

Le Crimmoire



30 francs - Trimestriel - Premier Fanzine Français dédié à Warhammer.

10

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

CORRESPONDANCE DRAGON ROUGE GROS BILL



ŒIL À LUMIÈRE
RÉGLABLE PAR
VARIATEUR
(alimentation non fournie)

GROS BRAS REPIQUÉS
SUR UN MALABAR QUI PASSE

METAPOUION D'ACIER
(BOÎTE À BEUGLER)

METACŒUR DE LION

METACŒUR DE LION
DE SECOURS (DIESEL)

ESTOMAC À EAU

VENTRE À BIÈRE
(capacité : 42 litres)

STOMACH HOLDING
(pour les surplus de nourriture
et les objets non-identifiés)

Xp DE FAMILLE

MAIN BASSE

CŪSSE DE JUPITER

JARRET DE JARNAC

BRACELET MAGIQUE (NIV.32)
CONTRE LES CHEVILLES
QUI ENFLENT

SIÈGE REEL DE
L'INTELLIGENCE DE
LA CREATURE

METAQUANDE D'EMANATIONS
ANTIROLL

GROS BILL'S
HORRIBILIS

BÊTE PLUME DE LAPIN

HACHE +10 (+TYA)

METAPÉE D'APPOINT +5
SUPERPÉE DE SECOURS +5

AUTRE ÉPÉE +5
(EN CAS DE BESOIN)

METACŒIL D'ACIER
(regard métallurgique)
CAPE DE
RETRAITE STRATÉGIQUE

UNITÉ DE TÉLÉPORTATION
AUTOMATIQUE (débranchable)

BOUCLEUR -12

ARMURE -30

AMULETTE FORTE BONHEUR,
PROTECTION CONTRE LES
ENNEMIS, TUGAQUE AU
TIERCE, TA FEMME REVENIR
RESULTAT GARANTI

AUTRES AMULETTES
(voir liste p 231 à 365)

BRACELET DE LÉVITATION
À SUSPENSION RÉGLABLE

ANNEAU D'INVISIBILITÉ

ANNEAU DE VISION DES
ÊTRES INVISIBLES...

ANNEAU INVISIBLE DE
VISION DES ANNEAUX
INVISIBLES.

ANNEAU D'INTERFUSION

ANNEAU CONTRE LA
MIGRAÏNE

BAG OF HOLDING
MODÈLE "OBJETS MAGIQUES
UNLIMITED"

- METATOURNEAU
CONTENANT :
- UNE METASHARPNESS.
 - UNE GIGAGANTS LA MER
 - UNE METAMEGADAWING
 - ULTRASAPITE ÉPÉE
 - UNE FUCHIAS BASTARDE
 - UNE ULTIMADRAGONS LAYER
 - UN LANTERNE SUISSE +3
 - UN LURE-DENT +2 (religieux)

BOTTES DE VITESSE "MACH-12"
VERSION À TURBOPOMPES
MEGA BOOSTÉE (modèle syndiqué)

LA CREATURE DANS SES DIFFÉRENTES PHASES...



REFLEXION



ACTION



MEDITATION



DIPLOMATIE

YUM!
SERRONLU!
OH, JE SAIS J'AI
MANGÉ LES
SIGNATURES. ON
ME L'A DEMANDÉ.
NAH!

Le Grimoire - Tome X:
(Plus de 2 ans d'existence)

Rédacteur en chef: Sébastien Boudaud.
Rédacteurs adjoints: Guillaume Nonain, Yanick Porchet, Géraud Fléchier.
Responsable d'Édition: Sébastien B.
Comptabilité et Gestion des stocks: monsieur Claude Guibert.
Maquette: Sébastien B. et G. Fléchier.
Photographe: Richard Armouet.
Reporter exclusif: K. Ayeb (P.Sokolov)
Illustrateurs: Pierre Noël, Christophe Madura, Christophe Swal, Enrique Cordeiro, Wilfrid Le Brun.
Plans: Pierre Noël et Bruno Boisdrion.
Responsable de la rubrique Warhammer Battle: Dimitri Jallade.
Responsable de la rubrique Jeux Micro: Bertrand Boudaud.
Responsable du service minitellique: Bertrand Boudaud.
Publicité et Distribution: Sébastien B.

Ont participé à ce numéro:

Bernard Coquin, Florian Lacote, Michel Jobard (pour la carte sur l'Arabie), Justin Petermann et Aurélien Prunier, E. Maudet

Matériel de Publication:

- Ordinateur PC 486 DX2 66
- Imprimante à jet d'encre HP 500
- Prologiciels QuarkXpress et Photoshop

Reprographie:

Les Sociétés D.B.R. et Compo 49.

Adresse/Siège social: 3 rue A. Le Nôtre
49300 Cholet

N° de Téléphone: 41.62.52.69

Numéro de Fax: 41.71.05.55

Service Minitellique: 41.62.52.69
(le Dimanche de 21H00 à 23H00)

Dépôt légal: Septembre/Nov. 1994

Numéro ISSN: 1248 - 0932

"Le Grimoire" Copyright 1994

Warhammer et Warhammer Battle sont des marques déposées par Games Workshop Ltd. Warhammer JdR est édité en français par Jeux Descartes.

-Vous savez quoi, Le Grimoire se met aux jeux vidéos...

-Éh bien, ce n'est pas surprenant de sa part vous savez!

- ...j'étais sûr qu'il tournerait mal un jour!



Communiqué:

Vous pratiquez ou vous connaissez des personnes pratiquant un jeu de rôle peu joué, au thème sortant de l'ordinaire. Vous regrettez qu'on ne parle pas (plus) de telle ou telle glorieuse oeuvre ludique. En un mot, vous jouez à Athanor, Animonde, Aliénoïds, Bitume, Bushido, Cyber Age... mais vous ne savez pas où trouver des articles et des scénarios concernant ces jeux. Un lecteur courageux se propose de lancer un zine dans le cadre d'un projet d'aide aux JdR en danger.

Henry Léo - Tél: 88.84.01.15

Vous pouvez commander les anciens Tomes du Grimoire (une commande groupée revient moins chère) et vous abonner (voir le bulletin à la fin de ce Tome). Le port est compris.

- Les Tomes 1, 2, 3 sont vendus 25 Francs
- Les Tomes 4 et 5 sont vendus 30 Francs
- Les Tomes 6, 7, 8 et 9 sont vendus 40 Francs

Et en lots de plusieurs Tomes:

- Les Tomes 1+2+3 sont vendus 60 Francs
- Les Tomes 4+5 sont vendus 50 Francs
- Les Tomes 6+7+8+9 sont vendus 140 Francs
- Les Tomes 1+2+3+4+5+6+7+8+9 "" "" 250 Frs



Après avoir réuni les meilleurs rédacteurs du jeu de rôle, un grand joueur de Warhammer Battle et les plus brillants dessinateurs du moment, ce Tome 10 s'offre le service de deux testeurs reconnus dans le domaine des jeux vidéo: Justin Petermann et Aurélien Prunier. Espérons qu'ils continueront à travailler avec nous et, qui sait, entrer dans la rédaction avec une rubrique permanente...

Nous remercions à cette occasion **J.M. Blottière**, pour son aide dans la diffusion de cette information. L'émission Micro Kid's Multimédias est sur France 3 tous les Dimanches, peu après 10H00 du matin.

Si vous êtes un fan des LIVRES DONT VOUS ETES LE HEROS, je vous invite à vous procurer le numéro 53 de la série "Défis Fantastiques": Le Sépulcre des Ombres de chez Gallimard (folio junior). Il y est question d'une quête à travers "l'Ancien Monde" dans laquelle vous devez récupérer Le Grimoire... Vous y retrouverez également de nombreuses similitudes avec le monde de Warhammer.

Le Rédacteur en Chef.

Table des Matières

La Rubrique des lecteurs4	PNJs clefs en mains, des Aides de jeu au scénario, Focus (la nouvelle), un Scénarexpress.
Que de lettres! En prime, la nouvelle rubrique du serveur minitel "Le Grimoire".	
La Carte pour Warhammer JdR7	Le Championnat de Rotzball34
Une carte inédite et officielle du Grimoire	Résultats, la Chronique de P.Sokolov...
La Seconde Coupe de France8	L'ARCHIPEL NIPPON39
Ca avait commencé bien pourtant...	la couverture, La Religion Yintsu, Les Bâtiments du Nippon, Nos amis les bêtes.
Le Nom de la Prose10	Warhammer Battle48
Les Heros de Phlan.	Le scénario final de l'épopée.
L'Interview du siècle13	Rôle et Aventure54
Phil Gallagher vous dit tout.	Tout sur les jeux vidéo (nouvelle rubrique).
LE VIEUX MONDE22	Bulletin d'Abonnement58
Un scénario sur les courses dans WJRF, Des	

Couverture: Pierre Noël

(Un samouraï du Nippon aux prises avec des hobgobelins dans une province du Nord)

Dessins intérieurs: C. Madura, E. Cordeiro, P. Noël, C. Swal, F. Lacote et A. Thomas.

Photographies: Richard Armouet, Dimitri Jallade, Guillaume Nonain

Ce Tome fait **60** pages

La Rubrique des lecteurs

La rubrique des lecteurs est de retour après une période d'absence de quelques Tomes. Il fallait que l'on vous trouve une ou deux pages libres, les voici. Si nous vous écoutions (et nous le faisons toujours), Le Grimoire ferait 200 pages, aurait une couverture couleur, paraîtrait tous les mois et serait vendu 30 francs. Les passages de lettres qui suivent ont été sélectionnés parce qu'ils représentaient les interrogations et les réflexions que l'on retrouve les plus souvent. Vous êtes nombreux à vous excuser auprès de la rédaction pour ne pas avoir pu vous déplacer pour la Coupe de France, mais il faut vous en prendre qu'à vous. Libre à vous d'y donner suite dans notre prochaine rubrique.

... Si j'adore Warhammer c'est parce qu'il ne s'agit pas, loin de là, d'un jeu où les combats ont une part importante (contrairement à un jeu bête et méchant style AD&D). Mes scénarios préférés sont "Le Pouvoir Derrière le Trône" et "Ombres sur Bogenhafen" ...

... Si dans Le Grimoire, vous pouviez introduire des scénarios... que j'appellerai de "Matière Grise", je trouverai ça VRAIMENT FANTASTIQUE ...

... Si vous voulez encourager vos joueurs à réfléchir, plutôt que de combattre, il suffit d'adopter le système proposé dans le "Jeux Descartes Plus" numéro 5 sur la modification d'endurance: il est vraiment fantastique! ...

... Si vous pouviez décrire quelques villes, bâtiments typiques (auberge, monastère, ferme...) cela ne ferait pas de tort ...

... Au sujet des carrières, il faudrait:

- Renseigner le MJ s'il s'agit d'une carrière de base ou avancée ... pour aider le MJ à gérer les changements de carrières vers ces nouvelles professions.

- Les rendre un peu moins puissantes ... traiter de la même manière (la carrière paysan) que les voleurs: en différentes "sous-classes" (Apiculteur, Agriculteur, Viticulteur...).

- Créer un tableau récapitulatif, avec l'ensemble de vos nouvelles carrières et les anciennes. Ainsi qu'un tableau pour le tirage des carrières de base FILOU, LETTRE, GUERRIER, FORESTIER (lors de la création des personnages).

... Une des rubriques disparue et qui m'a semblé formidable était celle d'Adam Les Grands Pieds. Il faut dire que j'ai un alchimiste halfeling ... Tizi Vénizel m'a demandée où habitait cet Adam et s'il était marié. "Tizi" est une belle halfeling encore célibataire et fait un parti très enviable ...

Benoît Lejeune (Namur - Belgique)

... Après la venue dans le Grimoire de Warhammer Battle, la venue du petit nouveau, j'ai nommé Man O'War me semble indispensable ...

... A propos des suppléments, les officiels de Warhammer n'ont jamais été traités dans le Grimoire. Lesquels sont indispensables, le livre de base étant déjà très complet? Mort sur le Reik et la Campagne Impériale sont souvent cités, mais les autres? Les lecteurs du Grimoire ne sont sûrement pas tous de vieux routards, un article dans le Nom de la Prose serait le bienvenu ...

... (J'aurai voulu avoir) une description plus détaillée des différentes équipes du championnat (Tome 8): joueurs, type de jeux, entraîneurs ...

... Les contes et légendes des premiers Tomes étaient très bien (farfadets, nymphes) mais ne concernent que l'Empire ou l'Arabie ...

Didier Clivaz (St Léonard - Suisse)

... Le scénario Norsca/Lustrianie (Tome 9) m'a semblé très bon. Il n'est pas particulièrement original, mais les épisodes s'enchaînent bien, et il y a des idées intéressantes (les feuilles de PJ sont bien faites) ...

... La nouvelle est intéressante (toujours cette inspiration lustrianienne, que je préfère à l'Arabie, et surtout au Nippon) ...

... Le deuxième scénario m'a moins plu que le premier mais il est cependant très bon ...

William Attia (Rouffiac)

... J'aimerais savoir si des aventures concernant la libération du Dieu Arianka ont été créées. Si c'est non, vous serait-il possible d'y remédier? Car à vrai dire, je ne sais pas quoi inventer ...

Guillaume Lucet (Cormeilles en Paris)



Adam Les Grands pieds est peut-être reparti pour une nouvelle idylle avec la belle apothicaire "Tizi".

... Quelques commentaires sur votre Maga.... euh pardon Fanzine: Belle couverture couleur, un édito sympa (Tome 8), une bonne présentation générale et des sujets très intéressants ...

Olivier Dias (Lyon)

... (suite à l'émission télévisée de Juillet) Mon plus grand plaisir serait de participer de quelque manière que ce soit, à la vie d'un fanzine et qui plus est, de qualité. Donc, si vous estimez avoir besoin d'un testeur sur ordinateur, pensez à moi, je serai heureux de combattre le Chaos à vos côtés.

Philippe Crepet (Perpignan)

... (Le Tome 8) il est excellent toutefois, je ne peux m'empêcher quelques remarques:

- La police de caractères gothiques qui est employée ... est assez pénible à lire et c'est dommage.
- Même si la qualité des scénarios n'était pas toujours des meilleures, il est quand même regrettable qu'on les ait supprimés, c'est à mon avis ce qui manque le plus au fanzine.
- Il serait probablement intéressant, vu la périodicité du magazine d'en augmenter le prix de 10 ou 15 francs pour le rendre plus épais.
- Les articles sur la Lustranie, l'Arabie et l'Empire sont excellents et donc à développer encore plus (cartes, plan divers) et surtout les employer dans d'éventuels scénarios.

Steven Derrien (Brest)

Petites annonces:

Vous avez des problèmes avec les vampires? Je les réduirai en poussière en un tour de main grâce à ma méthode infallible (eau bénite, symboles religieux, pieu en bois de frêne...). Résultats garantis, satisfait ou remboursé. Hans Angsthase à Altdorf.

Recherche bons buveurs pour tournoi de "Qui pisse perd". Il s'agit de boire un maximum de bières à la suite. Le premier qui part en courant vers les latrines a perdu. Bien entendu, celui qui tombe ou qui vomit est immédiatement éliminé. Inscriptions à l'auberge du Rat Noyé à Middenheim.

Recherche quelqu'un de petite taille pour exercices. Gain motivants. Contacter la faculté de médecine de Kislev.

A suivre...

... Malheureusement, en Espagne il n'existe aucun championnat de jeu de rôle, et encore moins de Warhammer, qui est peu connu. J'aurai voulu aller en France pour la Coupe de Warhammer, mais nous faisons à Palma de Mallorca deux jours de jeu de rôle, et nous avons été trop occupés par l'organisation. J'espère pouvoir y aller l'année prochaine ...

... Vous êtes invités aux prochaines "Palma Juga" que nous organisons toutes les années en Janvier, sur deux ou trois jours avec démonstrations et tournois de jeux de rôle, de simulation et de batailles de figurines (napoléoniennens et antiques) ...

... Ici en Espagne, on a créé les jeux Aquelarre (le Moyen Age de la péninsule), Oraculo (l'antique Grèce), Mutantes en la Sombra ("Mutants dans l'Ombre", espionnage très James Bond mais avec des mutants), Ragnarok (un très bon jeu de terreur classique), Piratas (Errol Flynn et tout ça...), et on a traduit AD&D (naturellement), Runequest, Arts Magica (je suis un des traducteurs et je suis en train de traduire Broken Covenant of Calebais), Cyberpunk, Shadowrun, Traveller, Terres du Milieu, Vampire et d'autres ...

Sergi Cubells i Gallés (Balears - Espagne)

Petite annonce:

Edouard Petitsbras cherche gardes du corps courageux suite à un divorce douloureux. Contact chez Luigi Pavarotti à Middenheim.

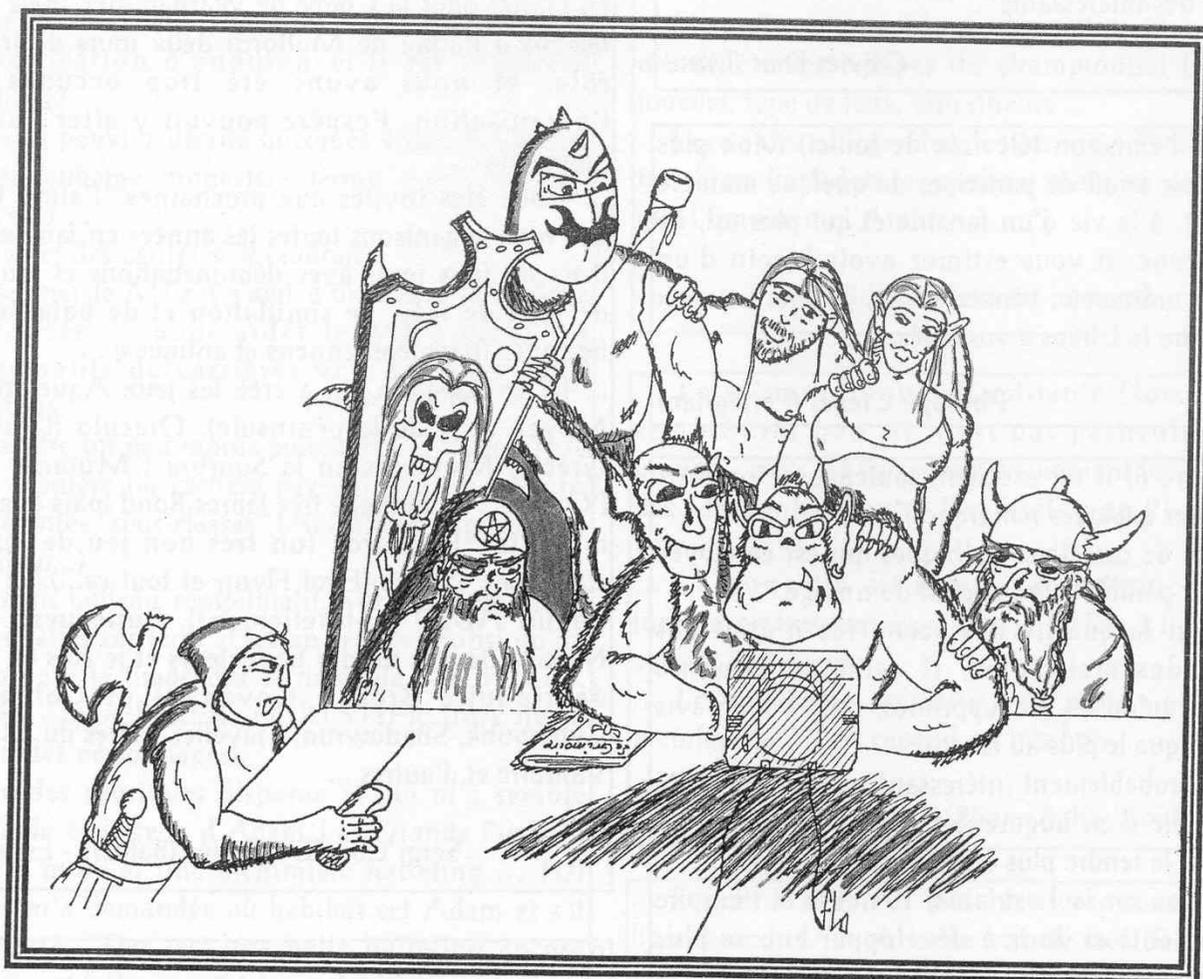
La Rubrique Minitelique

Ce n'est pas sans fierté que nous regardons tous le chiffre qui se trouve en couverture de ce Tome 10! **Le Grimoire** atteint sa première dizaine, l'occasion pour moi de faire le point sur LE NOM DE LA PROSE que vous pouvez lire depuis le Tome 5. Après un début consacré aux romans Warhammer (peut-être bientôt traduits? Voyez l'interview de Phil Gallagher), la rubrique a un peu élargi son champ au reste des lectures d'Heroic-Fantasy les plus facilement utilisables par un MJ de Warhammer. Mais que cela ne vous fasse pas oublier que l'essentiel en la matière reste des noms comme Tolkien, Leiber, Moorcock, ou encore (ça vous le savez déjà) Howard.

Depuis le Tome 5, j'ai abordé avec plus ou moins de détails, 36 ouvrages. Au même rythme, la prochaine dizaine (si mes calculs sont bons, le Tome 20 du Grimoire devrait sortir en Avril 1997, un mois avant le premier film de la deuxième trilogie de *La Guerre des Etoiles* pour ceux que ça intéresse) me verra arriver au cap des 100 livres! J'ai donc du travail... A dans trois mois et merci de votre fidélité!

Comme d'habitude, n'hésitez pas à me communiquer le titre d'ouvrages que vous aimeriez voir traiter dans LE NOM DE LA PROSE: pour cela, écrivez-moi ou laissez-moi un message sur le serveur minitel du Grimoire (BAL: "COLOMBUS"). Vous pouvez aussi simplement passer un petit bonjour!

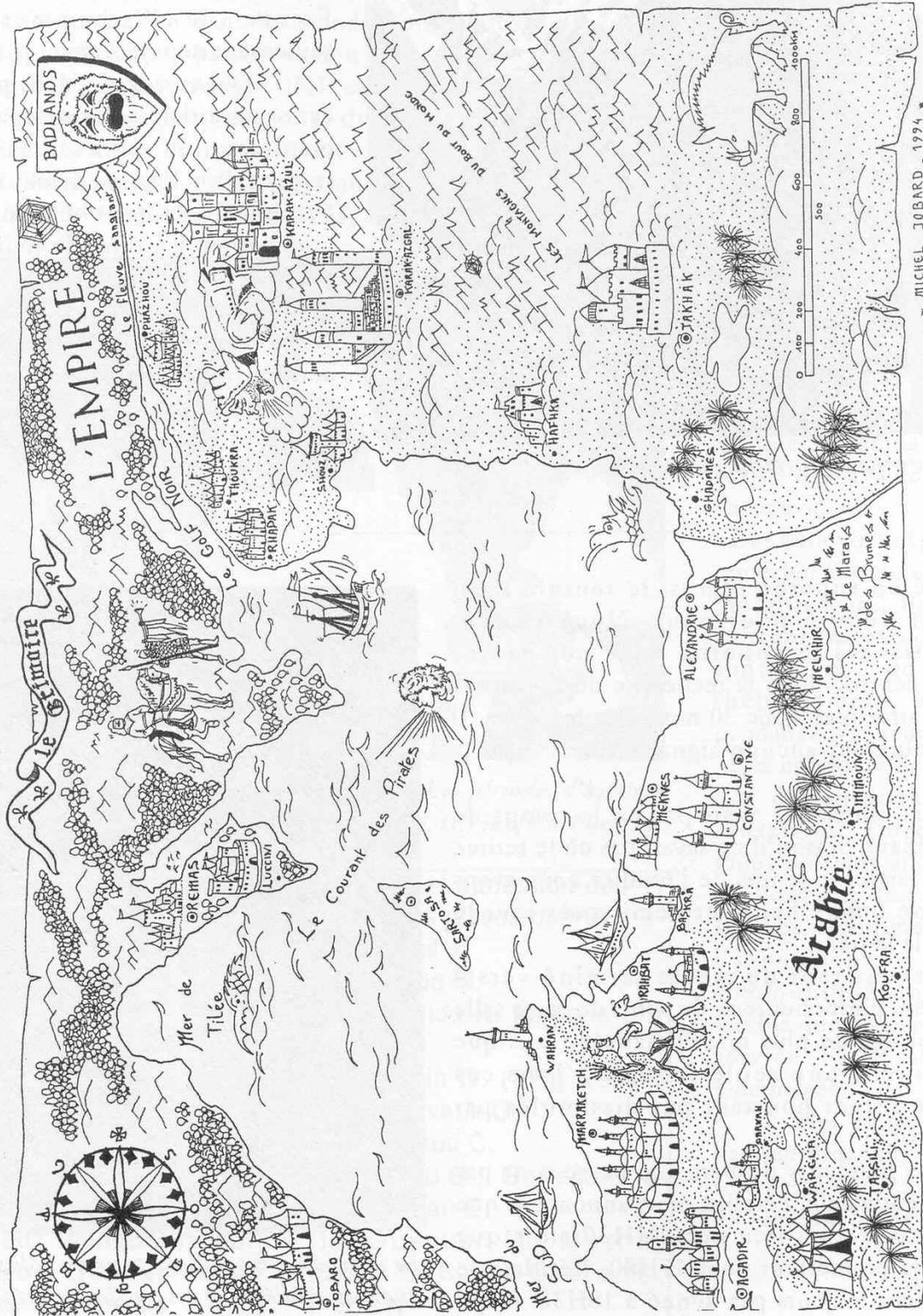
G.Nonain



Nous transmettrons, dès le prochain Tome dans cette rubrique, les débats qui ont lieu sur minitel. Si vous souhaitez intervenir, vous savez comment faire... mais surtout, n'encombrez pas la ligne et restez pas plus d'un quart d'heure (le nombre de connectés au serveur, en simultanément, est limité)!

LA CARTE DE L'ARABIE POUR WARHAMMER JdR

(la carte de l'époque de Warhammer Battle se trouve dans le White Dwarf numéro 10).



Cette carte est présentée ici en noir et blanc mais sa version finale sera en couleurs, réalisée avec le même procédé d'enluminure que les cartes qui existaient durant le haut Moyen-Age. Il ne s'agira pas de photocopies: Soyez certain que cette carte ne perdra pas de sa valeur au fil du temps.

Cette carte officielle du Grimoire (créée à partir des romans Warhammer, et des suppléments publiés) a été réalisée par un enlumineur professionnel pour le jeu de rôle Warhammer. La version définitive possède 12 couleurs et est du format 40/50 cm. Chaque exemplaire est unique car travaillé artisanalement en nombre limité. Elle est destinée aux MJ désireux d'introduire un peu plus de réalisme dans leurs parties. Une souscription de 100 FF est demandée et doit être réglée par chèque, libellé au nom de Sébastien Boudaud et retournée avant le 15 Octobre 1994 à:

Le Grimoire
3 Rue André Le Nôtre
49300 CHOLET

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:.....

Ville:.....

Pour tout renseignements supplémentaires: 41.62.52.69
Le prix final de la peinture sera de l'ordre de 200/250 FF.

La Seconde Coupe de France

La nuit du 9 au 10 Juillet 1994 - Organisée par le club ORDALIE de Poitiers et le FLIP



Tout le centre ville de Parthenay était décoré pour l'occasion...

Tout d'abord il est important de dire que les manifestations organisées par le FLIP existent déjà depuis 9 ans alors que la Coupe de France de Warhammer existe seulement depuis 2 ans.

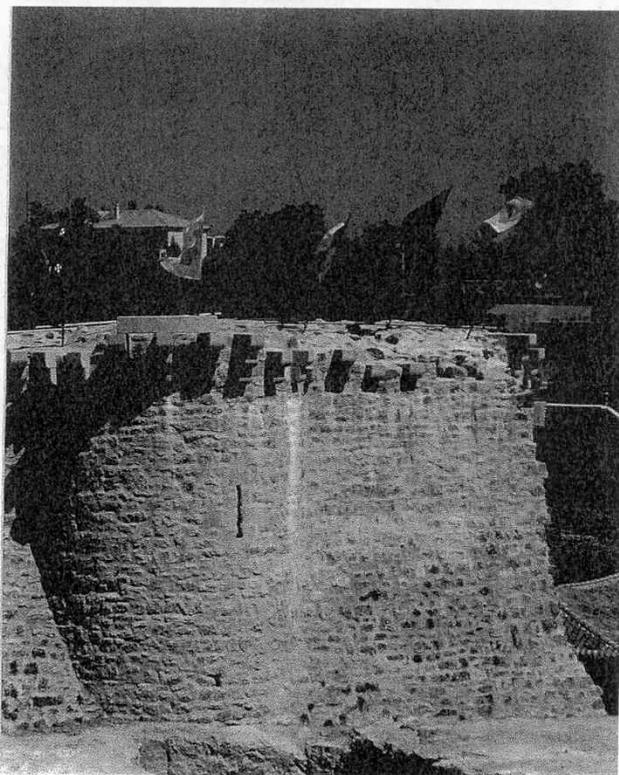
Quand à moi, j'étais parti pour écrire un article assez sympa sur une manifestation qui avait fait bonne impression l'an dernier; mais les événements m'ont obligé à repenser mon papier. En effet, le tournoi s'est avéré être un quasi fiasco pour une partie pour une partie de l'équipe du Grimoire (NDLR: et d'autres amateurs). Et ceci, malgré un bon scénario concocté par Christophe Loyre (d'Ordalie), qui était présent en tant que MJ.

Malgré un superbe temps, le tournoi avait difficilement débuté pour nous. Nous fûmes "baladés" à travers le superbe mais non moins labyrinthique centre ville à la recherche du lieu de la Coupe. Nous arrivâmes donc 30 mn après le début. Il n'y avait absolument aucune signalisation. A qui la faute?

De plus, notre MJ avait pas eu le temps de préparer le scénario puisqu'il ne savait pas où le retirer. Bref, pour lui laisser le temps de l'étudier nous avons commencé une bonne heure et demi après tout le monde. A qui la faute?

Nous avons tout de même terminé vers 4 heures du matin, plutôt heureux de sortir de cette salle mal éclairée et encore plus mal climatisée (sans que l'on puisse ouvrir une seule fenêtre). Tous ces problèmes ne furent pourtant pas dissimulés par "l'effet Carambar".

Mais les incidents de parcours ne se sont pas arrêtés là. Le lendemain, certains nous annoncent que la remise des prix aura lieu vers 14H30 alors que d'autres nous la promettent pour 17H30. Résultat: le classement n'était toujours pas donné à 18H30. A qui la faute?



Le cadre était magnifique pour un rôliste, avec le quartier médiéval et ses ruelles, le château et ses ruines (sur la photo), ainsi que l'auberge...

La Seconde Coupe de France

Du 9 au 10 Juillet 1994 - organisée par le club ORDALIE de Poitiers et le FLIP

Peut-être que la présence, le bien être de Julien LEPERS était plus important que tous ceux qui avaient payé 30 Francs...

Mais il faut signaler que la première édition avait connu un meilleur succès (plus de participants: 105 contre 80 cette année), avec une meilleure organisation. On a aussi remarqué une baisse de fréquentation dans les stands. Sans doute parce qu'ils étaient dispersés un peu partout et non pas regroupés comme l'an passé. De plus, on peut trouver UNE cause (et non pas LA cause) de cette chute de la fréquentation, du moins pour la première semaine: il n'y a pas eu de publicité dans la presse spécialisée (Casus Belli). Espérons qu'il y aura une meilleure entente entre les membres de Parallèles et du FLIP, organisateurs de la Coupe

de Warhammer, et que le tout puissant Dieu Pognon cessera de troubler les autres manifestations.

Espérons enfin que ces problèmes serviront de leçon aux organisateurs pour le prochain tournoi, s'il y en a un, car des rumeurs annoncent que l'édition 94 du FLIP pourrait être la dernière par manque d'argent. Quand à moi, déçu, je n'y serai certainement pas.

Piotr Sokolov



Une des tables de Warhammer les plus disputées. Les périodes d'hystéries succédaient aux instants de calme et de réflexion (si, si!) jusqu'à 4 heures.

Résultats et attribution des 7 premières places:

- 1/ Fuseau N.
- 2/ Palau F.
- 3/ Lejeune B.
- 4/ Fontaine A.
- 5/ Henry L.
- 6/ Daudet
- 7/ Grosset et Grange

Les lots ont tous été offerts aux vainqueurs par la maison Descartes et remis par J. Leperse

Résultat et attribution des 11 premières places de PJ:

- 1/ Le Gall J.
- 2/ Bevaud M.
- 3/ Megaldo R. (avec le prix spécial)
- 4/ Nonain G. (??!), Nessali A. et Stevaux O.
- 7/ Bonnaud C.
- 8/ Cadiou G., Gotreau C. et Bourdereau E.
- 11/ Gueguen M., Mazi N, Blouin O, Robert G. et enfin, Ferré N.

Sans être aussi expéditif que Piotr, j'ai trouvé c'est vrai un Festival 94 moins bien préparé. Mais à qui la faute? Eh bien cela paraît évident:

- Les bénévoles: On ne peut rien reprocher aux clubs organisateurs, membres de Parallèles. Ils agissent bénévolement et ils y sont même de leur poche (hébergement, nourriture...) pendant ces 15 jours ludiques.

- Les employés de la mairie, eux, ont été incapables de nous renseigner correctement, la Plupart n'étant au courant de rien ou donnant des informations fausses. Comme nous vous l'annoncions dans un communiqué du Tome 7, il semble que les bons éléments du service FLIP soient partis. Dommage!

Moi, au contraire, j'y serai l'année prochaine quoi qu'il se sera passé d'ici là, si Parallèles y est présente bien sûr.

Ellwen Tirpoil

Le Nom de la Prose

Les Royaumes Oubliés (2): Les Héros de Phlan

Les éditions Fleuve Noir continuent sur leur lancée avec la traduction française de la série de TSR consacrée aux Royaumes Oubliés, le monde officiel de AD&D. Après la trilogie des AVATARS (Cf: Tome 9) et celle de L'ELFE NOIR, vient de paraître la trilogie des HEROS DE PHLAN, en attendant MAGEFEU, roman indépendant prévu pour novembre. Le cycle de Phan comprend 3 volumes: LA FONTAINE DE LUMIERE, LES FONTAINES DES TENEBRES, et LA FONTAINE DE PENOMBRE. Ces trois romans sont signés de James Ward, en collaboration avec Jane Cooper Hong pour le premier, et avec Anne Brown pour les deux suivants. Ils sont disponibles en boutique, et en grande surface au prix de 30 à 33 francs dès septembre. Chacun de ces livres est inspiré d'un jeu informatique du même nom, mis au point par Strategic Simulations Inc. avec TSR. Les trois histoires se concentrent autour de la cité de Phan et des personnages illustres qui ont joué un rôle important dans son histoire.

Titre: LA FONTAINE DE LUMIERE

(Tome 1; 247 pages).

L'histoire: Située au bord d'une Mer intérieure, la cité de Phan était autrefois étendue et prospère. Aujourd'hui, la ville n'est plus que l'ombre de son passé, entourée par les ruines peuplées de créatures hostiles. Non loin du coeur de la cité, sous les restes d'un château se trouve une fontaine ensorcelée qui sert de source de pouvoir à un être démoniaque dont le but est l'asservissement de Phlan et de ses habitants.

Shal, Tarl, et Ren, respectivement une apprentie-sorcière, un initié et un ancien forestier reconverti en voleur, se retrouvent tous à Phlan pour différentes raisons. Contraint d'accomplir plusieurs missions pour l'un des ambitieux membres du conseil de la ville, chacun des aventuriers va devoir affronter de terribles dangers afin de sauver sa vie, la cité, tout en résolvant son dilemme personnel.

Avis: Ce livre est inspiré d'un jeu informatique et cela se sent. L'histoire et les personnages sont d'un classicisme sans bornes qui frise parfois la caricature. Même chose pour la structure du livre: les trois premiers chapitres présentent les 3 personnages, qui se

rencontrent dans le quatrième (s'entendant immédiatement très bien grâce à une rixe dans une taverne) et poursuivent un but commun dès le cinquième.

Aargh! Quand on a lu auparavant ne serait-ce que la saga LanceDragon, il est douloureux d'avoir à subir une telle épreuve: toutes les péripéties se résument à l'exploration de lieux souterrains ou de ruines mal fréquentées jusqu'à l'affrontement final contre le gros méchant. Peu de souffle épique.

Voilà tout de même ce qui peut présenter un intérêt pour un MJ de WJRF dans ce livre: Le personnage de Shal montre bien quelles peuvent être les relations entre un apprenti-sorcier et son maître ainsi que les difficultés rencontrées dans l'apprentissage de la magie. Son cheval est un exemple d'animal rare pour un familier, et peut être une bonne source d'inspiration pour un MJ comptant un druide parmi ses joueurs. Les lieux visités par les trois héros, s'ils sont très classiques peuvent être utilisés dans n'importe quel scénario avec un peu de travail. Vous trouverez ainsi: une citadelle en ruines sur une île, la tour abandonnée d'un sorcier avec encore toutes ses défenses magiques, une ancienne maison de textile peuplée d'hommes bêtes, la pyramide d'un sorcier en amont d'un fleuve empoisonné, un cimetière...

Titre: LES FONTAINES DE TENEBRES
(Tome 2; 249 pages)

L'histoire: 10 ans après les événements du Tome 1, la cité de Phlan a à nouveau des ennuis: elle est tout simplement téléportée sous terre avec toute sa population par un sorcier démoniste. La lutte va donc s'organiser: dans la cité avec Shal et Tarl qui s'y sont installés, et à l'extérieur avec Ren, revenu à sa première vocation d'homme des bois.

Avis: Première remarque à propos de ce deuxième ouvrage: il est meilleur que le premier (ce qui, avouons-le, n'est pas très difficile!). Plusieurs raisons à cela: trois ans et un changement de coauteur séparent les deux livres, et entre temps, la collection de romans sur Les Royaumes Oubliés s'est enrichi de nombreux titres bien supérieurs, les héros vieillissent sont plus intéressants, les personnages secondaires sont plus travaillés (Miltiades et sa rencontre sont à glisser d'urgence dans n'importe quel scénario). De plus, le groupe des HEROS DE PHLAN s'élargit avec Evaine et Gamaliel (encore un familier original).

Cette fois, l'origine informatique ne transparaît pas dans l'histoire, puisque l'on suit deux histoires parallèles (une structure déjà plus sophistiquée que pour LA FONTAINE DE LUMIERE) durant tout le livre.

Plus distrayant et plus agréable que le premier Tome, LES FONTAINES DE TENEBRES contient quelques bonnes idées pour le maître (surtout les personnages secondaires et quelques rencontres en surface) même si ce n'est pas un roman qui brille par son originalité.

En fait, l'essai n'est transformé qu'avec le troisième et dernier Tome des HEROS DE PHLAN.

FIN

Titre: LA FONTAINE DE PENOMBRE
(Tome 3; 248 pages)

L'histoire: Nous sautons une nouvelle fois les années avec ce troisième Tome, qui se déroule vingt deux ans après LES FONTAINES DES TENEBRES (et donc trente deux ans après LA FONTAINE DE LUMIERE). La cité de Phlan se trouve encore en péril, la réalisation d'une ancienne prophétie est nécessaire à son salut: Kerl, fils de Tarl et de Shal, doit retrouver le puissant marteau de Tyr, caché il y a longtemps par un Dieu maléfique.

Avis: Roman le plus abouti des trois (en dépit d'une histoire toujours aussi classique), LA FONTAINE DE PENOMBRE sauve la trilogie des HEROS DE PHLAN, essentiellement à cause de ses personnages et de leur évolution.

L'âge n'épargne personne (à part les elfes!) et il est fascinant de retrouver une dernière fois (vraiment la dernière fois pour certains d'entre eux) le trio que forme Ren, Tarl et Shal, plus de trois décennies après LA FONTAINE DE LUMIERE: ils sont tous parents, Tarl est devenu aveugle...

Le renouvellement vient avec leurs enfants, en particulier avec Kern, qui dans sa quête du statut de paladin (templier) fait irrésistiblement penser à un jeune fermier de Tatouine parti dans les étoiles à la recherche de la Force. On assiste également avec plaisir au retour de Miltiades et à l'arrivée de Listie.

Le MJ y trouvera quantités de créatures plus démoniaques les unes que les autres ainsi que des rencontres facilement transposables. Le pouvoir inné de Kern est particulièrement intéressant et peut "colorer" un personnage: Kern est en effet naturellement immunisé à la magie, à toute magie (FM: 99). La cécité de Tarl ne lui permet de voir que les auras magiques. En résumé, un Tome meilleur. Je regrette un peu la fin qui est par trop emplies de bons sentiments et de morale à l'américaine.

Adapter la trilogie des HEROS DE PHLAN au Vieux Monde:

Le MJ peut comme dans les romans centrer toute une campagne autour d'une ville: c'est un gros travail mais qui peut se révéler plein de récompenses (évolution des PJ au regard de la cité, histoire des quartiers, des environs, etc...). Le premier problème de l'adaptation géographique est inexistant: la cité de Phlan peut être placée pratiquement n'importe où du moment qu'elle est au bord d'une grande étendue d'eau (lac, mer, océan). De plus, la trilogie ne comporte pratiquement aucune allusion au reste des Royaumes Oubliés. La tentation est évidemment forte de suggérer les principautés frontalières, ce vaste territoire non détaillé pour le plus grand bonheur des MJ inventifs (et du rédacteur du Nom De La Prose quand il essaie d'adapter au Vieux Monde!). Une cité du Vieux Monde paraît toutefois bien correspondre à Phlan. Il s'agit de Luccini en Tilée.

Comme Phlan, Luccini côtoie des ruines peu recommandables et une chaîne de montagnes ne s'en trouve pas loin. Remplacez le temple de Tyr par celui de Morr et le tour est joué... Avec beaucoup plus de travail, la trilogie pourrait être adaptée à Middenheim, les fontaines se trouvant alors au plus profond du Fauschlag. Les personnages doivent ensuite être modifiés car ils correspondent souvent à des personnages types de AD&D qui ne trouvent pas d'équivalents dans WJRF. Exemples: Ren le rôdeur, Kern le paladin, ou Tarl, qui comme tous les clercs de AD&D dispose du pouvoir de repousser les morts-vivants.

Mais à mon humble avis, c'est dans le domaine de la magie qu'il y a le plus de modifications à faire, pour deux raisons: Les objets magiques y sont BEAUCOUP TROP NOMBREUX. A certains moments, les personnages font presque figure d'arbres de Noël (*salut Pierre!*) dont les ornements seraient des objets enchantés. En ce qui me concerne, j'ai toujours pensé que les objets magiques devaient être gardés à un niveau minimum dans une campagne médiévale-fantastique, afin de mettre en avant l'inventivité et l'héroïsme des PJ. La trilogie présente des magiciens puissants qui ne semblent s'intéresser qu'à la magie lourdement offensive: Shal, Evaine,... Tous les jeteurs de sort font figure de bazookas, renchérissant dans les boules de feu et autres éclairs destructeurs. Il faut attendre le troisième tome pour qu'apparaisse Listle et avec elle la magie illusoire, plus subtile que les déferlements des deux tomes précédents.

Raréfier la magie et la rendre plus subtile sont des démarches essentielles pour adapter les HEROS DE PHLAN au Vieux Monde. On peut en effet se demander à la lecture des HEROS DE PHLAN si ses auteurs n'ont pas voulu apporter des arguments à ceux qui avancent que AD&D est un "jeu caricature" (ce qui n'est pas le cas, croyez-en mon expérience personnelle).

Note Chronologique: eu égard à quelques références au Dieu Baine, certains d'entre vous ayant lu la trilogie des avatars se poseront peut-être la question de savoir à quelle époque prennent place les événements des HEROS DE PHLAN. D'après certaines allusions de LA FONTAINE DE PENOMBRE, il est possible de déduire que LA FONTAINE DE LUMIERE se déroule 19 ans avant les temps troublés des avatars (Cf: Tome 9), LES FONTAINES DE PENOMBRE 13 ans après (cela explique donc la présence d'agents de Baine dans les deux premiers tomes).

La trilogie des HEROS DE PHLAN ne soulève pas mon enthousiasme comme vous l'avez compris, que cela ne vous empêche cependant pas d'y jeter un coup d'oeil. Vous y dénicher certainement quelques idées pour tout scénario. Je trouve en fait dommage que le choix des éditions Fleuve Noir se soit porté sur cette trilogie avant d'autres ouvrages bien supérieurs de la collection des royaumes oubliés (je pense à la très bonne **ICEWIND DALE TRILOGY** de Bob Salvatore ou à la série consacrée à la guilde de la harpe qui contient quelques petits bijoux comme par exemple **ELFSHADOW** de Elaine Cunningham). Nul doute que ces livres seront prochainement traduits en français, je me ferai alors un plaisir de vous en parler.

ENTRETIEN EXCLUSIF AVEC PHIL GALLAGHER

CO-AUTEUR DE WARHAMMER (JEU DE ROLE)

Responsable des licences chez Games Workshop (GB)

La Genèse de WJRF.

Pourquoi "Les Royaumes de la sorcellerie ne sont jamais parus?

"Warhammer Quest": le prochain jeu de Games Workshop.

Le jeu de rôle Warhammer repris par des américains?

Les romans Warhammer peut-être bientôt en français!

De l'inédit en France.

L'évolution et la politique actuelle de Games Workshop.

Le Rapport entre le jeu de rôle et les baby-sitters

et encore bien plus!

Mon année estudiantine en Albion touchait tranquillement à sa fin. J'avais ajouté quelques promotions à mon plan de carrière, et les quelques jours qu'il me restait à passer avant de retourner au bercail s'annonçaient tranquilles. C'était compter sans mon rédacteur en chef bien aimé et une de ses lettres toujours économe de mots: "Contacté par Phil Gallagher de Games Workshop (Intérêt pour Le Grimoire) Ce serait bien si interview...". Pour le chef, rien d'impossible: au culot je fais le numéro de GW, et quelques minutes plus tard je raccroche tout émoussillé: j'ai rendez-vous avec Phil Gallagher himself le mardi suivant. Me voilà donc bientôt dans le train pour Nottingham, ville de Robin des Bois et de Games Workshop, dictaphone, carnet, et appareil photo sous le bras, le parfait petit envoyé spécial! Je trouve vite le siège de GW, grande façade rouge sans signe distinctif sur une avenue garnie de platanes (!), au pied du château. La charmante hôtesse reconnaît mon nom qu'elle s'avère incapable de prononcer et me fait patienter avec un rafraîchissement (il fait très chaud ce jour là) et un paquet de vieux White Dwarf. Je n'attends pas longtemps car à l'heure dite (vive la ponctualité anglais!) apparaît Phil Gallagher. Barbu, la bonne trentaine, souriant, Phil m'emmène dans son bureau, s'offrant le luxe de quelques mots en très bon français (le reste de l'entretien se fera

toutefois en anglais. Son bureau, situé à l'étage, est une véritable caverne d'Ali Baba: sur trois des murs (le quatrième étant occupé par une grande fenêtre) s'étale un exemplaire de chaque produit un jour publié par GW et ce, dans toutes les langues de traduction (Golden Heroes, Judge Dredd, les premiers dungeon floor plans, etc... les vieux routards apprécieront!). Bon, tout cela est fascinant mais Phil attend mes questions. Après quelques mots sur Le Grimoire, dont il a plusieurs exemplaires (en provenance directe de Cholet) entre les mains, je mets le dictaphone en marche et c'est parti, accrochez-vous!

Commençons par vous, comment êtes-vous entré dans le monde professionnel du jeu?

J'ai passé la majeure partie de ma dernière année à l'université à jouer à Donjons & Dragons, en conséquence de quoi je n'ai pas eu un aussi bon diplôme que je l'espérais! J'étais à Cambridge, qui est aussi la ville où se trouve le siège de TSR UK, et une petite annonce dans White Dwarf pour un poste de responsable de projet chez TSR attira mon attention. J'ai répondu pour voir et j'ai décroché le job. J'y ai travaillé pendant trois ans, jusqu'à ce qu'une occasion se présente alors que GW s'installait à Nottingham. De

nombreuses personnes de chez TSR firent de même. A cette époque, le jeu de rôle Warhammer en était encore au stade de brouillon. Il fallait combiner harmonieusement toutes les règles et commencer la campagne de l'Ennemi Intérieur, c'était très chaotique.

Avez-vous travaillé sur une partie spécifique des règles ou était-ce un grand travail commun ?

Dans les règles, j'ai surtout travaillé sur le guide du Vieux Monde et sur la section magie, dont, pour être honnête, je ne suis pas très satisfait. Nous avons du tout recommencé à zéro à la dernière minute, et décidé que le meilleur compromis serait de convertir la magie de Warhammer Battle au jeu de rôle, ce qui ne marcha pas trop mal, mais aurait été mieux si nous avions réussi à publier le supplément sur la magie.

Les Royaumes de la Sorcellerie ?

Oui, en effet. Les règles ne cessent de répéter "ne vous inquiétez pas, un vrai supplément magie avec un vrai système de magie va sortir", et pour une raison ou une autre, ça ne s'est jamais fait.

Est-ce par ce que GW avait décidé d'interrompre la gamme WJRF ?

Non, non. Ce qui s'est passé c'est que nous avons chargé Ken Rolston (le co-auteur de "Il y a quelque chose de pourri à Kislev") de l'écrire, et après avoir vécu en Angleterre, il est reparti aux U.S.A. A ce moment là, nous envisagions un supplément de 96 pages, et il nous a envoyé plus de 200.000 mots!

Je ne pense pas que le système mis au point par Ken correspondait au nôtre en Angleterre. Ce n'était pas un problème de technique, les règles étaient bonnes, mais de Background: Un énorme travail était nécessaire pour rendre le système cohérent avec ce que nous avons déjà fait auparavant.

Inévitablement lorsque l'on publie, il faut toujours faire un compromis entre le besoin de sortir de nouveaux produits, de les écrire et éditer, et le désir de produire la meilleure chose possible. Nous nous sommes retrouvé dans une situation où nous avons

besoin de sortir de nouveaux produits, mais où la masse de travail requise pour publier le système de Ken était tout simplement trop grande.

Toutes ces pages n'ont donc jamais vu la lumière du jour ?

Non, jamais. Et depuis, tous les gars qui étaient les spécialistes du jeu de rôle chez GW sont partis. Jim Bambra travaille aujourd'hui pour Micropost, Mike Branton... je ne sais pas où il est, Graeme Davis travaille en indépendant, il écrit pour White Wolf (Vampire, Werewolf, Mage) en ce moment... Il n'y a plus vraiment de spécialiste jeu de rôle chez GW aujourd'hui; jeu de rôle dans le sens de ce que nous faisons avec WJRF.

De plus, nous nous sommes rendus compte que, pour un éditeur de jeu, produire, mettre au point et développer, puis publier un système de jeu de rôle qui se tient, sur le modèle de Donjons & Dragons, consommait énormément de temps. Cela exige beaucoup de travail et d'efforts, et ensuite il faut le vendre, afin de pouvoir payer l'auteur. Nous n'en avons tout simplement pas vendu assez. Bon, les ventes ont été correctes: lorsque vous êtes un jeune homme écrivant des suppléments pour jeu de rôle, vous pouvez survivre pendant quelques années, mais inévitablement vous vieillissez, fondez une famille, et voulez plus d'argent, ce qui n'est pas possible avec l'écriture de jeux, à moins de faire partie de TSR!

Cames Workshop est en plus dans une position unique car la moitié de nos ventes sont faites avec les figurines. Comme il était originellement conçu, WJRF ne mettait pas assez les figurines en avant. Donc ce que nous avons essayé de faire depuis lors est de produire un système de jeu qui capte ce qui fait le plaisir du jeu de rôle. Vous êtes sans doute assez vieux pour avoir joué le Donjons & Dragons original...

Oui, j'ai même commencé avec!

(Rassurez-vous chers lecteurs, je n'ai que 23 ans, mais une dizaine d'années de jeu de rôle)

Eh bien, quand vous commencez à jouer à D&D, l'excitation que vous ressentiez

alors était de descendre dans des réseaux souterrains, un membre du groupe ayant une perche de 3 mètres pour les pièges, un autre le sac magique de contenance infinie pour les trésors... Et tout ça! Nous voulions capturer cette excitation et cet attrait du bon vieux temps d'une façon qui correspondait à ce que nous faisons chez GW. C'est ce que nous avons essayé avec advanced Héroquest en fait: du jeu de rôle simplifié, de l'exploration de souterrains, mais avec des figurines. Nous avons échoué avec Héroquest, à mon avis parce que nous ne l'avons jamais soutenu correctement.

Ce que nous prévoyons maintenant de faire pour l'an prochain est de lancer un nouveau jeu intitulé "Warhammer Quest". Nous ne le sortirons pas avant d'avoir complété toutes nos séries de suppléments. Warhammer Quest aura la forme d'une grosse boîte remplie de floor plans et de figurines. C'est un jeu auquel, à son niveau le plus simple, vous pourrez jouer avec vos amis en deux-trois heures. Vous faites une partie, rangez la boîte et passez à autre chose.

Cela sera donc plus un jeu de plateau qu'un jeu de rôle?

Oui, ou tout du moins à son niveau le plus simple. En tant qu'éditeur de jeu au bout du compte, il faut vendre beaucoup de jeux pour justifier le coût de production important. nous avons donc un jeu qui fonctionnera à trois niveaux différents. Le niveau le plus simple est dans la même lignée que le jeu de plateau Talisman. Il est très simple.

Ensuite viennent les règles avancées, grâce auxquelles vous pourrez conserver un personnage, bénéficier de l'expérience, etc... Et enfin dans la boîte vous trouverez un gros livre de règles qui réintroduit le jeu de rôle, avec des éléments tels qu'un maître de jeu et tout ce qui va avec. Tout le reste tournera donc autour de ces trois niveaux. Certains des suppléments seront orientés aventure, avec de nouvelles cartes d'évènements aléatoires, des floor plans spéciaux pour la rencontre finale de l'aventure, et des figurines. Ou vous pourrez avoir quelque chose plus orienté personnage: une figurine et

sa fiche de personnage avec toutes ses caractéristiques... Et les types de personnages seront presque comme les carrières de WJRF. Vous aurez une fiche indiquant les bonus, les progressions, etc...

Une sorte de jeu de rôle simplifié avec plus de matériel nécessaire, plus seulement des dés...

Exactement. L'accent est plutôt mis sur le fait que, si vous avez l'intention de jouer à ce jeu, vous avez besoin de figurines, de floor plans, et de peu de temps. Vous pouvez jouer simplement, sans la pression d'une grande campagne, juste un jeu de combat dans un donjon, ou vous pouvez y jouer comme à un véritable jeu de rôle. Il y aura donc des règles et des systèmes pour les voyages, les villes, et tout ça...

Il n'y a donc rien en route actuellement pour WJRF?

Actuellement, il n'est pas dans les projets de GW de sortir quoi que ce soit pour WJRF.

Est-ce que ce nouveau jeu "Warhammer Quest" vous permettra d'utiliser des éléments prévus à l'origine pour WJRF?

Non, pas vraiment. Bon, il y aura évidemment des joueurs qui auront suffisamment d'expérience et d'astuce pour convertir: le décor du jeu sera toujours le Vieux Monde, et les personnages seront reconnaissables: un nain Warhammer est un nain Warhammer...

Un pourfendeur de trolls...

Oui, en effet. Mais nous n'essaierons même pas de dire "vous pouvez convertir vos personnages de WJRF en personnages de Warhammer Quest". Je suis sûr que des gens le feront.

Ce que j'essaie de faire en ce moment est de trouver un autre éditeur, probablement aux Etats Unis, pour reprendre la gamme WJRF telle qu'elle existe et publier de nouveaux suppléments sous licence. J'en ai beaucoup parlé avec Ken Rolston ces 12 derniers mois.

Pour le moment, il travaille pour Avalon Hill sur Runequest, et il se peut qu'il soit intéressé, mais rien n'est encore décidé pour l'instant.

D'un autre côté, je suis en pourparlers avec Jeux Descartes à propos de l'extension de leur licence. Si des gens en France veulent écrire des suppléments, alors pourquoi pas? Il est clair que le marché de Jeux Descartes en France est suffisant pour cela. Jeux Descartes fait de bonnes ventes sur WJRF, gagne de l'argent, il faut donc de nouveaux suppléments pour que cela continue, et j'espère que Jeux Descartes produira de tels suppléments. Nous avons bien-sûr notre accord à donner sur les projets et synopsis... Nous venons juste d'accorder la licence de WJRF en Allemagne, nous sommes donc dans une situation ironique où WJRF est disponible en France, en Allemagne, mais pas en Angleterre!

Revenons à vous, quelles sont vos fonctions en tant que responsable des licences?

En fait, j'ai trois rôles différents. Le premier est de protéger notre propriété intellectuelle, cela signifie que je m'occupe des marques déposées. Je m'assure que nos noms les plus importants soient déposés comme marques dans les pays où nous vendons nos produits. Cela concerne également les brevets. Nous avons quelques brevets pour nos procédés de fabrication. Je dois également m'assurer que nous ne perdons aucun de nos droits d'auteur. Nous considérons que nous avons créé un décor, celui de tous nos jeux et donc que toute personne représentant ce décor doit le faire avec notre permission. Un bon exemple pour illustrer cela est l'univers Marvel. Si quelqu'un dessine Spiderman, le dessin est couvert par le droit d'auteur Marvel, que le dessinateur travaille pour Marcel ou pas. Donc si quelqu'un dessine un pourfendeur de Trolls, le dessin nous appartient mais ce n'est pas pour empêcher les gens de faire ce genre de choses, nous voulons simplement rendre clair le fait que c'est nous qui l'avons inventé et donc, que c'est à nous. Inévitablement, dans le monde du jeu se trouvent des gens qui veulent faire des fanzines, écrire des aides de jeu, faire des dessin

dessins, etc... Et tout cela est très bien. Mais il y a aussi d'autres gens qui se disent "Umm... GW se fait beaucoup d'argent avec ça, peut-être que je pourrais copier un peu de ça, et un peu de ça, et..." et ils vont le faire, nous enlevant ainsi un peu de ce qui nous appartient.

Ce serait en plus de la concurrence déloyale...

Oui, en effet. Il me faut donc mettre en place une protection comme l'on creuse un fossé autour d'une propriété pour dire "ceci est à nous". Ce rôle implique beaucoup de droits et de travail avec des juristes. En second lieu, mon rôle est d'accorder des licences pour que gens disposent du droit d'utilisation de nos noms et de l'accès à notre banque d'images, de photographies afin de développer nos produits. Cela peut prendre plusieurs formes: une licence classique comme avec Jeux Descartes où l'un de nos jeux est traduit et distribué dans un autre pays ou un lien moins classique, comme celui avec MB pour Héroquest, les Seigneurs de la Guerre, et avec Electronics Arts, pour la version informatique de Space Hulk (NDLR: Consultez notre rubrique Jeux Vidéos), ou avec quelqu'un qui veut faire des posters, des T-Shirts avec nos images ou logos. Ce côté implique d'abord de négocier les termes du contrat de licence et ensuite de le gérer. Se faire envoyer le produit, vérifier sa conformité avec ce que nous avons déjà fait, le renvoyer, puis plus tard toucher les royalties...

Mon troisième rôle est en ce moment de superviser notre programme de publication en allemand. Nous commençons juste à publier des produits en langue allemande. Nous faisons cela d'Angleterre, nous employons plusieurs joueurs allemands comme traducteurs, rédacteurs, et vendeurs.

La distribution en Allemagne est faite par GW, pas par une autre société?

Exactement. En France, nous traitons beaucoup avec Agmat. Ainsi, 80% de leurs affaires se faisaient sur des produits GW. Nous avons donc acheté la société Agmat et l'avons transformée en GW France. Le siège est le

même, les gens sont les mêmes, mais il s'agit maintenant de GW France. De la même façon en Espagne, nous traitions beaucoup avec une société de Barcelone, que nous avons fini par acheter.

En Allemagne, nous n'avons pas eu ce type de lien avec une société. Nous avons traité avec trois distributeurs différents et de nombreux commerces de détails, mais aucun d'entre eux ne faisait une aussi large proportion d'affaires avec nous qu'Agmat par exemple. Nous avons donc décidé de rassembler des gens pour en quelques sortes construire un GW Allemagne à partir de rien. Un de ces jours, notre équipe allemande retournera en Allemagne, pour créer les premières boutiques et tout ce qui suit. En l'état actuel du droit communautaire, il est aussi facile pour nous de distribuer des produits en Allemagne qu'en Angleterre. Quelqu'un en Allemagne peut aujourd'hui faire un numéro de téléphone allemand et cela sonnera ici, à Nottingham! Il y a un poste spécial, à l'écart des autres, auquel ne répond qu'un allemand. Il peut alors prendre la commande, à côté du téléphone se trouve une liste des prix en Deutschmarks, et ensuite envoyer l'objet de la commande, qui arrive en Allemagne deux jours plus tard.

Wunderbach!

En effet!

Dans votre fonction de protection des droits de GW, comment faites-vous la distinction entre ce qui est acceptable, comme les fanzines, et ce qui ne l'est pas?

En parlant avec les gens essentiellement.

Mais comment savez-vous si quelqu'un se fait de l'argent sur les produits de GW?

Surtout par estimation en fait. Par exemple, je feuillette votre fanzine... "Ah oui, superbe", mais pour un fanzine. Ca ne ressemble pas à un Casus Belli ou un White Dwarf, si vous vous faisiez beaucoup d'argent, cela se verrait. S'il y avait distribution et vente à l'échelle nationale, dans les kiosques

...Par exemple, je feuillette votre fanzine,... "Ah, oui, superbe"...

à journaux, j'en aurais entendu parler il y a longtemps. Et beaucoup de ce que nous faisons est basé sur la confiance, c'est comme la protection que je met en place. C'est une partie de poker compliquée, avec bluff, contre-bluff, etc... Tout consiste à dire "voilà nos droits" en les poussant le plus loin possible afin que le plus possible soit protégé, car le plus important est que le noyau, le coeur, bénéficie d'une bonne protection... Dommage, le dictaphone n'enregistre pas mes mouvements de bras (durant tout ce temps, Phil Gallagher faisait en effet de grands cercles avec ses bras pour me montrer la limite des droits).

Je ne peux bien sûr rien faire contre les choses dont je n'entend pas parler. Nous savons par exemple que quelque part dans le monde, à l'heure qu'il est, quelqu'un fabrique des figurines Citadel pirates. Vous savez, c'est très facile à faire si vous avez le matériel, et quelqu'un le fait. Mais à moins de le prendre sur le fait... Quelqu'un, quelque part, fait des photocopies illégales (c'est à dire qu'il revend) ou quelque chose dans ce style. Mais si je n'entend pas parler, je ne peux rien y faire.

Aimez-vous toujours jouer ou est-ce devenu une part de votre travail?

Oh non, j'aime encore beaucoup cela en fait. Je ne joue plus aussi souvent que j'en avais l'habitude, c'est surtout parce que j'ai des enfants maintenant. Je n'ai plus le temps! Quand je rentre à la maison, il faut baigner les bébés, donner à manger aux bébés et ensuite les mettre au lit. Après tout ça, tout ce que j'ai envie de faire, c'est de m'asseoir devant la télé et de regarder la Coupe du Monde (nous étions fin Juin).

Et vos enfants sont trop jeunes pour les jeux GW!

En effet! (rires...)

Quels sont vos jeux préférés aujourd'hui?

Umm... Space Hulk est un de mes préférés... et Blood Bowl. Mais je pense qu'ils sont mes préférés parce qu'ils sont simples à jouer en peu de temps. Si je disposais de plus de temps,

je ferai sans doute plus de jeux de rôle.

Vous en faites toujours?

Je n'ai pas fait une partie de jeu de rôle depuis... Environ six mois.

Et c'est de plus en plus comme cela maintenant car il faut prévoir longtemps à l'avance, s'arranger pour les baby-sitters, réussir à rassembler tout le monde, etc...
Je joue plus sur ordinateur maintenant.

C'est plus facile quand on est seul?

Oui... Quelle civilisation!

Allez-vous explorer d'autres contrées que le Vieux Monde dans des produits à venir, par exemple l'Arabie, la Lustranie ou le Nouveau Monde?

La Lustranie... oui. Nous avons un projet de supplément pour Warhammer Battle basé en Lustranie.

Je me souviens avoir déjà vu quelque chose en Lustranie pour Warhammer Battle: dans la deuxième édition il y avait un scénario intitulé "Sven le magnifique" qui s'y déroulait.

Oh, oui, oui, en effet. Les autres pays... Cela dépendra d'une certaine façon de ce qui se passe dans les autres systèmes. Nous avons tendance à travailler en ayant à l'esprit une immense liste de choses que nous aimerions faire. Franchement, il y en a des centaines! Mais nous savons que nous ne pouvons en faire qu'un certain nombre par an. Ce que nous publions est donc décidé par la combinaison d'un auteur inspiré et du contexte actuel de nos publications. Il ne serait pas bon pour nous de faire exclusivement du Battle pendant un an et pas de Warhammer 40 000, ou exclusivement du 40 000 et pas de Battle. Il faut donc jongler avec nos ressources pour sortir ce que nous voulons. En gardant toujours à l'esprit que nos jeux ne peuvent être vus comme indépendant de nos figurines. Ils vont main dans la main.

Si vous faites donc un supplément Lustranie pour Warhammer Battle, il faut donc s'attendre à des

figurines de Pygmées, de Slanns...

Exactement.

Qu'en est-il de ces romans? Allez-vous en sortir de nouveaux après que Boxtree (maison d'édition anglaise à laquelle GW a accordé la licence des romans Warhammer) ait republié tous les anciens?

Je l'espère. Je vois d'ailleurs les gens de chez Boxtree la semaine prochaine pour discuter du futur programme de publication. Il y aura certainement deux romans Warhammer 40 000 de plus par Ian Watson, et j'espère également voir continuer la série médiévale fantastique (que les fidèles du Nom de la Prose connaissent bien). L'objectif avec la série de romans est double: en faire écrire de nouveaux d'une part, et faire traduire ce qui existe dans le plus de langues possibles d'autre part. Des licences pour certains des romans Warhammer ont déjà été accordées au Japon, à la Hongrie, à la Pologne, à l'Allemagne...

Et la France?

Rien pour l'instant! C'est justement l'une des choses dont je voulais parler aux gens de Boxtree. GW France existe, nous réalisons de bonnes ventes en France, Warhammer est bien établi en France, d'autres séries fantastiques comme Lancedragon ont été publiées en France avec succès...

La série des Royaumes Oubliés commencent aussi à être disponible en français.

Eh bien, de la même façon nous avons besoin de parler à un éditeur français pour lui dire "regardez, nous avons toute une série de bons romans!" Mais en fait, tout ça est plutôt de la responsabilité de Boxtree, mais si je peux les aider je le ferai.

Ce qui est surprenant à la lecture des romans est le fait qu'ils ne paraissent pas écrits pour le client anglais moyen des boutiques GW, dont l'âge tourne autour des quinze ans, mais plutôt pour un lectorat adulte...

On peut le dire en effet. C'était délibéré de notre part; lorsque nous avons commencé à publier les romans, nous ne voulions pas faire de la fiction pour les adolescents. Nous voulions publier de véritables romans de science-fiction et de fantastique. Nous pensions pouvoir les vendre aux jeunes qui viennent dans nos boutiques. Mais en fait, ils étaient plus intéressés par l'achat de jeux et de figurines que par celui de romans. C'est pour cela que nous avons accordé la licence à Bantam, dans l'espoir qu'ils pourraient les vendre à un public beaucoup plus large. Si vous prenez par exemple la saga Lancedragon ou les livres Royaumes Oubliés, sans être de la grande littérature, ils se vendent aux lecteurs "ordinaires" de fantastique, qui pour la plupart n'ont jamais fait de jeu de rôle et ne savent même pas que Lancedragon étaient au début de scénarios AD&D. Mais ils lisent tout de même ces livres.

Voilà l'objectif que nous voulons atteindre avec nos romans: les rendre accessibles au lectorat classique de fantastique et de science-fiction...

Revenons un instant sur WJRF... Son principal avantage était de contenir tout le nécessaire pour jouer dans le livre de règles, mais n'était-ce pas un inconvénient pour GW en définitive?

En effet, du point de vue de l'éditeur, c'était plutôt un inconvénient.

La campagne de l'Ennemi Intérieur était vraiment excellente, mais pas indispensable pour jouer...

Oui. Il est évident, que vu la façon dont le jeu de rôle fonctionne, vous pouvez avoir cinq, six personnes, ou plus, faisant une partie, après l'achat de seulement un livre de règles, et peut-être d'un scénario. C'est une bonne chose, du point de vue du joueur. Mais quand vous essayez d'en vivre, c'est un peu léger. De plus, je pense que les jeux de rôles se vendent auprès d'un public plus âgé, à des étudiants et des gens de plus de vingt ans, qui seront plus inventifs avec le peu qu'ils auront. Ils iront loin avec peu, alors que le reste de nos jeux se vendent à des joueurs de 14 à 16 ans principalement.

Cela est aussi sans doute dû au fait qu'il est plus difficile d'inventer avec un jeu de plateau. Il est dur d'imaginer de nouveaux pions, de nouvelles figurines qui sont avant tout des objets...

Exactement. Et cela est dû également à la façon dont on joue à Warhammer Battle: on construit lentement son armée sur une longue période de temps, on se procure des figurines, on les peint et pendant la partie on se dit "j'ai vraiment besoin d'acheter une autre unité de ces créatures", "J'ai vraiment besoin d'une catapulte, d'un canon, ou de cette machine de guerre ou de celle-ci", etc. Il y a une sorte d'investissement constant dans ce que vous faites.

Et c'est pareil avec Man O'War, Bloodbowl, etc.

Oui, en effet, alors qu'avec le jeu de rôle une fois que vous connaissez les règles, vous pouvez inventer des situations, improviser au cours de la partie... Et mes meilleurs souvenirs de jeu de rôle sont ces parties où il y a comme... (il claque des doigts) un déclic, et que le MJ se met à improviser autour des actions des joueurs.

La gamme Man O'War marche-t-elle bien?

Très bien. J'aime particulièrement ce que nous faisons en France, parce que... (Il se lève et il se dirige vers une étagère pour y prendre quelque chose). En Angleterre, nous vendons des boîtes de navires qui prennent de la place sont chères à produire, alors qu'en France... Nous vendons les navires à l'unité sous blister (il revient avec l'un de ces blister "français"). Nous ne voulions pas le faire au début, car un navire tout seul ni monté ni peint ne ressemble pas grand chose mais nous avons résolu le problème en glissant sur le devant du blister une photo du navire terminé.

Que ce soit pour des navires, des figurines classiques, ou des jeux; les prix sont bien plus élevés en France qu'en Angleterre. Comment l'expliquez-vous?

Notre politique de prix en France est déterminé par la filiale française, selon ce

qu'elle estime être un prix raisonnable. Dans une certaine mesure, vous devez encore mieux le savoir que moi, il y a une différence de prix pour tout entre la France et l'Angleterre. La France a toujours eu un niveau de vie plus élevé, et les prix ont tendance à être plus hauts. Une des choses que nous avons fait en Allemagne, pour décider quel serait le prix de vente de nos produits, a été de faire une recherche par comparaison de prix: combien se vend ce jeu, quel est le prix de Risk, du Monopoly, de Héroquest, d'un Big Mac, d'un quotidien... Cela donne une bonne échelle des prix.

C'est vrai que le Big Mac est plus cher en France qu'en Angleterre!

Vous voyez! (rires)

Pour conclure, qu'est-ce que vous préféreriez dans Warhammer JRF?

Umm... J'aimais surtout l'ambiance, le décor, l'idée que les joueurs s'aventurent dans un monde où existent des sociétés secrètes, des cultistes, des adorateurs de dieux interdits.

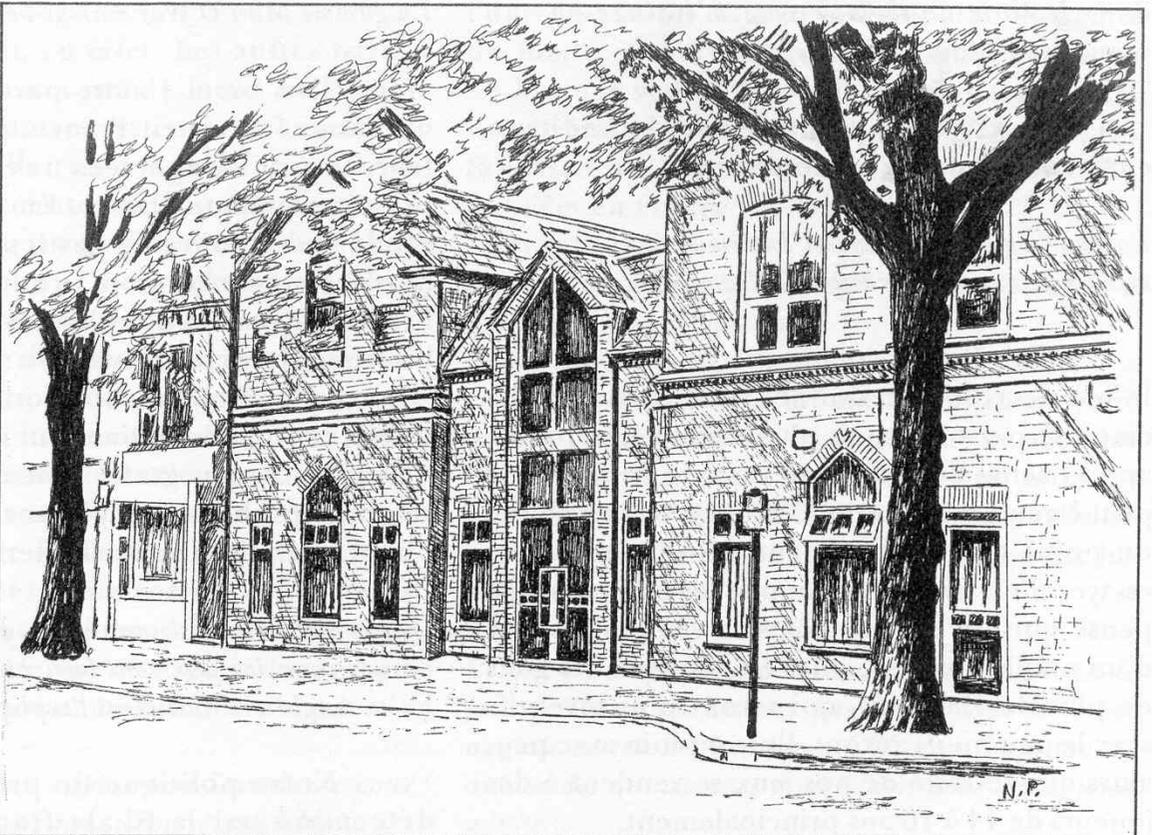
Je pense que c'est ce que je préférerais. J'aimais aussi le vaste choix offert aux joueurs. Disposer d'une centaine de classes ou carrières pour les personnages permettait de toucher un peu à tout...

Phil m'a ensuite gentiment proposé un tour complet de GW. Je me suis bien sûr empressé d'accepter une offre aussi alléchante! J'ai donc pu découvrir l'atelier photo où sont pris tous les

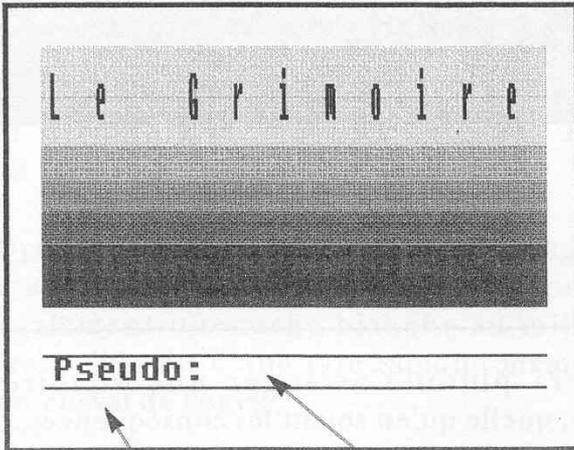
clichés que vous pouvez voir dans White Dwarf et toutes les figurines (peintes des mains de maître) de GW, les dioramas réalisés pour accompagner les photos (j'en connais qui seraient damnés pour être à ma place!). J'ai jeté un oeil sur une partie test de Warhammer Quest et bénéficié de quelques précisions de la part du créateur du jeu, croisé quelques uns des grands noms de l'art de Games Workshop (tel John Blanche!), observé l'équipe de White Dwarf au travail sur le prochain numéro, admiré les originaux de nombreux dessins dont la couverture bien sûr inédite de Warhammer Quest dans la banque de données artistique de Games Workshop.

De retour dans le bureau de Phil Gallagher, j'ai pu encore voir quelques bijoux, comme une édition polonaise de Talisman, ou la nouvelle édition anglaise de ce bon vieux jeu de plateau. Et après une photo pour immortaliser la rencontre (cf: 4ème page de couverture), je quitte Games Workshop tout heureux d'avoir eu une telle entrevue à vous transmettre chers lecteurs: pour le Tome 10, il fallait bien ça!

Propos recueillis et traduits par
Guillaume NONAIN.



Le Serveur du Grimoire - Explications et détails d'utilisation



Vous ne savez pas comment entrer en contact avec nous sur minitel?

Voici les explications:

- Faites le numéro 41625269 puis connexion sans faire au préalable un 36.. car ce n'est pas un serveur payant. Vous payez seulement la communication téléphonique!
- Si vous êtes de la région parisienne, faites le 16141625269.



Tapez le vôtre. Evitez les "COUCOU", "GAGA" et "SALUT" très répendus.

Lorsque vous aurez votre BAL, vous devrez rappeler votre code ici, alors ne l'oubliez pas!



**E
n
c
a
r
t
e
s
a
t
u
r
a
t
i
o
n**

Si vous n'arrivez pas à entrer en connexion immédiate avec le serveur, répétez l'opération un peu plus tard mais toujours entre **21H00 et 23H00, le dimanche uniquement!** Nous déplacerons peut-être ces horaires ou le jour ouvrable plus tard.

Voici une liste non définitive des principales rubriques auxquelles vous accédez à partir du **SOMMAIRE** du serveur, d'autres seront créées plus tard...



AFF: C'est l'Auberge de Karl Glücklich. Vous disposez de 80 caractères sur une ligne pour dire ce qui vous passe par la tête. Tout le monde peut y accéder.

RED: Ici, vous avez les pseudos de quelques rédacteurs et dessinateurs du Grimoire, à qui vous pouvez laisser un message dans leurs BAL respectives.

EDI: Editorial du rédacteur en chef, comme dans Le Grimoire mais il a ici, beaucoup plus de place (dates de parution...).

INF: Information sur le serveur. "Mais c'est t'y comment qui s'ont fait pour faire ce serveur?". Le responsable du service minitellique et son créateur est Thor. Si vous avez un problème, des remarques à donner, écrivez dans sa BAL.

RUB: Vous avez accès à toutes les rubriques d'ici: WJRF, Battle, Divers, et les Petites Annonces. Faites connaître, manif', Pubs, idées de règles, c'est vous qui faites vivre le serveur et non les rédacteurs du Grimoire...

BAL: Créez votre Boîte Aux Lettres, laissez des messages à vos potes, créez vous même le répondeur de votre BAL. Faites GUIDE et vous pourrez disposer de caractères, de tailles, et de teintes différentes. Tapez ENVOI pour voir... et une deuxième fois pour envoyer.

DIA: Pour dialoguer avec le rédacteur en chef en direct. Si il y a le message "Ellwen est absent", n'insistez pas...

CAT: Le catalogue des Tomes du Grimoire avec leurs sommaires et toutes les informations utiles pour une commande.

FIN: C'est pour partir...

Le Vieux Monde

"La Bête de course" (par S. Boudaud)

Résumé du scénario

Une course de chevaux est le théâtre d'une intrigue mettant en jeu des sommes importantes. Un gentilhomme, Jacob von Altdorf va participer à ce concours pour la première fois avec sa monture: Ophélie, une jument qui a toutes ses chances.

Mais un concurrent dit à qui veut l'entendre qu'il vient d'acquérir le cheval qui va gagner cette course.

Les PJ, employé par le gentilhomme, doivent alors mener leur enquête sur cette animal, et l'empêcher par tous les moyens possibles d'être présent sur la ligne de départ.

Ce bel étalon noir, aux yeux d'un rouge vif et aux sabots d'or n'est autre que le destrier de Warlock. Et ce dernier compte bien le récupérer...

Les Personnages principaux

Jacob Von Altdorf: Ce gentilhomme est de corpulence moyenne, mesure 1m80, a des cheveux bruns, des yeux verts, 30 ans. Ses vêtements dénotent quelque peu avec ceux que portent un gentilhomme habituellement, puisqu'ils sont avant tout fonctionnels. D'ailleurs, il ne ressemble à aucun autre. Grâce à ses capacités physiques (F:5; E:5), il gagne sa vie en remportant des épreuves, des concours ou des matchs (Rotzball...) primés. D'ailleurs, Ophélie fait partie d'un lot qu'il a gagné à l'issue d'un combat de lutte à Altdorf. Si vous devez créer son profil, considérez qu'il est passé par la carrière de Gentilhomme, Joueur de Rotzball, Homme Fort, Joueur de Blood Bowl... C'est un gagnant et à ce titre, il n'acceptera jamais l'éventualité de la défaite. Il préférera

préférer plutôt s'arranger une victoire certaine, quelle qu'en soient les conséquences... Il a actuellement à son service, un rédacteur public verveux (Johan Klein) qu'il chargera d'engager des PJ pour cette mission "délicate", en appoint de ceux étant déjà à son service (PJ garde du corps, fauconnier, ou domestique...). C'est d'ailleurs un de ces derniers qui sera chargé de monter Ophélie car Jacob a une blessure qui l'empêche de la monter.

Helmut Libermann: De corpulence moyenne, les cheveux bruns grisonnants du fait de son âge: 50 ans, les yeux noirs, 1m73. En pleine forme, surtout depuis qu'il sait qu'il va gagner le grand prix et les 2500 CO de la course, il a le malheur de beaucoup parler... Il pense qu'aucun des 16 autres participants n'est à la hauteur, et c'est vrai. C'est lui aussi quelqu'un de déterminé. Il lui faut absolument cet argent (contrairement à Jacob) pour sauver sa compagnie, "Les Diligences du Charroux" (Cf: la Campagne Impériale) aux prises avec la concurrence. Et quelle renommée il en tirerait! Des nobles et des grands noms seront présents, tel que Magnus de Nostradame qui, dit-on à fait une prédiction sur la course. Jusque là, il transportait des marchandises de contrebandes vers le Sud comme par exemple des cadavres qu'il fait passer pour du hareng séché (Cf: documents comptables). Mais il faudra bien que cela cesse! Ces départs, à l'aube, sans passager, attirent l'attention de curieux. L'étalon que ses hommes ont capturé un peu plus d'une semaine avant le début de la course, est en ce moment caché dans une auberge relais des diligences du Charroux, installée sur la route de Delberz. C'est son fils Klaus (20ans, blond) qui devrait monter "Karl-Franz", c'est le nom qu'il lui a donné en l'honneur de l'Empereur décédé.

Les règles concernant la course se trouvent en page 16 du Tome 3.

"Ophélie" cheval de course (CF:Tome 3):

M CC CTF E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
12 33 0 3 3 5 40 0/1 - 10 10 10 10 -

Description: C'est une jument au pelage ocre mais à la crinière blanche. Elle possède également une tache blanche au milieu du front. Elle est d'une rare rapidité même pour un cheval de course.

Alignement: Neutre

"Karl Franz" destrier de bataille de Warlock:

M CC CTF E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
12 50 0 6 6 17 40 2 - 66 29 66 89 -

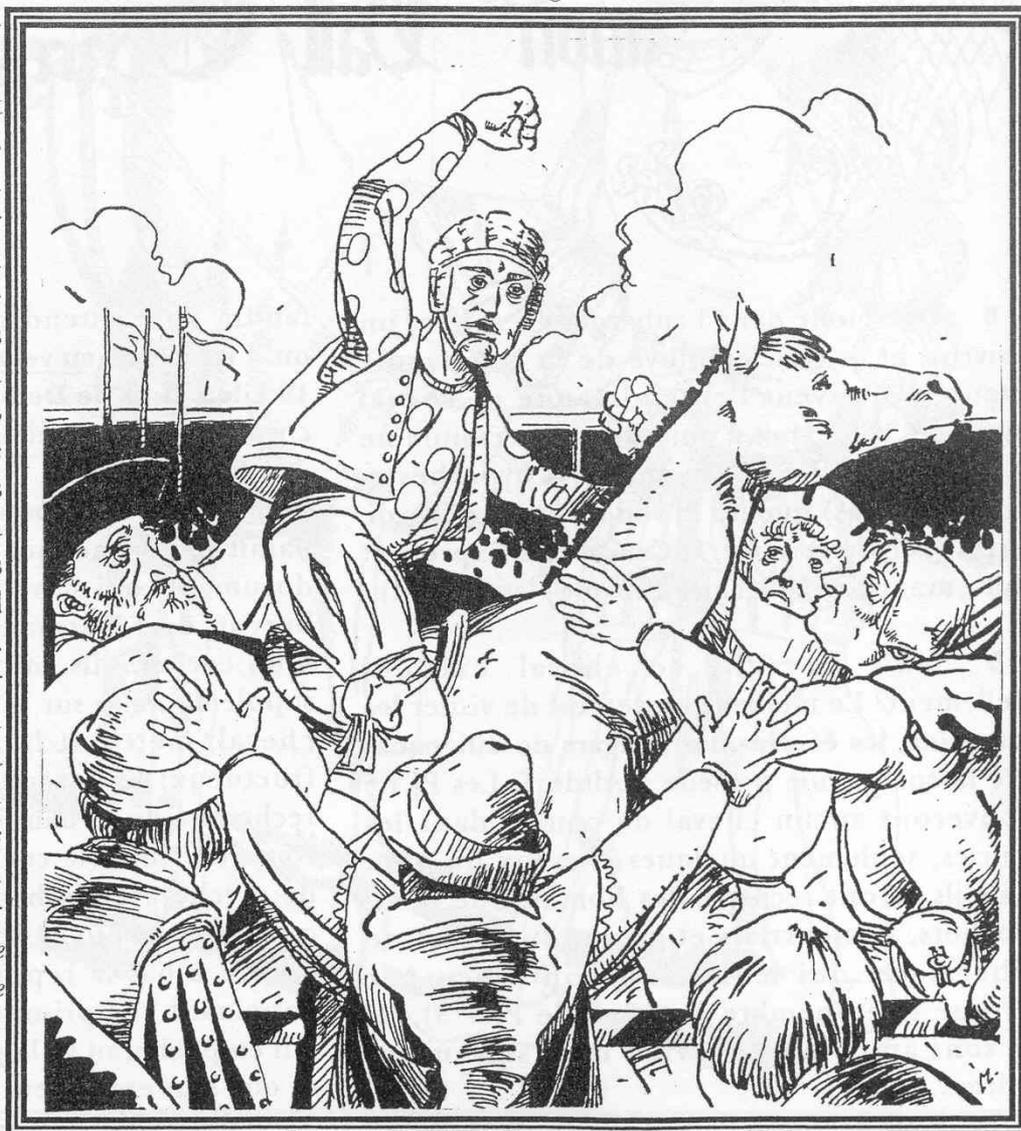
Description: Ce destrier n'a que l'apparence d'un cheval. En fait, il s'agit d'un démon servant, sous les ordres de Warlock. Il ne se laissera monter par personne d'autre, avis aux amateurs... Ses yeux rouges vifs et ses sabots éclatants devraient mettre la puce à l'oreille de personnes possédant la compétence "connaissance des démons" ou "sens de la magie". Il est tombé dans une fosse à ours alors qu'il poursuivait un sanglier. Ce cheval est carnivore mais les hommes de main de Libermann se butent à vouloir lui donner du fourrage... Lorsque ce cheval gratte le sol de son sabot et que de la vapeur sort de ses narines, il cause la Peur chez toute créature de moins de 3 mètres.

Alignement: Chaotique

Introduction au scénario:

Les PJ sont de passage à Altdorf pour une partie d'entre-eux, les autres étant au service du gentilhomme Jacob von Altdorf. Les premiers pourront apprendre qu'une grande course de chevaux aura lieu dans **une semaine** sur le champ de course situé à l'extérieur de la ville (une sorte de champ aménagé). Pas de chance pour eux, les inscriptions sont closes mais les paris sont ouverts. Pour en savoir davantage, ils peuvent acheter un exemplaire du "Der Federhalter", une gazette vendue 7 pistoles à la criée par des enfants bruyants. Vérifiez que vos joueurs savent lire avant...

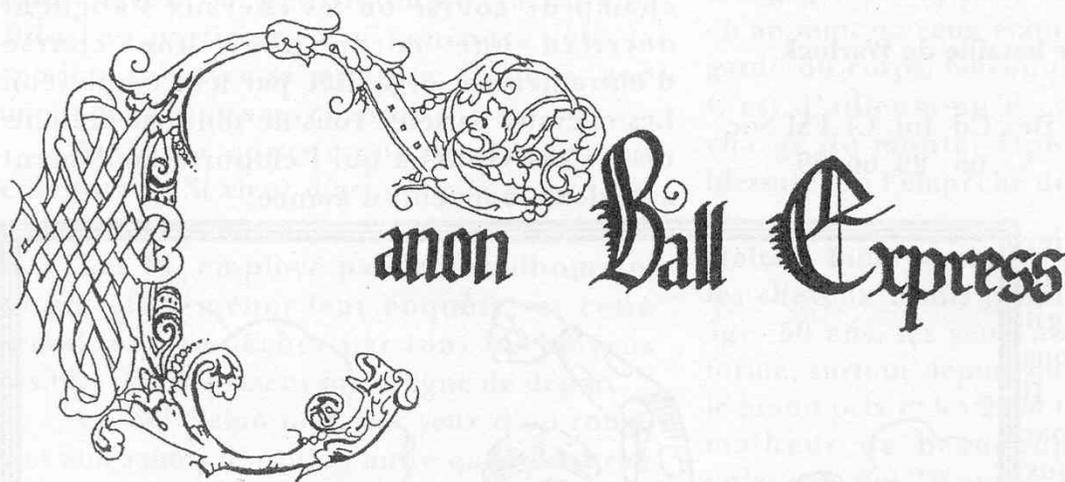
Les seconds sont à ce moment précis au champ de course où les chevaux s'alignent derrière une corde pour une course d'entraînement organisée par leur employeur. Les chevaux partent. Tous ne sont pas présents mais c'est Ophélie qui l'emporte facilement avec deux longueurs d'avance:



Rumeurs et indices:

J-6 Dans une auberge fréquentée par des parieurs. Les PJ peuvent y apprendre que le cheval de course qu'aurait acquis le propriétaire de la compagnie du Charroux, ne lui aurait **coûté aucun sous**. Et pour cause, il est presque ruiné...

J-6 A une serveuse de la taverne: Ce cheval aurait été donné par **la veuve Katherina Schreich**, que Libermann courtise depuis que sa femme est décédée dans un violent accident (il s'avère après enquête, que cette dernière déteste l'odeur des chevaux, elle n'a donc jamais possédée de si *répugnants animaux*).



J-6 De retour dans l'auberge, en soirée, un poivrot, et ancien employé de la compagnie gueule à qui veut l'entendre que ce cheval aurait été volé. Mais à qui puisque personne ne le demande? Il établira autant d'hypothèses, (toutes fausses) que les PJ voudront lui offrir de verres (la concurrence: **la Canon Ball Express** et finira, avant de tomber, par dire que c'est le sien!)

J-5 Mais au fait, ce cheval existe-il réellement? Le meilleur moyen est de visiter **les entrepôts, les écuries, les hangars de diligences** que la compagnie possède à Altdorf. Les PJ ne trouveront aucun cheval de course dans les écuries, seulement quelques chevaux de trait. Mais ils seront reçu par les hommes de main (cochers, manouvriers et gardes du corps) de Libermann qui leur tomberont déçu par surprise et en nombre (nombre de PJ + 3). Ils ne sont au courant de rien mais suivent les ordres...

J-4 Avec un parieur: Son fils, qui montait auparavant ses chevaux pour la course, ne montera pas cette fois-ci. Libermann **rechercherait un cavalier éprouvé** à la course. Mais il semble qu'il soit très exigeant (il ne prendra aucun PJ, il est connu de tous qu'ils travaillent pour Von Altdorf!).

J-4 S'ils n'y ont pas pensé, faites leur savoir que **le bureau** de la compagnie se trouve chez Libermann. Avec un plan de votre cru, un garde et des chiens, attendez vos PJ avec confiance et n'hésitez pas à lâcher les chiens, a faire intervenir la milice si ils sont trop bruyant et conservez une cellule libre pour eux s'ils agissent mal.

J-3 Un homme de la compagnie du Charroux est enterré ce jour là à Altdorf. D'après les prêtres de Morr, il a été piétiné par un cheval. Auprès de sa famille, présente à l'enterrement, les PJ peuvent apprendre (avec un minimum de politesse, il

faudra donc attendre la fin de la cérémonie) qu'il **travaillait au relais de la compagnie situé à 10 kilomètres de Delberz**. il faut une journée de cheval pour s'y rendre...

Remarques: Vous pourrez au moment qui vous parait le plus adéquat, leur faire découvrir les documents qui suivent (voir page 26), dans le bureau de Libermann ou dans l'équipement d'un cocher... Ils auront ainsi quelques indices supplémentaire sur le lieu ou serait dissimulé le cheval, mettront la mains sur un trafic très fructueux: le hareng séché ou partiront a la recherche de ce bandit de grand chemin, sur la route de Nuln (le cocher de cette ligne serait-il de mèche avec le bandit? et qui est-il?). Voilà quelques preuves à réunir qui pourraient mettre à bas la réputation de la compagnie, entraînant l'emprisonnement de Libermann et qui empêcherait sa la participation. N'est-ce pas ce que leur employeur désire finalement?

Le Relais de Delberz:

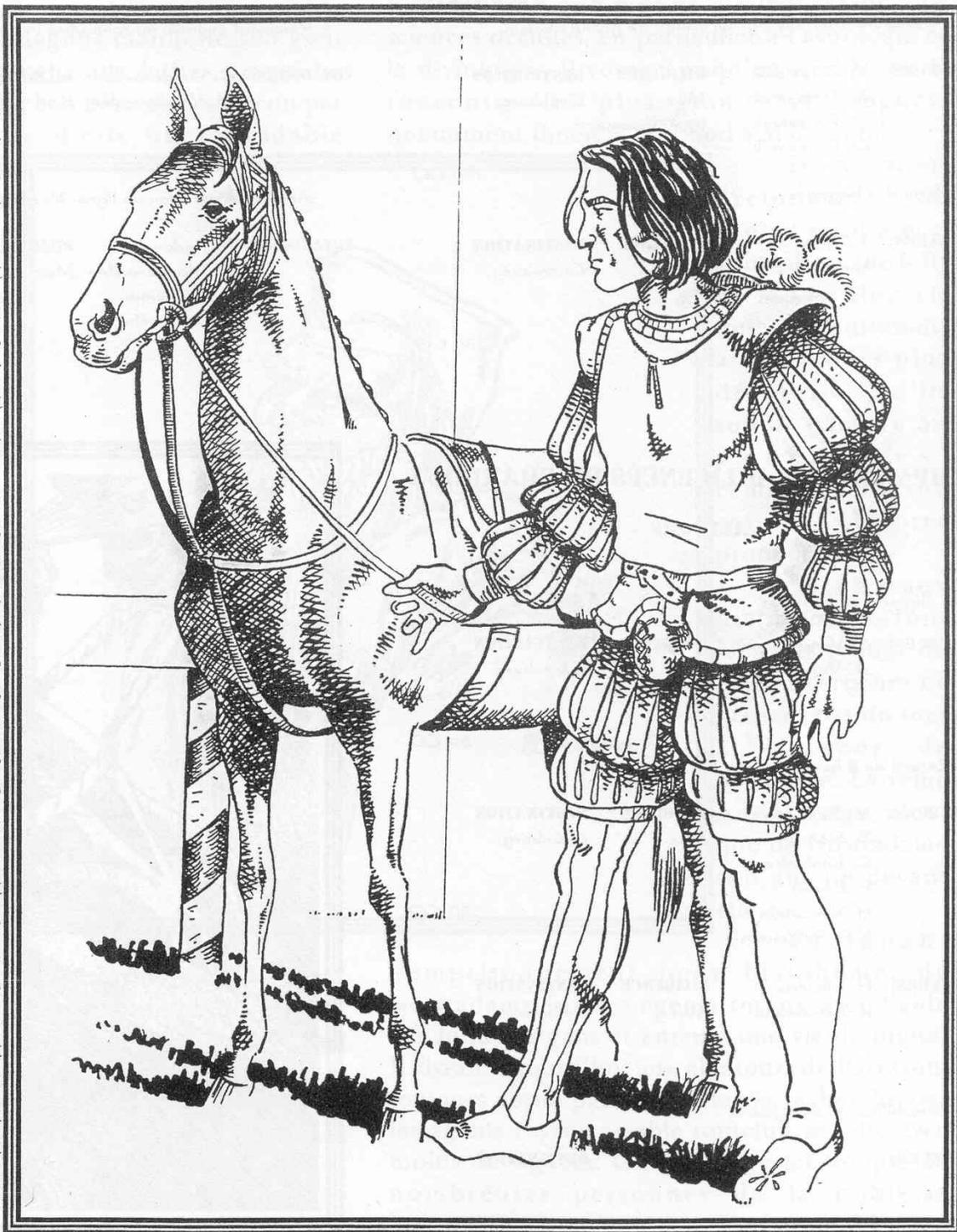
Leurs recherches les conduiront inévitablement à ce relais. C'est maintenant une course contre le temps qui s'engage. Plus aucun voyageur ne transite par ce relais, c'est d'ailleurs ce qui les y a conduit (Cf: documents comptable). Libermann est présent ainsi que son fils, ils comptent emmener Karl Franz à Altdorf, la veille de la course. Prenez le plan type d'une auberge relais isolé, figurant dans l'annexe du livre de base de WJRF ou faites-en un vous même (ce scénario vous demande un peu de travail, vous vous en rendez compte). Laissons ici, les joueurs tenter de s'infiltrer mais les ordres sont, de repousser tout étranger et de bastonner tout intrus (cinq palefreniers, commandés par un ancien sergent mercenaire sont là pour ça!).

L'animal se trouve seul dans une écurie, il se mettra à ruer et à hennir dès leur intrusion... Il ne les suivra pas. Vous leur tendez le document du bas de la page 26 (avant, faites une photocopie de cette page et donnez-y quelques coups de ciseaux!). N'oubliez pas les tests de Cl. Quelques instant après, des bruits étranges se font entendre, venant de l'extérieur, puis des coups violents.

La porte à double battant cède aux coups des hommes bêtes sous les ordres d'un seigneur du Chaos: Warlock. Ce dernier s'avance, alors seul, dans la cour à grandes enjambées...

Conclusion:

Jacob von Altdorf se dirige vers Magnus de Nostradame qui porte le coffret contenant le prix de la course, et à l'instant où ce dernier lui remet, il chuchote: "*Je savais que vous gagneriez cette course. Vous aurez toujours beaucoup de chance et ceux agissant en votre nom également.*"



COMPAGNIE DES DILIGENCES DU CHARROUX

ALTDORF

Le 16 Sigmarzeit 2519

VOYAGEURS:	H. Heldenhammer	DILIGENCE	DESTINATION
	L. Schön	Franz	Ubersreik
	O. Der Friedrich		

120 CO

VOYAGEURS:	H.K. Clink	DILIGENCE	DESTINATION
	L. Von Teufel	Heironimus	Nuhn
	W. Von Bogen		

165 CO

Passagers attaqués par un bandit de grand chemin.

VOYAGEURS:	V. Pritzstock	DILIGENCE	DESTINATION
	M. Pritzstock	Max	Grünburg
	N. Pritzstock	(remplacement)	
	O. Pritzstock		

120 CO

Perte des bagages.

VOYAGEURS:	1 Caisse de	DILIGENCE	DESTINATION
	hareng séché	Kurt	Carroburg

500 CO

COMPAGNIE DES DILIGENCES DU CHARROUX

ATLDORF

Le 17 Sigmarzeit 2519

VOYAGEURS:	J. Klein	DILIGENCE	DESTINATION
	A. Kauffmann	Heironimus	Nuhn

95 CO

Passagers attaqués par un bandit de grand chemin.

VOYAGEURS:	2 caisses de	DILIGENCE	DESTINATION
	hareng séché	Bruno	Kemperbad

650 CO

Paiement avancé, marchandise livrée.

VOYAGEURS:	E. Vanderarden	DILIGENCE	DESTINATION
	M. Vanderarden	Karl	Delberz

80 CO

Annulé, suspension de ligne. Remboursement.

VOYAGEURS:	J. Parkmann	DILIGENCE	DESTINATION
	E. Wanderarden	Max	Grünburg
	J. Duchemin		
	K. Duchemin		

150 CO

COMPAGNIE DES DILIGENCES DU CHARROUX

ALTDORF

Le 18 Sigmarzeit 2519

VOYAGEURS:	E. Von Krieger	DILIGENCE	DESTINATION
	A. Von Krieger	Kurt	Carroburg

64 CO

Retard de 2 heures

VOYAGEURS:	M. Schilddish	DILIGENCE	DESTINATION
	B. Hanson	Max	Grünburg
	C. Lindenberg		
	F. Braün		
	H. Von Stein		
	K.F. Feldmann		

180 CO

VOYAGEURS:	H. Libermann	DILIGENCE	DESTINATION
	K. Libermann	Karl	Delberz

Immobilisation de 2 jours.

VOYAGEURS:	DILIGENCE	DESTINATION
-------------------	------------------	--------------------



Magnus de Nostradame

Histoire:

Magnus de Nostradame a vu le jour à Couronne en Bretagne voilà environ 70 années. Son père faisait partie de la noblesse militaire de la ville et sa mère appartenait au culte de Shallya.

Très jeune, Magnus manifeste son goût pour tout ce qui touche aux lettres, ce qui lui vaut d'être rejeté par son père mais soutenu par sa mère. Il hérite d'elle un formidable altruisme et un vif intérêt pour la médecine, mais le côté "technique" des soins le passionne plus que le côté religieux.

Donc, de Nostradame étudie l'art naissant de la médecine auprès du grand docteur Henri de Oinque, médecin attitré du gouverneur de Couronne de l'époque. Brillant étudiant, il se fait remarquer par son dévouement envers les blessés et les malades.

Après des années d'étude, de Nostradame renonce à une place confortable de médecin dans la bourgeoisie couronnaise pour s'élancer sur les routes de Bretagne. Il officiera six ans à Moussillon, répondant toujours aux appels à l'aide des gens dans le besoin. Curieusement, aucune maladie ne l'atteint jamais, comme par exemple lors de la Grande Peste qui ravagea le Vieux Monde. Ce qui fait dire à certains qu'il est protégé par Shallya.

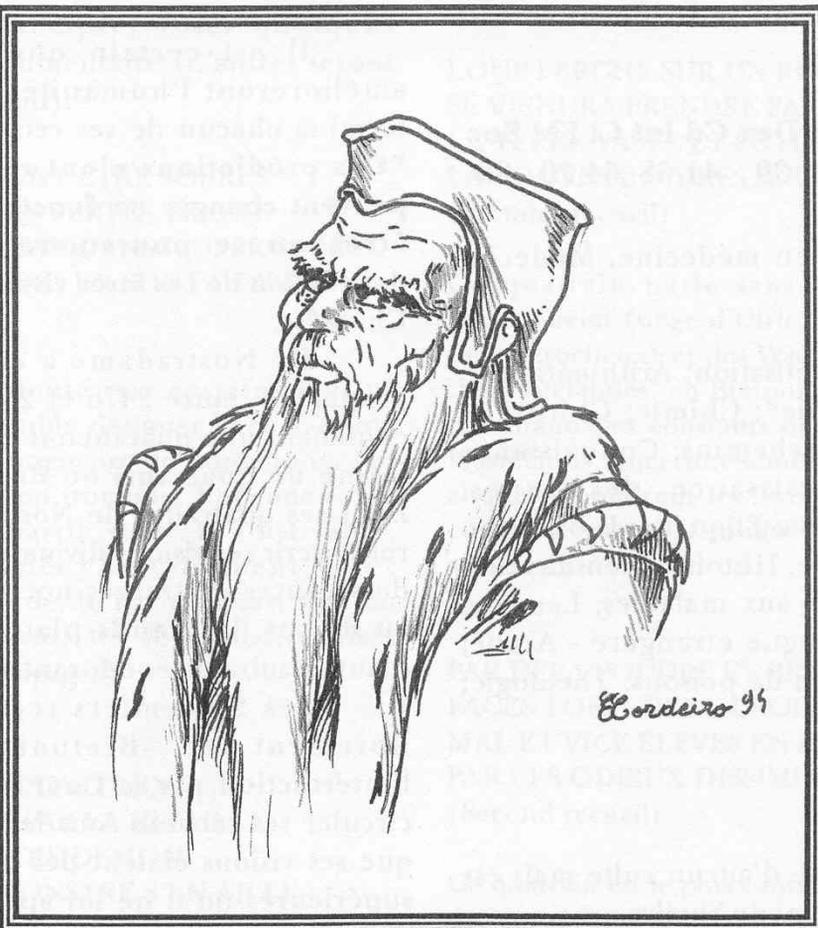
Lors de ces années de voyage, de Nostradame se lie avec Camille Blancheforge, la célèbre magicienne bretonienne, encore bien jeune à cette époque. Leur liaison ne dura pas très longtemps; ils ne se seraient ensuite revus que beaucoup plus tard, après que Camille Blancheforge ait été nommée Mage à la cour du Roi.

Au cours de ces voyages, dont certains hors des frontières de Bretagne, Magnus de Nostradame commence à s'intéresser aux sciences occultes, en particulier à l'astrologie et la divination. Il voyage jusqu'en Arabie, où il rencontre les plus grands astrologues, notamment Ibden al Hassoud à Marraketch.

De retour en Bretagne, de Nostradame s'installe non loin de Moussillon et, tout en continuant à soigner les plus démunis qu'ils soient lépreux ou pestiférés, commence à écrire ses célèbres prophéties.

Ses travaux divinatoires font bien vite le tour du pays et certaines ne plaisent pas du tout à la cour de Bretagne. La reine Anne exige alors que de Nostradame soit amené devant elle.

Craignant l'emprisonnement pour blasphème, de Nostradame fuit les agents royaux avec l'aide des humbles gens et entame une vie de fugitif. Il vivrait aujourd'hui aux alentours de Parravon, toujours abrité par le peuple. Sa recherche par les agents royaux semble toutefois se faire avec moins de vigueur. On murmure même que de nombreuses personnes de la noblesse bretonienne se référeraient à ses prophéties...



Apparence:

Un homme âgé à la grande et mince silhouette, habillé simplement de vêtements sombres et généralement coiffé d'un bonnet ou d'un chapeau. Doté d'une longue barbe blanche taillée en fourche.

Psychologie:

De Nostradame est encore très intelligent mais ses années de voyage et de fuite lui ont appris à le dissimuler sous l'apparence d'un vieil homme fatigué. D'un naturel méfiant, il ne parle de ses prophéties qu'aux gens en qui il a totalement confiance. Passé ce premier abord, c'est un individu ouvert et sympathique.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
3 30 22 2 3 9 29 1 39 41 68 64 70 66

Carrières: Etudiant en médecine, Médecin, Astrologue.

Compétences: Alphabétisation; Arithmétique*; Astrologie; Astronomie*; Chimie; Chirurgie; Connaissance des parchemins; Connaissance des plantes; Connaissance des runes; Cosmologie*; Divination; Etiquette; Fabrication de drogues; Héraldique; Histoire; Identification des plantes; Immunité aux maladies; Langage secret - classique; Langue étrangère - Arabe; Pathologie; Préparation de poisons; Théologie; Traumatologie.

Alignement: Bon

Religion: Ne se réclame d'aucun culte mais est en bons termes avec celui de Shallya.

Rang Social: +2

Dotations: Vêtements simples, robe d'astrologue, table des mouvements astrologiques, matériel de divination, matériel d'écriture, quelques livres sur les astres, trousse de médecin.

(*) Cf: Tome 4.

Les Prophéties de Magnus de Nostradame

Sa première prédiction (mais à cette époque, il ne savait rien de son pouvoir), fut celle concernant la découverte de la Lustranie par un certain Colombus Caravelle, qui surviendra seulement quelques années plus tard. Alors âgé de 12 ans, il décrit son rêve à sa mère et le retranscrit, beaucoup plus tard ainsi en vers tératogènes:

"Bien au delà du Grand Océan des hommes iront
Par trop peu d'eau 3 d'entre eux stopperont
Puis ensuite de nombreux autres les suivront
Moult dangers mais aussi espoir trouveront
Capitaines dont homme caravelle commanderont"

Il est certain que ses prédictions amélioreront l'humanité, c'est pourquoi il termina chacun de ses recueils en disant que **"Ces prédictions n'ont rien de fataliste et peuvent changer en fonction de l'action des êtres ou se poursuivre et aboutir à la destruction de ces êtres vivants, et la victoire du Chaos"**.

De Nostradame a écrit 5 recueils de prophéties, entre 2476 et 2507, chaque recueil contenant une quarantaine de prophéties, sous forme de quatrains ou de vers tératogènes. Dans ses quatrains, de Nostradame s'attache à retranscrire ses visions divinatoires, obtenues lors de scéances de trances nocturnes à ciel ouvert au dessus de grands plats remplis d'eau et d'autres substances odorantes.

Les 2 premiers recueils ont circulé librement en Bretagne, puis après l'interdiction par la Cour, de Nostradame fit circuler ses recueils sous le manteau, estimant que ses visions étaient des dons de puissances supérieures qu'il ne lui appartenaient pas de cacher.

Des rumeurs courent toutefois sur un sixième recueil de prophéties, écrit aux alentours de 2510, dont de Nostradame n'aurait fait faire aucune reproduction en raison de son trop terrible contenu. De Nostradame a cependant toujours nié l'existence de ce sixième recueil.

En parfait astrologue qu'il est, Nostradame a bien sûr prévue sa mort, à 78 ans. Mais cela n'empêche que certains affirment

qu'il est mort, d'autres on la preuve que non. Mais on dit aussi, que celui qui boira dans son crâne pourra prédire l'avenir avec une grande précision bien que, selon la prophétie, ce dernier tombera foudroyé...

Les prophéties écrites en langage secret classique, au sens parfois obscure, n'ont jamais été accompagnées d'explications par Nostradame; par conséquent, de nombreux érudits se sont penchés sur le contenu des quatrains du devin bretonnien. Le plus célèbre d'entre eux est un citoyen de l'Empire, Jarguch Nienenfest, clerc de Véréna établi à Nuln. De nombreuses copies des recueils de Magnus de Nostradame ont été reproduites avec ses commentaires et annotations. De Nostradame n'a jamais dit ce qu'il en pensait.

A titre d'exemple, voici quelques quatrains et leur commentaire (d'autres seront publiés ultérieurement):

CEUX QUI NE PEUVENT ETRE SOBRES
VOGUEMENT LOIN VERS VERTES TERRES
LEUR AME ET VAISSEAU DANS L'OPPROBRE
CAR PONTS ET CORDES EN SONT DESERTS
(Second recueil)

Ce quatrain est redouté par certains marins bretonniens car il semble désigner l'échec d'une expédition maritime originaire de Bordeleaux, (en référence à l'expression ironique "l'homme sobre de Bordeleaux"), partie pour la Lustrianie, également surnommée "Le Continent Vert". D'après cette prophétie, le navire (parti seul ou avec d'autres) atteindra les côtes lustrianaises totalement privé d'équipage.

LA OU REGNE LE SEPTENTRION
HOMMES ET LOUPS PAR LA BATAILLE
FER ET DENTS CONTRE DEMON
JUSQU'A SOIR OU MONSTRE S'EN AILLE
(Premier recueil)

Les deux premières lignes semblent concerner la Norsca et les nordiques (les hommes qui combattent au côté des loups) ensuite engager dans un terrible combat contre une créature chaotique, quoique "démon" soit un terme bien vague. Les nordiques parviendraient à repousser le monstre à la fin d'une journée de combat. Ce quatrain ne contient pas de repères chronologiques, la bataille qu'il décrit a donc peut-être déjà eu lieu, les

situations tragiques de ce type étant paraît-il fréquentes dans les contrées du Nord.

OEIL DE FORET, TETE DE SOLEIL
DE TOI S'APPROCHE SOMBRE ECAILLES
MAIS SOIS HEUREUSE CAR LE NAIN VEILLE
POUR TOI SE BATTRA SANS MAILLE
(Quatrième recueil)

Ce quatrain est l'un des (très) rares qui semblent s'adresser à quelqu'un. La première ligne pourrait être une description de la reine actuelle de Bretagne (Cf: "Partis en présence", Tome 7). Il semble qu'un serpent ou une créature reptilienne tentera de s'attaquer à la reine mais qu'un nain (le fait qu'il soit "sans maille" désigne peut-être un membre de la secte des pourfendeurs de Trolls, connus pour leur dédain des armures) la sauvera.

LOUP PERCHE SUR UN ROC
SE VIENDRA PRENDRE PAR SIMULE SECOURS
LA TERRE VASTE ET FUTILE TROC
LA VOLONTE D'Y RESTER TOUJOURS
(Premier recueil)

Ce quatrain parle sans doute de la cité de Middenheim (siège d'Ulric, du loup, construite sur un pic rocheux) et des Wastelands, connus comme "les Vastelandes" en Bretagne et qui font l'objet de marchandages constants de par leur position. Les Wastelands lanceront semble-t-il un appel à l'aide auquel répondront les forces de Middenheim avec en fait la volonté d'envahir les Wastelands et de les annexer.

PAR DELA POUUDRE ET BRILLANTS FARDS
FACES TORTUREES, CROCS BIEN CACHES
MAL ET VICE ELEVES EN ARTS
PAR CES ODIEUX DISSIMULES
(Second recueil)

Ce quatrain est le plus connu de ceux qui ont valu à Nostradame d'être mis hors-la-loi par la Cour du roi Charles III de la Tête d'Or. Il ne décrit apparemment pas un événement particulier mais une situation, un état de fait: la corruption envahissant la noblesse de Bretagne. Certains ont même suggéré que la deuxième ligne du quatrain ne serait pas une simple image mais une référence à des mutations chaotiques.

D'autres prophéties dans le prochain Tome...

(focus: racine latine de "se focaliser sur", i.e. se concentrer sur)

Le livre de règle de WJRF offre 99 carrières aux joueurs; pourtant, aucune d'entre elles ne fait l'objet de plus d'un petit paragraphe (hormis les carrières de jeteurs de sorts). Dans cette rubrique, mon objectif est de prendre l'une de ces carrières, de préférence une rarement choisie pour un personnage, et de l'approfondir un peu, ceci sans aucune modification technique (si ce n'est quelques adaptations mineures optionnelles).

Aujourd'hui, FOCUS se consacre à l'Avoué. J'attend vos suggestions.

L'AVOUE

S'il est une profession très diverse dans sa composition au sein du Vieux Monde, il s'agit bien de celle d'Avoué. Ce terme ne couvre pas d'activités juridiques spécifiques, mais s'applique de façon générale à toute personne pratiquant le droit (dans l'édition anglaise de WJRF, l'avoué est appelé "Lawyer", ce qui se traduit littéralement par le vocable plus général de "Juriste").

Les avoués regroupent en fait 4 professions juridiques différentes:

- **Le Plaideur (ou avoué-plaideur)**: il s'agit de l'avoué spécialisé dans le travail de procès. Moyennant des honoraires proportionnels à sa réputation, il assure la défense de personnes appelées à être jugées par une cour de justice ou toute forme d'autorité. Son travail n'englobe pas seulement la conduite du procès et la plaidoirie, mais aussi tout le travail d'enquête préliminaire. Un avoué-plaideur est donc souvent amené "sur le terrain" pour résoudre une affaire dont il est chargé. Un plaideur est également un bon point de départ pour aiguiller les PJ sur une aventure.

Le plaideur est la profession qui est le plus souvent associée au terme d'Avoué, et c'est en effet celle à laquelle la description de WJRF (page 95) correspond le plus.

Adaptations: le plaideur n'a pas de robe de

"magistrat", mais "d'avoué-plaideur". La forme et la couleur de la robe varie selon les cités (le noir est cependant favori). Le plaideur n'a pas non plus automatiquement de perruque, cela dépend à nouveau de l'endroit où il exerce; il peut parfois être à la place coiffé d'un chapeau rigide à bords carrés.

- **Le Rédacteur Public (≠ Ecrivain Public)**: Il s'agit de l'Avoué spécialisé dans les "écritures publiques" (i.e. tout document destiné à être porté à la connaissance des autres), qui comprennent les titres de propriété, les gros contrats commerciaux, et les testaments. Le rédacteur public n'est généralement pas impliqué dans le travail de procès, mais quand cela arrive, il s'adjoit les services d'un plaideur pour la durée du litige. Les rédacteurs publics sont peu nombreux et présents seulement dans les cités, où les gens riches et importants peuvent s'offrir leurs services. Des gages de bonne éducation et de bonne moralité sont nécessaires pour s'établir rédacteur public, ainsi que des ressources financières confortables. Le rédacteur public doit en effet verser une somme substantielle à la ville dans laquelle il désire exercer pour se voir attribuer le droit de s'y établir.

Un rédacteur public peut également avoir à travailler sur le terrain pour inspecter des marchandises objet d'un contrat, reconnaître et évaluer une propriété lointaine sujette d'une donation, etc...

Adaptation: Le rédacteur public n'a ni robe ni coiffe particulières à sa fonction. S'il le désire, le MJ peut remplacer Eloquence par Evaluation dans son plan de carrière.

- **Le Magistrat**: Cet avoué est celui qui siège dans une cour de justice et qui y joue le rôle de juge. Il s'agit d'une position prestigieuse (si elle n'est pas entachée de corruption) et difficile d'accès. A l'exception de quelques juges choisis pour leur sang noble (comme en Bretonnie), on ne débute pas par la carrière de Magistrat. Un avoué devra auparavant avoir prouvé sa valeur comme plaideur ou rédacteur public pour se voir nommer Magistrat par les autorités. Une place importante dans la vie sociale de la cité



1 - Le Plaideur 2 - Le Rédacteur Public 3 - Le Magistrat
4 - L'Officier de Loi 5 - Le Jurisconsulte

et/ou de grandes richesses personnelles sont un atout. Dans certaines villes (par exemple: Nuln et Talabheim), le Magistrat joue également le rôle d'"Enquêteur Public". Il doit alors mener lui-même l'investigation des affaires en dehors du tribunal.

- **L'Officier de Loi:** Avoué le moins populaire, l'officier de loi est lié aux autorités et agit souvent en leur nom pour saisir les biens des gens endettés, arrêter des suspects, au effectuer des fouilles chez des particuliers. L'officier de loi doit être d'une moralité exceptionnelle car sa position lui accorde de grands pouvoirs dont il est facile d'abuser. Il a été par exemple découvert à Altdorf en 2512 que de nombreux officiers de loi envoyaient en prison des débiteurs de leur ville, les parents de jeunes filles leur refusant leurs faveurs. L'officier de loi est souvent accompagné par des membres de la garde pour "faciliter" ses missions.

Adaptation: L'officier de loi porte un uniforme ressemblant en général à celui de commandant de la garde de la cité dans laquelle il opère. Il n'a ni robe ni perruque.

"Scénarexpress" (par G. Nonain)

Alors qu'il se trouve à Altdorf pour conclure une affaire importante avec Abrecht Oldenhaller, grand marchand de Nuln (Cf: WJRF page 306), Julius Godestal, conseiller en négoce et commerce auprès du Bourgmestre de Marienburg , se retrouve accusé d'avoir tenté de violer la fille de celui-ci. Oldenhaller fait bien sûr totalement confiance à sa fille Hilde et refuse de continuer de traiter avec Godestal.

Arrêté par la garde d'Altdorf pour être jugé, Godestal fait appel à Grotius von Lauterpacht pour le défendre. En attendant l'arrivée de celui-ci des Wastelands, Solt von Der Weeles, le rédacteur public qui a accompagné Godestal afin de rédiger les contrats, essaie d'en apprendre plus sur Hilde Oldenhaller, car Werner von Grabeleim, le magistrat chargé de l'enquête n'est pas efficace.

En fait, Hilde est sous la domination de Rudolf Arkraïyt, un "adepte" d'Illuminas (Cf: WJRF page 210) opposé à toute forme de progrès. Or, le contrat à conclure visait le développement des échanges entre Marienburg

- **Le Jurisconsulte:** Jurisconsulte n'est pas une profession d'avoué spécifique. Un Plaideur, Rédacteur Public, ou Magistrat, se voit attribuer le titre de jurisconsulte lorsqu'il est reconnu comme le plus brillant de ses pairs de la cité. Il y a donc un jurisconsulte par grande ville. Il est nommé par le dirigeant de la cité (Bourgmestre, Graf, Roi, Duc...) et est appelé "Jurisconsulte auprès du... *titre de celui-ci*". Par exemple, la jurisconsulte de Nuln, Selena Valenticher, est appelée "Jurisconsulte auprès de la Comtesse". Grotius Van Lauterpacht, le légendaire jurisconsulte de Marienburg, est "jurisconsulte auprès du Bourgmestre" (Cf: PNJ clefs en mains). Le titre de jurisconsulte est cependant purement honorifique et l'avoué garde (en théorie) toute son indépendance.

Etre nommé jurisconsulte permet tout de même à un avoué de ne plus avoir son champ d'activités limité: un plaideur peut ainsi rédiger des documents officiels et un rédacteur public plaider devant une cour. Le jurisconsulte devient donc une sorte de super spécialiste des lois.

et Nuln, ce qui pourrait bouleverser le commerce dans le Reikland. La fille d'Oldenhaller a donc inventé cette histoire de viol pour paralyser les négociations... Les PJ peuvent intervenir de plusieurs façons:

- Ils escortent Grotius von Lauterpacht depuis Marienburg jusqu'à Altdorf. En chemin, ils doivent défendre celui-ci (et eux-même) de ceux qui le considèrent comme un monstre. L'affaire a fait parler d'elle dans l'Empire, et nombreux sont ceux qui le voient coupable.

- A Altdorf, les PJ découvrent Solt von Der Weeles mourant dans une ruelle: il vient d'être poignardé par Arkraïyt. Celui-ci est alors persuadé que le rédacteur public leur a soufflé son nom et va tenter de les tuer, ou de les faire accuser comme complices de Godestal.

- Le jour du procès, Grotius découvre un témoin qui pourrait innocenter Godestal: un ratier qui fréquente Arkraïyt et qui connaît son fanatisme. Les PJ doivent le retrouver dans les égouts de la capitale impériale et le persuader de venir témoigner en faveur de Godestal...

Un PNJ Clefs en mains (par G. Nonain)

Grotius Van Lauterpacht

M CC CTF E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
3 27 22 3 3 9 32 1 29 75 72 78 44 79

Description:

"N'a l'air de rien comme ça, mais peut devenir votre pire cauchemar si vous devez l'affronter" ou "Je préférerais être opposé à une horde de gobelins plutôt qu'à Grotius".

Ces déclarations ne se réfèrent pas au plus grand gladiateur du Vieux Monde, mais à un petit homme nommé Grotius Van Lauterpacht, juriconsulte auprès du Bourgmestre de Marienburg.

Gratius Van Lauterpacht est certainement le plus prestigieux des juriconsultes car il cumule les fonctions de juriste et de clerc de Véréna. Cette redoutable combinaison en fait l'un des individus les plus dédiés au droit et à la justice dans le Vieux Monde. Né à Marienburg alors que la cité était encore sous juridiction impériale, Grotius a eu la chance de grandir au sein d'une famille fortunée. Il a pu ainsi étudier les lois à Nuln puis à Altdorf. Mais insatisfait dans sa perpétuelle quête de justice, Grotius joignit à 25 ans le culte de Véréna.

Ce n'est que plusieurs années plus tard, devenu un clerc sage et compétent, qu'il s'établit comme avoué-plaideur à Marienburg.

Tous ceux qui le connaissent, amis ou adversaires, reconnaissent son formidable sens de l'équité et son absolue maîtrise des lois. Jamais Grotius Van Lauterpacht ne défendra une cause en mentant ou en inventant. C'est un formidable champion de la vérité. Il est célèbre pour avoir plaidé de grandes affaires et avoir fait éviter de terribles erreurs judiciaires. Le public attend les procès où il défend, avec impatience, car c'est aussi un orateur brillant auquel aucun menteur ne résiste. A un niveau plus "juridique", Grotius est également célèbre pour avoir rédigé le texte de la **Charte d'Indépendance des Wastelands**.

Dotations:

Grande maison (en bordure du quartier elfe à Marienburg) transformée en école pour une poignée d'étudiants en droit brillants, qui lui servent aussi d'assistants dans ses enquêtes et ses procès. Des centaines de livres rares. Une collection inestimable de plumes d'écriture.

Carrières: Etudiant, Initié, Clerc niv 1 & 2, Avoué

Compétences: Acuité auditive; Alphabétisation; Baratin; Charisme; Connaissance des parchemins; Conscience de la magie; Eloquence; Etiquette; Histoire; Incantations cléricales 1 & 2 (19 PM, sorts au choix du MJ); Langage secret - Classique; Législations; Linguistique; Méditation; Narration; Pictographie - Juriste; Sens de la répartie; Sixième sens; Théologie.

Rang Social: +3

Alignement: Neutre

Points de Destin: 4



Résultats et analyse de la deuxième journée du PREMIER CHAMPIONNAT DE ROTZBALL

Deuxième journée de la Ligue de Middenheim
Résultats des rencontres:

Compte rendu:

Les Ereinteurs
de la Porte Sud

Versus

Les Colosses
de la Venelle

1 N²

Les Orientaux
des Vieux Quartiers

Versus

Les Ravitailleurs
de Middenheim

1 N²

La Comète
du Q. du Marché

Versus

L'Etoile Rouge
de Kislev

1 N²

Les Dragons
de Drakswald

Versus

Le Rotzball Club
de Middenheim

1 N²

L'étoile Rouge a perdu face à l'équipe de la Comète, par 3 buts à 1 à cause de l'exploit de Von Papen, auteur de 2 buts. Les Ereinteurs ont échoué de peu, leur leader étant toujours blessé (il sera de retour pour le prochain match) par 4 buts à 5 face aux Colosses. Les Orientaux et les Dragons ont chacune battu respectivement les Ravitailleurs et le RCM par le même résultat de 2 buts à 0.

Classement provisoire:

Les Orientaux	6 Pts
Les Dragons	4 Pts
L'Etoile Rouge, la Comète, les Colosses, et Le Rotzball Club	3 Pts
Les Ravitailleurs	1 Pt
Les Ereinteurs	0 Pt

Le Jeu "Rotzball": Nous comptons mettre bientôt à votre disposition ce jeu tactique qui se déroule dans le monde de Warhammer. Nous testons en ce moment même des systèmes alors patience! Vous pourrez ainsi simuler vous-même vos parties entre les différentes équipes de Middenheim. Cela s'annonce être un jeu passionnant.

Un public très nombreux s'était rassemblé au stadium Bernabau lors de la rencontre entre les Colosses et les Ereinteurs. Avec le résultat que l'on connaît... ➡



Les Chroniques de Piotr Sokolov

(la rubrique sportive du championnat)

Salut à tous chers rôlistes. Je suis de retour après un séjour sur la magnifique côte Ouest de Bretonnie (salut Anders, Brokk et Titof). En passant par Middenheim pour rentrer de mes vacances, j'ai eu la divine chance d'assister à la reprise du championnat de Rotzball. Je peux vous assurer que l'ambiance des gradins vaut le détour. J'ai pu assister à de superbes matchs, tels que les Ereinteurs ont été battu 2 à 1, sans doute à cause de la blessure de Hans Herrlich qui a été mordu par ce satané morveux. Malgré deux formidables buts de Johan Peter Von Papen, l'équipe de la Comète a perdu par 3 but à 2 face à l'unité des gardes d'élite de Middenheim, j'ai nommé : le Rotzball Club. Justement, voici une présentation de ce formidable joueur qu'est Johan Peter Von Papen:

Johan-Peter von PAPAN

Apparence/Histoire/Rôle playing

Comme son l'indique, il est issu d'un milieu aisé. Son père, le célèbre Sigismund von PAPAN, est l'artisan-verrier qui a réalisé les superbes vitraux du temple de Shallya à Couronne pour le roi Charles III. Sigismund a ainsi fait fortune grâce à ses talents. Profitant des coutumes bretoniennes, il a acheté de nombreuses terres près de Moussillon afin d'acquérir le titre de Vicomte (voir Tome 4). Profitant de la visite du roi de Bretonnie en Empire (Tome 7), il s'installe près d'Altdorf sous le titre de Comte von PAPAN.

Il eut deux fils: Karl et Johan-Peter. Le premier, amoureux, est parti rejoindre sa bien-aimée dans le nord de la Bretonnie. Il décide donc de préparer son second fils, qui a alors 17 ans, à lui succéder.

Obéissant et consciencieux, Johan-Peter semblait prêt jusqu'au jour où il se rendit à Middenheim. Il découvrit l'existence du Rotzball et décida de tout abandonner pour s'adonner à cette nouvelle passion. Il quitta son père qui, fou de colère, vendit tous ses biens et repartit en Bretonnie.

Quant à Johan-Peter, il commence sa carrière comme manouvrier et dilapide ses maigres gains pour assister à tous les matchs de la Ligue de Middenheim. Il écume tout l'Empire pour assister au maximum de matchs et apprendre à chaque fois de plus en plus. Mais rapidement il manque d'argent et se lance dans de menus larcins qui lui vaudront quelques jours de cellule. Au frais, il a tout le loisir de penser à sa condition et décide de s'engager dans une équipe professionnelle.

A sa sortie, il intègre l'équipe des Orientaux des Vieux Quartiers (voir Tome 8). Mais très vite, il passe au Blood Bowl qui est pour lui un véritable "sport d'homme". Pourtant après de nombreuses fractures et de nombreux ennuis avec la justice, il décide de retourner à ses premières amours: le Rotzball. On peut désormais le rencontrer dans l'équipe de la Comète.

Cheminement Professionnel: Gentilhomme, manouvrier, joueur de Rotzball, joueur de Blood Bowl (pour ces deux carrières: voir Tome 4), joueur de Rotzball (pour l'instant ?).

Traits Psychologiques: Peu rusé, il s'est souvent fait rouler lors de son apprentissage de la vie. C'est pourquoi il se montre très méfiant envers les inconnus. En cas de danger, il se réfugiera dans les Bas Quartiers où il compte de nombreux amis. Si un PJ a la mauvaise idée d'essayer de le rouler, il risquera de le regretter pour longtemps...

Apparence: Grand et assez musclé, il a un visage plutôt attirant malgré quelques cicatrices qui témoignent de son passage par le Blood Bowl. Il aime s'habiller simplement mais garde des bagues en souvenir de son passé.

Dotations: Gilet épais en cuir aux couleurs de son équipe (1PA/tronc et bras), pantalon en cuir avec des protections aux tibias (1 PA/jambes), quelques doses de stimulants (interdites au Rotzball mais chut...), quelques babioles qui portent le blason de sa famille.

Points de destin: 1

Alignement: Neutre (mais profite bien de la vie)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	60	50	6	6	13	55	2	43	53	33	53	43	43
+1			+1	+1									

Compétences: Alphabétisation, Armes de spécialisation - armes de poing, Bagarre, Baratin, Chance, Chant, Charisme, Conduite d'attelages, Corruption, Course à pied, Equitation, Escalade, Esquive, Etiquette, Endurance à l'alcool, Force accrue, Héraldique, Jeu, Résistance accrue, Rotzball, Sens de la répartie, Technologie, Travail du bois, Violence forcenée.

Rang Social: +3

Pourtant à la fin du match de la Comète, il y eut quelques problèmes car des jeunes (des hooligans plutôt), mécontents de la défaite de leur équipe, ont provoqué quelques heurts. Heureusement, grâce à l'intervention du capitaine de navire Hans Matröse et de son chien Growler, tout est rentré dans le calme. Bien entendu la Garde est arrivée lorsque tout était terminé.

J'ai pu rencontrer un personnage plutôt étrange. Il m'a dit qu'il était chroniqueur. Il regardait attentivement le match et prenait fébrilement des notes sur un parchemin. Il scrutait aussi les gradins et semblait décrire l'ambiance qui y régnait. Il avait l'air d'un fou avec ses parchemins qui dépassaient de ses poches et ses tâches d'encre un peu partout sur ses vêtements. Pourtant sa carrière semble être passionnante, en voici une courte description.

Le Chroniqueur (carrière avancée de Lettré)

Comme son nom l'indique, le chroniqueur écrit des chroniques (jusqu'ici j'espère que vous suivez). C'est un personnage qui se déplace toujours là où il y a quelque chose à voir (foire, match, bastons sanglantes...). Il est chargé d'écrire "un papier" (un parchemin en fait) qui expliquera ce qui s'est passé à tous ceux qui n'étaient pas présents au bon moment (ou au mauvais, c'est selon l'événement). Après la rédaction, il porte ses chroniques à l'imprimerie. Elles seront vendues plus tard à la criée.

Bien entendu le chroniqueur ne doit pas prendre parti mais expliqué le fait brut en laissant sa part de réflexion au lecteur. Le bon chroniqueur est celui qui est toujours sur le qui-vive et qui est prêt à recueillir LA nouvelle, celle qui lui apportera gloire et renommée. C'est ainsi qu'il n'est pas rare de trouver des chroniqueurs déguisés en domestiques lors de banquets qui réunissent les Grands de l'Empire. Ce qui leur parfois quelques séjours en prison.

Cette carrière ne nourrit pas son homme, c'est pourquoi certains occupent un deuxième emploi; tel que Philus Labro qui était joaillier avant de devenir le plus célèbre chroniqueur de Bretonnie.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int CI FM Soc
+1 +3 +10 +10 +10 +20 +20 +20 +20

Rang social: +1

Compétences: Acuité visuelle, Acuité auditive, Alphabétisation, Baratin, Bureaucratie (Tome 4), Camouflage urbain, Corruption, Déguisement, Eloquence, Escamotage, Filature, Histoire, Imitation, Influence (voir Tome 4), Lecture sur les lèvres.

Filières: Agitateur, Estudiant, Raconteur, Scribe.

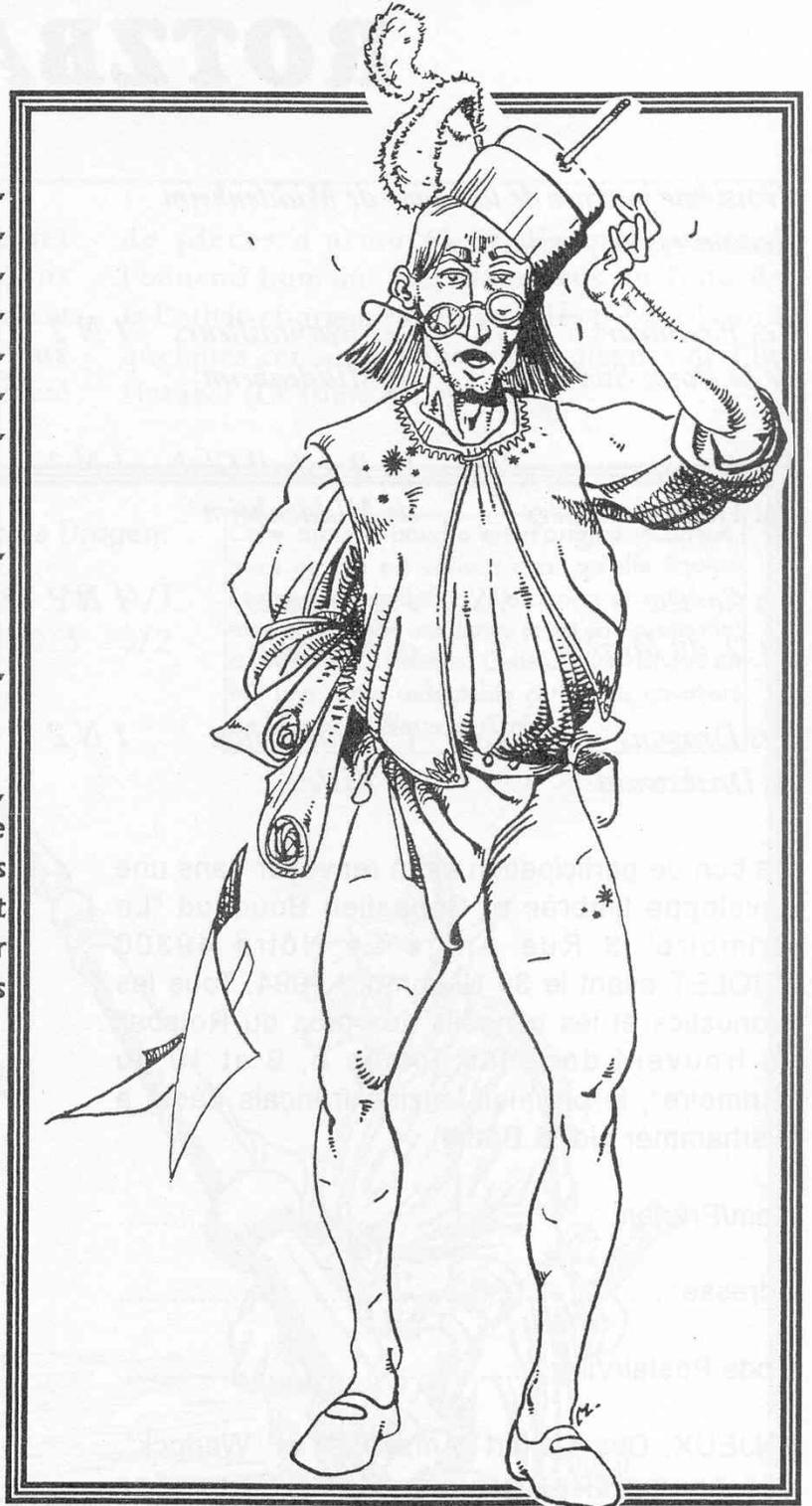
Débouchés: Avoué, Charlatan, Espion, Explorateur.

Dotations: Matériel d'écriture, lorgnons, longue-vue, beaucoup de ruse, beaucoup d'indicateurs (payés moins d'1 CO le renseignement), et enfin de bons amis (puissants) pour payer les éventuelles cautions ou les éventuelles opérations chirurgicales...

Voilà,

X

Piotr Sokolov



Vous pouvez retrouver Piotr Sokolov dès le prochain Tome du Grimoire avec un compte rendu enfiévré des matchs sur lesquels vous pourrez parier grâce au bulletin de participation qui suit. Ne vous laissez pas avoir cette fois-ci. Si vous voulez un bon conseil, sachez qu'en pronostiquant les Ereinteurs vainqueurs face aux Ravitailleurs, vous êtes presque certain d'avoir raison. Car ne l'oublions pas, les Ereinteurs sont les vainqueurs des 2 dernières années...

PREMIER CHAMPIONNAT DE ROTZBALL

*Troisième journée de la Ligue de Middenheim
Rencontres en perspective:*

<i>Les Ereinteurs de la Porte Sud</i>	<i>VS</i>	<i>Les Ravitailleurs de Middenheim</i>	<i>1 N 2</i>
<i>Les Orientaux des Vieux Quartiers</i>	<i>VS</i>	<i>Le Rotzball Club de Middenheim</i>	<i>1 N 2</i>
<i>La Comète du Q. du Marché</i>	<i>VS</i>	<i>Les Colosses de la Venelle</i>	<i>1 N 2</i>
<i>Les Dragons de Drakswald</i>	<i>VS</i>	<i>L'Etoile Rouge de Kislev</i>	<i>1 N 2</i>

Ce bon de participation est à renvoyer dans une enveloppe timbrée à: Sébastien Boudaud "Le Grimoire" 3 Rue André Le Nôtre 49300 CHOLET avant le 30 Novembre 1994. Tous les pronostics et les conseils des pros du Rotzball se trouvent dans les Tomes 8, 9 et 10 du "Grimoire", le premier fanzine français dédié à Warhammer (Jdr & Battle).

Nom/Prénom:.....

Adresse:.....

Code Postal/Ville:.....

ENJEUX: Des T-Shirt "Amazone" et "Warlock", des exemplaires gratuits du Grimoire, des Dragons, des Cartes Magic, etc...

Thalgrim Forjax, de la formation naine, "Les Colosses", s'est bien racheté lors du match contre les Ereinteurs. Mais cette fois il aura fort à faire. Il devra empêcher à tout prix **Von Papen (ici)**, de "La Comète" de s'approcher des buts des Colosses.

Les vainqueurs de la première journée sont peut nombreux. Vous avez été seulement 21 à participer. Les bons de participation retenus ont été ceux envoyés avant le 30 Novembre dernier (cachet de la Poste). Il n'y a eu, en fait, aucun vainqueur lors de cette deuxième journée!

Surtout, chers MJ, n'hésitez pas à faire participer tous vos joueurs, cela augmentera votre nombre de chances de l'emporter... (vous trouverez plus de détails dans le Tome 10, paru fin septembre). Cochez bien et retournez vos pronostics le plus tôt possible.



L'Archipel Nippon

La Couverture (par P. Noël)

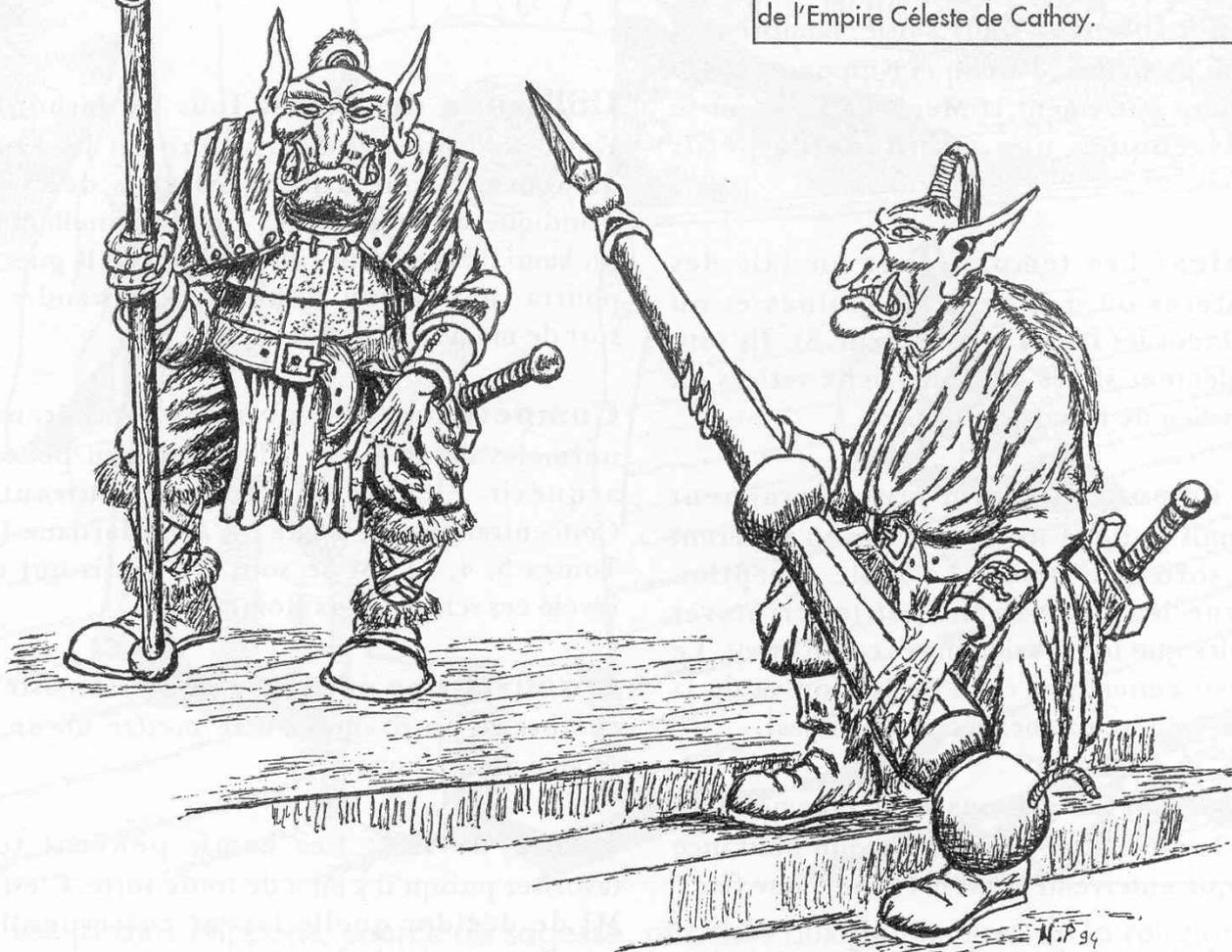
En couverture de ce Tome, vous pouvez voir des combattants hobgobelins orientaux. Leurs traits diffèrent légèrement de ceux rencontrés à l'Est du Vieux Monde et leur équipement est constitué

de pièces d'armures et d'armes prises à l'ennemi humain. Très Nombreux au Nord de la Cathay et organisés en grandes tribus, ils sont quelques centaines dans les montagnes de l'île Harakaï (Cf Tome 8, page 31).

La Langue de Dragon:

PC	PL	PE	FE	A/T
24	48	100	5	3/2

Cette arme à poudre est d'origine inconnue, mais ce qui est certain c'est qu'elle équipe l'armée hobgobeline. Ce canon portable, à mèche, projette une lance (c'est son projectile) à près de 100 mètres. Cette caractéristique en fait une arme redoutable contre les cavaliers de l'Empire Céleste de Cathay.



Yintsu "les vérités du corps et de l'âme" (par Y. Porchet)

Description: Yintsu n'est pas un Dieu, il s'agit d'un ensemble d'entités, les kamis, vénérées comme une seule. Certaines de ces entités sont plus présentes et plus puissantes que d'autres, citons-les dans l'ordre: le Dieu du soleil, les Dieux de la guerre, du riz et du foyer. Ces kamis sont présents partout et chacun les vénère chaque jour selon ce qu'il fait car il existe des kamis pour presque chaque action de la vie quotidienne.

Alignement: Neutre

Symbole: Chaque temple Yintsu possède son nom et son propre symbole qui est brodé sur la robe des novices et des élèves, car très souvent les temples sont aussi des lieux où l'on peut apprendre les arts martiaux. Le symbole général est le Ying-Yang représentant le bien et le mal entrelacés, c'est à dire l'équilibre.

Zone d'influence: Toute l'Asie, comprenant l'Empire de Cathay, l'archipel Nippon et toutes les îles qui parsèment la Mer de Cathay où se sont développés une multitude de petits royaumes.

Temples: Les temples sont en fait des monastères où méditent les moines et où s'entraînent les budokas (Cf: Tome 8). Ils sont généralement situés dans des lieux retirés en plein milieu de la nature sauvage.

Amis et ennemis: Il n'y a pas vraiment d'ennemis puisque les moines Yintsu vénèrent toutes sortes de Dieux. La seule exception concerne les morts-vivants, et les créatures spectrales que tous craignent et combattent. Le seul Dieu ennemi est celui de la mort et de la maladie (vénéré par beaucoup de ninjas).

Jours sacrés: Ce sont tous les changements de saison, le nouvel an et enfin chaque naissance ou chaque enterrement est prétexte à une fête.

Conditions requises par le culte: Il ne faut pas avoir été d'un alignement extrémiste et ne jamais avoir été ninja.

Commandements: Les initiés (novices) et les clercs (gashunko) de Yintsu doivent agir en accord avec les commandements suivants:

- Se raser le crâne
- Ne jamais faire le mal "gratuitement"
- Respecter les anciens
- Obéir à un supérieur même si sa propre vie est en jeu.
- Ne pas révéler les secrets des arts martiaux hors d'un monastère.

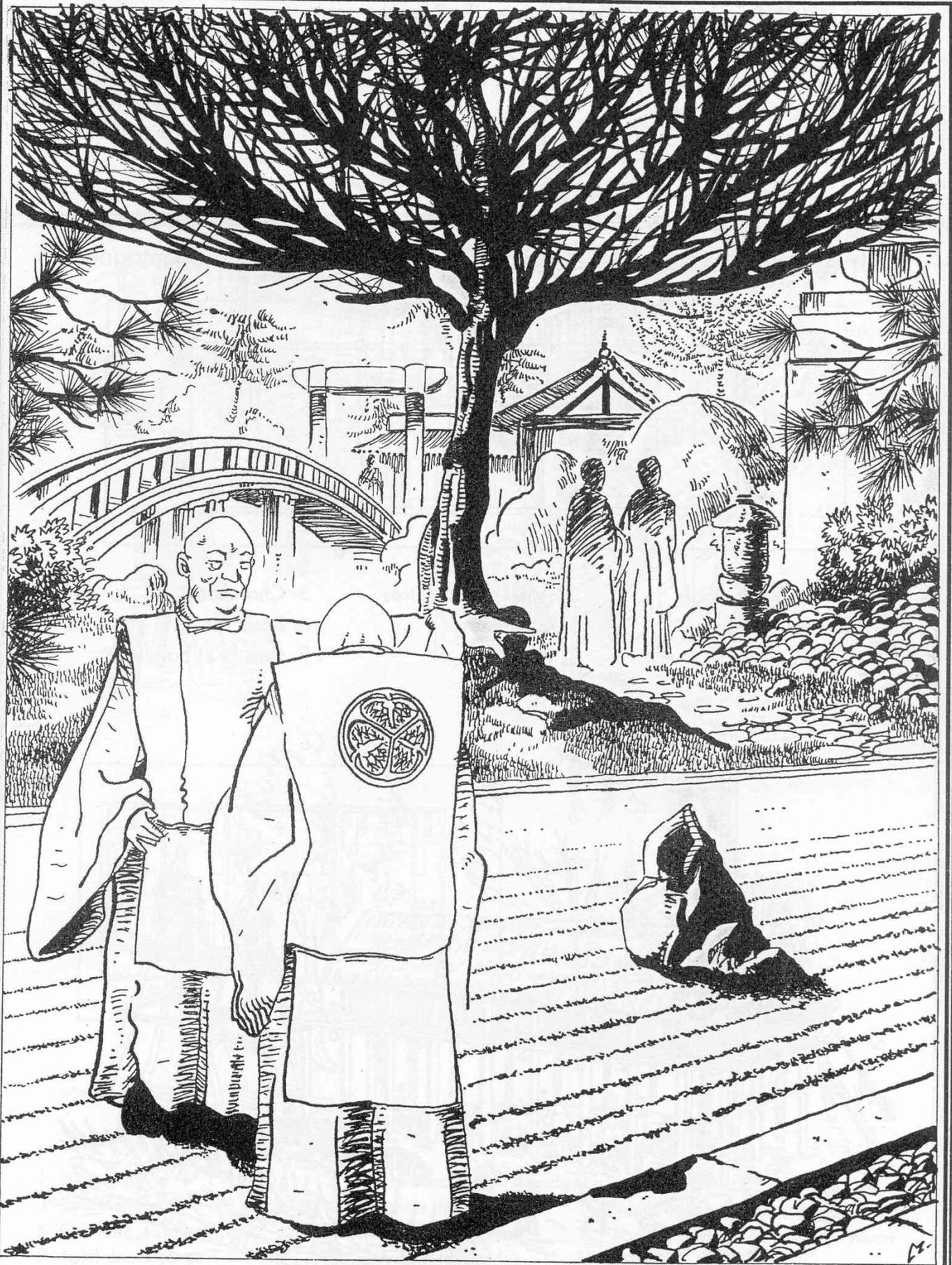


Utilisation des sorts: Tous les gashunkos Yintsu sont proches de la nature par les kamis, ils peuvent donc utiliser les sorts de magie druidique et élémentaire. Exceptionnellement, un kami très puissant (du soleil ou de la guerre) pourra autoriser un gashunko à apprendre un sort de magie de bataille.

Compétences: En plus des compétences normales de clerc, les adeptes Yintsu peuvent acquérir les compétences suivantes: Concentration (Cf: Tome 8), Arts Martiaux (Cf: Tomes 3, 4, 5) car se sont les kamis qui ont révélé ces sciences aux hommes.

Epreuve: Une épreuve pourra consister à combattre un dragon ou se mettre un an au service d'un pauvre...

Grâce divine: Les kamis peuvent tout favoriser puisqu'il y en a de toute sorte. C'est au MJ de décider quelle faveur correspond le mieux aux activités du personnage.



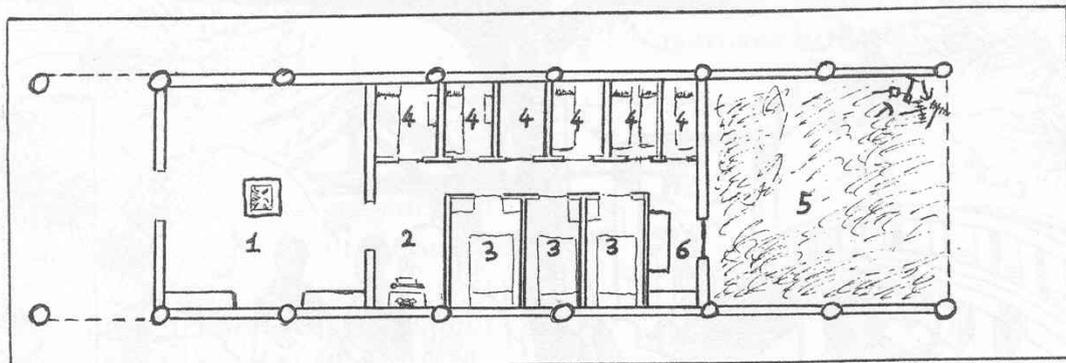
Les jardins Nippons, source de sagesse, attachés aux monastères de la religion Yintsu sont les plus beaux jardins d'Orient.

"Les bâtiments du Nippon" (par P. Noël)

Dans ces quelques pages, nous développerons quelques habitations typiques du Nippon, comme nous l'avons fait pour l'Arabie dans le Tome 6. Cela permettra aux MJ

de disposer d'un panel de lieux qui assureront à ses joueurs un dépaysement certain. Ces plans ont été réalisés à partir des descriptions qu'en a fait Jean d'Ophélie Saint Amour.

Une Ferme isolée de paysans pauvres (marécages, montagnes)



1- Pièce principale

4- Chambres

7- Grenier

2- Autel des ancêtres

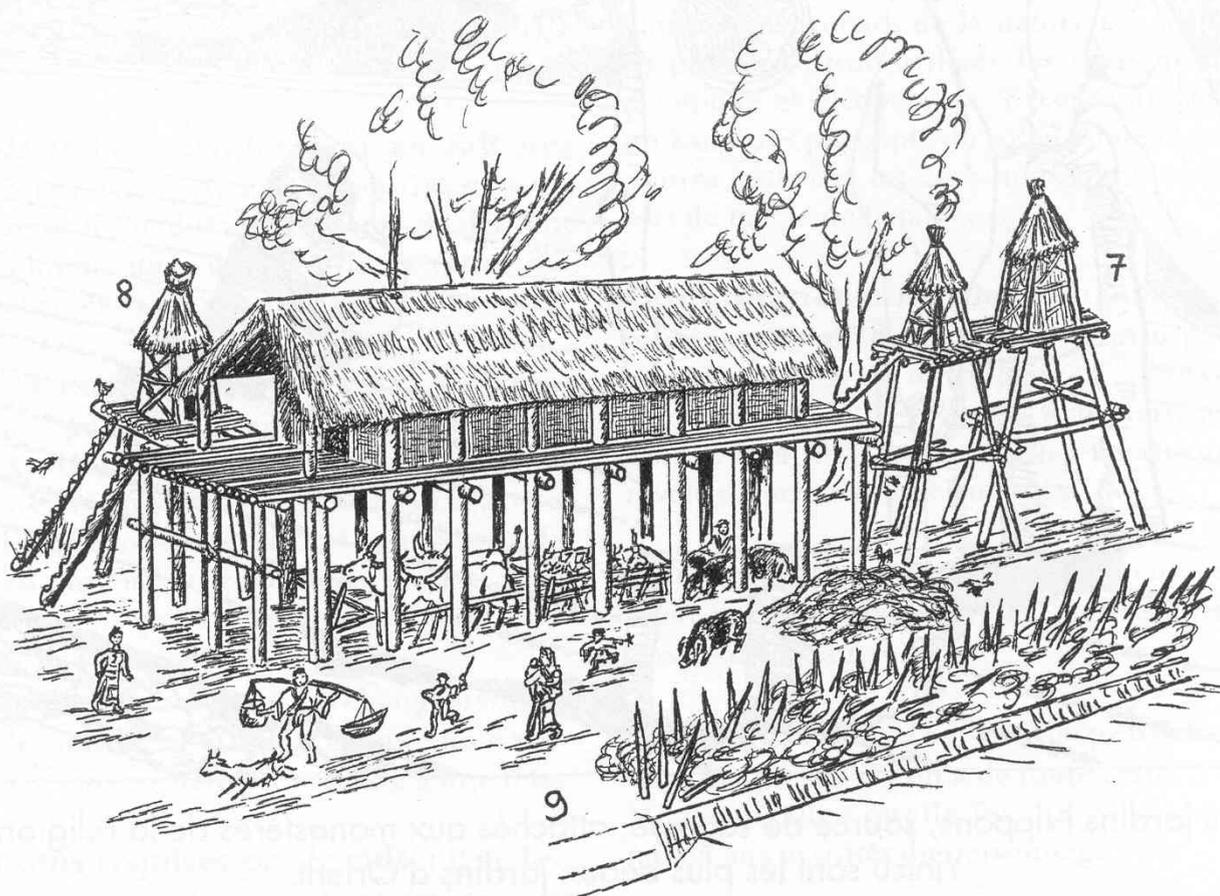
5- Grange

8- Poulailier

3- Chambres

6- Réserves

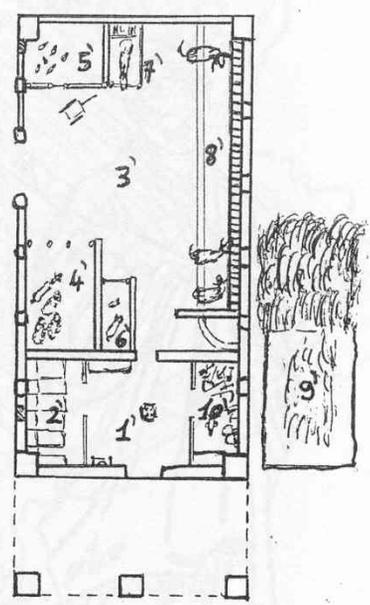
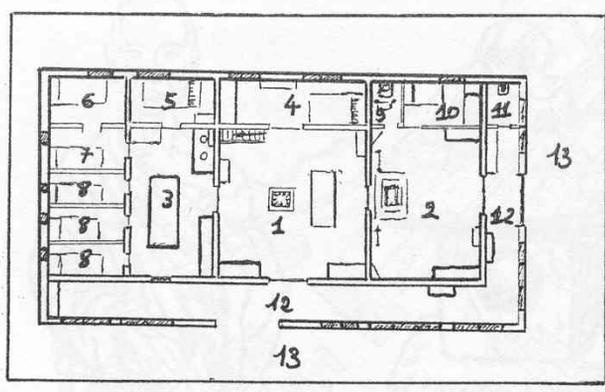
9- Epieux et bambous



Une Ferme de paysans aisé ou d'un samourai (plaines)

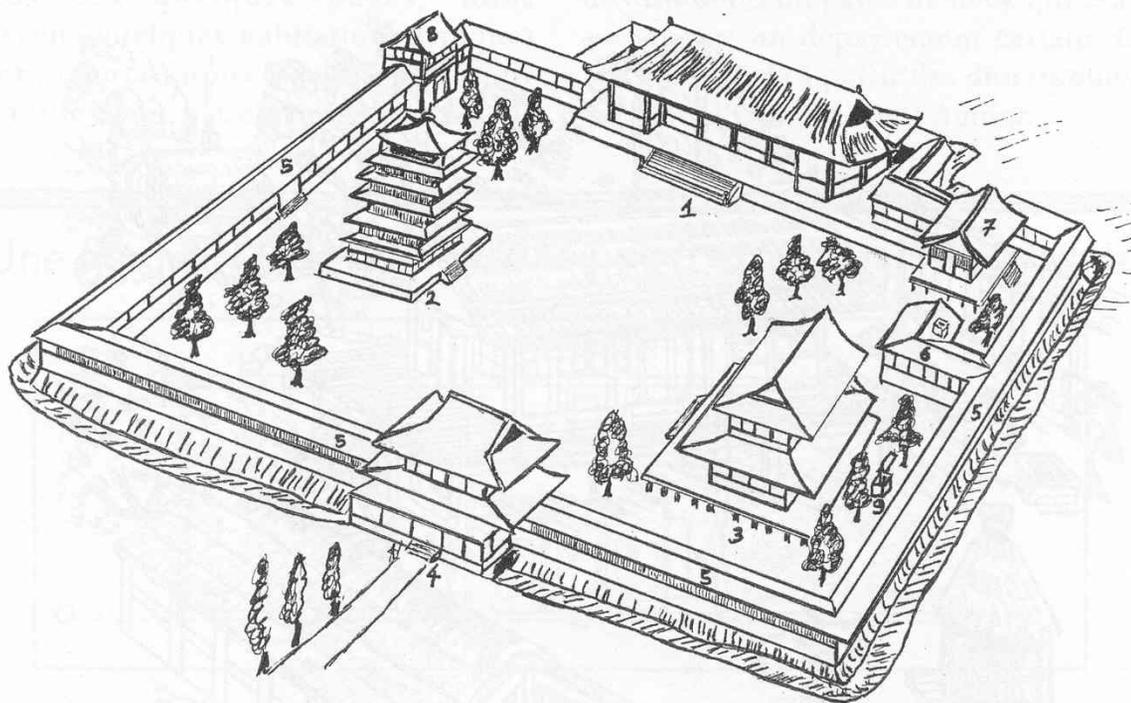


A



- | | | |
|--|---|--|
| 1- Pièce du foyer | 2- Salle de réception et d'audience (ou de gym) | 5- Chambre du cuisinier |
| 3- Cuisine (réfectoire des serviteurs) | 4- Chambres des maîtres | 8- Chambre des enfants et des serviteurs |
| 6- Chambre de la nourrice | 7- Chambre des enfants | 11- Toilettes |
| 9- Autel des ancêtres | 10- Chambre des gardes | B: Sauna et buanderie |
| 12- Couloir | A: Grenier | 3'- Etable |
| 1'- Salle commune | 2'- Chambre | 10'- Réserve |
| 4', 5', 6', 7', 8'- Différentes pièces | 9'- Fumier | |

Un Monastère Yintsu isolé (montagnes, terres arides)



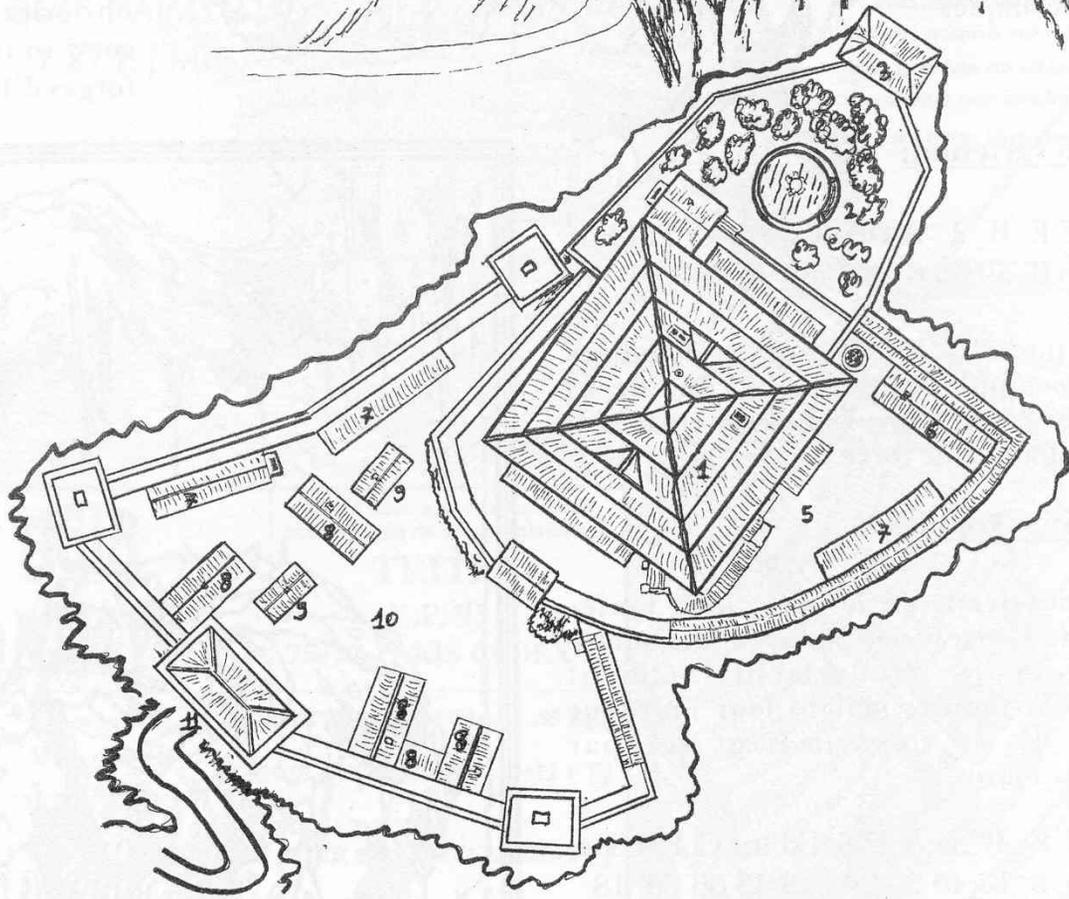
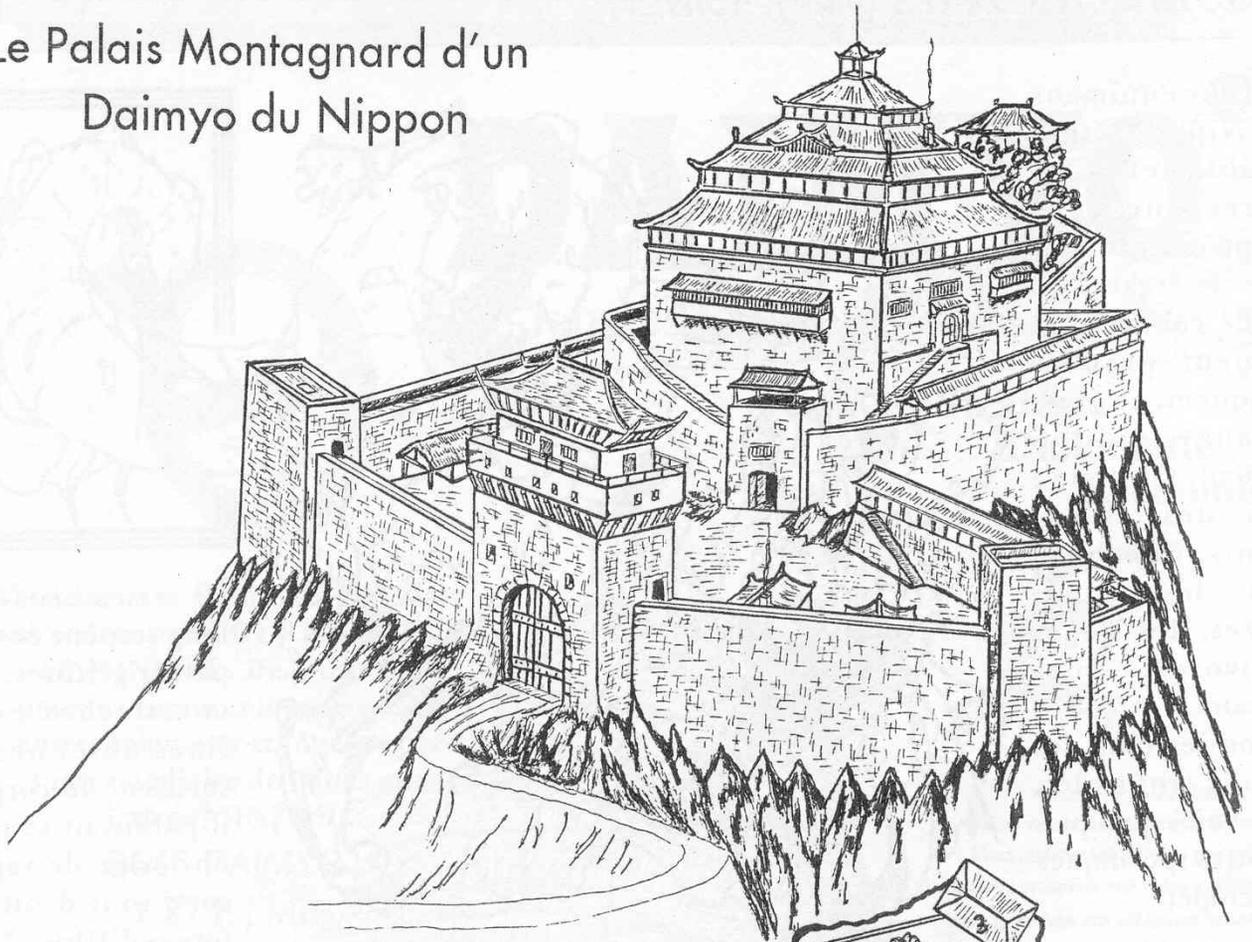
- | | | |
|-------------------------------------|---|-------------------------------|
| 1- Le Grand Temple | 2- Pagode des kamis secondaires (une par étage) | 3- Habitation du grand prêtre |
| 4- Entrée, accueil, et salle d'arme | 5- Cellules et réfectoire | 6- Cuisine et réserve |
| 7- Résidence des hôtes de marque | 8- Armurerie et réserve | 9- Puit |



Prêtre

Moine errant

Le Palais Montagnard d'un Daimyo du Nippon



- | | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------|--------------|-----------------|
| 1- Donjon | 2- Jardin et bassin | 3- Temple | 4- Sauna | 5- Partie haute |
| 6- Ecurie et logement des gardes | 7- Ecurie, étable et grange | 8- Garnison et bâtiment administratif | 9- Armurerie | 10- Basse court |
| | | | | 11- Poterne |

Nos Amis les Bêtes (par Y. Porchet)

Les animaux du Nippon sont sensiblement les mêmes que ceux l'on peut rencontrer dans le reste du monde connu, et le MJ peut prendre pratiquement toute la faune qui lui convient. On trouve ainsi des chiens errants, des tigres dans les zones boisées, des singes carnivores, des chevaux, et des crocodiles dans les régions tropicales, etc... Voici quelques monstres spécifiques à l'archipel:



"Il ressemblait à un long serpent doté de pattes griffues. Des moustaches et de fines antennes lui sortaient du corps et il paraissait souffler un nuage de vapeur sorti tout droit des forges d'Ulric..."

Le Dragon Oriental:

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
8 73 0 88 59 60 6 0 89 89 89 89 66

Le Dragon possède une fois tous les 3 rounds, une attaque supplémentaire (un cône de 24 mètres sur 6) fait de vapeur brûlante et causant 4D6 de dégât avec une force de 2.

Les Hommes Tortues:

"Ils sortirent de la vase, leur faciès grotesque ne déparaissait pas avec leur allure générale. Leurs mouvements étaient étonnamment rapides malgré leur lourdeur apparente. Ils ne s'exprimaient que par grognements sourds..."

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc
4 41 34 5 5 17 40 2 29 43 43 66 66 18

Ils possèdent les compétences Camouflage, armes à deux mains, arts martiaux, et se battent avec de lourds gourdins. Leur carapace leur confère une protection de 2 PA au tronc.



Un Jeu par Correspondance Arbitré par Ordinateur

DAIMYO®

Le Jeu des Seigneurs de la Guerre

Stratégie
Diplomatie
Economie

Vous aurez la possibilité de passer vos ordres par COURRIER, FAX ou MINITEL. De plus vous pourrez communiquer avec les autres seigneurs et joueurs par l'intermédiaire de boîtes aux lettres MINITEL.

3615 DAIMYO
1,27 F. / Mn

Vous gérez vos richesses
Vous vous alliez puis vous trahissez
Vous materiez les révoltes paysannes
Vous ferez prospérer vos villes et villages
Vous ferez face aux calamités naturelles
Vous combattrez pour étendre vos territoires
Et bien d'autres surprises encore ...

3615
DAIMYO

Bon à découper et à renvoyer accompagné de votre règlement à

TRITEL

B.P. 931

75829 PARIS CEDEX 17

NOM

Prénom

Adresse

CP [][][][]

Ville

Téléphone

Date de Naissance

...../...../ 19.....

LIVRET DE JEU SEUL35 F

2 MOIS - 4 TOURS112 F

4 MOIS - 8 TOURS
+ 1 TOUR GRATUIT224 F

6 MOIS - 12 TOURS
+ 2 TOURS GRATUITS336 F

Le livret de jeu est offert pour les joueurs s'inscrivant directement.
Les frais de port sont inclus.

Chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de TRITEL SARL

Version 1.0

WARHAMMER

Battle

"Haute Pierre, la Courageuse"

Certaines batailles comme le siège de Praag, sont chantées et contées dans les auberges du Vieux Monde. D'autres, moins connues, sont seulement évoquées autour des feux de camp lorsqu'un vétéran se met à raconter ses guerres. Enfin, certaines, les plus nombreuses, disparaissent dans les tourments de l'Histoire sans que nul ne s'en préoccupe. La bataille de Haute-Pierre fait de cette troisième catégorie et seuls les efforts de quelques érudits nains ont perli de conservé la trace des actes de dévouement et de bravoure qui eurent lieu le jour de la destruction de Haute-Pierre.

Gros bourg prospère et adossé aux Montagnes du Bout du Monde. Haute-Pierre, qui appartient au fief de l'Ostermark des von Krieg, échappa longtemps aux horreurs de la guerre et du chaos du fait de sa position excentrée, éloignée de toute voie de communication. Mais en 2301, lors de la première bataille de Castle Maudit, Haute-Pierre fut détruite jusqu'à ses fondations et disparue des cartes. Nombreux furent ceux qui s'y illustrèrent, et la découverte récente de cet épisode tragique permit à l'érudit Jeus Galahad de remplir plusieurs villes de l'histoire militaire du Vieux Monde:

- Le choux du blazon de l'artillerie de Karak-Azog
- La disparition de Borin Ecu de Roc, père de Brisur Ecroc, et chef de guerre nain fort connu dans le nord des Montagnes du Bout du Monde.
- La confirmation de la dernière apparition sur un champ de bataille du 93ème arbalétrier de Karak-Azog.

Pendant le mois d'Ulriczeit de l'an 2301, l'armée chaotique de Burgel Pux Tug fit mouvement vers Haute-Pierre croyant piéger le gros des troupes du comte Wernach von Krieg et de son allié Borin Ecu de Roc. Cette erreur d'appréciation permit que Wernach von Krieg à la tête de ses meilleurs hommes, pu reprendre son château détenu par des forces chaotiques peu nombreuses. Le sacrifice des héros de Haute-Pierre scella à jamais les liens entre la famille Krieg et le clan nain Ecu de Roc, l'une et l'autre partie se devant une mutuelle et totale assistance. Cette alliance permit notamment aux survivants de la 2ème bataille de Castle Maudit d'échapper à la traque chaotique après la défaite (cf: Tome 9).

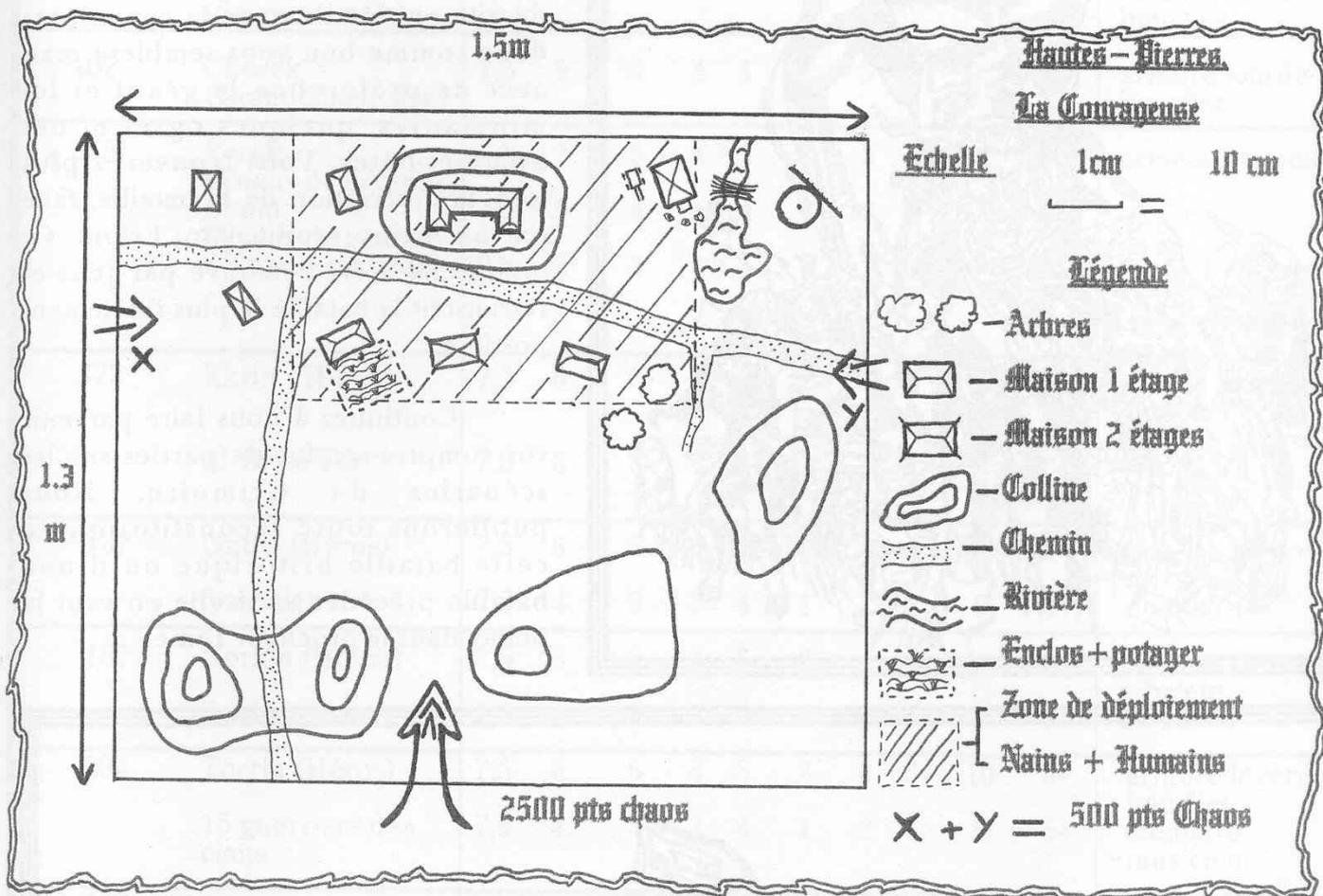
Forces en présence:

Les défenseurs: (cf: la feuille d'armée à la fin de la rubrique)

Elle est constituée de 2500 points environ. Cette armée qui défend Haute-Pierre est formée de guerriers nains du clan Ecu de Roc menée par le chef de guerre Borin en personne. Il est possible d'inclure aux défenseurs une ou deux unités d'humains (mercenaires, soldats de von Krieg...) pour une valeur maximum de 300 points. Les défenseurs se déploient en premier dans la secteur de l'auberge indiqué sur la carte.

Les attaquants:

L'armée chaotique est constituée de 3000 points maximum. Le chaos déploie ses troupes en second et joue en premier. Il a la possibilité de faire déborder 500 points de troupes possédant un mouvement supérieur ou égal à 15 par la droite ou la gauche (utiliser du papier pour éviter toute contestation). Ces troupes sont déployées au tour deux ou trois sur la route choisie par le joueur chaotique. Les collines sont escarpées, il s'agit donc de terrains difficiles: M/2 pas de marches forcées. L'auberge est sur une petite colline.



Quelques conseils pour votre diorama:

- Les chemins peuvent être représentés par de la litière pour chat (propre si possible) ou du gravier clairsemé.
- La rivière pourra être délimitée par du lichen de maquettiste ou, à défaut, du carton bleu.
- Si vous n'avez pas d'arbres à l'échelle, cherchez dans la nature de petites branches sèches, avec du lichen ou de la mousse en guise de feuillage vous obtiendrez des résultats tout à fait satisfaisants.
- Pour les bâtiments, vous trouverez 2 références dans Le Tome 7 du Grimoire. Le carton correctement plié et décoré (peinture granuleuse, balsat pour les parties...) donne des résultats étonnants avec un minimum d'effort.

Règle spéciale:

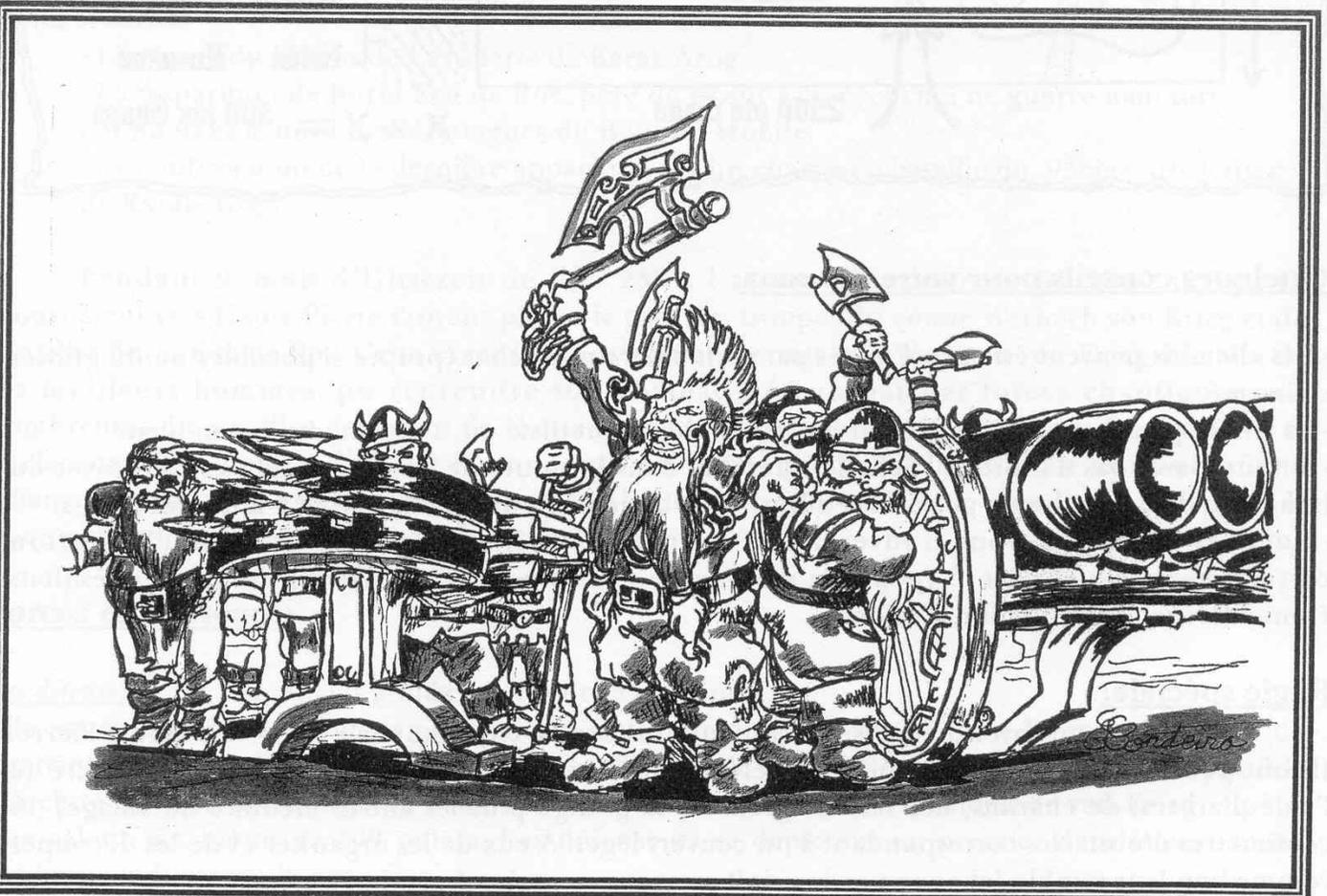
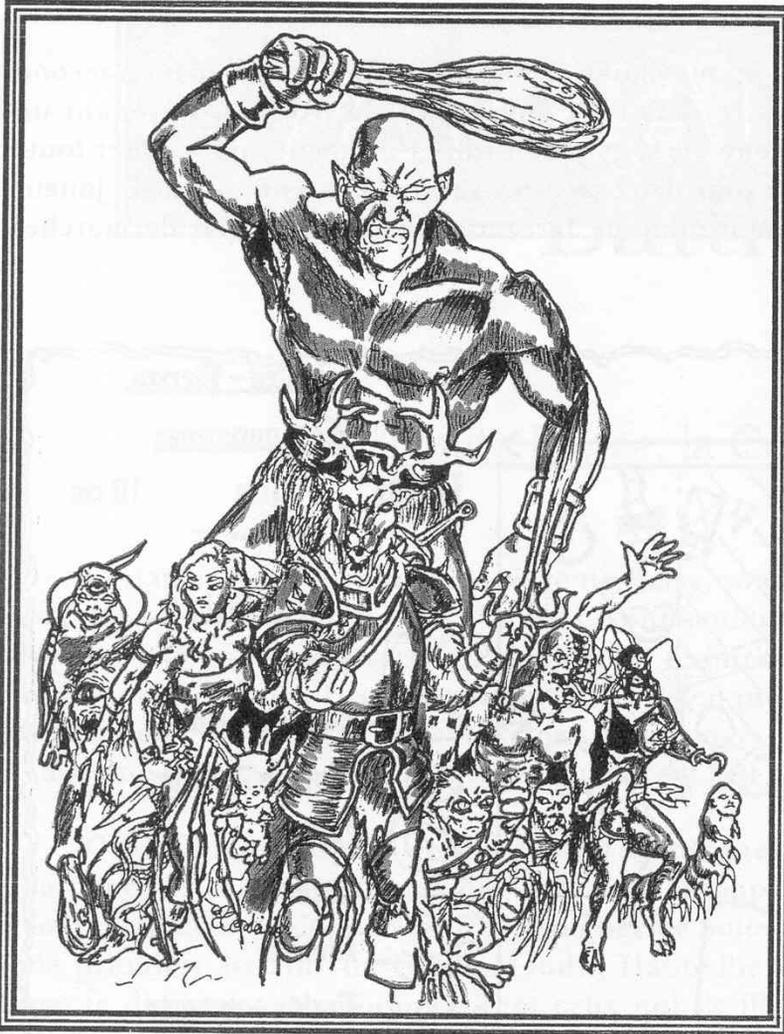
Les défenseurs savent, depuis le matin, qu'une armée chaotique fait route vers Haute-Pierre. Ils ont peu de temps pour organiser la défense du bourg. Les défenseurs peuvent construire (à l'aide d'arbres, de chariots, des sacs de grain de la grange plus les autres meubles du village) 16 centimètres d'obstacles correspondant à un couvert léger. A eux de les organiser et de les découper comme bon leur semble (chaque portion doit mesurer au moins 4 centimètres).

Derniers Conseils:

Consultez la feuille d'armée pour connaître la composition de l'armée naine. Vous pouvez la compléter à échéance de 2500 pts.

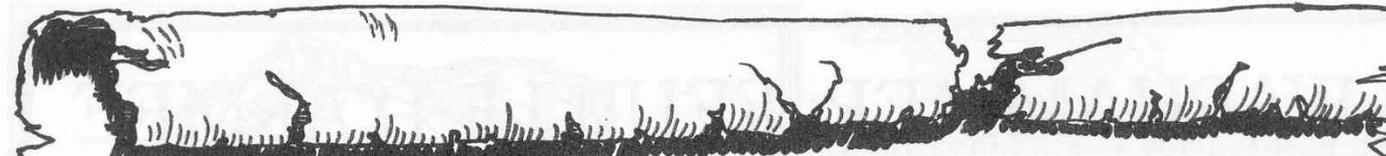
L'armée du Chaos n'est pas décrite en détails, vous la construirez donc comme bon vous semblera mais avec de préférence le géant et les minotaures, quelques ogres et des hommes-bêtes. Vous trouverez plus loin, la description de la bataille, faite par un maître érudit nain: Erloin. Ce manuscrit a été retrouvé par Jeus et retranscrit la bataille le plus fidèlement possible.

Continuez à nous faire parvenir vos comptes-rendus de parties sur les scénarios du Grimoire. Nous publierons toute reconstitution de cette bataille historique ou d'une bataille précédente, si elle en vaut la peine, dans le prochain Tome.



WARHAMMER: FEUILLE D'ARMEE

COÛT	UNITE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SVG	NOTES
164	Snorri Kandour (Seigneur nain)	7,5	7	6	4	5	3	5	4	10	5+	armure lourde bouclier
102	Chorek (Grande bannière)	7,5	5	4	4	4	1	3	2	9	5+	armure lourde bouclier
345	Rorek (Tueur de démons)	7,5	7	6	4 ⁽¹⁰⁾	5	3	5	4	10	-	arme à 2 mains
	Bonin (Tueur de géants)	7,5	5	4	4 ⁽⁸⁾	4	1	3	2	9	-	2 armes
	6 Tueurs de trolls	7,5	4	3	4 ⁽⁷⁾	4	1	2	1	9	-	4 armes simples 1 à deux mains 1 à deux armes
373	Ekrin (Héros)	7,5	6	5	4	5	2	4	3	10	3+	armure lourde bouclier
	11 Brise Fer	7,5	5	3	4	4	1	3	1	9	3+	rune de pierre étendard musicien
187	Guttri (Héros)	7,5	6	5	4	5	2	4	3	10	6+	armure légère arbalète
	5 arbalétriers	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	étendard
187	Korkin (Héros)	7,5	6	5	4	5	2	4	3	10	6+	armure légère arbalète
	5 arbalétriers	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	étendard
294	Torrin (Héros)	7,5	6	5	4	5	2	4	3	10	5+	armure légère bouclier
	15 guerriers des clans	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	étendard musicien
253	Lagremor (Héros)	7,5	6	5	4	5	2	4	3	10	5+	armure légère bouclier
	9 guerriers des clans	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	étendard musicien rune de bataille
186	Aldarich (Héros humain)	7,5	5	5	4	4	2	5	3	8	4+	armure lourde bouclier
	11 humains	7,5	3	3	3	3	1	3	1	7	4+	étendard musicien
58	1 baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	servants avec armures légères
	2 servants	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-
96	1 canon orgue	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	servants avec armures légères
	3 servants	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	rune de forge
71	1 canon orgue	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	servants avec armures légères
	3 servants	7,5	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	-
2316 Total											

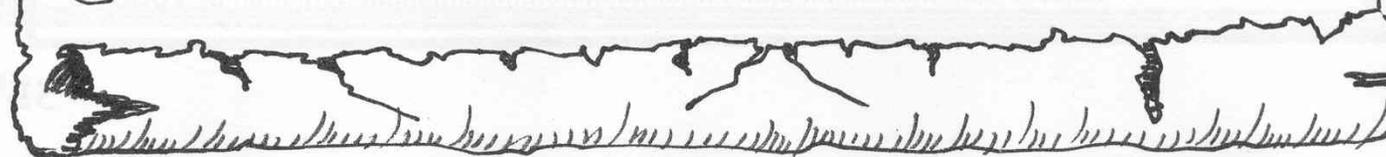


L'épais nuage de poudre se dissipa enfin ... Kagar Grandes-Mains, chef de la III^{ème} batterie de canon-orgue de Karak-Azog, réprima un frisson de terreur : le Minotaure géant à toison grise était encore debout, et seules quelques courtes enjambées le séparaient de leur poste installé dans un potager. L'impossible se produisit : le monstre, rendu fou par le sang de ses frères, chargea droit devant lui la troupe de guerriers humains à gauche de la batterie. Kagar avait quelques instants de répit pour recharger son canon chauffé à blanc ...

L'attaque eut lieu juste avant la nuit : Moorsliebb, presque pleine, baignait d'une lumière inquiétante tout le champ de bataille. Le chaos attaqua de front, avec le plus gros de ses troupes, dans un assaut brutal et violent. A gauche, les hommes-bêtes ; au centre, les hordes squelettiques de Sinistrax le nécromant et les 5 minotaures ; et enfin à droite, Larmal'oeil le géant triste, et les ogres soutenus par des nains pervers arrivent en grand nombre.

Le Minotaure traversa l'unité d'humains sans s'arrêter ou presque. Le front central percé, la fin était proche mais Kagar souria en voyant pointer dans le dos velu de la créature, le métal d'un trait de baliste : décidément, son cousin Igor était le meilleur pointeur qu'avait connu le clan Ecu-de-Roc depuis plusieurs générations ? Ce qui était plus inquiétant, c'était la situation sur le flanc droit près de la grange de Haute-Pierre.

Les bruits de combat, les cris, les sonneries de retraite semblaient indiquer que l'armée chaotique était sur le point de percer. Soudain, les 2 canonniers de la III^{ème} batterie tombèrent, grièvement blessés, sous les flèches tirées par des archers postés sur la colline dominant le sud de Haute-Pierre. Kagar tira seul sa batterie pour la mettre une dernière fois en position de tir... Ce fut un des gardiens du royaume de Gazul



qui lui permis de jeter un dernier regard sur le champ de bataille : sa salve "posthume" venait de faucher plus de la moitié d'une grosse troupe d'hommes-bêtes sauvant ainsi le flanc gauche du dispositif de défense du clan.

Malgré la tenue exemplaire et le sacrifice finale du 93^{ème} arbalétrier qui fit tomber le géant, l'armée chaotique avait percée sur la droite et les premiers ogres atteignaient l'auberge. Igor vendit chèrement le bois de sa baliste mais fut dévoré sans ménagement.

Jeus Galahad hésite quant à la fin de la bataille : il sait qu'elle dura toute une journée et que le chaos finit par submerger Haute-Pierre à la tombée de la nuit suivante. Vraisemblablement, Borin Ecu de Roc et sa garde tinrent le centre du clan pendant plusieurs heures dans une lutte désespérées à 1 contre 10. Personne ne sait réellement comment se déroula la fin de la bataille : une chose est sûre, c'est qu'aucun survivant ne put rapporter les circonstances de la mort de Borin et de ses nains.

Le sacrifices de Borin et des siens fut un acte de courage et d'abnégation exceptionnel à l'image de leur dernier carré. Même si l'on pleure encore les guerriers de Haute-Pierre dans les profondeurs de la montagne, ce fut, un sacrifice utile puisque le retard pris par l'armée chaotique et les pertes subies pendant l'assaut mirent fin à l'incursion du Chaos en Ostermarch de l'hiver 2301. Wernach Van Krieg mourut quelques jours, après avoir repris sa demeure : il s'agirait d'une blessure au ventre, reçut pendant la bataille, blessure qui se serait infectée ...

D'autres pensèrent que l'éclat mauvais de Moorsliebb, pendant ce qu'on appellerait la 1^{ère} bataille de Castel-Maudit, présageait des temps mauvais, des temps tristes, des temps maudits.

Gloin

Par A. Prunier

Que c'est beau! Que c'est beau!
Mais que c'est lent!

Et c'est reparti pour un tour!

Enfin débarqué sur vos petites télé interactives, le huitième volet de la sublime série des Ultimas (si l'on excepte les deux Ultimas Underworlds). Vous êtes toujours l'Avatar mais cette fois, le gardien vous dépose dans un monde où "nul ne connaît l'avatar". Il vous faudra surmonter de nombreux obstacles et avoir un sens de la logique à toute épreuve: si, par exemple, un être quelconque vous raconte une histoire saugrenue en affirmant que

c'est une légende, il est évident que c'est une histoire vraie! Vous devrez aborder quatre Titans: Lithos (la Terre), Hydros (l'Eau), Stratos (l'Air), et Pyros (le Feu) pour pouvoir accéder enfin au Gardien.

Un jeu parfait? Non, mais... presque!

Le producteur de la série des Ultimas (Richard Gariott dit Lord British) a encore fait fort avec ce jeu superbe... Mais d'une lenteur insupportable!

"Cette fois il va trop loin!" s'exclame sûrement certains mordus des aventures de l'Avatar! Après avoir vu le scrolling* passable d'Ultima VII (même sur un 486 DX 33) vous pourrez assister à une animation saccadée et qui rame

encore sur un 486 DX2 66! Ok, Ok, on peut enlever les bruitages, la musique, les animations du décor, etc... pour que ce soit convenable sur DX 33. Malheureusement, sans tous ces petits détails, qui ajoutent un plus au jeu, celui-ci perd beaucoup de son intérêt. Vous allez voir que Lord British va nous faire un Ultima IX où on pourra enlever tous les graphismes, comme ça, pas de surcharge!

Autre défaut: l'ergonomie. La plupart des jeux en 3D isométrique* sont assez faciles à manier. Mais Ultima VIII constitue en ce domaine une remarquable exception. Sa maniabilité est aussi complexe que celle d'une machine à laver italienne. Lorsque vous devrez sauter sur une plate forme il faudra vous armer de nerfs coriaces et d'une

ULTIMA VIII

PAGAN

souris super-vitaminée sinon vous risquez de la balancer à travers la fenêtre au bout de cinquante essais.

Et les bons côtés alors?

"Oh alors là, tu pousses!" protesteront certains (si, si, je vous ai entendu, les deux au fond!). C'est qu'hormis ces deux défauts, le jeu est parfait:

Les Graphismes:

Les graphismes qui sont sublimes, sont tout à fait dignes des dessins animés de Walt Disney sauf qu'ils sont moins *tartignoies*: vous parcourrez des cavernes, des lacs de lave, des villes... Sans oublier le Gore: les litres de sang (pas obligatoirement rouge) coulent à flots lors des combats. La 3D isométrique est parfaite (mise à part

la maniabilité et c'est sûrement la plus belle réalisée jusqu'à maintenant.

L'Animation:

Quand ils ne sont pas saccadés, les mouvements de l'Avatar atteignent un réalisme étonnant! On se croirait dans un film!

La Musique:

Elle change en fonction des lieux que vous traversez, concorde en tout point avec l'ambiance du jeu. Les thèmes musicaux proposés sont de toute beauté.

Les Bruitages:

Alors là, on atteint le summum en matière de réalisme: le schling de votre arme lorsque vous la

dégainez, le cri de l'Avatar si vous approchez trop d'un précipice, les bruits de ses pas (qui changent en fonction de la surface sur laquelle vous marchez), le hurlement de douleur de votre personnage blessé... Ce sont là les petits détails auxquels je faisais allusion au début du test. Si vous les enlevez, certes vous gagnerez un peu de vitesse, mais n'est-il pas angoissant d'entendre les goules gémir à votre passage ou le plafond s'écrouler sur vous...? Notons qu'il existe pour Ultima VIII, un **SPEECH PACK**, qui vous permettra, s'il vous reste de la place sur le disque dur (7 Mo), de percevoir en voix digitalisées tous les textes affichés à l'écran.

La Durée de Vie:

La surface du jeu, plus petite que celle d'Ultima VII, demeure cependant une des plus grandes du

moment. La possibilité d'échapper à la plupart des combats rallonge la durée de vie. Si certains pièges sont difficiles à éviter, d'autres ne poseront aucun problème. Vous ne serez jamais bloqué car des personnages amicaux seront toujours là pour guider vos pas. Ultima VIII est long, très long, très très long, mais la difficulté de ce jeu est très bien dosée.

La Traduction:

Il est rare de voir un jeu parfaitement traduit (qu'on se souvienne des épouvantables traductions des jeux japonais!). Vous vous réconcilierez sans aucun doute avec les traducteurs (NDLR: Guillaume...) après y avoir joué. La traduction réalisée en *vieux français modernisé* nous propose toutes sortes

d'expressions du style: "Il y avait un vent à décorner tous les cocus de Tenebrae", ou alors "Il m'a d'mandé si j'voulais taper l'carton, d'jouer gros". Bref, je tire mon chapeau aux traducteurs car les textes de cette petite merveille sont de très bonne qualité.

Le Scénario:

Il peut paraître légèrement simpliste au premier abord. Mais il se révèle ensuite très bien élaboré et il vous tiendra longtemps en haleine (surtout la découverte des 7 nécromanciens).

Rôle et Action:

Lord British a mis au point une nouvelle interface* de jeu: le

Rôle/Action. Alors Késako le Rôle/Action? Ce système oriente une grande partie du jeu sur l'action. Ainsi, vos réflexes seront souvent mis à l'épreuve (combats, sauts de plates-formes, etc...). Certain reprocheront à Richard Gariott d'avoir modifié son interface par rapport aux précédents épisodes. Il est vrai que parfois cela pose problème (d'ergonomie) mais le plus souvent, ce nouveau système de jeu est très agréable à jouer.

Conclusion

Ce jeu est l'un des plus beau que j'ai vu. Malheureusement, il est surtout destiné à une clientèle de privilégiés possédant, au moins, un 486 DX2 66 (j'exagère). Enfin, je voudrais féliciter les joueurs qui ont réussi à le finir (sans la solution), "car pour sûr c'estoît un jeu point facile!"

NOTE: 91%

LEXIQUE:

Scrolling: Un scrolling est un déplacement d'écran. Il existe plusieurs sortes de scrollings.

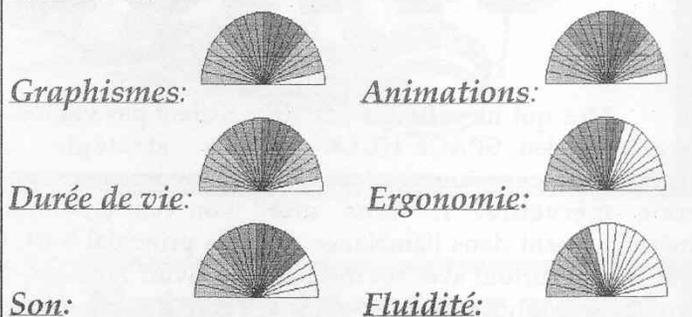
- Le scrolling horizontal: l'image à l'écran se déplace horizontalement.
- Le scrolling vertical: l'écran se déplace verticalement.
- Le scrolling multidirectionnel: l'écran se déplace horizontalement et verticalement.
- Le scrolling sinusoïdal: l'écran se déplace en suivant la forme courbe sinusoïdale.
- Le scrolling parallaxe: lors d'un jeu à scrolling vertical il arrive que l'écran se déplace horizontalement alors que le jeu est toujours orienté verticalement.

3D isométrique: Un jeu se déroulant en 3D isométrique propose une vue en trois dimensions grâce à "une caméra" placée de biais. Les jeux les plus connus en 3D isométriques sont Désert Strike, Syndicate, Sim City 2000, A-Train.

Interface: Une interface est un système de jeu, par exemple un jeu comme Lands of Lore a une interface de jeu de rôle. On peut aussi dire qu'une interface est facile ou non à jouer c.a.d. si le jeu est, dans son ensemble, complexe ou pas.

A suivre...

RESUME:



Nous sommes à votre service pour toute demande d'aides (solutions, trucs et astuces) aux problèmes que vous pouvez rencontrer dans votre progression



Dans le prochain Tome, vous trouverez le test du jeu de rôle sur ordinateur, "Lands of Lore". Avec encore plus d'aventure, et de rôle... Si vous avez des questions, des remarques ou des suggestions à formuler, écrivez à la rédaction qui transmettra. Vous pouvez aussi vous connecter sur le serveur du Grimoire et accéder à la rubrique DIVERS et entrer ainsi en contact entre joueurs.

Par J. Petermann

Lorsque j'ai donné ce test à faire à Justin, je ne pouvais pas croire qu'il ne connaissait pas le jeu de plateau Space Hulk édité; et pourtant, il s'est lancé dans ce test et a planché dessus pendant une semaine et demi, jours et nuits (!?). Il nous conseille d'acquérir ce jeu vidéo sans hésitation même si ici, vous ne pouvez jouer à deux et que vous contrôlez systématiquement les marines, l'ordinateur s'occupant de tout le reste...

Les Graphismes:

Les graphismes sont superbes bien que trop répétitifs.

L'Animation:

Les déplacements se font case par case ce qui est dommage, de plus les Aliens sont beaucoup plus rapides que nous ce qui fait que lorsqu'ils nous attaquent de côté ou par derrière on a pas le temps de riposter.

La "Durée de Vie":

Elle est assez longue bien qu'il faut être toujours sur ses gardes car ces Aliens sortent de partout.

L'Ergonomie:

Le jeu en lui-même est assez pratique car on peut tirer sur les Aliens même si l'on ne contrôle pas le bon marine comme pour le jeu de plateau. Au départ on a du mal à programmer ce que l'on veut faire mais après quelques heures de jeu, le système devient très pratique.

Le Son:

Les musiques sont rares mais les bruitages qui sont vraiment excellents nous mettent dans l'ambiance GORE du film "Alien".

La Fluidité:

Correcte. Sans plus.

SPACE HULK

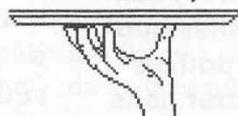
Moi qui ne raffolais pas de ce genre de jeu, SPACE HULK m'a vraiment impressionné, c'est une vraie merveille. Il nous met instantanément dans l'ambiance du film "Alien" surtout avec ses très bons bruitages malgré que les aliens

n'aient pas vraiment la même forme. La stratégie de départ, le positionnement, est très important si l'on veut en éliminer un maximum (le principal but). De plus l'idée de pouvoir ramasser des objets est très bonne et augmente l'intérêt de ce jeu.

Malheureusement dans Space Hulk, on ne peut pas quitter quand on le désire pour revenir au DOS (il faut tout éteindre!) et, avec moins de 4 Mo de ram on ne peut utiliser la carte son...

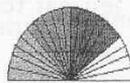
Nous reviendrons sûrement sur ce jeu dans le prochain Tome, en abordant cette fois les différentes missions qui sont accessibles au joueur. D'ailleurs, si vous avez des tactiques à nous proposer, n'hésitez pas à vous faire connaître! Nous publierons toutes vos suggestions (de jeux ou d'articles) prochainement.

Nous sommes à votre service pour toute demande d'aides (solutions, trucs et astuces)

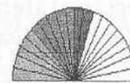


RESUME:

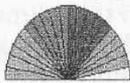
Graphismes:



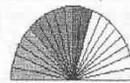
Animations:



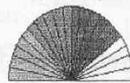
Durée de vie:



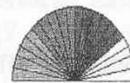
Ergonomie:



Son:



Fluidité:



NOTE: 89%

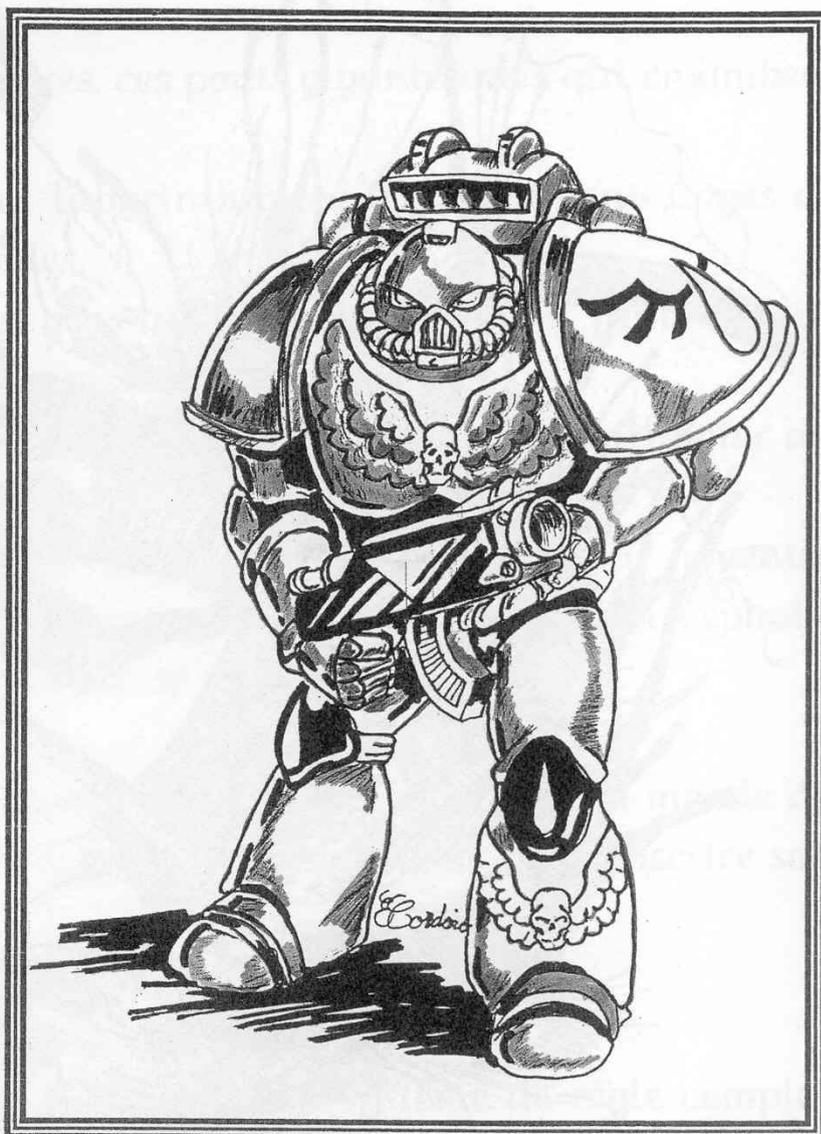
Trucs et astuces:

Lorsque vous demandez à faire une mission, lisez toujours votre ordre pour avoir un objectif bien précis et pour éviter les culs de sac (NDLR: Que fais-je? Où vais-je? Où suis-je?). De plus, travaillez lorsque c'est possible par groupe de deux space marines: Dos à dos, 1 à l'avant et l'autre à l'arrière et déplacez-le à reculons pour qu'il aille dans la même direction que le second.

Dans les grands tunnels, vous pouvez être pratiquement sûr qu'il va y avoir des aliens qui sortiront des murs ainsi que lorsque vous commencez la partie. Sortez de votre emplacement de départ, et restez le plus loin possible de l'endroit d'où ils sortent car les tuer n'en sera que plus facile.

Positionnez vos hommes de façon stratégique dans les carrefours quand il y a 3 ou 4 issues mais soyez très vigilant car aucune stratégie n'est imparable. Déployez-les dans les couloirs avec un intervalle de 2 ou 3 cases de manière à ce que si l'un se fait tuer, l'autre aura le temps de tirer.

Pour tirer: utilisez la touche "Pg Up" (la touche 9 du pavé numérique en enlevant le Num lock) plutôt que le bouton gauche de la souris car avec le clavier vous disposez d'une cadence de tir de type "mitraillette" alors que la souris ne dépasse pas le type "coup par coup".



Organisateurs de Grands Nature: Montrez vous!

Nous recherchons des spécialistes de Grands Nature médiévals fantastiques pour ouvrir une nouvelle rubrique destinée justement aux G.N. - Si vous êtes intéressés, contactez nous vite - .

Si vous êtes joueurs, écrivez à l'adresse qui suit, vous recevrez tous les renseignements nécessaires au sujet du G.N. de Mai 1994 qui se déroulera avec Le Grimoire dans la région de Rouen:

**L'Épée d'Aymeric
H. Delatre
Appt 81 Bâtiment 6
2 Rue du général Sarrail
76000 Rouen**

Bulletin d'Abonnement

(A ne pas mettre entre toutes les mains...)



Ce Bulletin concerne les Tomes 11, 12 et 13 du Grimoire et donne droit à des "suppléments" gratuits.

120FF pour les 3 prochains Tomes

80FF pour les 2 prochains Tomes

Nom/prénom:

Adresse:

.....

.....

ECRYME

La Geste des Traverses

" Le monde est sillonné de traverses, ces ponts gigantesques qui enjambent l'Écryme.

Ici et là, se dressent des villes labyrinthiques où intriguent Loges de métiers et Compagnies marchandes.

En ces lieux, vous côtoierez des gens aussi différents qu'un franc-voleur en guenilles ou un archiviste à la mise précieuse.

Vous verrez, à travers le hublot d'un dirigeable, des trains s'affronter au coeur de ces Seigneuries Traversières qui refusent la technique.

Vous rentrerez peut-être dans l'un de ces salons bourgeois pour fomenter de sinistres complots. Et, qui sait, vous croiserez la route d'un Céphale, qui, usant de ses mystérieux pouvoirs, se jouera de votre esprit.

Mais n'oubliez pas votre mousquet ou votre rapière. Dans ce monde de pénurie tout est à prendre, et tous les moyens sont bons pour inscrire son nom dans la Geste des Traverses. "

Un livre vous permettra de visiter ce monde, Écryme.

Vous y trouverez une description détaillée, un système de règle complet et une vaste campagne.

PATIENCE !!!

ECRYME sera disponible dans toutes les bonnes boutiques mi-septembre

Édité et Réalisé par :



Copyright 1994 Tritel

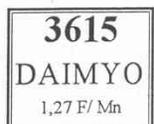
Un jeu de rôle de :

Mathieu Gaborit & Guillaume Vincent

Dessins et illustrations :

Cyrille Leriche

Pour en savoir plus :



DIXIÈME TOME

La suite du scénario (3° volet) pour Warhammer Battle: Haute-Pierre la courageuse.



En direct d'Angleterre: Un interview exclusif du Grimoire de Phil Gallagher le co-auteur de WJRF.



Ci-contre, l'auteur sur son lieu de travail.

30 Frs*

* S'il est vendu par correspondance son prix est de 40 Francs port compris en France et de 45 Francs pour la Belgique et la Suisse.

Un fanzine pour

Warhammer R
Le Jeu de Rôle Fantastique

