plus permanente. A vous de décider dans quelles conditions se déroulera cette invasion.



BRITTA

Par Pierre Zaplotny

Ce scénario privilégiant le "jeu de rôle" est destiné à un joueur et un MJ expérimenté. Il peut aussi bien servir à initier un néophyte, qu'à créer un personnage classique en détaillant sa vie depuis l'adolescence (le joueur ne remplissant alors sa fiche qu'à l'issue de l'aventure). Cette histoire sera très utile pour introduire un nouveau joueur dans une campagne existante. Il s'agit autant d'un scénario d'ambiance, que d'un prélude à la découverte de l'univers fabuleux d'Ambre.

L'intrigue

Seuls les enfants de la Marelle ou du Logrus savent voyager en Ombre. Bien des gens leur envient ce pouvoir, et certains seraient prêts à tout pour l'acquiescer si cela était possible. Or, il est justement quelqu'un qui croit bien avoir trouvé un moyen permettant cela...

La baronne Salto des Epis fait partie de la cour d'Ambre, où elle a réussi à s'attirer sinon l'amitié, du moins la bienveillance de la Princesse Fiona qui lui a enseigné l'art des Atouts. Elle a été quelque temps la maîtresse de l'Ambassadeur du Chaos — Dlé Yazheipr — qui l'a fait voyager en Ombre. Au cours de ses périples, elle a rencontré des personnes susceptibles de l'aider à réaliser son noir dessein et s'est, bien sûr, empressée de créer un Atout représentant leur "villégiature" en Ombre Nuées. Elle a aussi élaboré un plan dont la première partie nécessitait l'enlèvement d'un bébé possédant du sang d'Ambre, rien de moins !

Salto y est parvenue en utilisant, à l'insu de son amant, quelques artefacts du Chaos. Le nourrisson concerné — une fille nommée Audrey — est une bâtarde de Brand. C'est ce personnage, évidemment plus âgé, que le joueur interprétera tout au long du scénario. Est-il besoin de préciser qu'il lui sera possible de choisir lui-même le sexe et le nom de son alter ego ?

Le plan de Salto prévoit qu'Audrey doit grandir en Ombre Nuées, où elle a été "placée" chez un couple aisé qui affecte d'être ses vrais parents : les Morrison. Scolarisée dans des demi-pensions rigoristes, Audrey y apprend les lettres, les arts, les armes nobles et la bienséance. Comme il faut éviter que les caractéristiques physiques remarquables que lui confèrent son sang d'Ambre ne l'amènent à se poser trop de questions sur sa vraie nature, elle reçoit, jour après jour, mêlée à son huile de foie de morue, une dose d'un poison subtil qui affaiblit son organisme sans le détériorer.

Le sort promis à Audrey est bien peu enviable. Avec l'aide de médecins-sorciers

échoués en Ombre Nuées, Salto compte en effet implanter son Moi "au-dessus" de celui de la malheureuse (ne dit-on pas que le Moi n'est qu'une chaîne de molécules ?). La personnalité d'Audrey sera alors non pas effacée, mais asservie. Salto compte ainsi s'approprier le corps d'un enfant de la Marelle, tout en conservant les structures mentales léguées par Dworkin. Privée de sa dose quotidienne de poison, Audrey/Salto recouvrera ensuite ses forces et pourra rapidement tenter l'épreuve de la Marelle.

En attendant cette heure, Salto se fait passer pour la jeune sœur de Mrs Morrison — Miss Sally Berkley — et rend chaque année une visite au couple et à leur "enfant". Elle leur remet à cette occasion la dose de toxine correspondant à l'année à venir, ainsi qu'une petite cargaison de thé que Mr Morrison revend ensuite à prix d'or par l'intermédiaire de sa compagnie. Le poison est administré à Audrey, mélangé à l'une des deux doses d'huile de foie de morue quotidiennes que tout enfant de Britta est censé ingérer jusqu'à l'âge de ses dix-huit ans.

Sally/Salto s'est composé un personnage de jeune femme fortunée qui, pour tromper son ennui, passe son temps à explorer l'Orblanc (voir plus loin). Elle se comporte envers Audrey plus comme une amie que comme une parente. Elle est d'ailleurs pratiquement le seul rayon de soleil dans la cendre froide qu'est la vie de l'adolescente. Sally/Salto compte ainsi gagner la confiance de sa "nièce", ainsi que son obéissance absolue le moment venu. Elle aime en fait Audrey comme un paysan aime le cochon qu'il tuera à l'automne pour s'en nourrir l'hiver...

Les visites de Sally/Salto ont lieu invariablement avant les grandes vacances (les gens de Britta ont le même calendrier qu'en Ombre Terre). Elle reste alors seulement quelques heures chez sa "sœur", puis disparaît à nouveau pour un an, soi-disant pour se livrer à de nouvelles explorations. En réalité, elle retourne à chaque fois en Ambre par l'intermédiaire d'un Atout. La différence des flux temporels fait qu'il s'écoule à peine un mois pour Sally/Salto lorsqu'Audrey vieillit un an.

Nuées

L'Ombre Nuées est située fort près des Cours du Chaos. C'est un lieu composé d'une multitude d'oasis de réalité séparées les unes des autres par des nuages si lumineux qu'ils en sont littéralement éblouissants. Les habitants nomment les premières swanes et les seconds Orblanc. On dit qu'au début, seul existait l'Orblanc, et que les swanes sont des morceaux d'Ombre arrachés à leur lieu d'origine par les tempêtes d'Ombre.

L'Orblanc est régulièrement affecté par ces événements, et il aurait semblé-t-il le pouvoir de stabiliser les îlots disparates en son sein, une hypothèse confortée par l'arrivée continuelle de nouvelles swanes (des explorateurs en ont récemment trouvé une qui se réduisait à une femme terrifiée blottie dans sa baignoire d'eau tiède posée sur deux mètres carrés de carrelage !).

Les plus grandes swanes peuvent atteindre la taille de l'Irlande, les plus petites, celle d'un gravillon. Beaucoup sont traversées par des rivières — voire des fleuves — qui surgissent du néant avant d'y retourner. L'air ne manque jamais sur les swanes, pas plus que dans l'Orblanc.

Les nuages d'Orblanc irradient une lumière subtile qui évoque le métal de même nom employé en joaillerie. Aux abords des swanes, les volutes nuageuses s'ouvrent et laissent passer le regard. Le tonnerre gronde fréquemment à ces endroits, suivi de pluie, de grêle, ou bien de neige avec, assez souvent, l'arrivée de nouvelles swanes.

L'Orblanc possède une autre caractéristique remarquable : un sol ferme ! En effet, quiconque arrive au bord d'une swane et avance un pied dans la nuée s'aperçoit invariablement qu'il peut y marcher normalement. C'est d'ailleurs le seul moyen permettant de se rendre d'une swane à l'autre.

Parfois, il y a de véritables trouées dans l'Orblanc. On peut alors apercevoir d'autres swanes flottant au milieu des nuées et, avec de la chance, des voyageurs marchant sur "rien".

Les habitants

Ils sont en majorité humains et sont à l'origine de plusieurs civilisations. La plus avancée est *Britta*, située sur une grande swane de même nom. Elle évoque l'Angleterre victorienne, dont elle est probablement issue. C'est une société très rigoriste, où la vie est régie par des rites qui pourraient sembler immuables si la passion ne couvait dans les cœurs apparemment secs de ses membres.

Les rues des quartiers chic de Victoria — la plus grande ville de Britta — sont parcourues de gens fort élégants traînant leur ennui d'un club de bridge à une "tea party". Les soirées sont consacrées à d'interminables séances de déclamation de poésies bien-pensantes, de couture, de dominos ou de bingo. Mais, parfois, la lecture du *Victoria Times* apprend à la gentry horrifiée que tel vieux lord a trucidé son épouse pour les beaux yeux d'une jeune lady.

À côté de ce gotha doré, il y a les "autres" — ouvriers, soldats et paysans — qui triment jour après jour pour subsister. Ils ne sont cependant pas moins pétris d'un conventionnalisme de façade qui éclate parfois sous l'emprise de la passion ou du gin frelaté.

Les Explorateurs sont des gens à part. Pauvre hères issus de la plèbe et prêts à tout risquer pour s'en sortir ou membres de la jeunesse dorée étouffés d'ennui, ils n'hésitent pas à s'enfoncer toujours plus profondément dans l'Orblanc à la recherche de richesses qu'ils pourront ramener en Britta : semences, nouvelles races de bétail ou de chevaux, alcools, objets manufacturés, etc. Tous rêvent du "gros lot" que serait une nouvelle swane de grande taille, verdoyante, giboyeuse et... inhabitée. Mais les dangers de cette profession sont à la mesure des gains potentiels. Le taux de mortalité des Explorateurs est en effet élevé. Les autres habitants de Britta les traitent en marginaux, certes assez utiles (ils sont en fait indispensables), mais totalement infréquentables.

Mise en œuvre

Le PJ "hérite" d'Audrey alors qu'elle est âgée de quinze ans. L'action découlera alors de la lente prise de conscience de sa situation, suivie — espérons-le — de son évasion. Ce scénario est une "figure imposée". Ainsi, le MJ placera d'autorité le joueur dans une situation difficile et lui dira : "D'accord, tu n'as pas choisi d'être là, mais que ferais-tu si... ?" Certes, après un tel prologue, toute maladresse doit être à tout prix évitée.

Cette aventure devrait se dérouler sur deux années (temps de jeu). Le MJ fera s'écouler le temps en fonction des initiatives d'Audrey, de l'évolution de la partie et de l'intensité dramatique des événements. Il présentera les choses sous la

forme d'une sorte de conte improvisé dont le joueur infléchira le cours par ses décisions.

Première époque : la soumission

Dans un premier temps, le M.J. doit s'attacher à créer une ambiance. Le PJ/Audrey doit sentir sur ses épaules le carcan des conventions et de l'hypocrisie de la société de Britta. À ce stade, le PJ ne peut faire autre chose que subir. Cette "première époque" est consacrée au descriptif du calvaire quotidien d'Audrey, âgée de quinze à dix-sept ans. Il ne s'agit évidemment pas d'assouvir d'éventuels instincts sadiques du MJ, mais de mettre le joueur en condition, comme Salto et les Morrison mettent Audrey en condition en la coupant du monde, en l'empoisonnant à petit feu et en lui faisant croire que l'univers se réduit à une demi-pension sinistre, une chambre dans une maison cossee perdue dans une triste campagne. Or, si Britta est un endroit relativement ennuyeux, les choses n'en sont pas à ce point. Audrey aurait certainement des amies, si tout n'était fait par le personnel du collège pour la séparer de ses compagnes (sur ordre des Morrison, évidemment).

Description

Une journée d'Audrey... Lever à 5h. Ablutions dans le noir. Prière. Un bol de porridge fumant dans l'office, préparé par une domestique silencieuse. Visite à Mère puis à Père ("Je vous souhaite le bonjour Mère, Père."/"Le bonjour Audrey.") Le fiacre, direction Grosvenor College. Les jeunes filles en uniforme rangées dans la cour sous la flamboyante clarté de l'Orblanc. 7h. Les cours du matin sont consacrés aux arts, lettres et sciences. Repas à 14h. dans un silence absolu, puis huile de foie de morue. Dès 14h30., l'après-midi est consacré aux "sciences du corps". Le martyr. Escrime dans de lourdes robes de coton. Athlétisme. Natation dans des tenues de bain tellement amples que l'on dépense autant d'énergie à flotter qu'à avancer (avec, en prime, une garce qui vous met la tête sous l'eau "juste pour rire"). C'est seulement durant ces trois heures d'exercice physique que les conversations entre élèves sont tolérées. 17h30 : deux heures d'étude, puis de nouveau le fiacre. Repas seule dans l'office. Une heure d'étude. Cérémonie du bonsoir à Père puis à Mère. Mère donne elle-même l'huile de foie de morue. Prière et, enfin, coucher à 20h.

Les dimanches sont consacrés à la prière, à l'étude et aux travaux d'aiguille.

C'est le seul jour de la semaine où Audrey mange avec ses parents. Les discussions se résument à des questions de Mr Morrison sur les études et de Mrs Morrison sur la religion et la bienséance. Audrey n'a pas le droit de prendre la parole si elle n'y est pas expressément invitée.

Les vacances en famille se passent dans le cottage des Morrison à trente miles de Victoria, tout près des marches de l'Orblanc. Comme une sorte de dimanche qui durerait un mois.

Le MJ proposera des situations ayant pour thèmes de base les points suivants :

- *A Grosvenor College, tu surprends une conversation entre deux surveillantes. Elles ne sont pas tendres envers toi, principalement à cause de ta condition physique. Tu entends même le mot "dégénérée".*
- *Ta mère t'ignore la plupart du temps. Le seul moment où elle te regarde, c'est quand elle te met ta cuiller d'huile de foie de morue dans la bouche. Quant à ton père, c'est bien simple, il ne tourne jamais la tête vers toi.*
- *Un jour, des travaux devant le College font que le fiacre ne peut y entrer et tu dois aller le prendre dans la rue. Une de tes camarades sort en*



même temps que toi. Un couple très distingué l'attend. Un sourire éclaire son jeune visage et elle se précipite vers eux en les appelant : ce sont ses parents. Au

moment où tu montes dans ton fiacre, la mère a un sourire pour toi. (Ceci pour montrer au PJ qu'il est d'autres conceptions de la famille en Britta, et que les "convenances" chères à Mrs Morrison ne sont peut-être pas celles de tout le monde.)

- Janet Morgan est le "petit chef" de la classe. Cette vipère n'a pas l'air de t'aimer beaucoup. Elle ne rate pas une occasion de te faire un croche-pied ou de te flanquer "accidentellement" son coude dans le ventre. (Ladite Janet est un cancre, mais elle est très intuitive et sa maturité est étonnante. Elle a compris une partie de la situation et passé un accord avec la directrice : des notes acceptables, en échange de quoi personne ne parlera à Audrey, même en cachette des surveillantes. Le MJ pourra ajouter un épisode au cours duquel une camarade d'Audrey commencera à lui offrir son amitié avant de recevoir une bonne raclée de la part de la teigne et de ses sbires. Ce sera le premier indice qui permettra au PJ de comprendre qu'il y a quelque chose d'anormal dans un tel acharnement.)

- Les visites de "Auntie Sally" ("Tatie Sally" ; Ndlr) obéissent à un cérémonial immuable. Quand Audrey rentre de Grosvenor College, son cocher l'informe qu'elle est attendue au salon. Janet Morrison et Sally/Salto sont assises face à la porte. Le contraste est saisissant entre la "vieille bique" et la baronne ambrienne, superbe dans sa cape en hermine, sa splendide épée reposant près d'elle. Après un ennuyeux repas où l'on n'échange que des banalités, Audrey est envoyée au lit. Sally/Salto —

soi-disant en cachette — vient alors très tard rendre visite à sa "nièce" pour jouer l'écœurante comédie de la "tata gâteau". Elle est attentive à tous les dires d'Audrey. Tant que sa victime meurt d'ennui, tout va bien. (Si le joueur venait à lui faire part d'événements échappant à son contrôle, malheur à lui ! Exemple : imaginez qu'Audrey, déjouant l'attention de l'abominable Janet, réussisse à discuter en quelques occasions de choses mêmes insignifiantes avec une jeune fille et qu'elle le confie à Auntie Sally. La camarade en question se verrait dans les deux jours convoquée par la directrice et sommée de ne plus parler à cette "dégénérée", sous peine d'avoir les pires ennuis). Sally/Salto berce Audrey avec les récits de ses "explorations" des swanes et d'Orblanc. Elle décrit des swanes certes pittoresques mais déjà connues, bien que trop peu importantes pour que les cours de géographie de Grosvenor College s'y attardent. Elle pense qu'Audrey n'ira jamais vérifier.

Seconde époque : la vérité

Le MJ opérera progressivement la transition entre la première et la seconde époque en laissant progressivement de plus en plus d'initiatives au PJ. Il veillera ainsi à craquer le carcan que Salto et les Morrison ont tressé autour d'Audrey. Si le joueur est un peu perdu, il conviendra toutefois de lui "tendre des perches" au moment opportun. S'il est sur la bonne voie, en revanche, il se fera sans aucun doute un plaisir de découvrir les indices par lui-même...

- Audrey finit par apprendre qu'il est courant qu'une jeune fille aille travailler chez une camarade ou bien soit invitée à déjeuner chez elle le dimanche, voire tout un week-end (on s'ennuie toujours autant, mais en groupe). Elle reçoit même une invitation de ce genre. Si elle la transmet à ses "parents", ils refuseront tout net, et Mère la gratifiera d'un sermon sur "les convenances".

- Grosvenor College fait faillite. Son enseignement passéiste (même selon les normes en vigueur à Britta, c'est dire !), les compromissions de sa directrice (Audrey n'était pas la seule victime d'instructions "spéciales") a entraîné une désaffection de la part des parents de la communauté. Pour la première fois,

Audrey surprend ses "généiteurs" à parler entre eux alors qu'elle pénètre inopinément dans la bibliothèque pour la "Cérémonie du Bonsoir". Ils se taisent instantanément à son entrée. Huile de foie de morue et bonsoir glacial. Si le PJ a l'audace de coller son oreille à la porte, il apprendra :

- a) La fermeture de Grosvenor College.

- b) Que Mr Morrison finançait le déficit de l'établissement, mais qu'il doit maintenant y renoncer (plus de 100 £ par an, dis donc !).

- c) Que la plus proche institution "comme il faut" étant à trois heures de fiacre, les Morrison sont contraints de placer Audrey dans une demi-pension plus proche mais "horriblement libérale" : Guilford College.

- Au cas où Audrey voudrait se renseigner elle-même sur les établissements éducatifs, si elle s'y prend avec un minimum de discrétion elle trouvera assez facilement sur le bureau de son "père" un opuscule intitulé "Liste complète des écoles destinées à l'éducation des sujets de sa Gracieuse Majesté". L'ouvrage est neuf, mais a visiblement été beaucoup consulté. Il contient de nombreuses annotations. Les institutions de Britta et des swanes qu'elle a colonisées sont intégralement répertoriées, depuis la maternelle jusqu'à l'académie militaire. Les établissements sont classés selon leur standing et — pour qui sait lire entre les lignes — la qualité de leur enseignement et la discipline qui y règne. Grosvenor College était l'un des plus durs et des plus chers. Guilford College est assez sévère, mais très bien noté. Toutes les pensions complètes ont été rayées de la main de Mr Morrison (le poison doit être administré une fois par jour, et les Morrison ne désirent pas déléguer cette besogne). La question que le PJ peut être en droit de se poser est la suivante : "Puisque mes parents font si peu cas de moi, pourquoi ne me mettent-ils pas carrément en pension ?"

- L'abominable Janet Morgan fait son apparition à Guilford College une semaine après l'arrivée d'Audrey et recommence à la tourmenter en utilisant son charisme pour la calomnier et sa langue bien pendue pour la tourner en ridicule (la faiblesse physique d'Audrey est son leitmotiv).

- Si le PJ en vient à soupçonner ses "parents", il peut éventuellement fouiller la maison. Le MJ soignera alors l'intensité dramatique : les ruses pour se procurer les clés, les couloirs déserts des excursions nocturnes, l'accès au bureau de Père et au boudoir de Mère,



les recherches, les doigts tremblants et maladroits sous l'influence du poison. Voici la liste des pièces susceptibles d'être découvertes : le MJ choisira selon l'état d'avancement de l'intrigue. Il peut décider que certains documents sont à Victoria, d'autres au Cottage.

a) Une correspondance assez édifiante entre les Morrison et la directrice de Grosvenor College. La dernière lettre donne l'adresse des parents de Janet Morgan en précisant que "cette enfant remarquable solutionnera parfaitement votre problème". Les parents de Janet ont des ennuis financiers. De là à déduire que Janet est à Guilford College à la demande des Morrison...

b) Une vieille lettre émanant de l'hôpital de Victoria, qui atteste que la jeune Mrs Jean Morrison "ne pouvant espérer avoir des enfants, elle doit remercier le Seigneur d'avoir permis le miracle que constitue la venue d'Audrey". La lettre date d'un an après la naissance supposée d'Audrey.

c) Un portrait de la famille Berkley (nom de jeune fille de Mrs Morrison). Sept personnes sont représentées : le père, la mère, trois frères et deux sœurs. Si l'on reconnaît facilement Jean Morrison-Berkley, Sally ne ressemble PAS DU TOUT à Salto (la

vraie Sally est entrée en fait dans les ordres).

d) Une curieuse carte à jouer représentant Auntie Sally vêtue comme une princesse du Moyen Âge, se tenant devant un champ de blé. C'est par l'intermédiaire de cet Atout que les Morrison contactent Salto en cas de besoin. Si Audrey se concentre, l'illustration se mettra évidemment à bouger, Sally dira alors quelque chose d'incompréhensible ("plus tard", en Thari) et le contact sera aussitôt rompu. Si le PJ réessaye sans disposer de plus d'éléments, advienne que pourra...

e) Tout au fond d'un tiroir de la coiffeuse de Mrs Morrison : la fiole de poison, un compte-gouttes et une bouteille d'huile de foie de morue...

• La salle de lecture de Guilford College reçoit et archive le Victoria Times. Tous les ans, le journal publie la liste des Explorateurs. Aucune Sally Berkley n'y est mentionnée.

Troisième époque : l'évasion

Les options qui s'offrent à Audrey sont au nombre de deux : fuir ou dissimuler.

La dissimulation

Elle implique de continuer d'absorber le poison, à subir les brimades de cette garce de Janet et à mener une vie de paria : la situation ne sera guère meilleure qu'avant. Audrey pourra éventuellement tenter de remplacer le poison par un succédané (ce sera difficile, mais pas impossible). Mais, si elle ne cache pas soigneusement l'amélioration de sa santé (en un mois, elle retrouvera sa pleine forme), il ne faudra pas longtemps pour que les Morrison s'en aperçoivent et appellent Salto par l'intermédiaire de leur atout.

Si la supercherie est découverte, Salto arrivera immédiatement accompagné d'une brute. Elle ne ressemblera plus du tout à la "gentille Auntie Sally". Les Morrison et leurs domestiques recevront le salaire de leurs bons offices sous la forme de cinq pouces d'acier passés au travers du corps. Ensuite, ce sera le départ immédiat au travers d'Orblanc, direction la swane des médecins-sorcières sur deux montures. A un moment du voyage, Salto tuera son homme de main. Se retrouvant ainsi seule avec Audrey, Salto parlera peu, se contentant de remarques telles que "Il va falloir que l'on s'habitue l'une à l'autre". Les seules choses que puisse alors tenter Audrey consisteront à tuer les chevaux afin de ralentir la progression et à défier Salto dès que ses forces seront un peu revenues. Une telle solution impliquera que le PJ ait bien compris la situation dans laquelle il se trouve.

Si le PJ a l'idée géniale de s'approprier l'Atout, les Morrison seront dans l'incapacité de prévenir Salto. Leur panique sera évidente (nervosité, regards de travers, etc). Audrey recouvrera ses forces et disposera d'un peu de temps pour préparer la suite des événements. Les Morrison n'opposeront même pas un semblant de résistance : ils révéleront tout ce qu'Audrey voudra savoir (ce sera une bonne occasion de se faire expliquer l'usage de l'Atout représentant Sally/Salto). Ils ignorent cependant à quel sort elle était promise. Les Morrison seront tellement empêtrés dans leurs convenances qu'ils n'oseront rien tenter à l'encontre du "monstre" qu'ils hébergent.

La fuite

Imaginez une jeune fille de bonne famille quittant son foyer dans la Londres du XIXème siècle pour aller se réfugier dans les bas-fonds ! En pleine possession



Les PNJ

- **Kenneth & Jean Morrison** : C'est un couple sans âge (ils ont dû naître vieux). Ils sont revêches, tristes et ternes... même du point de vue d'un Lord de Britta ! Ils gardent Audrey, veillent à lui donner la meilleure éducation et lui administrent ses trois gouttes quotidiennes de poison. Ils n'élèvent jamais la voix avec elle et ne la battent pas, mais ils n'ont jamais aucun geste d'affection à son égard et répugnent par-dessus tout à l'embrasser.
- **Salto** : Baronne Salto des Épis, cousine (honoraire) de la famille d'Ambre, régente des pêcheries du Nord etc. C'est une fort belle femme, dont la langoureuse sensualité cache une implacable ambition. Quand son amant l'ambassadeur des Cours du Chaos lui fit connaître l'Ombre Nuées, elle dessina plusieurs Atouts des swanes les plus pittoresques. Elle y revient souvent au moyen de ces cartes et considère ces endroits comme ses ombres privées, en attendant mieux...
- **L'Ambassadeur Dlé Yazheipr** : Diplomate hors pair, il saura tirer avantage de toute situation au profit des Cours... et au sien.

Les médecins-sorcières

Imaginez un château de conte de fées, bordé d'un lac et entouré de bois luxuriants, le tout flottant au milieu des nuages... voilà à quoi ressemble la swane des médecins-sorcières d'Ombre Nuées. C'est un véritable "hôpital de luxe" qui a été arraché à son Ombre d'origine par une tempête, avec en prime son lac enchanté et sa forêt où l'on trouve une profusion de plantes médicinales. Dès que cette swane a été découverte, ce fut la ruée. De partout les plus fortunés affluèrent. Les sept médecins-sorcières sont capables de n'importe quoi, du moment qu'on les paye. Salto a eu un jour une agréable révélation, quand elle les vit surimprimer le Moi d'une vieille infirmière très qualifiée à celui d'une adolescente...

Pour paiement de leurs abominables talents, Salto compte leur fournir des Atouts des ombres qu'elle a déjà visitées.



de ses moyens et munie d'une bonne épée, Audrey n'aurait (peut-être) pas trop de problèmes, mais sous l'influence du poison qui lui a été administré, ce sera une autre affaire... Le MJ pourra s'inspirer de scènes du genre "Oliver Twist aux prises avec les truands de la Londres victorienne". Il est probable qu'Audrey se retrouvera, par exemple, vendue à une manufacture où elle connaîtra quelques temps les joies du travail à la chaîne. Une des échappatoires possibles consistera pour elle à se mettre au

service d'un Explorateur en tant que travailleuse "au noir" (voir PNJ). Elle quittera ainsi bien vite Britta et n'aura plus dès lors qu'à guérir, se procurer une bonne épée et attendre la suite des événements.

Si Audrey ne s'est pas emparée de l'Atout chez les Morrison, Salto, prévenue, tentera de la joindre par ce biais. Si Audrey accepte le contact, Salto tentera alors de la rejoindre de force. Sinon, elle provoquera un duel d'Atout. Le MJ décidera si Salto parvient à ses fins selon la situation, les besoins de l'intrigue et la façon dont le joueur se sera débrouillé.

Les Explorateurs

L'exploration est considérée par beaucoup comme la seule alternative à l'ennui. S'il existe une fraternité en Britta, c'est bien celle-là. Pour être Explorateur, il suffit d'être majeur et de s'inscrire auprès d'un huissier de Sa Majesté. Le travail des enfants étant légal, les Explorateurs ne se privent pas d'en employer comme porteurs. Les dix-sept/vingt-et-un ans sont très demandés. Dès qu'un Explorateur possède quelque argent, il acquiert généralement un cheval, afin d'augmenter son rayon d'action.

Le poison

Il se présente sous forme d'un liquide huileux ayant un goût de framboise très prononcé. Il reste stable un peu plus d'un an, avant de se décomposer ; il n'a dès lors plus aucun effet et devient rigoureusement imbuvable.

Quatrième époque : le duel

L'affrontement opposant Salto et Audrey sera le point culminant du scénario. La baronne tentera jusqu'au bout de reprendre "son bien" et tuera Audrey plutôt que de la laisser fuir. Elle ne peut en effet pas se permettre que la famille royale d'Ambre ait vent de son plan. Une Audrey encore affaiblie perdra à coup sûr face à l'Ambrienne. Si elle est convalescente, ce sera un match nul. En pleine forme, après quelques duels amicaux à la rapière avec des camarades (histoire de prendre la mesure de son "nouveau corps"), Audrey vaincra Salto.

- Si Audrey tue Salto, elle aura peu de chances de connaître le fin mot de l'histoire. En fouillant le cadavre, elle trouvera toutefois ses Atouts : un passeport pour quitter son bagne.
- Si Audrey se contente de désarmer Salto, la partie ne sera pas gagnée pour autant. L'Ambrienne étant extrêmement rusée, elle essaiera d'entraîner Audrey chez les médecins-sorciers afin de faire quand même aboutir son projet.

Dernière époque : le retour

Audrey devra ensuite se trouver un foyer...

- Si elle choisit les Cours du Chaos, l'Ambassadeur DIÉ Yazheipr l'accueillera au mieux. Il enquêtera sur l'identité d'Audrey tout en la maintenant dans l'ignorance de sa vraie nature et tentera de lui faire passer le Logrus. Il se comportera à son égard comme un véritable père. Il tentera ainsi de rallier cette princesse d'Ambre au Chaos.
- Si Audrey choisit Ambre, sa ressemblance avec Brand pourra lui occasionner

L'huile de foie de morue

Il y a longtemps que Britta n'a plus pêché une seule morue, et pour cause... Le fortifiant qui porte ce nom est un ersatz fabriqué à partir de truites d'élevage et d'huile végétale. Son goût est relativement abject et peut fort bien dissimuler le parfum de framboise du poison. Le MJ brouillera les pistes en présentant son absorption comme une corvée plutôt amusante (pour le joueur, pas pour son personnage !).

Les Atouts de Salto

Voici les principaux Atouts que Salto a dessinés au cours de ses voyages. Libre au MJ d'en ajouter d'autres...

- Un Atout représentant les appartements de la Baronne, en Ambre.
- Un Atout de la Marelle de Rebma.
- Une pièce somptueusement meublée, située dans un château des Cours du Chaos appartenant à l'ambassadeur des Cours en Ambre.
- Une chambre de bonne en Britta se trouvant tout près de la demeure des Morrison.
- La chambre d'Audrey chez les Morrison.
- Un chemin creux près du cottage des Morrison.
- Le somptueux hall d'entrée du château des médecins sorciers.
- Une vue du mont Kolvir.

quelques déboires. Au PJ de bien négocier son entrée dans la joyeuse famille d'Obéron. Le passage de la Marelle ne lui sera pas accordé tout de suite.

- Si elle traverse la Marelle de Rebma, le MJ soufflera au joueur qu'il est possible à Audrey de se faire téléporter où bon lui semble, une fois au centre de la Marelle.

Quelques Swanes...

- Rosario est une énorme goutte d'eau sur laquelle flottent des palais d'ivoire. Des philosophes y vivent en ermites à même le sol, et conseillent les visiteurs en échange d'un bol de riz. Leurs avis sont toujours sibyllins.
- Kraëmm est une gigantesque jungle où une faune terrible se déchiquette en permanence à belles dents. Les fauves ne craignent pas de s'aventurer occasionnellement en Orblanc où ils attaquent les voyageurs. Leurs peaux ont une valeur inestimable.
- Mira est un morceau des Cours du Chaos. Ce roc multiforme est percé de cavernes qui s'ouvrent sur Orblanc. Certains de ceux qui ont pénétré dans ces cavités en sont ressortis riches, d'autres n'en sont jamais revenus. En fait, cet endroit sert d'accès privé à un Seigneur du Chaos. C'est le seul lieu qui pourrait permettre à Audrey de quitter l'Ombre Nuée, si elle ne parvient pas à s'emparer des Atouts de Salto.
- Sur une swane minuscule, un petit garçon aux cheveux blonds prend grand soin d'une belle rose...

RENCONTRE SUR OMBRE TERRE : ERICK WUJCIK, AUTEUR D'AMBRE

Propos recueillis par Patrice Mermoud

Venu passer quelques jours de vacances à Paris en juin dernier, Erick Wujcik a profité de l'occasion pour visiter les boutiques de jeux parisiennes et rencontrer les joueurs français. Ce fut un moment privilégié pour lui poser quelques questions sur son fameux jeu de rôle sans dé et sur ses projets...

PM : Quand et comment avez-vous commencé à pratiquer le Jeu de Rôle ?

EW : C'était en 1977 ou 1978, je ne me souviens plus exactement... Une de mes amies avait acheté la première boîte noire de Donjons & Dragons. Elle ne comprenait pas comment le jeu fonctionnait, mais ça lui paraissait intéressant. Alors elle a pensé : "Si quelqu'un peut comprendre, c'est Erick". Elle m'a prêté la boîte, j'ai commencé à jouer et j'ai beaucoup apprécié.

PM : Quand vous est venue l'idée de publier quelque chose ?

EW : Ce fut un peu par accident. Le premier d'entre nous à avoir été publié fut Matt Ballent, l'auteur du premier *Weapons Book*¹. A la même époque, Kevin Siembieda travaillait comme dessinateur pour un nouvel éditeur qui produisait des suppléments pour *D & D : Judges Guild*. Il avait écrit un jeu original et il a pensé que ce serait un bon moyen de gagner de l'argent s'il le publiait. Il s'est donc lancé dans l'aventure. Le premier produit qu'il a édité avait une présentation très "bon marché", parce qu'il n'avait pas de moyens financiers. La première année, je crois qu'il n'a rien gagné. C'est pour cette raison qu'il a commencé par publier *The Mechanoid Invasion* sous la forme d'un petit livret de la taille d'un comic-book (BD américaine de petit format. Ndlr). C'est à ce moment qu'il m'a proposé de faire quelque chose pour sa société. Je ne comptais pas en tirer un profit quelconque, mais je pensais que ce serait amusant à faire. Tout ça est donc arrivé un peu par hasard. Kevin voulait un autre *Weapons Book* et je lui ai suggéré celui consacré aux assassins. J'ai fait des recherches sur le sujet — j'adore faire

des recherches — et j'ai écrit le livre. Le véritable démarrage s'est toutefois produit lorsque Palladium a obtenu les droits pour le jeu sur les Tortues². Au départ, quelqu'un est venu nous voir en disant qu'il voulait faire ce produit. L'idée nous a paru bonne. Kevin s'est donc mis en rapport avec Eastman et Laird pour acheter les droits et a chargé la personne en question de la création du jeu. Il a reçu les règles avec plusieurs mois de retard et, en plus, elles étaient épouvantables. Il m'a alors demandé si je pouvais les refaire très rapidement. J'ai dit oui et j'ai tout écrit en quatre semaines. A partir de là, tout s'est enchaîné...

PM : Aviez-vous fait d'autres jeux avant celui-ci (publiés ou non) ?

EW : Oui, pour les joueurs de notre club. Nous étions sans cesse en train d'essayer de nouveaux systèmes, et j'adorais en créer, alors... Il y a deux ans, j'ai fait un petit récapitulatif et je suis arrivé à 24 systèmes de règles. Je n'en ai pas publié beaucoup, mais on peut dire que j'ai créé pas mal de jeux.

PM : Vous avez commencé à travailler sur Ambre en 1985. Comment est-ce arrivé ?

EW : D'abord, j'adore Ambre. En tant que MJ, j'ai toujours récupéré un peu partout des idées pour les jeux que je maîtrise et j'ai énormément emprunté à cet univers. En 1984, j'ai fait quelques petits travaux pour West End Games, pour *Paranoia* plus particulièrement. Je devais au départ écrire le jeu, mais, en définitive, ils ont préféré un autre système. J'ai quand même fait quelques suppléments³. En 1985, ayant appris qu'ils avaient acquis les droits d'Ambre auprès

de Roger Zelazny, j'ai proposé mes services pour la création d'un jeu de rôle sur ce thème. Ils m'ont donné leur accord, car ils comptaient à l'origine réaliser seulement un jeu de plateau. Comme j'appréciais *Ghostbusters* et les règles du même genre, je me suis dit qu'il fallait que je fasse quelque chose de rapide. J'avais rencontré les gens de West End à la GenCon, en août 1985, et ce fut quatre semaines après, à la mi-septembre, que les parties de test ont commencé ! Le système était à peu près complet dès ce moment-là. En fait, il m'a fallu beaucoup plus de temps pour tout rédiger. J'ai rendu mon travail début 1986, après quelques mois de tests. Les responsables ont vu alors qu'il s'agissait d'un système sans dé et ils ont carrément détesté !

PM : Quand s'est imposée à vous l'idée d'un jeu sans dé ? Est-ce qu'elle vous est venue pendant le travail sur Ambre, ou bien l'aviez-vous déjà en tête dès le départ ?

EW : Lors de la GenCon, il y a quelques années, quelqu'un est venu me voir et m'a expliqué qu'il voulait des "règles d'or" : des conseils pour des créateurs débutants en vue de la rédaction d'un livre⁴. Ce que je lui ai écrit sur ce sujet était assez court. L'un de mes conseils était de réduire au minimum les innovations, de n'incorporer dans un système de jeu quelque chose de nouveau que si cela était vraiment nécessaire. De cette façon, vous n'avez pas besoin de tout créer. Il en a déduit qu'il fallait réduire l'utilisation des dés ! Dans la plupart des jeux, on devait faire des tirages pour tout et n'importe quoi. A cette époque, en 85-86, beaucoup de produits sur le marché regorgeaient de

règles, sans réelle utilité pour la plupart. J'avais donc déjà l'idée de n'utiliser des dés que s'ils se révélaient indispensables, pour les combats par exemple. Pour le reste, quand je me suis mis à travailler sur Ambre, j'ai essayé de concevoir chaque élément du jeu — à commencer par la création de personnages — sans prévoir de lancers de dés, en utilisant le principe des Enchères. J'ai ainsi obtenu un "condensé" de ce qu'il y a de meilleur dans les divers systèmes de génération existants. Les règles reposant uniquement sur des points à dépenser n'ont pas recours aux dés, mais le résultat est souvent ennuyeux parce qu'on obtient exactement ce que l'on veut. Le système d'Enchères a, lui, l'avantage de réintroduire une part d'incertitude dans le processus. C'est excellent car on doit réfléchir pour finaliser le personnage ! Créer un personnage de cette façon est donc plus difficile qu'en distribuant simplement des points. D'autres éléments sont venus se rajouter petit à petit et à chaque fois je me suis rendu compte que n'avais pas besoin de ces fichus dés. J'avais annoncé à tout le monde qu'il y aurait PEU de dés... mais je n'avais pas dit AUCUN. En fait, lors de la première partie, j'en avais à portée de main, au cas où je me serais retrouvé dans une situation où je n'aurais pas eu d'autre choix que d'y avoir recours. Je m'en suis servi une fois ! J'étais arrivé à un moment où l'un des PNJ devait appeler un Personnage-Joueur par Atout et j'ai lancé les dés pour savoir qui, parmi les candidats possibles, recevrait l'appel. Une fois la partie terminée, je me suis dit : "Eh, une minute ! J'aurais dû savoir qui allait recevoir l'appel !". C'était Bleys qui utilisait ses Atouts et il n'aurait jamais lancé de dés pour décider qui appeler. Vraiment, un tirage ne s'imposait pas. J'ai testé les règles de cette façon pendant quatre ou cinq mois, afin de m'assurer que tout fonctionnait bien,

avant d'envoyer mon manuscrit à West End Games. Je savais que j'étais capable d'écrire un tel système de jeu mais je n'étais pas sûr que d'autres MJ puissent l'utiliser ainsi.

PM : Est-ce que le concept sans dé a eu une influence sur vos autres jeux ?

EW : Oui. Je crois qu'une fois que vous avez essayé — que vous avez réalisé à quel point ça fonctionne — vous ne pouvez plus jouer de la même façon qu'avant. Votre manière de concevoir le jeu de rôle — votre état d'esprit en ce qui le concerne — ont changé. C'est pourquoi, effectivement, je ne pourrais pas refaire quoi que ce soit de la même façon, même si j'écris encore aujourd'hui des jeux qui utilisent des dés. Il y a des joueurs — la communauté des Ambriens — qui en sont venus à détester ces accessoires et qui ne pourraient plus les utiliser. C'est très bien et je les comprends parfaitement. Toutefois, je pense qu'il y a des jeux auxquels les dés apportent quelque chose, en particulier les jeux humoristiques dans lesquels ils représentent un bon moyen pour produire des situations amusantes⁵. Par ailleurs, si on prend des jeux comme Champions — dont le système de combat est à la limite du wargame et où la tactique a une grande importance — les dés apportent un élément d'incertitude et rendent les affrontements plus intéressants, plus excitants. Dans le cas d'Ambre, les choses sont plus faciles sans dés.

PM : Pourriez-vous nous dire quelques mots sur les expériences que vous tentez dans le domaine ludique ?

EW : Elles s'orientent dans deux directions essentiellement. Depuis que j'ai écrit Ambre, en 1985, je n'ai cessé d'explorer de nouvelles perspectives, de créer différents jeux. C'est à peine si je les appelle des "jeux", d'ailleurs, parce

qu'une fois qu'on s'est débarrassé des dés, par bien des côtés ce n'en sont plus vraiment... On qualifie les jeux de rôle de "jeux" parce que c'est ce qu'ils sont. Mais, quand on leur enlève les calculs, les dés, les tables et listes en tous genres — tous ces éléments qui les composent — on ne peut plus vraiment continuer à les appeler ainsi. Il s'agit de "roleplaying", de règles permettant "d'interpréter un rôle" ! Ce sont des systèmes de ce type que j'ai créés après Ambre. A chaque fois, je me disais : "Après les dés, de quoi vais-je bien pouvoir me débarrasser cette fois ? Jusqu'où puis-je pousser le délire ? Les innovations ?" Et j'ai travaillé comme ça sur divers projets. En ce moment, je me consacre beaucoup à certains d'entre eux qui se rattachent à la science-fiction. Je les ai conçus avec un thème "hard-science" (science-fiction technologique "sérieuse". Ndrr) basé sur des principes scientifiques connus et ils ne nécessitent aucun système de "règles" à proprement parler, aussi bien pour les combats, la création des personnages, etc.

Je m'intéresse plus au processus d'évolution des personnages, qu'au fait de les créer. En fait, je me demande s'il n'est pas possible de construire un personnage par le biais du "jeu de rôle", plutôt qu'en employant des règles ? L'autre soir, les PJ créés pour la partie que nous avons jouée, l'ont été directement par le biais du "roleplay". J'ai posé aux joueurs des questions sur la façon dont ils voulaient jouer leurs alter ego, puis je les ai lancés dans l'histoire pour voir comment ils se comportaient. C'est comme ça que je préfère opérer, quand j'en ai le temps.

J'ai commencé ce genre de choses avec Jim Kenny, pour la campagne de Bronwyn⁶. Je faisais jouer celle-ci à chaque GENCON depuis 1986, lorsqu'il voulut se joindre à notre groupe. Les personnages de cette campagne sont extrêmement complexes. Jim a donc démarré de la façon habituelle, en parcourant les règles... ou tout au moins celles qui étaient rédigées à l'époque. Il a ensuite créé un personnage original mais, qui à mes yeux, paraissait dépourvu de substance. Il n'avait pas d'âme... Il se trouve que dans la campagne de Bronwyn, tout le monde souffre. Il ne s'agit pas seulement de souffrance physique, mais aussi de douleur morale, psychologique. Ce sont des personnages malheureux, pas des joyeux drilles. Le PJ de Jim me semblait artificiel, aussi lui ai-je dit : "Je suis désolé. C'est bien, mais ça n'est pas ce que je souhaite." Je lui ai alors posé des questions, sur le type d'individu qu'il avait envie d'interpréter, sur les différences qu'il pourrait avoir avec lui-même. Je lui demandais par exemple : "Comment réagirait-il à la situation suivante ?", et ensuite "Comment y réagirais-tu toi ?" J'ai ainsi





récupéré quatre ou cinq réponses de cet ordre, puis j'ai commencé à lui faire jouer l'enfance de son personnage. Nous avons démarré alors qu'il avait six ou sept ans, pour nous intéresser à quelques-uns de ses problèmes à cette période. Nous avons joué, par exemple, une scène où l'enfant rencontre un chien pour lequel il se prend d'affection. J'ai demandé à Jim ce qu'il faisait et il m'a répondu qu'il jouait avec le chien. "Il est temps pour toi de rentrer à la maison, maintenant. Que fais-tu en ce qui concerne l'animal ?" Il voulait le garder avec lui, mais comment s'arranger avec sa famille ? Il n'était après tout qu'un petit garçon ! Il a alors dit à ses parents : "Il m'a suivi jusqu'à la maison..." En définitive, il a dû s'en séparer. Il a ainsi subi une première épreuve. Petit à petit, je suis arrivé à bien cerner son personnage — un "autre lui-même" qu'il allait conserver pendant plusieurs années — et je l'ai amené à faire des choix qui ont eu un impact très fort sur lui et sur sa vie. Tout doucement, avant même de commencer à jouer vraiment dans le cadre de la campagne proprement dite, Jim s'est retrouvé avec un personnage doté d'un vrai passé, avec des problèmes bien réels et de graves soucis liés à ces problèmes. C'était extrêmement intéressant ! Il savait que la campagne se déroulait en Ambre, mais il s'y est intégré sans avoir la moindre idée de ses Attributs, des chiffres qui définissaient son personnage. De mon côté, pourquoi les lui aurais-je révélés ?...

PM : Recherchez-vous quelque chose de particulier lorsque vous concevez un nouveau jeu ? Par exemple, quel but aviez-vous en tête lorsque vous avez imaginé Zelaforms ?

EW : Mon but est toujours de faire en sorte que les gens passent un bon moment. Je veux que les joueurs soient intéressés, amusés. Je cherche à ce qu'ils "ressentent" quelque chose en fin de partie. Ce ne sera pas obligatoirement quelque chose d'agréable (ce n'est souvent pas le cas dans mes campagnes). Je considère ça comme de "l'art," plutôt que comme une science. Le MJ ne devrait avoir pour unique but que de générer une émotion chez les joueurs, de leur faire vivre une expérience émotionnelle. Une définition de l'art consiste à dire que c'est ce qui crée un sentiment, une puissante émotion — pas forcément agréable — chez le spectateur. Il devrait en aller de même en ce qui concerne le jeu de rôle. Je cherche à ce que tout ce que je fais produise un véritable impact sur les joueurs.

PM : Lors de la création d'un nouveau personnage d'Ambre, que recherchez-vous (en tant que joueur ou MJ) ? Comment définiriez-vous le personnage idéal pour Ambre ?

EW : En tant que MJ, je cherche à ce que les joueurs créent quelque chose d'intéressant, et je les y aide. C'est comme tout... Si un professeur enseigne, par exemple, à des enfants en suivant un manuel à la lettre, les choses ne seront faciles pour personne. S'il dit "Faites-moi un devoir", cela ne simplifiera rien. Mais s'il demande "Faites-moi un devoir de six pages", les enfants auront déjà un repère pour s'exécuter. Enfin, s'il ajoute "Un devoir de six pages sur l'évolution de la politique de la France", ses élèves sauront exactement de quoi ils devront parler. Cela n'empêchera pas qu'un devoir de six pages sur l'évolution de la politique de la France puisse se révéler très créatif ! Chacun disposera en effet d'un nombre presque illimité d'options concernant le contenu du devoir et sa réalisation. De la même manière, la tâche du MJ consiste avant tout à laisser aux joueurs la liberté de faire ce qu'ils veulent, tout en leur imposant des limites — un cadre dans lequel leur personnage peut s'insérer.

Lorsque je suis joueur et que je crée un nouveau personnage, je ne me pose pas de question. Je n'ai aucune idée préconçue de ce que je vais faire. Je laisse mon esprit vagabonder, je pense à toutes les choses bizarres qui peuvent me passer par la tête, jusqu'au moment où un alter ego s'impose à mon esprit. Je n'ai aucune idée de la façon dont ça se passe. Au début j'y réfléchissais, mais maintenant, je définirais plutôt cela comme une sorte d'exploration...

Le dernier personnage que j'ai créé — Ray — pour la campagne de Chuck Knackal à Détroit, est né des Enchères. J'avais déjà une petite idée de ce qu'il serait avant qu'elles ne commencent, mais j'avais envie d'essayer une ou deux petites choses. Toutefois, lorsque les enchères se sont terminées, j'avais dépensé mes points d'une façon totalement différente de ce que j'avais initialement prévu. J'ai conçu un personnage tout à fait original par rapport à ce que j'avais en tête au départ. J'ai pu alors partir dans une voie complètement inattendue parce que j'avais ces Rangs, ces Attributs qui n'étaient pas ceux que j'avais prévus. Cela a été passionnant à faire. C'est pour ça que, en tant que joueur, j'aime le système d'Ambre...

PM : Que recherchez-vous dans une campagne ? Comment définiriez-vous une bonne campagne d'Ambre ?

EW : Il y a tellement de bonnes campagnes, avec tellement d'options possibles. Cela tient essentiellement au style du MJ, à sa façon personnelle de raconter une histoire donnée.

PM : Par quelles étapes passez-vous pour la création de vos propres campagnes ?

EW : Comme MJ, je me définirais comme un "soap-operator". Mes campagnes sont des "soap-operas" (Dallas, vous connaissez ? Ndlr.). Elles ne se terminent jamais. Mes joueurs ne cessent de s'en plaindre d'ailleurs ! Lorsqu'elles arrivent à leur conclusion, c'est uniquement parce que j'y suis obligé, parce que je dois faire autre chose. Invariablement, il y a beaucoup plus de questions sans réponse à la fin d'une campagne qu'au moment où nous l'avons commencée. Je préfère d'ailleurs les campagnes à très long terme. J'aime qu'elles regorgent d'intrigues, de mystères, que tout y soit très complexe et embrouillé. A mon avis, chaque personnage devrait être impliqué — sans forcément en être conscient — dans plusieurs intrigues différentes et tout ce qu'il fait devrait avoir son importance, même s'il ne s'en aperçoit pas tout de suite. Si vous jouez un PJ dans une de mes campagnes, chacune de vos actions aura un effet quelque part — parfois lointain — dont vous n'aurez absolument aucune idée. C'est ma façon de faire. Ma campagne du jeudi soir⁸ dure depuis 1978 et elle tourne toujours autour des mêmes personnages, des mêmes histoires, des mêmes problèmes, etc. Il y a deux ou trois ans, j'ai prévenu les joueurs qu'ils étaient proches de la moitié de l'aventure. Ils m'ont répondu : "Allons-nous y survivre ? On sera tous vieux, à la retraite, dans des chaises roulantes, complètement usés avant qu'elle ne soit terminée. Bon, mais comme mon personnage n'a pas d'autre choix que de continuer, alors..."

Il en est de même avec la campagne de Bronwyn, par exemple. Il se passe BEAUCOUP de choses à chaque fois et lors de chaque GENCON les joueurs peuvent se dire : "On a joué cinq-six heures. C'est incroyable tout ce qui a pu se produire en si peu de temps !" J'aime bien qu'ils partent en se disant "Ouah ! Le monde a changé !" Ils résolvent beaucoup de problèmes, rencontrent des tas de gens, mais ils peuvent revenir l'année suivante en sachant qu'il y aura encore plus à accomplir. C'est comme ça que j'aime que ça se déroule. Si je devais donner un avis à tous les joueurs, MJ et concepteurs de jeu, ce serait : "Ne soyez pas avare de votre imagination, ne la limitez pas !"

PM : Quels sont vos projets actuels concernant Ambre ?

EW : Première chose : je ne promets plus rien en terme de date ! Nous travaillons actuellement sur Rebma. C'est Mark Jason Durall qui s'occupe de ce guide. Mon prochain ouvrage relatif à Ambre sera "Engines of Bright", que je compte terminer pour la fin de l'année. Il traitera des mondes créés par la Marelle de Corwin, avec de nombreux concepts nouveaux, comme les machines basées sur la Marelle ou sur

les Atouts... et pas mal de nouvelles voies pour explorer de nouvelles facettes des pouvoirs existants. J'ai en outre reçu des promesses de huit ou neuf autres auteurs, mais j'attends de voir ce que tout cela donnera...

PM : A une époque, il était question d'un supplément qui devait s'appeler "When Chaos Reign" ou "Chaos Rules". Qu'en est-il à l'heure actuelle ?

EW : Je serai satisfait s'il est achevé pour la fin 1995. C'est un travail énorme et très compliqué. L'ouvrage terminé devrait faire 350 pages environ. Je veux l'écrire de telle façon qu'il permette de mener une campagne complète dans les Cours du Chaos. Ce sera presque un jeu à part entière. De la façon dont je l'envisage, il ne sera pas nécessaire d'avoir les règles d'Ambre pour l'utiliser, mais il sera néanmoins totalement compatible avec elles.

PM : Quels sont vos projets concernant Phage Press ? Comptez-vous publier d'autres jeux ?

EW : Oui, j'ai quelques projets, mais savoir quand et comment ils se concrétiseront... Je comptais sortir Bugtown⁹, mais aux dernières nouvelles James Wallis semblerait avoir opté pour une autre société. J'en suis content, parce que Bugtown est le genre de jeu qui, comme Ambre, doit être bien compris par son éditeur. Sinon, je ne pense pas publier un autre jeu dans un avenir proche, à moins que quelqu'un ne m'en propose un qui soit vraiment bon. Je suis toujours d'accord pour examiner ce que l'on peut me soumettre... du moment qu'il s'agit d'un jeu sans dé. Si on m'amène un jeu classique, avec des tonnes de règles, etc. ça ne m'intéresse pas. Je suis dans un créneau différent : Pas de Dé !

J'ai aussi quelques idées, mais... Je compte commencer à tester l'une d'elles à la fin de l'année. Elle peut s'avérer très intéressante. C'est un très bon système — probablement le plus évolué que j'ai jamais conçu. Mon problème à l'heure actuelle est le suivant... J'ai coutume de dire aux concepteurs de jeu débutants : "C'est très bien, vous avez un bon système de jeu. Maintenant, donnez-moi un monde, une campagne, quelque chose d'intéressant à faire avec." Le système de jeu n'est pas suffisant en lui-même, et je dois plaider coupable pour l'instant. Je n'ai en effet pas encore de campagne bien définie, de but. Je cherche.

Je travaille aussi sur un nouveau produit pour Palladium Books et j'ai quelques jeux sous licence, ces derniers seront probablement des jeux classiques, avec dés.

PM : Que pensez-vous des divers fanzines consacrés à Ambre ?

EW : Je trouve qu'ils s'intéressent trop aux règles. Ce n'est pas le plus important. Je préférerais que les gens les oublient, mais il semblerait que ce soit cela qu'ils aiment... L'ennui, c'est que lorsque les fanzines publient 20 pages de règles, leurs lecteurs ont tendance à se dire "C'est comme ça qu'il faut jouer à Ambre, en ajoutant des règles." Alors qu'ils devraient penser qu'avec ce jeu, ils n'en ont pas besoin. C'est pour cette raison qu'il n'y a aucune règle dans Amberzine, parce que je veux donner aux lecteurs une impression précise concernant la façon dont ils devraient RÉELLEMENT envisager Ambre : en imaginant des personnages, des campagnes, des histoires intéressantes. Pas besoin de règles en séries ! Prenons un exemple. La plupart de ces fanzines décrivent des PNJ : des Ambriens, des Seigneurs du Chaos, etc. Ils donnent leurs caractéristiques, sous

plusieurs formes. Rien ne manque : Attributs, Pouvoirs... Nous faisons un peu la même chose dans Amberzine. Mais nous ne donnons pas d'Attributs, parce que nous préférons faire VOIR les personnages. Prenez Sollenar, de An Ideal Enemy¹⁰. Ce personnage est bien plus intéressant que s'il avait été simplement décrit par ses Attributs. Vous lisez quelque chose à son sujet et, de ce fait, vous pouvez imaginer votre propre version de Sollenar. Vous n'avez pas besoin que quelqu'un vous dise qu'il a 57 en Psyché. Vous pouvez le déterminer vous-même, en fonction de votre campagne et de vos PJ. Vous pouvez en faire un personnage fascinant en vous basant sur ce que l'on vous dit de ses actes et de ce qu'il semble capable de faire. N'est-ce pas mieux ? C'est ce genre de choses qui incite les joueurs d'Ambre à écrire. Je publie ensuite les propositions les plus intéressantes. Stephanie Itchcawick, par exemple, m'a récemment montré un travail concernant le type de cuisine que préférerait chacun des princes et princesses d'Ambre et de ce qu'ils prépareraient... s'ils devaient cuisiner ! C'est amusant, assez satirique. On peut en faire quelque chose dans un fanzine : proposer dans chaque numéro la description de la cuisine¹¹ de l'un des Ambriens, quelques-unes de ses recettes personnelles. Imaginez la cuisine de Corwin, son avis sur les bons restaurants, ses recettes, son opinion sur les vins qui conviennent à tel ou tel plat, etc. Il faudrait faire quelques recherches, mais ce serait intéressant et me fournirait de nouveaux détails que je pourrais utiliser chaque fois que Corwin apparaît. Plutôt que de dire : "il vous propose un verre de vin blanc", je pourrais préciser "un Château-Machin 1935. La bouteille est... Le vin semble..." C'est plus passionnant que quelques Attributs, sans parler des indications que cela peut donner sur la personnalité de chaque Ambrien...



- 1 Il s'agit d'une série de livres détaillant divers types d'armes, armures, etc. La plupart ont été regroupés dans le *Complete book of weapons and armors* (Palladium books).
- 2 Les Tortues Ninjas ! Teenage Mutant Ninja Turtles, la bande dessinée de Kevin Eastman et Peter Laird, en était alors à cinq ou six numéros parus et le dessin animé infantilisant était encore dans les limbes. Le jeu de rôle qui en fut tiré reste une des plus grosses ventes de la société Palladium Books.
- 3 Des Clones dans l'Espace (publié en français par Descartes).
- 4 Heroic Worlds, de Lawrence Schick.
- 5 Que serait, par exemple, *Paranoïa* sans les conséquences aléatoires des inventions de R & D ?...
- 6 Cette campagne, qui se poursuit encore à l'heure actuelle au rythme d'une ou deux sessions par an, a démarré par l'Ouverture de l'Abyss, le scénario inclus dans le livret de règles. Carol Dodd (Bronwyn) l'a relatée dans le journal de son personnage, dont on peut lire le début dans Amberzine n° 1.
- 7 L'un des systèmes expérimentaux imaginés par Erick Wujcik.
- 8 Il s'agit d'une campagne médiévale-fantastique classique.
- 9 Basé sur un comics américain publié par un petit éditeur indépendant.
- 10 Journal d'Elionwyr par Stephanie Itchcawich, Amberzine n° 6 et suivants.
- 11 En français dans le texte.

A LA RECHERCHE DE LA LANCE IDÉALE

Par Claude Esmein

BattleTech prévoit 14 types de Machs différents, dont la masse varie de 20 à 85 tonnes. Leur armement, quant à lui, peut aller d'un laser moyen plus deux mitrailleuses, à un ensemble complet couvrant toutes les portées, comprenant une panoplie de lasers, un canon à projection de particules, des missiles et des mitrailleuses. Leurs vitesses, enfin, sont différentes et tous ne sont pas équipés de réacteurs de saut. Quoi qu'il en soit, au-delà des classiques duels et des scénarios du livret de règles, il est tout à fait envisageable de chercher à former des unités cohérentes de Battlemachs en vue les opposer les uns aux autres...

Les lances

Les Maisons de la Sphère Intérieure ont coutume d'organiser leurs unités en lances — ou groupes d'assaut — comptant généralement quatre Machs. D'après le livret des règles, une lance se compose d'un Mach léger, d'un moyen et de deux lourds. Il faut toutefois avoir conscience que cela correspond à une configuration "moyenne", comme on en rencontre en 3025, c'est-à-dire après quelque trois siècles de conflits entre les États Successeurs. Il est donc tout à fait possible d'envisager des associations différentes. Certaines unités d'échelon plus élevé — des régiments, en particulier — pourront ainsi disposer de "lances de reconnaissance" composées exclusivement, ou presque, de Machs légers et rapides, tels que les *Sauterelles* (nom original : Locust), *Guêpes* (Wasp) ou *Aiguillons* (Stinger). De la même manière, on trouvera des "lances d'assaut" formées de Machs lourds, ainsi que des "lances de composition moyenne" (les anglo-saxons les qualifieraient de "general purpose") regroupant des Machs d'un tonnage tournant autour de la cinquantaine de tonnes.

A la recherche de la perfection

La lance *idéale*, naturellement, n'existe pas. On peut néanmoins tenter de s'en approcher, et plusieurs voies existent pour ce faire...

Le premier paramètre à considérer est celui de l'époque à laquelle vous allez situer l'engagement que vous souhaitez jouer. Plus il sera proche de l'époque de la Ligue Stellaire, plus les forces que vous opposerez disposeront d'une organisation (un tableau de personnel et d'équipement) comparable à celui d'une nation

riche et organisée. Plus l'engagement sera avancé dans le temps, plus vos formations seront "ad hoc", c'est-à-dire ressembleront à un assemblage hétéroclite plus ou moins bien assorti.

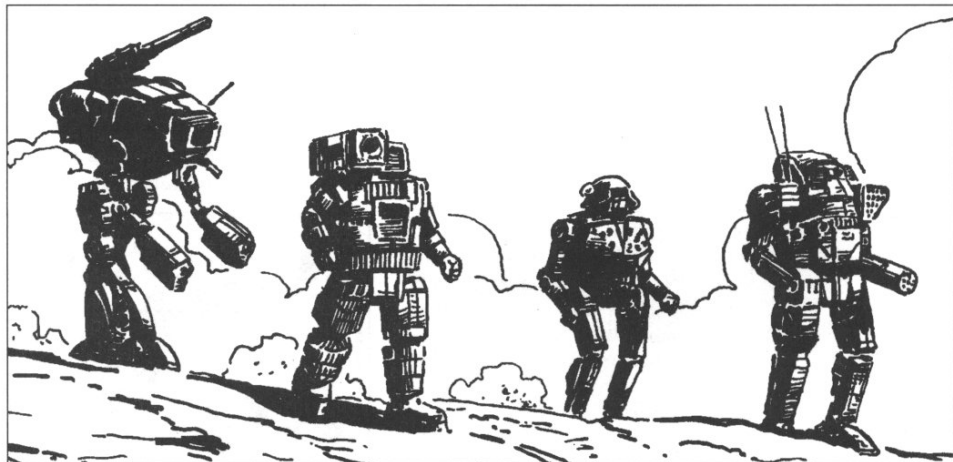
Ensuite, il faut déterminer quel type de formations vous allez faire combattre. Ainsi, un contingent de Machs appartenant à une horde de pirates en razzia sera beaucoup plus informel dans sa composition qu'une unité régulière de Grande Maison. Mais, la frontière ne sera pas forcément aussi nette qu'on pourra le penser de prime abord. En effet, si lesdits pirates n'en sont pas à leur coup d'essai — ou s'ils ont pris leur temps pour préparer leur attaque — il sera fort possible qu'ils soient mieux organisés que l'unité chargée de la défense de la planète concernée, surtout si les forces loyalistes se limitent à une milice équipée de matériel de second ordre, âgé et donc de plus en plus coûteux à maintenir en état. Dans le même ordre d'idée, certaines forces de mercenaires adapteront leur potentiel au plus près de la mission à accomplir (parce que combattre est leur gagne-pain !),

alors que des unités de ligne auront davantage tendance à combattre pour combattre, et donc à adopter des formations conformes au manuel...

Enfin, il vous faut décider de la nature de l'engagement lui-même. S'agira-t-il d'une simple escarmouche, d'une razzia ou d'un raid de grande envergure ? Est-ce que ce sera plutôt un affrontement dans le cadre d'une campagne d'ampleur limitée ou la reconstitution d'une bataille majeure de l'une des guerres de succession ? Plus vous vous approcherez de ce dernier cas, plus le degré d'organisation des unités sera élevé...

Organisation

L'organisation des lances détaillée dans le livret de règles - un léger, un moyen et deux lourds -, si elle reflète assez bien la situation au début du XXXI^e siècle, reste cependant assez typique d'une unité *riche*. Assez souvent, dans les romans de BattleTech situés en dehors des combats opposant la Sphère Intérieure aux Clans, la composition



d'une lance s'articule plutôt autour d'un léger, deux moyens et un lourd... quand il ne s'agit pas tout simplement de deux légers et deux moyens. Certes, on pourra toujours mettre ce manque de moyens sur le compte de la volonté de dramatisation des auteurs, mais il faut néanmoins reconnaître qu'elle cadre assez bien avec le contexte socio-économique global de l'univers de BattleTech, tel qu'il se présente à l'époque.

Ce cadre une fois établi, il vous faut "organiser" votre lance et, pour cela, parvenir à un équilibre convenable entre les trois éléments classiques du combat : mobilité, puissance de feu et protection.

Réglons tout de suite la question de la protection : dans BattleTech, elle est étroitement liée au tonnage des Machs mis en œuvre et cela nous ramène donc à la discussion précédente.

L'équilibre entre puissance de feu et mobilité est, quant à lui, largement tributaire de la portée des armements embarqués. Les Machs les plus rapides sont généralement les plus légers et possèdent des armes à portée limitée. Ils jouent souvent le rôle d'appeaux ou d'unités de harcèlement, même s'il leur arrive, quand ils survivent, d'assener le coup de grâce à l'adversaire. Du côté des Machs moyens, si l'on en possède plusieurs, un d'entre eux devra toujours disposer d'armements à longue portée, soit pour les engagements proprement dits, soit afin d'entamer les défenses ennemies d'une volée de MLP pendant l'approche "hit and run" ("frappe et tire-toi") des engins légers. Quant aux lourds, on les préférera équipés de MCP, qu'ils lanceront juste avant une attaque physique, par exemple...

Par ailleurs, il ne faut pas hésiter à mélanger — et à faire travailler en binôme — un Mach doté de réacteurs de saut et un autre dépourvu de réacteurs, mais très vélocité sur terre. Cela pourra être un bon moyen pour piéger un Mach moyen ou lourd, qui devra sans cesse faire attention aux possibilités d'évasion du Mach capable de sauter, tandis que le coureur rapide pourra évoluer autour de lui et — avec un peu de chance — se placer dans son dos.

On peut ainsi faire travailler une *Sauterelle/Locust* en tandem avec un *Aiguillon/Stinger* ou une *Guêpe/Wasp* ou, voire, si l'on désire coupler un léger avec un moyen, avec un *Faucon Phénix/Phénix Hawk*.

Si la lance compte deux moyens, on pourra éventuellement associer un *Faucon Phénix/Phénix Hawk* ou un *Glouton/Wolverine* avec un *Griffon/Griffin* ou un *Faucon Ombre/Shadow Hawk*. Si un seul est présent, on choisira de préférence un *Griffon* pour lui faire tenir le rôle de soutien à distance. À défaut, le *Faucon Ombre*, à l'armement varié, présente de bons avantages à longue comme à courte portées.

Enfin, chez les lourds, les meilleures associations seront un *Croisé/Crusader*, un *Archer* ou un *Foudre/Thunderbolt* avec un *Fusilier/Rifleman*, un *Marteau de guerre/Warhammer*, un *Maraudeur* ou un *Maître des Batailles/Battle Master*. Quand un seul est présent, le *Croisé* et le *Maraudeur* ont ma préférence...

Action !

Cette présentation mérite maintenant quelques travaux pratiques, qui vont prendre la forme des scénarios qui suivent. On y trouvera des échanges relativement équilibrés, mais aussi un scénario de meute. Prévoyez des rafraîchissements...

Scénario n°1 : Combat de rencontre

- Surveillez de très près les écrans d'affichage de vos capteurs. L'ennemi ne devrait plus être très loin maintenant. D'après nos unités de renseignement, au moins un des engins de la lance adverse la plus proche de nous possède des MLP. Je n'ai pas envie qu'on se fasse cueillir comme des bleus. Je vous rappelle que j'ai deux caisses de bière en jeu avec le commandant de compagnie !...

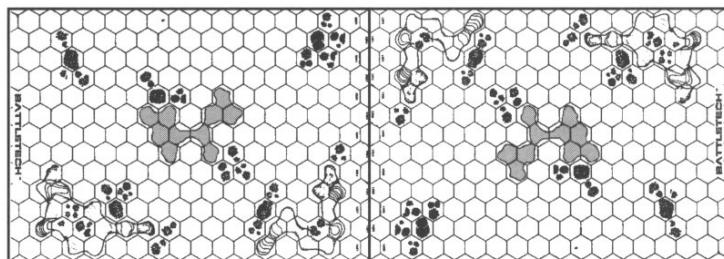
Situation

En raison de résultats moyens obtenus au cours de récents affrontements, l'État-major de la Maison de Davion s'est aperçu de ses déficiences en matière de doctrine relative aux combats de rencontres. Pour y remédier, des scénarios ont été conçus afin d'être imposés aux technoguerriers à un rythme soutenu. Voici l'un d'entre eux.

Installation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessous. Toutes les règles avancées sont en vigueur.

S'agissant d'un combat de rencontre, il n'y a pas à proprement parler de défenseur ou d'attaquant, mais un parti bleu et un parti orange.



Parti Bleu

La lance du parti bleu est composée d'un *Aiguillon*, d'un *Faucon Phénix*, d'un *Faucon Ombre* et d'un *Foudre*.

Parti Orange

La lance du Parti Orange est constituée d'un *Guêpe*, d'un *Glouton*, d'un *Griffon* et d'un *Croisé*.

Déploiement

La lance du parti bleu entre par le bord ouest de la carte, celle du parti orange par le bord est.

Dans les deux cas, les Machs de chaque lance ne peuvent être éloignés l'un de l'autre de plus de 3 hex, et deux au moins doivent se trouver sur la rangée d'hex constituant le bord de la carte.

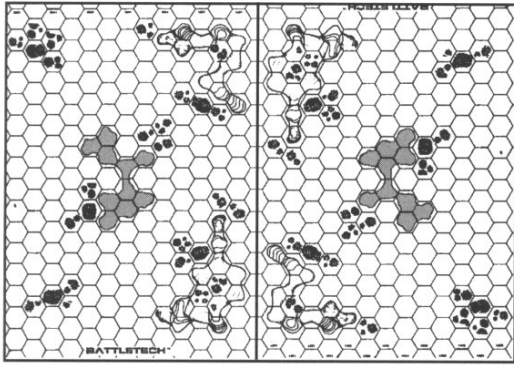
Conditions de victoire

Le parti vainqueur est celui qui compte le plus grand nombre de Machs valides à la fin du 15ème tour qui suit le premier tir ayant atteint sa cible.

Règles spéciales : Pour les besoins de ce scénario, tout Mach ayant subi un "arrêt automatique" sera considéré comme perdu. Il est interdit de quitter le territoire de l'affrontement.

Scénario n°2 : Un vagabond et un essaim

- Vert 1 à tous Verts. J'ai obtenu confirmation par surveillance aérienne des données sur le Maraudeur rescapé de l'engagement avec la lance Bleue. Il n'est en effet plus en état de courir, mais son armement est intact. Il n'avait pas pu rejoindre ses forces à temps pour engager les nôtres et toutes les forces des deux camps — hormis notre lance de reconnaissance — ayant été anéanties dans le secteur, il cherche maintenant à regagner ses lignes. Ordre de regroupement sur moi. Je suis le plus proche de sa trajectoire et vais l'engager en premier. Dès que vous serez à portée, tâchez de vous placer dans son dos. Il va en effet me falloir



courir beaucoup pour éviter ses coups. Ne traînez pas en route !

Situation

Un Maraudeur des forces de la Maison Kurita a été distancé par ses congénères à cause d'un défaut d'actuateur. Contraint à un simple rôle de couverture, il n'a que l'occasion d'échanger quelques coups avec une lance de la Maison de Davion. Lors de l'engagement, les 4 Machs de Davion et les trois de Kurita engagés à courte portée sont détruits. Le Maraudeur décide alors de regagner sa base pour réparations. Sur le chemin du retour, il est repéré par une lance de reconnaissance de Davion composée de 4 Sauterelles/Locust. C'est l'occasion d'un combat opposant une meute de loups à un lion boiteux...

Installation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessus. Les règles avancées concernant la torsion du tronc et l'accumulation thermique s'ajoutent aux règles de base.

Défense

Le défenseur est aux commandes d'un Maraudeur.

Déploiement

Son engin entre par le bord ouest de la carte.

Attaque

L'attaquant est à la tête d'une lance de 4 Sauterelles/Locust.

Déploiement

Le commandant de la lance est situé sur la carte ouest, dans un hex adjacent à la rive est du lac. Son potentiel thermique est de 7 sur l'échelle de chaleur. Au 2ème tour, un autre Mach entre sur la carte ouest, par la face nord. Au 3ème tour, le

3ème Mach entre sur la carte est, par la face nord. Au 4ème tour, le dernier engin entre sur la carte est, par la face sud.

Conditions de victoire

Pour gagner, le Maraudeur doit quitter la carte par le bord est. Le rôle des forces de Davion est de l'empêcher de passer.

Règles spéciales :

Compte tenu de ses problèmes techniques, le Maraudeur ne peut dépenser plus de 4 points de mouvement par tour.

Scénario n°3 : Débusquage

- On ne doit plus être très loin des bandits. Compte tenu des pertes qu'ils ont déjà subies, il ne devrait leur rester que des Machs dépourvus de MLP. Ils vont donc probablement se placer en embuscade. A nous de les fixer pendant que le reste de nos forces contourne leur dispositif pour les prendre à revers.

Situation

Système de Pomme de Terre, qui est, à l'époque, encore aux mains de la Maison de Kurita. Un raid en provenance de l'un des Royaumes Brigands de la Périphérie s'est emparé d'un stock de pièces détachées pour Machs. Le butin a été chargé sur des Caboteurs qui sont sur le point de décoller. Une lance de pirates, restée en arrière, n'ignore pas qu'elle va être abandonnée sur place, car le produit du raid ne vaut pas d'être risqué pour l'attendre. Elle va donc se battre jusqu'à l'anéantissement. Les troupes de Kurita doivent la neutraliser avant que, n'ayant plus rien à perdre, elle se livre à des destructions aveugles.

Installation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-dessus. Les règles avancées sont toutes en vigueur.

Défense

La lance de pirates est composée de 2 Guêpes et de 2 Gloutons.

Déploiement

Les 4 Machs des Pirates sont installés en embuscade en un lieu quelconque de

la carte. Ils ne sont cependant pas matérialisés par des figurines, leur emplacement est seulement noté par le joueur concerné sur une feuille de papier. Ils ne se déplaceront, ni ne tireront, avant qu'un Mach adverse entre dans leur ligne de visée. Dès qu'un Mach sera visible depuis un engin adverse, sa figurine sera posée sur la carte.

Attaque

L'attaquant est à la tête d'une lance composée de 2 Sauterelles et de 2 Griffons.

Déploiement

Les Machs entrent par le bord ouest de la carte au cours du 1er tour. Le premier Mach dépense 1 Point de Mouvement pour pénétrer sur la carte, le 2ème dépense 2PM, et ainsi de suite.

Conditions de victoire

Ce scénario met en lumière les déséquilibres existant entre une lance fondée sur les armes à courte portée et une autre privilégiant la longue portée. C'est un "cas d'école" pour académie militaire. Tout est ici affaire de coordination et de mobilité. L'objectif est la destruction de la lance adverse.

Règles spéciales : Il est interdit de quitter le territoire de l'affrontement.



ESPACE DE BATAILLE TECHNOLOGIQUE...

Par Claude Esmein

Après la parution, en 1993, de la version française de BattleTech (3ème édition), Descartes Éditeur vous propose aujourd'hui celle de BattleSpace, jeu de combat spatial situé dans le même univers où s'affrontent les Clans et Grandes Maisons de la Sphère Intérieure. Si BattleTech constitue une sorte de jeu du combat terrestre par excellence, BattleSpace nous emmène, lui, dans un milieu particulier, à mi-chemin entre le combat naval et aérien. Voici l'occasion d'acquérir en douceur un nouveau mode de pensée tactique. Les règles sont, en effet, aussi simples et basées sur le bon sens que celles de BattleTech...

Si vous l'avez, un camion vous l'a apporté !

Peut-être vous souvenez-vous de cette campagne de communication des transporteurs routiers français ? Eh bien, à peine modifié — en remplaçant seulement "camion" par "caboteur" — ce slogan traduit assez bien l'idée fondamentale qui a donné naissance à BattleSpace.

Tout à leurs scénarios de combats entre Machs sur une planète ou sur une autre, combien d'entre vous se sont interrogés sur la manière dont leurs monstres d'acier étaient acheminés à pied d'œuvre ? Bien peu, je suppose. Les Machs étaient transportés... peu importe comment. Tel n'était pas le propos de BattleTech, en effet, comme le reflètent d'ailleurs les règles qui n'abordent la question qu'en quelques lignes dans la partie décrivant l'univers du jeu.

BattleSpace comble ce vide et apporte ainsi une nouvelle dimension au jeu. Il vous offre le moyen de donner une réelle continuité à vos campagnes. Entre deux affrontements, vos Machs vont désormais pouvoir prendre place à bord de vaisseaux interplanétaires qui décolleront pour aller s'arrimer à un appareil capable de sauts interstellaires, lequel les conduira dans un autre système. Une fois arrivés à destination, après séparation d'avec leur appareil porteur, leur transporteur interplanétaire prendra le chemin de la planète-cible et s'en approchera — le plus souvent sous le feu de l'ennemi — pour tenter de s'y poser au milieu d'une nuée de chasseurs aérospatiaux tournoyant dans une sarabande meurtrière.

Outre l'aspect purement logistique que représente l'acheminement des forces terrestres d'un monde à un autre, BattleSpace traite également des combats spatiaux opposant des unités fortement

armées et comparables aux vaisseaux de guerre océaniques. Pour bien comprendre cet aspect des choses, il faut remonter le temps (tout au moins dans le cadre du jeu)...

L'action de BattleTech se déroule, rappelons-le, après la quatrième Guerre de Succession, soit vers 3025. A cette époque, les vaisseaux en service dans la Sphère Intérieure ne sont que des appareils de transport, plus ou moins armés, dont les dispositifs offensifs et défensifs ne sont guère différentes de l'armement embarqué à bord des Machs. On trouve ainsi des autocanons, des canons à projection de particules et des lasers dont la masse excède rarement quelques tonnes. Cependant, à une période beaucoup plus ancienne — celle de la Ligue Stellaire — il existait des navires gigantesques équipés d'armes pesant plusieurs milliers de tonnes, capables de raser une ville entière d'une seule salve. Ces mastodontes de l'espace, regroupés en catégories similaires à celles des navires océaniques (corvettes, frégates, croiseurs, cuirassés...) ont virtuellement disparu de la Sphère Intérieure après la seconde Guerre de Succession, 90 % d'entre eux ayant déjà été détruits lors de la première. Ils sont néanmoins présents dans BattleSpace, ce qui vous permet ainsi de recréer des affrontements à une échelle que n'a connue l'humanité que durant une brève période.

Combats spatiaux entre armadas, opérations de débarquement de troupes terrestres, organisation de campagnes de grande envergure, escarmouches frontalières ou duels de chasseurs... voici l'éventail de possibilités que vous propose BattleSpace.

Quincaillerie

BattleSpace s'intéresse avant tout à quatre types de vaisseaux, auxquels

viennent s'ajouter des navettes — équivalents futuristes des vedettes de liaison —, ainsi que des stations spatiales pouvant servir de terminal de passagers, de docks-entrepôts, de cales sèches pour les réparations ou de lieux de rechargement en énergie.

Classés par ordre de taille croissant, les quatre types principaux d'engins sont : les chasseurs, les caboteurs, les sauteurs et les frappeurs.

Les chasseurs aérospatiaux peuvent, comme leur nom l'indique, se déplacer avec une même agilité dans l'espace et dans l'atmosphère. Ce sont des appareils monoplaces de 20 à 100 tonnes (ou plus), subdivisés en trois "sous-classes" : légers, moyens et lourds. Comme pour les Machs, ce que l'on perd en maniabilité avec l'augmentation de poids est en principe toujours compensé par une puissance de feu et une protection plus conséquentes. La principale fonction des chasseurs aérospatiaux est d'escorter les caboteurs lors de l'approche des planètes et de la descente dans leur atmosphère. Mais, ils servent également de forces d'interception spatiales, ainsi que d'unités d'attaque au sol. Leur rayon d'action est limité en grande partie en raison de leur taille qui ne leur permet pas d'être dotés de propulseurs de croisière, ni d'assez de carburant pour effectuer des trajets interplanétaires. C'est pourquoi ils sont embarqués à bord de caboteurs pour les voyages sur de longues distances.

Les caboteurs, eux, sont de gros vaisseaux ayant pour vocation première le transport. Leur nom vient directement du vocabulaire maritime. Il tient au fait qu'ils peuvent — grâce à leur capacité en carburant et au mode d'alimentation économique de leurs propulseurs — effectuer des trajets relativement longs et sont en outre assez rapides pour assurer dans de bonnes conditions des transports d'une planète à une autre au sein d'un même



système stellaire, sans toutefois être capables d'effectuer des sauts entre les étoiles. Ce sont les équipages des sauteurs qui les ont affublés de ce sobriquet de "caboteurs", sous-entendant par là qu'ils ne sont bons qu'à effectuer des petits bonds dans l'espace, sans pouvoir s'aventurer dans les profondeurs de l'éther. Les caboteurs sont de deux types, en fonction de la forme de leur coque : aérodynes ou sphéroïdes. Les caboteurs *aérodynes* ont, grosso modo, la forme d'un avion (ou plutôt d'une navette spatiale contemporaine) et sont donc capables de se débrouiller assez bien lors de vols atmosphériques. Les caboteurs *sphéroïdes* ont, quant à eux, une forme sphérique ou ovoïde et — en contrepartie d'une plus faible portance qui les amène à utiliser constamment leur propulsion lorsqu'ils sont soumis à une gravité planétaire — bénéficient d'une plus grande maniabilité (comparable à celle d'un hélicoptère par rapport à un avion) et, surtout, de contraintes de taille beaucoup plus faibles. S'il a existé à l'époque de la Ligue Stellaire des caboteurs spécifiquement militaires, la différence entre les appareils civils et ceux des forces armées tient plus — à l'époque de la 4ème Guerre de Succession — au volume d'armement embarqué, qu'aux formes de coques ou aux équipements internes. Dans le domaine de la construction aérospatiale, comme dans beaucoup d'autres, les guerres de succession ont prélevé un lourd tribut non seulement en termes de matériels détruits, mais aussi au niveau de la perte d'importantes connaissances scientifiques et technologiques. Pour effectuer les voyages interstellaires, les caboteurs doivent s'arrimer à des "sauteurs"...

Les sauteurs — dénommés ainsi parce qu'ils sont capables d'effectuer le *saut*, ce passage bref dans l'hyperespace qui permet de franchir des distances de plusieurs années-lumière — sont de longs vaisseaux très effilés. La presque totalité de leur coque est occupée par un propulseur *Kearny-Fuchida* (appelé ainsi en l'honneur des scientifiques qui ont les premiers envisagé la possibilité de sauts interstellaires). Ceci étant dit, comme ce sont des engins aux dimensions colossales, cela ne signifie pas pour autant que leurs équipages sont contraints de vivre dans des "placard à balais". Au contraire, les sauteurs devant en permanence se tenir éloignés de toute source de gravité importante, les équipages passent de très longs séjours à bord et disposent de beaucoup de place — en particulier de ponts dotés d'une gravité artificielle afin de ne pas littéralement passer leur vie en apesanteur. Il faut en effet savoir que le saut interstellaire consomme une quantité d'énergie prodigieuse. Aussi, une fois arrivés à destination, ces vaisseaux doivent demeurer sur place plusieurs jours afin de recharger leurs batteries gigantesques à l'aide d'immenses voiles stellaires. Les sauteurs

peuvent emporter, arrimé à leurs flancs, un ou plusieurs caboteurs. Ils sont généralement peu armés, si ce n'est pour être en mesure de se protéger contre les météorites. Ils n'ont, en effet, à l'époque de la 4ème Guerre de Succession, pas besoin de se défendre. Le nombre de sauteurs détruits lors des guerres précédentes, ainsi que la perte de la technologie qui a présidé à leur naissance, ont fait qu'ils sont devenus des biens tellement rares que personne ne les attaque plus. C'est pourquoi, si un sauteur est menacé, soit il "saute" et échapper à son agresseur, soit il se rend au premier coup de semonce.

La dernière catégorie d'appareils, celle des frappeurs, a complètement disparu au moment de la 4ème Guerre de Succession ; les deux premiers conflits ont en effet eu raison d'eux. Les frappeurs ne sont en fait rien d'autre que des vaisseaux très puissamment armés et capables de se déplacer aussi bien comme des caboteurs que comme des sauteurs. Ils peuvent effectuer des voyages interstellaires, mais également des trajets interplanétaires, tout en étant susceptibles de s'approcher de sources de gravité importantes, comme les planètes, pour attaquer des installations au sol ou couvrir un débarquement de caboteurs chargés de *Machs*. Leur armement — qualifié de "naval" — est à celui des caboteurs ce que les batteries des cuirassés de la seconde Guerre Mondiale étaient à la mitrailleuse de la Guerre de 14/18. Ils sont, en outre, capables de transporter des caboteurs sur leurs flancs.

Les spécificités des règles

On n'abordera ici que les points qui diffèrent notablement des règles de *BattleTech*, car il existe de nombreux éléments communs, notamment en ce qui concerne le mouvement et le combat. Ces similitudes, qui limitent le temps d'apprentissage du jeu et évitent d'avoir à *désapprendre* ce que l'on savait déjà, sont les bienvenues !

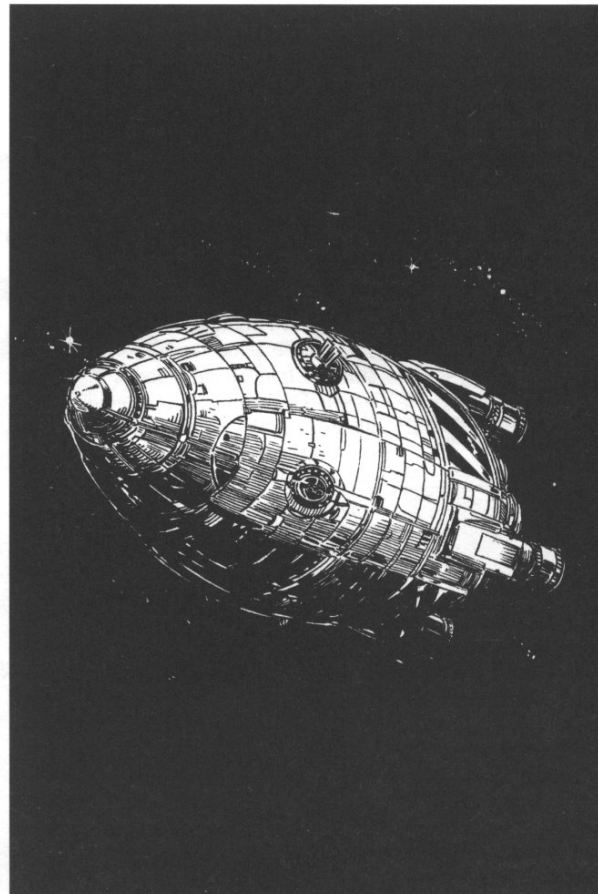
Le terrain est naturellement différent... et pas aussi uniformément "vide" qu'on pourrait le penser au départ. En effet, s'il n'existe aucune particularité dans l'espace, la situation se complique au fur et à mesure que l'on se rapproche d'une planète. On compte ainsi, à partir de l'espace, une *interface spatio-atmosphérique*, puis plusieurs *niveaux d'atmosphère*, avant d'atteindre la surface proprement dite. L'interface spatio-atmosphérique est comparable à une barrière sur laquelle le vaisseau en approche est susceptible de rebondir s'il n'a pas bien calculé ses paramètres de pénétration. Ensuite, au fur et à mesure qu'il perd de l'altitude, l'atmosphère se densifie, ce qui va s'exprimer pour lui par des vitesses maximales de plus en plus faibles, au

point de descendre jusqu'à quelques *machs* (unité de la vitesse du son) au niveau de la mer. Il est prévu des procédures particulières pour l'atterrissage, tenant compte de la forme du vaisseau (sphéroïde ou aérodyne), des dégâts qu'il a éventuellement subis et du terrain.

Des contraintes analogues existent pour les procédures de catapultage/appontage des chasseurs aérospatiaux à bord des caboteurs, ainsi que pour l'arrimage des caboteurs aux flancs des sauteurs.

Autre différence par rapport à *BattleTech*, il n'est pas question ici d'*attaques physiques* en dehors des abordages par des équipes spécialisées. Toute tentative d'éperonnage, compte tenu des vitesses relatives des vaisseaux, se solderait inévitablement par leur destruction ou, tout au moins, par des dégâts inacceptables en cette période de pénurie de matériels et de moyens de réparation.

Les capacités de construction extrêmement réduites des quelques chantiers navals qui ont survécu aux guerres de succession ont d'ailleurs un autre effet pervers : la plupart des vaisseaux sont d'un âge vénérable, qui peut atteindre plusieurs siècles pour certains sauteurs. Dans ces conditions, la maintenance des vaisseaux revêt une importance cruciale et *BattleSpace* propose une procédure très détaillée relative à l'entretien. Les équipages, déjà fort occupés par le simple



maintien en condition de leurs engins, sont très souvent débordés lorsqu'intervient la nécessité de réparer des dégâts consécutifs à des combats ; le *taux d'attrition* a alors tendance à grimper très rapidement. Cette règle n'est qu'optionnelle, mais il est vivement conseillé de l'adopter si vous souhaitez utiliser BattleSpace pour gérer l'ensemble d'une campagne à la fois spatiale et terrestre. Rappelez-vous que si un caboteur ne peut atterrir, cela peut vous priver en surface d'une lance, voire d'un bataillon de Machs...

Enfin, dernière particularité des règles qui n'intervient que lors des affrontements : le mouvement dans l'espace. Si, dans l'atmosphère, un avion peut manœuvrer grâce au flux d'air affecté par ses ailerons, élévateurs et dérives, dans l'espace, tout changement de direction s'effectue grâce à la propulsion. Plus la vitesse est grande, plus il faut déployer une énergie considérable pour modifier la trajectoire d'un vaisseau. A vous de contrôler ces paramètres la tête froide et, notamment, de tirer parti du fait que le nez d'un vaisseau n'a pas besoin de pointer dans la direction qu'il suit... cela peut parfois réserver de bien mauvaises surprises à un adversaire.

Un univers plus charpenté

Un autre intérêt majeur de BattleSpace est de fournir une description bien plus complète de l'univers du jeu que les quelques pages de présentation des règles de BattleTech.

BattleSpace contient en effet un historique détaillé de tous les événements majeurs qu'a connus l'humanité entre la fin du XXème siècle et l'invasion venue d'au-delà de la Sphère intérieure peu après 3050.

Après la formation d'un gouvernement mondial, deux hommes de science, Kearny et Fuchida, ont émis en 2018 l'hypothèse selon laquelle il serait possible de franchir de grandes distances à travers l'hyperespace, et donc d'accéder au voyage interstellaire. Fortement contestés par l'ensemble de la communauté scientifique, les deux hommes ont rapidement perdu leurs postes et leur thèse a alors sombré dans l'oubli. Elle fut cependant exhumée en 2102 pour aboutir à la construction d'un premier vaisseau expérimental en 2107. 2108 a été l'année du premier voyage vers Tau Ceti IV, qui sera colonisée à partir de 2116 sous le nom de *New Earth*. Très vite, la question du contrôle de la Terre sur ces colonies imposa de construire des sauteurs armés. De cette date à 2235, 600 mondes ont été colonisés dans un rayon de 60 années-lumière autour de notre planète. Un contrôle centralisé étant impossible sur de telles distances, certaines colonies développèrent au fil du

temps des velléités d'indépendance. La Terre tenta de reprendre le contrôle de ces mondes sécessionnistes, mais n'y parvint pas. Ceci entraîna une crise politique et le remplacement, sur Terra, du gouvernement expansionniste par le parti isolationniste qui arrêta de soutenir les colonies, ce qui eut pour conséquence d'en condamner un bon nombre.

En un siècle, sont alors apparus les groupes d'États et de planètes qui devaient former la charpente des futurs États successeurs. De nombreuses guerres les ont combattus, jusqu'en 2571, date de la création de la Ligue Stellaire, qui les regroupa au sein d'une même entité. En dehors de quelques campagnes de pacification de la périphérie, la période de la Ligue Stellaire a globalement été pacifique pendant presque deux siècles. Sous l'autorité d'un gouvernement centralisé, de nombreuses découvertes technologiques ont accompagné une période de prospérité sans précédent. Elle devait s'achever de bien curieuse manière...

Alors que les Forces de Défense de la Ligue Stellaire étaient engagées dans la remise au pas d'une petite vingtaine de mondes éloignés, la révolte gagna bien vite l'ensemble de la périphérie et mobilisa l'ensemble des troupes. Seul Amaris, dirigeant d'un ensemble de planètes périphériques, demeura loyal au gouvernement central. Ce n'était cependant qu'une ruse et, fin 2766, il fit assassiner le Premier Lord de la Ligue afin de s'emparer de son titre. Commença alors pour les Forces de Défense de la Ligue Stellaire une guerre de reconquête qui les amena, sous le commandement du général Kerensky, à reprendre Terra en 2779. L'harmonie de la Ligue Stellaire était néanmoins définitivement brisée. Les dirigeants des 5 entités les plus importantes revendiquèrent tous le titre de Premier Lord, et aucun consensus ne put se faire à ce sujet. Présentant les troubles à venir, Kerensky réunit alors ses principaux commandants et leur proposa de le suivre, avec leur vaisseaux et leurs matériels, dans un exil qui les conduirait au-delà de la périphérie. La plupart acceptèrent et, en 2784, la flotte de Kerensky — composée de quelque 400 frappeurs et 1350 sauteurs, auxquels étaient amarrés des milliers de caboteurs remplis de troupes et de matériels — quitta définitivement la Sphère Intérieure. Choqués par ce départ, mais également soulagés de voir disparaître une force colossale toujours susceptible d'intervenir dans leur lutte pour le pouvoir, les cinq Grandes Maisons entamèrent aussitôt les hostilités pour s'approprier le titre de Premier Lord en 2787. Ce fut le début de la première Guerre de Succession. Durant les trente cinq ans du conflit, 90 % des frappeurs et 45 % des sauteurs engagés furent détruits sans qu'aucun avantage décisif ne se dessine pour une faction ou une autre. La guerre

se termina plus à cause de l'épuisement des combattants, que par une volonté réelle de mettre fin aux affrontements.

Sept années de paix relative furent ensuite interrompues, en 2828, par le déclenchement de la 2ème Guerre de Succession, laquelle "s'éteignit" en 2864, sans résultat plus probant. Cette fois, cependant, les frappeurs avaient tous disparu et les sauteurs étaient devenus tellement rares que, par accord tacite, les parties en présence convinrent de ne plus les détruire.

La troisième guerre éclata en 2866 et prit la forme d'affrontements sporadiques, essentiellement terrestres, pendant quelque 160 ans.

Durant toute cette période, la Sphère Intérieure perdit toute trace des armées de Kerensky. On les supposa perdues, ou décidées à couper les ponts avec l'espace connu. Il n'en était rien. Ayant elles-mêmes connu des luttes intestines, les anciennes Forces de Défense de la Ligue Stellaire donnèrent naissance à une nouvelle forme d'organisation politique très hiérarchisée — les Clans —, dirigés par des guerriers : pilotes, technoguerriers ou fantassins en armures de combat (les Élémentaires). Ces combattants étaient issus d'un processus de sélection génétique visant à les rendre les plus performants possible. Par ailleurs, la technologie n'avait pas régressé pour les exilés comme dans la Sphère Intérieure. C'est pourquoi les Clans, outre les Frappeurs qu'ils avaient conservés, disposaient de Machs, de chasseurs et de caboteurs bien plus efficaces que ceux des Grandes Maisons. Ils adoptèrent comme objectif ultime de rejoindre la Sphère Intérieure pour y restaurer la Ligue Stellaire...

Mais, dans la Sphère Intérieure, un organisme était parvenu à conserver un statut et un niveau technologique décent : la *ComStar*, que l'on pourrait comparer à un mélange de *Télédiffusion de France*, de *France-Télécom* et de *l'Agence France Presse* qui disposerait également d'une flotte d'exploration. C'est cette organisation qui entra la première en contact avec les Clans, quelques temps avant la grande offensive de ces derniers, alors que se terminait la quatrième Guerre de Succession. Mais, arrêtons-nous là, pour vous laisser le plaisir de découvrir vous-mêmes les péripéties qui vont marquer le conflit opposant les Clans à la Sphère Intérieure...

Conclusion

BattleSpace ne vous permettra pas seulement de mener une guerre spatiale en conduisant des campagnes complètes. Vous découvrirez aussi un univers détaillé et cohérent, avec de nouveaux adversaires puissants et différents, dont il vous appartiendra de mettre à jour et d'exploiter les contradictions internes.

Alors, bon vent stellaire !...

UN DÉBARQUEMENT MOUVEMENTÉ

Scénario pour BattleSpace
Par Claude Esmein

Sur une petite planète située à la frontière de la Maison de Kurita, un contingent de Machs (2 légers, 3 moyens, 2 lourds, de votre choix) des forces de Davion assure la garde d'une unité de fabrication de gyroscopes pour Machs. A l'occasion d'une cérémonie de prestige organisée pour l'entrée en fonction du nouveau gouverneur, 6 chasseurs ont rejoint la planète. C'est à ce moment qu'apparaît dans l'espace un sauteur, visiblement hostile, dont se détache rapidement un caboteur. Ce sont des éléments du Combinat Draconien venus prendre possession de ce monde. Le combat s'apprête à débiter alors que le caboteur s'approche de la planète. Les défenseurs ont le choix entre attaquer le caboteur dans l'espace, ou le laisser pénétrer dans l'atmosphère. Le nombre de Machs qu'il est susceptible d'abriter doit toutefois faire réfléchir à deux fois quant à cette dernière option...

Mise en place

Installez deux cartes de BattleSpace, leurs plus longs côtés juxtaposés, la ligne du bas représentant la surface de la planète.

Si un combat terrestre intervient, installer les deux cartes de BattleTech comme pour le premier scénario (p. 36 des règles), les forces de Davion attendant sur la carte ouest et celles du Combinat entrant par le bord est, à raison de 1D2 Machs par tour.

Attaquant : Combinat Draconien

Un caboteur de classe *Union*, emportant à son bord deux chasseurs *Stingray* et 12 Machs (6 légers, 3 moyens, 3 lourds).

Défenseur : Forces de Davion

6 chasseurs : 2 *Sholagars*, 2 *Lucifers* et 2 *Shilones*, ainsi que les Machs décrits plus haut.

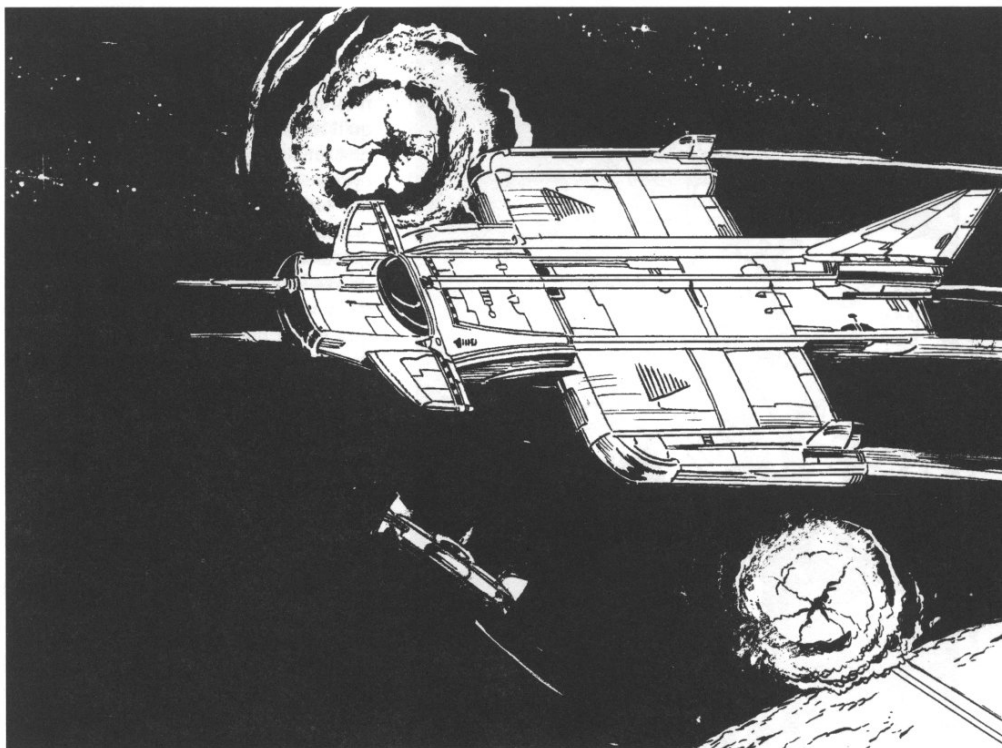
Conditions de victoire

Pour Davion : 100 points si le caboteur est détruit avant de se poser ou de larguer ses Machs, 50 s'il est détruit après. 25 points de victoire par chasseur détruit. 10 points par Mach du Combinat détruit, plus 10 points par Mach de Davion encore en état de combattre après le 6ème tour de combat terrestre.

Pour le Combinat : 25 points par chasseur de Davion détruit, 25 par chasseur du Combinat encore en état de combattre après atterrissage du caboteur, 15 par Mach de Davion détruit dans les 5 premiers tours de combat terrestre, réduits à 10 points ensuite.

Conditions spéciales : Toutes les règles sont applicables. L'issue du scénario est strictement liée à une alternative : l'atterrissage du caboteur ou sa

destruction (si possible hors de l'atmosphère, c'est-à-dire avant qu'il puisse larguer des Machs). C'est la raison pour laquelle des points sont attribués pour la "survie" de forces propres au camp considéré. Des variantes sont possibles, notamment en retirant 2 chasseurs aux forces de Davion, mais en leur accordant 2 ou 3 Machs de plus. Quant à la composition des lances de Machs, voir l'article *A la recherche de la Lance idéale* dans le présent volume.



LE VENTRE DU LÉVIATHAN

Par Guillaume Fournier

*J'implore ta pitié, Toi, l'unique que j'aime,
Du fond du gouffre obscur où mon cœur est tombé.
C'est un univers morne à l'horizon plombé,
Où nagent dans la nuit l'horreur et le blasphème...*

— Charles Baudelaire

A l'origine, la fondation de Luna devait ouvrir une nouvelle ère d'abondance et de prospérité. Malheureusement, les rêves de grandeur se sont brisés sous le poids de la misère et de l'Obscurité. Cette première plongée dans l'univers impitoyable de Mutant Chronicles va nous entraîner au cœur des bas-fonds de la plus formidable mégapole de l'histoire de l'Humanité...

Sordide rencontre au clair de terre

Après quinze jours de pluie — durant lesquels une eau grasseuse chargée de détritiques refoulés par les égouts saturés a noyé rues, caves et trottoirs — la première éclaircie est une invitation irrésistible à mettre le nez dehors.

Ce soir-là, les francs-tireurs sont de sortie dans les artères nauséabondes et animées d'un quartier chaud des Périmètres, où ils profitent du spectacle rare d'un magnifique clair de Terre. À travers des lambeaux de nuages clairsemés, le berceau de l'humanité flotte au ras de l'horizon, baignant la ville d'un éclairage glauque et sinistre. La Terre n'est pas tout à fait pleine, ce qui signifie qu'il reste encore plus d'une semaine de nuit lunaire à vivre. Autres temps, autres cycles : ici, jours et nuits durent quatorze fois vingt-quatre heures. Là-bas, vue de la Terre, Luna doit offrir un bien étrange spectacle...

Les francs-tireurs se dirigent innocemment vers leur "point de chute" favori, quand un cri pitoyable accompagné d'un bruit de poubelles renversées et d'éclats de voix attire leur attention sur un attroupement en train de se former. Une bagarre se déroule à l'entrée d'une ruelle sur le trottoir d'en face. Un homme seul affronte plusieurs agresseurs. Les francs-tireurs étant a priori de bonne humeur, ayant toujours besoin d'exercice et n'ayant rien de mieux à faire dans l'immédiat, peut-être voudront-ils rétablir l'équilibre ?

S'ils choisissent d'intervenir et se frayent un passage à travers les badauds, ils découvrent une scène banale : cinq jeunes costauds aux faces de brutes arborant le blouson des membres d'un

comité de protection de quartier sont occupés à passer à tabac un vieux clochard crasseux aux vêtements fripés. Comme souvent, ces dignes représentants de l'ordre et de la sécurité sont plus courageux devant un vieillard que face à des professionnels résolus. Mais, s'ils ont toute la sympathie des habitants qui observent le spectacle cachés derrière leurs rideaux, leur popularité dans la rue est moins évidente. C'est pourquoi, si les francs-tireurs se donnent la peine de leur faire comprendre que leur malheureuse victime est de leurs amis, ils accepteront, non sans regimber, de lui ficher la paix et de reprendre leur ronde... s'ils sont encore en état de marcher.

Les vigiles

Force	12
Vitalité	11
Coordination	11
Intelligence	9
Volonté	9
Personnalité	9

DÉPLACEMENT : 3/225

BONUS OFFENSIF : +1

ACTIONS : 3

ESQUIVE/PARADE : 4

POINTS DE VIE ET ARMURE

Jambes	6	Aucune
Bras	5	2 (nylon balistique)
Abdomen	5	2 (nylon balistique)
Poitrine	6	2 (nylon balistique)
Tête	3	Aucune

ATTACHES : Sherman M13 Bolter

DOMAINES DE COMPÉTENCES :

Combat 10, Armes à feu 8, Communication 5, Adresse 3, Techniques 0

Le clochard s'appelle Jay Olmos. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, au visage profondément





creusé et marqué par la maladie. Il émane de lui une puanteur difficilement supportable. De sa voix éraillée, il remercie chaleureusement ses sauveurs et se félicite du hasard qui les a placés sur son chemin. Il offre de leur payer à boire (quoiqu'il n'ait pas un sou vaillant) et ne cesse de clamer bien haut les mérites de ses nouveaux amis. Il tient absolument à faire la tournée des bars avec eux. Si les personnages déclinent sa proposition, il part de son côté, non sans prononcer de grands serments de reconnaissance éternelle.

Mais, peut-être les francs-tireurs décideront-ils de se boucher les oreilles lorsqu'ils passeront à côté de l'attroupement, préférant aller prendre en verre au lieu de se mêler de ce qui ne les regarde pas. Dans ce cas, au moment de regagner leur lieu de résidence, ils aperçoivent, au même endroit que tout à l'heure, le pauvre Olmos allongé sans connaissance sur le trottoir. Couché à moitié dans le caniveau, il a le visage tuméfié, un œil poché et plusieurs dents cassées. Certains passants osent parfois un regard gêné dans sa direction. La plupart, toutefois, l'enjambent sans lui prêter la moindre attention. C'est une dernière occasion pour les francs-tireurs de faire la connaissance d'Olmos avant le début de l'aventure. Bien que cela ne soit pas vraiment indispensable, c'est néanmoins préférable pour la suite des événements.

On demande francs-tireurs

Quelques jours plus tard, en début de soirée, les francs-tireurs reçoivent un coup de téléphone d'un homme qui se présente comme étant un certain docteur Benedetti et déclare avoir une enquête à leur confier. Sa voix est grave et bien timbrée et il s'exprime d'une manière très distinguée. Curieusement, il leur donne rendez-vous dans un district misérable et mal famé des Périmètres. Il tient d'ailleurs à s'en excuser, mais un cas de force majeure lui interdit de les rencontrer dans un endroit plus convenable. Sa proposition étant tout à fait du genre à intéresser les francs-tireurs, si vos personnages rechignent, suggérez-leur de changer de métier...

Un trajet sans histoire

L'adresse indiquée par le docteur Benedetti se trouve à deux bonnes heures de route de la résidence des personnages, dans un secteur particulièrement mal desservi par les transports en communs. Les francs-tireurs n'ont donc d'autre choix que d'emprunter un de

leurs véhicules personnels et de partir à l'aventure dans la folle circulation des artères de Luna. Tant qu'ils seront à proximité des Vieux Quartiers, tout se passera bien, mais, au fur et à mesure qu'ils s'en éloigneront, leur périple sera émaillé d'incidents dont quelques-uns méritent que l'on s'y arrête :

- Alors qu'ils sont bloqués dans un encombrement — provoqué par un accident un peu plus loin —, un Missionnaire inspiré bondit sur le capot ou le toit de leur véhicule pour attirer l'attention des passants. Il se lance dans une diatribe interminable, stigmatisant les divisions des mégacorporations qui minent les forces de l'Humanité. Quelques badauds s'arrêtent pour l'écouter en ricanant.
- Alors qu'ils sont en train de dépasser un camion citerne qui transporte du carburant pour astronefs dans un tunnel à trois voies, un lourd taxi Capitol arrive dans leur dos et entreprend tranquillement de les doubler sur la troisième voie ! Évidemment, un autre camion fonçant à toute allure va survenir en face et faire des appels de phares désespérés...
- Arrêtés à un feu rouge, les francs-tireurs découvrent avec consternation qu'un obèse crasseux qui est en train d'allumer un cocktail molotov au coin de la rue vient d'arrêter son regard dément sur leur véhicule. Le poussah pousse alors un cri sauvage et se précipite dans leur direction ! Seules solutions : l'abattre ou démarquer en trombe pour le laisser sur place... en tâchant d'éviter les véhicules qui déboulent de tous côtés.

Vous pouvez développer d'autres incidents sur le même modèle : accrochages avec des pirates de la route, tireur embusqué qui s'amuse à faire un carton sur tout ce qui passe en bas de son immeuble, clochard illuminé qui s'immole par le feu sur le trottoir, Inquisiteur abattant quelqu'un dans le dos en pleine rue sous l'œil terrifié et fasciné des badauds, etc. Faites bien ressentir à vos joueurs l'atmosphère hallucinante et paranoïaque qui caractérise cette ville monstrueuse.

Le médecin maudit de la cour des gueux

Les francs-tireurs (FT) finissent tant bien que mal par arriver dans une rue déserte et mal éclairée, jonchée de détritus et bordée d'immeubles abandonnés noircis par les intempéries. L'adresse

donnée par le docteur Benedetti correspond à une vieille bâtisse aux fenêtres brisées dont seuls les trois premiers étages sont éclairés. Un drapeau frappé d'une croix rouge flotte tristement au-dessus du porche.

En franchissant l'entrée, les personnages débouchent dans une grande cour encombrée de gravats qui tient à la fois de l'hôpital de campagne, du caravansérail et de la cour des miracles. Des centaines de clochards - dont beaucoup affligés de mutations horribles - vont et viennent entre une dizaine de braseros, une grande tente où des infirmiers distribuent de la nourriture et trois portes qui permettent d'accéder aux dortoirs des étages. Certains sont allongés dans des civières près d'une des portes, qui doit donner sur une sorte de dispensaire.

Une puanteur insoutenable se dégage de cet endroit : l'odeur du désespoir et de la misère humaine, à laquelle se mêle un parfum âcre de désinfectant. Quoi qu'il en soit, même s'ils ont le nez délicat, après tout le chemin parcouru, le moins que les FT puissent faire est de rencontrer le mystérieux docteur Benedetti. Ne serait-ce que pour lui expliquer que personne ne peut se payer impunément leur tête...

Les clochards les observent d'un sale œil. Soudain, un murmure s'élève de la foule, alors qu'une infirmière d'une trentaine d'années sort du dispensaire et vient à leur rencontre en arborant un sourire fatigué. Elle sait pourquoi ils sont là et leur demande de bien vouloir la suivre auprès du docteur Benedetti. Elle les conduit alors à l'intérieur, leur fait monter deux étages, puis les introduit dans une vaste salle déserte soutenue par d'énormes piliers de béton. Au fond, un homme assis derrière une table métallique travaille à la lumière d'un chandelier. En entendant approcher les FT, il se lève et contourne la table pour venir à leur rencontre. Les personnages ont alors tout le temps de détailler son crâne chauve, marbré de plaques violettes, ses moignons d'oreilles... autant de signes monstrueux d'une indiscutable mutation qui explique son refus de les rencontrer trop près des beaux quartiers. L'homme leur tend la main :

- Bonsoir. Je suis le docteur Benedetti.

Sa voix est aussi suave et harmonieuse qu'au téléphone.

Les Sans-abri n'ont pas d'amis

Le docteur Gianluca Benedetti se présente comme le responsable des lieux. C'est lui qui s'occupe de la gestion financière de cette petite communauté caritative. Ancien médecin de Bauhaus,

sa carrière fut brisée net quand il manifesta les symptômes d'une mutation inexplicable. Contraint dès lors de mener une vie de paria, il a choisi de mettre ses compétences et son talent au service de ses compagnons d'infortune. Il ne cache pas son ancienne affiliation corporatiste, mais juge inutile de s'étendre sur un tel sujet, aussi passe-t-il rapidement à l'affaire qui le préoccupe.

Note : les coordonnées des FT lui ont été fournies, soit par Jay Olmos s'ils l'ont aidé au cours du prologue, soit par d'anciennes connaissances en relation avec Bauhaus.

Voici les faits en quelques mots...

Depuis maintenant plus d'un mois, de mystérieuses disparitions frappent à intervalles réguliers la communauté des clochards du district. Aucun cadavre n'a été retrouvé. Aucune trace de sang nulle part. Le scénario est toujours le même : un jour un clochard s'en va dormir dans son coin de rue habituel et on n'entend ensuite plus jamais parler de lui ! Jusqu'à présent, dix cas similaires ont été signalés à Benedetti. C'est trop pour qu'il s'agisse d'une coïncidence, et pas assez pour que les flics du district consentent seulement à taper un rapport sur ce sujet. Comme deux des disparus étaient des mutants, cela semble exclure l'hypothèse d'une banque d'organes sans scrupule qui ramasserait des clochards pour approvisionner son stock.

Le dernier "enlèvement" signalé remonte à la veille. Benedetti souhaite engager les FT pour élucider le mystère de ces disparitions et y mettre un terme au plus vite.

La communauté qu'il dirige n'est pas riche, mais il est malgré tout en mesure — grâce à certaines amitiés qu'il a conservées dans la haute société — de réunir, si besoin est, la somme rondelette de 100.000 couronnes. Il tente néanmoins de négocier au plus bas le salaire des personnages et commence par leur en proposer seulement 50.000. Une fois parvenus à un accord sur le montant de leurs honoraires, les FT n'auront plus qu'à se mettre en chasse.

Enquête de routine

Le métier d'indépendant étant ce qu'il est, il n'est pas du tout impossible que nos vaillants professionnels décident de commencer leur enquête par quelques vérifications de routine sur leur "distingué" employeur. S'ils connaissent quelqu'un chez Bauhaus, ils peuvent aisément avoir accès à son dossier. Ils apprennent alors que Benedetti a bien appartenu à cette compagnie, mais qu'il a été arrêté et condamné à l'asile psychiatrique pour

avoir expérimenté des drogues sur certains de ses patients. Il se serait par la suite évadé et la compagnie est sans nouvelles de lui depuis plusieurs années.

En réalité, si Benedetti a effectué un bref séjour dans un établissement privé durant les premiers stades de sa mutation — un épisode particulièrement traumatisant pour n'importe qui — il en est sorti à peu près sain d'esprit, du moins pour autant qu'on puisse l'être dans son cas. Le reste du dossier n'est qu'un tissu de mensonges destiné à discréditer irrémédiablement un mutant qui a déserté sa mégacorporation. Si les FT prennent le contenu de son dossier pour argent comptant, ils risquent fort de s'embarquer sur une fausse piste.

La paranoïa a aussi son revers et, en faisant des recherches sur Benedetti, les FT risquent d'attirer l'attention sur lui - et donc sur eux, par ricochet. Si vous trouvez qu'ils manquent de discrétion, faites-les suivre discrètement par un "bleu" tout au long de l'aventure. Cet agent observera leurs moindres faits et gestes sans intervenir, sauf, bien sûr, s'ils mettent en péril des biens ou des membres du personnel de la Bauhaus.

Une piste qui sent mauvais

Benedetti demande à Jay Olmos de montrer aux FT les endroits où les disparus avaient coutume de dormir. S'ils ont déjà fait sa connaissance au cours du prologue, le clochard se montre enjoué à leur égard et leur raconte une foule d'anecdotes sur les corporations du quartier. Il ne connaît rien au monde de la finance, mais entend bien raconter beaucoup de choses : pots-de-vin, spéculation immobilière, etc. Pour peu que les personnages se donnent la peine d'approfondir leurs relations avec lui, Olmos deviendra vite un contact utile, que vous pourrez utiliser régulièrement dans d'autres aventures. Si, en revanche, c'est la première fois qu'Olmos est présenté aux FT, il se montre d'abord taciturne et renfrogné, car il se méfie désormais de tout le monde.

Les "réparations" des clochards disparus ne sont rien d'autre que des cartons, pliés et posés le long d'un mur d'une ruelle sombre. À chaque fois, les victimes s'étaient installées au milieu d'une rangée de hautes poubelles pour se protéger du vent. Les poubelles en question sont pleines, car on est justement le jour de passage des éboueurs. Si les personnages examinent les lieux après leur entrevue avec Benedetti, ils verront un camion benne d'une compagnie indépendante qui remonte la ruelle en ramassant les ordures. Les éboueurs passent trois fois par semaine. Ils ne sont au courant de rien et n'aiment pas

beaucoup les fouineurs... Ils le feront comprendre en termes clairs aux FT, en les invitant vertement à les laisser faire leur travail et à se mêler de leurs propres affaires. S'ils se sentent agressés, ils n'hésiteront pas à sortir des crocs de boucher ou même, au besoin, des fusils à pompe. Le nom de leur compagnie est visible sur le flanc du camion benne : A.R.O.M. ("Agence de Ramassage des Ordures Margiotta").

Il n'y a guère d'indices à glaner sur les lieux des disparitions. Comme l'a indiqué Benedetti, rien ne laisse à penser qu'une lutte se soit déroulée à ces endroits et les habitants des immeubles voisins n'ont rien entendu. La plupart refuse d'ailleurs de discuter avec des individus "louches" et restent claquemurés derrière leurs portes.

Les ruelles comportent, dans presque tous les cas, plusieurs points d'accès secondaires — échelles d'incendie ou bouches d'égout — pouvant éventuellement permettre d'enlever un corps discrètement, ce qui n'avance pas beaucoup les FT. En fait, le seul détail susceptible de leur mettre la puce à l'oreille tient au jour même où se sont produites les disparitions : un jour de ramassage des ordures... Quel curieux hasard !

Ce matin, un onzième sans abri va disparaître : un petit garçon d'une dizaine d'années qui dormait entre deux poubelles dans une ruelle située à l'arrière d'un restaurant.

Intrusion au dépôt

Renseignements pris, il apparaît que l'A.R.O.M. détient un contrat d'exclusivité pour le ramassage des ordures dans l'ensemble du district où sont intervenues les disparitions. Voilà une "coïncidence" qui mérite que l'on s'y intéresse de plus près, d'autant qu'elle constitue le seul indice dont disposent les FT. Ils n'apprendront rien en arrivant "comme des fleurs" pour interroger les éboueurs. Une petite visite, aussi discrète que nocturne, aux locaux de l'A.R.O.M. s'impose.

Le dépôt de la compagnie se trouve dans un quartier industriel. À la nuit tombée, le coin est pratiquement désert. S'introduire dans la place ne pose guère de difficultés. Les fenêtres n'étant protégées par aucun système d'alarme, un simple jet de Dextérité suffit pour crocheter la porte de derrière. De toute évidence, la compagnie ne dépense pas tout son budget en frais de sécurité ! À moins qu'elle n'ait souscrit une excellente assurance.

Le dépôt consiste principalement en un vaste hangar où sont garés une vingtaine de camions bennes. Un des coins de ce hangar est occupé par un atelier de garagiste. En examinant les camions, les FT peuvent découvrir deux choses :

• Ils sont tous équipés d'une sorte de compartiment "secret" de la taille d'un gros livre aménagé à l'intérieur de la benne (à portée de main des éboueurs mais parfaitement invisible du dehors).

• La boîte à gant de l'un d'entre eux contient un plan du district où les lieux des disparitions sont signalés par une croix au feutre rouge.

Les locaux du personnel comprennent un vestiaire avec douches, et une petite pièce équipée d'un réchaud et d'une machine à café. Les casiers du vestiaire ne contiennent rien de particulièrement intéressant, hormis une quantité impressionnante de photos de filles en tenues légères.

En revanche, il y a de la lumière dans le bureau du patron, d'où il est possible de surveiller l'ensemble du hangar. Trois jeunes en cuir noir au maquillage cadavérique y jouent aux cartes en écoutant de la techno junk. Drôles de veilleurs de nuit !

Il s'agit en fait de membres des Nosferatu, une des nombreuses bandes armées du district. Ils ne sont pas ici pour surveiller les camions, mais pour assurer la protection de la drogue entreposée dans une pièce

verrouillée située sous le bureau. Ils sont complètement défoncés et la musique réduit notablement leur capacité d'écoute. Les FT devront cependant se montrer très prudents s'ils ne veulent pas attirer leur attention.

Les Nosferatu

Force	13
Vitalité	10
Coordination	12
Intelligence	9
Volonté	9
Personnalité	10

DÉPLACEMENT : 3/225

BONUS OFFENSIF : +1

ACTIONS : 3

ESQUIVE/PARADE : 7

POINTS DE VIE ET ARMURE

Jambes	6	2 (nylon balistique)
Bras	5	2 (nylon balistique)
Abdomen	5	2 (nylon balistique)
Poitrine	6	2 (nylon balistique)
Tête	3	Aucune

ATTAQUES : MP-105, couteau

DOMAINES DE COMPÉTENCES :

Combat 11, Armes à feu 12, Communication 7, Adresse 6, Techniques 3, Perception 5

Sous le bureau, il y a une remise à outils fermée à clef qui contient dix kilos d'évangéline — un puissant hallucinogène synthétique — stockés dans une malle métallique cadenassée. La drogue est conditionnée dans un emballage plastique recouvert de carton... le tout étant d'un format idéal pour se loger dans les mystérieux compartiments aménagés à l'intérieur des bennes. C'est en effet de cette façon que les Nosferatu distribuent leur marchandise à travers tout le district, au nez et à la barbe des flics et des bandes rivales.

Entretien avec un mouchard

Quelle que soit la façon dont se termine leur petite expédition chez A.R.O.M., les FT sont contactés le lendemain à leur domicile par un certain Peter Lindström, un collègue dont la réputation de parasite est parvenue à leurs oreilles. On

prétend en effet qu'il est très fort pour laisser les autres retirer les marrons du feu...

Lindström dit être chargé d'enquête sur la compagnie de ramassage pour le compte de Cybertronic, une société qui envisage de l'absorber afin de grossir encore la masse déjà énorme de ses sociétés écrans. Voici plusieurs jours qu'il s'est mis en planque en face du dépôt de l'A.R.O.M. et il a pu prendre, la veille au soir, des clichés très ressemblants des FT occupés à fracturer des serrures ou à forcer des fenêtres... Il a d'ailleurs apporté quelques épreuves avec lui. Il ne voudrait pas causer d'ennuis à des confrères, mais il aimerait quand même bien savoir ce qu'ils ont découvert.

Bien entendu, Lindström a pris ses précautions avant de venir, et il a envoyé un jeu de clichés complet à son contact direct chez Cybertronic. S'il devait ne pas réapparaître, la mégacorporation connaîtrait tout de suite l'identité des gêneurs qui ont voulu faire obstacle à ses projets. Les FT n'ont donc aucun intérêt à se débarrasser de Lindström, d'autant que ce n'est pas un mauvais bougre et qu'il accepte volontiers de leur vendre les informations qu'il possède sur la compagnie. Il peut ainsi leur apprendre que :

- L'A.R.O.M. appartient en sous-main à un renégat d'Imperial appelé Kevin Brannaghan, une personnalité fuyante ne possédant aucune adresse connue.
- La société est placée sous la protection des Nosferatu, une bande locale dont le repaire serait situé dans une décharge.
- Il n'a jamais vu les éboueurs ramener le moindre clochard au dépôt.

Balade à la décharge

Les FT ne sont pas assez nombreux pour suivre tous les camions de la compagnie, et s'ils en choisissent un au hasard, il est peu probable qu'ils aient la chance d'assister à un enlèvement. De toute façon, il n'y aura pas de ramassage d'ordures avant le lendemain... Se mettre en planque devant le dépôt ne donnera rien non plus, mais permettra quand même de repérer la fenêtre de l'appartement vide loué par Lindström de l'autre côté de la rue.

Les personnages peuvent éventuellement se rendre à la décharge. Tous les camions finissent bien par y aller ; si ce sont bien eux qui enlèvent les clochards, ils doivent forcément les déposer quelque part !

La décharge occupe tout le fond d'un vaste cratère d'un endroit isolé des



Périmètres. Des centaines de miséreux vivant de récupération se sont édifié un pitoyable bidonville au milieu des montagnes de détrit. Tandis que les FT contemplent ce triste spectacle, une petite vieille en haillons grimpe péniblement jusqu'à eux pour quémander quelques pièces. Elle vit dans un abri à proximité, d'où elle guette tous les bruits de moteur afin d'être une des premières à entendre l'arrivée des camions bennes et de leur manne providentielle. Si les personnages se montrent généreux, elle peut leur apprendre que, depuis plusieurs semaines, certains éboueurs apportent parfois un homme avec eux dans leur camion et le remettent à des motards. Elle n'a pas fait attention au logo peint sur les camions en question et ne connaît pas les "couleurs" des motards. Son témoignage confirme toutefois la piste suivie par les FT.

S'ils ont découvert le plan annoté de rouge dans la boîte à gants d'un camion benne, ils peuvent aussi attendre le prochain ramassage et prendre l'équipe considérée en filature. Ils assisteront alors à un douzième enlèvement, à la suite duquel le camion conduira la victime tout droit à la décharge.

En espionnant le lendemain le ballet incessant des camions bennes, les FT voient l'un de ceux de l'A.R.O.M. s'écarter légèrement du trajet habituel emprunté par les autres et disparaître derrière une colline d'immondices. Là, à l'abri des regards indiscrets, les éboueurs

remettent un clochard qu'ils ont ramassé et drogué à six Nosferatu. Les motards sanglent le malheureux dans un side-car et s'éloignent en soulevant un nuage de poussière. Les FT n'ont plus qu'à se laisser guider par les bandits jusqu'à leur repaire.

Ils peuvent également tenter de leur tomber dessus immédiatement pour les interroger sans attendre, mais les motards sont sur leurs gardes et il n'est pas facile de les surprendre. Si les FT parviennent à en prendre un vivant, il déclarera obéir à une certaine Lilith et acceptera sans difficulté de les guider jusqu'au repaire de sa bande. Il sera en effet convaincu que ses camarades sauront les recevoir de pied ferme - ce en quoi il n'a d'ailleurs pas tort. Il ignore à quoi servent les clochards qu'ils ramènent à Lilith, il sait simplement qu'il s'agit d'un grand secret puisque les autres membres de la bande ne sont pas non plus dans la confidence. Même chose parmi les éboueurs de l'A.R.O.M., où seule l'équipe du camion qui ramasse les clochards est au courant qu'il se trame quelque chose parallèlement au trafic de drogue.

Le cimetière d'astronefs

Une filature discrète des Nosferatu conduit les FT vers l'autre extrémité du

cratère, où les tas d'ordures se font plus espacés et cèdent la place à des carcasses de véhicules et autres épaves mangées par la rouille. Ce qui n'est au départ qu'une simple décharge se transforme peu à peu en un immense cimetière d'astronefs, où sont abandonnés les pathétiques témoignages du temps des premiers jours de la guerre contre l'Obscurité, une l'époque où l'influence invisible de la Symétrie Obscure clouait au sol des flottes entières chargées de tous les espoirs de l'Humanité.

Le chemin emprunté par les motards serpente longuement entre les épaves, avant de passer entre deux rangées de pieux sur lesquels sont empalés une demi-douzaine de cadavres à différents stades de décomposition. Cette mise en scène macabre a été conçue pour éloigner les curieux, mais ce n'est pas la seule précaution prise par les Nosferatu... Ils ont également postées cinq sentinelles à intervalles réguliers autour de leur repaire. Dissimulées à l'intérieur de carcasses anonymes d'où elles peuvent observer l'ensemble du cimetière d'astronefs, ces sentinelles disposent en outre d'un chapelet de détecteurs sismiques récupérés sur des épaves et raccordés à un écran de surveillance. Lorsqu'elles repèrent des intrus, elles préviennent immédiatement le reste de la bande au moyen de téléphones de campagne afin de les prendre au piège.

Alors que les FT progressent plus ou moins discrètement entre les épaves, ils





tombent sur une dizaine de rats mutants gros comme la cuisse d'un Blood Beret, au pelage lépreux et aux yeux phosphorescents, occupés à dévorer la dépouille putréfiée d'un grand chien maigre. Dérangés en plein repas, les rats se jettent sur les intrus pour défendre leur pitance. Si les personnages tirent le moindre coup de feu, ils seront assurés d'alerter toutes les sentinelles et le reste de la bande par-dessus le marché.

Les Rats Mutants

Force	5
Vitalité	7
Coordination	18
Intelligence	5
Volonté	9
Personnalité	-
DÉPLACEMENT	: 3/225
BONUS OFFENSIF	: 0
ACTIONS	: 3
ESQUIVE/PARADE	: 8
POINTS DE VIE ET ARMURE	
Pattes arrière	6 Aucune
Pattes avant	5 Aucune
Abdomen	5 Aucune
Poitrine	6 Aucune
Tête	3 Aucune
ATTAQUES	: Morsure (Compétence 12, dommages 1d4 + possibilité d'infection : traitez le résultat des dommages comme le facteur de difficulté pour résister au venin des rats mutants, qui inflige 4 points de dommages supplémentaires).

Les Nosferatu ont installé leur repaire dans la carcasse rouillée d'un très ancien transport de troupes modèle *Léviathan*, qui fut jadis le fleuron de la flotte militaire Imperial et qui gît désormais, lamentablement échoué sur le ventre, au sommet d'un monceau de débris et d'ordures, tel un grand Ver veillant sur son trésor. L'appareil devait emporter des renforts à destination des bases de Pluton quand il fut touché par la Symétrie Obscure, dont l'existence était à l'époque encore sujette à controverse. Son fonctionnement devint alors erratique et dangereux : ses moteurs s'emballaient, puis stoppaient brusquement ; ses écrans affichaient des messages incohérents ; ses portes s'ouvraient et se fermaient comme les bouches meurtrières de quelque organisme démentiel et monstrueux... L'appareil a alors semblé animé d'une vie propre et a échappé totalement au contrôle de son équipage. Il fallut donc l'abandonner en hâte et se résoudre à l'envoyer à la casse, avec les centaines d'autres astronefs pareillement frappés d'une folie incompréhensible. La guerre contre l'Obscurité s'organisait à peine. Comme on manquait de temps et de personnel pour le démanteler complètement, il a fini dans ce cimetière après avoir été dépouillé de tout ce qui paraissait récupérable.

Les Nosferatu pénètrent dans le *Léviathan* par la rampe d'accès latérale, bloquée en position basse, et disparaissent à la vue des FT. De toute évidence, la clef du mystère se trouve à l'intérieur. Encore faut-il trouver le meilleur moyen d'y entrer !

La suite de l'aventure va dépendre des plans élaborés par les joueurs pour approcher l'épave et s'introduire à l'intérieur. À vous de décider si les personnages se font repérer par les sentinelles, ou s'ils sont suffisamment discrets pour pénétrer dans l'appareil sans déclencher l'alerte.

Les fils de l'Empaleur

Les Nosferatu forment une bande d'une trentaine de membres des deux sexes. La plupart sont de très jeunes marginaux et criminels endurcis, réunis par une même fatalité et un goût prononcé pour la violence et le chaos. Ils s'habillent en noir, se peignent le visage pour se donner un air sinistre et n'écoutent que du techno junk, une musique hypnotique, dissonante et grinçante qui porte rapidement sur les nerfs de toute personne qui n'y est pas habituée ou qui n'est sous influence de l'évangéline. Ce sont presque tous des psychopathes qui aiment infliger la souffrance et se repaissent de la terreur de leurs victimes.

Ils vivent naturellement de vol et de racket, comme toute bande digne de ce nom, mais aussi surtout — et plus curieusement — du trafic d'évangéline. Ils synthétisent eux-mêmes la drogue dans les entrailles de leur vaisseau et la distribuent par l'intermédiaire de l'A.R.O.M., que leur chef a rachetée en sous-main.

Les Nosferatu

Force	13
Vitalité	10
Coordination	12
Intelligence	9
Volonté	9
Personnalité	10
DÉPLACEMENT	: 3/225
BONUS OFFENSIF	: +1
ACTIONS	: 3
ESQUIVE/PARADE	: 7
POINTS DE VIE ET ARMURE	
Jambes	6 2 (nylon balistique)
Bras	5 2 (nylon balistique)
Abdomen	5 2 (nylon balistique)
Poitrine	6 2 (nylon balistique)
Tête	3 Aucune
ATTAQUES	: MP-105, couteau
DOMAINES DE COMPÉTENCES	:
Combat	11, Armes à feu 12,
Communication	7, Adresse 6,
Techniques	3, Perception 5

Crâne, le chef des Nosferatu, est un homme sombre et cynique qui porte un lourd secret. Ancien Lion Bleu d'Imperial, son véritable nom est Kevin Brannaghan. Il n'a jamais raconté à personne dans quelles circonstances il a été amené à devenir un renégat rejeté par son clan, mais il en conserve une haine farouche pour tout ce qui se rattache à l'Imperial. C'est la raison pour laquelle il a voulu absolument installer son repaire dans l'épave d'un vaisseau de son ancienne mégacorporation, s'imaginant ainsi prendre sur elle une revanche symbolique.

Remarquable bretteur, aimant particulièrement jouer au chat et à la souris avec ses adversaires, il a trop rarement l'occasion de s'exercer avec des combattants de sa trempe. Si les FT tombent entre ses mains, il leur proposera de choisir la plus fine lame d'entre eux pour l'affronter en duel, avec leur liberté comme enjeu. S'il est vaincu, il les laissera repartir librement avec armes et véhicule ; vainqueur, il ordonnera qu'on les dépouille de leurs biens, puis leur accordera cinq minutes d'avance, avant d'organiser une grande chasse à l'homme à travers le cimetière d'astronefs.

Crâne

Force	17
Vitalité	16
Coordination	17
Intelligence	13
Volonté	15
Personnalité	19
DÉPLACEMENT	: 3/225
BONUS OFFENSIF	: +1
ACTIONS	: 3
ESQUIVE/PARADE	: 8
POINTS DE VIE ET ARMURE	
Jambes	7 2 (nylon balistique)
Bras	6 2 (nylon balistique)
Abdomen	6 2 (nylon balistique + armure de combat)
Poitrine	7 8 (nylon balistique + armure de combat)
Tête	3 Aucune
ATTAQUES	: MP-103 Hellblazer, claymore
DOMAINES DE COMPÉTENCES	:
Combat	17, Armes à feu 16,
Communication	11, Adresse 10,
Techniques	5, Perception 7

Lilith, la compagne de Crâne, est une jeune femme aux grands yeux de chat, dotée d'une opulente chevelure blonde. Sous son apparence de petite fille fragile et capricieuse se dissimule en fait une véritable femme fatale, qui considère les hommes comme des marionnettes dont elle peut tirer les ficelles impunément. Arriviste et déterminée, elle est prête à toutes les compromissions - et trahisons - pour parvenir à ses fins.

Lilith mène depuis peu une opération à l'insu de Crâne, qui est toujours trop

occupé à méditer sur sa déchéance ou à s'injecter de la drogue pour s'apercevoir de quoi que ce soit. Elle s'est en effet alliée à un Népharite d'Ilian qui lui a fait la démonstration d'un terrible pouvoir de la Symétrie Obscure en promettant de le lui faire connaître. Elle l'a donc laissée s'installer secrètement dans l'ancienne salle des machines de l'astronef, et lui fournit des clochards pour ses mystérieuses opérations nécrotechnologiques.

Certains membres de la bande - une minorité pour l'instant - lui ont juré obéissance, même s'ils ne s'en vantent pas. Ils espèrent ainsi ne pas être oubliés quand Lilith finira par glisser de la mort-aux-rats dans la seringue du chef du gang. Pour l'heure, elle les envoie en secret prendre livraison des clochards ramassés par les éboueurs et compte sur eux pour dissuader, sans en avoir l'air, les autres membres de la bande de descendre dans les niveaux inférieurs de l'astronef.

Lilith

Force	9
Vitalité	10
Coordination	13
Intelligence	15
Volonté	14
Personnalité	18

DÉPLACEMENT : 3/225

BONUS OFFENSIF : 0

ACTIONS : 3

ESQUIVE/PARADE : 7

POINTS DE VIE ET ARMURE

Jambes	7	Aucune
Bras	6	Aucune
Abdomen	6	2 (nylon balistique)
Poitrine	7	2 (nylon balistique)
Tête	3	Aucune

ATTAQUES : MP-105

DOMAINES DE COMPÉTENCES :

Combat 10, Armes à feu 12, Communication 15, Adresse 11, Techniques 3, Perception 6

Doug McDermott, un autre renégat du clan Brannaghan, a suivi Crâne dans sa déchéance pour d'obscures raisons sur lesquelles il a toujours refusé de s'expliquer. Pharmacien de génie, c'est lui qui a découvert la formule de l'évangéline et les moyens de la synthétiser. Il n'apprécie guère Lilith, dont il a compris depuis longtemps la nature égoïste et ambitieuse, mais il n'est pas assez fou pour oser parler d'elle à son chef.

Doug McDermott

Force	12
Vitalité	9
Coordination	11
Intelligence	19
Volonté	12
Personnalité	15

DÉPLACEMENT : 3/175

BONUS OFFENSIF : +1

ACTIONS : 3

ESQUIVE/PARADE : 6

POINTS DE VIE ET ARMURE

Jambes	7	Aucune
Bras	6	Aucune
Abdomen	6	Aucune
Poitrine	7	2 (nylon balistique)
Tête	3	Aucune

ATTAQUES : Aggressor

DOMAINES DE COMPÉTENCES :

Combat 8, Armes à feu 10, Communication 10, Adresse 5, Techniques 18, Perception 5

Le Léviathan

Partiellement démantelé par les techniciens d'Imperial et pillé par les récupérateurs de tout poil qui infestent les cimetières d'épaves, cet astronef ne conserve plus grand-chose aujourd'hui de la technologie brillante dont l'homme détenait le secret avant le déferlement de l'Obscurité. Sa grande carcasse n'est plus qu'une coquille creuse dont les Nosferatu n'occupent d'ailleurs qu'une petite portion.

La passerelle de pilotage a été entièrement dépouillée de tous ses instruments. Située au tout dernier niveau, elle offre une vue imprenable sur le cimetière et permet d'accéder à un dôme d'observation panoramique. Crâne et Lilith y ont aménagé leurs quartiers, à grands renforts de mobilier volé et tapis vénusiens rongés par la moisissure. On y pénètre comme dans un repaire de pirates, où se trouverait amassé le butin le plus clinquant et le plus hétéroclite. Des écrans ont été raccordés à certains câbles choisis au hasard et affichent une "neige" perpétuelle.

Sous la passerelle se trouve l'ancienne infirmerie dans laquelle McDermott synthétise l'évangéline. Son laboratoire est strictement interdit aux autres membres de la bande, exception faite naturellement de Crâne et de Lilith.

L'essentiel des autres niveaux et des soutes est abandonné et n'abrite que quelques rats mutants avec toute la vermine qui provient de la décharge.

Les anciens quartiers d'habitation de l'équipage se trouvent à l'avant, dans les niveaux médians. Les Nosferatu ont abattu des cloisons et bricolé les installations de façon à créer un gigantesque "loft" où ils vivent à la lumière vacillante de braseros. De grandes baffles disposées un peu partout crachent sans discontinuer les sonorités grinçantes et hypnotiques de leur musique de prédilection.

La plupart des soutes ont été laissées à l'abandon et ne contiennent plus que les squelettes désossés d'anciens véhicules militaires. La soute avant a toutefois été récupérée par les Nosferatu. Ils en ont fait un vaste parking où ils réparent, trafiquent et entreposent leurs

motos et les autres véhicules qu'ils rassemblent à partir de pièces de toutes formes et de toute provenance. Le carburant provient directement des réservoirs presque vides du Léviathan qui contiennent encore de quoi alimenter leur escadre de motos pour des années. On accède à cette soute par deux rampes latérales bloquées en position basse, qui constituent les seules ouvertures sur l'extérieur. Toutes les autres ont été soudées par les Nosferatu quand ils ont pris possession des lieux. Ceci dit, les flancs de l'astronef sont tellement rouillés qu'en certains endroits, on pourrait sans effort passer la main au travers...

La porte de l'obscurité

Tout au fond, dans les entrailles obscures de la salle des machines, dans une partie de l'astronef où personne ne va jamais, une dizaine d'Enfants d'Ilian s'affairent sous la direction d'un Népharite à la mise en place d'un énorme portail nécrotechnologique. L'appareil évoque une sorte de disque métallique, soudé verticalement sur un étrange support auquel ont été intégrés les corps des clochards encore animés d'un souffle de vie grotesque et pathétique. Son but est d'ouvrir une porte dimensionnelle permettant aux Légions Obscures de déferler, le moment venu, au cœur de Luna. Sa construction nécessitant treize corps est pratiquement terminée et prête à fonctionner.

Quand les FT découvrent le macabre appareil, tout devient clair. Ils se retrouvent confrontés à un péril si grave, qu'il menace la survie même de l'Humanité ! La construction d'un portail dimensionnel à la surface de Luna peut en effet constituer un atout décisif pour les adversaires de l'Homme dans la guerre de la Lumière contre l'Obscurité.

Leur enquête va se terminer ici, dans le ventre du Léviathan, mais une autre mission s'imposera à eux : détruire le portail et anéantir avec lui ses diaboliques constructeurs ! Après tout, le contrat passé avec Benedetti exige non seulement qu'ils résolvent le mystère des disparitions, mais également qu'ils y mettent un terme...

L'engin n'étant pas indestructible, quelques charges bien placées devraient suffire pour le réduire en miettes. Pour peu que le feu gagne ensuite la soute et les réservoirs de carburant, un gigantesque incendie parachèvera l'action destructrice des personnages.

Si les FT s'échappent du Léviathan sans chercher à contrecarrer les plans du Népharite et retournent tout simplement faire leur rapport à Benedetti, la fin de l'aventure sera légèrement modifiée. Ils

n'auront en effet pas tout à fait honoré leur contrat dans les termes prévus (le mystère des disparitions est élucidé mais le problème reste entier) et Benedetti ne leur versera que la moitié du salaire convenu. Il ne lui restera plus ensuite qu'à faire parvenir une lettre anonyme à la Confrérie, pour qu'une douzaine d'Inquisiteurs foncent aussitôt sur place afin de procéder à la purge des lieux avec toute la subtilité qu'on leur connaît...

Le Népharite d'Illian

Force	34
Vitalité	18
Coordination	20
Intelligence	21
Volonté	35
Personnalité	28
DÉPLACEMENT :	4/275
BONUS OFFENSIF :	+4
ACTIONS :	6
ESQUIVE/PARADE :	10
POINTS DE VIE ET ARMURE	
Jambes	10 Plats 8
Bras	9 Plats 8
Abdomen	9 Plats 10
Poitrine	10 Plats 10
Tête	5 Aucune 3

ATTAQUES : Agrippement (voir ci-dessous), Dons, arme de mêlée à deux mains

DOMAINES DE COMPÉTENCES : Combat 21, Armes à feu 15, Communication 18, Adresse 19, Techniques 14

APTITUDES PARTICULIÈRES : En agrippant une victime et en lui opposant victorieusement sa Volonté sur la table de Résistance, le Népharite peut envoyer son âme se perdre dans le vide. La victime est alors irrémédiablement condamnée. Le Népharite jouit également d'une vision nocturne et d'une totale insensibilité à la douleur.

DONS OBSCURS : CÉCITÉ, COMPRESION, CONTREFORCE, DOULEUR, FAILLE DIMENSIONNELLE, FEU OBSCUR, MAIN DE LA MORT, MORT-TEMPS, TERREUR

Les enfants d'Illian

Force	6
Vitalité	7
Coordination	12
Intelligence	9
Volonté	13
Personnalité	3
DÉPLACEMENT :	3/175

BONUS OFFENSIF : -

ACTIONS : 3

ESQUIVE/PARADE : 4

POINTS DE VIE ET ARMURE

Jambes	6	Aucune 0
Bras	5	Aucune 0
Abdomen	5	Aucune 0
Poitrine	6	Aucune 0
Tête	3	Aucune 0

ATTAQUES : Arme de mêlée à une main ou arme à feu (kratach)

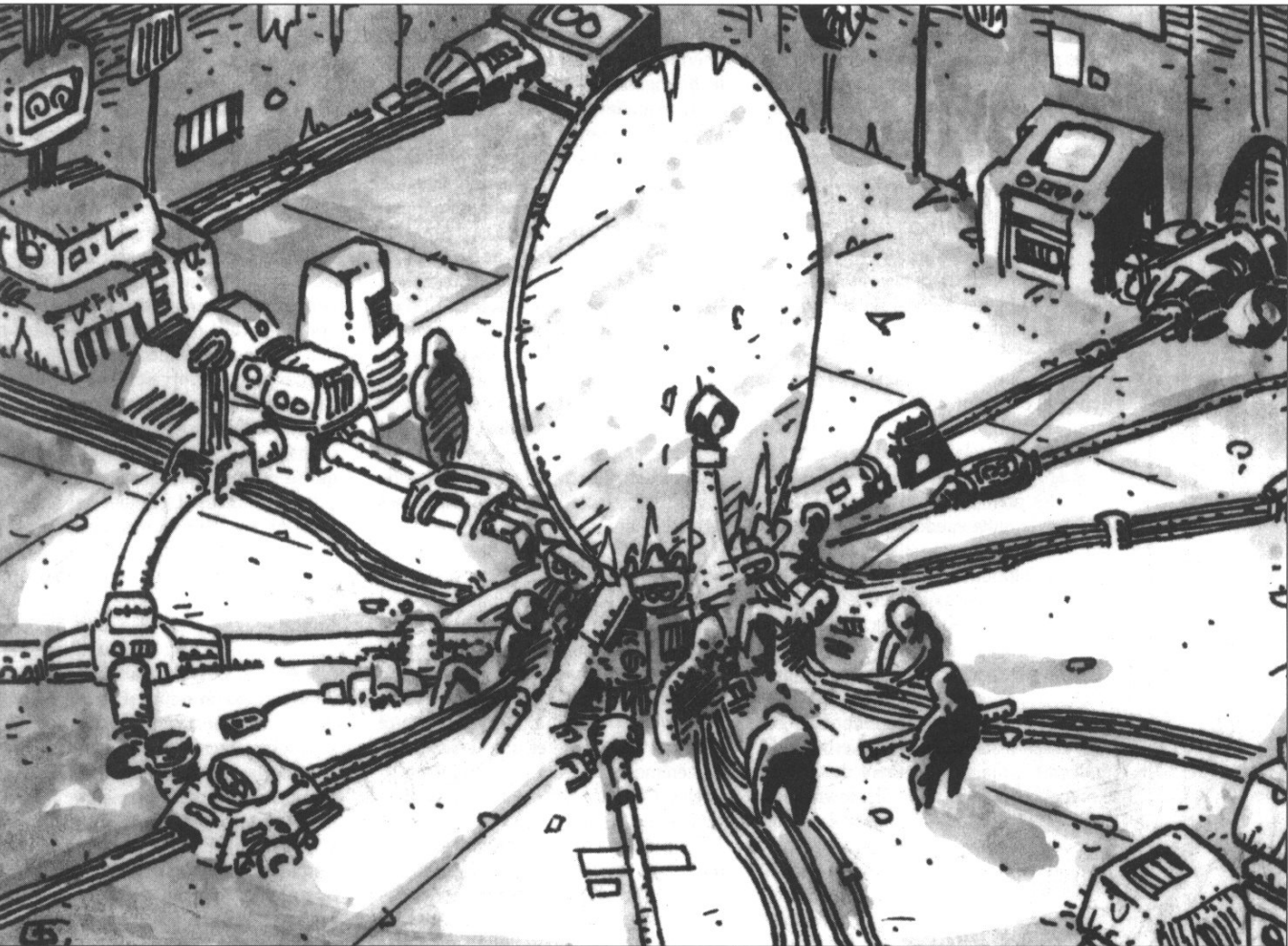
DOMAINES DE COMPÉTENCES : Combat 6, Armes à feu 8, Communication 5, Adresse 13, Techniques 16

APTITUDES PARTICULIÈRES : Aucune

DONS OBSCURS : Aucun

Épilogue

En s'éloignant du cimetière d'astro-nefs et de ses pathétiques habitants, les francs-tireurs crasseux et fatigués entendent un air de techno junk martelé dans le lointain par un ghetto blaster saturé. À l'horizon, un soleil lugubre se lève sur une aube sale. Pendant deux semaines, la grande cité aura droit à un peu de lumière...



LA TRADITION VAUDOU

Par Guillaume Fournier

Éveillant de lointains échos de magie noire et de terreur, le vaudou a suscité autant le dédain sardonique des esprits forts que l'enthousiasme superstitieux des amateurs d'exotisme. Mais, la juste réhabilitation de croyances ancestrales trop longtemps tournées en dérision n'est pas le moindre des bouleversements apportés par l'Éveil. Après la magie chamanique, la magie hermétique et la magie druidique, voici la magie vaudou, avec son cortège d'esprits, de prêtres et de sorciers...

Une religion du sixième sens

Tradition religieuse et culturelle encore vivace à la fin du siècle dernier malgré tous les efforts déployés par l'Église catholique, le vaudou a connu après l'Éveil un essor phénoménal, accompagné enfin de la reconnaissance officielle qu'il méritait. En quelques années, cette religion faite de rituels et de croyances d'origine africaine étroitement mêlés à des pratiques catholiques s'est développée à travers toute la Ligue des Caraïbes et au-delà, de la Nouvelle-Orléans jusqu'à certains métropoles français.

Extrait du *Guide de la Ligue des Caraïbes*, éditions Truchaud & Beauvoir, © 2051.

Le vaudou n'est pas une doctrine absolue et figée dans ses dogmes, mais une tradition vivante qui a toujours su intégrer les éléments nouveaux apportés par l'évolution de son temps et les spécificités liées à son implantation géographique. Proche parent du *candomblé* brésilien et de la *santeria* cubaine — dans lesquels on retrouve sous d'autres noms des pratiques et des divinités similaires — le culte vaudou est une religion animiste tournée vers l'adoration et la mise à contribution directe des *loa*, puissances surnaturelles qui président au bon ordre de la nature et de la société des hommes.

Il n'entre pas dans le cadre de cet article de présenter par le menu le détail des différents rituels et cérémonies - ce serait fastidieux et un livre entier n'y suffirait pas -, mais simplement de fournir aux maîtres et joueurs de *Shadowrun* les indications et règles indispensables pour introduire dans leurs parties une nouvelle tradition magique haute en couleurs.

Trop longtemps condamnés au silence par le gouvernement et les corporations, les adeptes du vaudou ont trouvé

dans l'Éveil la force de vivre — enfin — leur religion au grand jour. Gloire aux esprits du Sixième Monde !

Houngan et mambo

Le *houngan* est le prêtre et la *mambo* la prêtresse du vaudou. Le nom diffère, mais la fonction demeure la même. Intermédiaire entre les *loa* et les fidèles, le *houngan* est à la fois prêtre, guérisseur, magicien, professeur et même — quand la situation l'exige — chef de guerre. Seul maître de son temple et de ses *houngsi* (serviteurs ou servantes du temple), il n'a de compte à rendre à personne excepté aux *loas*.

A l'instar du chaman, le *houngan* vit en harmonie avec le monde et les forces surnaturelles qui l'habitent. Mais, il n'est pas pour autant étranger aux soucis et aux peines des hommes, auxquels est consacré l'essentiel de ses efforts. Très éloigné des préoccupations écologiques du chamanisme, le vaudou reste avant tout une religion sociale et fonctionnelle, dont le but principal est d'apporter aide et assistance aux exclus et aux opprimés de toute nature.

Le boko

Le *boko* est un sorcier invariablement dépeint comme un être néfaste et inquiétant, usant de ses sinistres pouvoirs afin de commettre le mal. Son sanctuaire n'est pas un temple et il ne célèbre pas de cérémonies devant une assemblée de fidèles. Ce sont en réalité les seules différences qui le distinguent du prêtre ; le *boko* a exactement les mêmes pouvoirs que le *houngan*, même s'il les place au service du plus offrant, au lieu de les utiliser d'abord au bénéfice des adeptes du culte. C'est lui qu'on vient consulter

pour se débarrasser d'un ennemi, pour une expédition de morts (voir plus loin) ou pour toute autre opération relevant d'une moralité douteuse, tandis qu'on ira plus volontiers trouver un *houngan* ou une *mambo*, aux tarifs moins exorbitants, pour être délivré d'un envoûtement.

La plupart des *Shadowrunners* "vaudouisants" sont plutôt des *boko* que des *houngan* ou des *mambo*, leurs activités inavouables s'accommodant mal des responsabilités de la fonction sacerdotale.

Les loa

Les *loa* sont les dieux du vaudou, des sortes d'esprits ou de génies que leurs attributs et caractéristiques font assimiler à des divinités fonctionnelles ou élémentaires. Ils ne représentent pas l'incarnation d'un idéal ou d'un principe de vie, mais des entités entières et autonomes, chacune avec son caractère, ses préférences, ses dégoûts, son comportement typique et ses manies vestimentaires. Ils sont les plus fidèles alliés du *houngan*, qui se garde bien de jamais les offenser. A la fois sources et gardiens de son pouvoir, ce sont eux qui lui ouvrent les portes de la magie.

Les *loa* peuvent apparaître aux hommes physiquement — dans leurs songes — ou intervenir magiquement dans le monde matériel par l'intermédiaire de la possession. Ce phénomène de la possession est au cœur du vaudou dont il constitue à la fois le "mystère" (au sens spirituel) et la clef.

Au cours d'une cérémonie, une crise de possession peut frapper indifféremment n'importe quel participant, qu'il s'agisse d'un adepte du vaudou ou d'un simple profane venu en spectateur. On ignore ce qui la détermine et celui qui en est l'objet n'a aucun moyen d'y résister.



Quand elle se produit chez une personne non active magiquement, la possession permet uniquement au *loa* de s'adresser à l'assistance par la bouche du possédé, tout en révélant son identité par un comportement typique afin d'être honoré dans les termes qui conviennent. On revêt alors la "victime" des parures traditionnelles du *loa*, auquel on offre sa nourriture favorite, avant de l'honorer par différentes marques de respect qui dépendent de son caractère et de ses goûts. Au bout d'un certain laps de temps, qui peut durer aussi bien quelques secondes que plusieurs heures, le phénomène s'interrompt et le possédé retrouve ses esprits. Il ne conserve alors aucun souvenir de ce qu'il a pu faire ou dire sous l'influence du *loa*, mais ressent souvent un inexplicable bien-être et un grand apaisement. Quand la possession intervient chez une personne magiquement active, mais étrangère au vaudou, elle la prive de toute conscience tout en lui donnant accès aux pouvoirs du *loa*. Le possédé en état de transe devient ainsi capable d'exploits surnaturels dont il ignorait — peut-être — qu'ils étaient à sa portée, mais sur lesquels il n'exerce aucun contrôle.

Le *houngan*, enfin, conserve toute sa lucidité pendant la transe et peut ainsi utiliser sans réserve les pouvoirs du *loa*. Lorsqu'il fait appel à la magie, son apparence se transforme et se rapproche de celle du *loa*. Sa personnalité, ses goûts et son comportement sont également affectés. Il devient littéralement une incarnation du *loa*. Plus la magie invoquée est puissante, plus la métamorphose devient sensible.

Comme dans le cas du totem, on ignore si le *loa* est une fabrication de l'esprit du *houngan*, l'écho subconscient d'une tradition mythologique lointaine teintée de mysticisme, ou encore un esprit indépendant d'un genre inconnu s'intéressant de très près au monde physique. Le débat reste ouvert. Signalons simplement que ces passionnantes considérations retiennent davantage l'attention des théoriciens que celle des véritables praticiens de la magie, lesquels servent les *loa* et utilisent leurs pouvoirs sans se poser ce genre de questions.

Les véné

L'invocation ou l'appel d'un *loa* s'effectue par le truchement des véné, symboles magiques représentant les attributs des *loa* que l'on trace sur le sol au début de chaque cérémonie avec de la farine, de la cendre, du marc de café ou de la brique pilée. Tracer un véné est une opération délicate qui réclame un coup d'œil infallible, beaucoup d'adresse, de la mémoire (les véné se comptent par centaines et doivent être intégralement mémorisés par le *houngan*), ainsi

qu'une bonne dose de sensibilité artistique. Le processus nécessite habituellement un quart d'heure, mais peut durer jusqu'à une heure pour les véné les plus complexes.

Une fois les véné terminés, le *houngan* n'a plus qu'à appeler les *loa* en réussissant pour chacun d'eux un test d'Invocation (5). Il peut ensuite leur demander de s'incarner dans l'assemblée des fidèles ou se placer lui-même en état de transe pour accueillir dans son corps le *loa* de son choix. Le nombre de succès obtenus au test détermine alors le nombre d'utilisations des pouvoirs du *loa* auquel il aura droit pendant sa transe.

Le cheval divin

On dit d'une personne possédée par un *loa* qu'elle est "montée" par le dieu, qu'elle en devient le "cheval". Le *houngan* dépend de cet état de transe pour l'activation de sa magie. Quand il n'est pas sous l'influence d'un *loa*, il est incapable de faire appel à la sorcellerie ou à l'invocation et ne peut plus lancer le moindre sort. C'est pourquoi il veille soigneusement à rester dans les bonnes grâces des *loa* par des offrandes et des sacrifices, et se garde de rien faire qui puisse les offenser de crainte qu'ils ne refusent un jour de répondre à son appel.

Le "cheval divin" est une créature duelle — fusion du *loa* et du *houngan* — existant à la fois sur le plan astral et sur le plan physique. Sous cette forme, le *houngan* a accès à la Sorcellerie et à une forme particulière d'Invocation et, naturellement, sa perception s'étend au monde astral. En revanche, comme il n'abandonne pas complètement son corps physique, il demeure incapable de se projeter dans le plan astral comme d'accéder aux métaplans, et il ne jouit pas de la même liberté de mouvement que le corps astral d'un chamane ou d'un mage. Son Essence diminue néanmoins d'un point par heure passée en état de transe. Si elle est réduite à zéro, le *houngan* meurt. Quand il sort de sa transe, il récupère l'Essence perdue au rythme d'un point par minute.

Le *loa* procure au *houngan* — en sus de ses capacités de magicien — certains pouvoirs des créatures éveillées. Si le pouvoir en question est dirigé directement contre une victime, cette dernière a généralement droit à un test de Résistance.

Le maître-tête

Le *houngan* peut invoquer tous les *loa* au gré de son humeur et de ses besoins, mais il est toujours placé sous la protection de l'un d'eux en particulier — le "maître-tête" — avec lequel il tisse des

liens privilégiés. D'un point de vue théorique, ce n'est pas lui qui sélectionne son "maître-tête", mais au contraire le *loa* qui s'impose à son choix. En termes de jeu, naturellement, le joueur reste libre de choisir pour son personnage, ce choix étant définitif. En rompant la relation avec le *loa*, le *houngan* perd non seulement toutes ses capacités magiques mais encourt également de gros risques. Les *loa* sont en effet susceptibles et prompts à tirer vengeance de ceux qui les négligent ! Cependant, le "maître-tête" montre une certaine bienveillance à l'égard de son *houngan* et lui pardonne plus facilement ses écarts de conduite.

L'invocation du "maître-tête" est une opération beaucoup plus facile et plus rapide que celle des autres *loa*. En effet, elle n'exige aucun véné et ne prend qu'une Action Simple (sa réussite reste toutefois sujette à un test d'Invocation (4) afin de déterminer combien de fois le *houngan* pourra faire appel aux pouvoirs de son "maître-tête"). Le joueur aura donc tout intérêt à porter son choix sur le *loa* qui lui paraît le plus pratique au vu des besoins de son personnage. Notons que ce pragmatisme n'apparaît nullement déplacé dans le cadre du vaudou, religion placée sous le signe de l'échange et du marchandage entre dieux et fidèles.

Le panthéon des *loa* est aussi vaste et inextricable que l'ensemble des totems de la tradition chamanique. En conséquence, seuls quelques-uns parmi les plus marquants et les plus représentatifs sont détaillés ici.

Legba

Caractéristiques : Legba est le "gardien des mystères". C'est lui qui détient la clef du monde spirituel. Il est le Grand Magicien qui préside aux incantations et aux envoûtements, mais aussi le "voyageur", protecteur des habitations, des routes et des carrefours. Vieux sage malicieux, retors et volontiers lubrique, grand amateur d'énigmes et de secrets, Legba préfère dissimuler sa puissance sous l'apparence pitoyable d'un vieillard infirme courbé sur sa béquille. Il conserve en permanence une pipe à la bouche. On l'a fréquemment mis en parallèle avec le Gardien du Seuil des quêtes astrales.

Environnement favori : Routes et croisées des chemins.

Pouvoirs : Confusion, Garde, Garde magique, Mouvement, Projection électrique.

Offrandes : Coq de toutes couleurs.



Agoué

Caractéristiques : Agoué est le "maître des flots marins" et le protecteur des gens de mer. Fier et impétueux, il peut entrer dans une fureur terrible qui balaye tout sur son passage. Très sensible au respect de l'étiquette, soucieux de propreté et d'élégance, il est vêtu d'un magnifique uniforme d'officier de marine, avec gants blancs et casquette. Il s'éloigne rarement de la mer, car alors la chaleur l'indispose très vite.

Environnement favori : En mer ou à proximité.

Pouvoirs : Accident, Compulsion, Garde, Mouvement, Peur.

Offrandes : Mouton blanc ou barque chargée d'aliments.

Damballah

Caractéristiques : Damballah est le "serpent de la connaissance et de la richesse". Patient, furtif, habile à se glisser partout, il est toujours avide de découvertes nouvelles, mais répugne à communiquer son savoir autrement que par énigmes, si bien qu'il est souvent difficile de le comprendre. L'argent est son métal et il n'en a jamais assez. En revanche, il éprouve une aversion profonde envers les autres métaux, dont le simple contact lui est pénible (traitez cela comme une allergie modérée à tous les métaux à l'exception de l'argent).

Environnement favori : Rivière, étang ou marais.

Pouvoirs : Dissimulation, Contrôle des

reptiles, Influence, Regard pétrifiant, Sens accrus (vision thermographique).

Offrandes : Pigeons blancs.

Hogou

Caractéristiques : Hogou est un guerrier plein de fougue et de courage, aimant le feu, la poudre et le fracas de la bataille. Il porte des vêtements de couleur rouge et marmonne constamment des jurons en mâchonnant un gros cigare. Grand buveur de rhum que l'alcool n'incommoder jamais, il tient l'eau en horreur et refuse de s'en approcher. C'est également un incorrigible coureur de jupons, qui se ruine pour les jolies femmes.

Environnement favori : Champ de bataille, incendie, proximité d'un feu.

Pouvoirs : Aura enflammé, Immunité contre les armes normales, Mouvement, Projection de flammes, Régénération.

Offrandes : Taureau ou coq rouge.

Erzulie

Caractéristiques : Erzulie est l'incarnation de l'amour et de la passion, l'essence même de la beauté et de la grâce. Elle s'habille et s'apprête avec la plus grande coquetterie et possède un art consommé de la séduction. Généreuse, extravagante et dépensière, elle apprécie les cadeaux, le luxe et les belles choses et n'hésite pas à jouer de ses charmes pour les obtenir. Avec les hommes, Erzulie est gourmande, volage et capricieuse. C'est pourquoi elle se montre méfiante et hautaine envers les femmes, qu'elle traite comme ses rivales.

Environnement favori : Fête, réunion joyeuse.

Pouvoirs : Accroissement de Charisme, Aliénation, Collage, Compulsion, Influence.

Offrandes : Bijoux et parfums, ou porc noir.

Baron Samedi

Caractéristiques : Sinistre et grotesque à la fois, Baron Samedi est le plus puissant des Guédé, qui sont les loa de la mort. Il règne sur les cimetières et les Esprits des Morts. Entièrement vêtu de noir, il se coiffe d'un haut de forme et porte des lunettes noires. Cabotin cynique, jovial et particulièrement grivois, il aime émailler son discours de calembours obscènes et se livrer à toutes sortes de farces de mauvais goût. Baron Samedi est un avaré et il n'hésite pas à voler ou à mendier sa nourriture, qu'il apprécie très épicée. Comme tous les

Guédé, il redoute le feu et s'en tient aussi éloigné que possible.

Environnement favori : Cimetière.

Pouvoirs : Immunité contre les poisons, Influence, Peur, Toucher paralysant, Souffle nocif.

Offrandes : Bouc noir.

Marinette

Caractéristiques : Marinette est une vraie diablesse qui commande aux *zombis* et qu'on accuse de manger de la chair humaine. Son apparence est celle d'une chouette effrayante aux doigts griffus et à la tête rentrée dans les épaules. Chasseresse cruelle et implacable, elle frappe toujours par surprise et en silence. Vaniteuse, elle aime se vanter de ses crimes et déteste laisser échapper une proie. Elle aussi insatiable et avare, elle répugne à partager son butin. L'éclat du soleil lui est pénible, c'est pourquoi elle sort de préférence à la nuit tombée (traitez cela comme une allergie modérée à la lumière du soleil).

Environnement favori : Forêts.

Pouvoirs : Confusion, Dissimulation, Mouvement, Peur, Venin.

Offrandes : Poule plumée vive, chèvre ou truie noire.

Loco

Caractéristiques : Loco est le "maître des arbres et des forêts", il est le grand guérisseur qui donne aux feuilles et aux plantes leurs propriétés magiques et curatives. La fumée nauséabonde de son éternelle pipe masque à grand-peine la lourde odeur d'humus qui se dégage de sa personne. Puissant, solide et généreux, il témoigne aux hommes beaucoup de patience et de compassion, mais il est également le gardien de la végétation et sa colère est parfois terrible quand elle se tourne contre celui qui défigure inconsidérément son domaine.

Environnement favori : Forêts.

Pouvoirs : Collage, Confusion, Immunité contre les agents pathogènes, Régénération, Sens accrus (vision nocturne).

Offrandes : Feuillages.

Agaou ou Shango

Caractéristiques : Agaou, aussi bien que Shango, est le "maître des vents, de la foudre et de la tempête". L'éclat de sa fureur suffit à faire trembler la terre, et quand il parle sa voix roule et gronde comme le tonnerre. D'un caractère instable, impulsif et brutal, c'est un redoutable adversaire qui ne respecte aucune règle et ne s'embarrasse pas de subtilités. Il en serait d'ailleurs incapable, car c'est malheureusement un esprit simple et fruste, dont la colère se laisse facilement détourner de son but.

Environnement favori : Orages.



Pouvoirs : Accroissement de Force, Mouvement, Projection de flammes, Projection électrique, Psychokinésie.
Offrandes : Diverses.

Le hounfor

Le *hounfor* est le temple du *houngan*, le lieu sacré où il conduit les cérémonies et communique avec les *loa*. Il peut être installé n'importe où : dans un appartement, une cave, un parking souterrain désaffecté ou tout autre endroit assez grand pour accueillir la masse des fidèles et suffisamment isolé pour éviter d'attirer l'attention. Les cérémonies vaudou sont en effet des célébrations bruyantes et animées dans lesquelles les tambours, la danse et les sacrifices sanglants occupent une place de premier choix. La partie publique du temple affecte le plus souvent la forme d'un péristyle quadrangulaire et comporte habituellement un mât central, le *poteau-mitan*, qui relie symboliquement la terre au ciel.

Le *hounfor* est en tout point comparable à une loge-médecine, c'est-à-dire qu'il possède un indice qui dépend des capacités du *houngan*, de ses disponibilités et de la générosité de ses fidèles. Le *houngan* y apprend ses nouveaux sorts, dont la force est obligatoirement inférieure ou égale à l'indice du *hounfor*. Comme la loge-médecine, le *hounfor* peut être déménagé à raison d'une journée de travail par point d'indice et, comme elle, il résiste aux intrusions astrales.

Un *hounfor* n'est lié à aucun *loa* en particulier et peut être utilisé par n'importe quel *houngan*.

Fétiches

Le *houngan* n'utilise qu'un seul fétiche réutilisable, l'*açon*, un hochet sacré constitué d'unealebasse recouverte d'une résille de grosses perles de couleur et de vertèbres de serpent.

Invocation

Le *houngan* ne peut invoquer ni les Esprits de la Nature, ni les Élémentaires.

En revanche, il est le seul à savoir invoquer les *loa* et les Esprits des Morts qui sont particuliers à sa tradition magique.

Les Esprits des Morts

Les Esprits des Morts sont classés par les théoriciens de la magie comme une catégorie spéciale d'Esprits de l'Homme. Ils sont principalement invoqués par le *houngan* à la demande d'un membre de leur famille, qui souhaite les consulter ou simplement entendre leur voix une dernière fois. Leur habitat d'origine est le cimetière, mais ce n'est pas un domaine aussi étroitement circonscrit que celui des autres Esprits de la Nature. Ainsi, une simple poignée de terre, prélevée à minuit dans un cimetière sous l'influence de Baron Samedi, permet ensuite de les invoquer en n'importe quel endroit, le magicien "déplaçant" en quelque sorte le lieu de l'invocation. Ils peuvent également apparaître en songe à une personne, où qu'elle soit.

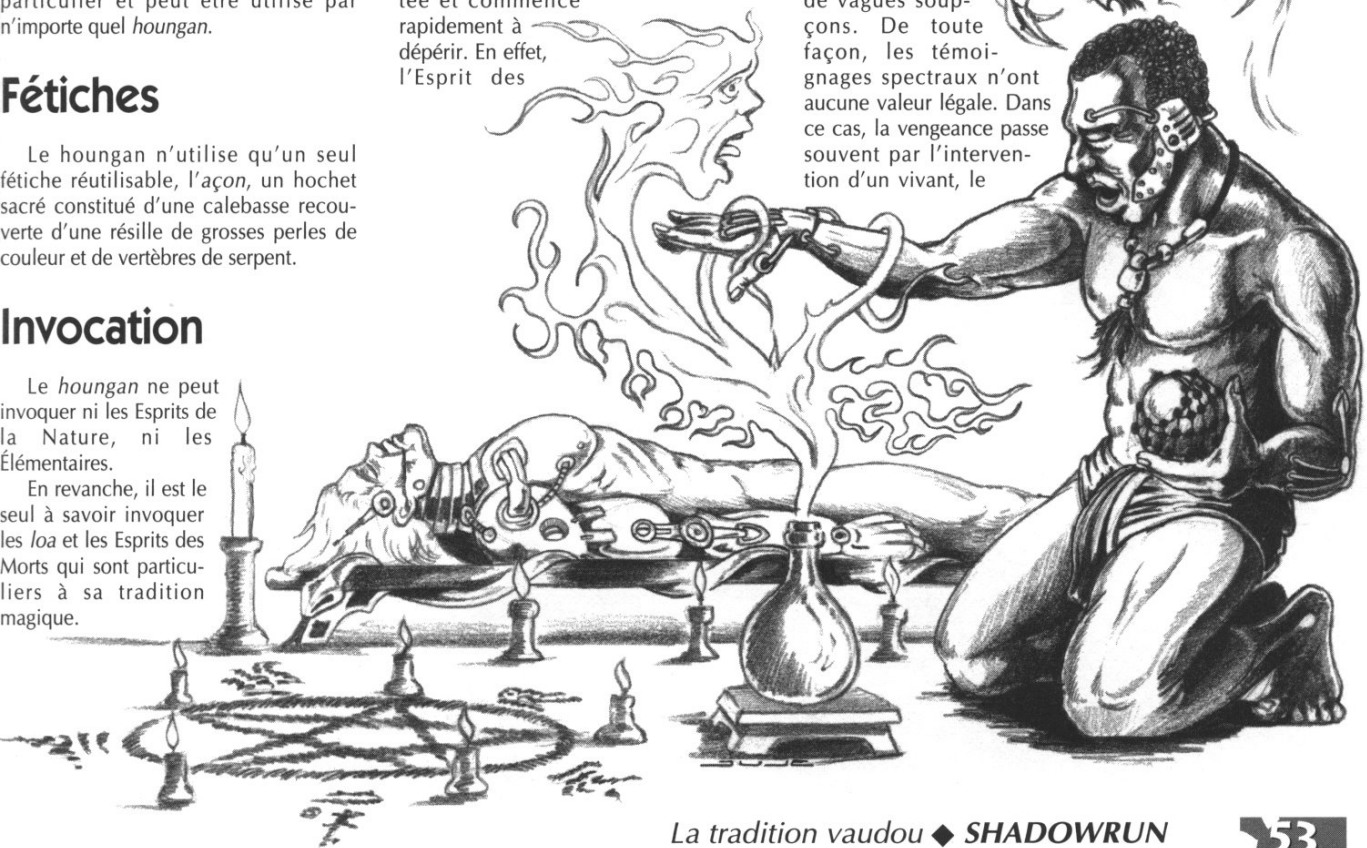
Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des Esprits de l'Homme. Ils ont les pouvoirs de Dissimulation, de Garde Magique, d'Influence, de Peur et de Recherche.

Mais, leur utilisation la plus redoutable est l'*expédition de morts*. Pour cette opération, le magicien doit prélever une poignée de terre à minuit dans un cimetière, en se plaçant sous l'influence de Baron Samedi, invoquer l'Esprit des Morts qui l'habite, puis la lancer sur sa victime ou la répandre sur son passage. La personne touchée par cette terre, qui marche seulement dessus ou même l'enjambe, est alors infestée et commence rapidement à déprimer. En effet, l'Esprit des

Morts s'attache à elle (il apparaît sur le plan astral comme un halo léger autour de sa victime) et tente chaque jour de drainer son Essence. Il doit réussir pour cela un test opposant sa Puissance à la Volonté de sa victime. Pour chaque tranche de deux succès nets obtenus, il lui soutire un point d'Essence. Le seul moyen de se débarrasser de cet envoûtement, une fois la cause du mal identifiée, consiste à bannir l'Esprit.

Sur le plan astral, les Esprits des Morts apparaissent à ceux qui les ont connus tels qu'ils sont restés dans leur souvenir, et aux autres tels qu'ils étaient au moment de leur mort. Ils répugnent toutefois à se montrer aux vivants ; quand ils doivent se manifester sur le plan physique, ils préfèrent se fondre dans un objet existant — souvent une bouteille ou le poteau-mitan du *hounfor* — d'où jaillit alors leur voix désincarnée.

Les Esprits des Morts se montrent presque toujours mesquins, amers, pleurnichards et — d'une manière générale — ils reprochent aux vivants de les oublier trop facilement. Il n'est pas toujours facile pour le *houngan* de parvenir à se faire entendre d'eux au milieu du flot de plaintes, de griefs et de questions sur leurs proches qu'ils déversent à loisir. La mort ne les rend pas omniscients et ne leur apporte aucune sagesse ou connaissance particulière. Ainsi, l'Esprit d'une personne assassinée n'est pas nécessairement en mesure de nommer son meurtrier — peut-être, après tout, n'a-t-il que de vagues soupçons. De toute façon, les témoignages spectraux n'ont aucune valeur légale. Dans ce cas, la vengeance passe souvent par l'intervention d'un vivant, le



plus souvent un proche qui se rend régulièrement au cimetière et qui est hanté par l'Esprit jusqu'à ce qu'il décide d'élucider le crime.

Les zombis

Identification : Un *zombi* est un mort-vivant, un cadavre arraché à sa tombe et ramené à une parodie d'existence par le pouvoir de la magie. Il conserve le même aspect qu'au moment de sa mort, avec cependant une peau terreuse, un regard vide, presque vitreux, et — surtout — une intonation nasale dans la voix tout à fait caractéristique des Esprits de la Mort.

Espèces Similaires : Les *zombis* se rapprochent des Fantômes et leur existence soulève les mêmes questions métaphysiques.

Habitat : Les *zombis* n'ont pas d'habitat propre. Placés sous l'influence du magicien qui les a rappelés à la vie, ils logent habituellement sous son toit.

Habitudes : Un *zombi* se trouve à mi-chemin entre les morts et les vivants. Il mange, boit, dort, ressent la douleur, parvient même à s'exprimer dans un jargon laborieux, mais demeure totalement inconscient de son état et ne conserve aucun souvenir. Incapable de la moindre

initiative, il obéit aveuglément aux ordres de son maître.

Création : La création d'un *zombi* passe par un long rituel d'invocation qui s'effectue en état de possession par Marinette. Le magicien doit posséder un lien physique afin d'être en mesure d'invoquer précisément l'Esprit des Morts correspondant au corps qu'il désire ranimer. Une fois l'esprit en question invoqué, il le capture dans une bouteille qu'il passe ensuite sous le nez du cadavre. L'esprit se retrouve alors emprisonné dans son ancien corps physique, sur lequel il efface les effets de la décomposition, sans parvenir toutefois à lui faire perdre complètement son aspect cadavérique.

Seule une personne décédée depuis moins de neuf jours peut être ainsi "zombifiée". Passé ce délai, l'âme du défunt disparaît définitivement et son esprit ne peut plus être ramené dans son corps.

Destruction : La docilité des *zombis* est absolue aussi longtemps qu'ils ne consomment pas de sel. S'ils en avalent — ne serait-ce qu'un grain — ils deviennent aussitôt conscients de leur terrible situation et ne pensent plus dès lors qu'à se venger. Ils se précipitent alors sur leur maître pour le tuer, dévastent son sanctuaire, puis regagnent leur tombe où ils s'enterrent de leurs propres mains pour connaître enfin le repos éternel.

Valeur Économique : Privé de toute autonomie et totalement dépourvu de la moindre capacité de révolte, le *zombi* est un esclave

taillable et corvéable à merci, qui ne coûte au magicien que la nourriture insipide qu'il consomme. Cette main-d'œuvre bon marché est de plus dénuée de tous scrupules moraux et se prête donc sans rechigner aux basses besognes.

Répartition : Ligue des Caraïbes, Louisiane, Ile-de-France

Commentaire : La création d'un *zombi* et son utilisation à quelque fin que ce soit constituent des crimes extrêmement graves, très sévèrement punis partout où sont connues de telles pratiques.

Les sectes rouges

Les sectes rouges sont des sociétés magiques de *boko* et de *houngan*. Vouées au secret, elles sont souvent maléfiques et il est très dangereux de les approcher. Soupçonnées de se livrer au cannibalisme, elles sont accusées des pires méfaits. Les membres de ces sectes se placent surtout sous la protection de Marinette et de Baron Samedi, mais ils connaissent également d'autres *loa* très dangereux qu'ils sont seuls à oser servir.

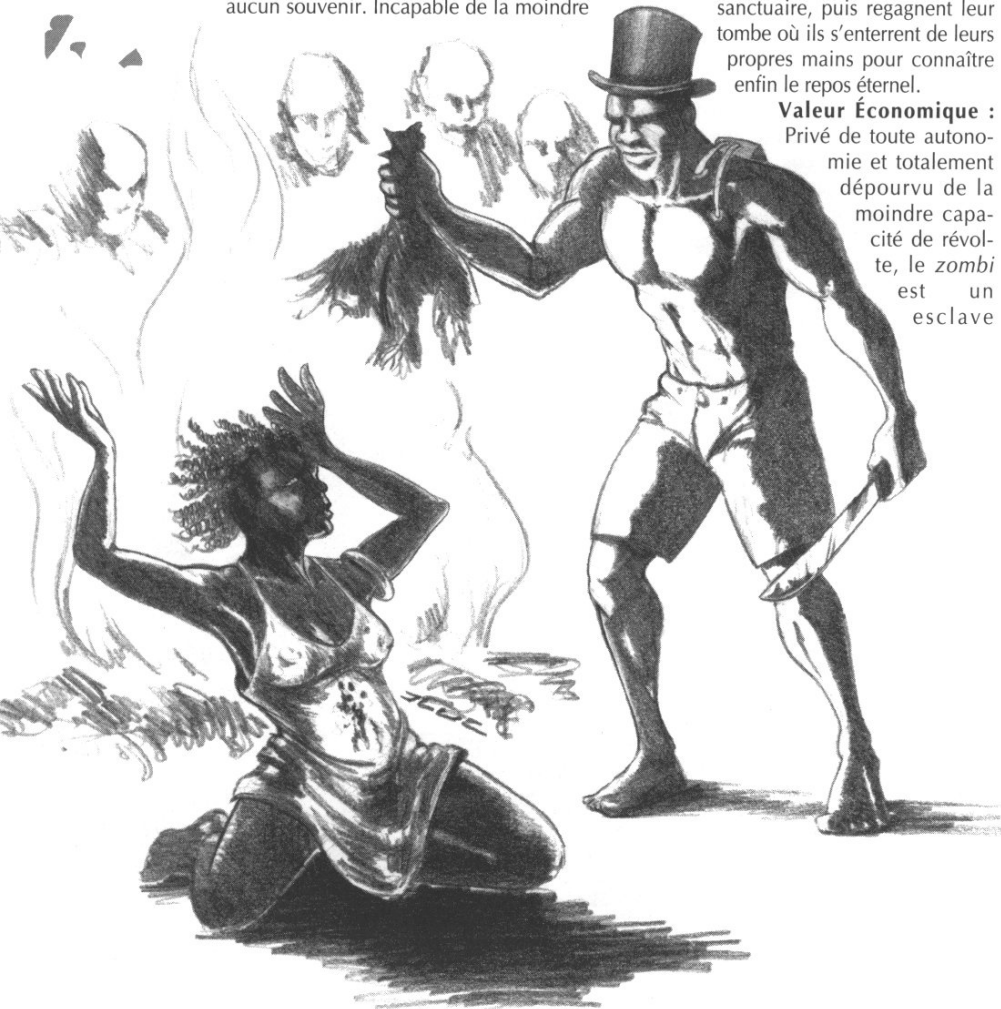
La plus redoutée des sectes rouges est sans doute celle des *zobop*, qui forment un groupe exclusivement constitué de Zoocanthropes. On pourrait en citer d'autres, parmi lesquelles les *bizango*, *galipote*, *vlanbindinge*, *macandal* et autres "cochons sans poil". Ces différentes associations de malfaiteurs poursuivent leurs propres buts, mais on se risque parfois à les contacter pour leur confier un "contrat". Ces sectes l'exécutent alors en utilisant les méthodes qui leur paraissent appropriées, puis vont trouver leur client pour réclamer leurs honoraires. Malheur à lui s'il est dans l'incapacité de satisfaire leurs exigences ! Passer un contrat avec une secte rouge est une opération extrêmement risquée et seules les personnes vraiment désespérées peuvent en arriver à une telle extrémité.

Bibliographie sommaire

Le lecteur intéressé par le vaudou se reportera avec profit aux ouvrages suivants, qui ont largement inspiré cet article et comportent par ailleurs tous les deux une bibliographie extrêmement fournie :

Le vaudou haïtien, par Alfred Métraux, aux Éditions Gallimard, pour l'analyse de l'ethnologue curieux des us et des coutumes de ses contemporains.

Vaudou, un initié parle..., par Claude Planson, chez Jean Dullis Éditeur, pour le témoignage d'un adepte convaincu de la validité de ses croyances.



LA PANTHÈRE NOIRE

Par Anne Vétillard

Un scénario prévu pour cinq ou six Chevaliers des Tempêtes moyennement expérimentés...

Situation

Sir James Ashby, duc de Kensington, est l'un des meilleurs amis de Dorrian Hill, l'un des *stUARTS* qui gouvernent les provinces de Majestic au nom de sa Gracieuse Majesté, dans le royaume d'Orrorsh. Installé en Indonésie depuis quelques mois, il supervise lui-même la fructification de l'argent qu'il a investi dans la Compagnie Victorienne de Majestic. Aristocrate, britannique jusqu'au bout des ongles, il est arrivé sur Terre avec armes et bagages, accompagné de son fils Henry, capitaine au 17^e régiment de lanciers de la Reine, de sa fille Jennifer, et de toute sa domesticité. S'étant approprié une grande demeure coloniale construite en bordure de la jungle, un peu à l'écart des centres urbains, il mène sous le chaud soleil d'Asie le même train de vie que dans sa campagne anglaise natale...

Sa bonne étoile l'a quitté le jour où Jennifer fut transformée par le Pouvoir de la Corruption. En effet, l'un des passe-temps favori de la famille Kensington étant la chasse aux grands fauves, il ne se passe pas un mois sans que le duc de Kensington et tout son équipage s'aventurent dans la jungle pour chasser un tigre ou une panthère. Ce goût pour le massacre eut le malheur d'irriter Sabathina, l'un des Cauchemars de la cour du Décharné, surtout quand Sir James abattit sa panthère favorite... Elle récupéra alors le cadavre de l'animal et y introduisit une âme corrompue à qui elle donna un pouvoir d'infection très particulier, avant de lancer l'animal sur les Kensington.

Deux nuits plus tard, alors qu'elle prenait le frais dans le jardin, Jennifer fut attaquée par l'animal monstrueux.

Son frère vint rapidement à son secours et tua la bête, qui se décomposa instantanément, ne laissant de son passage que les os abominablement déformés d'un fauve, gravés de runes mystiques. La vérité parut alors évidente : ce n'était pas un simple animal, mais une horreur du Décharné !

Malheureusement, le monstre avait eu le temps de mordre la jeune fille, assez légèrement, mais suffisamment néanmoins pour lui transmettre la malédiction des lycanthropes. Jennifer et Henry, très liés depuis l'enfance, résolurent de se taire et de cacher l'attaque de la panthère et ses conséquences. Originaires du

royaume d'Orrorsh, ils savaient parfaitement les conclusions que tireraient les Victoriens de cette morsure. La vie de Jennifer ne tiendrait plus qu'à un fil si l'on la vérité venait à se savoir. Leur vieille nourrice soigna la blessure et garda le secret. Puis vint la longue attente... Jennifer avait-elle réellement été touchée par le Pouvoir de la Corruption ?...

La pleine lune suivante apporta une triste réponse à cette interrogation...

Trois personnes furent en effet tuées dans le village par une panthère noire qui réussit à s'enfuir dans la nuit. La battue menée le lendemain par le duc ne donna aucun résultat ; l'animal resta introuvable. Jennifer supplia son frère de l'aider, de garder le secret et — surtout — de l'enfermer à double tour lors des nuits de pleine lune. Le jeune homme, attendri par les pleurs de sa sœur et complètement dévoué à sa cause, accepta cette terrible charge. Ce qu'il ne savait pas, c'est que l'esprit de Jennifer était maintenant, lui aussi, totalement corrompu. La douce et frêle jeune fille était devenue un monstre calculateur et machiavélique, qui n'a pour seuls buts que de se débarrasser de son frère et de son père pour hériter de la fortune et du titre des Kensington. Ensuite, disposant d'une place d'actionnaire au sein de la Compagnie Royale de Majestic, il lui sera possible de se lancer dans une opération de grande envergure...

Malgré les précautions prises par Henry Ashby, les déprédations de la panthère se font de plus en plus nombreuses, car le jeune homme doit fréquemment partir en mission avec son régiment et ne peut alors plus surveiller sa sœur. Celle-ci a mis au point une stratagème magistral pour détourner l'attention d'elle : elle tente de tuer — pour autant qu'elle le peut — loin du manoir familial... Dans le cas contraire, et si les soupçons sont éveillés, elle infecte un villageois et le transforme ainsi en panthère-garou mineure. Cette dernière sème alors mort et destruction et finit toujours par être tuée par l'armée ou le duc de Kensington lui-même. Une fois le "pseudo coupable" découvert, tout revient dans l'ordre... jusqu'à la fois suivante.

Un détail : les transformations de Jennifer ne sont absolument pas conditionnées par les phases de la lune. La jeune fille choisit elle-même le moment de la métamorphose et conserve une bonne part de son intelligence sous sa forme animale. Elle est cependant obligée de se transformer au moins une fois par mois, même si elle peut choisir librement la couleur du pelage des panthères-garous qu'elle incarne :



tacheté ou noir (elle a toujours privilégié la première option jusqu'à maintenant, poussée par une sorte d'orgueil).

Introduction des personnages

Il existe plusieurs façons d'amener des Chevaliers des Tempêtes dans cette aventure...

S'ils se sont déjà rendus en Orrorsh, le duc de Kensington leur demandera directement de l'aide. Après tout, la réputation des personnages peut être telle que leur présence dans la région est une aubaine pour l'aristocrate dont "les terres" sont affligées par des déprédations dues à des fauves surnaturels.

Si les personnages ont déjà eu des rapports avec l'armée victorienne, ils auront éventuellement eu l'occasion de faire la connaissance d'Henri Ashby au cours d'une précédente aventure. Le jeune capitaine est téméraire, aime la bonne vie et se révèle être un bon compagnon quand il est loin du manoir familial et des soucis que lui occasionne sa sœur. L'idéal serait pour vous d'avoir présenté Henri Ashby lors d'une précédente aventure. Comme cet officier est aussi un Chevalier des Tempêtes, il est parfois envoyé en mission hors du royaume d'Orrorsh par ses supérieurs, quand il s'agit de représenter l'armée de la reine Victoria lors de rencontres internationales, entre autres. Au cours d'un de ces voyages en Terre Pure — ou dans tout autre royaume — Henri Ashby peut ainsi rencontrer les personnages lors d'un "prélude" à cette aventure. Un message de son père, l'avisant qu'une bête surnaturelle ravage à nouveau le domaine, le convoquera d'urgence au manoir dès qu'il aura une permission. Henry Ashby sollicitera alors l'aide des Chevaliers avec qui il a lié connaissance... Peut-être sauront-ils trouver un remède à la malédiction qui frappe sa sœur tant aimée ?

Si l'un des Chevaliers des Tempêtes est originaire d'Orrorsh, le duc pourra être son ami personnel, son bienfaiteur, ou celui d'un parent. La situation devant de plus en plus grave, le duc fera appel à lui et à ses compagnons.

Acte I

Scène 1 - L'hospitalité du duc de Kensington

Scène normale

Le manoir que le duc de Kensington s'est approprié a été édifié en bordure de la jungle, près d'un magnifique lac.

Construit dans le plus pur style colonial du XIX^e siècle, il sied parfaitement à un aristocrate victorien : un grand corps de bâtiment, deux ailes luxueuses, des écuries, un jardin magnifiquement entretenu, des communs où vivent les domestiques venus de Gaia, etc.

Trois villages bâtis sur les rives du lac subviennent — à contrecœur — aux besoins des châtelains. Les villageois, déjà pauvres à l'origine, éprouvent un profond ressentiment à l'encontre les Victoriens qui les exploitent. Ces derniers temps, ils ont toutefois mis de l'eau dans leur vin et commencent à témoigner de la reconnaissance au duc, car seuls Kensington et ses amis ont le courage d'affronter les monstres qui viennent régulièrement semer la terreur dans la région.

La jungle qui se trouve à proximité se révèle particulièrement touffue une fois que l'on s'enfonce en son sein. Elle abrite une faune sauvage qui motive les longues parties de chasse qu'affectionne Sir James.

Quelle que soit la façon dont les personnages arrivent chez le duc, ils viennent avant tout pour une raison bien précise : pour exterminer des bêtes qui terrorisent la région et pour trouver la chose ou l'être qui les crée. Ils sont accompagnés par le capitaine Henry Ashby, qui a reçu l'ordre de son colonel d'amener avec lui un détachement du 17^e lanciers de la Reine afin de régler la question. Comme les incursions des fauves ont surtout lieu sur le domaine de son père, on a trouvé tout naturel de lui confier le commandement de la mission. Il est à la tête d'une compagnie, comprenant un chapelain, un lieutenant, deux sergents et vingt-quatre cavaliers. Malheureusement, le jeune officier est déchiré par un cruel dilemme : dénoncer sa sœur ou laisser la bête commettre librement d'autres exactions. Pour l'instant, il n'a pas encore eu le cœur de dire ce qu'il sait. D'autant que le chapelain de la compagnie, le père Chapman, est un "séculariste" particulièrement intransigeant, pour qui toute personne souillée par la corruption doit être immédiatement exécutée. Sa sévérité naturelle ne fait rien pour arranger la situation. La compagnie bivouaque à l'extérieur du manoir, dans des tentes de campagne. Seuls les officiers et le chapelain ont droit à des chambres au manoir.

Les Chevaliers des Tempêtes sont reçus somptueusement par le duc de Kensington, qui entend bien leur faire goûter à tous les raffinements de l'hospitalité victorienne : maisonnée rangée sur les marches du perron pour accueillir les hôtes, valets de chambre personnels, etc. (si vous avez vu le film *Greystoke*, souvenez-vous de l'accueil fait à Christophe Lambert par le vieux Lord). Jennifer se montre une charmante hôtesse et leur fait les honneurs du manoir. Elle semble

très heureuse de revoir son frère, et leur attachement réciproque ne fait pas le moindre doute. Henry, lui, est très soucieux et ne peut cacher son anxiété quand il prend sa sœur dans ses bras. Dès leur arrivée à pied d'œuvre, les héros prennent conscience de l'importance de leur mission et gagnent 1 point de *persévérance*.

Note : Demandez dès maintenant à ce que les personnages laissent leurs armes dans leurs chambres quand ils se trouvent au manoir. Ils doivent faire preuve de leur bonne éducation, que diable !

Après un fastueux repas, le duc invite les Chevaliers des Tempêtes et son fils à se rendre dans la bibliothèque pour y fumer un excellent cigare et discuter de la situation. Il s'agit de mettre rapidement au point un plan de bataille pour trouver la créature responsable des malheurs de la région. Durant cette réunion, Henry Ashby paraît étrangement gêné... et surtout ne propose aucun plan constructif. Il semble seulement disposé à suivre les ordres qu'on lui donne, sans vouloir prendre aucune initiative. Le duc, quant à lui, est persuadé que la "chose" se cache dans la jungle, non loin des villages, et propose d'organiser une expédition de recherche en même temps qu'une chasse au fauve : "Autant joindre l'utile à l'agréable, n'est-il pas ?". La futilité de son propos ne lui effleure même pas l'esprit, même s'il parle d'affronter une horreur issue de son propre cosm...

Laissez les joueurs imaginer un plan d'action. Vers la fin de leur discussion, donc tard dans la nuit, Jennifer vient dans la bibliothèque leur apporter un verre de sherry. C'est alors que des cris retentissent à l'extérieur... une panthère attaque à nouveau le village le plus proche !

Note : si un joueur pose la carte "Idylle" ou "Implication personnelle" sur la table, soyez sans merci : il tombe instantanément amoureux de Jennifer !

Scène 2 - Drame au village

Scène dramatique

Le duc met immédiatement les chevaux de son écurie à la disposition des personnages. Le temps que l'on selle les bêtes, que les lanciers se rassemblent, et voilà tout le monde parti vers le village attaqué. Jennifer recommande à son frère d'être prudent, lui donne un chaste baiser... et s'arrange pour être bien remarquée de tous. Sa présence au manoir ne doit en effet pas faire l'ombre d'un doute pendant que la panthère tue au loin...



nécessaire). Un lancier jaillit brusquement d'une rue adjacente et tente d'embrocher l'animal, mais il tombe sous ses griffes si les personnages ne réagissent pas immédiatement (ils gagnent 1 point de *persévérance* s'ils sauvent la vie à l'imprudent).

Les montures des Chevaliers, sentant l'odeur

qu'ils ont perdu la veille — plus 2 points car, maintenant, ils ont vu les méfaits de la créature et font de sa destruction une affaire personnelle.

Le duc de Kensington est peiné par les derniers événements, mais ne semble néanmoins pas trop soucieux. Une lettre dépasse de sa poche, qu'il tapote machinalement, de temps en temps, avec une satisfaction évidente. Henry a une mine d'enterrement — peut-être est-ce à cause de la mort de ces hommes ? Il semble en outre désespéré, comme s'il venait d'apprendre quelque chose de totalement contraire à ses principes (il a vu sa sœur au manoir pendant que la panthère ravageait le village et il ne comprend plus rien. *Qui* est la bête ?). Jennifer, quant à elle, continue à vaquer à ses occupations comme la charmante hôtesse qu'elle paraît être. Signalez sa présence, sans trop insister.

Le groupe peut continuer à préparer la future expédition dans la jungle, une affaire qui leur demandera toute la journée. Vers cinq

heures, le thé est servi au salon. Le duc semble très satisfait de lui et il est évident qu'il brûle d'envie de faire une annonce. Dès que tout le monde a une tasse à la main, il sort la fameuse lettre de sa poche et déclare fièrement que Sir James Allenton, l'un des *stUARTS* de la colonie, lui a demandé la main de Jennifer et qu'il compte bien la lui offrir ! A cette nouvelle, Henry sort de ses gonds. Il annonce tout net à son père que ce mariage ne peut se faire, qu'il doit refuser l'offre du Lord... tout en étant incapable de proposer une raison cohérente à ce refus. Jennifer, à la grande surprise du jeune capitaine, se range à l'avis de son père (elle jette délibérément de l'huile sur le feu). Henry a beau lancer des regards désespérés à sa sœur pour lui faire comprendre que son secret ne survivra pas à un mariage, elle joue les filles soumises à la volonté paternelle. Le ton s'envenime de plus en plus, et si les deux hommes n'en viennent pas aux mains, c'est parce que leur éducation victorienne ne les y autorise pas. Le duc annonce à son fils qu'il n'est plus le bienvenu sous son toit, mais qu'il respecte malgré tout sa mission militaire. Il peut donc continuer à loger au manoir tant que son détachement sera en opération dans la région.

Si les Chevaliers des Tempêtes souhaitent intervenir, ils auront beaucoup de mal à calmer les choses, sauf s'ils utilisent pour cela des moyens surnaturels. Le capitaine Henry Ashby se refuse totalement à admettre le mariage de sa sœur et refuse tout aussi net d'expliquer ses raisons...

de la panthère-garou, commencent à paniquer. Elles se cabrent, tentent de se débarrasser de leur cavalier pour s'enfuir. Un jet d'*équitation* de difficulté 12 est nécessaire pour ne pas tomber et garder le contrôle de son cheval.

Il ne reste plus maintenant qu'à affronter la bête. Les Chevaliers des Tempêtes ne devraient pas avoir trop de difficulté à s'en débarrasser. Une fois tuée, elle reprend forme humaine... c'est un Indonésien d'une trentaine d'années, de toute évidence un paysan.

Le bilan de la nuit est lourd : trois villageois et deux lanciers tués. Si on interroge les Indonésiens, on peut apprendre que seules des panthères ont attaqué ces derniers mois. Parfois — une fois sur cinq — il s'agissait d'une immense panthère noire ayant presque deux fois la taille des autres. Elle n'a jamais été tuée, alors que toutes les panthères tachetées se sont avérées par la suite être des gens des environs. Ces informations permettent de gagner 2 point de *persévérance*.

Scène 3 - Dispute au manoir

Scène normale

Tout le monde rentre épuisé au manoir et ne songe plus qu'à rejoindre, qui son lit moelleux, qui sa couchette spartiate sous une tente.

Le lendemain matin, les personnages récupèrent les 2 points de *persévérance*

Au village, le chaos est extrême. Quelques chaumières ont pris feu, le bétail affolé court en tous sens, les villageois hurlent et tentent de trouver un abri, etc. Trois cadavres ont déjà été trouvés. Ils sont terriblement mutilés et leurs blessures ont, de toute évidence, été infligées par un fauve (les personnages perdent 2 points de *persévérance* devant cette horreur).

Peu de temps après l'arrivée de l'expédition de secours, un silence presque absolu s'abat sur les lieux. Les villageois se sont tous enfuis, les animaux domestiques ont disparu... on n'entend plus que le craquement insistant des flammes. Les lanciers se déploient dans les rues et commencent à patrouiller à la recherche de la bête.

Note : Accentuez l'étrangeté de cette expédition nocturne. Parlez de la lueur rougeoyante de l'incendie, de la présence de la bête qui rôde (peut-être à quelques mètres !), de hurlements qui déchirent la nuit, d'un cheval qui hennit et s'enfuit au galop...

C'est alors que la créature fait son apparition devant les personnages — une superbe panthère au pelage tacheté — se découpe soudain, devant eux, sur un rideau de feu. Elle ne semble absolument pas effrayée par l'incendie et feule avec rage en direction des Chevaliers des Tempêtes. Une lueur écarlate qui ne doit rien aux flammes luit au fond de ses pupilles (un jet de *persévérance* est ici

Récompense de l'acte

Les personnages reçoivent deux *possibilités* pour cet acte. Une seule s'ils ont mal joué, et trois s'ils se sont montrés extraordinaires.

Acte II

Scène 1 - La partie de chasse

Scène normale

Le lendemain matin, l'expédition est prête. Le duc se joint au groupe, accompagné de Jennifer qui lui a demandé la permission de venir avec lui. La jeune fille est une cavalière émérite et tient souvent compagnie à son père lors de ses parties de chasse. L'altercation de la veille où elle s'est montrée si obéissante l'a mise dans les bonnes grâces du duc, qui impose sa présence à tous. Outre Henry qui a un air mi-figue mi-raisin (la présence de sa sœur le rassure et l'inquiète à la fois ; il

pourra la

surveiller mais se demande pourquoi elle tient à venir avec eux et à courir le risque d'être démasquée), Jennifer, Sir James et le détachement de lanciers, sont aussi présents les piquiers du duc qui mènent une meute d'une dizaine de superbes dogues noirs.

L'expédition s'enfonce dans la jungle...

Après quelques heures de route, l'atmosphère devient de plus en plus étouffante et oppressante. Progressivement, les ululements des gibbons s'espacent, les oiseaux se taisent et les bruits de la faune sauvage finissent par disparaître. On n'entend plus que le bruit des chevaux de l'expédition, les grognements des dogues et les rares conversations entre les cavaliers.

Soudain, les chiens deviennent fous furieux et tirent sur leurs laisses. Ils semblent avoir flairé une proie ! Le duc ordonne aux piquiers de les lâcher, puis se lance sur leurs traces accompagné de Jennifer (en fait, celle-ci vient d'utiliser son pouvoir sur les animaux pour contrôler la réaction des dogues ; elle souhaite que le groupe se disperse).

Henry prend le temps d'organiser son détachement en patrouilles de six hommes. Puis, il se lance sur les traces de son père. Les Chevaliers des Tempêtes sont libres de suivre qui ils veulent. Néanmoins, arrangez-vous pour que, dans l'ardeur de la poursuite, ils soient séparés de la famille Kensington.

Alors que tout le monde s'est égayé dans la forêt, des coups de feu retentissent brusquement et les aboiements des chiens redoublent. Quand les personnages arrivent dans la clairière d'où proviennent les bruits, ils découvrent la scène

suivante :

Henry est attaqué par les dogues de son père et a manifestement le dessous, son cheval gît mort à ses pieds, tandis qu'on aperçoit le corps de Jennifer, étendu un peu plus loin dans la clairière... L'officier a pu tuer quatre chiens, mais les six restants lui mènent la vie dure. L'intervention des personnages lui sauve la vie, mais il a une blessure grave et porte des traces de nombreuses morsures.

Que s'est-il passé ?

Jennifer est restée en arrière et a laissé passer son frère devant elle. Puis, reprenant le contrôle des dogues, elle les a lancés sur Henry. Elle s'est alors transformée en panthère et a mordu le capitaine par derrière, sans que celui-ci se rende compte que cette attaque n'était pas due à un molosse. Elle s'est ensuite écartée et s'est rhabillée, avant de se frapper le front d'une pierre pour simuler une inconscience due à une chute de cheval. Puis elle s'est tranquillement allongée à la lisière de la clairière. Désormais, son frère est infecté par la malédiction du lycanthrope et pourra être accusé (à tort) de tous ses crimes. Elle a choisi, bien sûr, un pelage noir pour cette nouvelle panthère...

Une fois les dogues abattus, on prodigue les premiers soins à Henry. Il est gravement blessé et doit être ramené au plus tôt au château. De toute façon, personne n'avait pas l'intention de passer la nuit dans la jungle et le soleil commence à décliner. Il est temps de rentrer.

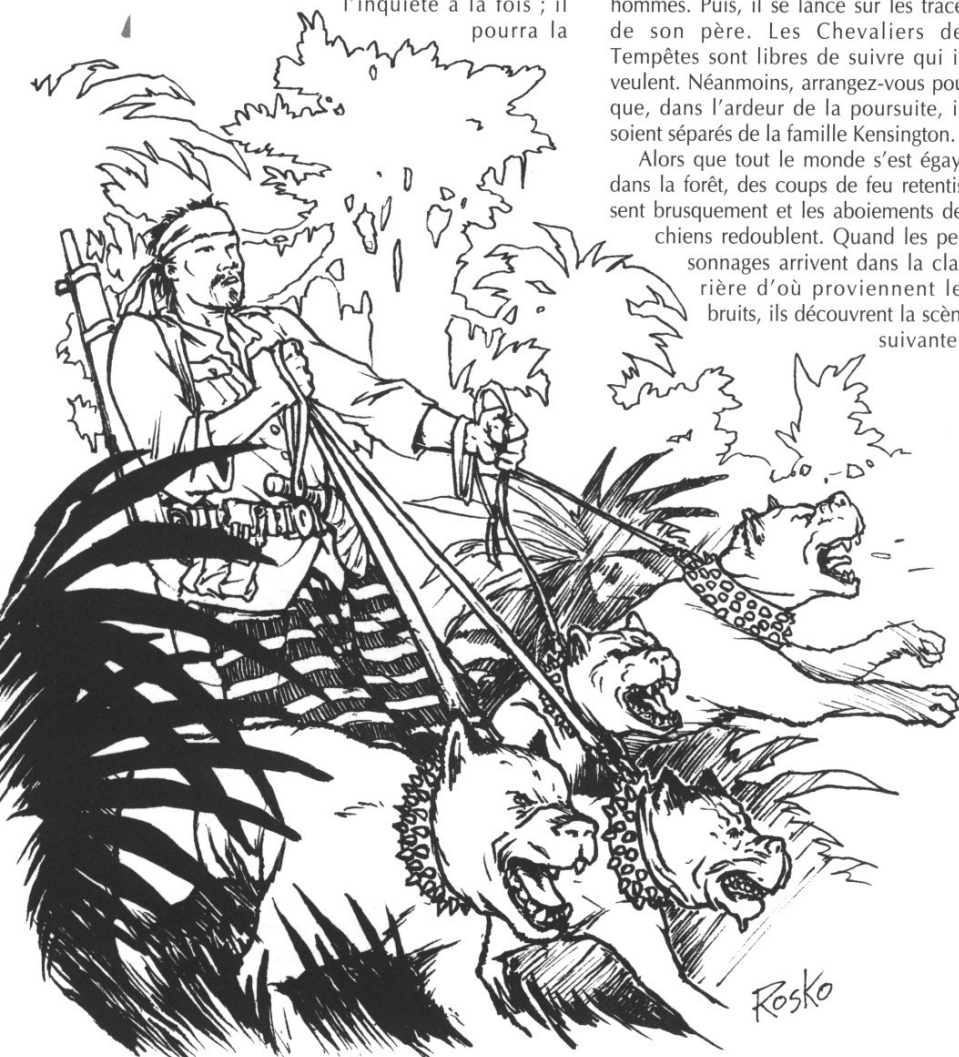
Si quelqu'un observe attentivement les blessures d'Henry (et uniquement s'il tente de découvrir quelque chose d'étrange, lui prodiguer des soins ne suffit pas à remarquer ce détail), il observe qu'une des morsures est différente des autres. Un jet de *science* ou d'*érudition* (zoologie) permet de comprendre que la forme de la mâchoire ayant infligé la blessure est plus celle d'un félin que d'un canidé. Si ce fait est découvert, le groupe gagne 1 point de *persévérance*.

Jennifer, "évanouie" au bord de la clairière, reprend rapidement ses esprits dès qu'on lui tapote un peu les joues. Elle dit avoir été désarçonnée et avoir perdu conscience en heurtant le sol. Effectivement, elle porte une entaille au front et saigne un peu... Si un personnage vous signale qu'il observe attentivement la jeune fille, il pourra remarquer que sa tenue est un peu débraillée et que son chemisier est taché de sang.

Scène 2 - La mort du duc

Scène normale.

Note : Il ne faut pas que les joueurs sachent qu'il ne s'agit pas là d'une scène dramatique. Si besoin est, utilisez de temps à autre la ligne "D" des cartes si le combat tourne trop facilement en leur





agissements des personnages et tente de les dissuader avec tact de prolonger leur séjour. Après tout, la triste vérité a été découverte, son propre frère était le monstre... Si elle sent que les Chevaliers des Tempêtes la soupçonnent, elle n'hésitera pas à les attaquer l'un après l'autre pendant la nuit.

Plusieurs faits devraient mettre la puce à l'oreille des Chevaliers des Tempêtes et leur faire comprendre que la vraie panthère n'a pas été mise hors d'état de nuire. D'abord, si Henry avait vraiment été responsable des exactions commises dans la région, comment aurait-il pu le faire alors que son régiment se trouvait à l'autre bout de l'Indonésie ? Il suffit de confronter quelques dates pour s'assurer qu'il est bien innocent des crimes des mois passés. Le chapelain peut en outre témoigner que le capitaine ne portait aucune trace de morsure avant de venir au manoir pour cette mission. Il n'a pu être infecté que ces deux derniers jours... un rapprochement avec l'incident des dogues est alors logique. Si on observe les blessures de la veille, on peut repérer la morsure "féline" différente de la morsure "canine" (gain de 1 point de *persévérance*).

Ensuite, en interrogeant les domestiques du château, on peut découvrir quelques indices :

- Le chemisier de Jennifer, taché de sang lors de l'expédition de la veille, n'a pas encore été lavé. La tache semble étonnamment large pour correspondre à la petite entaille que la jeune fille porte au front. Il s'agit en fait du sang d'Henry (gain de 1 point de *persévérance*).
- La vieille nourrice peut révéler, après force persuasion, que "mademoiselle Jennifer a été blessée par un animal il y a plusieurs mois". C'est elle qui l'a soignée, tandis que son frère lui a demandé de garder le secret sur cette histoire. Il a même enterré l'animal responsable au fond du jardin (gain de 2 points de *persévérance*).
- En passant plusieurs heures à fouiller la terre du jardin, on découvre les restes de l'animal qui a attaqué Jennifer. Les os de la panthère sont toujours gravés de runes et ne se sont pas décomposés. Cette créature semble bien être le point de départ de la malédiction, puisque tous les autres cadavres avaient forme humaine et des os parfaitement normaux (gain de 2 points de *persévérance*).

faveur. Les joueurs doivent être persuadés qu'il s'agit de l'affrontement final contre le monstre qu'ils traquent.

Henry est soigné dans sa chambre par le chapelain de son détachement. Il est fébrile, mais il a repris conscience. Dès le lendemain matin, il semble parfaitement avoir récupéré (sa guérison est facilitée par le Pouvoir de la Corruption). Il descend l'escalier sans sembler souffrir de ses blessures et vient se joindre à la réunion de travail du jour.

Tout le monde lui fait bon accueil, même son père se montre moins glacial que la veille. Il ne s'explique pourtant pas l'attaque des dogues, qui ont toujours été très doux avec tous les membres de la famille. Jennifer lance des regards étranges à son frère, comme si elle le soupçonnait de quelque chose. Elle s'arrange d'ailleurs pour que ces regards soient interceptés par nos enquêteurs... Henry, lui, ne prête pas attention à ces œillades accusatrices et ne se rend compte de rien.

Tout en servant quelques petits gâteaux, Jennifer oriente, l'air de rien, la discussion sur son mariage. Elle relance la conversation en demandant à son père quand les fiançailles seront célébrées. Henry se lève aussitôt de son fauteuil, tel un diable jaillissant de sa boîte, et déclare tout de go à sa sœur qu'elle ne peut pas se marier... qu'elle n'a pas le droit de se marier ! Le duc intervient alors et annonce à son fils que cela ne le regarde plus. Les échanges s'enveniment rapidement et la querelle explose finalement. Cette fois, Jennifer se mêle à la conversation et provoque délibérément l'énervement de son frère. Sous l'effet stress, Henry ne peut contrôler la malédiction :

il se transforme en panthère sous les yeux de tous et se jette à la gorge de son père. Jennifer hurle de peur et s'enfuit de la pièce.

Les Chevaliers ne disposent normalement pas de leurs armes (s'ils sont bien élevés et ont suivi les conseils de leur valet de chambre), mais quelques sabres sont disposés aux murs en guise de décoration. De plus, les deux armures qui ornent la bibliothèque ont chacune une hallebarde dans les mains... Cependant, le temps qu'ils se saisissent d'armes suffit à Henry pour égorger son propre père (les personnages perdent 1 point de *persévérance*). Il ne reste plus ensuite qu'à affronter la bête. Henry reprendra forme humaine après avoir été tué.

A la fin du combat, ils seront persuadés d'avoir accompli leur mission et gagneront 3 point de *persévérance*. Jennifer reviendra en larmes pleurer sur le corps de son père et de son frère. La nouvelle duchesse de Kensington semblera très touchée...

Scène 3 - Démâsquer la panthère

Scène dramatique

Pendant toute cette enquête, il est vital de détourner l'attention de Jennifer. Celle-ci étant maintenant la nouvelle duchesse, elle reprend la maisonnée en main. Elle semble très affectée par la mort de son père et de son frère et essuie souvent une larme avec son petit mouchoir brodé. Lors des funérailles qui ont lieu le lendemain, la sincérité de sa tristesse ne fait pas le moindre doute... Elle s'intéresse cependant de très près aux

Les Protagonistes

Sir James Ashby, duc de Kensington

DEX 9, FOR 10, END 10, PER 10, RAI 8, CHA 8, ESP 11

Compétences : armes à feu 10, charme 11, équitation 14, érudition (affaires) 12, esquivé 11, foi (sécularisme) 13, intimidation 10, manœuvre 12, persuasion 10, pistage 11, ruse 12, sarcasme 10, test de volonté 11, volonté 10.

Équipement : pistolet léger Lee-Hollings (score de dommages 15) ; fusil Lee-Hollings (score de dommages 18).

Objectif : gérer ses affaires de la colonie de Majestic ; maintenir la dignité du nom des Kensington ; augmenter sa collection de trophées de chasse.

Capitaine Henry Ashby

DEX 9, FOR 10, END 11, PER 9, RAI 8, CHA 12, ESP 8

Compétences : réalité 12, armes à feu 12, armes blanches 12, combat à mains nues 10, équitation 12, érudition (tactiques militaires) 13, esquivé 11, foi (sécularisme) 9, intimidation 9, manœuvre 10, persuasion 14, ruse 14, volonté 10.

Possibilités : 15

Équipement : Revolver lourd Standard Cross, score de dommages 16, munitions 6, portée 3-5/15/25 ; lance, score de dommages FOR +4/14 ; sabre, score de dommages FOR +5/15.

Objectif : protéger sa sœur ; servir sa Gracieuse Majesté Victoria.

Henry Ashby sous forme de panthère

DEX 10, FOR 13, END 16, PER 11, RAI 2, CHA 7, ESP 8

Compétences : réalité 12, combat à mains nues 16, course 12, discrétion 11, esquivé 11, foi (Orrorsh) 14, intimidation 11, manœuvre 16, pistage 12, sarcasme (10), test de volonté (5), volonté (14).

Jennifer (forme humaine)

DEX 11, FOR 9, END 12, PER 9, RAI 12, CHA 10, ESP 9

Jennifer (forme animale)

DEX 12, FOR 12, END 17, PER 11, RAI 6, CHA 5, ESP 9

Compétences (forme humaine) : charme 15, course 16, discrétion 15, équitation 13, esquivé 13, foi (Orrorsh) 16, intimidation 14, linguistique 12, manœuvre 12, persuasion 12, pistage 13, premiers soins 12, recherche 15, ruse 15, sarcasme 12, test de volonté 17, volonté 14.

Compétences (forme animale) : combat à mains nues 18, course 14, discrétion 13, esquivé 13, foi (Orrorsh) 15, intimidation 12, manœuvre 18, pistage 12, sarcasme 8 (12), test de volonté 9, volonté 17.

Score de pouvoirs : *métamorphose 20, contrôle des animaux 20, infection affaiblie 15*

Score de corruption : 19

Score de peur : 2

FD de Persévérance : 15

Outils naturels : griffes (FOR +2/score de dommages 14) ; crocs (FOR +10/score de dommages 22).

Faiblesse : aucune

Vraie Mort : ne peut être tuée que sous forme humaine.

Objectif : contrôler la fortune des Kensington ; "noyauter" la Compagnie Royale de Majestic pour le compte du Décharné ; répandre le mal.

• **L'infection affaiblie** est une version diminuée du pouvoir normal d'infection. Les personnes mordues par Jennifer sont frappées par le Pouvoir de la Corruption et deviennent à leur tour des panthères-garous, mais sous une forme mineure. Leurs pouvoirs sont moindres et, surtout, elles ne peuvent pas transmettre la malédiction par morsure. Elles se transforment en panthères les soirs de pleine lune et sous l'effet du stress. Elles n'ont aucun contrôle sur ses métamorphoses.

Pour calculer les caractéristiques de la forme animale d'une personne nouvellement infectée, partez des scores de la forme humaine normale de l'individu concerné (y compris pour les compétences).

Panthère-garou mineure

DEX +1, FOR +3, END +5, PER +2, RAI -6, CHA -5, ESP +0

Compétences : combat à mains nues +7, course +3, discrétion +2, esquivé +2, foi (Orrorsh) +6, intimidation +3, manœuvre +7, pistage +3, sarcasme (-2), test de volonté -3, volonté +6.

Potentiel de Possibilités : selon l'individu infecté.

Outils naturels : griffes (FOR +2) ; crocs (FOR +10)

Score de pouvoir : *métamorphose 20*

Score de corruption : 19

Score de peur : 1

Faiblesse : aucune

Vraie Mort : tué par une arme en acier.

Lancier

DEX 9, FOR 10, END 9, PER 9, RAI 8, CHA 7, ESP 8

Compétences : armes à feu 10, armes blanches 12, combat à mains nues 10, équitation 12, esquivé 11, foi (sécularisme) 9, manœuvre 10, volonté 10.

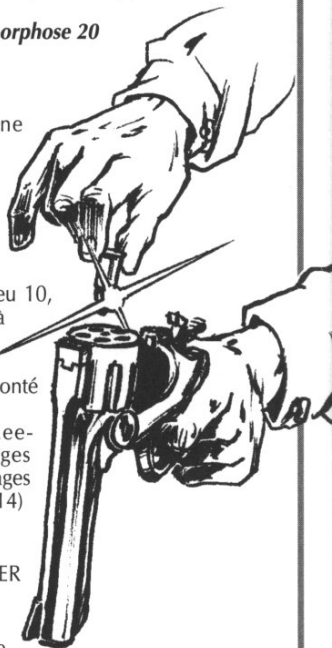
Équipement : fusil Lee-Hollings (score de dommages 18) ; lance (score de dommages égal à vitesse +6 ou FOR +4/14)

Dogue

DEX 10 FOR 14 END 15 PER 10 RAI 5 ESP 5

Compétences : charme (11), combat à mains nues 14, course 16, esquivé 13, intimidation 14, ruse 12, sarcasme (11), survie 13, test de volonté (11).

Outils naturels : morsure, score de dommages 16.



Des recherches en bibliothèque sur les runes, ou une conversation avec une vieille femme du village (choisissez l'option la plus sympathique que vous présenteront vos joueurs), permettront de découvrir la légende indiquant comment provoquer la vraie mort du monstre : il faut le tuer sous sa forme humaine avec une balle en argent (gain de 2 points de persévérance). Ce ne sera pas — moralement — une chose facile, car Jennifer s'est

toujours comportée devant les Chevaliers des Tempêtes comme une frêle jeune fille. Il leur faudra s'endurcir le cœur pour tuer cette douce enfant aux yeux de biche...

Récompense de l'aventure

Si les personnages découvrent Jennifer avant qu'elle ait pu infecter son

frère, accordez-leur douze possibilités chacun.

S'ils la mettent hors d'état de nuire avant que le duc ne soit tué mais si Henry est infecté, ramenez ce total à neuf possibilités.

S'ils ne la tuent qu'après qu'elle est devenue duchesse, donnez-leur six possibilités chacun.

BRÉVIAIRE À L'USAGE DU DIPLOMATE DÉBUTANT

Par François Doucet

Vous venez d'acheter Diplomatie et peut-être même venez-vous de jouer votre première partie. Vous avez — en tout cas — lu les règles et la partie commentée, mais de nombreux aspects du jeu vous semblent néanmoins peu clairs... Comment négocier ? A quel propos ? Comment être sûr que votre attaque va fonctionner ? Que veut-on dire par "trahir" ? Comment trahir avec efficacité ? Quelle est l'utilité des convois ? Quelle unité construire, une flotte ou une armée ? Et où cela ? Pas d'affolement, nous sommes là !

Préambule

LE JEU, comme les anglo-saxons le désignent, présente toutes les qualités des grands classiques : d'un abord simple mais d'une grande subtilité, très structuré mais d'une grande variété, etc. De plus, les parties de Diplomatie sont toujours différentes.

L'obstacle majeur que rencontre le débutant n'est pas lié à la complexité des règles, que l'on explique en dix minutes, mais plutôt à leur... simplicité. Il lui faut, en effet, comprendre que pour bien jouer à Diplomatie, il ne suffit pas (seulement) de parfaitement connaître et utiliser les règles comme pour la plupart des wargames ou jeux de simulation, il faut avant tout appréhender les différentes dimensions du jeu : **tactique, diplomatique et stratégique.**

La tactique du diplomate

La tactique, à Diplomatie, fait un peu figure de parent pauvre. L'auteur s'étant inspiré du mouvement du roi aux échecs, les pièces ont toutes le même potentiel de déplacement et se meuvent de zone en zone. Point. Il convient toutefois de bien comprendre et assimiler les subtilités du mouvement sur la carte. En effet, celle-ci comporte plusieurs pièges susceptibles de troubler le néophyte.

La taille de certaines provinces est la première de ces chausse-trappes, car la distance "visuelle" séparant deux provinces n'a aucune importance, seul compte le nombre de zones qu'il y a entre deux régions. Du point de vue des règles, la distance entre Paris et Brest est exactement la même que celle qui sépare Saint-Petersbourg et Odessa !

Il importe donc de se méfier des impressions trompeuses lorsqu'on analyse une position... et de vérifier les distances aussi bien que les frontières.

Il faut également apprécier toutes les ressources du "coup tactique" que constitue le convoi. Ce dernier est une sorte de

joker, une astuce qui peut débloquer certaines situations. Véritable "accélérateur" du mouvement normal, il permet d'amener une unité loin de sa position de départ — et surtout de prendre une zone terrestre importante sans abandonner la zone maritime voisine. Ainsi, une flotte en Mer Ionienne qui convoie une armée de Naples en Grèce conservera sa bonne position stratégique tout en permettant l'occupation d'une nouvelle zone.

A ce propos, il est important de se souvenir qu'un convoi ne peut être empêché qu'en délogeant l'unité convoyeuse (ce qui implique une attaque soutenue, donc deux flottes à proximité). Toutefois, la flotte qui convoie ne pouvant soutenir et convoier en même temps, le mouvement de l'unité convoyée sera susceptible d'être repoussé sur la case d'arrivée, comme tout autre mouvement. Mais, si le convoi n'est pas un coup absolu, c'est LE coup surprise de Diplomatie, et le débutant doit apprendre d'abord à s'en méfier et à s'en défendre, avant de l'utiliser lui-même.

Car le mot-clé est **surprendre**.

Le grand intérêt de Diplomatie au plan tactique tient à la simultanéité des ordres. En effet, il est impossible de savoir à l'avance ce qui va se passer. Que les autres joueurs soient vos ennemis ou vos alliés, leurs actions vous sont inconnues au moment de l'écriture des ordres et ce suspense apporte sa saveur au jeu. Il faut donc tenter de prévoir les mouvements de l'adversaire, afin de leur opposer, le cas échéant, une parade. Deux facteurs essentiels doivent vous guider dans cette démarche :

- Les objectifs de chaque joueur à ce moment précis.
- Le fait que si vous ignorez ce que les autres comptent faire, ils ne connaissent rien non plus de vos intentions.

C'est lors des combats que ces notions entrent vraiment en compte car, la valeur militaire des unités étant identique, il faut parfois se livrer à de véritables "coups de poker". Étudions un cas classique : le

joueur russe possède deux armées, une à Moscou, l'autre à Odessa, alors que Varsovie est encore russe, mais libre de toute unité...

Une armée autrichienne est en Ukraine (note : n'hésitez pas à sortir votre carte et à positionner les pièces pour mieux comprendre cet exemple, comme tous ceux qui suivront). Si le joueur russe écrit "Armée Moscou-Varsovie" (A MOS-VAR) et "Armée Odessa-Moscou" (A ODE-MOS), il prend le risque de perdre Odessa, désormais libre. Il lui faut donc tenter d'anticiper les réactions du joueur autrichien. En pratique, cette situation comporte un facteur aléatoire qui rappelle le jeu "Pierre-ciseau-papier".

Bluff, intuition et psychologie sont les seules armes disponibles : on peut ainsi offrir Varsovie au joueur autrichien, en supposant qu'il croira à ce "cadeau" et attaquera cette zone. Ainsi, on n'a plus ensuite qu'à envoyer votre armée de Moscou à Varsovie pour se protéger.

Il est, de façon générale, excellent de surprendre votre adversaire, car jouer de façon prévisible offre à l'ennemi la possibilité d'anticiper vos coups.

Le combat dans Diplomatie n'est cependant pas exclusivement basé sur l'effet de surprise. Certaines "prises de conscience" sont vitales pour vous éviter de nombreuses défaites.

Par exemple, il faut savoir qu'une unité seule n'est pas très puissante : son rôle se limite dans les faits à couvrir un centre en attendant d'être chassée par une attaque soutenue. Attaquer un pays avec une unité sans soutien est souvent une mauvaise idée. En effet, il est impossible de prendre un avantage sur l'ennemi, l'unité en question ne pouvant entrer que dans une zone vide, sans pouvoir chasser une autre unité pour s'installer dans une meilleure position.

De même, la force égale des unités fait que la supériorité numérique doit mathématiquement vous assurer le succès, même si cette "supériorité" n'est pas écrasante. Lorsque deux unités sont attaquées sur un front par trois unités adverses, elles reculeront peu à peu, sauf si le défenseur se montre un tacticien exceptionnel ou sait tirer parti des erreurs de l'agresseur.

Dans la pratique, il convient de connaître certains adages, directement déduits des règles :

En général, il vaut mieux attaquer avec une unité susceptible d'être elle-même attaquée et de se révéler incapable soutenir à coup sûr cet assaut.

Exemple : Le joueur italien dispose d'une armée à Venise et d'une flotte en Mer Ionienne. Face à lui, l'Autriche possède une armée à Trieste et une flotte en Mer Adriatique. L'objectif de l'Italie est de garder Venise. L'Autriche, quant à elle, veut s'en emparer.

Si l'Autrichien écrit A TRI-VEN (Armée de Trieste attaque Venise) et F ADR S A TRI-VEN, il ne prendra pas Venise : l'Italie enverra sa flotte de Mer Ionienne attaquer la Mer Adriatique (F ION-ADR), alors que l'armée de Venise restera sur place (A VEN T). Le soutien de la flotte autrichienne sera coupé par le mouvement de la flotte en Mer Ionienne. L'armée autrichienne attaquant seule l'armée de Venise, elle ne passera pas et la position n'évoluera pas (la flotte italienne étant seule contre la flotte autrichienne de Mer Adriatique ; il faut noter que le but de l'attaque italienne est de couper le soutien, et non de prendre l'Adriatique).

Si le joueur autrichien connaît le principe édicté plus haut, voilà comment il devrait agir : F ADR-TRI (la flotte de Mer Adriatique attaque Trieste), A TRI S F ADR-TRI (l'armée soutient le mouvement de la flotte). Le joueur italien n'aura alors pas d'autre choix que d'accomplir les mêmes mouvements que précédemment. Que se passera-t-il alors ? La flotte autrichienne bénéficiera d'un soutien valide et non coupé (l'armée de Trieste) et elle chassera l'armée italienne de Venise. Cependant, la flotte italienne attaquera la Mer Adriatique désormais vide et entrera dans cette zone.

Note : Si l'armée de Venise attaque Trieste (A VEN-TRI), elle coupera les soutiens que donne l'armée de Trieste. Mais, la règle stipule qu'une unité ne peut couper un soutien dirigé contre elle-même, ce qui est le cas dans notre exemple. Ainsi, ce mouvement ne changera rien : la flotte autrichienne recevra le soutien de Trieste parce que celui-ci sera dirigé contre Venise et chassera l'armée italienne de cette zone.

Que peut-on remarquer à propos de cet exemple ? Outre la vérification de notre conseil, nous avons vu deux unités l'emporter sans pour autant bénéficier d'une supériorité numérique. Pourquoi une telle victoire ?

Par ce qu'il est intéressant de regrouper ses unités si l'on veut qu'elles soient efficaces, afin de profiter le plus possible des soutiens qu'elles peuvent s'offrir mutuellement. C'est là un second conseil à méditer, d'autant qu'il est presque toujours valide. Essayez, autant que possible, d'adopter des formations groupées et de constituer des grappes d'unités, plutôt que de disperser vos armées et vos flottes. Après tout, Diplomatie simule une guerre... et tout bon général ou wargamer vous confirmera que ce principe est valable dans n'importe quel conflit !

Vérifions-le en modifiant quelque peu notre exemple précédent... Déplaçons la flotte italienne de la Mer Ionienne en Apulie et ne changeons rien au reste. La

prise de Venise sera dorénavant impossible. Le joueur italien écrira F APU S A VEN T (La flotte d'Apulie soutient l'armée de Venise qui reste sur place) et A VEN T (l'armée de Venise tient). Que pourra faire le joueur autrichien ? Si la flotte attaque Venise, soutenue par l'armée de Trieste comme précédemment, elle fera face à une armée soutenue, elle aussi. A deux contre deux, rien ne passera !

Et si elle attaque Apulie pour couper le soutien alors que l'armée de Trieste attaque Venise, l'armée de Trieste attaquera à une unité contre une et ne prendra pas Venise.

Le soutien est la clé du jeu tactique. C'est lui qui matérialise la supériorité numérique d'un camp sur un autre et il faut donc, outre connaître parfaitement les règles qui le concernent, tout faire pour se placer dans la position qui le rend le plus efficace, en défense comme en attaque.

Or, le meilleur soutien vient souvent d'un allié, ceci pour de nombreuses raisons. D'abord pour l'effet de surprise qu'il génère, surtout s'il s'agit d'une trahison et que votre nouvel "ami" était précédemment associé à votre ennemi ! Ensuite parce que la logique veut que votre allié, s'il est proche de vous, soit positionné de façon idéale et apporte, en général, la supériorité numérique.

Mais comment obtenir ce soutien ? Et, de façon plus générale, pourquoi un autre joueur qui est fondamentalement votre adversaire, vous permettrait-il d'acquiescer un centre (et donc une armée de plus) ou une bonne position ?

C'est à ce stade qu'il faut reconnaître que si la tactique est importante, elle vient en second après l'habileté diplomatique du joueur...

La diplomatie du tacticien

La négociation est le cœur de Diplomatie. Les dix minutes qui précèdent chaque tour, lorsque vous discutez avec vos six partenaires, sont en effet les plus importantes du jeu (et les plus intéressantes), car c'est à cette occasion que se décideront les alliances et leurs corollaires indispensables : les trahisons.

On pourrait écrire des pages et des pages sur la négociation dans Diplomatie. En effet, chaque joueur possède ses propres méthodes et sa propre personnalité. De plus, la diplomatie est pratiquement une qualité innée qui ne s'acquiert pas. Mais, discuter dans le vide ne sert à rien. Diplomatie est un jeu où l'action est totalement dépendante de la discussion et où les répercussions des négociations sont souvent immédiatement visibles sur le plateau de jeu.

Pour simplifier, on peut distinguer trois formes générales de négociation, différenciées dans le temps :

La *négociation immédiate* est celle que le joueur débutant pratique le plus souvent. C'est une diplomatie sûre, concrète et ponctuelle, qui n'est pas foncièrement condamnable en elle-même. Elle est généralement basée sur un soutien reçu à un moment précis, en échange duquel on

accorde soi-même un appui — peu de temps après ou dans le même tour — sur un autre front. Il s'agit dans ce cas de prouver à votre interlocuteur :

- 1) Que l'échange est intéressant pour les deux parties.
- 2) Que vous accomplirez votre part du marché (alors que finalement, rien ne vous y oblige !).

Reprenons notre exemple : une armée italienne à Venise, une flotte en Apulie et, du côté autrichien, une flotte en Adriatique et une armée à Trieste. Rajoutons maintenant une armée allemande dans les Alpes Tyroliennes (ALP)...

Chacun des deux joueurs va tenter d'obtenir le soutien du joueur allemand — ou du moins sa neutralité — car il peut offrir Venise au joueur autrichien en soutenant l'armée ou la flotte qui attaque la zone considérée. Pour éviter ce revers, le joueur italien proposera son aide à l'Allemand sur Trieste, ou lui suggérera de prendre Vienne. Quant à l'Autrichien, il pourra offrir Rome à l'Allemand une fois que Venise sera tombée, ou bien lui donner Venise dès ce tour. C'est sans doute ce dernier choix qui sera le meilleur : l'Allemand obtiendra un gain immédiat, ce qui l'amènera à opter pour le camp autrichien. Après la chute de Venise, l'Italie, quant à elle, se retrouvera affaiblie (une unité de moins), ce qui sera particulièrement intéressant pour l'Autriche. Mais, plus machiavélique encore, le joueur autrichien pourra facilement chasser l'unité allemande essemblée à Venise, puisqu'il conservera ses propres positions et se contentera de le soutenir !

Les trahisons relevant du domaine immédiat sont souvent efficaces : le joueur allemand écouterait les deux propositions et fera mine de les accepter toutes deux... avant de choisir celle qui lui conviendra le mieux. Si l'Autrichien attaque Venise avec son armée, l'Allemand sera sûr de prendre Vienne qui ne sera pas défendue par l'armée de Trieste !

Le second étage de notre pyramide des négociations est celui du *moyen terme*. Il s'agit en l'occurrence de s'accorder sur une alliance bipartite ou tripartite, dont les objectifs sont bien définis (en fin de partie, il arrive parfois — si l'un des joueurs est trop puissant — que tous les "survivants" s'allient contre lui). Le plus souvent, on visera la destruction d'un voisin commun, mais deux pays pourront également s'allier afin de résister à une autre entente qui les menace. C'est le type majeur de négociation en début de partie, lorsque personne n'a encore pris l'avantage et que chacun joue sa propre carte. Raisonnablement paradoxal ? Non, car on l'a vu, la supériorité numérique est *tout* dans Diplomatie, et deux pays qui s'allient tôt et bien vaincront presque toujours leur ennemi commun.

Les arguments mis en avant sont souvent fort simples et basés principalement sur la capacité de persuasion de chaque joueur. Pourtant, la plupart aiment rester prudents et ne pas choisir immédiatement avec qui s'allier. Il y a en effet toujours le risque non négligeable d'être trahi, un risque rendu plus grave encore par l'engagement à grande échelle qu'implique une alliance à moyen terme. Ainsi, si la France

choisit de s'allier avec l'Angleterre contre l'Allemagne, ses premières constructions à l'Automne 1901 seront une ou plusieurs armées. Or, si l'Angleterre trahit la France, cette dernière paiera cher son infériorité maritime face à la perfide Albion...

Des *négociations à long terme* seront particulièrement difficiles à mener lors de vos premières parties. Une alliance franco-turque au premier tour n'a normalement que peu d'intérêt. Qui plus est, les promesses faites à ce moment-là auront de grandes chances d'être rendues caduques par la réalité des tours suivants. Faut-il pour autant ignorer les joueurs qui ne sont pas vos voisins sur la carte ? Pourquoi le joueur français négocierait-il avec le joueur turc en 1901 ?

Il est toujours possible de conclure un accord avec un joueur lointain, tout en étant conscient de la précarité que sous-entend une telle entente totalement soumise aux aléas de la partie. Mais, obtenir des informations sur les intentions de chacun des belligérants peut constituer un but valable pour de telles négociations.

Car, les joueurs bien informés sont toujours avantagés. Imaginons un début de partie classique... La France a décidé de s'allier avec l'Allemagne contre l'Angleterre. Le joueur français s'adresse alors à la Turquie et lui fait part de son intention d'attaquer l'Angleterre. Le joueur turc lui annonce qu'il compte, quant à lui, agresser très vite la Russie. Le joueur français en déduit que la Russie aura fort à faire au sud. En toute logique, cette nation ne pourra guère s'impliquer au nord. Le joueur français se sent donc conforté dans son idée d'attaque sur l'Anglais, la Russie ne pouvant ni défendre l'Angleterre, ni prétendre à une part du butin par manque de forces. Notons que les conclusions pourront varier selon les individus. Ainsi, le Français pourrait très bien changer d'avis. En effet, si le Russe est faible, car vulnérable au Sud, cela ne pourra qu'avantager l'Allemand, qui bénéficiera grandement de la destruction de l'Angleterre. Or, est-il bon d'avoir une Allemagne forte à ses frontières ?

Comme cet exemple relativement simple le prouve amplement, la variété des relations qui peuvent s'instaurer entre les joueurs est immense. Mais, qu'elles soient conflictuelles ou amicales, les interactions entre les participants restent les vrais moteurs du jeu.

Pas de bon tacticien diplomate sans stratégie

Mais, il manque souvent au joueur débutant un outil très utile pour mener les négociations de façon efficace : la stratégie.

Il convient de bien comprendre qu'en cours de partie toutes les péripéties, même minimes, sont dignes d'attention. Il faut savoir tirer rapidement des conclusions de l'écroulement d'un pays ou de la formation d'une alliance tripartite et ce, même si ces événements ont lieu très loin de chez soi. Voici un exemple pratique : une alliance franco-anglaise piètine face à un Allemand aidé par la Russie, basée en Scandinavie, qui empêche l'Angleterre d'attaquer efficacement

la partie nord de l'Allemagne. Au sud, l'Italie, alliée des Autrichiens et des Russes, vient d'achever l'élimination de la Turquie en prenant Smyrne. La France doit agir vite : l'Italie n'ayant plus d'ennemi déclaré, elle ne va pas longtemps rester tranquille. Un joueur français expérimenté tentera de pousser l'Autriche et l'Italie à s'affronter, car cette seconde, puissance essentiellement maritime, pourrait être tentée d'utiliser son avantage en flottes contre les centres français d'Espagne et de Marseille. Quant au joueur anglais, il peut voir dans une éventuelle attaque italienne sur la France une occasion de se réconcilier avec l'Allemand, aux dépens de la Russie et de la France.

La vision stratégique n'est pas seulement "réactive", elle est aussi "active". Choisir *qui* attaquer et *comment* dépend souvent des aptitudes stratégiques de chacun.

L'importance de la stratégie se manifeste de plusieurs façons :

- **Le choix entre Armées et Flottes** : les constructions sont parfois délicates. Certains joueurs voient dans les choix hivernaux les révélateurs du véritable niveau de jeu de chaque participant. Commettre une faute lors des constructions s'avère souvent fatal. Ainsi, un joueur allemand qui se prive de flottes se rend vulnérable à une attaque venant du nord — une flotte anglaise en Skaggeak, une autre en Mer du Nord, et le Danemark se retrouvera menacé. Le joueur russe a également des choix délicats à faire : construire des flottes à St-Petersbourg (côte nord) ou Odessa lui offre souvent une grande facilité de progression (contre le Turc en prenant la Mer Noire au sud, contre l'Anglais en Scandinavie au nord), mais le rend aussi vulnérable à une attaque terrestre de l'Allemand ou de

l'Autrichien. Comment défendre Moscou ou Varsovie avec des flottes ?

- **Le choix des alliances** : le joueur de Diplomatie, bien souvent, choisit l'alliance qu'il va suivre en fonction de ses sympathies personnelles ou de la qualité des contacts qu'il a établi avec l'un de ses partenaires. S'il est préférable de bien s'entendre avec ses alliés, on ne doit pas omettre d'analyser la situation stratégique pour faire un choix diplomatique. Il faut peu à peu s'habituer à anticiper les évolutions du jeu, afin de ne pas se retrouver dans une situation bloquée ou une alliance malencontreuse peut faire de vous un ennemi de tous les autres joueurs.

En d'autres mots, n'oubliez pas que Diplomatie reste un jeu avant tout. Votre sympathie pour un joueur ne doit pas prendre le pas sur votre vision personnelle de la situation (vos inimitiés non plus d'ailleurs !). Il y aura d'autres parties, d'autres joueurs, et chaque confrontation représentera une occasion de sortir du cadre habituel de vos relations.

Et pour finir

Mon dernier conseil sera de ne pas trop prendre Diplomatie au sérieux... Jouez chaque partie comme elle vient. Comportez-vous comme un traître ou comme le plus loyal des alliés, mais n'oubliez *jamais* que — malgré les trahisons — les défaites ou les victoires peuvent être écrasantes. LE JEU est en outre un moyen idéal pour rencontrer de nouveaux amis et exercer votre habileté diplomatique. Alors, pourquoi vous en priver ?

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

Force est de constater le volume réduit de la littérature en langue française concernant Diplomatie. Quelques articles très intéressants ont cependant été proposés dans diverses publications dont voici une liste non exhaustive.

Axés sur le jeu par correspondance, les fanzines sont des périodiques qui, bien que réalisés par des amateurs, sont souvent d'excellente qualité. S'ils ne concernent pas exclusivement Diplomatie, on y trouve tout de même fréquemment des articles, des conseils ou des avis très intéressants. Ils constituent donc la principale source littéraire francophone sur ce jeu.

- **VORTIGERN**, le plus ancien des fanzines français (20 ans déjà !) reste toujours très actif. *Renseignements* : Jean Yves Priou, 16 rue de Chateaudun, 94200 Ivry.
- **TRIUMVIRAT**, axé sur les jeux diplomatiques, mais aussi sur les wargames. *Renseignements* : Dominique Le Bris, 11 rue Charles Gounod, 29400 Quimper.
- **VOPALIEC**, une publication s'intéressant à des sujets variés, proposant de nombreuses parties de toutes sortes. *Renseignements* : Jean Pierre Maulion, 97 rue Edouard Vaillant, 49800 Trelaze.
- **MACH DIE SPUHL**, fanzine belge. *Renseignements* : Miguel Lambotte, rue de la bascule, 8 - B-4458 FEXHE-SLINS - BELGIQUE
- **DIPSOMANIE**, l'autre fanzine belge. *Renseignements* : Jeff Bryant, 121 rue Jean Pauly, B-4430 ANS.

Les deux hors-série **CASUS BELLI "Jeux de Stratégie"** (N° 7 & 9) contiennent d'excellents articles signés Bruno-André Giraudon. Ils s'adressent aussi bien au joueur confirmé qu'au néophyte.

Enfin, si vous lisez la langue anglaise, l'excellente publication d'Avalon Hill **"The Gamer's Guide to Diplomacy"** est disponible dans les boutiques de jeux. Après un petit temps d'adaptation aux abréviations anglaises (BURgondy pour BOURgogne, MARseille pour TOUlon...), vous découvrirez une mine d'informations sur Diplomatie et ses aspects annexes. Ce guide comporte notamment des analyses très détaillées de chaque puissance et une réflexion très intéressante sur les trois étapes d'une partie.

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 Éditeur.

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 Éditeur, 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'AdC ; des précisions et des scénarios pour Friedland, un scénario pour Amiraute, des conseils tactiques pour Armada, des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.

◆ **JD +2** : Un écran "complémentaire" pour L'AdC, 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'AdC, comment se faire éditer chez Jeux Descartes, notes et précisions sur Les Aigles, les marines secondaires pour Amiraute (1ère partie), des révélations sur Sherlock Holmes.

◆ **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 (variante futuriste), 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 Âge crédible.

◆ **Supplément 1 "Spécial Star Wars"** : Mission Apocalypse (grand scénario SW), Les origines de la saga de La Guerre des Etoiles, le crime dans SW, La Tornade (scénario Warhammer), Les Serviteurs de l'Enfer (mini campagne AdC), 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, Les Aigles et Guet Apens avec des figurines.

◆ **Supplément 2 "Spécial Warhammer JdRF"** : A la poursuite du Slann (grand scénario Warhammer), Des objets magiques pour WH, les malédictions dans WH, les Arabes et WH, Les diamants sont éternels II (mini campagne JB 007), La tête et les jambes (aventure Torg), les intrigues secondaires dans Torg, Le génie de la Bastille (scénario AdC Années Folles), Variantes et conseils, accompagnés de deux nouvelles fiches de races pour Rencontre Cosmique, 1805... (deux scénarios pour Grands Stratèges).

◆ **Supplément 3 "Spécial Appel de Cthulhu"** : La danse de l'homme mort (grand scénario AdC), la Guyanne

des années 20, de nouveaux ouvrages du Mythe, Jouer à L'AdC en tournoi (mini scénario + conseils), Planètes interdites (deux mondes pour SW), Quête stellaire (mini campagne SW), les ennemis jurés dans Warhammer, Baptême du feu (scénario JB 007), la République romaine (Res Publica Romana et l'histoire), Bienvenue au Royaume des Ombres (l'univers de Shadowrun + mini scénario d'initiation), conseils d'approche pour découvrir les wargames.

◆ **Supplément 4 "Spécial Shadowrun"** : Echec à la tour (grand scénario d'initiation pour Shadowrun), Devenir Shadowrunner, Le Cyborg et le Punk Troll (deux archétypes pour SR), Le temps des géants de métal (l'univers de Battletech), Gagner à Civilisation, Le vaisseau fantôme (scénario SW), Un déplacement périlleux (scénario Torg), L'esprit-serpent (mini campagne pour WH), L'Art de la guerre sous le Premier Empire.

◆ **Supplément 5 "Spécial Warhammer"** : Un travail de fourmi (grand scénario Warhammer), Le dressage (aide de jeu WH), Canine ! (grand scénario SR), Le maître des ombres (interview de Tom Dowd), Un jeu magique (analyse d'Ars Magica), Le secret de Montségur (scénario d'introduction Ars Magica), A la conquête de la planète des sables (conseils pour Dune), Comment concevoir un scénario original (Battletech), Pour quelques gouttes d'eau de plus (scénario Battletech), 1805... la suite (deux scénarios Grands Stratèges).

◆ **Supplément 6 "Spécial Ars Magica"** : Le trésor des Maures (grand scénario Ars Magica), L'Alliance, cœur de la Saga (aide de jeu Ars Magica), L'or, la myrrhe et l'encens (scénario AdC), La Noble Expérience (aide de jeu AdC), Ra'ban d'Ig, la nation du soleil (scénario de la Coupe de France de Warhammer), Le nouveau visage de la galaxie (conseils Star Wars), Les chiens de garde corporatistes (aide de jeu Shadowrun), Jouer la vraie vie des pirates (étude Barbe Noire).

◆ **Supplément 7 "Spécial Star Wars"** : Les pirates stellaires (dossier Star Wars), Les Barons d'Acier (trois pirates "prêts à jouer" pour SW), Le tarot d'Ambre, Guide de lecture du Cycle des Princes d'Ambre, Jouer dans le monde d'Ambre, La mort vous cherche (scénario AdC/Nightmare), Trick or treat ! (scénario Shadowrun), L'Alliance du Crépuscule (aide de jeu Ars Magica), On achève bien les héros (scénario Légendes Celtiques), Quatre scénarios BattleTech, Techno-Fantastique (l'univers de Mutant Chronicles).

Dans le prochain numéro

Un scénario géant pour **L'Appel de Cthulhu**,
deux aventures pour **Star Wars**,
le scénario de la Coupe de France 94 de **Warhammer...**
et plein de surprises !

Directeur de la rédaction : Jean Balczesak ◆ Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de F. Tournadre, P. Mermoud, P. Zaplotny,

C. Esmein, G. Fournier, A. Vétillard, F. Doucet

Relecture, correction : D. Balczesak

Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit

Couverture : Florence Magnin

Illustrations intérieures : Guillaume Fournier, Rosko, Jean-Luc Guérin, Roland Barthélémy, Gilles Lautussier

Édité par Jeux Descartes : 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

Imprimé en France

Édition et dépôt légal Novembre 1994 ◆ ISBN : 2-7408-0091-6



Les secrets du pouvoir

NOUVEAU
32F



"Tu lis SHADOWRUN
ou tu vas en enfer. Salutations."

FLEUVE NOIR

