

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

·SCÉNARIO·

ARS MAGICA

·GÉANT·

Le trésor des Maures

STAR WARS
Le Nouveau visage de la
Galaxie

BARBE NOIRE
Jouer la vraie vie des
pirates

JEUX DESCARTES ÉDITEUR ISBN 2-74080079-7

40 F

VOLUME 6

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



✦ En 1202 Phil. Auguste prononce la commise (confiscation) des fiefs français des Plantagenet en réponse à l'assassinat d'Arthur 1er, Duc de Bretagne et successeur du roi Richard Cœur de Lion, par Jean Sans Terre. Or ce dernier, devenu roi en 1198, est vassal du roi de France pour ses fiefs continentaux et doit se soumettre à son jugement. Jean refuse. Ses fiefs sont donc confisqués et transmis juridiquement à la couronne de France. Mais ils ne seront en possession des Capétiens qu'après la bataille de Bouvines (1214). De même, l'Auvergne n'est conquise réellement qu'en 1212 par Gui de Dampierre (Bourbon), alors qu'elle fut cédée juridiquement aux Capétiens dès 1189 par le roi Richard d'Angleterre.

VOLUME 6 SPECIAL ARS MAGICA

2 Ars Magica

Le trésor des Maures (F. Décamp)

15 Ars Magica

L'Alliance, cœur de la Saga (F. Décamp)

19 L'Appel de Cthulhu

L'or, la myrrhe et l'encens (F. Tournadre)

24 L'Appel de Cthulhu

La noble expérience (F. Tournadre)

28 Warhammer

Ra'ban d'Ig, la nation du soleil
(D. Duperthuis)

35 Star Wars

Le nouveau visage de la galaxie
(J. Balczesak)

39 Shadowrun

Les chiens de garde corporatistes
(L. Vespérini)

45 Barbe Noire

Jouer la vraie vie des pirates (C. Esmein)

VOLUME 7 SPECIAL AMBRE

L'ère des *jeux kleenex*, qui se démodent aussi vite qu'ils sont conçus, semble bien terminée. Ouf !

Par le passé, le milieu du jeu de simulation français a trop souvent fait la part belle aux règles bâclées et aux univers incohérents. Aujourd'hui, cette époque est révolue et les amateurs se montrent beaucoup plus exigeants. Plus personne n'a en effet envie de perdre son temps avec des créations qui, sous des dehors prometteurs, se révèlent finalement injouables.

La preuve ?

Jamais les "classiques" ne se sont aussi bien vendus, comme en témoigne le succès des nouvelles éditions de *L'Appel de Cthulhu* et de

Star Wars. Peaufinés années après années par des spécialistes compétents, ces jeux font aujourd'hui figure de références et le nombre de leurs fans ne cesse de croître.

Cela signifie-t-il pour autant que les Français se méfient des nouveautés ?

Pas du tout ! Ainsi, à peine sorti des presses, *Ars Magica* a fait l'objet d'un engouement qui a surpris tout le monde... sauf, peut-être, les membres de notre équipe. Il n'était pourtant pas nécessaire d'être devin pour savoir que le meilleur gage de réussite reste, encore et toujours, la *qualité*.

Si vous possédez une ludothèque un peu fournie, vous avez certainement déjà ache-

té des jeux que vous n'avez pratiqués qu'une fois... quand vous ne les avez pas rangés aussitôt après avoir lu leurs règles. Eh bien nous, nous n'acceptons pas ce genre de choses. C'est d'ailleurs pour cela que le **Supplément Descartes** existe.

Nous ne poursuivons en effet qu'un seul but : faire en sorte que votre plaisir ne diminue jamais.

Nous continuerons à tout mettre en œuvre pour cela !

La rédaction

Le Supplément Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Complétez votre collection

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

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

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

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

JD+3: la pègre dans L'Appel de Cthulhu, des signes secrets pour Paranoïa, les "méchants" dans Maléfices; une Fiche d'Aventure pour Légendes, trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles, Suprématie², les marines secondaires (2ème partie) pour Amiralauté, des conseils tactiques et deux nouvelles cartes pouvoirs pour Rencontre Cosmique.

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

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

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

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

Supplément 2 "Spécial Warhammer JdRF" : A la poursuite du Slann (méga scénario Warhammer), des objets magiques pour Warhammer, les malédictions dans Warhammer, les Arabes et Warhammer, Les diamants sont éternels II (mini campagne James Bond 007), La tête et les jambes (aventure Torg), les intrigues secondaires dans Torg, Le génie de la Bastille (scénario Cthulhu Années Folles), deux nouvelles races pour Bloodbowl, variantes et conseils, accompagnés de deux nouvelles fiches de races pour Rencontre Cosmique, 1805... (deux scénarios pour Grands Stratèges).

Supplément 3 "Spécial Appel de Cthulhu" : La danse de l'homme mort (méga scénario AdC), la Guyanne des années 20, de nouveaux ouvrages du Mythe, Jouer à L'Appel de Cthulhu en tournoi (mini-scénario + conseils), Planètes interdites (deux mondes pour Star Wars), Quête stellaire (mini-campagne Star Wars), les ennemis jurés dans Warhammer, Baptême du feu (scénario James Bond 007), la République romaine (Res Publica Romana et l'histoire), Bienvenue au Royaume des Ombres (l'univers de Shadowrun + mini-scénario d'initiation), des variantes pour Blood Bowl, conseils d'approche pour découvrir les wargames.

Supplément 4 "Spécial Shadowrun" : Echec à la tour (méga scénario d'initiation pour Shadowrun), Devenir Shadowrunner, Le Cyborg et le Punk Troll (deux archétypes pour Shadowrun), Le temps des géants de métal (l'univers de Battletech), Gagner à Civilisation, Le vaisseau fantôme (scénario Star Wars), Un déplacement périlleux (scénario Torg), L'esprit-serpent (mini-campagne pour Warhammer), Des coups vicieux pour tous les goûts (variantes pour Blood Bowl), L'Art de la guerre sous le Premier Empire.

Supplément 5 "Spécial Warhammer" : Un travail de fourmi (méga scénario Warhammer), Le dressage (aide de jeu Warhammer), Canine ! (grand scénario Shadowrun), Le maître des ombres (interview de Tom Dowd), Un jeu magique (analyse d'Ars Magica), Le secret de Montségur (scénario d'introduction Ars Magica), A la conquête de la planète des sables (conseils pour Dune), Comment concevoir un scénario original (Battletech), Pour quelques gouttes d'eau de plus (scénario Battletech), 1805... la suite (deux scénarios Grands Stratèges).

Direction de la rédaction : Jean Balczesak • Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque

Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : F. Décamp, F. Tournadre, D. Duperthuis, J. Balczesak, L. Vespérini, C. Esmein
Relecture, Correction : D. Balczesak • Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit

Illustration couverture : Stéphane Bachelet • Cartes : Franz Vasseur • Illustrations intérieures : Gilles Lautussier

Édité par Jeux Descartes : 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

Imprimé en France. Édition et dépôt légal Mars 1994 • ISBN : 2-7408-0079-7

Le trésor des maures

un scénario pour Ars Magica

PAR FRANÇOIS DÉCAMP

**Après Le Secret de Montségur,
le scénario d'initiation que nous vous avons
proposé dans notre dernier numéro,
voici une aventure plus ambitieuse
qui peut servir de point de départ
à une vaste campagne...**

Introduction

Pyrénées ariégeoises, hiver 754.

La température était supportable à présent. Dans les grottes, elle variait peu, et 13° lui semblait une bien douce caresse comparés aux -10° du dehors. Et encore ! Peut-être avait-il fait plus froid !

La route avait été longue, et il avaient souffert de ces paysans frustes - des chiens d'infidèles ! - qui avaient entravé leur retraite par simple appât du gain. Ils partaient maintenant pour ne pas revenir. D'autres, dans quelques mois, ou dans quelques années, récupéreraient le trésor qu'ils cachaient aujourd'hui.

La route avait été longue et deux de ses hommes avaient été avalés par les noires ténèbres, mais Allah les avait guidés jusqu'à une cache exceptionnelle dans les entrailles de la terre : une grotte si grande qu'elle aurait pu contenir une mosquée avec ses minarets ! Les coffres, les tonneaux, les tapis et les sacs, tout avait été déposé avec précaution, assez loin du petit lac. Puis ils étaient remontés et avaient traversé les salles supérieures pour retrouver le froid glacial du dehors.

Le trésor était en sécurité. Ces chiens d'infidèles ne mettraient pas la main dessus et leur marche vers l'Espagne serait désormais plus rapide. Le Sultan ne pouvait qu'être satisfait.

Mais si Abd-al-Rahman s'était retourné en quittant la grande caverne, il aurait peut-être aperçu une faible lueur au fond du lac, ainsi que des dizaines de petits yeux brillants, qui regardaient s'éloigner sa troupe.

C'est en sortant de la grotte qu'ils rencontrèrent la Bête...

Avant propos

Avant de découvrir les tenants et les aboutissants de ce grand scénario, je vous encourage vivement, si ce n'est déjà fait, à lire attentivement l'article consacré aux périodes passées à l'Alliance (voir dans ce même numéro).

En effet, toute cette aventure a été construite de façon à illustrer cet aspect essentiel et passionnant d'Ars Magica qui est, au-delà de ses propres personnalités, de jouer pour son Alliance.

Au cours de l'aventure, les joueurs auront donc la possibilité de changer trois fois d'alter ego, troquant ainsi leur magicien au profit de leur Compagnon, ou même d'un Servant. Ils auront de cette façon la possibilité de découvrir les joies procurées par l'interprétation de personnages différents, et pourront aussi goûter à la vie passionnante que mènent les habitants des Alliances entre deux aventures. Car n'oublions pas que c'est dans ces havres de paix et de tranquillité que les Mages et leur entourage passent 90 % de leur existence...

Le texte présuppose que les personnages-joueurs font partie de l'Alliance de la Crête des Brumes. Si tel n'est pas le cas, il faudra changer certains éléments de narration. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux que l'aventure se situe dans les Pyrénées.

Enfin, cette aventure est une suite parfaite au *Secret de Montségur*, le scénario publié dans le Supplément Descartes n°5. Vous pouvez aussi la jouer à la suite du *Maître des Nuées*. Il faudra dans ce cas retravailler certains passages, notamment ceux qui concernent Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro et les Cathares de Montségur, que les joueurs connaissent s'ils ont joué le *Secret de Montségur*.

Il était une fois...

Octobre 1205. Un an, déjà, s'est écoulé depuis l'épilogue du *Secret de Montségur*. Les Maures, qui recherchaient la bande de Don Jésus ont été tués dans un accrochage avec le seigneur de Tarascon sur Ariège (ou par nos héros dans *Le Secret de*





Montségur) et Montségur se développe de jour en jour. Les conditions climatiques sont déjà difficiles et l'hiver promet d'être particulièrement rigoureux.

Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro (voir "*Le Secret de Montségur*") et son groupe de frères prêcheurs parcourent la région depuis maintenant plus d'un an en louant inlassablement la parole du Christ. Ce n'est pas toujours très facile, les Cathares étant bien établis dans tout le Languedoc (d'après des études récentes, on pense que 15 à 20 % de la population était cathare, ce qui, cinquante ans après le début de l'hérésie, représentait une proportion remarquable). Depuis peu, ils sont galvanisés par le retour dans la région de leur maître à penser : Dominique de Gúsman.

L'accueil dans les villages et hameaux est souvent peu amène. D'autant que les talents de Don Jésus ne sont pas à la hauteur de ceux du futur Saint Dominique, orateur exceptionnel capable de faire vibrer des auditoires hostiles et doté d'une vertu comparable à celle d'un ascète cathare (voir l'aide de jeu sur St Dominique). Malgré cela, ils ont quand même pu convertir quelques personnes.

Dans leurs pérégrinations, ils ne se séparent jamais d'un reliquaire contenant le crâne de Saint Cucufa. Cet objet sert aussi de cachette à un petit coffret contenant un vieil ouvrage qui a été volé à l'origine dans la bibliothèque de l'université de Cordoue¹ (voir les rumeurs concernant les Maures dans *le Secret de Montségur*). Ce livre renferme de précieuses indications sur la localisation du légendaire trésor caché par les Maures avant leur départ pour l'autre côté des Pyrénées, il y a maintenant quelques centaines d'années.

Le petit coffret a été récupéré par l'église espagnole qui compte employer le trésor des Maures dans la

guerre qui oppose les royaumes catholiques aux Musulmans implantés en Espagne.

Les hauts dignitaires du clergé avaient chargé Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification Y Socoro de passer un accord avec le Comte de Toulouse et celui de Foix, afin qu'ils fournissent l'escorte nécessaire au rapatriement du trésor en Espagne. En échange, ils auraient reçu une part du butin, à condition qu'ils s'engagent à une plus grande fermeté vis-à-vis des Cathares : arrestation de leurs évêques et des "parfaits", confiscation de leurs biens...

Mais Don Jésus a vite compris que cette condition ne serait pas respectée — surtout par le Comte de Foix — et n'a pas jugé ces deux hommes dignes de confiance. Il a dans l'idée de partir bientôt pour Montpellier, afin de proposer l'affaire à Pierre II, Roi d'Aragon, un individu qui lui semble beaucoup plus sûr.

Les Maures, ayant réussi à capturer puis à faire parler l'un des voleurs du livre (Dieu ait son âme !), ont dépêché un petit groupe d'hommes pour récupérer l'ouvrage. La mission a échoué (voir début de l'histoire), mais un autre "commando", avec à sa tête un guerrier hors du commun, vient de se mettre en marche vers le Languedoc. Les ordres reçus par ces hommes sont clairs : le manuscrit ou la mort !

Le Califat de Cordoue compte en effet beaucoup sur une rentrée d'argent massive afin de financer l'effort de guerre contre les royaumes catholiques d'Espagne².

Première partie : un marché de dupes

La curiosité est un vilain défaut

Cette première partie doit être jouée par un groupe composé uniquement de Compagnons et de Servants qui sont allés quelques jours à la foire de Tarascon, afin de faire d'amples provisions pour l'Alliance et, peut-être, profiter de la multitude d'étals et de marchands pour trouver deux ou trois composantes matérielles (ou *Foci*) qui font cruellement défaut aux Magiciens de l'Alliance.

N'hésitez pas à développer cet épisode du marché et à faire en sorte que

La Légende du Trésor des Maures

À la fin du 8ème siècle, des Maures auraient caché un butin au plus profond d'une grotte, avant de repasser en Espagne. Le chef de l'expédition avait noté soigneusement l'emplacement de la cachette dans un livre, mais celui-ci se serait perdu dans l'immensité de la bibliothèque de Cordoue. Et personne, depuis, ne serait allé rechercher le fameux trésor.

La légende de Pyrène

Déjà connue des grecs, cette légende est très ancienne. Bébryx régnait alors sur la Cerdagne et sa fille était la belle Pyrène. Hercule, pendant ses travaux, fit halte chez Bébryx. Et, bien entendu, il en profita pour faire avec Pyrène des choses qu'un invité courtois et bien élevé évite de proposer à la fille de son hôte. Mais, que voulez-vous, on est demi-dieu ou on ne l'est pas...

La belle enfant voulut ensuite rejoindre son héros, mais la pauvre servit de repas à des bêtes sauvages. A son retour, Hercule, plein de remords, construisit un mausolée pour la belle Pyrène, avec des pierres tellement énormes qu'elles donnèrent naissance aux Pyrénées.

La grotte de Lombrive (Ariège) abriterait sa tombe, ainsi qu'un tas d'os gardé depuis toujours par un démon féroce.

nos héros s'y impliquent "personnellement". Une bonne séance de marchandage portant sur des épices ou un bijou en corail peut être très intéressant à jouer...

Les personnages peuvent aussi profiter de la foire pour visiter différents estaminets afin de récolter le maximum de bruits et informations diverses. Il est toujours bénéfique pour l'Alliance d'être au courant des affaires de la région.

Le Conteur peut en profiter pour faire courir quelques fausses rumeurs ou, au contraire, pour présenter des informations qui serviront dans de futurs scénarios.

Et c'est en laissant traîner ainsi leurs oreilles que les joueurs, ou plus probablement



l'un d'entre eux, surprendra une conversation plutôt animée : selon les dires d'un berger venu vendre une partie de son troupeau, de drôles de choses se passent dans la montagne. D'après son récit, il paraîtrait que ces diables de Maures reviendraient pour venger leurs compatriotes assassinés dans la montagne l'an dernier, pour espionner... ou peut-être pire encore !

Dans la discussion, un des badauds va glisser une allusion à propos de leur trésor légendaire...

Si les personnages veulent en savoir plus, ils peuvent interroger l'auteur de la remarque, ou faire un tirage simple en *Connaissance de la région* à 6+ (voir encadré pour la légende ; si la marge de réussite est supérieure à 3, ils peuvent aussi connaître la légende de Pyrène.)

Cette histoire n'aurait peut être pas intéressé nos amis plus que de coutume, si un fait troublant n'était venu s'y ajouter. En effet, un des badauds ayant entendu l'histoire du berger semble soudain très nerveux et se met à lui poser des questions un peu trop précises. L'assistance apprend ainsi que les événements se sont déroulés près de la frontière avec l'Andorre, dans le haut de la vallée du Videssos.

Pour le berger en effet, les Maures ont dû passer par le Port du Rat³, proche de l'Andorre.

Si nos héros le suivent de façon discrète, l'homme sort du village et se dirige vers la route de Foix. Il bifurque peu après, afin de se rendre à une petite chapelle consacrée à Sainte Fabia (vous trouverez des informations sur cette sainte dans *Le Maître des Nuées*).

Là, il rejoint un groupe d'hommes vêtus de robes noires : ce sont des religieux, menés par Don Jésus Alexandro Xavier de la Purification y Socoro (cf. *Le secret de Montségur*). Ce dernier ne sera reconnu que si certains personnages-joueurs ont vécu le scénario précité.

Leur discussion sera difficile à percevoir, sauf à prendre des risques, ou en utilisant le talent *lecture sur les lèvres* (+ *Perception*) ou encore en ayant la vertu "ouïe fine" (difficulté de 10+ avec modulo dans les informations divulguées, selon le niveau de réussite ou d'échec). Notez que la discussion se déroule en langue d'oc, qui est pratiquée jusqu'en Aragon comme langue maternelle. L'homme informe les religieux des rumeurs sur la présence des Maures. Ces derniers décident aussitôt de partir, pensant être en danger.

Le petit groupe quitte bientôt la chapelle (on peut remarquer que le départ est précipité, et Don Jésus est même obligé de tancer quelque peu certains de ses hommes un peu trop nerveux).

Avec un jet d'attention de 8+, on remarquera qu'un des moines sort de la chapelle avec un objet (un petit coffre ?) enveloppé dans un morceau d'étoffe sombre. Le groupe fait route à pied vers Foix. Seul Don Jésus remonte sur sa mule.

Les personnages doivent les suivre. Sur le trajet, il faudra s'arrêter pour dormir dans une auberge, car le temps, d'ordinaire peu clément, est en train de tourner à l'orage et Don Jésus considère qu'il y a des limites à l'humilité de tout frère prêcheur.

Saint Cucufa a disparu

C'est à l'auberge "Au fringant destrier", entre Mercille et Foix, que Don Jésus va entrer en contact avec nos héros.

S'ils ont joué *Le secret de Montségur*, il conviendra d'adapter cette scène selon la façon dont les premiers contacts ont été établis avec les religieux. Sachez tout de même que ceux-ci ont peu de chances de se souvenir d'un pauvre Servant rencontré un an plus tôt.

Toujours est-il que Don Jésus, qui ne perd jamais une occasion d'impressionner un auditoire, va montrer à tous la très noble et vénérable relique de saint Cucufa.

Sont aussi à l'auberge pour la nuit : un sergent et cinq hommes d'armes appartenant à la maison des Comtes de Foix, un marchand et un groupe de voyageurs conduits par une dame tout de blanc vêtue. Ces derniers se rendent au château de Miglos. Les joueurs pourront noter la réserve de ce groupe, même si certains de ses membres font de gros efforts pour se dominer en entendant quelques remarques des ecclésiastiques. On pourra s'en rendre compte avec un jet d'*Attention* (ou *Connaissance des gens*) à 6+. Ils monteront ensuite tous dans leurs chambres peu après le dîner, alors que les autres convives se lanceront dans des discussions enflammées autour d'un bon pichet de vin de Gaillac. (A l'époque, un des plus fameux vins de Gaillac s'appelait la *cuvée du Breuil*).

La gente dame et son équipage, partisans des Cathares, et à ce titre refusant et condamnant l'utilisation des reliques, vont dérober celle des

ecclésiastiques pendant la nuit et partir à l'aube, sans rien changer à leur attitude ni à leur itinéraire. Au réveil, tous constatent la disparition du groupe et de la relique. Troublante coïncidence !

Cela n'empêche pourtant pas les personnages d'être soupçonnés et inquiétés à cause de cette affaire. En effet, la pièce d'étoffe qui recouvrait le reliquaire est découverte dans leur chambre (un des voleurs trouvait amusant, et plus sûr, de faire retomber les soupçons sur un autre groupe). De plus, un des moines, très grièvement blessé par un violent coup sur la tête pendant le vol, est retrouvé gisant devant la porte de la chambre des personnages !

Le sergent n'hésite pas une seconde à les "inviter" à le suivre jusqu'à Foix, afin que l'affaire soit éclaircie au plus vite. Don Jésus et les siens, complètement affolés, suivent le mouvement.

Note au Conteur : lors de cet épisode, le Conteur devra faire admettre aux joueurs qu'au vu des mœurs judiciaires de l'époque, une fuite (ou tentative de fuite) serait considérée comme un aveu de culpabilité, avec tout ce que cela pourrait entraîner comme désagréments pour l'Alliance tout entière.

Pour la petite histoire, à son réveil, après de nombreux jours de coma, le moine blessé révélera à son confesseur (Don Jésus !) qu'il a parlé de la relique à la Dame présente lors de la veillée et que celle-ci paraissait très intéressée. Il racontera aussi que, le soir du vol, il a surpris un des hommes qui accompagnaient cette Dame au moment où il rentrait dans une chambre avec un morceau d'étoffe à la main. C'est lorsqu'il lui a demandé des explications qu'il a reçu un violent coup sur le crâne...

Suite à cette déclaration, nos héros devraient rapidement recouvrer la liberté. Mais, cet aveu est soumis au secret de la confession et il faudrait reconnaître devant les *vulgaires* l'inattention d'un ecclésiastique... L'auto-critique n'étant guère prisée de Don Jésus, il préfère s'ingénier à croire que les prisonniers sont au moins complices du vol.

Les personnages (servants et compagnons) soupçonnés vont finir emprisonnés à Foix, où le comte Raymond-Roger ne fait pas mystère de sa sympathie à l'égard des Cathares et de son mépris pour les dignitaires de l'Église. Le seul moyen de retarder ou d'annuler l'application

de la peine qui leur est infligée serait pour eux de prouver leur innocence en retrouvant la relique. Il est envisageable qu'un membre du groupe s'enfuit pour prévenir l'Alliance (il fuit, donc ils sont tous coupables !) ou, mieux, avec un jet de *Diplomatie* (ou à la rigueur *Commandement*, *Charisme* ou même *Charme*) particulièrement bien réussi (de 12+), ou un bel effort de Roleplaying de la part des joueurs (dans ce cas là, la difficulté de l'action sera symbolique), Raymond Roger pourra être convaincu de laisser partir un des membres du groupe afin qu'il prévienne l'Alliance. L'honneur est sacré à l'époque et il fera donc jurer le "libéré" d'être de retour au plus vite. Éventuellement, il pourra assortir la permission de sortie de menaces telles que : "si tu n'es pas de retour dans X jours, je tue un de tes amis".

A la recherche du reliquaire perdu

Note au Conteur : lors de ce premier "changement de personnage", le Conteur devra faire en sorte que les joueurs choisissent d'interpréter chacun un type de personnages différent de celui incarné dans la première partie.

Des membres de l'Alliance étant emprisonnés, cette dernière se doit de réagir. Mais, pour prouver l'innocence des prisonniers, il va falloir trouver les vrais coupables.

La nouvelle équipe de personnages devra commencer par se renseigner le plus précisément possible sur l'affaire, ce qui ne sera peut être pas forcément simple.

La première chose à faire est d'obtenir la permission de voir les prisonniers le plus rapidement possible (pourquoi pas en utilisant un sort de déplacement instantané ?), à moins que l'un d'entre eux ait eu l'autorisation de sortir, ou se la soit accordée lui-même ! Une fois renseignés, il faudra que les enquêteurs se lancent sur la piste de la dame blanche, puisque ses hommes et elle constituent les principaux suspects.

La récupération du reliquaire pourrait enfin permettre à l'Alliance d'enregistrer de nets progrès dans ses rapports avec l'Église (en tant qu'institution) et le clergé local.

En termes de jeu, si le tirage sur la Table des relations (voir page 129 des règles, la création d'une Alliance) indique une opposition au clergé local comme ennemi, la restitution du coffret permettra d'annuler cet inconvénient.

A l'inverse, si ce même clergé compte parmi les amis de l'Alliance, il ne faudra rien en espérer pendant l'aventure (ils sont soupçonnés, et peut-être coupables, du plus odieux des vols : celui des ossements d'un Saint !). Quoi qu'il en soit, si les joueurs réussissent l'aventure, il se répandra en louanges auprès des paysans des environs, ce qui fera certainement changer leur attitude.

Sur la piste de la dame blanche

La piste de la mystérieuse inconnue mène à Miglos, et plus précisément à Château-Renaud, une place forte située à une journée de marche de la Crête des Brumes.

Les effets du froid : le test de résistance au froid

Il consiste à effectuer trois tirages de tension *Énergie* à 6+. Ceux qui possèdent l'aptitude *Survie* (aptitude de Forestier) peuvent en rajouter le score s'ils le désirent.

Chaque tirage raté fait perdre un niveau de fatigue à long terme.

Un désastre signifie, non pas un simple rhume, mais une angine ou une grippe (voire les deux !). Il faudra alors un tirage de médecine réussi de 8+ pour guérir.

Si les joueurs ont des vêtements adaptés aux grands froids, vous pourrez ne leur imposer qu'un ou deux tirages.

Le matin du départ, l'Alliance se réveille sous la neige. Toute la nature est recouverte d'une houppe immaculée, spectacle aussi agréable pour les yeux que pénible pour la marche. En effet, le passage le plus court passe par les crêtes et il est suicidaire de l'emprunter l'hiver. Il ne reste alors que le chemin qui traverse la forêt de Miglos, un lieu sombre et froid, repaire de bêtes sauvages et cruelles : les loups.

Après quelques heures de marche dans la forêt, et un premier test de résistance au froid, la troupe peut entendre des bruits de lutte et des râles d'agonie entrecoupés par des hurlements et aboiements sinistres (tirage de tension *connaissance des animaux* ou *empathie avec les animaux* à 3+ pour reconnaître le grognement des loups).

En s'enfonçant plus avant dans les bois, les personnages tombent sur un homme occupé à repousser trois loups avec son épée. Deux autres fauves sont restées en retrait et



La traduction du manuscrit

Au nom d'Allah, puissant et miséricordieux.

Moi, Abd al-Rahman, en l'an 133 après l'exil du Prophète, tient à informer le commandeur des croyants, grand calife de Cordoue, des faits suivants : l'an dernier, chargé par mon Sultan de dissimuler une partie de notre trésor pris aux infidèles, nous avons trouvé une cache idéale dans les Pyrénées.

Après la tour de guet d'Olbier (note pour le Conteur : c'est maintenant un petit château), il faut suivre une étroite vallée qui monte entre deux pics, emprunter cette vallée jusqu'au sortir de grands bois et prendre alors le sentier sur le flanc de la montagne de droite. Après 10 mn de marche, on trouvera l'entrée d'une grotte. Il faut y pénétrer, puis traverser quatre salles basses et prendre garde au gouffre qui mène dans la plus grande grotte que j'ai jamais vue : c'est là que nous avons déposé tout le butin.

Soyez prudent, car les passages sont dangereux et un de mes hommes s'est noyé dans le siphon. Je pense que nous pourrions dans quelques mois, ou un peu plus tard, monter une expédition pour aller récupérer ces richesses.

Qu'Allah vous garde, ô commandeur des croyants !

Abd al-Rahman

amorcent un contournement de leur proie tandis que trois bêtes s'acharment sur un homme à terre. L'une d'elles se retourne vers les personnages en grognant...

Note au Conteur : le scénario le Maître des Nuées contient quelques fiches-résumés de règles fort bien faites. Je vous recommande donc vivement de vous munir de celle concernant le combat. Conjuguée à l'écran du Conteur, elle vous évitera bien des hésitations et vos joueurs trouveront les séquences de combat plus fluides (surtout si vous employez le système Action).

Les caractéristiques des loups peuvent être trouvées en annexe et page 342 des règles.

Une fois le combat achevé, l'inconnu se présente : il s'agit de Guilhem de Miglos, seigneur de Château-Renaud. Parti à la chasse avec son fidèle écuyer, ils se sont fait surprendre tous deux par les loups et ont vite été débordés par leur nombre. Arnaud, son pauvre serviteur, a succombé.

Au-delà du chagrin que Guilhem éprouve pour son ami défunt, sa reconnaissance est vive et sincère, et ce n'est pas un ingrat. Il pourra être considéré comme un allié solide, surtout vis-à-vis de ceux qui lui ont sauvé la vie (même s'il était en froid avec la Crête des Brumes suite au *Secret de Montségur*).

Malgré les premiers soins apportés aux blessés (si la magie est utilisée, elle doit l'être le plus discrètement possible, du fait de la présence de Guilhem), le retour risque d'être difficile pour les personnages, qui devront faire un nouveau test de froid, à cause de la fatigue accumulée et de leurs vêtements déchirés. Au bout d'une demi-lieue de marche, un trajet interminable pour les plus mal en point, Guilhem sonne de la trompe. Ainsi alertés, ses hommes viennent en renfort, afin de donner un coup de main aux plus faibles.

Au château, un accueil chaleureux est réservé aux nouveaux arrivants dès que les habitants ont réalisé que la Troupe a sauvé la vie du maître des lieux. Tout le monde rivalise alors d'attention et de gentillesse à leur égard. Les blessés font l'objet de soins divers, leurs blessures sont lavées et pansées, tandis qu'une veillée mortuaire est organisée pour le pauvre Arnaud (et les morts éventuels de la Troupe).

On dresse la table dans la grande salle du donjon et, malgré l'hiver, la chère est abondante. Bien sur, nos héros sont tous conviés à narrer le récit de la bataille contre les loups. Pendant le repas, ils pourront s'expliquer sur les raisons de leur visite au château : la recherche d'une jeune femme tout habillée de blanc, accompagnée de quelques hommes d'armes. Guilhem a effectivement vu ce groupe, mais il est reparti avant-hier pour Montségur par des chemins de montagne, car Blanche avait quelques "parfaits" à revoir dans certains petits villages.

La jeune femme s'appelle en effet Blanche de Congost, elle est la fille de Bernard de Congost (vassal de Pierre II d'Aragon) et d'Alpaïs de Pereille, sœur de Raymond seigneur de Pereille.

Le seigneur de Château-Renaud n'est pas cathare lui-même, mais il éprouve de la sympathie pour cette cause. Selon la façon dont les personnages vont parler de l'affaire qui les amène, il pourra répondre avec plus ou moins de détails et risque de ne pas révéler grand chose sur ses anciens hôtes si ses sauveurs semblent animés d'intentions hostiles envers eux. A l'opposé, si toute l'histoire est racontée honnêtement, Guilhem leur donnera une lettre pour Blanche, essayant ainsi d'intercéder en leur faveur, en lui demandant de remettre la relique au porteur de la missive.

Quel que soit le ton de la discussion, Guilhem l'interrompra au bout d'un moment pour demander à ses invités de lui permettre d'exercer ses devoirs d'hôte et de payer une partie de sa dette. Il insiste alors pour les garder quelques jours et en profite pour leur présenter ses autres invités : Abd al-Azrad, un grand savant et astrologue arabe, accompagné de ses deux disciples et de ses trois esclaves. Ce savant doit se rendre à Foix, puis Toulouse. C'est un grand mathématicien, érudit et courtois, qui peut mener une agréable conversation sur pratiquement n'importe quel sujet. Plus tard, les personnages pourront penser à lui lorsqu'il leur faudra traduire le manuscrit.

Quand viendra le moment du départ, Guilhem leur fournira de chauds vêtements en fourrure, ainsi qu'un guide de montagne (à moins qu'un Servant ou un Compagnon ne le soit lui-même).

Retour vers Montségur

Le voyage est plus pénible qu'au cours des jours précédents, car la neige est encore tombée (faire tous les jours deux tests de résistance au froid). Le difficile périple durera au moins trois jours avec, heureusement, la présence sur le chemin de quelques hameaux où nos héros pourront dormir la nuit. L'un d'eux est ouvertement pro-Cathares et la chaleur de l'accueil dépendra de l'attitude adoptée par les voyageurs. S'ils sont identifiés comme ceux qui ont aidé à la construction de Montségur l'an dernier, ils seront traités en amis.



Quelques personnes ont entendu des bruits sur des Maures qui seraient venus d'Andorre ou d'Aragon, mais personne ne les a vus. Si les personnages s'obstinent, ils trouveront quelqu'un qui les a aperçus de loin et qui assure en avoir compté sept. Ils peuvent aussi rencontrer Jojo (le sympathique berger du *Secret de Montségur*), qui passe l'hiver dans l'un des hameaux.

Montségur n'est plus tout à fait la place forte qu'elle a été par le passé. Quelques changements se sont déjà opérés depuis l'an dernier : fondations pour de futures fortifications (c'est la construction de la première barbacane qui est en cours) et édification de quelques maisons qui bordent le château. Raymond de Pereille a installé sa mère sur place (Forneira de Pereille) et elle commence à tenir une maison de parfaits et parfaites. Pour récupérer la relique, nos héros pourront essayer de jouer sur les bonnes relations qui existent entre lui et les Cathares de Montségur. Raymond est l'oncle de Blanche et jouit, à ce titre, d'un certain ascendant sur elle. A moins de jouer cet épisode avec la délicatesse d'un Troll, les personnages devraient pouvoir récupérer la reliquaire. Blanche le leur remettra de mauvaise grâce et leur donnera le livre en même temps en leur expliquant qu'il était caché dans un petit coffret plat, sous le crâne. Cela fait, nos héros seront sans nul doute tentés d'en savoir plus sur l'ouvrage et ce qu'il renferme...

Pour libérer les prisonniers, le coffret doit impérativement être rendu à l'Église. Mais si l'Alliance entend garder le manuscrit, il faudra prendre garde à ne pas restituer la relique à Don Jésus, qui s'apercevrait alors de la disparition du livre. A moins, bien entendu, que relique et livre lui soient seulement donnés après traduction du manuscrit. Enfin, on ne peut pas exclure la possibilité d'une alliance entre les personnages et Don Jésus pour retrouver le trésor. Dans ce cas, gardez à l'esprit que l'ecclésiastique serait à coup sûr un partenaire peu loyal, prêt à tout pour se débarrasser de ses alliés à la première occasion. Ce n'est pas vraiment là une bonne idée et c'est une possibilité qui a peu de chance d'aboutir à un résultat heureux, mais pourquoi pas ?

Quelle que soit la solution choisie, il faudra que la Troupe accomplisse un pénible voyage jusqu'à Foix, afin de délivrer ses compagnons. Le manuscrit est écrit en arabe et de façon

cryptique. Si aucun membre de l'Alliance n'est capable de réaliser une traduction correcte, quelqu'un d'autre devra s'en charger (et pourquoi pas retourner voir Abd al-Azrad pour ça ?). Jusqu'à ce que la traduction soit effectuée, un Conteur habile pourra aisément faire espérer aux joueurs qu'il s'agit d'un livre de magie, d'un traité de démonologie, ou tout autre chose d'aussi mystérieux.

Le trésor des Maures

Recherche de la grotte

Après la traduction du manuscrit, les personnages peuvent monter leur expédition vers la grotte censée abriter un fabuleux trésor. Le retour à l'Alliance pour un changement d'équipe et un travail de préparation de l'expédition est encouragé à ce niveau de l'aventure. Après tout, le temps ne presse pas, ce trésor a attendu plus de 400 ans et il attendra bien encore un peu. Les préparatifs peuvent donc durer quelques jours, voire une semaine ou deux. L'idéal est, une fois encore, que chaque joueur interprète un type de personnage différent de celui qu'il incarnait dans les deux premières parties de l'aventure.

Les conditions atmosphériques sont toujours aussi déplorables (froid intense, menace de tempête de neige) et le voyage jusqu'à l'emplacement supposé de la grotte risque d'être pénible. Nos héros doivent penser à être très bien couverts.

Note au Conteur : ne pas oublier de faire tous les jours un ou deux tests de résistance au froid (voir encadré).

Le voyage entre l'Alliance et la grotte doit durer deux ou trois jours, selon l'humeur du Conteur et l'envie qu'il aura de le compliquer par des péripéties diverses : tempête de neige, progression rendue difficile par le gel, passages à escalader... Si, pour ce voyage, un Servant ou un Compagnon possède des aptitudes de Forestier (*Survie* par exemple), tenez en compte pour adoucir le sort de la Troupe pendant le voyage.

Sur place, les recherches s'avèrent particulièrement difficiles. La grotte devait être visible il y a 450 ans mais, depuis... la végétation a gagné du terrain. La recherche de l'entrée peut

La progression dans les grottes

Pendant l'aventure en sous-sol, faites exécuter aux joueurs un jet d'*Escalade* + *Dextérité* de 6+ (tirage de tension, avec risques de chute, de tête heurtant la paroi et autres "joyeusetés" entraînant la perte de niveaux de santé si on tire un désastre). De plus, prévoyez des tests de Fatigue (dé de tension + *Énergie* - *Encombrement* à 6+), car ce n'est pas tout à fait une partie de plaisir.

On peut bien sûr tempérer ces résultats par quelques bonus/malus :

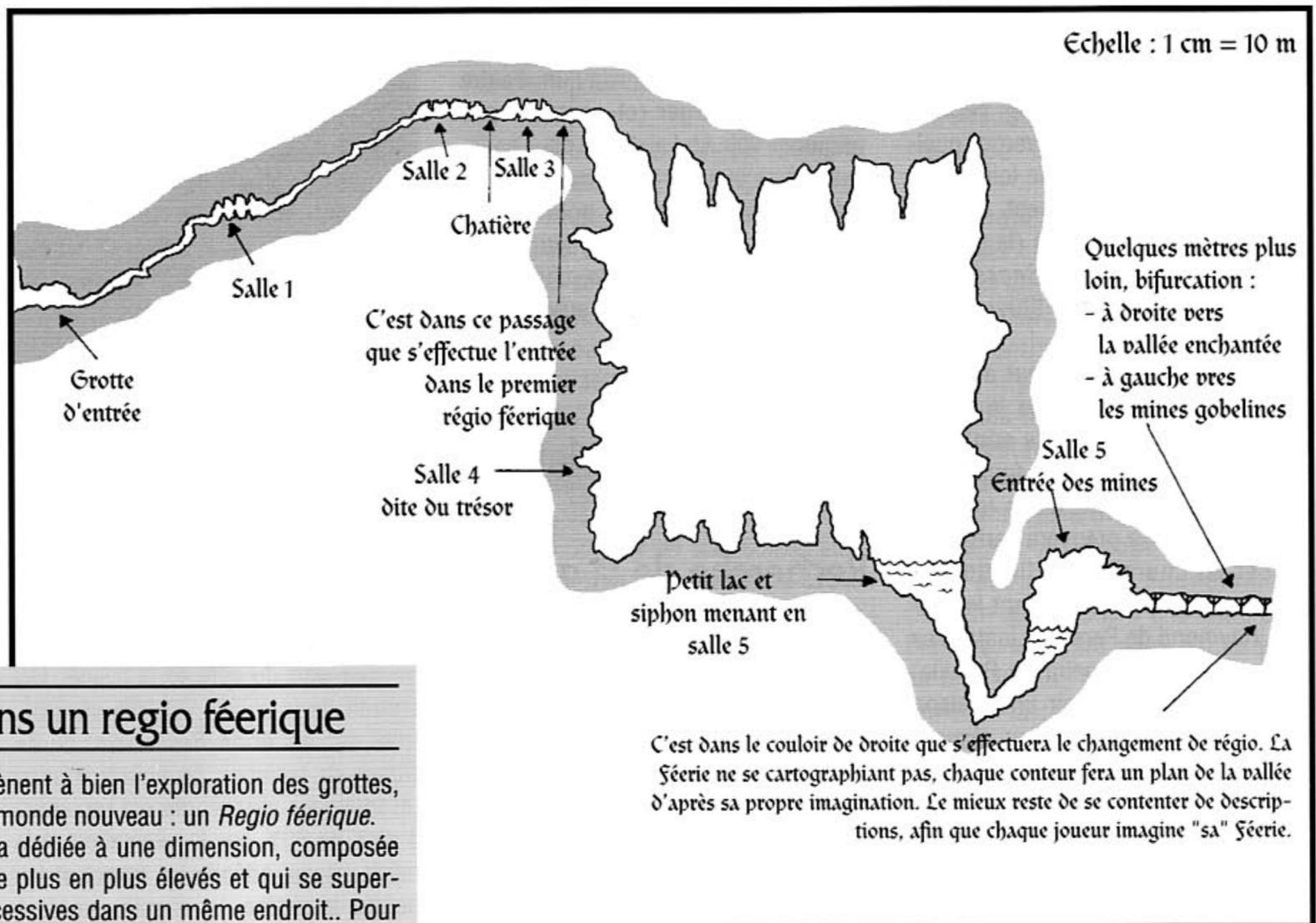
Malus : Trapu (-1) ; Colosse (-2 sauf pour les Mages : -4) ; Obèse (-3), **Bonus :** Svelte (+1) ; Petit (+2) ; Nain (+4).

Ceci ne tenant pas compte des handicaps graves, tels que unijambiste, manchot, aveugle ou bossu.

prendre un ou plusieurs jours, à moins qu'avec un peu de Magie... ?

Cette fameuse entrée est située quelque part du côté de la falaise. Cet endroit de la colline est très escarpé, mais sur un jet de *Recherches* de 8+ (tirage de tension), on pourra trouver un tout petit chemin qui est recouvert à plus de 50% par la végétation et la neige, ce qui atténue les traces et les points de repère. Le chemin monte à flanc de coteau et est assez dangereux (vous pouvez éventuellement demander des tests d'*Escalade*, ce qui devrait être assez comique avec les magiciens, surtout s'ils sont accompagnés de leurs animaux de bât.)





L'entrée dans un regio féérique

Si les personnages mènent à bien l'exploration des grottes, ils vont arriver dans un monde nouveau : un *Regio féérique*.

Un Regio est une Aura dédiée à une dimension, composée de niveaux différents, de plus en plus élevés et qui se superposent en couches successives dans un même endroit.. Pour plus d'informations et un exemple illustré, jetez un coup d'œil aux Règles pages 342 à 345.

Pour pénétrer dans un Regio, il faut arriver à faire un tirage de tension avec comme difficulté 2 x le score d'aura du Regio + 6. On peut, lors de l'entrée (ou de la sortie) d'un Regio Féérique, bénéficier de nombreux bonus et malus. Vous trouverez toutes ces règles dans le supplément **La Féerie**.

Pour le besoin du scénario, en voilà un extrait :

SAISONS

- 5 pour l'hiver
- 3 pour l'automne
- + 3 pour le printemps
- + 5 pour l'été

HEURE

- + 3 pour la nuit
- 3 pour le jour

CONDITIONS CLIMATIQUES

- De + 1 à + 5 pour brume ou brouillard
- + 3 pour la pluie

VICES ET VERTUS

- + 3 pour Sang Féérique ou Éducation Féérique
- + 5 pour Vulnérabilité à la Puissance Féérique
- + 5 pour Simple d'Esprit
- + 6 si Insensibilité à la Magie

COMPÉTENCES

- + 2 Connaissance de la Féerie
- + 1 Connaissance des Légendes
- + 1 Visions

Enfin, on peut très bien entrer ou sortir d'un Regio féérique sans s'en rendre compte. Pour noter les subtils changements qui se produisent, il faut en effet réussir un tirage de *Perception* + *Connaissance de la Féerie* de 10+, avec le score d'aura du niveau du Regio, et sur un jet de tension.

Il y a une bifurcation sur le sentier de la montée. Si les personnages se trompent de chemin, ils tomberont sur une grotte dont l'entrée est bien dégagée. En fait de trésor, cette grotte contient un ours qui y a élu domicile au début de son hibernation. S'il est réveillé, cela risque de barder pour les joueurs ! Mais si un des Mages de la Troupe connaît des sortilèges pour le calmer, il pourra s'en servir par la suite contre les Maures, avec un autre sort approprié.

Quand, enfin, l'entrée de la bonne grotte est découverte, les Maures attaquent. Leur but est de capturer le groupe et de mettre la main sur le trésor. Surprise ! Qui trouve t-on à la tête des assaillants ? Abd al-Azrad ! C'est en fait lui le chef du "commando" chargé de récupérer le butin, et son érudition lui donnait une couverture parfaite pour sa mission. Que nos héros lui aient fait traduire le manuscrit ou pas ne change rien à la situation. Sachant que celui-ci a été entre les mains d'ecclésiastiques, al-Azrad a immédiatement compris que la Troupe cherchait la même chose que lui. Il les a donc fait suivre en plaçant, pour plus de précaution, l'Alliance sous surveillance. Étant averti du départ de l'expédition, il a pu suivre le groupe à la trace et préparer son attaque surprise.

Une brume dense est en train de se lever. Les deux groupes sont devant la

grotte, s'observant encore, avant l'affrontement.

Un cruel dilemme va alors se poser aux personnages. Faut-il risquer un conflit généralisé avec les Maures (ce qui risque de laisser bien des blessés et des morts sur le terrain), ou proposer un terrain d'entente afin de s'allier pour la recherche et le partage du trésor. Dans ce dernier cas, le comportement des Maures sera irréprochable pendant toute l'aventure en sous-sol (le respect de la parole donnée est sacrée pour Abd al-Azrad). Mais les Arabes se débrouilleront pour laisser dans le flou les modalités du partage final. Ils feront ensuite tout pour s'emparer du butin dans son intégralité, sans pour autant manquer à leur parole.

Notez toutefois que si un des Mages appartient à la Maison Flambeau (qui pèse de tout son poids, en Espagne, en faveur de la Reconquista), il sera violemment opposé à toute alliance avec les Maures et gardera toujours un œil sur Abd al-Azrad.

Dans la grotte

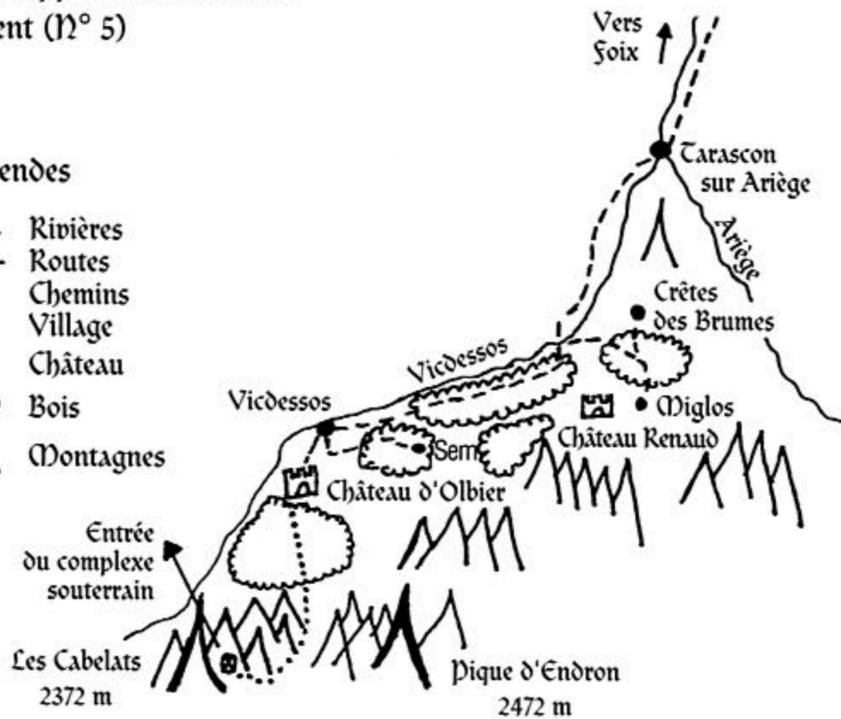
Les buissons, les épineux et la neige accumulés ont rendu l'entrée de la grotte quasiment invisible. Pour la même raison, on ne distingue pas grand chose à l'intérieur. Des torches sont à prévoir, à moins qu'un Mage...

Vous trouverez une version plus complète de cette carte dans le supplément Descartes précédent (N° 5)

Échelle : 1 cm = 1,4 km

Légendes

- ~ Rivières
- - - Routes
- ... Chemins
- Village
- ▣ Château
- ☁ Bois
- ⌘ Montagnes



La grotte est de dimensions modestes : dix personnes s'y tiennent avec peine et le plafond se situe à environ 2m/2m50 de hauteur. Le fond (avec un jet de *Recherches* à 6+) révèle un passage assez étroit qui monte sur une vingtaine de mètres. Il débouche sur une autre salle assez basse de plafond (1m80). Elle est suivie d'un deuxième passage un peu plus difficile que le premier, ce qui risque de provoquer des difficultés pour les Mages, peu habitués à la pratique d'exercices physiques intenses.

La deuxième salle comporte une issue : un autre passage étroit et pentu, montant encore sur une vingtaine de mètres. On débouche alors dans une nouvelle caverne longue d'une dizaine de mètres mais très basse (moins d'1m50 de haut). La seule issue visible est un orifice très étroit, au fond, qui nécessite un jet d'*Escalade + Dextérité* de 6+ (les bonus et malus s'appliquent).

Emprunter cette chatière conduira la petite équipe à une salle identique à la précédente. Au fond, un boyau plus large que ceux déjà

traversés conduit à l'immense grotte dans laquelle les Maures ont caché leur trésor. Mais, ce boyau est aussi un passage dans un Regio Féérique d'Aura 1 (voir encadré sur l'entrée dans les Regios féériques). Seuls les joueurs qui auront réussi le test (8+) pourront pénétrer dans ce premier Regio. Si la Troupe s'est alliée aux Maures, le Conteur fera les tests pour eux, ou décidera souverainement qui sont les "heureux élus" parmi eux.

Pour les joueurs n'ayant pas réussi le test, cette partie de l'histoire va différer énormément, car ils ne soupçonneront même pas l'existence du Regio féérique et ne pourront en connaître l'existence qu'en retrouvant leurs amis plus chanceux à la fin de l'aventure.

Ces personnages vont voir disparaître le reste de la Troupe dans les ténèbres, puis vont accéder, eux aussi, au gouffre de la grande salle. Mais c'est celle du monde vulgaire et la grotte est désespérément normale. Il n'y a ni petit lac, ni aucune issue. Toute tentative pour chercher ou appeler leurs amis, sonder les parois, ou autre initiative sortie de

l'imagination débordante des joueurs est alors vouée à l'échec. La seule solution envisageable consiste pour eux à faire demi-tour et à ressortir à l'air libre. Ils retrouveront là, moins d'une minute après, ceux qui n'ont pas voulu emprunter le siphon, (le temps ne passe pas de la même façon dans un Regio féérique).

Note au Conteur : gardez quand même à l'esprit que, en tant que Conteur, vous avez toujours la possibilité de jeter les dés derrière l'écran, afin "d'arranger" leurs résultats. Il serait dommage que seulement un ou deux personnages arrivent à passer. Enfin, vu le caractère étrange des lieux, vous pouvez laisser une deuxième chance à ceux qui ne sont pas passés dans le monde féérique : un personnage qui descend dans la grande salle (du monde vulgaire) et qui n'a raté son jet que d'un ou deux points pourra ainsi apercevoir fugitivement ses amis passés de l'autre côté. S'il les appelle et essaye de les rejoindre, il pourra refaire son test avec un bonus au dé de 3.

Pour tous ceux qui ont réussi le test, le chemin qu'ils empruntent est celui foulé par quelques vaillants guerriers maures il y a maintenant plus de 400 ans. Bien que très discret, le passage dans le premier Regio Féérique entraîne quelques sensations curieuses : tout d'abord, au moment de la transition, une curieuse impression au niveau du visage, un peu comme si celui-ci était effleuré par un voile humide. De plus, les Mages ressentent quelque chose de bizarre : une sorte de perturbation dans la force magique.

Ces sensations ne durent qu'un instant et disparaissent dans le passage. Au bout de celui-ci, quelqu'un d'imprudent pourra mesurer à ses



dépens la profondeur de la gigantesque salle... en faisant une chute mortelle de plus de 50m. Pour descendre sans encombre, il faudra des cordes, car une descente le long de la paroi serait longue et terriblement risquée. Avant la descente, on peut, moyennant un test d'Attention à 6+ (Attention + Perception + tirage simple), remarquer une lueur très faible dans le fond de la grotte (au niveau du petit lac).

Enfin, c'est l'arrivée en bas, dans une salle tellement grande et vaste qu'il apparaît aux personnages que cette grotte pourrait contenir au moins deux fois leur Alliance. Un petit lac occupe tout le fond de la caverne et un siphon semble indiquer que le réseau souterrain continue encore plus loin. La ruisseau souterrain qui alimente le lac n'est visible que sur quelques mètres, jaillissant de la paroi par diverses anfractuosités.

Par terre, c'est la déception assurée pour tous : de nombreux coffres vides ou presque vides, quelques rares tonneaux, les pitoyables déchets de magnifiques soieries et quelques autres détails qui indiquent que, s'il y a bien eu trésor, il a aujourd'hui disparu ! A cause de l'humidité, tout est pourri, et toutes ces vieilleries partiront en poussière au moindre mouvement. Il n'y a aucune issue visible. La seule solution semble être de rebrousser chemin, à moins que le siphon...

Ceux qui veulent revenir sur leurs pas devront escalader la paroi qu'ils viennent de descendre, ce qui ne posera aucun problème si l'équipe a pris soin de laisser des cordes fixées en haut de la paroi. Sinon, l'entreprise se révélera quasi impossible (deux jets d'Escalade + Dextérité à 15+ sur tirage de tension, un désastre signifiant presque à coup sur la mort). Une fois remontés, pour se retrouver dans la dernière salle, il faudra quitter le Regio Féérique (jet à 8+). Une fois sortis de la grotte, les personnages trouveront les éventuels malchanceux qui n'avaient pas réussi à franchir le premier Regio. Ceux qui ne réussiront pas à sortir se perdront dans la pénombre, pour se retrouver finalement en haut de la grande salle : la seule solution pour eux étant de descendre, afin de rejoindre ceux qui ont décidé d'explorer le siphon.

Justement, les intrépides aventuriers qui décideront d'emprunter ce dernier n'auront pas la tâche facile : il leur faudra affronter des eaux glacées et effectuer un jet de nager à 8+ (Natation + Dextérité + tirage de tension). Avant

qu'ils ne se lancent, rendez-les un peu paranoïaques en leur faisant remarquer qu'ils n'ont vraiment aucune idée de ce qu'ils vont trouver de l'autre côté ! Si le premier qui passe a la bonne idée d'emporter une corde pour aider les suivants, ces derniers y gagneront un bonus de +3. Bien sûr, les Mages du groupe pourront penser à utiliser un sort Muto Aquam pour traverser sans problèmes.

Note pour le Conteur : laissez les joueurs élaborer eux-mêmes des plans pour passer le siphon. Ils risquent de vous étonner (une des "équipes test" est allée jusqu'à envisager de détourner la rivière souterraine pour ainsi assécher le lac et passer de l'autre côté à sec !).

De l'autre côté du siphon, se trouve une salle de dimension plus modeste qui ressemble à l'entrée d'une exploitation minière. Cette grotte baigne dans une pâle clarté et laisse la part belle à d'inquiétantes ombres. Ce sont d'étranges champignons bleus qui constituent la source de la lumière diffuse qui règne ici. Si jamais nos héros veulent en ramasser, il faut savoir que ces végétaux crieront (une espèce de bref rôle d'agonie assez aigu) au moment où on les arrache. De plus, une fois cueillis, ils "s'éteignent" à tout jamais. Enfin, chaque champignon vaut un pion de Virtus Herbam.

Une fois que tout le monde a traversé le siphon, les personnages voient arriver deux Gobelins (voir page 334 des règles ; faites une description complète, afin d'éviter toute confusion avec le Gobelin typique de la quasi totalité des jeux d'Heroic Fantasy), surgis d'on ne sait où. Ils s'approchent du groupe en grognant. "Mauvais jour et malvenue" les salue le plus véhément, "vous devez sur-le-champ passer votre chemin car personne ici ne vous veut du bien". N'écouter pas les remarques que pourraient faire les intrus, il continuera à insister pour que ceux-ci repartent "dans leur monde". Ses hurlements nasillards vont avoir pour effet d'attirer une douzaine d'autres Gobelins. Et à voir leurs visages fermés, le groupe comprend vite qu'ici, personne n'aime les étrangers... surtout quand il s'agit d'humains. De plus, non contents de se montrer odieux, les Gobelins essayeront de voler divers objets aux personnages et marchanderont la moindre information. Si on les interroge à propos du trésor, ils feindront d'abord de ne

pas se rappeler de quoi il peut s'agir, puis commenceront à distiller des indices et à demander divers cadeaux... avant de se décider à tout raconter.

"Il y a de cela quelques paires d'années" dit l'irascible Gobelin, "des humains sont venus jusqu'à la grande grotte et nous ont laissé des cadeaux en offrande : soieries, or, pierres précieuses, épices..."

L'un d'entre eux a voulu passer l'eau qui tourne et il s'est noyé (rites des Gobelins, qui écoutent tous l'histoire). Après leur départ, alors que tous, nous nous préparions à aller chercher notre bien, ces maudits habitants de la vallée sont venus et ont volé nos offrandes. Le chemin par lequel ils sont arrivés n'existe plus mais nous en connaissons un autre."

Effectivement, si la Troupe manifeste le désir d'aller jusqu'à cette mystérieuse vallée, ils montreront volontiers la route à suivre.

Les Gobelins sont motivés par un double but : se venger des habitants de la vallée enchantée qui ont récupéré le trésor avant eux, et se débarrasser de ce groupe d'envahisseurs nombreux et encombrants. En effet, ils exploitent une mine d'or et ne tiennent pas à ce que des humains viennent y fourrer leurs sales pattes !

En suivant le passage souterrain indiqué par les Gobelins, nos héros vont passer un nouveau seuil, pour pénétrer dans un Regio Féérique qui possède une Aura de 3 (donc tirage de tension de 12+).

Ceux qui échouent vont perdre les autres de vue, à moins que le Conteur leur laisse une dernière chance (voir procédure plus haut).

Ces pauvres aventuriers vont alors errer dans un dédale de salles et de couloirs pour finalement se retrouver dans la grotte n°3 (pour sortir du Regio, il faut faire un jet à 8+, ou errer encore quelques heures avant de réessayer) et pouvoir enfin ressortir à l'air libre.

Ils retrouveront les personnages déjà dehors, qui ne sont là que depuis 5 ou 10 minutes (et cela quelle que soit la durée du séjour sous terre, car le temps s'écoule différemment dans la Féerie).

Ceux, plus chanceux, qui réussissent à passer le nouveau seuil, remarquent que, peu à peu, les champignons bleus laissent la place à d'autres, de couleur orangée, qui sont beaucoup plus lumineux. Ils "fonctionnent" comme les bleus, mais chacun d'entre eux contient deux pions de Virtus Ignem.

Au bout d'une ou deux heures de marche, une clarté diffuse commence à envahir le tunnel, pour bientôt ne laisser aucun doute : la sortie est toute proche !

Les personnages débouchent effectivement à l'air libre, sortant d'une grotte à flanc de montagne. La vue qui s'offre à eux est magnifique : en contrebas, ils peuvent voir une petite vallée qui doit faire deux ou trois lieues de longueur, sur moins d'une lieue de large. Elle est entourée de très hautes montagnes aux sommets enneigés. Et, au centre, ils aperçoivent un grand village.

Après cette vision pour le moins inattendue, ce qui trouble le plus les sens des aventuriers est la douce tiédeur qui règne en ces lieux. Les vêtements chauds ne tardent pas à leur devenir insupportables. Nul doute que nos héros vont se poser quelques questions...

Un petit chemin descend dans la vallée. Il est bordé de champs de fleurs et de vergers, ce qui fait de cette marche une véritable fête pour les sens : couleurs, parfums et odeurs, chants mélodieux d'oiseaux invisibles, baies et fruits aussi succulents qu'inconnus (s'ils ont le courage d'y goûter), tout n'est ici que délices et plaisirs.

Au bout d'un moment, dans la vallée, le petit chemin passe sous les racines d'un chêne immense dont les plus hautes branches se perdent dans les cieux. Aussitôt passé le chêne, les personnages découvrent devant eux, sur le sentier, deux humanoïdes plutôt laids, qui leur font signe de s'arrêter. Leur taille est inférieure au mètre, et ils possèdent chacun en guise d'arme un gourdin au moins aussi grand qu'eux. Ils se présentent : Takulaminisok et Kosinimalukat, gardiens de la vallée. Alertés de la présence d'intrus, la Reine Eliora et le Roi Tahath, souverains des lieux, les ont envoyés accueillir le groupe.

Les personnages sont cordialement invités à suivre ces deux étranges créatures jusqu'au village de Karoya, où ils sont impatientement attendus. Il y a toutefois une condition pour pouvoir accepter l'invitation : se débarrasser de tous les objets contenant du fer (que ce soit épées, boucles de chausse, etc.), car ce métal rend malades ces créatures. Tout ce qui contient du fer devra donc être déposé sous le grand chêne.

Bien entendu, les personnages pourront reprendre leurs biens au retour.

L'arrivée de la Troupe à Karoya se déroule d'une manière très chaleureuse, sous une pluie de pétales de fleurs lancés par de petits humanoïdes hauts de quelques centimètres et munis de jolies ailes d'insectes aux reflets moirés.

Une des choses qui risque d'étonner le plus les personnages est l'aspect du village... Bâties avec des matériaux hétéroclites, les maisons sont toutes très richement décorées avec des pierres précieuses, des plaques d'or, des portes d'argent et autres luxueux attributs.

Sur la grand-place, toute la population, Eliora et Tahath en tête, attend les personnages. Ces gens ressemblent beaucoup à des humains, mais ont la peau et les cheveux plus clairs : ce sont des Sidhe, elfes de la Cour de Lumière.

Eliora prend la parole, leur souhaite la bienvenue et les félicite : depuis 600 années terrestres, aucun humain ne leur avait rendu visite. Trois jours de fête sont décrétés, et tous les personnages sont priés d'être les hôtes des royaux époux.

En se rendant au château, ils pourront admirer l'architecture de ce petit édifice, dont les toits sont en or. Dès le banquet du soir, le premier qui osera poser une question sur le trésor des Maures se verra répondre ce que lui et tous les autres craignent déjà : il a été intégralement utilisé pour embellir les maisons de Karoya !

Les intérêts des Maures (si certains sont encore là) et des Mages risquent alors fort de diverger. Même au sein

des habitants de l'Alliance, certains pourront être tentés par la récupération d'une partie de toutes ces richesses. Tout ceci peut nuire à la cohésion du groupe, surtout si parmi les Mages sont présents des membres de la maison Merinita⁵.

Si certains essaient de voler quelque chose, quel que soit le niveau de préparation de leur plan, ils réussiront. En effet, le village entier est en fête et tous les habitants, enivrés par les mélodies irréelles de l'orchestre du Roi et saoulés par les alcools de fleurs, ont bien d'autres choses à faire qu'à surveiller les éventuels voleurs. Mais s'ils cachent leur butin (dans leurs affaires, sur eux ou encore aux abords du village), des farfadets récupéreront tout pendant la nuit et remettront les objets volés à leur place.

Si les voleurs décident de fuir de la vallée avec le fruit de leurs rapines, ils tomberont sur Takulaminisok et Kosinimalukat, accompagnés de quelques Farfadets, qui les attendront au grand chêne. La bataille sera rude et les personnages vaincus rentreront au village, ligotés à des perches, et finiront leur séjour à Karoya en goûtant aux délices de la prison du château.

Si, par un fait extraordinaire, les voleurs avaient le dessus, rappelez-vous qu'ils devront encore franchir les deux Regios en sens inverse avant d'être tranquilles (et il n'est pas dit que les êtres féeriques ne chercheront pas à



se venger plus tard.) S'ils ne franchissent pas le premier, ils resteront prisonniers de la vallée et se feront capturer tôt ou tard ; d'autre part, ne pas passer le second pourra donner des envies de vol aux Gobelins chapardeurs !

Les personnages bien élevés qui résisteront à la tentation et profiteront de la fête au maximum, se feront de bons amis parmi les Elfes qui, plus tard, les recontacteront peut être.

Pour les remercier d'avoir été de charmants invités, et avant de les laisser partir, la Reine Eliora remettra à chacun un cadeau, adapté à ses propres désirs : un Mage recevra du Virtus brut (entre 3 et 6 pions selon la justesse de l'interprétation), une composante matérielle rare ou des pierres précieuses (très utiles pour créer des objets magiques : voir pages 254 et suivantes des règles, mais aussi

utilisables comme Focus dans quelques sorts formels), voir plusieurs de ces présents si le joueur a vraiment bien interprété son personnage.

Un Compagnon ou un Servant recevra une épée en fer féérique (voir caractéristiques page 165 des règles), une potion qui décuple la force ou qui permet de respirer sous l'eau, un lingot d'or ou tout autre présent laissé à l'appréciation du Conteur. Chaque cadeau devant être personnalisé, vous ne trouverez aucune liste en annexe, laissez donc aller votre imagination en vous servant des quelques idées ci-dessus. Sachez cependant que les êtres féériques sont souvent "taquins", et un joueur ronchon ou pinailleur pourra ainsi se retrouver avec un morceau de charbon comme présent... ce dernier pouvant se changer en or ou en diamant en cas de bonne action ou d'interprétation juste de son personnage.

A la fin de la cérémonie des cadeaux, il serait de bon ton que les personnages fassent aussi des cadeaux à leurs hôtes. La fête se conclura alors par un toast, avant que toute l'équipe ne plonge dans un profond sommeil.

Le retour à l'Alliance

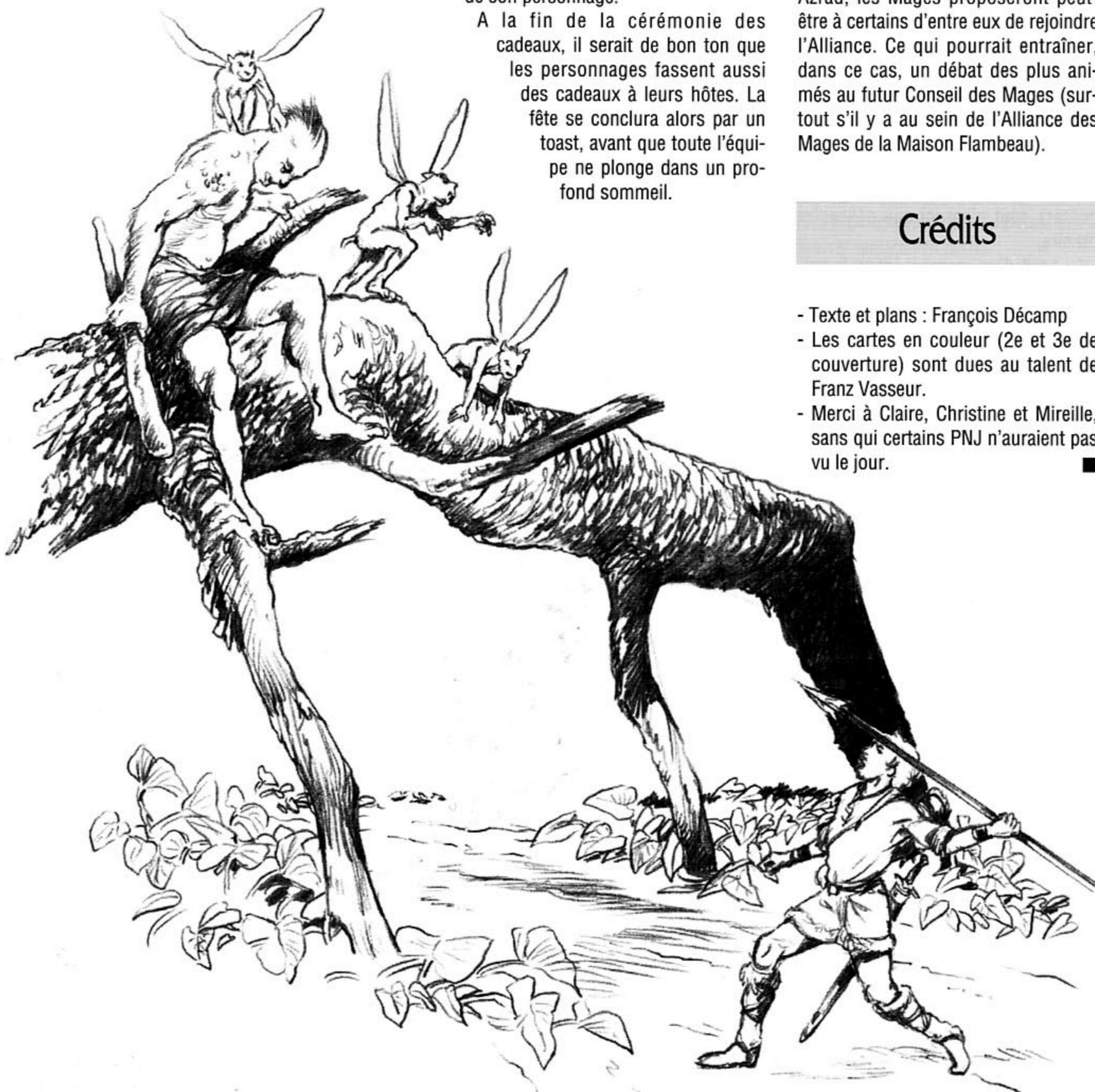
Les personnages vont se réveiller dans la grotte d'entrée et entendront tous ceux qui avaient disparu lors des passages de Regio parler au-dehors. Avec eux se trouveront aussi les éventuels "voleurs de trésor" ligotés et — ultime facétie des êtres féériques — nus comme des vers. Situation qui, vu les conditions météorologiques, risque d'être assez amusante pour le retour.

Pour les personnages déjà sortis de la grotte, il ne se sera écoulé que quelques minutes depuis la sortie des derniers arrivants.

Il ne restera alors plus qu'à se séparer des Maures (s'ils sont toujours là) et à rentrer à l'Alliance. Selon les rapports qui se seront noués entre les personnages et la bande d'Abd al-Azrad, les Mages proposeront peut-être à certains d'entre eux de rejoindre l'Alliance. Ce qui pourrait entraîner, dans ce cas, un débat des plus animés au futur Conseil des Mages (surtout s'il y a au sein de l'Alliance des Mages de la Maison Flambeau).

Crédits

- Texte et plans : François Décamp
- Les cartes en couleur (2e et 3e de couverture) sont dues au talent de Franz Vasseur.
- Merci à Claire, Christine et Mireille, sans qui certains PNJ n'auraient pas vu le jour. ■



Annexe n°1 : les PNJ

GUILHEM DE MIGLOS

Pour ses caractéristiques, vous pouvez reprendre celles du Chevalier ou celles du Capitaine de Turbula (Vocations de Compagnon, livre de règle pages 28 et 30).

ABD AL-AZRAD

Intelligence : +1	Présence : -3
Perception : -2	Communication : -2
Force : +3	Dextérité : +2
Énergie : 0	Vivacité : +3

Âge : 34 ans

Vertus et Vices : Constitution solide +1, Grand voyageur +1, Bonne caractéristique (Intelligence) +1, Honneur +3, Bon armement +1, Handicap social -1, Étranger (Maure) -3, Phobie (des églises) -2, Débiteur (auprès du Sultan de Courdoue) -1

Compétences : Arabe 5, Lecture/Écriture (Arabe) 4, Parler Occitan 3, large (Attaque) 4, Épée large (Parade) 3, Dague (Attaque) 3, Équitation 3, Érudition (Sciences) 2

Confiance : 3

Réputation : Homme d'honneur 5

Traits de Caractère : Brave +2, Loyal +2, Honnête +1

Armes et Armure : Cuirasse d'écailles, Épée large, Dague

Encombrement : 0

Homme affable et raffiné, d'une conversation agréable et cultivé de surcroît, il ne laisse guère percer sa véritable identité de guerrier redoutable. Ce sont sa grande intelligence et son érudition, ajoutés au fait qu'il avait une dette envers lui, qui ont convaincu le Sultan qu'il serait le chef idéal de la deuxième expédition devant ramener le trésor des Pyrénées.

Sa couverture d'érudit voyageur est idéale et lui permet de voyager avec sa "suite" sans attirer l'attention.

Homme d'honneur, il n'acceptera jamais un combat déloyal ou la trahison. Il aura du respect pour des adversaires ayant aussi le sens de l'honneur.

LES MAURES

Mohammed, Mansour, Yusuf, Kader et Malik sont les cinq guerriers qui accompagnent Abd al-Azrad.

Taille : 0	Force : +3
Énergie : +2	Perception : 0
Loyaux envers Abd al-Azrad : +6	

Épée large : Initiative + 6, Attaque + 6 Dégâts + 12, Fatigue + 1, Défense + 6 (Parade épée large)

Encaissement : + 10

Niveau de Santé : Indemne, 0 -1, -3, -5, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient

LES GOBELINS

Voir page 334 pour caractéristiques et description.

TAKULAMINISOK ET KOSINIMALUKAT, GARDIENS DE LA VALLÉE

Tous deux ont les mêmes caractéristiques et sont apparentés à la race des Spriggans, dont voilà un exemple type :

Spriggans (ou "Casse-pieds")

Force Féerique : 28

Statistiques de Base : Taille -2/+4*, Intelligence -1, Perception -3, Force +4, Énergie +3, Présence -2, Communication -2, Dextérité -2, Vivacité +3

Traits de Caractère : Loyal envers Eliora +7, Belliqueux +4

Confiance : 3

Scores de Combat :

Gourdin : Initiative +4, Attaque +9, Dégâts +15
Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

Fatigue +3, Défense +7/-2 (13/4* action), Encaissement +4/+8 (10/16* action)

Encombrement : 3

Compétences : Aucune

Pouvoirs :

Changement de Taille (ReCo 25) : pendant un combat, il peut prendre une taille de 4 m50 pendant 3 rounds. Ceci lui coûte 5 points de force Féerique pour grandir.

Description :

Humanoïde grossier tenant à la fois du Troll et du Gnome, il ne brille pas par sa finesse mais se révèle être un très bon garde, notamment dans les forêts féeriques.

Sa taille moyenne est de 90 cm. Généralement contrefait et couvert de pustules, il possède un gourdin plus grand que

lui. Tout ceci lui donne un air proprement ridicule. Mais plus d'un fanfaron s'est fait battre par excès de confiance (la surprise est souvent énorme quand il change de taille !).

Enfin, lorsqu'il combat sous sa forme normale, il adore taper sur les pieds des adversaires. Les plus facétieux pratiquent aussi cette amusante coutume dans la vie courante, d'où leur charmant surnom.

Son cœur vaut 2 pions de Virtus Muto

* Ces scores sont valables quand il mesure 4 m 50

Un Farfadet typique

Force Féerique : 10

Statistiques de Base : Taille -5, Intelligence +1, Perception +2, Force -5, Énergie -5, Présence +2, Communication +3, Dextérité +4, Vivacité +5

Traits de Caractère : Amical +2, Espiègle +2, Brave +1, Sûr +2

Confiance : 3

Scores de Combat :

Niveaux de Santé : Indemne, -5, Incapacité
Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Fatigue +6, Défense +10 (16 action), Encaissement -5 (1 action)

Encombrement : 0

Compétences : Aucune

Pouvoirs :

Voler (ReAu 20) : cela lui coûte 1 point de Force Féerique.

Invisibilité (Pelm 35) : cela lui coûte 2 points de Force Féerique.

Ordonner (ReMe 30) : les Farfadets peuvent ordonner à une personne de faire quelque chose. La victime aura alors un besoin irrésistible d'accomplir cette action. Les actes suggérés par les Farfadets sont souvent aussi distrayants pour eux que terriblement gênants pour leur victime.

Exemples de suggestions amusantes : renverse ton assiette sur la tête du voisin, déshabille-toi, marche à quatre pattes, chante à tue-tête...

Description :

Ces jolis humanoïdes qui mesurent quelques centimètres de long sont munis d'ailes d'insectes. Dans la "société" féerique, ils ont souvent un rôle d'espion ou de messenger.

Selon leur clan ou leur humeur, ils peuvent être nus, vêtus d'une feuille ou d'un pétale de fleur, ou habillés de splendides étoffes. Tous peuvent voler, mais ils n'ont pas tous des ailes visibles.

Annexe n°1 : les PNJ (suite)

Enfin, ces créatures n'ont jamais d'armes, mais quiconque frappe un Farfadet est immédiatement transformé en pierre. La seule façon de rendre son état normal à la victime consiste alors à faire un gros cadeau au Farfadet concerné, ou de lui accorder un gage.

Les ailes d'un Farfadet valent un pion de Virtus Auram.

LES DAOINE SIDHE, ELFES DE LA COUR DE LUMIÈRE

Si vous avez besoin de caractéristiques précises, reportez-vous à celles de Marlossi, Dame de Lumière (page 332 des règles).

LES LOUPS

Statistiques de Base : Taille -1, Ruse +3, Perception +4, Force +1, Énergie +4, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +1, Vivacité 0

Traits de Caractère : Brave +5, Couard (lorsqu'il est repéré) +4

Scores de Combat :

Morsure : Initiative +3, Attaque +5, Dégâts +6
Interception : Initiative +3, Attaque +4, Dégâts +5

Fatigue +4, Défense +5 (11), Encaissement +5 (11)

Niveaux de Santé : Indemne, -1, -3, -5, Incapacité

L'OURS DANS SA GROTTTE :

Statistiques de Base : Taille +2, Ruse +1, Perception +3, Force +4, Énergie +8, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité 0, Vivacité 0

Traits de Caractère : Féroce +3

Scores de Combat :

Pattes : Initiative +6, Attaque +12, Dégâts +16
Saisir un adversaire : Initiative +6, Attaque +6, Dégâts +14

Fatigue +7, Défense +3 (9), Encaissement +25 (31)

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacité

Enfin, il faut dire un mot des remarquables fiches de Servants ou de PNJ que l'on peut trouver dans l'écran du Conteur. Elle sont d'un intérêt pratique très grand et on gagnera à toujours les avoir à portée de main. Imaginez un joueur qui débarque à l'improviste au moment où vous alliez commencer à jouer : une fiche, et hop ! le voilà parti comme les autres, ayant un personnage complet avec son background.



Annexe N°2 : Notes diverses du texte

1 La bibliothèque de Cordoue : grâce au grand bibliophile que fut Al-Hakam II, elle a compté plus de 400 000 volumes. Son catalogue tenait à lui seul 44 volumes. Elle contenait des livres d'origine arabe, mais aussi provenant du monde entier, et notamment d'Alexandrie, Damas ou Bagdad.

2 Le Conteur soucieux de se documenter sur tous les aspects du "background" du scénario pourra jeter un coup d'œil dans un livre d'histoire, pour en savoir un peu plus sur la Reconquista.

3 Le *Port* signifie ici le *Col*. Côté andorran, le village le plus proche s'appelle El Serrat.

4 Eh oui ! le temps passe différemment dans les Regios féeriques et en Arcadie.

5 La maison Merinita : cette maison ne s'intéresse pratiquement qu'à la recherche et à l'étude de la Féerie, ainsi qu'à la défense de son existence et de celle de ses habitants. Fondée par Merinita (qui disparut brutalement, certainement en Arcadie), puis dirigée par Primus Quendalon qui revint d'Arcadie avec un livre (*Mundus Faunæ*) et des opinions qui ne plurent pas à tous (voir les suppléments *La Féerie* et *L'Ordre d'Hermès*).

Beaucoup de grands magiciens de cette maison font de multiples périples en Arcadie, et nombreux sont ceux qui, un jour, ne reviennent pas.

Voici, en prime, quelques informations inédites en français sur la Féerie : le monde de

la Féerie, l'Arcadie, se compose de six pays distincts mais interconnectés :

- Somniare : le monde des légendes et des rêves

- Atlantium : le monde sous-marin

- Antrum : le monde souterrain

- Caelum : le monde céleste, d'où sont originaires les Tuatha de Danann

- Barthrum : le monde de la mort, là où tous les païens morts se retrouvent.

- Tartarus : le monde "au-delà", pays d'origine de la Féerie, dont on ne sait rien puisque personne n'en est revenu.

La vallée féerique visitée par les joueurs possède deux points de passage vers l'Arcadie : l'un vers Somniare et l'autre vers Antrum.

Annexe n°3 : Quelques sorts utiles

- *Frisson du lycanthrope* (Intellego Animal) : au niveau 20, permet de parler avec un animal (loups, ours...)

- *Bête de taille surnaturelle* (Muto Animal) : fait grandir ou rapetisser un animal (loups, ours...)

- *Destruction de la peau et de la fourrure* (Perdo Animal) : détruit tous les vêtements faits de peau ou de fourrure animale : pendant l'hiver, c'est un "charmant" sortilège à réserver à ses ennemis préférés.

- *Mutilation du loup hurlant, Capuchon du faucon ou Flèche mortelle du chasseur* (Perdo Animal) : sorts offensifs contre les animaux.

- *Apaisement de l'ours furieux* (Rego Animal) : calme un animal de la taille d'un ours.

- *Douce bête, Maîtrise de la bête rétive et Asservissement de la bête* (Rego Animal) : peuvent calmer les animaux.

- *Voix du lac* (Intellego Aquam) : permet en interrogeant le lac souterrain d'avoir des informations sur l'autre côté du siphon.

- *Respiration du poisson* (Muto Aquam, avec complément Auram) : permet au lanceur de respirer sous l'eau. Et *Souffle hivernal* qui permet au niveau 20 de faire bénéficier quelqu'un d'autre que soi de *Respiration du poisson*.

- *Protection contre les êtres féeriques des forêts* (Rego Herbam)

- *Lampe sans flamme* (Creo Ignem)

- *Interrogation des pierres* (Intellego Terram) : permet d'interroger les pierres de la grotte sur leurs lointains souvenirs.

- *Protection contre les êtres féeriques des montagnes* (Rego Terram)

- Et n'oubliez pas qu'un bon Mage met toujours un voyage à profit pour trouver des composantes matérielles qu'il ne possède pas. Un bon exemple pour l'aventure : un morceau de stalactite pour *Éruption Rocheuse* (ReTe 15).

Le Conseil des Mages

Avant tout départ vers l'extérieur, la meilleure chose à faire est d'avoir recours au *Conseil des Mages* (voir page 378 des règles) : les Compagnons les plus importants et tous les magiciens se retrouvent alors pour discuter de la vie de l'Alliance.

Un des personnages (le plus ancien Mage ou un des Mages à tour de rôle) est d'abord nommé "président de séance" et se retrouve ainsi chargé d'attribuer la parole à chaque intervenant, ce qui évite les situations pénibles où tout le monde parle en même temps.

Les Mages informent l'assemblée de leurs recherches et projets en cours (les plus méfiants restant dans le vague), de la nécessité pour eux de trouver tel ou tel ingrédient rare, ou de leurs besoins en Virtus Brut.

Les Compagnons pourront aussi évoquer les travaux au sein de l'Alliance, les relations avec les seigneurs du voisinage ou le clergé local, les besoins d'argent pour financer une extension de la tour ou un nouveau bâtiment pour les Servants.

Après avoir écouté attentivement tous ceux qui souhaitent prendre la parole, le Conseil rend ses décisions concernant les problèmes évoqués (études des Mages, travaux de maintenance, relations avec l'extérieur...) et note soigneusement les points non résolus, afin de les réexaminer lors de la prochaine séance.

C'est aussi lui qui va décider de la composition de la Troupe qui partira à l'extérieur. Cette phase du Conseil — où chaque joueur va essayer de convaincre les autres que son Mage doit ABSOLUMENT faire partie de la Troupe — est généralement un moment particulièrement animé.

Pour toutes les décisions de ce genre, il faut employer un système de vote. Dans la majorité des Alliances, on compte une voix par Compagnon et deux par Mage. La décision, selon sa gravité, pouvant être prise à la majorité "simple" (la moitié des voix

plus une) ou à la majorité "qualifiée" (il faut alors recueillir les deux tiers des voix). En cas d'égalité, et pour éviter de passer trop de temps en bavardages inutiles, on estime généralement que le Mage le plus ancien dispose d'une voix prépondérante. Enfin, et bien que le cas soit rarissime, il arrive qu'un Compagnon possède deux voix, suite à un exploit guerrier ou diplomatique accompli au service de l'Alliance.

Quelques Alliances peuvent opter pour d'autres systèmes : donner une voix à chacun ou supprimer le vote pour attribuer la décision à un conseil restreint de Mages. C'est là un choix personnel, dont les joueurs doivent discuter avant d'adopter ce qui leur semble le système le plus adapté. Encore un bon prétexte pour une première séance de *roleplaying*...

Gardez présent à l'esprit que, contrairement aux Compagnons, rares sont les Magiciens qui préfèrent une



L'Alliance, cœur de la saga

PAR FRANÇOIS DECAMP

Ars Magica est basé sur le concept de la Saga (voir page 347 des règles), dans laquelle l'Alliance, lieu de vie des personnages, tient un rôle prépondérant. C'est une partie seulement des habitants de l'Alliance (la Troupe) qui franchit régulièrement ses hauts murs d'enceinte à l'occasion de chaque aventure.

Avoir l'un de ses personnages qui part à l'aventure (et de préférence son magicien) est généralement le désir le plus cher de tout joueur.

Mais comme il y a autant de mages que de joueurs, tous ne pourront pas exaucer leur souhait en même temps. Et s'il est évident que vivre pleinement une aventure mouvementée a quelque chose d'exaltant, rester à l'Alliance est néanmoins souvent promesse d'occupations passionnantes...

¹ A ce propos, vous trouverez d'excellentes descriptions de la vie monastique au XIII^e siècle dans les romans d'Ellis Peters (18 titres parus dans la collection *Grands Détectives* chez 10-18). Ces romans policiers mettent en scène Frère Cadfaél, un ex-croisé devenu moine, sur fond de guerre de succession en Angleterre vers 1140. Malgré les soixante ans d'écart avec *Ars Magica*, la plupart des descriptions et du "background" sont utilisables, et certaines intrigues sont susceptibles de donner des idées à plus d'un Conteur.

Prénoms occitans

Si vous avez décidé de situer vos aventures à la Crête des Brumes, ou dans une autre Alliance languedocienne, voilà une petite liste de prénoms qui, je l'espère, vous sera utile. Bien sûr, vous pouvez aussi vous en servir pour doter vos personnages-non-joueurs de prénoms adaptés à la région.

Hommes	Femmes
Bernart (Bernard)	Alpaïs
Raimond ou Raimon (Raymond)	Saïssa
Arnaud	Esclarmonde
Rotger ou Rogier (Roger)	Azalaïs (ou Alazaïs)
Gailhard	Blanche
Guilhem (Guillaume)	Aimersent
Pèire (Pierre)	Amada
Pons	Dias
Sicard	

escapade à l'extérieur à la douce quiétude de leur laboratoire. Et pour qu'une séance du Conseil des Mages soit intéressante, il faut que tous les joueurs fassent un effort en incarnant leur alter ego et que les motivations de chacun soient basées sur les réelles envies du *personnage* et non sur celles du *joueur*.

Enfin, ultime conseil, pour organiser votre Conseil, vous pouvez vous inspirer du déroulement du Chapitre au sein d'une Abbaye¹.

Une fois que les décisions du Conseil auront fixé la composition de la Troupe, il faudra encore savoir quelles seront les occupations de ceux qui resteront : les Mages, mais aussi les autres.

Alliance, sweet Alliance (Ou labo, mon amour !)

Comme tout bon Mage qui se respecte, l'idée d'abandonner votre Alliance vous répugne. En effet, pourquoi aller risquer sa vie dehors, dans le "monde des vulgaires", alors que

votre laboratoire de magie peut vous permettre de faire des découvertes qui auraient fait pâlir d'envie Bonnissagus lui-même ! Certes, s'occuper de son laboratoire prend du temps, et les activités s'y mesurent en *saisons* passées au travail. Mais les possibilités d'occupation sont vastes. Si vastes, en fait, qu'un petit récapitulatif s'impose... Pour plus de simplicité, nous allons regrouper toutes les activités envisageables en trois grandes catégories : les études, la recherche et la formation.

Les études

Pour faire un bon Magicien, on ne peut se contenter de ses acquis de départ. Il faut sans cesse progresser dans la connaissance et la maîtrise de l'*ars magica*.

Il existe pour cela diverses méthodes d'études :

1) L'exploration des voies de la Magie (page 251 des règles)

Permet de mieux comprendre les principes magiques, et donc d'augmenter son score en Théorie de la Magie. Cette connaissance étant indispensable pour toutes les activités ayant trait à la recherche.

2) L'étude des arts magiques (page 252)

Pour aboutir à une plus grande maîtrise des Formes et des Techniques, on peut augmenter ses connaissances grâce aux livres, ou en étudiant directement du Virtus brut.

3) La transmission du savoir : elle peut s'opérer de différentes façons

- La transmission et copie des Arts (page 252) : afin que d'autres puissent accéder au savoir que vous avez atteint dans vos formes et techniques de prédilection.

- La transcription de ses sorts (page 253) : si vous voulez que d'autres expérimentent les "superbes" sorts que votre imagination fertile a fait naître, et que, ce faisant, vous augmentiez vos chances de devenir un Mage réputé au sein de l'Ordre. Il faut alors absolument réécrire lisiblement ses sorts, car cela évitera une fastidieuse traduction à vos lecteurs.

- Les textes de laboratoire (page 264) : vous n'avez pas besoin de tests pour créer vos textes de labo. Compilés, ils constituent le journal de bord de votre vie de Mage. Pour plus de plaisir de jeu, vous pouvez l'écrire "pour de vrai", en y notant toutes les péripéties de la vie de votre personnage.

4) Les traductions

- Des sorts (page 253) : chaque Mage utilisant ses propres descriptions et abréviations, il faut se livrer à de longs décodages pour pouvoir enfin essayer le sort d'un autre thaumaturge.

- Les textes de laboratoire (page 265) : de la même façon que pour les sorts, il faudra en passer par là pour pouvoir se servir du travail d'autrui. Mais on peut aussi utiliser les mêmes procédures pour rendre lisible ses propres textes de laboratoire.

5) L'étude des enchantements (page 265)

Attention ! Réussir à mettre à jour les mystères d'un objet enchanté par un autre Mage est un exercice difficile, long et dangereux.

La recherche

C'est, pour tout Mage qui se respecte, l'aboutissement de son œuvre. La recherche permet, en effet, d'arriver à des résultats concrets grâce aux connaissances que l'on a accumulées...

1) Inventer un sort (page 263)

Si votre création est vraiment originale, vous tiendrez ainsi la clé du succès. Qui sait, peut-être parlera-t-on de vous dans les lourds grimoires contenant l'histoire de l'Ordre d'Hermès ?

2) Enchanter un objet (pages 254 à 260)

Tâche noble et complexe, elle fera votre fierté une fois achevée. Contrairement à ce que l'on pourrait penser à première vue, les règles ne sont pas complexes, juste "complètes"... et donc un peu longues. Lisez les calmement, et vous verrez, c'est de la belle ouvrage !



3) Fabriquer une potion (page 261)

Activité utile, et même indispensables en ce qui concerne les potions de longévité, car tout Mage voulant vivre plus longtemps que le vulgaire devra s'en concocter.

La formation

Elle se divise en deux activités aussi importantes et prenantes l'une que l'autre :

1) Trouver et lier un familier.

2) Former un apprenti.

Du fait de leur importance, un article leur sera consacré dans un de nos prochains numéros.

Enfin, n'oubliez pas que si vous êtes pressé, vous avez la possibilité, pour les trois catégories d'activités que nous avons passées en revue, de vous lancer dans la voie plus rapide — quoique difficile et dangereuse — de l'*expérimentation mystique* (voir page 266).

Il n'y a pas de sot métier

Les Mages ont leur *Sanctum* qui les retient à l'Alliance, mais que font donc Compagnons et Servants qui ne partent pas à l'aventure ?

En fait, ils n'ont pas vraiment le temps de s'ennuyer, car il y a toujours quelque chose à faire dans les Alliances, notamment au printemps et en été.

Les tâches matérielles

Les Compagnons et les Servants, selon leur formation, peuvent travailler à l'extension et au renforcement des défenses de l'Alliance, à la construction de nouveaux laboratoires plus vastes ou d'appartements plus confortables pour les Mages et les Compagnons.

Mais, ils peuvent aussi construire un réfectoire et des baraquements "en dur" pour les Servants, afin que ces derniers ne se plaignent pas de leurs conditions de vie et restent à l'Alliance.

On peut enfin explorer les abords immédiats de l'Alliance, afin de repérer d'éventuelles possibilités d'extension ou d'aménagements ultérieurs.

Le recrutement

Plutôt réservé aux Compagnons, cette tâche consiste à recruter des spécialistes parmi les Servants (palefrenier, berger, bûcheron...), ou trouver de nouveaux Compagnons : un bon forgeron sera en mesure d'augmenter la qualité de l'équipement (aussi valable pour les armes des combattants que pour les nouvelles herbes du donjon), l'association avec un marchand permettra, en plus d'assurer un approvisionnement régulier, d'être tenu informé de ce qui se dit dans le pays (un bon marchand est toujours au courant de tout !).

Et si les recruteurs n'ont vraiment rien d'autre à faire, ils pourront toujours chercher un autre cuisinier (l'actuel ayant généralement des faiblesses dans certains domaines... et Dieu sait que les Mages ne supportent pas les tourtes à la viande trop cuites !).

Les relations avec l'extérieur

Les Mages ne voulant surtout pas se faire remarquer, il faut que la conduite de tous soit irréprochable. De plus, il est essentiel de veiller à la bonne réputation de l'Alliance.

Ainsi, un Servant "populaire" (jongleur, très bon archer...) ou un Compagnon influent (fille du châtelain, troubadour émérite...) pourront faire beaucoup pour entretenir la bonne image du lieu, en se servant pour cela de leur influence auprès de leurs connaissances et relations diverses.

Tout ceci pouvant, bien sûr, donner lieu à de petites séances de jeu...

En conclusion

Retenez d'abord que toutes ces idées ne sont pas limitatives : un Compagnon pourra ainsi chercher de nouveaux livres pour la bibliothèque classique, alors qu'un Mage délaissera son laboratoire pour rencontrer un visiteur venant d'une autre Alliance ou pour participer au chantier de rénovation des Communs, quelques sorts pouvant en effet épargner bien de la fatigue et des blessures aux Servants et autres ouvriers (voir à ce propos quelques exemples en annexe du *Secret de Montségur*, dans le *Supplément Descartes n° 5*).

Et surtout, il faut que chaque Conteur essaye de "scénariser" au maximum la vie de l'Alliance, l'idéal

étant d'y consacrer une séance de jeu pour chaque groupe de saisons entre deux aventures.

Si vous faites cet effort, votre Alliance prendra de "l'épaisseur" et les joueurs y seront de plus en plus attachés, ce qui rendra les parties encore plus passionnantes.

Que l'esprit de Bonisagus soit avec vous ! ■

Petite bibliographie commentée

Voici des ouvrages, dont la plupart sont "peu communs". Chacun les complétera avec des ouvrages généralistes (ex. : collections Que sais-je ?, Points Histoire...)

• TDC n° 530 : Les Troubadours.

Édité par le Centre National de Documentation Pédagogique. Parfait pour une première approche des Troubadours et de l'art du "fin amor".

• Les Cathares : chronologie de 1022 à 1321 de Maurice Griffe - M&J Griffe.

Tout comme "Trésors cathares", cet ouvrage contient un matériel de rêve pour le maître de jeu : chronologies, tableaux, très nombreuses cartes, plans de villes et de châteaux. Un must !

• Trésor de la mythologie pyrénéenne par Olivier de Marliave - Annales Pyrénéennes.

Étude remarquable et très complète, qui sera également utile au maître de jeu de Maléfices ou de L'Appel de Cthulhu. Contient des dizaines d'idées d'aventures !

• Trésors cathares - Découverte des hauts lieux cathares - par Gilbert Roussel - Éditions du Pélican.

Pro-cathare jusqu'à l'excès, le texte est néanmoins agréable à lire.

Et si l'on rajoute les dizaines de photos et la douzaine de plans de châteaux qu'il contient, on obtient un très bel ouvrage qu'il est conseillé de posséder...

• Odeurs du terroir, chant d'espoir par Emile Peyruffaut - édité à compte d'auteur (épuisé).

De très belles poésies, œuvres d'un véritable descendant de troubadour occitan.

• Le petit livre aventureux des prénoms occitans au temps du Catharisme par Anne Breton - Éditions Loubatières.

De loin la source la plus complète sur la question. De plus, ce n'est pas une banale accumulation de prénoms sous forme de liste, mais plutôt un voyage par les prénoms dans un passé douloureux.

• La tragédie cathare par Georges Bordonove - Éditions Pygmalion/Gérard Watelet.

Très agréable à lire, et écrit sur un ton détaché et dépassionné, abordant les faits en les soulignant si nécessaire, mais se gardant bien de toute interprétation/élucubration. Le contexte du déclenchement de la croisade est présenté de façon "large", n'oubliant rien ni personne.

• Découvrir la France cathare par André Cauvin - Éditions Marabout.

Bien fait, avec de bonnes descriptions de différentes villes et châteaux.

Quelques seigneurs et hauts dignitaires

Pour vous éviter de longues recherches en bibliothèque, vous trouverez ci-après la liste de quelques-uns des acteurs essentiels du dramatique conflit qui a embrasé l'Occitanie pendant plus de 30 ans.

RAIMOND VI (1156-1222)

Comte de Toulouse de 1194 à 1222, vassal du Roi de France, du Roi d'Angleterre (pour ses possessions dans l'Agenais), du Roi d'Allemagne (pour ses possessions sur la rive gauche du Rhône : Marquisat de Provence) et, enfin, du Roi d'Aragon... Un bon moyen pour ne rien craindre de personne !

Il tolère les cathares, car beaucoup de ses vassaux les protègent, et malgré les protestations d'Innocent III, il n'entreprendra rien contre eux.

Il perdra, puis récupérera, toutes ses terres pendant la Croisade.

RAIMOND ROGER TRENCANEL

Vicomte de Carcassonne, d'Albi, de Béziers et du Razès, de 1194 à 1209. Neveu du précédent, il affiche un tempérament de "chien fou" qui contribuera à sa perte. Il mourra en effet en prison, après s'être rendu au siège de Carcassonne.

PIERRE II (1174-1213)

Roi d'Aragon, Comte de Barcelone, de Provence et du Roussillon.

Marié avec Marie de Montpellier, ce qui lui permet d'en récupérer le Comté.

Roi de 1196 à 1213 — couronné en 1204 par Innocent III — il remportera la fameuse bataille de *Las Navas de Tolosa* contre les Maures d'Espagne (en 1212).

Il trouvera la mort un an plus tard, pendant la terrible bataille de Muret.

DOMINIQUE DE GUSMÀN (SAINT DOMINIQUE)

Frère prêcheur, il se lancera en mission d'évangélisation dans le midi et le sud-ouest. Né vers 1172 à Calerugsa (au sud de Burgos), sa sagesse et sa maturité étonnent tous ceux qui l'ont connu.

Il se rend vers 1203 en mission auprès du Roi de France (selon d'autres sources, il serait allé jusqu'au Danemark) et passe par Toulouse. C'est là qu'il se rend compte des dangers que représente le catharisme pour la religion catholique.

Vers 1205, il rencontre Arnaud Amaury, légat du Pape. Dominique est offusqué par les riches vêtements et le luxe dont s'entourent les légats et tout le clergé de haut rang. Il veut être pauvre et humble pour prêcher la pauvreté et la parole du Christ. Les légats lui donnent carte blanche, mais ne changent rien à leur propre train de vie.

Accompagné de Diège d'Osma (Diego d'Azevedo, évêque d'Osma, dont il était le

chanoine), il arpente Languedoc et Pyrénées pour colporter la bonne parole. Il va de village en village avec son compagnon. Véritable "as" des joutes oratoires visant à convertir les masses passées au catharisme, il débat pendant des jours entiers avec des dignitaires cathares et arrive effectivement à obtenir des conversions. Il établit un monastère de femmes à Prouille, en plein bastion cathare, et ce, dès 1206.

Mais, après l'assassinat de Pierre de Castelnau, légat du Pape, ce dernier décrète la croisade de 1208, estimant que la méthode "douce" de Dominique ne convient plus.

Dominique suit un temps Montfort, mais en se tenant en retrait des sauvageries commises par les croisés français. Puis il fonde l'ordre des Dominicains — ou frères prêcheurs — en 1215 à Toulouse. Il meurt en Italie en 1221.



DOMINIQUE DE GUSMÀN (SAINT DOMINIQUE)

FOLQUET DE MARSELHA (OU FOULQUES DE MARSEILLE)

Fils d'un marchand génois et célèbre troubadour occitan. Il écrit de multiples "plaintes amoureuses" entre 1178 et 1195.

Vers 1200, il entre (avec sa femme et ses deux fils) à l'abbaye du Thoronet (dans le Var) et en devient très vite l'Abbé.

Il sera nommé Évêque de Toulouse en 1205 (l'évêque Foulques) et le restera jusqu'à sa mort en 1231, de manière assez chaotique. Il sera chassé par Raimond VI de façon "musclée", puis réimposé par le Pape.

RAIMOND ROGER

Comte de Foix, de Comminges et du Béarn, que l'on a coutume de surnommer "Le Batailleur". Si Trencavel est un "chien fou", lui, bien qu'il n'ait rien d'un chien, pour ce qui est du reste...

Il est sans nul doute le plus féroce adversaire des croisés et peut aller aussi loin qu'eux dans la cruauté et l'horreur (avec certes moins de moyens que les croisés français, mais avec autant d'ardeur). Il meurt en 1223.

INNOCENT III (1160 à 1216)

Pape de 1198 à 1216. Il mène une politique assez déterminée partout en Europe et lutte avec obstination contre les Cathares, notamment lançant la croisade de 1208 (qui ne sera effective qu'un an plus tard).

Mais la furie et les excès des croisés vont vite dépasser ses intentions, et il revient alors sur certaines condamnations infligées à certains seigneurs du Languedoc.

Enfin, il soutient l'action de Dominique de Guzmàn et de François d'Assise, qui vont fonder tous deux sous son pontificat les ordres mendiants : *Dominicains* et *Franciscains*.

ARNAUD AMAURY

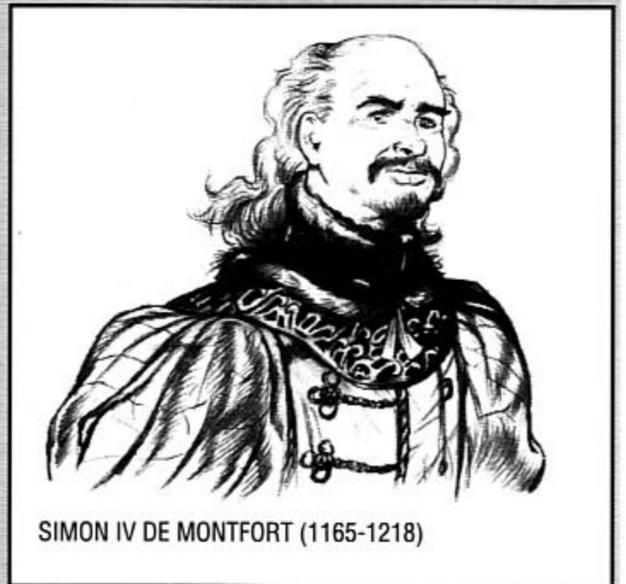
Ancien Abbé de Cîteaux, légat du pape et principal thuriféraire de la Croisade. Il a en effet tout fait pour convaincre Innocent III de la déclarer. Il en devient le chef spirituel et l'éminence grise de Simon de Montfort, avant d'être nommé archevêque et Duc de Narbonne. Lors du massacre de Béziers, alors qu'un croisé lui demande comment distinguer les catholiques des cathares, on lui prête la réponse suivante : "Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens!". Ce qui fut fait. Il meurt en 1225.

SIMON IV DE MONTFORT (1165-1218)

Baron de Montfort et Comte de Leicester, il s'enrôle dans la Croisade dès 1208. Son physique imposant, sa valeur militaire et sa bravoure lui confèrent une certaine "aura" auprès de ses troupes.

Il est élu chef de la Croisade après le massacre de Béziers et la prise de Carcassonne. C'est un guerrier sans pitié et seul le Comte de Foix est aussi cruel que lui.

Nommé Comte de Toulouse en 1215, il meurt trois ans plus tard pendant le siège de cette ville, alors que le Languedoc se révolte contre lui.



SIMON IV DE MONTFORT (1165-1218)

RAIMOND DE PEREILLE

Seigneur du château de Pereille, il devient aussi celui de Montségur (pour plus de détails sur lui, voir *Le secret de Montségur*).

Le dernier roi-mage

En 1870, Melkior Quamké, un jeune homme noir de 28 ans entre comme jardinier au service de Paul Trenton, médecin à Providence. Très compétent, il donne entière satisfaction à son employeur mais certaines rumeurs circulent rapidement, faisant état de ses agissements nocturnes peu catholiques. Trenton est alors obligé de le renvoyer. Le surlendemain, la femme et l'une des filles du médecin sont retrouvées assassinées dans d'affreuses circonstances. Certains habitants, horrifiés, se rendent aussitôt à la petite mesure où vit Melkior et y mettent le feu... Pourtant, bien que tous soient persuadés d'avoir vu le jeune homme périr dans les flammes, son corps calciné ne sera jamais retrouvé.

En effet, ce que tous ignorent, c'est qu'il est le descendant direct du roi-sorcier d'une tribu du Niger, qui fut jadis capturé et réduit en esclavage par les Blancs. Le savoir occulte de cet ancêtre s'est transmis de génération en génération, afin que toutes les humiliations et les tortures subies par sa race soient un jour vengées. Melkior, ainsi baptisé selon le désir de son père, a toujours été intrigué par le fait qu'il porte le nom et descende d'un roi-mage. En compulsant certaines notes dictées par son aïeul (dont la plupart ont brûlé chez lui), il a découvert une incantation permettant de réduire par crémation le corps à trois éléments essentiels inaltérables... et recomposables à volonté. En raison de leur couleur respective, ces trois éléments — porteurs chacun d'un fragment de l'âme — ont été intégrés dans la mythologie chrétienne sous la forme des présents faits à Jésus par les trois rois mages : l'or, la myrrhe et l'encens.

Lorsque les habitants de Providence sont venus brûler sa maison pour le meurtre des Trenton (qu'il avait bien commis), Melkior a lancé avec succès l'incantation. Un de ses proches est ensuite venu recueillir parmi les cendres les poudres magiques, les a enfermées dans trois petits coffres et s'est embarqué avec le tout sur un bateau en partance pour l'Afrique, afin que Melkior puisse là-bas être ressuscité par un puissant sorcier... Malheureusement, le bateau a sombré à quelques milles des côtes du nouveau continent. Les boîtes contenant l'âme du sorcier se sont peu à peu envasées au fond de l'océan...

En 1924, Richard Trenton — descendant du médecin et brillant historien, passionné de recherches généalogiques — a réussi à force de persévérance à découvrir une partie du mystère. Il a alors décidé de retrouver les trois poudres, de ressusciter Melkior et de lui faire payer une nouvelle fois ses crimes. C'est ainsi que, dans le seul but de perpétrer sa vengeance, il s'est plongé dans les arcanes de l'occultisme africain jusqu'à ce qu'il trouve, enfin, trace de l'incantation adéquate.

Il y a un mois, il a organisé une partie de "chasse sous-marine" et retrouvé les trois boîtes. Malheureusement, l'une d'elles lui a échappé pour aller se briser sur les rochers et son contenu, une poudre dorée, s'est répandu dans l'océan. Il a néanmoins emporté les deux boîtes restantes chez lui, mais les reliefs de l'âme de Melkior qu'elles contiennent ont progressivement réussi à contrôler son esprit. Trenton a alors pris contact avec un sorcier noir de Louisiane, connu pour ses dons exceptionnels, et l'a fait venir à Providence.

Pour extraire des flots la substance dorée, il faudrait maintenant noyer un nouveau-né en mer puis jouer un air de flûte africaine, afin que la poudre remonte en surface. C'est pour accomplir ce rituel que Trenton, "possédé" par Melkior, va faire enlever par un gang local le fils de sa sœur...

Rosemary's baby

Les investigateurs sont de vieux amis de Mark Selman, photographe à Providence et grand joueur de baseball devant l'Éternel. Aussi, lorsqu'ils ont appris que Mark, marié depuis deux ans à une institutrice du nom de Rosemary Trenton, avait eu un

L'or, la myrrhe et l'encens

un scénario pour l'Appel de Cthulhu

PAR FRÉDÉRIC TOURNADRE

Cette aventure au parfum iodé pour la cinquième édition de L'Appel de Cthulhu est prévue pour 3 à 5 investigateurs moyennement expérimentés et néanmoins amateurs d'enquêtes dangereuses. De la maternité de Providence à l'Océan, tirer cette affaire au clair nécessitera beaucoup de doigté. Certains détails (caractéristiques des monstres et pertes de Santé Mentale) sont laissés à l'appréciation du Gardien.



petit gars hier jeudi, ils ont décidé de prendre un jour de congé pour aller rendre visite à la future *terreur des stades*.

C'est par une chaude matinée de juin, qu'ils arrivent à la maternité de Providence. Ils trouvent facilement la chambre où la maman dort, Mark lisant à ses côtés. Les retrouvailles sont chaleureuses et bruyantes, ce qui a pour effet de réveiller Rosemary. Mais ce n'est pas grave, car c'est bientôt l'heure de la tétée et on ne devrait pas tarder à lui amener son petit Max, qui est encore aux mains des puéricultrices.

Les minutes s'écoulent, pourtant, et point de Max à l'horizon... Un peu inquiet, Mark va se renseigner et apprend que le bébé, confié à la très compétente Mlle Carrero, ne devrait plus tarder. L'attente se poursuit. Toujours rien...

Les investigateurs peuvent alors décider d'accompagner Mark en quête de son fils dans les couloirs de l'hôpital. Assez rapidement, ils réalisent que Mlle Carrero a bel et bien disparu ! La dernière fois qu'on l'a aperçue, elle se dirigeait vers la chambre de Rosemary avec le bébé. Au bout de quelques instants, une préposée au nettoyage découvre un jeune interne assommé et dévêtu dans un placard à balais. Quant à la puéricultrice, elle gît dans un escalier de service, assez sérieusement blessée au crâne. On pourra remarquer (T.O.C.), quelques marches en contrebas, un papier chiffonné avec une adresse écrite à la hâte : "7, Macawlay Lane". Malgré tous les efforts déployés, le petit Max demeure introuvable !

Il est possible d'interroger le jeune interne avant l'arrivée de la police : il dit avoir été agressé par deux hommes. Des types "trop parfumés pour être honnêtes et trop bien armés pour être des amateurs". Mlle Carrero, quant à elle, émerge de l'inconscience après dix minutes. Elle n'a que le temps de murmurer qu'il lui a semblé entendre un homme dire "Tonton sera content !", quand l'inspecteur Larrigan, un homme pressé et autoritaire, entre dans la salle de soins et fait évacuer les lieux. Il vaut mieux obtempérer.

Dans sa chambre, Rosemary, au bord de la crise de nerfs, est complètement effondrée... son mari n'est guère mieux. Il faut faire preuve de beaucoup de psychologie pour les interroger. Le couple ne se connaît aucun ennemi et ne possède que peu d'argent... en tout cas pas suffisamment pour payer une

rançon "raisonnable". Les seules visites qu'ils aient reçues jusqu'à présent sont celles de la mère de Mark, Elma, et du frère de Rosemary, Richard, qui possède une chaire d'histoire à l'université.

Recherche bébé désespérément

Après avoir vu l'inspecteur, qui est apparemment débordé de travail ces jours-ci, Mark est encore plus désespéré. Il craint, non sans quelque raison, que la police n'accorde qu'un intérêt modéré à son drame familial. C'est pourquoi il demande, avec un certain embarras, aux P.J. de l'aider à retrouver la trace de son petit Max.

L'inspecteur Larrigan n'a en fait qu'un seul but en tête : coincer les hommes de Ricardo Bonetti qu'il soupçonne d'être mouillés dans le kidnapping. En l'absence d'éléments nouveaux, cette tâche lui prendra environ 5 jours. Il conclura ensuite l'enquête en faisant identifier les agresseurs du jeune interne et en constatant que le bébé a définitivement disparu. En effet, loi du silence oblige, aucun des deux maffieux inculpés ne livrera Richard Trenton. Quant au chef de l'organisation, Ricardo Bonetti, il sera bien vite blanchi, grâce à l'appui de quelques politiciens véreux.

Voici donc les investigateurs livrés à eux-mêmes. Mark se propose bien sûr de les accompagner, mais il ne semble pas vraiment en état de le faire. La première idée qui viendra alors aux joueurs sera certainement de se rendre à l'adresse indiquée sur le papier perdu, à moins qu'ils ne préfèrent aller interroger Elma Selman ou Richard Trenton.

• **7, Macawlay Lane** : un vieil entrepôt désaffecté situé aux abords de la ville, près d'une ancienne gare de marchandises employée uniquement pour les livraisons en provenance de petites villes de la Nouvelle Angleterre. On ne trouvera rien sur les lieux mêmes, l'entrepôt étant complètement à l'abandon, à part, sur le sol (T.O.C.), de l'essence probablement répandue par une voiture venue ici récemment (une heure tout au plus). Les investigateurs pourront remarquer, à quelque distance, un quai de déchargement sur lequel deux manutentionnaires attendent en fumant. Ces hommes sont de prime abord assez peu enclins à discuter.

Un petit geste de générosité pourra néanmoins les rendre plus diserts. Ils ont vu — il y a une heure et demi de cela — une Oldsmobile s'arrêter devant l'entrepôt. Deux individus "propres sur eux" étaient assis à l'intérieur. Cinq minutes plus tard, une Ford T est arrivée avec à son bord un "monsieur comme il faut" et un homme de couleur qui est resté dans l'ombre. Les deux premiers individus ont alors remis aux nouveaux arrivants un paquet assez volumineux enveloppé dans du linge (Max, bien sûr). Ensuite, tout ce petit monde est reparti.

Remarque : en questionnant l'inspecteur sur l'avancée de son enquête, on pourra apprendre que les deux agresseurs de l'hôpital se sont enfuis en Oldsmobile...

• **Chez Elma Selman** : sa maison se trouve dans un petit quartier résidentiel tranquille. L'intérieur n'est pas trop encombré de bibelots, comme c'est souvent le cas chez les personnes de cet âge, ce qui est la preuve d'un certain bon goût. Elma Selman a été pendant 50 ans l'épouse d'un colonel ; c'est une femme qui a de la tenue et du courage. Son fils vient de lui apprendre la nouvelle de l'enlèvement par téléphone et elle s'efforce de surmonter le choc avec dignité. Elle a été voir son petit-fils la veille mais n'a rien remarqué d'anormal. Si elle est questionnée au sujet de la famille Trenton, elle dira que sa bru est une très brave fille, et que Richard est un homme très intelligent, quoiqu'un peu réservé. Elle sait par ailleurs qu'un terrible drame, dont elle ignore la nature exacte, a affligé la famille Trenton vers 1870. La mère de Rosemary et de Richard est, quant à elle, décédée des suites d'une longue maladie l'année passée.

• **Entrevue avec Richard Trenton** : il sera pratiquement impossible de trouver Richard à son bureau de l'université. Ses collègues se déclareront d'ailleurs assez surpris de son manque actuel d'assiduité, lui qui est d'ordinaire irréprochable. Peter Walkam, l'un de ses proches collaborateurs, pourra se laisser aller à quelques confidences (Baratin). Il trouve que Richard a souvent l'air préoccupé depuis quelques temps. Il lui a récemment confié son intérêt pour le passé de sa famille et lui a parlé de son intention de mener des "recherches sous-marines" dans la baie de Narraganset. Walkam a également reçu à plusieurs reprises

des coups de fils de Louisiane pour Trenton, alors que celui-ci était absent (il ne mentionnera ce dernier fait que si on l'interroge à ce sujet).

Richard Trenton est chez lui. Il vit dans une petite villa édifée sur la côte, non loin de Providence. En compagnie d'un sorcier noir venu de Louisiane — un certain Monsieur Léon — il est en train de peaufiner les derniers préparatifs du rituel de réincarnation dont la mise en œuvre est prévue pour samedi soir à minuit. Le petit Max est dans la cave de la maison, où ont été remises les deux boîtes contenant la "substantifique moelle" de Melkior.

Si on examine la Ford T garée devant chez Trenton, il est possible de remarquer quelques petites taches d'essence sous le véhicule.

L'accueil du maître des lieux est poli... sans plus. Alors que Trenton fait entrer les investigateurs, Monsieur Léon descend se cacher à la cave (une oreille exercée (Écouter/2) pourra éventuellement percevoir un faible bruit de pas). Trenton affirme avoir été mis au courant du kidnapping par son beau-frère. Pourtant, il semble assez peu affecté (Psychologie). Son comportement est plutôt celui d'un homme nerveux, qui désire manifestement que ses visiteurs s'éclipsent au plus vite. Son anxiété se traduit par des déclarations à l'emporte-pièce : "Vu son métier, Mark a certainement des ennemis" ou "Après tout, des centaines d'enfants disparaissent chaque année dans des circonstances étranges".

Questionné au sujet de ses recherches sur son passé familial, Trenton se montre d'abord surpris et reste très évasif sur ses motivations, essayant de glisser rapidement sur le sujet. Il dit simplement qu'en tant qu'historien, il est normal que de telles choses éveillent son intérêt. Si les investigateurs insistent et essaient d'en savoir plus sur le drame de 1870, il manifera une certaine irritation et déclarera ne rien savoir à ce propos. Quant aux histoires de recherches sous-marines, ce ne sont que des "fantasmes de collègues trop portés sur la bouteille".

Brusquement, il coupe court à la conversation en prétendant avoir du travail en retard.

Remarque : si le Gardien des Arcanes veut introduire un peu d'action et de fantastique pour mettre les joueurs en haleine à ce stade de l'enquête, il pourra faire réagir les deux "méchants". Dès que les investigateurs auront quitté les

lieux, Trenton et Monsieur Léon décideront alors de se débarrasser de ces gêneurs. La nuit venue, Monsieur Léon ira à la cave et, avec l'aide des restes de Melkior, invoquera trois Maigres Bêtes de la Nuit afin qu'elles s'occupent des investigateurs dans la nuit de vendredi ou de samedi, quelques heures avant le Rituel.

Une visite "discrète" de la maison de Trenton sera pratiquement impossible, car les deux complices ne quitteront les lieux que le samedi soir aux environs de 23 heures pour se rendre sur la plage proche. C'est le seul moment où il sera possible de s'introduire subrepticement dans la villa (voir description, plus loin). Les personnages n'auront toutefois plus beaucoup de temps pour empêcher le "repêchage" de la troisième substance.

"Ni rire ni pleurer : comprendre" (Spinoza)

A ce stade de l'aventure, les P.J. seront certainement un peu dans le flou. Il est en outre probable que leurs premières démarches leur aient pris la quasi totalité du vendredi. Ils peuvent néanmoins essayer d'en apprendre un peu plus pour assembler les différentes pièces du puzzle.

- **La Gazette de Providence** : le propriétaire et rédacteur en chef de ce monument de la presse locale s'appelle Elija Harrobinks. Âgé d'une soixantaine d'années, petit, chauve et fumeur invétéré, il est véritablement "l'âme" des lieux. Il a repris seul le journal fondé par son père et en est très fier. Ce personnage pittoresque guidera les investigateurs à travers "ses" archives avec une jubilation communicative. Dans le numéro du 6 février 1870, on peut trouver le récit du drame qui a frappé les Trenton. Il est précisé que le corps de Melkior Quamké n'a pas été retrouvé, mais qu'on le suppose brûlé vif. Dans l'exemplaire du 15 avril de la même année, il est également fait mention du naufrage d'un navire dans la baie de Narraganset : le "Lord of Seas", en partance pour le Niger, qui emportait à son bord de nombreux Noirs de Louisiane.

- **La bibliothèque** : quelques recherches devraient permettre de mettre la main sur trois livres intéressants.

- "*Magie Africaine en Louisiane*" : on y parle d'un certain N'sala Quamké. Ce

vieil esclave ramené du Niger en Louisiane vers 1810 était le roi-sorcier d'une tribu crainte et respectée. N'sala Quamké semblait particulièrement versé dans la magie du feu.

- "*Êtres démoniaques, sorcières et bûchers*" : un chapitre de cet ouvrage est consacré aux maléfices liés au feu. On y évoque notamment un charme africain permettant de réduire, par crémation, le corps en trois substances essentielles de couleurs différentes : or, brun, noir. Ces trois composants inaltérables conserveraient une certaine forme de volonté autonome et pourraient se mouvoir sous l'effet d'un rituel impliquant chants et sacrifices. Le jour idéal pour ce type d'imprécations est celui du Sabbat. Détail important : les trois éléments sont censés pouvoir être recombinaisonnés afin de redonner vie à l'être incinéré...

- "*Naufrages en Nouvelle Angleterre*" : un passage de ce livre parle des bateaux qui ont été localisés dans les environs sans pour autant que leurs épaves ne soient fouillées, faute d'intérêt historique. Le "Lord of Seas", qui sombra le 15 avril 1870, est cité.

- **La capitainerie** : le préposé de permanence se fera un peu prier, mais finira par accepter de consulter les archives du port. Richard Trenton a bien loué pour une semaine, il y a un mois de ça, un petit bateau équipé pour la plongée en scaphandre (treuil, etc.). Il a également loué un bateau de plaisance pour le week-end à venir. L'employé se souvient par ailleurs qu'il était accompagné d'un grand homme de couleur très bien vêtu qui arborait une expression sinistre. Il parlait avec un léger accent sudiste. Trenton semblait très déférent envers cette personne, qu'il appelait "Monsieur Léon".

Remarque : si les P.J. devinent que quelque chose va se passer en mer, ils peuvent juger nécessaire de louer un bateau pour le soir. Laissez-les faire, même s'il sera préférable pour eux de tenter d'arrêter les deux complices avant qu'ils n'aient embarqué.

- **Les services de police de Bâton Rouge, Louisiane** : il est possible de les contacter par téléphone (la procédure est longue et coûteuse). Si les PJ y pensent, ils pourront essayer, en baratinant, de se faire passer pour l'inspecteur Larrigan. Faute de quoi, ils courront le risque de ne pas recueillir beaucoup de renseignements intéressants. Monsieur Léon, dont la véritable identité est inconnue,

aurait été mêlé par le passé à plusieurs affaires de meurtres rituels. Néanmoins, la police n'a jamais été en mesure d'appréhender ce personnage pour le moins mystérieux.

• **Retour à la maternité** : Rosemary est en pleurs, malgré la quantité astronomique de calmants qui lui a été administrée. Mark est à son chevet, prostré sur sa chaise. Les deux époux n'ont eu aucune nouvelle de la police et seront dès demain — faute de bébé — obligés de quitter l'hôpital. Beaucoup de patience et de finesse seront nécessaires pour interroger Rosemary au sujet de son frère. Elle avouera alors qu'elle trouve qu'il a un peu changé depuis un mois. Il est plus agressif qu'avant et semble toujours perdu dans ses pensées. Il ne parle d'ailleurs plus du tout de ses activités. Il ne lui a jamais parlé d'un ami habitant en Louisiane.

Quand il faut y aller...

Les investigateurs devraient à présent commencer à se faire une bonne idée de ce qui se trame. Une attaque des Maigres Bêtes de la Nuit (optionnelle, selon le déroulement des événements) pourra en outre les amener à se méfier des deux comparses.

Deux solutions s'offriront alors à eux : visiter la maison de Trenton avant d'aller empêcher le Rituel de récupération (ce qui est plus que risqué !) ou se cacher sagement près du bateau loué

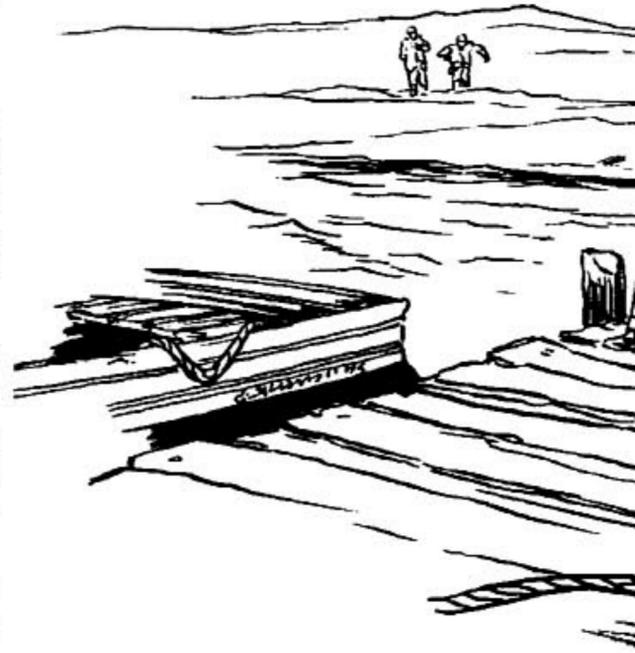
par Trenton puis, si les événements tournent favorablement, se rendre à la villa.

• **La villa** : édifée aux abords de la plage, c'est une jolie maison en bois à un seul étage. Les portes et fenêtres n'étant jamais très bien fermées, s'introduire à l'intérieur est un jeu d'enfant.

Dans le salon, on remarquera une pléthore de livres d'histoire (concernant toutes les époques), ainsi qu'un ancien grimoire ouvert sur une table devant laquelle deux chaises sont placées côte à côte.

Il s'agit de la traduction du "Liber Ivonis" due à Gaspard du Nord (Français, + 12 %, x 2, -2D4). Le livre est ouvert à la page expliquant le rituel d'appel de ce qui est appelé "l'or, la myrrhe et l'encens". Ce cérémonial nécessite le sacrifice d'un nouveau-né et l'interprétation à la flûte d'un morceau dont la partition est fournie. Un mélomane averti pourra constater que celle-ci propose un véritable défi à toutes les règles de l'harmonie traditionnelle.

A l'étage, Monsieur Léon a installé ses affaires dans la chambre d'amis. Ses vêtements de bonne coupe contrastent fortement avec tout un ensemble de breloques vaudou entassé dans sa valise. On remarquera un livre intitulé "Les sons du monde", un petit opuscule sur l'utilisation occulte des instruments de musique. Dans le bureau de Trenton, de nombreux documents confirment son intérêt



pour l'affaire Melkior Quamké (il s'agit d'extraits des livres disponibles à la bibliothèque).

Le dernier endroit intéressant est la cave. Dans une première pièce, on trouve un petit lit (mouillé, mais vide) et des boîtes de lait maternisé. Sur le sol, un ours en peluche semble supplier les investigateurs d'agir au plus vite. La pièce voisine est une remise à charbon. Un petit coin a été dégagé pour accueillir deux anciennes boîtes cubiques de 20 cm de côté, assez abîmées (après 50 ans passés au fond de l'eau !). Elles contiennent, bien sûr, les substances réduites de Melkior et sont cadennassées... Quiconque tentera d'ouvrir ces boîtes devra réussir un jet de Pouvoir contre Pouvoir sur la Table de Résistance (cf. caractéristiques des PNJ) et encourra le risque de se retrouver soumis à la volonté du sorcier. Dans ce cas, l'esprit de l'individu concerné sera traversé par toute une succession d'images mentales plus ou moins traumatisantes : un brasier, une terre sauvage et belle, des hommes noirs dansant devant leurs morts, un autre grand feu, la sensation d'être réduit en cendres, une immersion subite, le silence du fond des mers, l'impression qu'une partie de soi dérive et se noie... puis un grand vide noir ! Le personnage perdra alors 2D10 points de Santé Mentale, tombera à genoux, puis se relèvera lentement avec une seule idée en tête : protéger les boîtes, quitte pour cela à faire couler le sang de ses anciens amis. En effet, le seul moyen de rendre les substances inefficaces est de les livrer au vent, ou de les disperser au gré des eaux. Les récupérer demanderait alors un rituel





identique à celui que s'apprêtent à accomplir Trenton et Monsieur Léon.

Night Ocean

Les deux adversaires des investigateurs ont amarré le bateau de location à un petit ponton désert d'une plage peu fréquentée. Il sera néanmoins possible de repérer ce lieu en se fiant aux indications du livre consacré aux naufrages, trouvé à la bibliothèque. Lorsque la Ford T de Trenton s'arrête sur le chemin qui mène à la plage, il est un peu moins de minuit. Monsieur Léon tient dans ses bras une petite jarre (vide) et porte une flûte attachée à un cordon autour du cou. Richard, le regard fixe, avance comme un automate. Il porte un paquet de "linge" dont émanent des cris d'enfant. Les deux hommes ne tardent pas à s'engager sur le ponton... c'est le meilleur moment pour intervenir, si l'on veut bénéficier d'un certain effet de surprise.

Trenton a dans sa poche un revolver de calibre 32. Monsieur Léon, quant à lui, possède une canne-épée, mais il préférera utiliser la force de son esprit. Aucun des deux hommes n'aura le moindre scrupule à tuer ceux qui se mettront en travers de leur chemin. Trenton, totalement possédé, se battra jusqu'à la mort et n'hésitera pas à employer le bébé comme moyen de pression. En revanche, si Monsieur Léon constate que les événements ne tournent pas en sa faveur, il tentera aussitôt de fuir. Peut-être aura-t-il alors le temps de repasser chercher ses affaires à la villa?... Ce personnage inquiétant et

énigmatique pourra ensuite être repris par le Gardien dans le cadre d'une campagne personnelle. Si les investigateurs parviennent à se rendre maîtres de la situation, ils trouveront Max dans un grand état de faiblesse. Il faudra le ramener de toute urgence à la maternité.

Si, par malheur, les personnages devaient succomber avant d'avoir empêché les deux hommes de se rendre sur les lieux où la troisième boîte a été perdue, l'horrible rituel aura lieu... une écume brune se formera peu à peu à la surface des eaux et l'ultime substance suivra le joueur de flûte jusqu'au rivage. Trois jours plus tard, Monsieur Léon accomplira la cérémonie nécessaire pour redonner corps à l'âme de Melkior Quamké... Providence devra alors se préparer à connaître les heures les plus sombres de son histoire !

Épilogue

Mais ne parlons pas de malheur car, à n'en pas douter, les amis de Mark Selman seront assez intelligents et courageux pour sauver le petit Max. Devant la joie des parents, n'hésitez pas à accorder aux braves sauveteurs 1D6 points de Santé Mentale. De plus, le rédacteur en chef de "la Gazette de Providence", s'il est informé de leurs exploits, promettra aux investigateurs un abonnement gratuit à vie.

Quant à Richard Trenton, il pourra être placé dans un asile psychiatrique... la médecine de l'époque étant ce qu'elle est, il se pendra dans sa cellule deux mois plus tard. ■

Caractéristiques des PNJ

LES DEUX MAFFIEUX

FOR : 13 CON : 12 TAI : 14 INT : 10 POU : 09
DEX : 12 APP : 11 ÉDU : 8 San : 40 Pts Vie : 13

Armes : Poings 55 % (dommages 1D3), Pistolet (dommages 1D6 + 1).

Compétences : Baratin 40 %, Conduire une Automobile 35 %, Dissimulation 55 %, Se Cacher 60 %.

ELMA SELMAN

FOR : 09 CON : 10 TAI : 11 INT : 13 POU : 11
DEX : 09 APP : 12 ÉDU : 13 San : 50 Pts Vie : 10

Compétences : Crédit 35 %, Histoire 30 %, Psychologie 40 %.

RICHARD TRENTON

FOR : 10 CON : 12 TAI : 12 INT : 16 POU : 13
DEX : 10 APP : 12 ÉDU : 17 San : 5 Pts Vie : 12

Points de Magie : 13.

Armes : Couteau 30 % (dommages 1D4 + bd), Pistolet 40 % (dommages 1D6 + 1).

Compétences : Bibliothèque 70 %, Baratin 40 %, Histoire 60 %, Lire/Ecrire Latin 45 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 40 %, Persuasion 30 %, Psychologie 40 %.

Sort : Flétrissement

MONSIEUR LÉON

FOR : 11 CON : 15 TAI : 15 INT : 16 POU : 18
DEX : 12 APP : 14 ÉDU : 18 San : 00 Pts Vie : 15

Points de Magie : 18.

Armes : Canne épée 40 % (dommages 1D6 + bd).

Compétences : Baratin 50 %, Bibliothèque 60 %, Histoire 60 %, Lire/Ecrire Latin 40 %, Lire/Ecrire Français 60 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Occultisme 60 %, Parler Français 90 %, Premier Soins 50 %, Psychologie 45 %.

Sorts : Appeler Or/Myrrhe/Encens, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Ressusciter par Or/Myrrhe/Encens, Terrible Malédiction d'Azathoth.

MELKIOR QUAMKÉ

Remarque : les caractéristiques fournies sont celles des 3 substances. En effet, chacune possède un pouvoir résiduel, limité, mais bien réel. Si d'aventure les choses tournaient très mal, nous laissons aux Gardiens le soin de définir les caractéristiques de Melkior *ressuscité*. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un sorcier d'une exceptionnelle puissance, animé d'un effroyable désir de vengeance.

TAI : 3 INT : 10 POU : 16

Points de Magie : 16

Pouvoirs spéciaux : Permettre la Résurrection par Fusion de Or/Myrrhe/Encens, Répondre à l'Appel or/myrrhe/encens,

La noble expérience ou 13 années de prohibition

PAR FRÉDÉRIC TOURNADRE

“Prohibition”, un mot qui éveille toujours en nous les images sépias d’une époque mythique, dont on doute parfois qu’elle ait vraiment existé.

Une décennie où tout était possible, peuplée de gangsters à l’allure impeccable et de tripots somptueux.

L’âge d’or d’une certaine Amérique...

Pour tous ceux qui ont rêvé devant Robert Stack et ses “Incorruptibles” - et pour les autres - voici donc un petit historique de ce que furent ces années au parfum de luxe et d’aventure (voir aussi JD + volume 3).

Et si vous désirez envoyer vos joueurs boire illicitement un coup du côté de la 7e avenue, une seule adresse : Le Tisonnier, le speakeasy des frères Brandsington, en plein cœur de New-York !

Le 18e amendement

Le 16 janvier 1920, entré en vigueur le 18e amendement à la Constitution des États-Unis, interdisant l'alcool sur l'ensemble du territoire de l'Union. Ce vote du Congrès était l'épilogue d'une lutte acharnée opposant depuis un siècle adversaires et partisans de la prohibition (les “humides” et les “secs” comme on les nommait alors). Ces derniers, menés par de puissantes ligues féministes, des prédicateurs de tous bords et des politiciens désireux de s'attirer les faveurs d'une Amérique austère, avaient déjà marqué un point décisif avec la ratification, le 28 octobre 1919, de la loi Volstead. Particulièrement sévère dans ses sanctions, celle-ci interdisait toute production, publicité, vente, détention ou consommation d'alcool. Seule la bière de moins de 0.5° échappait à la règle. La modification de la Constitution était donc, aux yeux des puritains, le coup de grâce final porté au vice et à la dépravation. “La Noble Expérience”, comme l'appelaient ses partisans, allait rendre à l'Amérique la notion des vraies valeurs... En réalité, l'effet de cette mesure fut exactement l'opposé de celui escompté.

L'attrait du fruit défendu

L'adoption du 18e amendement sonna, en fait, le glas des “secs”. Jamais loi ne fut en effet à ce point bafouée, violée, contournée et raillée. En voulant faire de la consommation d'alcool un péché et un délit, elle en fit une mode et un loisir.

Le soir même du 17 janvier, à New-York, six hommes masqués s'emparèrent de deux wagons de whisky, dont

ils bâillonnèrent les conducteurs. Dès février, les médecins se mirent à prescrire des boissons alcoolisées pour guérir les maux les plus divers. En trois ans, cinquante sept mille pharmaciens demandèrent (et obtinrent, grâce à l'amabilité d'administrations “conciliantes”) une licence leur permettant de débiter ce médicament à la mode. Dans le même temps, le nombre de bars de la côte Est fut multiplié par cinq !

Courant 1927, un petit magazine clandestin, *Le Variety*, vit le jour. Distribué gratuitement et discrètement dans les hôtels et restaurants, il présentait tout un panel de boissons alcoolisées. Son originalité était de proposer des livraisons directement dans les chambres ou les voitures, en moins de deux heures. Il suffisait de passer commande suivant la formule propre à chaque endroit (par exemple “Trois perdrix” signifiait “une bouteille de Bourbon” dans le meilleur restaurant français de Boston) et de payer immédiatement en liquide.

Fiorello La Guardia, le maire de New-York (ville qu'un certain évêque désigna un jour comme “le siège de Satan”), résuma la situation en ces termes : “Pour faire respecter cette loi, il me manque 25 000 policiers et 25 000 de plus pour les surveiller”. Il faut dire qu'en 1922, *The Big Apple* comptait pas moins de 5 000 débits clandestins ! Ces endroits à la mode, que l'on appelait “speakeasies” (singulier “speakeasy”) ou “blind pigs”, faisaient la joie et la fierté des NewYorkais qui se vantaient d'habiter “la ville la plus humide du monde”. Les endroits les plus chauds étaient, à l'époque, la 5e et la 6e avenue, où les particuliers étaient obligés de se signaler par une plaque, pour ne pas être importunés toute la nuit par les soiffards...



Les conséquences sociales

Cet engouement soudain pour les bars clandestins — où l'on venait autant danser ou jouer, que boire — remodela de manière importante le paysage socio-économique de l'Amérique. En créant des emplois (presque tous illicites) et en permettant aux plus audacieux de faire très rapidement fortune, la Prohibition électrifia tout un peuple. Elle transforma les trafiquants en milliardaires, les gangsters en aventuriers romanesques, les policiers en bandits, les juges en complices, les politiciens en hommes de main et les sobres en alcooliques invétérés.

Les cours de l'alcool furent sujets à des fluctuations brutales. Après la fièvre des premières semaines (la bouteille de whisky avait vu son prix multiplié par dix), le marché se stabilisa peu à peu, mais resta toujours suspendu aux aléas des livraisons. Leur régularité dépendait de la réussite des attaques sur les réserves fédérales et de la capacité de production des distilleries clandestines. Le réseau de livraison le plus développé des États-Unis fut celui mis en place à Chicago par "the big man", Al Capone.

En effet, l'anarchie qui avait suivi le début de "la noble expérience" fit rapidement place à une société de l'ombre, organisée selon ses propres règles, où il était aussi facile de s'élever que de chuter. La corruption gagna peu à peu toutes les couches de la société.

Corruption à tous les étages

Soucieux de ne pas s'attirer les foudres de leurs supérieurs, les policiers effectuaient régulièrement des descentes dans les établissements clandestins les plus connus. Ils prévenaient alors au préalable les propriétaires, qui ne laissaient que deux ou trois bouteilles en évidence devant quelques rares clients consentants. Comme ils n'opposaient aucune résistance et plaidaient ensuite coupables, ils ne se voyaient infliger que des amendes minimales, qui pouvaient encore être atténuées s'ils savaient faire preuve de "gratitude" à l'égard de leur juge. Le seul véritable problème pour les propriétaires des speakeasies (outre le racket et les menaces qui pesaient sur eux, s'ils ne choisissaient

pas convenablement leurs fournisseurs) était la mutation interne des Capitaines de police.

En effet, quant un nouveau chef arrivait au commissariat du coin, il fallait s'attendre à des descentes en règle, sans préavis, avec violences, saisies de mobilier et incarcérations. C'était cette méthode que les nouveaux venus choisissaient généralement pour faire comprendre à tous l'intérêt qu'il y avait à entretenir "de bons rapports" avec eux. Après quelques caisses livrées à leur domicile et une invitation gratuite permanente, tout rentrait dans l'ordre... Ne dit-on pas que le vertueux Elliott Ness mit trois mois à recruter des adjoints sur lesquels ne pesait aucun soupçon de corruption ?

De même, vivre en bonne intelligence avec les pompiers était indispensable pour les tenanciers. Les inondations étaient fréquentes dans les caves profondes destinées à étouffer les bruits et les vapeurs d'alcool, et une intervention "personnalisée et discrète" était parfois nécessaire. De plus, le feu étant l'un des moyens de pression les plus répandus entre concurrents, il fallait pouvoir s'assurer une disponibilité immédiate des équipes de lutte contre les incendies.

Les plus hautes sphères de l'administration n'échappaient pas à la règle et les politiciens encore partisans de l'application sévère de la loi Volstead se retrouvèrent rapidement hors course... et parfois de manière sanglante. Même les vertueux syndicats (et notamment la puissante *Fédération des Transporteurs Routiers*) comprirent vite l'intérêt qu'ils avaient à s'allier aux trafiquants. Le marché était simple : "un service pour un service". Nombre de chefs d'entreprises se retrouvèrent le nez dans le caniveau pour n'avoir pas su intégrer cette donnée nouvelle dans une Amérique dont les règles de fonctionnement avaient brusquement changé. Ce n'est qu'en décembre 1933 que Roosevelt, conscient de l'ampleur du désastre, mit un terme à la "noble erreur"...

Un speakeasy à découvrir : le Tisonnier

En raison de l'ambiance d'horreur sourde et inexprimée qui y règne la plupart du temps, rares sont les scénarios de *L'Appel de Cthulhu* qui donnent véritablement l'occasion de vous mêler à la vie des bars clandestins (hormis la campagne *Nightmare Agency*). Afin de vous changer un peu

les idées et de vous permettre de dépenser vos derniers billets verts, laissez-vous entraîner au Tisonnier, tenu par Howard "fingercrossed" Brandsington et son frère Mickey... Mais méfiance, le mystère et l'aventure prennent toujours au collet quand on s'y attend le moins !

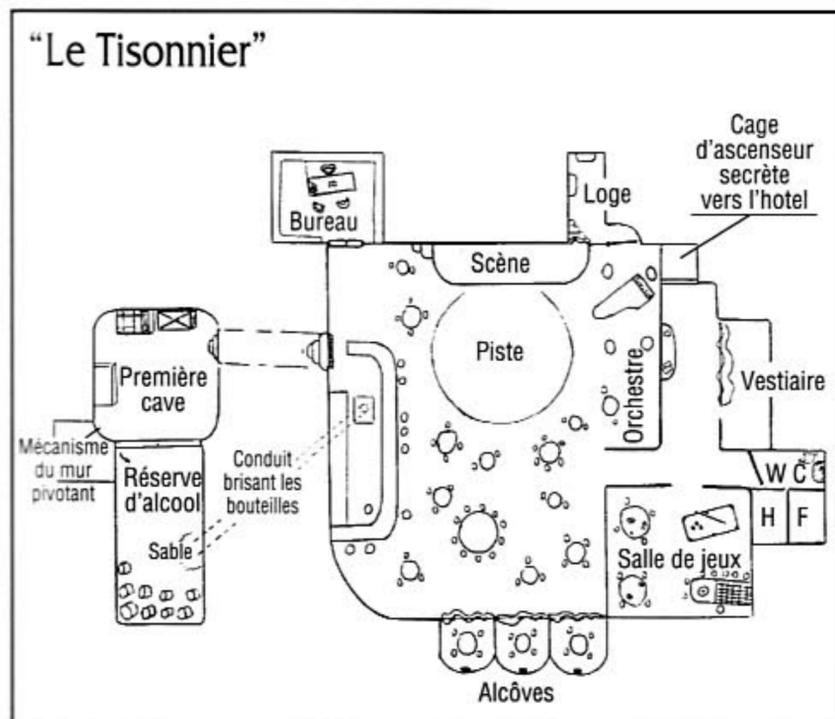
Une affaire de famille...

Mickey Brandsington était encore étudiant en droit à Princeton, quand son frère aîné Howard, grand joueur de poker devant l'Éternel, vint le trouver par un matin de février 1920 pour lui parler affaires. Howard avait repéré un vieil hôtel délabré à vendre du côté de la 7e avenue et avait besoin d'un associé sérieux pour "rendre plus convivial tout le sous-sol". La conjoncture se prêtant assez bien à ce genre d'opération immobilière, Mickey abandonna sans hésiter ses chères études pour se lancer dans un métier plus risqué, mais aussi plus lucratif : patron de clandestin. En deux mois, l'hôtel "Au bon feu" fut restauré par ses nouveaux propriétaires et les caves aménagées pour recevoir discrètement les noctambules de tous poils. Le *Tisonnier* était né !

Situé à l'écart des quartiers les plus chauds, l'endroit s'est rapidement fait une bonne réputation et une clientèle d'habitues de la upper middle-class. Sa position géographique est d'ailleurs parfaite puisqu'il est déjà question, en 1922, de percer un métro sous la 6e avenue, ce qui serait une catastrophe pour tous les assoiffés de la ville, vu le nombre de *blind pigs* situés sur le futur tracé. Le *Tisonnier* échapperait, lui, au massacre.

Une chambre sans douche s'il vous plaît...

L'hôtel "Au bon feu" qui sert de couverture au *Tisonnier* est une demeure de style victorien à deux étages. Convenablement rénové par Howard et Mickey (crédibilité oblige), il offre une apparence extérieure agréable. Le hall d'entrée, tout de marbre rose avec une petite fontaine dorée au centre, est abondamment décoré de plantes tropicales régulièrement entretenues. Un grand escalier, avec tapis rouge, mène aux étages supérieurs. Charles, le réceptionniste, est un jeune homme élégant qui veille à la propreté absolue



des lieux. En effet, les deux frères considèrent cet endroit comme la *devanture* de leur établissement clandestin. Ce luxe un peu excessif est donc destiné à faire comprendre aux clients que le sous-sol mérite le détour.

Les douze chambres, toujours aux trois-quarts vides, sont par contre assez décevantes. On comprendra aisément que ce n'est pas là la principale préoccupation des propriétaires. Charles est chargé de filtrer les clients et, bien que charmant, il sait quand il le faut se montrer "persuasif" avec les indésirables (voir description des PNJ). Connaître la formule magique ("Une chambre sans douche, s'il vous plaît !") ne suffit pas toujours, il faut aussi être en tenue convenable et non armé pour prétendre accéder au *Tisonnier*. On est alors conduit au fond du hall, vers une petite porte sur laquelle est fixée une plaque portant la mention "Matériel de nettoyage". La clé est dans la poche de Charles.

L'intérieur du débarras, entièrement recouvert de moquette verte, est vide.

Une fois la porte refermée à clé sur les visiteurs, on perçoit un bruit de chaîne et le petit local — un ascenseur, en fait — s'enfonce alors vers l'antre des plaisirs interdits...

Et un triple sec...

Au sous-sol, la porte s'ouvre avec un cliquetis, puis le discret petit ascenseur remonte automatiquement (pour repartir, il faut appeler Howard). Les visiteurs se retrouvent baignés de musique, de fumée et d'un joyeux brouhaha. Pour avoir une vision d'ensemble du lieu, reportez-vous au plan ci-dessus.

Le bar

Derrière le zinc se tient Hugo, le barman. C'est un Noir au sourire enjôleur et à l'humour incisif. Howard vient parfois lui tenir compagnie. Le reste du temps, "fingercrossed" est au vestiaire ou arpente les lieux, en redoutant une descente de police menée par un nouveau promu. Il garde les doigts croisés toute la nuit (d'où son surnom) pour que rien n'arrive.

L'amateur d'alcool ne sera pas déçu. Mickey a en effet su trouver un réseau de livraison efficace, dont la marchandise diversifiée est de première qualité. Une dizaine de whiskies sont disponibles, mais aussi de nombreux vins étrangers, de la tequila et du cognac. Hugo se souvient même d'avoir disposé de saké pendant quelques semaines ! Les dames préfèrent généralement des alcools plus légers, mais il est rare qu'un consommateur demande un jus d'orange.

On vient également ici pour être vu en train de transgresser les interdits. Seuls quelques rares poivrots (dont Ed Ramsey) restent accoudés au bar. Le reste de la clientèle, plus chic, préfère le confort d'une table.

La salle, la piste et la scène

Les frères Brandsington louent fréquemment les services de Josuah "Moody" Hulster, un talentueux chanteur et danseur de claquettes noir. Les autres soirs, c'est Bettina Belle qui assure le spectacle avec son numéro coquin. Les artistes sont toujours accompagnés par trois musiciens sous contrat exclusif avec *Le Tisonnier* depuis 1920 (on trouve d'ailleurs parmi eux le pianiste Sam Loopfield, le frère de Charles).

Les couples qui désirent danser peuvent laisser libre cours à leurs penchants sur la belle piste située devant la scène. Recouverte d'un magnifique parquet, elle peut accueillir plus de 20 danseurs. Des tables de deux à dix personnes sont disposées tout autour, de manière à ce que tout le monde puisse se voir.

Pour ceux qui désirent un peu plus d'intimité, il est possible de demander à Howard une table isolée. Ce service est généralement réservé aux personnes "importantes", visiblement venues ici

discuter affaires. Elles sont alors conduites vers l'une des trois petites alcôves aménagées dans le mur à l'opposé du bureau et séparées de la salle par une lourde tenture rouge. Bien des vies se sont jouées là, sous la lumière tamisée.

La salle de jeu

L'aménagement de cette pièce, située légèrement à l'écart du bruit, est entièrement dû à Howard. On y trouve un billard, deux tables de poker et un "mini-casino" (roulette + blackjack) tenu par Max Jericho, un vieil ami des frères Brandsington. Il y a toujours une vingtaine de personnes ici, et l'une des tables de poker est systématiquement occupée par quatre hommes, visiblement aisés (cf - "les habitués"). Hugo vient les servir toutes les heures environ.

Si vos joueurs se sentent en veine et veulent *claquer* quelques dollars, ces petites règles de simulation vous aideront à gérer la situation :

- *Le billard* : Gus Simpson rôde souvent dans les parages pour proposer des parties de "8 Américain" à 20 \$. Sur un billard à six trous, chacun choisit un type de boules (pleines ou rayées). Il y a 15 boules en tout, plus le 8 qui est noir. Il faut être le premier à rentrer toutes ses boules et finir par le 8. Pour savoir qui s'en tire le mieux, opposez sur la Table de Résistance le total (DEX + POU) des joueurs. Gus a 28. Vous pouvez jouer la partie au coup par coup ou de manière *globale*.

- *Les tables de poker* : avec un peu de patience, on peut réussir à se faire admettre à l'une des tables. Utilisez, la Table de Résistance et, à chaque tour, opposez (INT + POU + Baratin/5) du joueur à (40 + ou - 5), selon les partenaires. Chaque point de marge (échec ou succès) équivaut à 1\$ perdu ou gagné.

- *La roulette* : en attendant l'invention des dés à 36 faces, utilisez 1D4-1 pour les dizaines et 1D10 pour les unités. Sur 00 ou supérieur à 36, la bille est éjectée. Vos joueurs peuvent parier sur :

- un numéro (gain = 36 fois la mise)
- pair ou impair (2 fois la mise)
- manque (de 1 à 18) ou passe (de 19 à 36) pour 2 fois la mise.



• **Blackjack** : Les cartes valent un certain nombre de points. Il faut s'approcher au mieux de 21,5 sans dépasser cette valeur. Chacun possède au départ une carte couverte, puis peut demander à son tour une carte visible supplémentaire. Opposez la somme (INT + POU) du joueur à celle de Max (25). La mise est de 5 \$ par partie.

Le bureau

C'est là que Mickey passe le plus clair de son temps, à recevoir ses "partenaires", gérer ses stocks et téléphoner à l'autre bout du pays. La pièce est meublée de façon luxueuse, avec un bureau en chêne massif, un fauteuil à faire pâlir un président et une bibliothèque très complète (beaucoup de livres de Droit). Mickey commence à travailler en début d'après-midi et ne finit que très tard dans la nuit. Il prend pourtant chaque soir le temps de passer une ou deux heures avec sa clientèle. C'est l'occasion pour Howard de se détendre un peu et d'aller profiter de la petite Jenny Leetas, une jeune secrétaire employée dans une galerie d'art, qui est fascinée par le beau "fingercrossed".

La cave et le dispositif de "fail safe"

On accède à la cave, située deux mètres en contrebas du bar, par un petit escalier. La porte, dont seul Howard a la clé, est située à côté du bureau. La cave est divisée en deux parties. La première, visible, ne contient que quelques bouteilles qui ne sont jamais utilisées. Elles sont destinées à être saisies en cas de descente "méchante". Pour accéder à la véritable cave du *Tisonnier*, il faut introduire une tige métallique de 50 cm dans un trou minuscule situé dans le mur (pour le repérer il faut "empaler" un T.O.C. avec un malus de 50 %). La tige est dissimulée au fond de l'une des rares caisses de la pièce et Howard veille scrupuleusement à la remettre chaque fois en place. Dès que le mécanisme est actionné (il a été mis au point par un ingénieur anglais), le lourd mur de pierre pivote sur lui-même et on accède à la réserve du speakeasy : plus de 2 000 bouteilles, dont la moitié est renouvelée chaque semaine. Au fond de cette seconde cave se trouve un gros tas de sable, au-dessus duquel débouche un petit conduit de 40 cm de dia-

mètre, rempli de morceaux de fer. L'autre extrémité du conduit donne sous une trappe située aux pieds de Hugo, derrière le bar. En cas de problème avec la police, toutes les bouteilles de la pièce supérieure sont jetées dedans. Elles s'y brisent et l'alcool est alors absorbé par le sable. Dans le même temps, Hugo sonne une petite cloche invitant tous les clients à vider leur verre et à lui ramener au galop leurs bouteilles... Si tout se passe bien, il ne reste ensuite aucune pièce à conviction !

Les habitués

Pour vous permettre de faire vivre *Le Tisonnier*, voici un petit éventail des "personnalités" que l'on y rencontre régulièrement. Comme c'est la tradition dans les speakeasies, l'arrivée des "gens de valeur" est saluée par un air spécifique entonné par l'orchestre. Ceci permet à tous de savoir que quelqu'un d'important est arrivé.

• Ed Ramsey, facteur alcoolique.

Ed est né dans le quartier il y a 51 ans et sait un peu tout sur tout le monde (sa compétence en Histoire Locale est de l'ordre de 80 %).

Dépressif depuis la mort de sa femme, il passe son temps dans les bars, en quête de compagnie.

Stanislas Mikolawicz, directeur d'un cabinet d'avocats.

Cet homme élégant, cultivé et charmeur de 42 ans ne possède qu'un vice connu : sa passion pour le poker. Il vient au *Tisonnier* jouer avec trois amis presque tous les soirs. C'est un homme honnête, mais il a souvent besoin d'argent. Battu au poker, il pourra proposer ses services afin de s'acquitter de ses dettes.

Compétences principales : Baratin 65 % ; Droit 90 % ; Histoire 60 % ; Lire/Ecrire Latin 40 % ; Poker (cf + haut) : 45 %.

Samuel Wilcox, peintre "maudit"

Wilcox, âgé de 32 ans, est d'origine irlandaise. C'est un homme aimable, mais assez secret. Il arrive généralement vers minuit pour boire quelques verres et faire un billard (score de 25). Il habite une chambre de bonne qui lui sert d'atelier. Ses étranges peintures lui sont, dit-il, inspirées par ses rêves (Mythe de Cthulhu 15 %, Occultisme 40 %, Peinture 75 %).

Caractéristiques du personnel

MICKEY BRANDSINGTON

FOR : 11 CON : 12 TAI : 14 INT : 17 POU : 13
DEX : 10 APP : 15 ÉDU : 15 SAN : 80

Compétences : Bibliothèque 50 % ; Comptabilité 70 % ; Droit 50 % ; Marchandage 60 % ; Mythe de Cthulhu 19 % ; Persuasion 35 % ; Psychologie 45 %.

HOWARD "FINGERCROSSED" BRANDSINGTON

FOR : 14 CON : 11 TAI : 13 INT : 13 POU : 10
DEX : 15 APP : 12 ÉDU : 12 SAN : 99

Armes : Cal 32 60 % (dommages 1D8)

Compétences : Conduire une Automobile 50 % ; Dissimulation 70 % ; Droit 15 % ; Écouter 50 % ; Pickpocket 40 % ; Poker 40 % ; Sauter 50 % ; Trouver Objet Caché 70 %.

CHARLES LOOPFIELD

FOR : 16 CON : 12 TAI : 17 INT : 10 POU : 09
DEX : 15 APP : 13 ÉDU : 08 SAN : 99

Armes : Cal 32 70 % (dommages 1D8) ; Couteau 50 % (dommages 1D4 + bd) ; Pieds et poings 70 % (dommages 1D3).

Compétences : Baratin 40 % ; Conduire Auto 60 % ; Premiers Soins 40 % ; Psychologie 30 %.

HUGO

FOR : 11 CON : 15 TAI : 14 INT : 12 POU : 15
DEX : 13 APP : 13 ÉDU : 10 SAN : 99

Compétences : Alcools & Cocktails 60 % ; Baratin 40 % ; Dissimulation 60 % ; Mécanique 30 % ; Psychologie 50 % ; Trouver Objet Caché 50 %.

Les caractéristiques de Max Jericho ne sont pas détaillées. Au besoin, considérez qu'il s'agit d'un second "Charles".

Les compétences essentielles de l'orchestre, de "Moody" Hulster et de Bettina Belle sont celles des gens du spectacle. Ils ont 70 % de chances d'émouvoir leur auditoire, chacun à leur façon.



Ra'Ban d'Ig, la nation du soleil

scénario officiel
de la 1^{er} Coupe de France
de Warhammer

PAR DENIS DUPERTHUIS

**La première Coupe de France
de Warhammer s'est déroulée en juillet 93,
lors du 8e Festival International Ludique
de Parthenay, dans le superbe cadre médiéval
de cette petite bourgade des Deux Sèvres.
Plus de 100 joueurs ont participé
à la compétition et joué le scénario
que nous vous proposons ici.**

Avertissement

Cette aventure, divisée en plusieurs époques, peut être jouée en quatre à six heures. La première époque décrit la découverte d'intérêts communs entre deux bandes d'aventuriers et le tissage des liens affectifs qui en résultent, pour aboutir à la formation d'un groupe uni et indivisible. La seconde, d'ambiance maritime, est quant à elle peu réjouissante pour les PJ, il faut bien l'avouer. La troisième a pour thème la découverte d'une nation arabe avec ses us et coutumes. La quatrième, enfin, entraîne les valeureux aventuriers aux quatre coins du royaume de Ra'Ban d'IG, à la poursuite d'un mystérieux herboriste. Ne dit-on pas que les voyages forment la jeunesse ?...

Prologue

Luccini est l'une des cités souveraines de Tillee. Cette ville s'est développée très rapidement grâce à son grand port de commerce où, selon la rumeur, on trouve toutes les marchandises aux meilleurs prix. Luccini a néanmoins une mauvaise réputation car elle a été édifée à proximité du sombre "Courant des Pirates", où plus d'un navire marchand a été pillé. La ville a deux entrées. La première donne sur la mer, c'est le port proprement dit où l'on peut croiser un nombre impressionnant de collecteurs de taxes. La seconde est terrestre, c'est une grande porte très solide en chêne et fer forgé, encadrée par deux imposants édifices en pierre de taille. Il y a évidemment un péage à la porte, ce qui entraîne d'inévitables et interminables files d'attente à cet endroit. Au début du scénario, nos aventuriers sont pris au beau milieu d'une telle file et attendent patiemment leur tour sous les trombes d'eau que déversent de gros nuages noirs. Ils ont donc tout le temps de faire connaissance. Un jeune tire-laine essayant de les délester de leurs bourses va d'ailleurs favoriser leur rencontre (voir les caractéristiques du voleur en annexe).

Enfin arrivés au péage, les aventuriers subissent une fouille en règle. Ils doivent vider sacs, besaces, poches, chausses... et acquitter la taxe locale de 2 CO par personne, à laquelle s'ajoutent 5 CO par arme et 6 CO par animal. Le péager est inflexible et, si l'on tente de le corrompre, il infligera une amende supplémentaire de 5 CO.

Dans la ville...

A part quelques nouveaux arrivants, il n'y a pas grand monde dans les rues. La pluie battante qui a redoublé de vigueur, réduisant la visibilité à environ 10 mètres seulement, n'engage guère à la promenade.

L'auberge de "La Passe du Chien Fou" arrive à point nommé pour offrir gîte et couvert aux aventuriers.

La bâtisse est très accueillante. Un grand feu crépite dans une cheminée monumentale et une "petite brochette" de deux cochons de lait (60 CO chacun) est en train de doré doucement au-dessus de l'âtre.

Après des mois d'aventures, c'est là que l'un des PJ (un hobbit, si possible) retrouve son père, qui est le patron l'établissement. Celui-ci met un point d'honneur à s'occuper personnellement du petit groupe et lui propose une table assez grande, située juste à côté de la cheminée. Debout sur le comptoir, un barde narre la geste de Gindoule, le corsaire fantôme qui hante le Courant des Pirates. Bientôt, une succulente odeur de viande rôtie arrive aux narines des PJ. Toutes les tables sont occupées : ici des vieillards jouent aux dominos, là un étudiant en médecine fête son diplôme fraîchement acquis. Bref, le lieu est animé, l'ambiance agréable, d'autant que les serveuses sont accortes !

En fin de soirée, avant que nos amis n'aillent se coucher, éreintés après une journée particulièrement rude, un homme assez grand et vêtu d'une cape noire fait soudain irruption dans la taverne. Il est suivi de près par quatre acolytes pareillement habillés, portant tous de grands gourdins. Les discussions cessent d'un seul coup et l'ambiance, si détendue jusqu'alors, devient brusquement crispée...

Ce sont des malfrats qui viennent collecter une "taxe de protection". Leur chef se comporte de manière brutale avec l'aubergiste et les trois serveuses, tandis que ses hommes de main tiennent à distance les clients de l'auberge (incitez les aventuriers à intervenir s'ils ne le font pas d'eux-mêmes !)

Au premier sang versé, les racketteurs abandonnent la partie. Mais, du fait de leur intervention, les aventuriers vont maintenant devoir faire face à la Guilde des Voleurs de la ville, une organisation puissante, bénéficiant d'appuis très haut placés. L'aubergiste, quant à lui, trop heureux de la



WARHAMMER ©, TM et © 1994 Flame Publications Ltd. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Flame Publications Ltd.

tourne qu'ont pris les événements, demande aux PJ de rester encore quelques temps sous son toit... à ses frais, bien entendu.

Prisonniers !

Si les PJ décident de rester, ils seront faits prisonniers au cours de la nuit par le capitaine de la milice et sa troupe, qui touche 15 % des sommes provenant du racket. Malgré leur vaillance et leur habileté, les aventuriers ne pourront opposer aucune résistance efficace.

S'ils choisissent de quitter l'auberge, les miliciens et le capitaine n'auront de cesse de les chercher et de les trouver ! De toute façon, la cité est fermée pendant la nuit et les uniques sorties — le port et la porte principale — sont très bien gardées. Après une course-poursuite à travers la ville, les personnages finiront par se faire prendre.

Le procès

Au petit matin, après quelques heures passées dans un cachot immonde, les aventuriers sont amenés au tribunal de la cité. Après une brève attente dans les geôles du palais de justice, ils sont conduits sous bonne escorte jusqu'à la barre. Le procureur, un homme bedonnant avec deux épaisses loupes en guise de lunettes, commence alors un plaidoyer sévère...

On les accuse en effet d'avoir troublé l'ordre public, battu à mort un paisible fonctionnaire de la ville et même fraudé au péage ! (Un crime impardonnable). De plus, tous les problèmes survenus au cours de la nuit sont mis sur le compte de nos amis.

A l'issue de ce simulacre de procès, les PJ sont reconnus coupables de coups et blessures volontaires, ainsi que d'assassinat et d'entrave à la justice. Ils ont, bien entendu, droit à la parole pour se justifier (laissez aux joueurs le soin de se défendre eux-mêmes). Mais, quoi qu'ils disent, ils sont condamnés aux galères à vie et dépouillés de tous leurs biens.

Chose étrange, personne n'assiste au procès, hormis les membres du tribunal et quelques fonctionnaires.

Avant leur embarquement pour les galères, le jour suivant, les aventuriers sont "parqués" individuellement dans de minuscules cellules où il est presque impossible de bouger.

Quelques rats voraces et visqueux constituent leur seule compagnie.

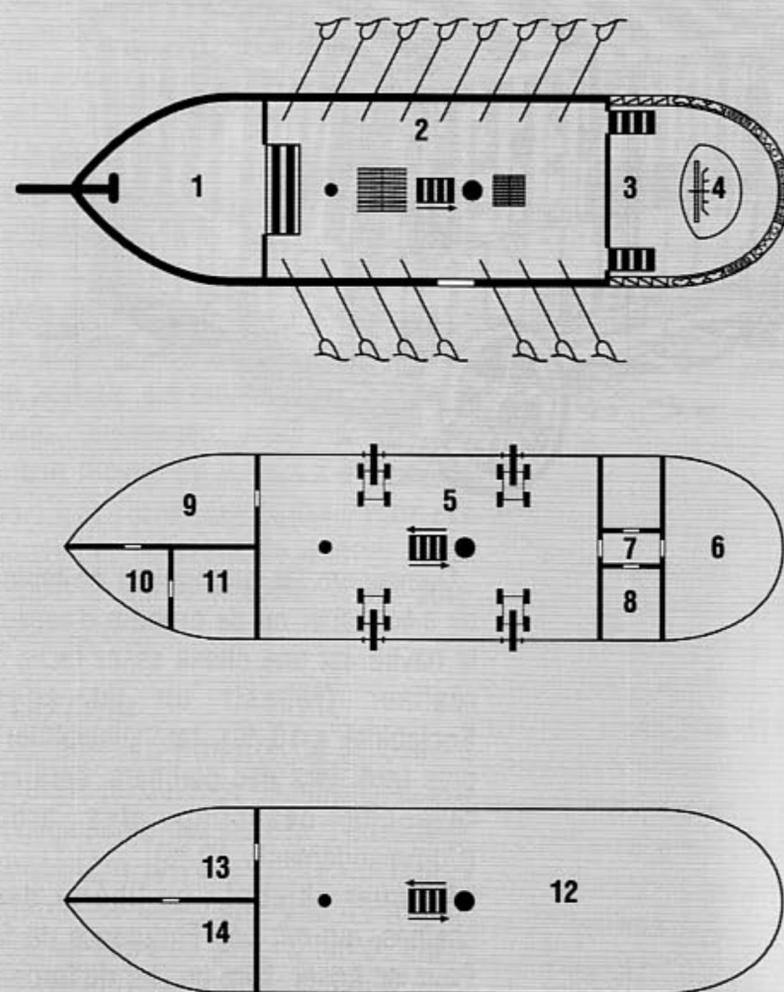
A la tombée de la nuit, un repas frugal est servi. Il a été drogué afin de faciliter le transfert des prisonniers sur le navire, mais il faut réussir un test de Cuisine ou de Connaissance des Plantes pour détecter la présence d'un somnifère. L'effet de ce dernier est foudroyant et les PJ ne pourront pas lutter très longtemps contre le sommeil. (Faire un test de Résistance tous les quarts d'heure pendant 2 heures, avec un malus cumulatif de -10 % à chaque fois.)

Esclaves sur un bateau

La première chose que constatent les PJ à leur réveil, c'est qu'ils sont affligés d'un très douloureux mal de crâne (-10 en dextérité) qui se dissipe toutefois assez rapidement. De plus, ils se rendent vite compte que leurs pieds sont entravés par une chaîne reliée à un plot central extrêmement solide (résistance de la chaîne : 5). Les PJ sont tous réunis apparemment au fond d'une cale aux relents nauséabonds de sueur, d'urine et de déjections de toutes sortes.

Environ une dizaine d'hommes de tous âges et de toutes races les accompagnent. Il y a d'abord un petit homme noir (1,55 m), solide, dont le corps est marqué par de nombreux coups de fouet. Sur son torse, on peut lire le mot Borba (c'est son nom !). Il est muet. Dans un autre coin du bateau se tient Rashed, sans nul doute d'origine arabe. Très enclin à la discussion, il apprend aux PJ qu'ils font route pour R'ABAN D'IG, la nation du soleil, dont l'activité principale est le commerce. Un jet de Sociabilité réussi permet d'apprendre que la cité de Tukrah est la capitale de ce royaume gouverné par un grand sultan à la richesse prodigieuse. Quelques centaines d'années auparavant l'ancêtre du sultan, le grand D'IG, a envahi toutes les villes de Tillee et les a gardées sous sa protection pendant une cinquantaine d'années. On dit que le sultan est un homme puissant et sanguinaire, une véritable brute qui a, bizarrement, un goût prononcé pour les arts. Les PJ vont vite remarquer qu'ils sont passés de l'état de galérien à celui de simple esclave. Dès lors, deux possibilités au moins s'offrent à eux : soit tenter de s'enfuir, soit rester tranquilles et débarquer au port de Tukrah.

Galère des marchands d'esclaves



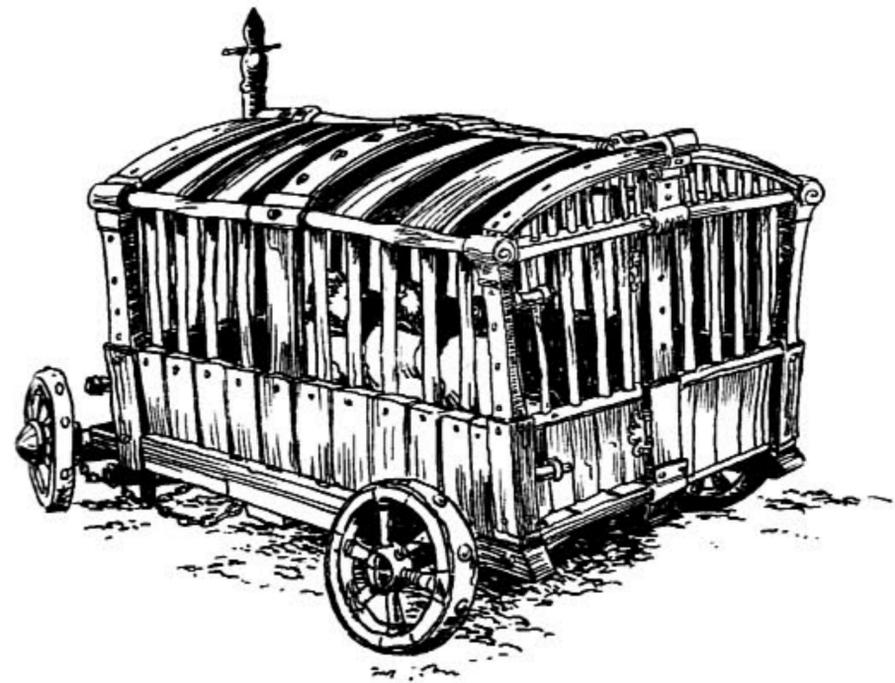
Légende de la galère :

- 1 : Pont avant.
- 2 : Pont principal où se trouvent les rameurs.
- 3 : Pont arrière où l'on trouve le capitaine pendant la journée.
- 4 : La barre du pilote.
- 5 : Pont inférieur où l'on trouve 10 canonniers et 4 canons délabrés.
- 6 : Timonier et gouvernail.
- 7 : Quartiers du capitaine (très sobre : un lit, une malle, une table et des portulans avec des instruments de navigation, ainsi que 100 CO).
- 8 : Quartiers du second et réserve d'armes (poudre, boulets, pistolets, sabres...).
- 9 : Quartiers de l'équipage.
- 10 : Cuisines.
- 11 : Réserve d'eau et de vivres.
- 12 : Cale aux esclaves.
- 13 et 14 : cales à marchandises.

S'enfuir...

Ce n'est pas chose aisée, mais cela reste néanmoins envisageable. Le bateau compte un capitaine, un second et 33 hommes d'équipage.

Il y a un "bateur" que les PJ peuvent entendre du fond de la cale, un garde-chiourme muni d'un fouet, un chef canonnier et ses 10 servants, plus 20 guerriers (les rameurs) et, enfin, 3 mousses responsables de l'entretien du pont principal ainsi que des cabines des officiers. Ce sont les mousses qui apportent l'unique repas de la journée.



Convaincre les prisonniers de tenter de s'échapper ou de prendre d'assaut le navire est une chose assez facile à réaliser (réussir un jet sous Sociabilité + 10 %), les "discipliner" plus tard, lors des combats, sera en revanche beaucoup plus ardu (Commandement - 10 %).

Premier objectif : se libérer des chaînes, qui ont une Endurance de 5. Pour les briser, faire un test de force à -25 %, avec un maximum d'une tentative par heure. Un léger bonus sera accordé, à l'appréciation du MJ, si un des PJ a l'idée d'utiliser un ustensile quelconque pour faire levier. Les aventuriers auront aussi plus de chances de briser leurs liens s'ils unissent leurs forces, mais la personne portant les chaînes risque alors d'encaisser des dommages, du fait de la traction exercée.

En cas d'attaque, la réaction de l'équipage est rapide et coordonnée. C'est pour cela qu'une opération en "douceur", par exemple la prise en otage du capitaine, est plutôt recommandée. Pendant la nuit, six hommes sont de garde sur le pont principal, dont un qui reste en permanence posté devant l'entrée de la cale. Une première réserve d'armes est située sur le pont intermédiaire et une seconde sur le pont principal, derrière le dortoir des marins. Ces réserves sont fermées à clef, mais le bois des portes est un peu vermoulu.

Tandis qu'au fond de la cale se trouvent les prisonniers et les vivres, les couchettes de l'équipage sont sur le pont intermédiaire, ainsi que le râtelier d'armes et les canons. Sur le pont principal, il y a les guerriers rameurs et, dans le château arrière, les quartiers du capitaine et du second. Que les PJ arrivent ou non à se rendre maîtres du navire pendant les trois jours que dure la traversée (et même s'ils ne tentent absolument rien),

improvisez un abordage par des pirates, qui se terminera par leur capture. Quoi qu'il arrive, les PJ *doivent* rester prisonniers et débarquer comme tels au port de Tukrah.

Le port de Tukrah

Toujours esclaves, soit des marchands, soit des pirates, nos amis vont être amenés sur la grand-place du marché dans une carriole spacieuse entourée de grands barreaux. Dès que les PJ débarquent, ils sont aveuglés par le soleil. Mais après quelques minutes d'adaptation, ils peuvent voir que l'endroit fourmille de monde. Tukrah est une ville haute en couleurs où les habitants portent d'étranges costumes de couleur rouge-feu et des turbans jaunes autour de la tête. L'activité commerciale de la cité ne fait aucun doute : le moindre recoin est occupé par une multitude d'échoppes proposant tout et n'importe quoi (poissons, fruits, chameaux...). Bref, Tukrah est un véritable souk à l'échelle d'une ville.

La place aux esclaves

Elle est située en plein cœur de la cité. C'est un endroit assez petit, circulaire, avec une grande estrade en son centre. Une foule de badauds s'y presse. On remarque également, juste devant l'estrade, une rangée de sièges destinés aux acheteurs. Le plus grand, celui du milieu, est réservé à un personnage important du royaume : l'acheteur officiel du Grand Sultan.

La vente débute trois heures après l'arrivée des aventuriers et leur traversée épique de la ville, au cours de laquelle ils sont regardés comme des animaux de foire. Quand vient leur tour d'être proposés à la vente, les prix grimpent subitement (jusqu'à 500 CO "pièce" !). Les transactions tournent toutefois court quand l'acheteur officiel, parlant au nom du Grand Sultan, *réquisitionne* les PJ. Les sifflets et les insultes pleuvent, ce qui n'empêche pas l'homme, entouré de 10 gardes lourdement armés, d'emmener les aventuriers sans encombre.

L'arrivée au palais

Le palais, immense et majestueux, a de quoi émerveiller les PJ. L'architecture, d'une grande beauté, est presque

"magique". Les aventuriers croisent ici beaucoup de troupes en armes, plus de 200 gardes d'élites étant attachés à la protection du sultan. L'édifice compte quatre cours intérieures, cent chambres pour les invités, trois salles de réception et de banquet, un sérail avec des bains, une salle d'entraînement pour les gardes, une bibliothèque (la plus grande du royaume), deux cuisines, etc. En tout, plus de 10 000 personnes travaillent pour le Grand Sultan. Les PJ sont conduits dès leur arrivée dans les quartiers réservés aux esclaves.

Avant leur nomination au titre peu glorieux "d'esclaves au service du Sultan", on place autour de leur cou un collier fait d'une matière inconnue. Ce collier, appelé *collier de traque*, est en fait un objet magique. Le *Traqueur*, dont la fonction est de surveiller les esclaves, est lié mentalement à tous les colliers et peut donc retrouver facilement ses proies. Les PJ sont ensuite conduits aux bains, où leur sont remis des vêtements propres et d'assez bonne facture.

Le test

Après quelques jours passés à effectuer des tâches domestiques de toutes sortes (nettoyage des écuries, des cuisines, des latrines...), les PJ entendent parler d'un test ouvert à tous les employés du sultan. La récompense offerte en cas de réussite est alléchante : être incorporé dans les troupes d'élites du palais et obtenir ainsi plus de responsabilités et de liberté. Cela peut être aussi une bonne occasion pour essayer de s'évader.

Le test se décompose en deux parties.

La première consiste à traverser un petit labyrinthe et à rapporter un parchemin. Ledit labyrinthe est à moitié immergé et les rats y sont les adversaires les plus dangereux, après les sangsues et les moustiques.

Le MJ prendra soin de réaliser lui-même son propre dédale, agrémenté de quelques menus pièges, sans pour autant le rendre ni trop dangereux ni trop grand, car le test ne constitue qu'une *petite* épreuve.

A la sortie, (ils auront pu découvrir en cours de parcours quelques armes rouillées qui ne pourront servir qu'1d6 rounds) les PJ devront encore croiser le fer avec plusieurs gardes du palais dont les caractéristiques sont données en annexe. Les combats se termineront au premier sang.

La mission

Après avoir passé le test avec succès, les PJ sont nommés "guerriers-esclaves" du sultan et convoqués devant ce dernier dans la salle du trône. Celle-ci, toute en longueur, est richement décorée. Certains murs sont mêmes incrustés de pierreries. Les portraits et armes des ancêtres du souverain sont alignés sur les murs.

Un officier accompagne les nouveaux promus jusqu'au sultan où le grand traducteur fait les présentations d'usage. Les PJ sont censés s'agenouiller, sans obligatoirement baisser les yeux.

Le sultan est un homme plus petit que la moyenne. Il porte une longue robe de cérémonie azur et or, que l'on peut facilement évaluer à plus de 1 000 CO. Il ne parle pas pendant l'entrevue, un de ses conseillers s'en chargeant pour lui. Celui-ci félicite les aventuriers pour leur réussite et demande un peu plus de détails sur leurs vies (nationalité, âge, etc.).

Après cet intermède concernant leur histoire personnelle, le conseiller se fait plus grave et annonce aux PJ qu'ils ont été choisis pour accomplir une mission de la plus haute importance. Cette mission consiste à retrouver un vieil apothicaire, ancien "Grand Herboriste" du palais. Il détient, en effet, un très ancien parchemin qui renferme le secret de fabrication d'un remède dont le sultan a expressément besoin pour guérir. Cette requête peut paraître simple, mais le vieil herboriste a été renvoyé, il y a bien longtemps, par le père du sultan et, depuis, personne ne sait où il réside. Le conseiller invite ensuite les PJ à se rendre

dans l'ancienne chambre de cet homme, restée intacte depuis son départ. Les aventuriers ont seulement 10 jours pour accomplir la mission. Ils devront tenir impérativement ce délai, sinon Le Traqueur saura leur faire respecter cette contrainte, souligne ironiquement le conseiller.

Le Traqueur

Dans la minute qui suit la sonnerie d'un cor (trois coups secs et répétés), apparaît un homme revêtu de cuir et de peaux de bêtes. C'est un humain, de très grande taille : 2,50 m environ. Il porte au côté une épée à deux mains, forgée spécialement à son intention. Deux grands loups noirs l'accompagnent. C'est indubitablement un expert dans l'art de traquer les fuyards, une tâche particulièrement aisée pour lui s'ils portent le fameux collier dont sont affublés les esclaves.

Le Traqueur a, en fait, la secrète mission de récupérer le parchemin et d'éliminer les aventuriers. Mais il ne pourra pas pénétrer sur les territoires de Rhaled le Renégat (voir ci-après). Ces lieux étant maudits par les dieux, aucun homme originaire du royaume et servant le sultan ne peut en franchir la frontière.

La chambre de l'herboriste

Sobirane, bien plus qu'un simple herboriste, était l'un des plus grands magiciens du royaume.

Le conseiller conduit les PJ jusqu'à son ancienne chambre, située dans une aile reculée du palais. Nos amis se rendent alors vite

compte que leur accompagnateur est de plus en plus mal à l'aise à l'approche de la pièce, où il refuse obstinément de pénétrer, prétextant une sombre histoire de superstition. En fait, il est réellement terrifié.

La pièce, assez petite (4 mètres carrés), est meublée d'un lit, d'une petite bibliothèque (5 livres) et d'une petite table où sont posés divers pots (certains renversés). Sur l'un des murs est accroché un tableau représentant un homme qui tient un crâne dans la main : Sobirane... mais les PJ n'ont aucun moyen de le savoir à ce stade de l'aventure. De toute façon, le conseiller refusera de donner toute indication sur le magicien et ses attributions réelles.

Les livres

Ils sont au nombre de 5. Les PJ trouvent un ouvrage de médecine, une encyclopédie des herbes médicinales contenant la recette de certaines potions de base, un traité d'astronomie, un autre de géographie et, enfin, un recueil de poèmes. Tous sont signés du nom de Sobirane le Magnifique, sauf le recueil dont l'auteur est un certain Rhaled le Renégat. Les livres, hormis les poèmes, ne sont que des ouvrages généraux.

Les PJ peuvent découvrir dans le traité de géographie une carte du pays. Celle-ci est ancienne, mais néanmoins fidèle. Le recueil de poèmes, quant à lui, est plus intéressant, car il peut leur permettre de découvrir l'endroit où se cache l'herboriste. Ainsi, lorsqu'ils l'examineront, une feuille tombera doucement à leurs pieds. C'est un poème de Rhaled le Renégat, intitulé *Le vent de la mort*.

Le vent de la mort

*Après cela je vis quatre
Démons debout aux quatre
Coins de la Terre connue.
Ils retenaient les quatre
Vents de la Terre,
Afin que nul vent ne souffle
Sur la Terre, sur la mer,
Ni sur aucun arbre.
Et je vis un autre démon
Descendre sur l'orient.
Et il se fit un vent violent,
Le Soleil devint noir comme
Une étoffe de crin,
Et la Lune entière comme du sang.
Alors le démon lâcha ce vent
De mort emprisonnant l'âme perdue
Des faibles agneaux égarés
Et s'enfonça dans les profondeurs
Des terres maudites.*



Personnages non-joueurs

LE PETIT VOLEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	20	2	3	2	30	1	40	29	29	29	29	29

Compétences : Déplacement silencieux, escamotage, fuite, vol à la tire.

Dotation : Dague très aiguisée.

LE PÉAGER

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	40	4	3	7	30	1	30	35	30	29	29	29

Compétences : Commerce, évaluation.

Dotation : Arbalète, bouclier, chemise de mailles, 1d6 compagnons.

LE MILICIEN

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	8	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences : Coups puissants, esquive.

Dotation : Cotte de mailles, casque, arbalète, épéu.

LE RACKETTEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	5	6	35	1	40	25	25	25	29	29

Compétences : Bagarre, coups puissants, esquive, spécialisation gourdin.

Dotations : Gourdin.

LES GUERRIERS DU NAVIRE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	4	5	9	40	1	30	30	29	29	29	29

Compétences : Coups assommants, coups puissants, esquive, parade, spécialisation épée

Dotations : Épée, bouclier.

GARDES DU PALAIS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	4	6	10	35	1	35	30	32	35	29	30

Compétences : Coups puissants, coups précis, coups assommants, spécialisation épée.

Dotations : Épée, bouclier, casque, cotte de mailles.



*Depuis lors ce vent se lève la nuit
De la cité morte
Pour mourir le jour.*

Je vais suivre ce vent.

Il me conduira à la porte céleste

Que seule l'étoile noire des dieux

Peut ouvrir sans crainte.

Rhaled le poète renégat

Le poème est écrit en langue arabe. Un jet d'INT et la compétence Langue Arabe sont donc nécessaires pour le déchiffrer. Il est bien évident que les PJ pourront trouver une copie de ce texte dans la grande bibliothèque du palais. Là, ils apprendront également que la "cité morte" n'est autre que la ville de Pfanie. Ils pourront, de plus, trouver un livre de Sobirane le Magnifique traitant des "réactions humaines dans les batailles magiques". Cela pourra leur mettre la puce à l'oreille quant à la profession réelle de l'herboriste.

Dans la chambre de Sobirane, les aventuriers peuvent découvrir, derrière le tableau accroché au mur, une petite boîte en cuivre ouvragé dans laquelle se trouve une pierre étoilée lançant d'étranges reflets noirs et rouges. Cette pierre leur servira plus tard. Elle est en fait la *clef* qui ouvre la porte secrète citée dans le poème. Sa couleur virera au rouge sang quand les frontières des terres maudites, les terres de Rhaled le Renégat, seront franchies.

Rhaled est en fait un ancien sultan du royaume qui, subitement, se retira jadis dans les terres du sud, les étranges "terres maudites". Si l'on en croit les érudits du palais, le vent de la mort se lèverait dans la ville abandonnée de Pfanie, la fameuse "cité morte". Une légende ancienne raconte même que les morts reposant dans le cimetière de la ville se réveillent lorsqu'il souffle...

En route vers l'aventure...

Après avoir obtenu du sultan tout ce dont ils ont besoin pour leur périple (vivres, chameaux...), les aventuriers se mettent en route pour les territoires de Rhaled le Renégat.

Il faut compter trois jours de voyage, qui se dérouleront sans trop de problèmes. Les routes pour aller dans le sud sont bonnes. En chemin, les PJ pourront rencontrer des marchands itinérants, mais surtout ils remarqueront que les troupes des différents

califats et principautés remontent vers Tukrah. S'ils questionnent les soldats, ceux-ci leur diront simplement qu'ils ont reçu des ordres pour prendre position aux alentours de la capitale. Si les aventuriers sont un peu trop "excités", le MJ pourra leur faire rencontrer, au choix, une bande de pillards, un groupe de lépreux, etc.

De temps en temps, ils apercevront au loin la silhouette du Traqueur. Ce dernier les suit à bonne distance, attendant son heure, et sera sur leur trace jusqu'aux terres de Rhaled le Renégat où il ne pourra pénétrer, ces lieux étant maudits par les dieux auxquels il est soumis.

Le repère de l'herboriste

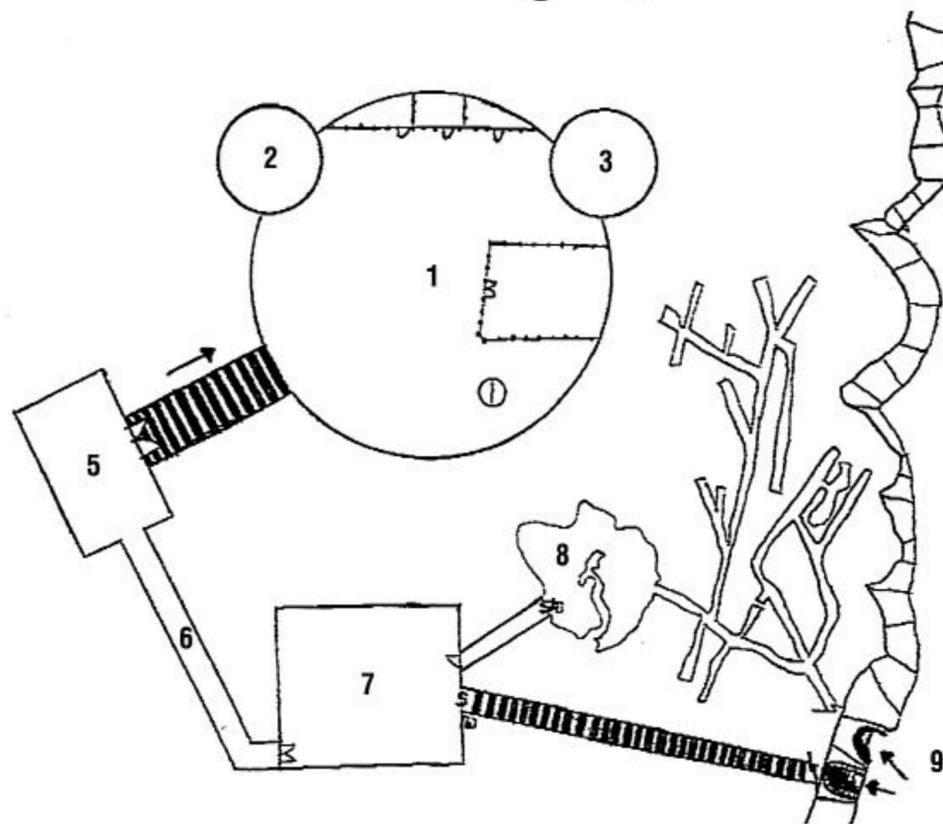
Si les aventuriers vont à Pfanie, ils pourront suivre le vent de la mort, qui les mènera jusqu'à l'ancre de Sobirane. Pour cela, ils devront se trouver à la tombée de la nuit dans le centre de la ville en ruine. Un vent glacé, étrange, paraissant empli de pleurs et de cris de toutes sortes, se lèvera bientôt au ras du sol. C'est un phénomène très désagréable qui glacera le sang du petit groupe. Le vent soufflera vers l'est et les conduira toute la nuit jusqu'à la ville de Ranishe.

De cette cité, ils apercevront, dans le lointain, un grand piton rocheux au sommet duquel se dresse une tour. Après quelques kilomètres de marche en direction des falaises, ils découvriront deux entrées creusées dans la pierre (dont une est moyennement dissimulée).

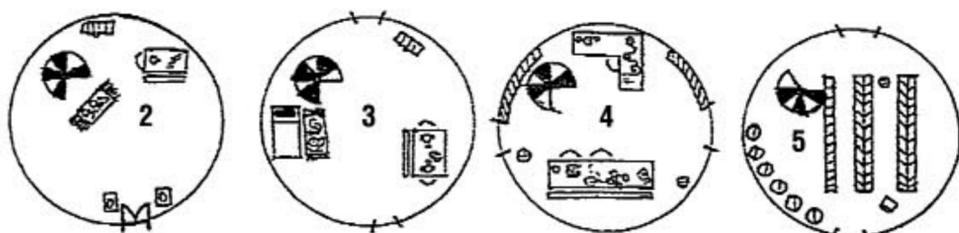
Si les PJ prennent la première entrée (n° 9, voir plan ci-contre), ils parcourront un dédale de couloirs et aboutiront dans une grotte spacieuse où une colonie de babouins sauvages (10 mâles agressifs et une vingtaine de femelles) a élu domicile. Après avoir combattu les animaux, ils découvriront une porte dérobée conduisant dans une salle (n° 7 sur le plan).

La seconde entrée est beaucoup plus grande et des torches y brûlent en permanence. Après avoir monté un escalier d'une centaine de marches, les PJ arriveront en face d'un mur sur lequel est gravée une inscription représentant une grosse étoile. En son centre figure une inscription plus petite. La porte s'ouvrira si la pierre en forme d'étoile, trouvée dans la chambre du mage, est posée dans l'empreinte du mur.

Retraite de Sobirane le Magnifique



Tour de Sobirane le Magnifique



La salle où arriveront finalement nos amis ne contient qu'une superbe statue de femme nue.

S'ils s'avancent, celle-ci prendra la parole et leur demandera poliment de bien vouloir déposer leurs armes, sous peine de représailles sévères. Sur la gauche, devant eux, débute ce qui semble être un grand couloir (n°6) aux murs recouverts de miroirs. Les aventuriers qui ont gardé leurs armes seront immédiatement attaqués par un spectre (voir livre de règles, p. 254). Ils repéreront également, facilement, une fosse creusée en plein milieu du passage. Des pieux acérés en tapissent le fond où gît un squelette.

Après avoir traversé le couloir, le groupe débouchera dans une seconde salle (n° 5) qui est, en fait, un hall d'entrée. Un escalier, sur la droite, monte à l'étage. L'obscurité y est totale et la sixième marche est piégée (un gros clou dépasse !), ce qui pourra occasionner une blessure légère avec risque d'infection pour le malchanceux qui posera le pied dessus.

Après avoir gravi les quelques marches, les PJ arriveront à l'air libre, sur une sorte de petit plateau (n° 1)

où paissent paisiblement quelques moutons. Deux grandes tours de trois étages se dressent devant eux. Le bâtiment à leur droite (n° 3) est une habitation où ils trouveront plusieurs chambres, une cuisine, etc. Le deuxième édifice est visiblement réservé aux expériences. Au rez-de-chaussée, ils découvriront une paille et un hobbit attablé en train de festoyer. Il est vêtu d'une robe de magicien plutôt caricaturale et trop grande pour lui. Le petit homme se retournera tranquillement en entendant les PJ et leur souhaitera la bienvenue. Il se présentera en tant que Sobirane le Magnifique et demandera à nos amis de se joindre à lui autour de la table. Après les avoir questionnés sur le but de leur visite, le hobbit proposera son aide. (Il n'est pas, en vérité, le vrai Sobirane, mais son ancien serviteur devenu fou depuis la mort de son maître).

Le corps de Sobirane se trouve à l'étage du laboratoire, l'une de ses mains serrée sur un parchemin. Dès que les aventuriers pénétreront dans la pièce, le hobbit, jusque-là inoffensif, les attaquera avec un grand couteau de cuisine. (Caractéristiques du hobbit p. 221 des règles).

Personnages non-joueurs

LE TRAQUEUR

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	60	45	7	18	18	45	4	40	60	35	60	29	10

Compétences : Bagarre, camouflage rural, coups assommants, coups précis, coups puissants, course à pied, désarmement, emprise sur les animaux, esquive, orientation, pistage, spécialisation cimenterre, torture, vision de nuit.

Dotations : épée à 2 mains, peaux de bêtes, diverses verroteries, loups.

LOUPS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
9	33	0	3	3	5	30	1	33	10	14	14	14	10

Babouins mâles

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	33	0	4	2	5	40	1	45	15	20	10	0	10

Les babouins attaquent avec leurs griffes.

Dès que leurs femelles sont menacées, ils deviennent FRÉNÉTIQUES.

Le sort de Sobirane le Magnifique

Grand sort d'invisibilité rédigé à l'intention du Grand Sultan de Tukrah.

Conditions requises pour une parfaite réalisation :

Le sort doit être lancé de nuit, par temps de brouillard (un simple nuage de fumée peut suffire).

Le lanceur ne doit pas être obligatoirement versé dans les arts magiques.

Toutefois, il doit être totalement imberbe et avoir les pieds dans l'eau.

Après avoir mangé les ingrédients mentionnés ci-après, il lui faut lire à haute voix, sans interruption et à l'envers, l'incantation suivante :

*En cele grant pais ke jo di
Ne sai si vos l'avez oi
Furent les invisibilum pruvées
Et les aventures truvées
Ni du Sultani sunt racuntees
Ki a fable sunt aturnees*

Composants :

- 3 poils de nez d'un halfeling
- 1 dent de babouin
- 1 morceau de toison de laine
- 2 oreilles de momies.

Effets :

Tous vos navires se trouvant dans un cercle d'un kilomètre de rayon seront invisibles aux yeux des Tilléens.

Durée : 24 heures

Notes : N'utilisez ce sort qu'une fois par an et attention aux rivages de Luccini.

Sobirane est apparemment mort de vieillesse (jet en Traumatologie). Le parchemin qu'il tient est destiné au sultan de Tukrah. C'est, en fait, l'énoncé d'un sort destiné à camoufler les armées du sultan sous un brouillard magique. C'est alors que les aventuriers découvriront que le vieil homme était un magicien. Une note au bas du parchemin recommande au sultan de ne tenter ce sort qu'une fois par an (voir texte en annexe) et lui souhaite bonne chance pour l'attaque de Luccini. Ainsi, le vil souverain projette donc d'envahir la ville chère au cœur de nos amis !

Le sentiment patriotique se réveillera sans doute chez certains, tandis que d'autres penseront à leur famille. Mais le temps sera désormais compté et le petit groupe devra retourner le plus rapidement possible à Luccini pour prévenir la cité du danger qui la guette et organiser sa défense.

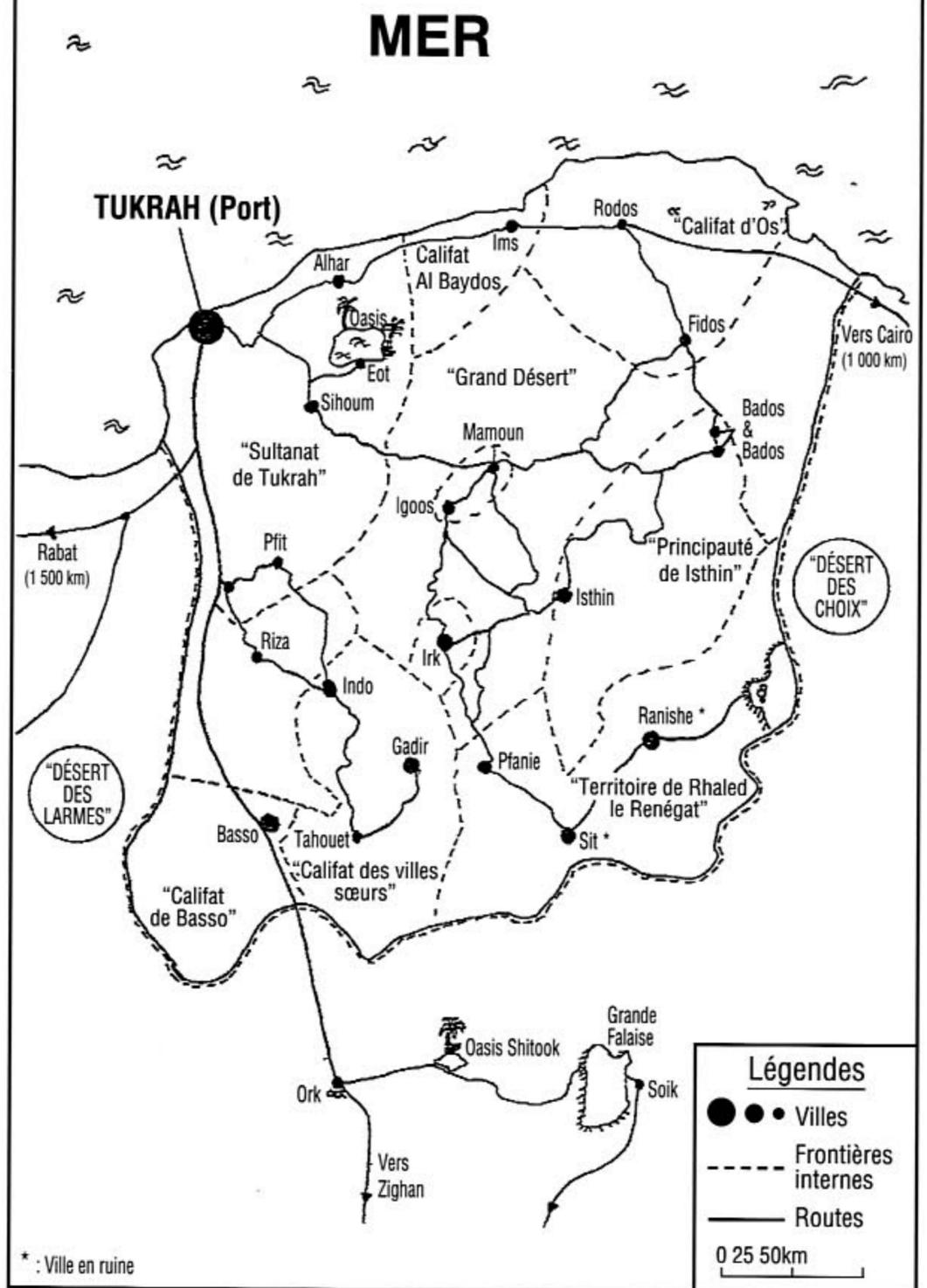
Retour à Luccini

Le voyage promet d'être chaotique. Une des options envisageables consiste à retourner à Tukrah, afin de s'embarquer pour Luccini. Cette solution est très dangereuse, car les PJ devront affronter le Traqueur qui fera tout pour les éliminer et récupérer le parchemin. De plus, la police de la ville est sur le qui-vive, les aventuriers étant considérés comme des déserteurs particulièrement dangereux.

L'autre solution consiste à traverser le désert (5 jours de marche) en empruntant une piste. S'ils choisissent ce chemin, les PJ rencontreront une caravane de marchands



RA'BAN D'IG "la nation du Soleil"



auxquels ils devront proposer une récompense quelconque pour être conduits jusqu'à Luccini par bateau. Infatigable, le Traqueur sera toujours sur leur piste. Il pourra même les suivre à l'aide d'une embarcation. (Les PJ doivent éviter le plus possible une confrontation directe avec le Traqueur, car la défaite serait dans ce cas presque inévitable.)

Épilogue

Même si elles ne possèdent pas le sort de Sobirane, les armées du sultan peuvent attaquer la ville. Les aventuriers n'auront qu'une courte avance de quelques jours pour convaincre les autorités locales que la cité va faire l'objet d'un assaut.

Comme il n'est généralement guère facile d'être pris au sérieux après une

condamnation, ils devront faire preuve de beaucoup de talent pour convaincre les habitants de préparer la défense de leur agglomération. La balance penchera cependant en leur faveur lorsque des espions au service des dirigeants de la ville confirmeront leurs dires.

L'attaque aura lieu à l'aube le lendemain, à la faveur d'un épais brouillard. Si les aventuriers n'ont pas perdu le parchemin, l'armée du sultan sera repoussée. Sinon, la ville sera détruite et le sultan commencera véritablement son invasion. Une à une, les cités souveraines tomberont et les campagnes seront mises à feu et à sang.

Bien entendu, si la cité est sauvée, nos amis seront reconnus comme des héros et pourront régler leurs comptes avec toutes les personnes qui les auront injustement condamnés.

Simplicité et complication

Si la première édition de Star Wars était simple, la seconde, elle, l'est beaucoup moins. Elle intègre, en effet, les "Nouvelles Règles" de la précédente version, diverses modifications tirées du "Supplément aux Règles", ainsi que bon nombre de concepts totalement originaux. Son degré de complexité est donc désormais comparable à celui de la majorité des jeux de rôle disponibles sur le marché.

S'agit-il là d'une trahison de la philosophie originale qui voulait que *Star Wars* soit avant tout un divertissement plaisant et facile à pratiquer ? Certainement pas !

Car si les règles tendent désormais vers une plus grande précision, elles n'en respectent pas moins l'idée de "réalisme cinématographique" qui avait séduit les fans de la première heure.

Non, *Star Wars* n'est pas devenu un pensum réservé aux mathématiciens accomplis et autres victimes de la "simulationnisme aiguë". Il reste plus que jamais un jeu "fun" axé sur l'aventure et l'action. Loin de le rendre lourd et difficile à maîtriser, ses améliorations offrent au contraire une nouvelle liberté au Maître de Jeu (MJ) : celle de pouvoir moduler le système de règles en fonction de ses convictions personnelles.

Chapitre un Personnages débutants

Dans la première édition, les joueurs étaient censés — en règle générale — interpréter des personnages définis par des "fiches types". S'il était envisageable de créer des alter ego différents, les informations concernant cette possibilité étaient pour le moins limitées.

Aujourd'hui, tout a changé. Si les fiches types existent toujours, elles ne sont plus présentées comme un biais permettant aux débutants d'aborder le jeu. Désormais, une section entière est consacrée aux "personnages avancés" que les joueurs peuvent créer de toutes pièces en suivant les nombreux conseils prodigués par les auteurs. La liberté créative ainsi offerte est énorme, puisqu'il est même possible d'augmenter le "facteur de Déplacement" d'un individu, une chose impensable jusqu'alors.

Conseil : *Même si vous êtes un vétéran accompli, débutez avec un personnage standard afin de vous laisser le temps d'assimiler les nouveaux*

concepts proposés par les règles. Attendez de vous sentir tout à fait à l'aise avec les règles pour créer le héros de vos rêves.

Le premier chapitre présente également d'autres nouveautés intéressantes...

Ainsi, les "compétences spécialisées" (ou "spécialités"), qui autorisent les joueurs à augmenter de 1D les aptitudes de leur personnage dans certains domaines très spécifiques. Elles coûtent trois fois moins cher que les autres compétences (il suffit de dépenser 1D au moment de la création pour avoir droit à *trois* spécialités) et évoluent de manière autonome.

Conseil : *Si votre personnage a une arme "favorite", arrangez-vous pour qu'il dispose de la spécialité correspondante. De même, si un PJ possède au départ un vaisseau spatial, il serait bon qu'il se spécialise dans son pilotage.*

Les "compétences avancées", quant à elles, concernent des sciences et techniques que les personnages ne peuvent acquérir qu'en suivant une formation adéquate. On ne peut en effet les obtenir qu'en possédant certaines "compétences préalablement requises". Ainsi, par exemple, pour avoir 1D dans la compétence avancée *Médecine*, il faudra au moins disposer de 5D en *Premiers Soins* (compétence préalablement requise).

Conseil : *Médecine est une compétence très utile. Dans tous les groupes, un PJ — au moins — devrait la posséder.*

En fin du premier chapitre des règles, une liste quasi exhaustive récapitule toutes les compétences que peuvent choisir les joueurs, chacune étant assortie de plusieurs exemples de "spécialités". Cette liste devrait être consultée minutieusement chaque fois qu'un nouveau personnage est créé.

Chapitre deux Maîtriser une partie

La première édition de *Star Wars* était remarquable pour les innombrables conseils judicieux qui émaillaient ses pages. Eh bien, la seconde édition fait encore plus fort dans ce domaine. A tel point que ce gros chapitre (30 pages) justifierait à lui seul l'acquisition du jeu... même pour ceux qui n'aiment pas *La Guerre des Étoiles* !

Jamais le rôle du maître de jeu n'a été aussi clairement et précisément défini. Jamais l'art subtil du rêve organisé n'a été décortiqué avec autant de pertinence.

Star Wars seconde édition : Le nouveau visage de la galaxie

PAR JEAN BALCZESAK

Née des désirs conjoints des fans américains et des concepteurs de West End Games, la seconde édition de Star Wars :

Le Jeu de Rôle est bien plus qu'un simple ensemble de règles remaniées et affinées.

En altérant profondément certains aspects fondamentaux des règles originales,

elle se présente en effet comme l'évolution logique d'un jeu qui se veut aujourd'hui plus "adulte" qu'il ne l'a jamais été.

Pour comprendre ce qui la différencie de la précédente, voici une étude détaillant, chapitre par chapitre, la plupart des nouveautés qui la caractérisent...

Le chapitre s'ouvre sur un certain nombre de principes généraux concernant les relations avec les joueurs, les règles (voir l'encadré "La théorie de la relativité"), l'improvisation, l'ambiance, la création de décors et personnages intéressants, les descriptions et la crédibilité de l'univers de jeu. Ces quelques pages constituent une synthèse parfaite de ce que tout MJ devrait savoir... et faire.

Vient ensuite la section 2.1 "Scènes et rounds", plus spécifiquement centrée sur le jeu lui-même. Le nouveau concept de "scène", au sens cinématographique du terme, se révèle particulièrement commode à l'usage dans le

STAR WARS © TM et © 1994 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Lucasfilm (LFL).

La théorie de la relativité

Il y a quelques années, un grand débat portant sur l'importance réelle à accorder aux règles a opposé nombre d'amateurs de jeux de rôle.

Les partisans du "tout règle" soutenaient qu'un jeu ne pouvait pas être vraiment de bonne qualité s'il n'envisageait pas tous les cas de figures susceptibles de se présenter en cours de partie.

A l'inverse, les tenants du "tout rôle" considéraient que le jeu de rôle était avant tout une forme de théâtre improvisé et que les règles n'avaient, par conséquent, qu'une importance secondaire.

La nouvelle édition de Star Wars a tout pour satisfaire les deux camps.

Car si elle propose plus de règles et plus de précisions, les auteurs insistent à plusieurs reprises sur le fait que le plaisir des participants prime tout.

Une règle vous ennue ? Ignorez-la.

Un jet de dés met en péril une aventure ? Modifiez-le.

D'accord, une telle attitude s'apparente nettement à de la "tricherie", mais c'est pour la bonne cause. Car si le MJ a le droit de s'accorder quelques libertés avec les règles, il ne peut le faire que dans l'intérêt supérieur du jeu. Il ne doit en aucun cas penser à son profit personnel. Mine de rien, cette étonnante latitude qui lui est accordée dans la maîtrise des aventures exige de sa part une extrême vigilance quant à l'opportunité de ses choix. Il lui faut en effet savoir être juste, jamais arbitraire...

cadre d'une simulation comme *Star Wars*. Il permet en effet au maître d'envisager les choses sous l'angle d'un metteur en scène, ce qui est tout à fait en accord avec la philosophie du jeu.

Conseil : On ne le répétera jamais assez : le jeu de rôle est une sorte de "cinéma de l'imaginaire". En tant que MJ, vous avez à votre disposition tous les décors, figurants et effets spéciaux que vous pouvez souhaiter. Sachez vous en servir ! Lors des descriptions, pensez en termes de "cadrages". Employez tous les techniques cinématographiques : panoramiques, zooms, champ/contre-champ, etc. Et surtout — surtout — ne lésinez pas sur le grandiose. N'oubliez pas que vous n'êtes pas limité par votre budget. Une bonne aventure doit toujours ressembler à une méga-production à 150 millions de dollars, pas à un court-métrage d'art et essais...

La résolution des combats et les principes régissant l'emploi des compétences sont expliqués de manière simple à l'aide de quelques exemples clairs. A noter un excellent exposé consacré à la simulation des batailles. En effet, si on y réfléchit un peu, dans chaque film de la trilogie, les personnages principaux se retrouvent à un moment ou un autre pris au milieu d'un affrontement de grande ampleur (ex. : l'attaque de l'Étoile Noire, la bataille de Hoth, etc.). Eh bien, désormais, vous aussi pourrez jeter vos PJ au cœur des conflits les plus féroces sans craindre de vous perdre.

La section 2.2, "Concevoir des aventures", est un modèle du genre. Aussi simple à lire qu'une recette de cuisine, elle vous fournit une méthode vraiment pratique pour créer des scénarios originaux. Même si votre imagination est limitée, vous trouverez là de quoi mettre sur pied des histoires qui passionneront vos joueurs. C'est bien simple, ces quelques pages devraient faire partie du programme officiel de l'I.N.A., histoire de réveiller les scénaristes du cinéma français qui ont un peu trop tendance à oublier ce que le mot "intrigue" veut dire...

En bonne logique, la section 2.3 s'intitule "Diriger des aventures" et fournit aux maîtres novices divers conseils utiles. Le texte est sans détours et n'hésite pas à inviter à "tricher" en cas de besoin. Dire qu'à une certaine époque personne n'aurait osé contredire un jet de dés lorsque celui-ci mettait en péril le bon déroulement d'une partie. Décidément, les temps ont bien changé.

Pour clore le second chapitre, cinq synopsis d'aventures ont été prévus pour que vous vous fassiez les crocs avant de vous lancer dans une campagne. Ils exigent un minimum de développement, mais leur relative simplicité les rend d'autant plus jouables.

Conseil : Pour les MJ néophytes, l'achat d'un scénario "facile" (comme "Chasse à l'Homme sur Tatooine") s'impose. Ils pourront ensuite s'en inspirer pour créer leurs propres aventures.

Chapitre trois Mécanismes de base

Il est étonnant de constater que les règles proprement dites ne commencent qu'à la page cinquante-deux. Cela traduit manifestement, de la part des auteurs, une volonté de mettre d'abord l'accent sur l'ambiance particulière et le côté "rôle" de *Star Wars*, avant d'envisager l'aspect technique des choses.

Les règles intègrent désormais presque toutes les innovations proposées dans le "Supplément aux règles" de la première édition. On retrouve notamment les tables d'échelles, ainsi que tous les éléments imaginés à posteriori par les auteurs dudit supplément.

Mais ce n'est pas tout...

Au nombre des nouveautés, il convient de signaler le concept de "dé libre", qui influe considérablement sur les tirages en cours de partie. Quel que soit le jet demandé, le dé en question

— qui se distingue par une couleur différente — est lancé en même temps que les autres. Sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5, rien de particulier ne se produit. Le dé libre est alors considéré comme un dé "normal". En revanche, si l'on obtient un 6, on peut le lancer à nouveau et ajouter le score ainsi obtenu à celui réalisé avec les autres dés. Sur un résultat de 1, par contre, on doit considérer qu'il se produit un *incident*. Ce dernier peut alors, selon les cas, prendre la forme d'une *pénalité* (pendant les autres tirages du round en cours on ne comptabilise ni le dé libre, ni celui dont le score est le plus élevé) ou d'une *complication* (il se produit une catastrophe imprévue à laquelle les PJ doivent faire face).

La part du hasard dans les jets de dés se retrouve de cette manière considérablement augmentée, ainsi que le plaisir de jeu. En effet, les joueurs ne pourront jamais être sûrs de réussir les tâches qu'ils entreprennent... tout en ayant un petit espoir d'accomplir parfois des exploits qui dépasseront leurs capacités habituelles.

Conseil : Si vous n'avez jamais maîtrisé une partie de *Star Wars*, ignorez, dans un premier temps, la règle du dé libre. Il vous sera très facile de la mettre en application quand vous vous sentirez prêt à passer à la vitesse supérieure.

Autre innovation intéressante, les "Points de Personnage" qui permettent de modifier à volonté certains tirages. Moins puissants que ceux de la Force, ils offrent la possibilité de gérer véritablement l'héroïsme des PJ. Ils peuvent notamment se révéler d'une importance *vitale* pour augmenter temporairement la Vigueur d'un personnage au moment de la détermination des dommages.

Les règles concernant les combats, quant à elles, ont subi assez peu de changements. Quelques détails "mineurs" (règles concernant les mutilations, les rayons de déflagration ou la localisation des dommages, par exemple) contribuent néanmoins à accroître leur réalisme, sans pour autant les alourdir inutilement.

Plus difficiles d'emploi sont les nouvelles règles relatives aux "actions combinées". Celles-ci n'étant toutefois utiles que dans des moments réellement critiques, leur relative complexité ne doit pas être considérée comme un problème insurmontable.

Au fait, lisez attentivement les paragraphes sur la guérison et l'utilisation des medpacs, ils contiennent quelques modifications non négligeables.

Chapitre quatre Attributs et compétences

La première chose qui saute aux yeux lorsqu'on survole ce chapitre, c'est que les compétences sont beaucoup mieux expliquées et détaillées que dans la première édition. De nombreux exemples et tableaux clarifient considérablement leur utilisation, même si les innombrables modificateurs proposés dans certains cas ne doivent surtout pas être appliqués au pied de la lettre. Ils ne sont là qu'à titre indicatif !

En lisant plus attentivement, on découvre rapidement plusieurs nouveaux talents qui accroissent la palette des aptitudes que peuvent posséder les PJ. Des exemples ?

- **Intimidation.** Qui peut être contrée par la compétence *Volonté* et permet d'impressionner un PNJ de manière à le faire agir comme on le désire.

- **Évaluation.** Une compétence très utile quand on ne veut pas se faire rouler lors d'une tentative de *Marchandage*.

- **Observation Planétaire.** Indispensable pour se faire une idée des particularités des planètes que l'on souhaite visiter.

- **Communications.** Pour épier les transmissions de l'adversaire et les décoder le cas échéant.

- **Senseurs.** Le b-a-ba du radariste.

- **Transports Spatiaux.** Qui remplace l'ancienne compétence *Pilotage de Vaisseau*.

- Toute une kyrielle de compétences de *Réparation*, adaptées aux Chasseurs Stellaires, aux Droïds, etc.

La multiplication des compétences n'a pas pour effet de compliquer les choses. Bien au contraire, elle simplifie la tâche du MJ quand celui-ci doit décider de la nature des jets de dés à effectuer pour résoudre un problème.

Conseil : Certains joueurs ont tendance à se sentir angoissés s'ils ne possèdent pas toutes les compétences disponibles. Rassurez-les et demandez-leur de lire l'encadré "Compétences courantes" de la page 18.

Chapitre cinq Déplacements

Grande nouvelle : tous les déplacements, qu'ils soient effectués à pied, en moto-jet ou en airspeeder, obéissent maintenant aux mêmes règles ! Plus besoin de se creuser la tête pour savoir comment simuler un vol au travers des

canyons de Tatooine ou une course contre la montre au travers des corridors d'une base impériale. Les principes applicables sont simples et clairs...

En règle générale, tout véhicule ou personnage qui tente un déplacement présentant le moindre risque doit effectuer un tirage dont le facteur de difficulté dépend du "terrain" (ou pour être plus exact de "l'environnement").

Ainsi, par exemple, un PJ qui court au travers d'un champ de mines devra employer sa compétence *Course à Pied* et réussir un jet *difficile*. De même, pour piloter un landspeeder à toute allure au travers d'une forêt, il faudra faire un jet en *Répulseurs* auquel on ajoute le code de maniabilité du véhicule concerné, afin d'essayer d'obtenir un résultat *difficile*. Rien de bien compliqué à comprendre, non ?

Conseil : Ne demandez pas trop souvent des jets de déplacement à vos PJ. Ceux-ci devraient être réservés à des moments critiques de vos scénarios. Si vous abusez de ce genre de tirage, vos *Chasseurs de Primes* risquent de se lasser d'avoir à faire un jet de dé chaque fois qu'ils vont chercher une bière dans le frigo...

Divers modificateurs sont prévus pour le cas où vous auriez envie d'accomplir une "manœuvre" complexe, comme un looping avec une voiture des nuages ou un tête à queue avec une automobile à essence.

Quand vous ratez un tirage, la différence entre le score que vous deviez faire et celui que vous avez obtenu en fait permet de déterminer ce qui arrive : légère perte de contrôle, dérapage, collision, etc.

Si vous adorez vous battre à bord de véhicules divers, tout est prévu : dommages infligés aux passagers, arcs de tir, comment éperonner, etc.

Les nouvelles règles permettant de savoir quelle distance précise est parcourue à chaque round, il est même proposé un système permettant de simuler poursuites avec des figurines ou des pions. Que demander de plus ?

Conseil : Attention ! L'utilisation de figurines pour la simulation des poursuites risque de distraire vos joueurs de l'aventure en cours. Encore une fois, évitez d'abuser de cette possibilité qui vous est offerte. Il vaut mieux parfois savoir rester "abstrait". Dans ce domaine, les approximations ne peuvent pas faire de mal.

Notez que le chapitre cinq comprend également une section proposant un petit éventail d'engins allant de l'airspeeder classique au quadripode impérial. Vos joueurs auront de quoi s'amuser...

Chapitre six Voyages spatiaux

Les combats spatiaux constituaient l'un des points (relativement) faibles de la première édition. Il n'était en effet pas rare que deux vaisseaux se pilonnent mutuellement pendant trois heures d'affilées... sans grand résultat.

Conscients de ce problème, les concepteurs de Star Wars ont tenu à le résoudre, sans pour autant rendre caduque tout ce qui a été publié jusqu'à aujourd'hui.

Premier point important : les déplacements des vaisseaux sont simulés exactement de la même manière que ceux des autres véhicules (vous avez vraiment intérêt à connaître le chapitre cinq par cœur !), à la seule différence que les distances spatiales sont exprimées en "unités" abstraites, plus commodes à manipuler dans un environnement où les kilomètres n'ont pas grande signification.

Deuxième point : les dégâts infligés aux vaisseaux ont été rééchelonnés. Ainsi, les commandes d'un appareil seront ionisées seulement si le jet de dommages est supérieur ou égal de 0 à 3 points au jet de Coque.

Troisième point : les règles concernant les déflecteurs ont notablement gagné en complexité. Il existe maintenant deux types d'écrans : ceux qui protègent contre les particules et ceux qui repoussent les attaques "énergie/rayons". Les premiers sont pris en compte dans le code de Coque des vaisseaux, alors que les seconds correspondent grosso modo à ceux de la première édition de Star Wars. Toutefois, pour être efficaces, ces derniers doivent être activés et orientés. Comme ils ne protègent plus uniformément la coque, leur opérateur doit déterminer quels "arcs de tir" il souhaite couvrir et réussir un jet en Écrans de Vaisseau dont la difficulté dépend du nombre d'arcs ainsi défendus. Exemple : dans le cas d'un vaisseau possédant 3D en Écrans, on pourra allouer 2D à la protection de l'arc arrière et 1D à celle de l'arc gauche. Cela nécessitera alors la réussite d'un jet moyennement facile en Écrans de Vaisseau.

Conseil : La simulation d'un combat spatial exigeant la prise en compte de nombreux facteurs différents (échelle des adversaires, armes employées, etc.), limitez-vous, dans un premier temps, à des affrontements opposant des vaisseaux de même taille. Et si vous voulez vous simplifier encore plus la vie, n'hésitez pas à "oublier" les détails inutiles en vous contentant de

Le mot du traducteur

Comment un traducteur pourrait-il dire du mal d'un jeu sur lequel il a travaillé ?...

Je suis, et reste, un fan de la première heure de la trilogie lucasienne. Après toutes ces années, il m'arrive encore de rêver que j'attaque le vaisseau de Dark Vador avec un Aile-X équipé d'un superlaser. C'est dire !

J'ai été fou de joie lorsqu'on m'a proposé de traduire la première édition de *Star Wars*. J'y ai en effet retrouvé tout ce qui m'avait séduit dans les films : action débridée, dépaysement, simplicité, technologie futuriste, vaisseaux extraordinaires, etc.

Chose que je ne croyais pas possible, la seconde édition m'a procuré encore plus de plaisir. Pourtant, elle n'a pas été sans me poser quelques problèmes. Le texte original, très "brut de décoffrage" comme c'est souvent le cas avec les auteurs U.S., a exigé de nombreux efforts d'adaptation, mais j'espère que les spécialistes me pardonneront les quelques "infidélités" auxquelles j'ai dû me résoudre. Néanmoins, ce qui aurait pu être un pénible labeur s'est transformé en tâche passionnante quand j'ai réalisé à quel point les nouvelles règles étaient vraiment supérieures aux anciennes. Voilà pourquoi j'ai tenu à présenter moi-même cette nouvelle édition.

Il ne me reste plus maintenant à espérer que mon enthousiasme sera partagé.

Que la Force soit avec vous... à jamais !

dire des choses du genre : "Votre adversaire est à portée moyenne, comme il est plus rapide que vous et tente de s'enfuir, il sera à portée longue au prochain tour. Que décidez-vous ?" Le réalisme en pâtira peut-être, mais vous aurez ainsi la possibilité de simuler rapidement les combats qui ne sont pas d'une importance cruciale pour vos scénarios.

Notons que si les trajets "système à système" durent moins longtemps qu'avec les premières règles, ils n'ont pas été raccourcis de manière aussi ridicule que dans le Supplément aux Règles. Ouf !

La section 6.1, "Vaisseaux Spatiaux", reprend un certain nombre d'éléments qui avaient été déjà présentés dans le "Guide de Star Wars". Les caractéristiques des engins eux-mêmes sont plus détaillées et l'on trouve ainsi une rubrique "Compétence de l'Équipage", très utile en cas de combat improvisé. Les règles sur les senseurs sont également beaucoup plus réalistes, l'efficacité de ces dispositifs dépendant maintenant du type de balayage effectué (passif, détection, recherche, focalisation).

La petite liste de vaisseaux fournie en fin de chapitre est assez variée pour que le MJ puisse s'inspirer des modèles proposés. Il pourra ainsi créer ses propres appareils dont il notera les caractéristiques sur la fiche prévue à cet effet.

Conseil : Si vous n'avez pas envie de jouer une campagne de type

Rébellion/Empire, pensez au petit vaisseau d'exploration "Explorateur Solitaire A" de Sienar. Il y a encore tellement de mondes à découvrir...

Chapitre sept L'univers de La Guerre des Étoiles

Alléluia ! Enfin un résumé clair et précis de l'histoire de l'univers de Star Wars ! Des origines de la Vieille République, jusqu'à la situation politique de la Nouvelle République, en passant par les différentes étapes de la colonisation de la galaxie, les informations délivrées dans ces pages valent leur pesant de crédits impériaux. Grâce à ces renseignements, le MJ pourra choisir librement l'époque à laquelle il souhaite jouer : avant l'Empire, au temps de la trilogie ou après l'avènement de la Nouvelle République (il aura alors intérêt à lire les deux livres "L'héritier de l'Empire" et "La Guerre des Jedi", disponibles dans toutes les bonnes librairies).

Conseil : Les novices feraient bien, pour leur première campagne, de choisir une période décrite dans les films afin de ne pas avoir à se livrer à un travail de développement trop important.

La section 7.1, "Extraterrestres", décrit quelques-unes des créatures intelligentes les plus courantes de *La Guerre des Étoiles* : Ewoks, Mon Calamari, Wookiees, etc. Chaque description est assortie de "talents spéciaux" (aptitudes propres à la race considérée) et/ou de "facteurs narratifs" (particularités utiles pour bien comprendre les êtres en question).

La Force et les compétences qui lui sont associées sont définies dans la section 7.2. Les explications sont claires et les pouvoirs découlant de l'énergie mystique ont été remaniés de façon à limiter les abus. Les esprits chagrins regretteront sans doute que tous ceux décrits dans le "Supplément aux Règles" n'aient pas été repris. Il faut sans doute voir là l'intention des auteurs de limiter le nombre de "super Jedi" susceptibles de déséquilibrer le jeu.

Conseil : *Star Wars n'est pas un jeu de super héros ! Aussi, lorsqu'un personnage sait se servir de la Force, soyez absolument intransigeant sur les principes du code Jedi qu'il est censé respecter. Il devrait être en permanence obsédé par l'idée de succomber au Côté Obscur...*

Chapitre huit Équipement

Vous vous demandiez quelle est l'autonomie d'une tige lumineuse ? Quels avantages peut procurer une paire de macrojumelles ? A quoi sert exactement un bloc de données ? Toutes les réponses se trouvent dans ce chapitre. Vous pouvez y trouver également les caractéristiques d'un assortiment de blasters, explosifs, armures, pièces d'artillerie, armes blanches, casques, etc.

Conseil : Si vous désirez d'autres équipements intéressants, reportez-vous au "Manuel d'Instruction du Général Cracken". Soyez très prudent en inventant vos propres gadgets, un "joujou" apparemment insignifiant peut parfois se révéler beaucoup trop efficace dans certaines circonstances.

C'est également dans le chapitre huit qu'est traité le sujet des Droïds, qu'ils soient employés comme simples accessoires ou comme PJ à part entière.

Appendices, tableaux et fiches

Deux appendices sont regroupés en fin du livre de règles. Le premier rappelle les grands principes des jeux de rôle à l'intention des novices complets, le second, beaucoup plus intéressant, propose diverses tables permettant d'adapter les suppléments et scénarios de la première édition aux nouvelles règles.

Suivent deux pages de tableaux importants (pouvant faire office "d'écran du MJ"), 16 fiches de "PJ types" et une feuille de personnage vierge à photocopier.

Rien ne manque... à part quelques dés à six faces.

Conclusion

Oubliées les approximations et les simplifications discutables de la première édition ! Sous sa nouvelle forme, *Star Wars* s'affiche sans conteste comme le meilleur jeu de rôle de science-fiction en français.

Assez clair pour les débutants, tout en étant suffisamment détaillé pour satisfaire les simulateurs avertis, il propose un cocktail unique d'aventure et d'exotisme.

Si la saga de *La Guerre des Étoiles* fait partie des mythes de cette fin de siècle, *Star Wars : Le Jeu de Rôle* mérite, quant à lui, le titre de "classique incontournable".

Merci monsieur Bill Smith pour ce beau travail !

Introduction

Depuis qu'elles disposent de véritables "armées" pour assurer leur propre sécurité, les mégacorporations n'ont jamais cessé les surenchères. Cherchant à être toujours plus inviolables que la veille, elles sont devenues au fil du temps de véritables forteresses. En 2053, en effet, il ne s'agit pas pour elles d'être simplement protégées *physiquement*, mais aussi de se prémunir contre les intrusions informatiques (par la Matrice) et magiques (par l'Espace Astral). Les employés chargés de la sécurité sont généralement des gardes, jouissant d'un armement et de dispositifs de surveillance électronique de haute technologie : deckers évoluant grâce à leurs cyberdecks dernier cri dans des systèmes informatiques truffés de protections (GLACES) ou magiciens (quelques chamans et beaucoup de mages hermétiques) patrouillant sans cesse dans l'Espace Astral de la corporation.

Mais on trouve également — et c'est là un facteur spécifique à l'univers de Shadowrun — des métacréatures, des monstres "éveillés" par la résurgence de la magie comme l'ont été les nains, les elfes, les trolls et les orks chez les humains, et qui possèdent des capacités magiques très particulières. Ces *animaux paranormaux*, comme on les appelle également, se révèlent de redoutables chiens de garde, capables d'assurer une protection aussi bien physique que magique (pour certains d'entre eux), et peut-être même, dans un avenir plus ou moins proche, matricielle.

Qui exactement utilise des métacréatures et pourquoi ? Comment les choisit-on ? Quelles sont les difficultés auxquelles on peut être confronté avec elles ? C'est à toutes ces questions que nous allons essayer de répondre.

Pourquoi des métacréatures ?

Il faut tout d'abord savoir que les métacréatures sont des animaux protégés par la législation gouvernementale (dont l'importance, on le sait, a été considérablement réduite depuis l'avènement des mégacorporations), qui limite fortement leur commercialisation et leur définit un certain nombre de droits. De même, de nombreuses sociétés (comme la S.P.A.P., *Société de Protection des Animaux*

Paranormaux, créée par Paterson), comités et autres policlubs luttent activement contre l'exploitation des métacréatures — voire leur esclavagisme, quand il s'agit de créatures pensantes — comme les Sasquatchs, les Goules ou les Wendigos. Il n'est donc pas facile d'employer ces êtres magiques, que ce soit à cause de la pression exercée par le gouvernement ou l'opinion publique, ou du fait de leur coût extrêmement élevé (capture, dressage, entretien). Pourtant, même si la majorité des corporations préfèrent s'en tenir à des systèmes classiques de surveillance (essentiellement électroniques, mais assistés parfois de quelques animaux conventionnels, tels que molosses ou fauves dressés), les mégacorporations les plus importantes choisissent souvent de renforcer leur sécurité par l'emploi de chiens de garde paranormaux. Les raisons de ce choix sont simples : les métacréatures sont très puissantes physiquement, souvent plus que l'animal dont elles sont issues, et disposent en outre de capacités magiques auxquelles ne s'attendent pas les intrus. Certaines d'entre elles (les créatures *duelles*) offrent de plus l'avantage de pouvoir agir à la fois sur le plan physique et sur le plan astral, ce qu'aucune machine ne pourra jamais faire. Enfin, elles ne peuvent pas être dérégées par un quelconque "bidouillage" matriciel et n'exigent aucun salaire.

Une question se pose alors inévitablement... Si ces créatures sont illégales, on l'a vu, et très dangereuses (parfois même mortelles), les corporations ne craignent-elles donc pas la répression ?

Pour y répondre, n'oublions pas la nature même des corporations. L'*affaire Seretech* (autorisation du maintien d'une force armée pour les corporations) a entraîné la *décision Shiawase*, reconnaissant le principe d'extraterritorialité de toutes les mégacorporations. Ainsi, non seulement ces dernières sont-elles surarmées, mais en plus, leurs propriétés foncières sont des territoires souverains, non assujettis aux juridictions étatiques ou nationales.

En clair, cela signifie que quand vous pénétrez dans la Renraku Arcology, à Seattle, vous n'êtes plus dans les UCAS. Vous vous retrouvez littéralement dans *Renraku-Land*. Les lois des UCAS n'existent plus, seules celles de la corporation Renraku comptent (exactement comme c'est le

Les chiens de garde corporatistes

PAR LÉONIDAS VESPÉRINI

Mystérieuses, implacables et totalement dépourvues de scrupules, les mégacorporations sont au cœur de nombreuses aventures de Shadowrun. Pour les maîtres qui voudraient en savoir plus, voici un article qui lève le voile sur certains des secrets de ces monstruosité froides qui règnent sur l'univers du jeu.

cas aujourd'hui pour un consulat ou une ambassade). Ainsi, même si la législation protège les droits des animaux normaux et paranormaux, il n'y a aucun moyen de sanctionner une corporation qui utilise des métacréatures dans son enceinte.

Cela dit, les mégacorporations essaient néanmoins de rester discrètes, pour éviter toute publicité négative qui pourrait nuire à leur image, et donc "refroidir" les investisseurs éventuels.

Quelles corpos ?

De petites corpos peuvent utiliser des *paranimaux* comme chiens de garde, mais, pour les raisons que nous avons déjà mentionnées, cela se produit rarement : on trouve plutôt ce genre d'animaux dans des corporations qui ont un secteur R & D très développé en parabioologie, qui sont prêtes à investir des sommes importantes pour leur défense (la capture, le dressage et l'entretien de ces bêtes



Annis noir

sont très coûteux, plus qu'une simple installation de surveillance électronique), et qui disposent de moyens suffisants pour cacher leurs gardes clandestins et lutter contre la contre-publicité éventuelle. Ce sont donc essentiellement les mégacorporations de taille imposante qui peuvent se payer ce luxe.

Examinons, à Seattle, celles qui se servent le plus de ces métacréatures.

En se basant sur la notation fournie dans *Corporate Shadowfiles* et en combinant les facteurs de protection physique, de protection magique et de recherche parabiologique, on obtient le classement suivant (note maximale théorique 20) :

1. Saeder-Krupp : 18. Chiens de gardes préférés : Chien de l'Enfer, Griffon, Homme-Oiseau, Sirène.

2. Mitsuham Computer Technologies (MCT) : 17. Paranimaux préférés : Chien de l'Enfer, Piasma.

3. Aztechnology : 16. Préférences : Barghest, Cocatrix, Naga.

4. Ares : 16. Préférences : Barghest, Basilic, Cocatrix.

5. Yamatetsu : 14. Préférences : Chien de l'Enfer.

Critères de sélection

Les corporations évitent autant que possible les métacréatures pensantes, sources de trop nombreux problèmes (moins faciles à contrôler, leurs rébellions sont fréquentes et peuvent entraîner des catastrophes retentissantes, comme celle d'Eliohann, le dragon rencontré dans le scénario "Tirez sur le Dragon").

C'est pourquoi les créatures les plus recherchées sont celles qui, dotées d'un minimum d'instinct de protection, possèdent une intelligence relativement élevée, afin d'être plus facilement dressées (la référence en la matière étant l'intelligence du chien) et se plient aisément à l'autorité d'un maître. On apprécie également beaucoup la constance dans le comportement, la qualité des organes sensoriels (afin de détecter efficacement les intrus) et, bien évidemment, les capacités de combat.

C'est pourquoi, on trouve chez les gardiens animaux un fort pourcentage de métacréatures de type canin, qui répondent parfaitement à ces critères : Barghest, Bogie, Chien de Gabriel, Chien de l'Enfer, Chien de l'Ombre et Cerbère sont tous des formes *éveillées* de nos fameux toutous.

Quelles métacréatures ?

Le choix final dépend du type de protection recherché.

Protection Matricielle

Les expériences de connexion de type animal-matrice ont été peu fructueuses jusqu'à présent. Les premiers essais se sont faits essentiellement avec des animaux traditionnels, mais ils ont tous échoué. Il semblerait en effet que ces derniers aient du mal à concevoir des symboles. Les animaux paranormaux semblent, quant à eux, plus aptes à concevoir la matrice, mais il y a eu avec eux beaucoup d'échecs aux UCAS, le plus célèbre étant celui d'Eliohann (les Shadowrunners le connaissent, s'ils ont joué l'aventure dans laquelle il apparaît).

Des rumeurs font état, actuellement de certaines corporations françaises qui seraient allées plus loin dans ce domaine que leurs homologues américaines. Un futur guide sur la France vous fournira peut-être davantage de renseignements sur ce sujet.

Les avantages de connecter une métacréature au réseau matriciel sont d'obtenir des protections bien supérieures aux CI habituelles (vitesse, résistance, capacité à prendre des initiatives face à des situations imprévues, etc.).

Protection Magique

Seules quelques créatures peuvent agir sur le plan astral, les corps n'utilisant pas de créatures pensantes

(plus par crainte d'un manque de contrôle sur celles-ci que d'une réelle répression). Il va de soi que les Dragons sont des créatures duelles, mais ceux qu'on peut trouver dans les mégacorporations n'occupent en principe pas le poste de gardien (c'est le moins que l'on puisse dire) !

Les créatures éveillées les plus utilisées dans ce domaine sont sans conteste les esprits (esprits du foyer et esprits élémentaires) ainsi que les chiens de l'Enfer, des créatures duelles. Mais on trouve aussi parfois des Nagas et, exceptionnellement, des Cerbères.

Protection Physique

Il peut arriver que les corps aient besoin de créatures volantes. Dans ce cas, elles ont recours à des Cocatrix, des Griffons, des Gargouilles ou des Sirènes (les trois premières pouvant aussi assurer une protection terrestre classique).

Les "chiens de garde" éveillés les plus utilisés pour la protection physique sont les suivants :

- Plus populaires : Barghest, Basilic, Chien de l'Enfer, Cocatrix, Griffon, Piasma, Sirène.
- Relativement fréquents : Annis Noir, Bogie, Chien de Gabriel, Chien de l'Ombre, Gargouille, Homme-Oiseau, Naga.
- Rares : Bandersnatch, Cerbère, Manticore.

Plans rapprochés

Voici à présent un "passage en revue" des 18 métacréatures les plus employées par les corporations. Cela devrait vous permettre d'apporter un peu de surprise et de piquant dans vos scénarios, et de changer peut-être la mentalité de vos joueurs, pour qui le mot "Garde" signifie généralement "Ork armé de son Ares Predator" !

Pour ceux qui ne possèdent pas les suppléments *Paranormal Animals of North America* et *Europe* (ou qui aimeraient une traduction), nous fournissons ci-après une rapide description, ainsi qu'un résumé des pouvoirs des paraespèces susceptibles de faire de bons gardiens. Nous ne vous redonnons pas, bien entendu, la description des paranimaux et pouvoirs qui figurent déjà dans le livre de base de Shadowrun 2ème édition (SR II), car il suffit de s'y reporter.

Remarque : Chaque fois qu'une zone de sécurité est décrite comme "piégée" à l'intention des intrus (obscurité, trappe...), il va de soi que le personnel qui fréquente le lieu n'est pas gêné (il possède un équipement adéquat, comme des lunettes spéciales, connaît les lieux et l'emplacement des pièges, etc.).

Annis noir

Cette créature sombre d'environ 1m70 ressemble à un singe Mandrill, avec ses touffes de poils sur toute la partie supérieure du corps (poitrine, épaules, tête), ses canines surdéveloppées et ses bras immenses.

L'Annis noir jouit d'une relative popularité auprès des corporations, surtout celles de Tir Tairngire, où il est nettement plus à la mode que les chiens. De nombreux tueurs ou gardes du corps de Tir Tairngire en possèdent d'ailleurs un, semi apprivoisé, qu'ils "baladent" en laisse et utilisent éventuellement dans le cadre de leur travail. Son avantage principal est sa capacité à faire naître certaines émotions dépressives (comme le doute ou le malaise) dans l'esprit de ses victimes, qui, troublées, deviennent alors bien plus faciles à neutraliser. Le problème pour ses maîtres est de contrôler ses accès de fureur, durant lesquelles sa force semble décuplée et son agressivité phénoménale.

Les corporations, pour leur part, exploitent son fort instinct territorial : une fois qu'un domaine lui a été confié, l'Annis noir l'adopte, le considère comme son territoire privé, et attaque tous les nouveaux venus. La zone qu'il protège est généralement plongée dans une profonde obscurité, ce qui ne le gêne absolument pas sa vision nocturne étant particulièrement affûtée, mais peut handicaper les éventuels intrus.

C R F Ch I V E R Attaques
9 4x5 10 - 2/3 4 (5) 4* 8G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs physiques (Force +5, une fois par jour, durant (Essence) tours). Réaction accrue (+2D6 Initiative, une fois par jour, durant (Essence) tours). Sens accrus (vision nocturne). Influence (Dépression, portée = vue).

Note : * Initiative : 2D6 + 4 (4D6 + 4 avec Réaction Accrue).

Bandersnatch

Le Bandersnatch est un Sasquatch infecté par une forme de virus de type VVHMH. Ressemblant physiquement à son géniteur — en moins majestueux à cause de son pelage terne et miteux — les différences les plus notables sont ses dents de carnivore, pointues et aiguisées, ses bras, encore plus longs que ceux du Sasquatch, et son intelligence, nettement moins développée.

Le Bandersnatch est une créature assez rare, difficile à capturer, et d'un entretien très coûteux. Ainsi, seules les mégacorporations les plus motivées ou les plus riches en possèdent. L'avantage principal de ce paranimal réside dans ses capacités extraordinaires de camouflage, qu'on ne retrouve chez aucune autre espèce. Capable de réfracter la lumière autour de son corps, le Bandersnatch peut se rendre quasi invisible à volonté, l'effet étant moins performant quand l'animal est en mouvement. Repensez à la créature du film "Predator" et vous aurez une idée assez fidèle de ce pouvoir. Doté d'un instinct de protection développé, le Bandersnatch est un garde *naturel*, ce qui facilite son dressage.

Pour prévenir les crises de rage au cours desquelles il détruit tout ce qui l'entoure, le Bandersnatch doit être nourri très régulièrement (au moins trente kilos de viande fraîche par jour).

C R F Ch I V E R Attaques
8 3x4 7 - 2/4 4 (6) 4** 8G +1 d'Allonge

Pouvoirs : Coloration adaptative (SR 10 au jet de perception pour voir la créature quand elle est immobile, SR 8 quand elle est en mouvement. +2 à tous les SR d'attaque à distance. Ce pouvoir fonctionne sur toutes les formes de visions naturelles, thermographiques et cybernétiques. Les sonars, radars ou odorat, en revanche, détectent la créature normalement). Imitation (n'importe quel son, cri, rugissement, etc. Comme le Sasquatch).

Note : ** Initiative : 3D6 + 4.

Barghest (SR II)

C'est l'un des animaux paranormaux les plus employés par les corporations (Renraku ou Aztechnology par exemple). Les raisons de cet état de

fait sont multiples : il se reproduit bien en captivité (certaines rumeurs font état d'élevages de Barghests), possède une vive intelligence qui facilite son dressage et une mâchoire redoutable, il est capable d'infliger des dégâts considérables (bien supérieurs à ceux d'un loup, par exemple) et dispose de pouvoirs très intéressants, qui terrorisent et paralysent ses victimes. D'une rapidité phénoménale, il constitue indéniablement un chien de garde idéal.

Le dressage du Barghest commence alors qu'il n'est encore qu'un "chiot". Pour éviter qu'il utilise ses capacités magiques à l'encontre de son maître, on lui fait alors porter généralement un collier capable de lui envoyer une décharge électrique.

Remarque : voici une petite précision sur le pouvoir Peur, qui ne contredit pas les règles du livre de base et qui sera fort utile au MJ... Lors du test qui oppose l'Essence du Barghest à la Volonté de la victime, comptez le nombre de *succès nets* qu'obtient l'animal : avec 1 seul succès, la victime s'enfuit terrorisée (elle pourra éventuellement revenir après s'être calmée). Avec 2 succès, elle s'enfuit et ne revient pas. Avec 4 succès, elle s'enfuit, ne revient pas et pique une crise de nerf si on lui reparle de la créature ou du lieu. Avec 6 succès, la victime conservera par la suite une phobie susceptible de l'handicaper.

Basilic (SR II)

Le Basilic est un chien de garde très populaire, plus d'ailleurs pour son pouvoir dévastateur que pour ses réelles capacités de combat. Son regard, capable de transformer ses victimes en pierre, est redouté de tous les Shadowrunners. Mais sa vulnérabilité à son propre pouvoir ainsi que sa très faible intelligence entraînent un taux de mortalité assez élevé chez cette créature. Cela ne décourage pourtant pas les corporations qui en font un élevage afin de renouveler leurs stocks ! Les œufs du basilic sont placés dans un incubateur, à l'endroit même que l'animal devra protéger plus tard. Ainsi, quand l'œuf éclôt, le nouveau-né peut s'habituer immédiatement à son environnement, ce qui serait impossible avec des individus plus âgés.

Remarque : les Maîtres de Jeu un peu "vicieux" peuvent utiliser la variation suivante du pouvoir Regard

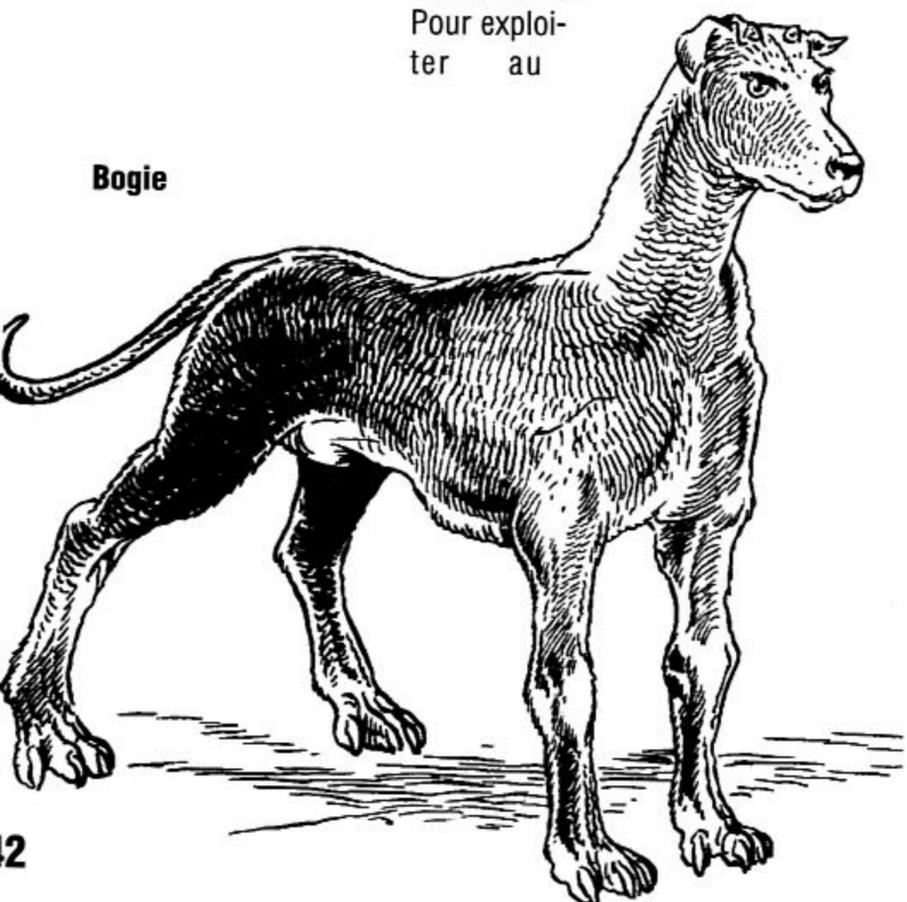
Pétrifiant (précisée dans le *Paranormal Animals of Europe* et nettement plus dangereuse pour les Shadowrunners que celle du livre de base) : toute victime potentielle se trouvant dans le champ de vision du basilic doit réussir un test d'Intelligence contre un SR égal à l'essence de la créature pour éviter son regard. Si l'individu n'obtient aucun succès, il est purement et simplement transformé en pierre. Le Basilic peut maintenir un nombre de victimes pétrifiées égal à son Essence, toute nouvelle victime "réveillant" alors la plus anciennement pétrifiée, qui reprend aussitôt son état normal. En dehors du cas précédent, le seul moyen de faire sortir quelqu'un de son état pétrifié est de faire mourir le basilic.

(NDLR : la réaction logique des shadowrunners confrontés à un basilic est d'essayer de lui crever les yeux, mais rien ne les empêche de lui glisser une paire de lunettes de soleil sur le nez. Effet de surprise garanti pour le MJ !!)

Bogie

Grand molosse au pelage ras et noir, aux petites oreilles rabattues et portant deux minuscules cornes sur le front, voici un autre chien de garde de type "canin", apprécié pour les qualités inhérentes à sa race : facilité de dressage, instinct de protection, comportement relativement constant. A celles-ci s'ajoutent certains avantages propres, comme une acuité sensorielle exceptionnelle, une vitesse impressionnante pour sa taille et une grande capacité à démoraliser ses adversaires.

Pour exploiter au



Bogie

mieux son pouvoir Accident, les corporations ont tendance à le placer dans une zone... accidentée, justement, ce qui lui permettra de faire tomber des poutres sur la tête des intrus, ou de les faire chuter dans un trou profond, etc...

Les cornes du Bogie ne lui servent pas à attaquer, mais semblent apparemment favoriser son acuité sensorielle. S'entendant particulièrement bien avec les chiens (classiques), il est souvent assisté dans ses gardes par deux ou trois de ses congénères naturels. Les intrus ne se rendent généralement pas tout de suite compte que le Bogie n'est pas un chien tout à fait ordinaire. Ils vont alors au devant de graves problèmes...

Le plus grand défaut de cet animal est son allergie à l'aconit, une plante vénéneuse apparentée au raifort (sorte de gros radis noir). Mais comme il est assez rare qu'un Shadowrunner pénètre dans une enceinte avec une caisse remplie d'aconits, les corporations ne s'inquiètent pas trop !

C R F Ch I V E R Attaques
3 5x4 4 - 2/4 3 (6) 4 4M

Pouvoirs : Accident (zone). Accroissement de Mouvement (le multiplicateur devient l'Essence au lieu de 4, non applicable en situation de combat, à part pour fuir). Réaction accrue (+3D6 en initiative, une fois par jour pendant 6 tours). Sens accrus (ouïe et odorat améliorés, vision nocturne, détection de mouvements). Peur (portée = Vue). Voir Barghest pour les précisions du pouvoir Peur.

Faiblesses : Allergie (aconit ou raifort, Grave).

Cerbère

Cet animal européen (on le trouve essentiellement en Grèce) se présente sous la forme d'un gros chien noir, de plus de 100 kilos, à trois têtes. Terrible et terrifiant, il constitue sans aucun doute l'un des meilleurs chiens de garde au monde. Féroce carnivore, il ne craint aucun ennemi, quelle que soit sa taille.

A part son incroyable agressivité, qui rend impossible toute assistance extérieure (même les chiens sont dévorés), il est difficile de lui trouver des défauts. Ses sens très affûtés et sa vitesse de réaction fulgurante lui permettent d'être très rapidement au contact de

ses adversaires, généralement surpris. Gardien instinctif et impitoyable, il détecte tout aussi bien les intrusions physiques qu'astrales (grâce à une perception astrale inexplicable à ce jour). Ses pouvoirs sont nombreux et puissants (notamment sa salive corrosive, qui détruit d'abord les armures avant d'attaquer les chairs). Enfin, avec trois attaques simultanées, il a de quoi marquer les esprits... et les corps !

Le Cerbère est très rare et on ne connaît pas son mode de reproduction. C'est donc un garde "de luxe", que seules les plus grosses mégacorporations peuvent s'offrir (comme Saeder-Krupp et Fuchi, par exemple), non seulement à cause de son prix, mais aussi à cause de sa faible disponibilité.

C R F Ch I V E R Attaques
6 4x5 6 - 2/6 4 (6) 5** 8M

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force +6, 3 fois par jour durant (Essence) D6 tours). Accroissement de Mouvement (voir Bogie), Dissimulation (personnelle). Immunité contre le Feu (+12 D6 pour tout test d'opposition contre une attaque de Feu, magique ou pas). Immunité contre le Froid (totale contre le froid naturel, +12 D6 contre toute attaque magique à base de froid). Réaction Accrue (+3D6 initiative, 3 fois par jour, durant (Essence) D6 tours). Salive Corrosive (pour chaque attaque du Cerbère, sa victime doit tenter un test de résistance aux Dégâts, en utilisant ses dés de Rapidité au lieu de sa Constitution. Chaque succès net du Cerbère réduit de manière permanente les armures balistique et d'impact de 1 point, jusqu'à un maximum de 6 points détruits. Si la protection balistique et d'impact atteint 0, la victime n'a plus d'armure. Une victime sans armure doit tenter un test de résistance contre un code de dégâts de 6L. Chaque tranche de 2 succès nets que le Cerbère a obtenue lors de sa morsure physique augmente la Puissance de l'attaque corrosive d'1 point). Sens accrus (Ouïe et odorat améliorés, vision nocturne, vision thermographique).

Notes : Peut attaquer 3 fois (une fois par tête) avec une action complexe, mais sur un seul adversaire. ** Initiative : 3D6 + 5 (6D6 + 5 avec Réaction Accrue... bonne chance, les gars !).

Chien de Gabriel

La plus étrange particularité de ce grand chien mince au poil ras et raide est sa tête, dont les traits ont quelque chose d'humain (surtout ses yeux et son museau très court qui ressemble à un nez).

Possédant une capacité de transformation limitée (qui le rapproche encore davantage d'un humain se déplaçant à quatre pattes), ce paranimal est surtout apprécié pour sa vitesse fulgurante, sa férocité au combat et son pouvoir hypnotique qui empêche ses victimes de fuir. Sa zone de sécurité est toujours plongée dans l'obscurité.

C R F Ch I V E R Attaques
3 4x4 3 - 2/3 4 (5) 4* 3M

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force ou Réaction +5, une fois par jour, durant 5 tours). Accroissement de mouvement (voir Bogie). Compulsion (immobilité, portée = Vue : oblige sa victime à s'immobiliser si celle-ci ne réussit pas un test d'opposition entre sa volonté et l'Essence du chien. Immobile, la victime subit un malus de +4 à tous ses SR). Dissimulation (personnelle). Sens accrus (Vision thermographique).

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Légère).

Note : * Initiative : 2D6 +4 (2D6 +9 avec Accroissement de Réaction).

Chien de l'Enfer

Également dénommé Chien des Baskerville, ce grand chien noir aux yeux rouge étincelant et aux crocs démesurés est l'un des gardiens les plus utilisés par les corporations. D'une grande intelligence, il est facile à dresser, loyal envers ses maîtres et très vif. Créature duelle, il a l'avantage de détecter les présences astrales, et même de pouvoir les attaquer. Un animal aussi complet est forcément très recherché.

C R F Ch I V E R Attaques
4 4x4 5 - 3/4 3 (6) 6** 6M

Pouvoirs : Immunité contre le Feu (Voir Cerbère). Projection de Flammes (Dégâts : 6M). Sens Accrus (Oûie et odorat améliorés, Vision Nocturne).

Notes : ** Initiative : 3D6 +6.

Chien de l'Ombre

Grand chien mesurant 1,20 mètre au garrot, le Chien de l'Ombre possède un étrange double pelage : le plus long, gris, peut bouger à volonté, révélant un pelage noir plus court. Avec ces différentes combinaisons de couleur, l'animal peut ainsi se fondre aisément dans plusieurs types d'obscurité.

En plus des qualités propres à tous les gardiens de type canin, son avantage fondamental réside dans sa fantastique faculté de dissimulation : il peut littéralement "se mêler" à l'obscurité et devenir ainsi presque invisible. Évidemment, sa zone de surveillance est systématiquement plongée dans l'obscurité.

C R F Ch I V E R Attaques
4 4x4 5 - 2/4 3 6 4** 5M

Pouvoirs : Obscurité (+4 à tous les SR pour être détecté ou attaqué, sauf utilisation d'un radar). Réaction Accrue (voir Bogie). Sens Accrus (Vision Nocturne). Silence (aucun son autour de lui dans un diamètre de 12 mètres).

Notes : ** Initiative : 3D6 +4 (6D6 +4 avec Réaction Accrue).

Cocatrix (SR II)

Le Cocatrix est très apprécié des services de sécurité pour son toucher paralysant qui peut permettre à son maître d'emprisonner sa victime (ce qui peut se révéler particulièrement intéressant pour une corporation). Bien sûr, le maître doit d'abord repousser le Cocatrix pour qu'il ne se repaisse pas de la proie sans défense. Mais si des accidents arrivent parfois (mutilations ou décès), ils ne traumatisent pas vraiment les corporations...

Élevé en couveuse, le nouveau-né Cocatrix doit impérativement ouvrir les yeux sur son futur maître. Il n'obéira qu'à ce dernier pour toute sa vie.

Si l'on trouve aujourd'hui des Cocatrix un peu partout dans le monde, c'est principalement du fait de ces élevages corporatifs, qui n'ont pas toujours été bien maîtrisés (dans le Sud de la France, par exemple, les Cocatrix sauvages pullulent aujourd'hui après que plusieurs spécimens se sont évadés d'un centre de Biotech).

Esprits (SR II)

Ils représentent la première source de protection magique des corporations. On fait plutôt appel à des esprits élémentaires qu'à des esprits de la nature (esprits du foyer), parce que ces derniers disparaissent automatiquement avec l'aurore ou le crépuscule.

Gargouille

Créature ailée humanoïde de 2 mètres de haut, la Gargouille possède une peau grise et granuleuse qui lui donne l'apparence de la pierre. Elle porte une corne en plein milieu du front et dispose de crocs et de griffes acérés. Très puissante physiquement, la gargouille est assez recherchée du fait de sa capacité à voler. Assez rare, impossible à reproduire en captivité, elle est réservée aux corporations les plus influentes.

C R F Ch I V E R Attaques
103 4x3 8 - 2/4 4 (5) 3* 8G

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force +5 une fois par jour durant 5D6 tours). Armure renforcée. Dissimulation (personnelle). Souffle Nocif.

Faiblesses : Vulnérabilité (Fer).

Notes : Multiplicateur de vol : 4.

* Initiative : 2D6 +3.



Chien d'Enfer



Homme Oiseau

Griffon (SR II)

Il existe de nombreux élevages de Griffons, ce qui explique qu'il s'agit d'un des gardes ailés les plus utilisés par les corporations avec le Cocatrix (mais les capacités de vol de ce dernier sont très limitées). Le Griffon semble posséder un sens inné de la protection, ce qui facilite son dressage.

Homme-Oiseau

Autre gardien ailé, cette sorte de grande chauve-souris de 2 mètres d'envergure, à tête de renard, n'est pas très puissante au combat. L'Homme-Oiseau intéresse pourtant certaines corporations parce qu'il est discret, doté d'un sonar très performant qui détecte mieux les intrus que beaucoup d'installations électroniques, et parce qu'il peut gêner par son cri perçant les indésirables, le temps que le service de sécurité (équipé, lui !) vienne les neutraliser.

C R F Ch I V E R Attaques
2 5x4 1 - 1/5 3 6 5* 3L

Pouvoirs : Sens Accrus (Oùie améliorée, Sonar). Projection Sonique (test d'opposition Volonté contre Essence ou la victime subit un malus de +2 à tous ses SR).

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, Léger), Sens Diminué (Vision).

Notes : * Initiative : 2D6 +5.

Manticore

Cette créature ressemble à un lion, avec un plus long pelage, une mâchoire dotée de plusieurs rangées de dents (comme les requins) et le bout de la queue couvert d'épines.

Très intelligente, très performante physiquement, la Manticore est un excellent gardien, qui épargne rarement ses adversaires. Les épines de sa queue injectent un redoutable poison (voir règles SR II).

C R F Ch I V E R Attaques
8 6x4 8 - 3/4 3 6 6 7G +1 d'Allonge

Pouvoirs : Sens Accrus (Vision Nocturne), Venin.

Faiblesse : Allergie (Pollution, Légère).

Naga (SR II)

Des débats portant sur leur intelligence continuent d'avoir lieu, ce qui n'empêche pas quelques corporations d'utiliser (secrètement) des Nagas, non seulement pour leurs qualités physiques, mais aussi parce qu'en tant que Créatures Duellées, ils peuvent protéger les enceintes corporatives sur le plan astral.

Piasma

Espèce d'énorme ours gris acier de 600 kilos doté de grosses défenses, le Piasma est très populaire comme chien de garde en raison de sa puissance colossale et de sa relative facilité de dressage.

Attention, Shadowrunners, cette brute est monstrueuse !

C R F Ch I V E R Attaques
112 4x5 13 - 2/4 4 6 4* 9F +1 d'Allonge

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques (Force ou Rapidité +6 durant (Essencex2) tours). Réaction Accrue (voir Bogie). Sens Accrus (Vision thermographique, Oùie multi-fréquence).

Faiblesse : Allergie (lumière solaire, Ennuyeuse).

Notes : * Initiative : 2D6 +4 (5D6 +4 avec Réaction Accrue).

Sirène

Ressemblant à un ptérodactyle de 2,50 mètres d'envergure, la Sirène est une création génétique totale. Très populaire chez certaines corporations qui en font l'élevage (Saeder-Krupp, pour ne citer qu'elle), elle ne revient pas trop cher et offre plusieurs avantages intéressants : créature volante, elle est capable d'infliger des dégâts physiques non négligeables (comparé à l'Homme-Oiseau, par exemple), dispose d'un pouvoir hypnotique très puissant et possède une vive intelligence, ce qui facilite son dressage.

C R F Ch I V E R Attaques
3 8x2 4 - 3/5 5 (5) 5 4M

Pouvoirs : Chant Hypnotique (Attaque de type 5M Étourd. La victime résiste avec sa Volonté. Si toutes les cases du Moniteur d'Étourdissement sont remplies, la victime tombe sous un charme qui la laisse immobile, comme fascinée, incapable d'effectuer la moindre action). Immunité contre les Agents Pathogènes. Immunité contre les Poisons. Sens Accrus (Vision Nocturne).

Et les autres ?

Les créatures présentées dans cet article sont les plus fréquemment employées par les mégacorporations. Il est évident que d'autres paraespèces peuvent être utilisées, quoique plus rarement, parce que peu pratiques en général (le Jaggernath est un peu trop gros, le loup Fenrir, trop agressif, les oiseaux, trop faibles, etc.). Mais rien n'empêche le MJ de prendre des "cas particuliers" (pourquoi pas un centre immergé protégé par des requins, des Diables Jack Diamond ou des Serpents d'eau douce ?). C'est souvent en prenant ses joueurs à contre-pied qu'il pourra le mieux les distraire.

Sources : Shadowrun II, Tirez sur le Dragon, Paranormal Animals of North America, Paranormal Animals of Europe, Corporate Shadowfiles, Tir Tairngire, Never Deal with a Dragon (Premier volume de la trilogie de romans "Secrets of Power").

Barbe-Noire : un jeu de plateau dans le meilleur sens du terme

L'univers des simulations a bien changé depuis quinze ans. Les jeux de rôle sont apparus et se sont multipliés. Passionnants, ils permettent d'incarner un personnage et de tirer parti de toutes ses facettes. Ils sont malheureusement assez "volumineux" et réclament un temps considérable, tant pour assimiler les règles que pour jouer des aventures successives et ainsi s'habituer à son personnage. Plus anciens, les wargames se sont également affinés et leurs thèmes, comme leur degré de complexité, se sont diversifiés. Mais ils sont en général destinés à être joués à deux. Les jeux de diplomatie ou de construction sociale (tels que *Civilisation*) réclament des parties assez longues et un nombre de participants important (de l'ordre de six personnes) pour distiller leur quintessence.

Face à ces contraintes, il était difficile de trouver un jeu facile à apprendre et à pratiquer, nécessitant un nombre de joueurs modéré, et susceptible d'être mené en un après-midi ou une soirée de durée "raisonnable". En dehors de l'excellent *Dune*, paru il y a une douzaine d'années aux États-Unis et récemment publié en français — mais encore faut-il être attiré par l'univers un peu hermétique des romans de Frank Herbert — les jeux concurrents se comptaient sur les doigts de la main. Et pour qui avait déjà tâté d'autre chose, il était frustrant d'avoir à se rabattre sur tel ou tel "jeu de l'oie" à peine amélioré, la plupart du temps d'inspiration économique, dans lequel les jets de dés tenaient une place qui réduisait le rôle du joueur à celui de "compte-billets" et de "pousse-pions". Quant aux jeux "de questions", s'ils font davantage appel aux capacités intellectuelles des participants, ils ne s'adressent qu'à leur mémoire, et leur attrait principal tient au fait qu'ils

peuvent dérider les convives un peu coincés d'un apéritif ou d'une soirée où les gens se connaissent peu.

Barbe-Noire entre avec bonheur dans ce cadre de jeux simples sans être simplistes, réclamant un nombre de joueurs facile à réunir (de deux à quatre, sans parler de la possibilité de jeu en solitaire), dont les parties sont de durée raisonnable.

Une synthèse équilibrée de différents types de jeux

Il offre en outre une très bonne synthèse des différentes spécificités de types de jeux cités plus haut.

Au jeu de rôle, il emprunte en effet la notion de *caractéristiques*, ou talents, des personnages. Ainsi, chaque commandant de vaisseau pirate dispose, sur la carte qui le représente, de six potentiels (on ose à peine parler de qualités), qui sont :

- *La compétence*, pouvant aller de 1 à 5, et qui représente ses qualités de commandant de vaisseau (navigation et combat naval).
- *La cruauté*, car chacun sait que les vocations de pirate et d'enfant de chœur suivent très tôt des chemins différents...
- *Le charisme*, qui lui permettra d'éviter, de retarder ou de reprendre en main une mutinerie.
- *L'astuce*, car une bonne idée au moment opportun permet souvent de changer le cours des événements ; un capitaine qui dispose de beaucoup d'astuce pourra, dans le jeu, refaire un jet de dé.



Jouer la vraie vie des pirates...

PAR CLAUDE ESMEIN

Qui n'a jamais rêvé, enfant, d'être un pirate ? Qui ne s'est jamais déguisé en flibustier (ne serait-ce que parce que ce costume n'est pas trop difficile à faire par une maman pressée) ?

Bandeau sur l'œil, foulard noué sur la tête, crochet au bras ou jambe de bois, pantalon court, haleine fortement teintée de rhum, couteau entre les dents bien avant l'image qu'on a donnée des bolcheviques, le pirate fait depuis longtemps partie de l'inconscient collectif, à la fois fascinant et terrifiant, comme le loup ou le dinosaure...

Avec Barbe-Noire, il n'appartient qu'à vous d'entrer dans la confrérie des frères de la côte, de prendre navires et otages, de devenir riche et, surtout, de survivre ! Rares furent en effet les pirates qui eurent le loisir de raconter leurs péripéties (qu'on n'osera qualifier de "hauts faits") à des petits-enfants qu'ils faisaient sauter sur leurs genoux. Vivre vite et mourir jeune, tel fut le lot de la plupart de ces pauvres bougres : potence, requins, maladies et combats eurent en effet raison de la plupart. A vous de faire mieux et de savourer ensuite une retraite bien méritée...

- *Le duel*, qui correspond aux capacités en combat singulier du capitaine. En ces périodes troublées, il ne suffisait pas d'être un commandant compétent, il fallait aussi payer de sa personne au combat...

- *L'endurance*, sorte de mélange de la robustesse de constitution et de la bonne étoile du capitaine, qui lui permettra de résister ou d'échapper à des coups mortels lors d'un duel.

En outre, il faut compter avec la caractéristique la plus importante du personnage, celle qui sert à déterminer le vainqueur : la *notoriété*. Grandissant ou s'étiolant au fil des événements qui jalonnent la vie de votre pirate, la notoriété est l'objectif principal de votre personnage à l'ego débordant. Et le premier à atteindre un potentiel de notoriété de 100 sera déclaré vainqueur...

Barbe-Noire n'est par ailleurs pas sans rappeler les wargames. Le découpage de la majeure partie du plateau de jeu en hexagones, si pratiques pour étalonner le mouvement des navires, en est d'ailleurs la meilleure preuve. Rappelons également, s'il en était besoin, qu'Avalon Hill (l'éditeur de *Barbe-Noire* aux États-Unis) est la plus importante et la plus ancienne maison d'édition de wargames.

Les règles de combat, bien que très simplifiées par rapport aux wargames classiques, en sont cependant tout naturellement inspirées. Enfin, *Barbe-Noire* emprunte aux simulations militaires récentes la notion "d'incertitude" dans le déroulement des événements. En effet, conformément aux règles apparues dans les wargames

au cours des années 80, le même joueur pourra parfois intervenir plusieurs fois de

suite. La notion d'ordre rigide dans la répartition des tours de jeu disparaît donc, ce qui ne fait qu'accroître le suspense, et donc le piment des parties...

Enfin, la dimension économique n'est, bien entendu, pas absente : il faut en effet savoir s'arrêter de temps à autre de bourlinguer pour, sinon "placer," du moins "déposer" ses gains potentiels et les convertir en bénéfice net. C'est particulièrement utile dans le cas des otages, denrées tout spécialement périssables en haute mer ; quelle rançon peut-on en effet espérer retirer d'une ravissante jeune noble partie rejoindre son futur époux si le scorbut lui fait perdre son éclatant sourire ?...

Les éléments du jeu

Le matériel de *Barbe-Noire* est composé d'un plateau, de quarante cartes (format cartes à jouer) qui déterminent le déroulement des événements, de vingt-quatre cartes représentant les pirates, de deux dés, de huit fiches en bristol correspondant aux navires des pirates, de divers pions et marqueurs, ainsi que d'un livret de règles de seize pages.

Le plateau, rigide et pelliculé à l'instar de celui de *Battletech*, va vous faire voir du pays... Outre le rappel d'un certain nombre de points de la règle et de modes de calcul, il propose en effet des reproductions de la carte de la mer des Caraïbes, de la partie américaine de l'Atlantique nord, des rivages de la Côte Dorée, de la mer d'Arabie et d'une partie de l'Océan Indien. Dans chacune de ces régions du monde, on trouve des ports (dont certains sont tenus par les pirates et le resteront) et des cases de "pleine mer" numérotées, que l'on appelle *routes maritimes*. Bien entendu, il est possible de passer d'une mer à l'autre, mais, uniquement par le biais de *zones de transit* qui, dans le jeu, permettent de simuler le temps mis pour effectuer une croisière sur une grande distance.

Les *cartes action* sont au cœur du système de jeu de *Barbe-Noire*. Ce sont elles, en effet, qui vont déterminer le déroulement de la partie, ou tout au moins l'influencer notablement. A vous de savoir en tirer parti et d'exprimer au mieux vos talents en fonction des événements et des opportunités qu'elles vous offrent.

Ces cartes se composent en gros de deux parties distinctes.

La moitié supérieure (enserrée entre deux traits noirs) concerne les "événements" proprement dits. On y trouve, à gauche, trois lignes comportant respectivement deux, trois et quatre symboles pirates (crânes). Le nombre de participants détermine la ligne à prendre en compte.

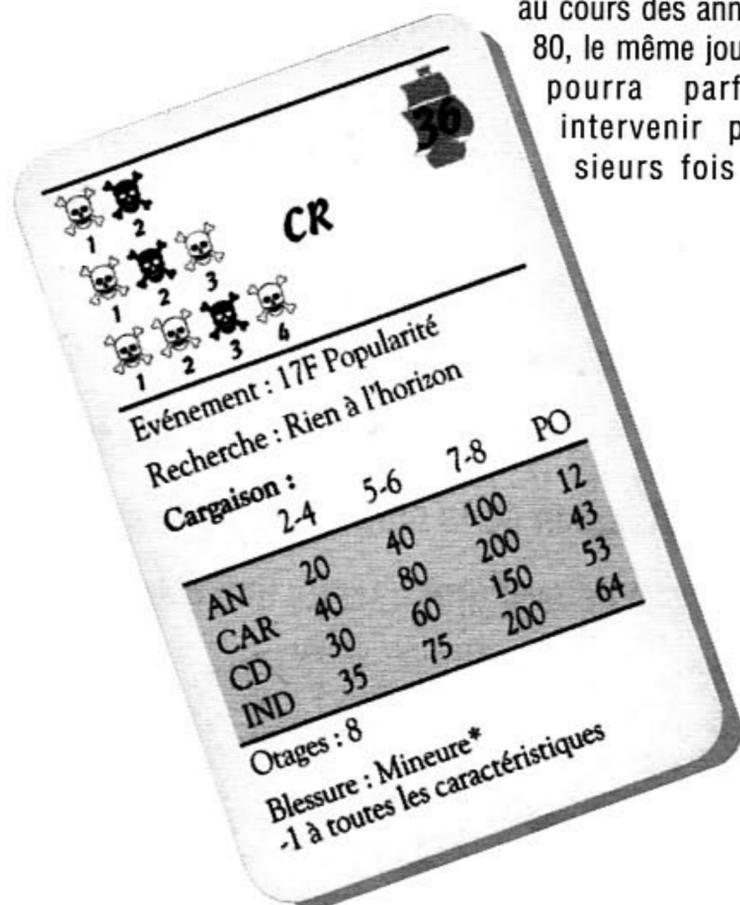
Si, sur la ligne qui vous intéresse, l'un des crânes est dessiné en noir, cela indique quel sera le joueur qui "aura la main" au tour suivant. C'est ainsi que, par le fruit du hasard, un joueur pourra avoir la possibilité d'agir plusieurs fois de suite. Si aucun crâne n'est en noir, alors il faut tenir compte du message noté sur la droite. Celui-ci peut vous apporter de bonnes comme de mauvaises nouvelles : l'introduction de nouveaux navires marchands, mais aussi l'apparition de navires de guerre (dont il faut se méfier comme de la peste), etc.

La moitié inférieure de la carte, quant à elle, sert plutôt à déterminer le résultat de vos actions. C'est en lisant les instructions qui y sont portées, que vous connaîtrez la valeur de la cargaison du navire que vous venez d'arraisonner, la présence éventuelle d'otages à son bord, les résultats d'une recherche ou le sort qui vous attend lors d'un duel. Ici encore, le meilleur comme le pire peuvent arriver : une prise mirifique ou une blessure mortelle...

Les cartes des pirates — tirées, elles aussi, au hasard — vont déterminer le profil de votre personnage : du chef compétent, bon bougre et excellent bretteur, au sadique malingre et mauvais navigateur, tout est possible...

Les fiches qui représentent les navires pirates vont, en fait, vous servir de journal de bord : vous y ferez figurer les variations que subira l'état de votre navire (qui pourra se dégrader au fil des combats et des tempêtes), la valeur des biens transportés dans votre cale, l'historique de vos prises, votre bénéfice... et, bien sûr, votre notoriété.

Une petite astuce : au départ, un pirate peut choisir d'embarquer à bord d'une goélette ou d'un sloop ; sachez que la goélette dispose de meilleures capacités de navigation en eau peu profonde (c'est-à-dire, dans le jeu, en case côtière). N'hésitez donc pas à en tirer profit !



Les pions et marqueurs représentent vos navires, les vaisseaux marchands, les bâtiments de guerre et ceux des corsaires du roi (vos ennemis mortels), les gouverneurs des ports, ainsi que leur inclination à votre endroit ("pro" ou "anti" pirates), des nombres à reporter sur votre journal de bord, ainsi que divers autres facteurs dont vous aurez besoin en cours de partie.

Les règles, qui paraîtront impressionnantes à certains mais laisseront de marbre rôlistes et wargameurs, sont simples, équilibrées, faciles à retenir et - Alléluia ! - traduites en bon français...

Aperçu d'une partie

Chaque joueur tire au sort, selon une procédure que l'on ne détaillera pas, une carte pirate, qui sera son personnage de départ. S'il pourra plus tard en contrôler un second, il n'aura pas le droit d'en détenir simultanément plus de deux au maximum durant la partie. En d'autres termes, si l'un de vos pirates meurt, vous pourrez le remplacer.

Les préparatifs se poursuivent ensuite par le tirage au sort de six gouverneurs (et du port dont ils auront chacun la charge), ainsi que de six navires marchands (avec leur position de départ).

On place divers marqueurs dans les récipients appropriés, avant de déterminer par un jet de dé lequel des joueurs débutera la partie. Voilà, vous êtes prêt à prendre le large !

Le joueur qui a obtenu le plus fort score aux dés se voit alors attribuer le numéro 1. Ainsi, lors du tirage des cartes action,

on saura toujours qui interviendra le premier au tour suivant.

A chaque fois qu'il a la main, un joueur peut activer un nouveau pirate (s'il n'en a pas déjà deux), faire intervenir un pirate qu'il contrôle ou un corsaire du roi.

Les différents types d'action que peut accomplir un pirate sont :

- *Navigation* : il se déplace d'un certain nombre d'hexagones sur la carte, entre dans une zone de transit, en sort ou passe d'une zone de transit à une autre.

- *Navigation à pleine vitesse* : il utilise son plein potentiel de mouvement, avant de faire une "recherche" afin de déterminer si d'autres navires occupent la case dans laquelle il se trouve.

- *Combat naval* : ne peut se produire que lorsque deux navires se trouvent dans une même case au début du tour.

- *Attaque d'un port*.

- *Diverses actions* : vente de butin, rançonnement d'otages, torture et surtout débauche (de véritables orgies auxquelles les capitaines ne pouvaient que difficilement déroger, car ils risquaient alors de fortement mécontenter leur équipage)...

En début de partie, les choses sont assez simples, car les pirates se contentent d'attaquer les navires marchands les plus proches d'eux afin d'amasser du butin. Mais les événements s'accroissent par la suite, en particulier lorsque les cales commencent à se remplir... la lutte devient alors farouche !

Assez vite, les ennuis commencent. Finie la belle vie qui consistait à mettre la main sur de pauvres navires quasiment dépourvus de défenses ou de volonté de résister. Au fil du tirage de cartes action, apparaissent sur le plateau des pions "vaisseaux de guerre",

Barbe-Noire en solo ou à plusieurs ?

Si *Barbe-Noire* délivre sa quintessence lors de parties à trois ou quatre joueurs, il est tout à fait possible d'y jouer en solitaire. Vous disposez alors d'un seul pirate, le Capitaine Blood, qui est opposé à deux "faux joueurs" disposant chacun de trois pirates. Certes, cela réclame une certaine gymnastique intellectuelle, mais vous ne risquez pas de sombrer pour autant dans la schizophrénie... en tout cas beaucoup moins que dans bien d'autres jeux. En outre, cela vous permettra d'affiner quelques tactiques, voire de mettre au point quelques "bottes secrètes", comme par exemple déterminer quels sont les "points d'attente" (qu'il s'agisse de cases de pleine mer ou de ports) les plus rentables, c'est-à-dire les plus proches des voies maritimes où sont susceptibles d'apparaître de riches marchands...

A deux joueurs, la concurrence est moins âpre, et le jeu n'est donc pas aussi excitant. Mais n'hésitez pas à le pratiquer pour autant en duo, surtout s'il y a d'autres personnes autour de vous. Son thème - ni trop guerrier, ni ésotérique pour ceux qui se demandent encore ce que peut bien signifier l'expression "médiéval-fantastique" - et votre enthousiasme emporteront vite l'intérêt de ceux qui vous entourent. A vous de les recruter ensuite pour passer à des parties à trois ou quatre joueurs. Il y a fort à parier qu'après vous avoir regardé ou entendu jouer quelques minutes, ils demanderont à s'enrôler eux aussi sur un voilier au pavillon noir...

Quelques-unes des calamités qui vous attendent

Certaines cartes action, parmi celles qui ne déterminent pas à qui revient le tour, portent la mention "tirer un événement hasardeux". En général, cela n'est pas synonyme de bonne nouvelle... Voici un échantillon de ce qui vous attend.

- *Tremblement de terre* : un port est définitivement détruit par un séisme. Mieux vaut ne pas s'y trouver, ni y avoir déposé ses bénéfices.

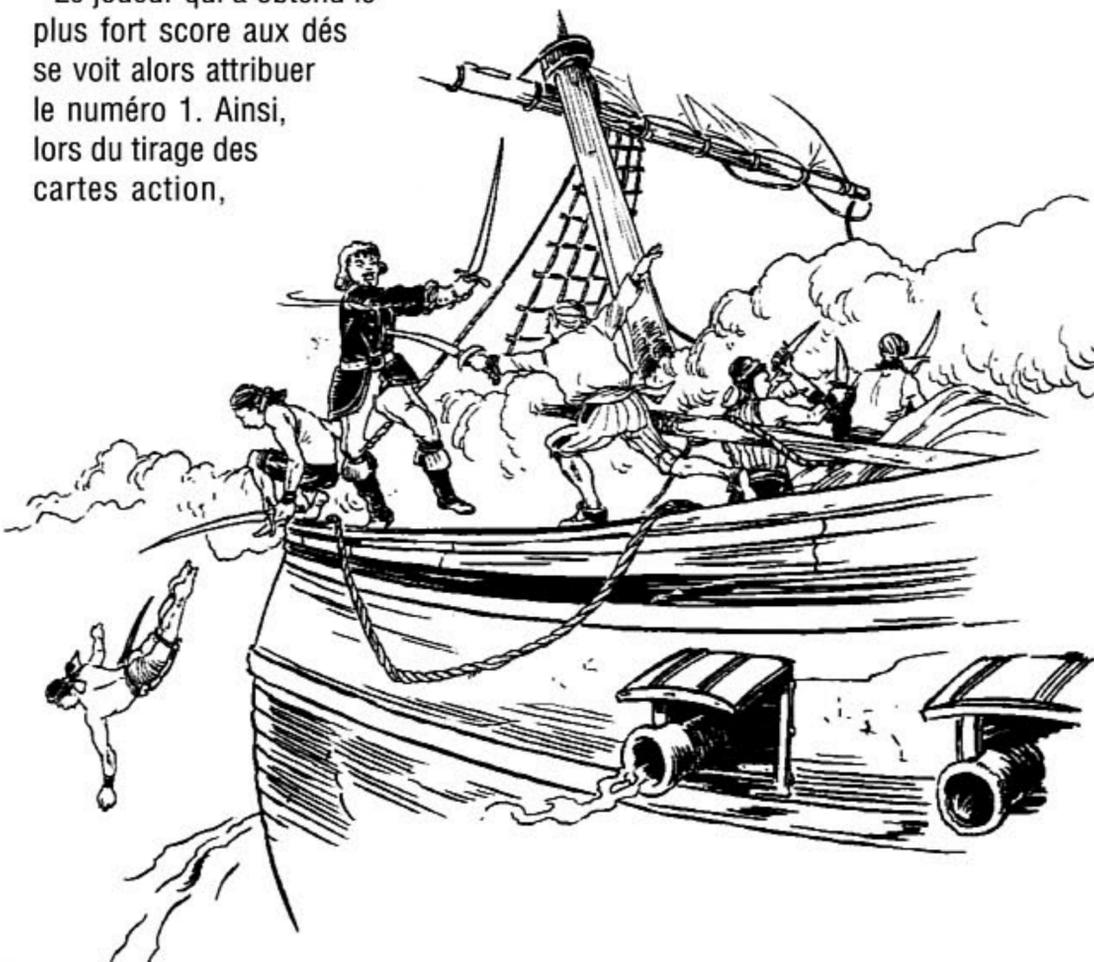
- *Peste* : un port est frappé par cette plaie. Même chose que la carte précédente, mais le port est de nouveau sain après un tour.

- *Scorbut* : sont touchés tous les pirates et corsaires situés dans une zone de transit, plus ceux du joueur qui a tiré la carte. On peut en guérir, mais cela prend du temps, notamment du fait du manque d'entretien du navire durant la maladie.

- *Dommages de coque* : si vous tirez cette carte, tous vos navires (pirates et corsaires) sont endommagés.

- *Soulèvement populaire* : la population du port où se trouve le pirate à la plus grande notoriété (parmi ceux qui sont ancrés) se révolte et chasse les pirates.

- *Popularité* : tout se passe dans les faits comme si le joueur qui tire cette carte avait le pouvoir de déclencher une mutinerie sur le bateau d'un pirate adverse. Ce capitaine y résistera-t-il ?



qui vont se mettre à pourchasser en priorité le pirate le plus notoire, perçu — souvent à raison — comme le plus dangereux.

Les alliances entre pirates sont possibles, mais seulement dans les parties à trois ou quatre joueurs, et encore ne peuvent-elles unir que deux pirates appartenant nécessairement à des joueurs différents. *Barbe-Noire* simulant bien la réalité de l'époque, vous vous apercevrez vite que les alliances ne durent guère. L'appât du gain est trop fort.

Elles dureront d'ailleurs d'autant moins longtemps lorsqu'il existera sur le plateau de jeu des "corsaires du roi". En effet, dans l'aperçu donné jusqu'à présent, vous aurez sans doute eu l'impression que chaque joueur cherchait à progresser face aux éléments et à l'adversité représentés par le système de jeu sous la forme des maladies, tempêtes et vaisseaux de guerre. Que nenni ! Nous ne sommes pas dans une partie de *Civilisation*, où nuire à ses partenaires n'a qu'une très faible utilité. Pas question ici de construction sociale, c'est plutôt l'anarchie qui règne. Et tous les moyens vous seront bons pour tâcher d'affaiblir les autres joueurs.

Deux possibilités s'offrent à vous, sachant que vous aurez souvent plus à perdre qu'à gagner en vous lançant à l'attaque d'un autre vaisseau pirate : le *duel* ou le *recours à un Corsaire du roi*, si vous en contrôlez un (voire deux).

Le duel est, en fait, un combat singulier entre votre pirate et celui d'un adversaire, qui laisse bateau et équipage hors du coup. Pas besoin de préciser qu'il convient de ne pas se lancer dans un duel les yeux fermés. Si votre pirate est piètre bretteur, réfléchissez-y à deux fois, surtout s'il a déjà amassé un tas appréciable de pièces d'or...

Un corsaire du roi — si le tirage d'une carte action vous en donne le contrôle — pourra, en fait, vous servir de "tueur à gages". Vous pourrez le lancer aux trousses d'un des pirates adverses. Mais attention : chaque médaille a son revers, et si vous activez un corsaire du roi durant un tour, vous ne pourrez faire effectuer aucune mission par l'un de vos pirates. Il convient donc de trouver un bon équilibre entre tenter d'amasser des fortunes et gêner les joueurs adverses. Mais, rassurez-vous, les marchands ne se pressent pas toujours au portillon,

et certaines périodes d'inactivité forcée vous laisseront le loisir de dresser des embûches sur le chemin de vos concurrents.

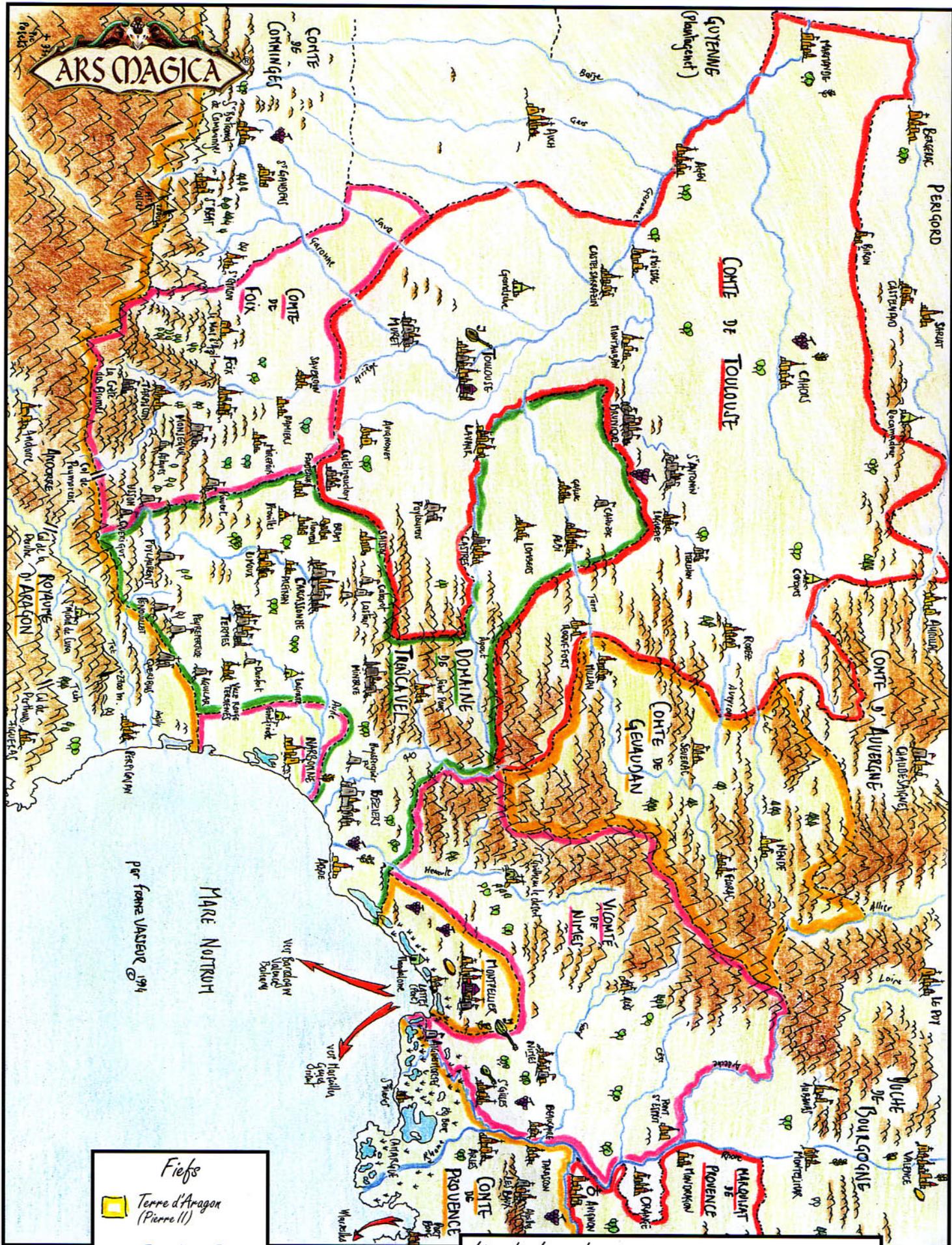
Un bon pirate n'est pas un théoricien...

Barbe-Noire n'est pas un jeu où l'on se fait des "nœuds au cerveau". Les flibustiers n'étaient pas des humanistes, et si vous souhaitez gagner, vous ne le serez pas non plus. Pas question donc d'élaborer de grands plans de bataille avec objectifs intermédiaires et tout le tremblement. Pas question non plus de se casser la tête pour savoir quel sort utiliser ni si le talisman se situe sur l'oreille droite ou gauche du mignon dragon vert qui vous fait face. Une bonne dose de sens tactique, une bonne rapidité de décision seront vos atouts principaux. Foncez, et ne regardez pas en arrière pour regretter telle ou telle action. Croyez-vous que les pirates étaient rongés de remords ?...

Faites comme eux, tentez en permanence la chance, mais n'ayez cependant pas la vue trop courte. Rappelez-vous, en effet, que la détermination de l'ordre des tours n'est pas *séquentielle*, mais *aléatoire*, et que le sort peut également sourire à l'un de vos adversaires, toujours susceptible de garder la main plusieurs tours de suite.

Sachez également vous arrêter à temps. La notoriété, objectif suprême du jeu, est difficile à atteindre. Très vite, vous vous apercevrez que survivre est une tâche particulièrement ardue. Tirez donc profit des opportunités qui s'offrent à vous, notamment en matière de "lettres de marque" et de "pardon royal". Et gardez à l'esprit que si le premier joueur à atteindre 100 points de notoriété est déclaré gagnant cela ne se produit pas si souvent, et que l'on se rabat alors sur le deuxième type de conditions de victoire : la richesse, en termes de bénéfice net, qu'un pirate soit actif ou en retraite...





Fiefs

- Terre d'Aragon (Pierre II)
- Terre C^{te} de Toulouse (Raymond VI)
- Vassaux de Toulouse
- Domaine Trencavel

Légendes Languedoc vers 1200

Universités	Céréales	Feuilles	Place forte
Abbaye	Vin	Conifères	Ville fortifiée
Centre de chanson de geste	Comptoir	Flac commercial	Ville sans rempart

0 km 50 100 km

per forme VASLEUR 194

MARE NOSTRUM

ARS MAGICA

Scénarios, aides de jeux, synopsis, accessoires, variantes, conseils et analyses, le *Supplément Descartes* vous offre tout ce qu'un joueur passionné peut souhaiter.

Dans ce sixième volume, vous trouverez :

- **Le trésor des Maures.** Un méga scénario pour *Ars Magica*. Une fantastique chasse au trésor dans la campagne hivernale qui mènera les personnages jusqu'à un autre univers...
- **L'Alliance, cœur de la Saga.** Une aide de jeu pour *Ars Magica* détaillant tous les aspects de la vie des personnages au sein de l'Alliance. Plus deux cartes très utiles en couleur !
- **L'or, la myrrhe et l'encens.** Un scénario terrifiant pour *L'Appel de Cthulhu*, qui prouve une fois de plus que la mort n'est pas la fin de tout...
- **La Noble Expérience.** Une aide de jeu pour *L'Appel de Cthulhu*. Tout ce qu'il faut savoir sur la prohibition, plus la description complète d'un débit d'alcool clandestin.
- **Ra'ban d'Ig, la nation du soleil.** Le scénario de la première coupe de France de *Warhammer*. Exotisme, mystères et nombreuses péripéties...
- **Le nouveau visage de la galaxie.** Une étude détaillée, assortie de divers conseils, de la seconde édition de *Star Wars*.
- **Les chiens de garde corporatistes.** Une aide de jeu pour *Shadowrun* consacrée aux "paranimaux" qu'emploient les mégacorporations pour leur défense. Avec descriptions et caractéristiques.
- **Jouer la vraie vie des pirates...** Tout ce qu'il faut savoir sur *Barbe Noire*, "le" jeu de plateau des rois des sept mers.

