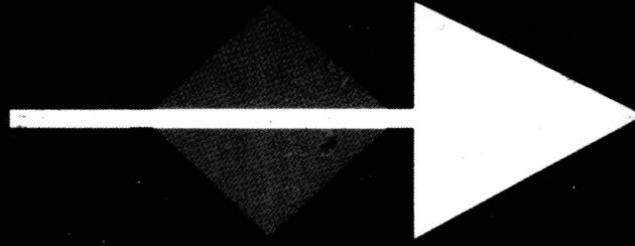


TATOU

1



Runequest
Stormbringer
Hawkmoon
MultiMondes
Tank Leader



MultiMondes

JAMAIS
LES ETOILES
NE SERONT AUSSI PROCHES

MultiMondes

PAR



Le Jeu de Rôle Français de Science Fiction

Sommaire

XUup mini-release

TATOU N° 1. Bimestriel. Novembre 88. Publié par ORIFLAM, SARL au capital de 270 000 F, immatriculée au RC de Metz n° 339 990 517 APE 5401. ORIFLAM: 132, Rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz. Rédacteur en chef: Frédéric Blayo. Directeur artistique: Jean-Marie Noël. Couverture: Olivier Ledroit. Promotion et publicité: Catherine Mathis. Photogravure et impression: IGD Nancy. Dépôt légal: à parution. Commission paritaire: en cours. N° ISBN 2-9068 97-08-6 Adresse pour courrier: TATOU 38, Rue Falguière 75015 Paris.



RUNEQUEST

6. **Les plaines de Prax**
par Frédéric Weil. Illustration de Yves Corriger.
8. **L'envahisseur lunar**
par Frédéric Weil. Illustration de Alain Gassner.
10. **Les Cultes de la Passe des Dragons**
par Rémi Bachelet.
14. **La piste des Broos**
par Guillaume Fournier et Frédéric Weil.
Illustrations et plan de Guillaume Fournier.
19. **L'expérience préliminaire**
par Fabrice Lamidey et Frédéric Weil.
Illustrations de Francis Saint-Martin.
24. **Sartar et Prax**
Carte de Guillaume Fournier.
26. **Les Aldryami**
par Fabrice Lamidey.
Illustrations de Rachid Mékaoui.



MULTIMONDES

30. **Des étoiles...**
par Hervé Fontanières. Illustrations de Gilles Lautussier.



HAWKMOON

32. **Rule Granbritannia**
par Tristan Lhomme. Illustrations de Alain Gassner.



STORMBRINGER

34. **Les Ducs du Chaos**
par Jean Michel Ringuet. Illustrations de Guillaume Sorel.
42. **Les Marais de la Démence**
par Vincent Jugie. Illustrations de Guillaume Sorel.



TANK LEADER

48. **Les réponses**
par Franck Stora. Illustration de Gilles Francescano.





Enfin !...

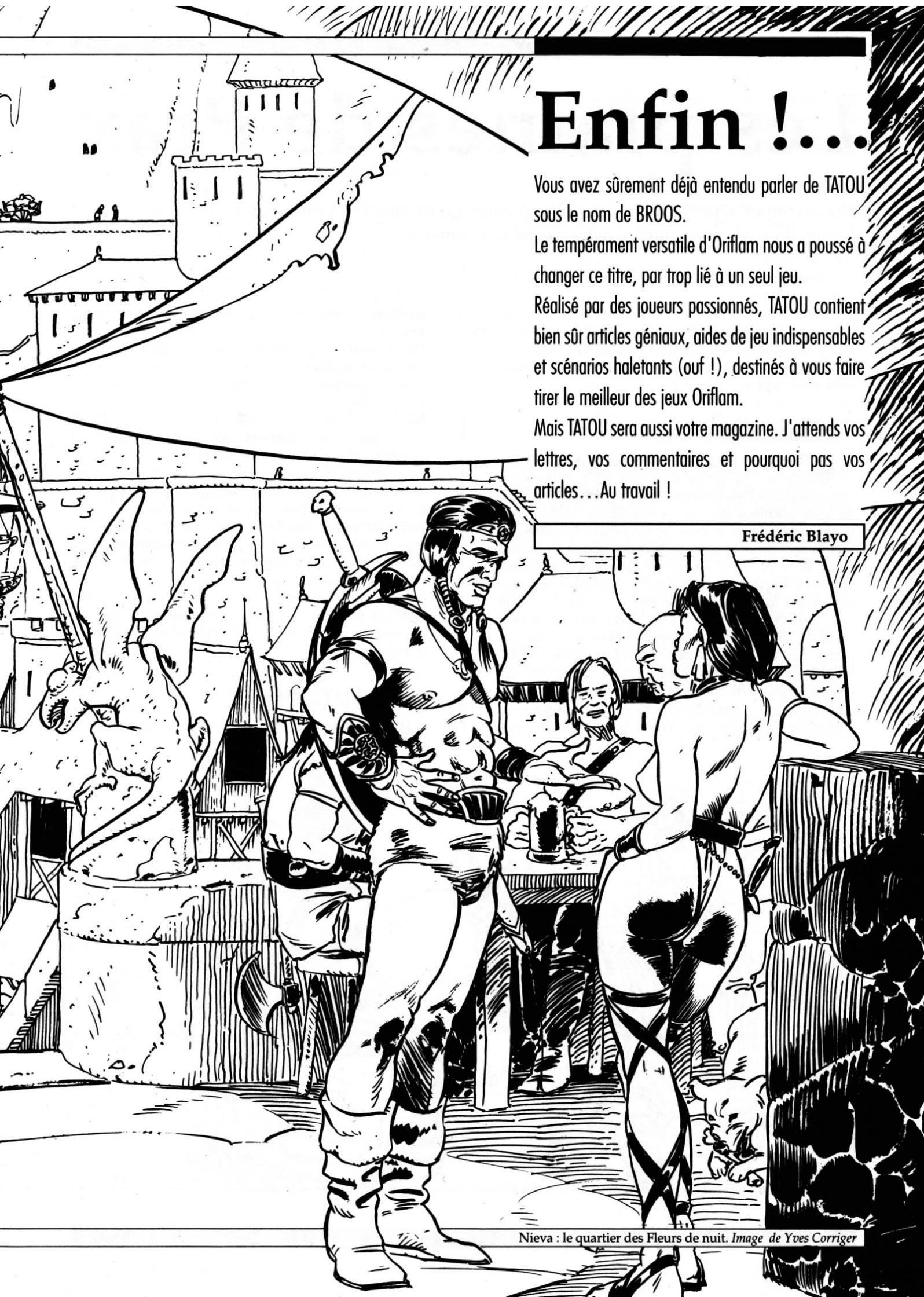
Vous avez sûrement déjà entendu parler de TATOU sous le nom de BROOS.

Le tempérament versatile d'Oriflam nous a poussé à changer ce titre, par trop lié à un seul jeu.

Réalisé par des joueurs passionnés, TATOU contient bien sûr articles géniaux, aides de jeu indispensables et scénarios haletants (ouf !), destinés à vous faire tirer le meilleur des jeux Oriflam.

Mais TATOU sera aussi votre magazine. J'attends vos lettres, vos commentaires et pourquoi pas vos articles... Au travail !

Frédéric Blayo



Les Cultes de la

Voici les principaux panthéons que tout aventurier débutant connaît et que chaque joueur doit posséder avant d'évoluer dans la Passe des Dragons, Prax ou Sartar après 1602 ST.

Le panthéon orlanthi

Baptisé d'après Orlanth, le dieu dominant de ce panthéon, il est composé de jeunes divinités, nées vers la fin de l'Age d'Or, qui surpassèrent leurs aînées durant l'Age des Ténèbres. A l'Aurore, il connut un développement important, répandant la civilisation des Porteurs de Lumière dans un monde ravagé par la guerre des dieux.



Orlanth

Chef du Conseil des Dieux, Seigneur des Tempêtes, Porteur de Mort et Sauveur de la lumière.

Orlanth est le fils d'Umath, seigneur élémentaire de l'Air et de Kero Finn, une déesse des Montagnes. Il mit fin à l'Age d'Or en contestant la suprématie de Yelm, l'empereur Soleil et en utilisant le pouvoir de la rune de la Mort pour l'envoyer en Enfer. Le Chaos profita de l'obscurité pour s'introduire dans le monde et Orlanth fut de ceux qui y résistèrent victorieusement. Voyant le monde déchiré par le Chaos, il rassembla ses amis et ils entreprirent une quête pour ressusciter le Soleil. La quête des Porteurs de Lumière est l'évènement majeur de l'Age des Dieux. Après maintes difficultés, les sept dieux (Orlanth, Chalana Arroy, Lankhor Mhy, Issaries, Eurmál, L'Homme de Chair et

Ginna Jar) parvinrent à instaurer le Grand Compromis et à faire renaître Yelm.

Orlanth est adoré sous trois formes :

- Orlanth l'Aventureux est vénéré par les poètes et les aventuriers.
- Orlanth le Tonnant est le dieu des éléments déchaînés.
- Orlanth Rex est adoré par les nobles et les chefs entre les hommes.

Il existe de nombreux sous-cultes et ccultes associés à celui d'Orlanth, comme il convient à un roi des dieux.

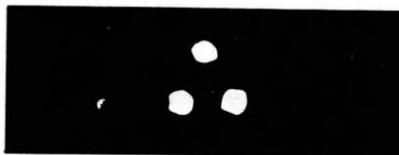


Ernalda

Mère de la Vie.

Ernalda est la femme d'Orlanth, ainsi que celle de nombreux autres dieux. Elle représente la terre féconde et généreuse; les plantes et les animaux sont ses enfants. C'est pour délivrer Ernalda qu'Orlanth tua Yelm.

On trouve des temples de la Mère de la Vie dans tout Glorantha, mais elle est quasi-exclusivement vénérée par les femmes. Les Orlanthi ont pour devoir de toujours protéger les adoratrices d'Ernalda.



Eurmál

Bouffon des dieux.

Ce fauteur de troubles est considéré comme un fou, mais il a les qualités et les pouvoirs d'un dieu. Ses tours créent ou détruisent, changeant sans cesse le monde. C'est Eurmál qui, en se glissant en Enfer, déroba et apporta au monde la rune de la Mort. Les conséquences de cette farce restent incalculables... Seul Orlanth a été capable de le contrôler et de l'entraîner dans la quête des Porteurs de Lumière.

Les adorateurs du bouffon sont des soulards, des vagabonds, des fous, des charpardeurs. Leurs activités favorites sont manger, boire, mettre la pagaille et forniquer, quoique voler les amuse aussi beaucoup. Tout homme sensé jettera immédiatement hors de chez lui un initié d'Eurmál découvert.



Chalana Arroy

déesse guérisseuse.

Cette déesse bienfaisante est à la fois un membre du panthéon de Yelm et des Porteurs de Lumière. Ses armes sont la science et la magie; elle est capable de soigner toutes les blessures et maladies.

Les adeptes (soigneurs et soigneuses) de Chalana Arroy ont fait vœu de ne jamais utiliser la violence et de soigner toute créature qui le demande. Ils sont vêtus de blanc et leur neutralité est toujours respectée. Seuls les fous et les créatures du Chaos n'en tiennent pas compte.



Talents communs à tous:

Parler sa langue:

Base + INT pour les nomades.

Base + (INT x 2) pour les ruraux.

Base + (INT x 3) pour les citadins.

Connaissance de Glorantha:

Age en % (ne pas tenir compte du bonus de connaissance).

Équipement:

L'équipement possédé à la fin de cette première partie est décrit ci-dessous:

- Commun à tous:

tunique, culotte/jupe, sous-vêtements, cape/manteau chaud, chapeau/casquette, couteau, nécessaire à feu.

- Pour les ruraux:

collets, outre, nécessaire à campement, torches.

- Pour les barbares:

collets, corde, torches, selle (si barbare monté), rations pour une semaine, sac de campement

(tente, sac de couchage, etc...)

Pour les barbares dont le niveau social est supérieur ou égal à 15: une armure de cuir complète, une arme de base et une arme de jet.

- Pour les citadins:

fiolles, torches, lampes, corde, outils (maillets, piques, etc...)

Pour les citadins dont le niveau social est 14 ou 15: une arme de base (ex. épée large), un haubert d'anneaux, un heaume de cuir bouilli et une arme à 2 mains (ou 1 arme à missiles en fonction de la DEX).

Pour les citadins dont le niveau social est supérieur ou égal à 16: une arme de base, un haubert de brigandine ou de cotte de mailles, des protections en cotte de maille pour les membres, une cagoule d'anneaux, une monture (un cheval le plus souvent), une arme à deux mains (ou à missile selon leur DEX).

A l'origine, un personnage peut espérer posséder un mois du salaire de ses parents.



L'expérience après 15 ans

Les points de développement (Pdev) sont définis par la moyenne de FOR, INT,

DEX, POU et APP. Vous pouvez choisir librement l'âge de votre personnage en accord avec le maître de jeu (il est toujours possible de tirer 2D6 comme dans les règles). Pour chaque année passée après l'âge de quinze ans, votre personnage peut:

- Partir à l'aventure.
- Tenter de devenir initié d'un culte puis servir ce culte en vue de l'obtention du statut de maître des runes.
- Choisir une spécialisation (mercenaires, guildes, gladiateurs, etc...).
- Accentuer son développement personnel (augmenter une caractéristique, un talent, son niveau social).
- Choisir une profession (marchand, alchimiste, scribe, etc...) ou continuer l'occupation de ses parents.

Une fois choisie, l'occupation permet d'acquérir un nombre de points à répartir selon les indications données ci-dessous:

Métiers:

Continuer l'activité parentale:

Pdev x 3 par an dans les talents de l'expérience avant quinze ans (à répartir au minimum dans cinq de ces compétences chaque année). Gain de 1 point de magie spirituelle tous les deux ans.

Economies = 1 mois de salaire mis de côté par année.

Choisir une profession:

Pdev x 2 par an dans les talents se rapportant au métier choisi (au moins trois chaque année). Gain de 1 point de magie spirituelle tous les deux ans.

Economies = 2 mois de salaire par an

Partir à l'aventure:

Pdev x 3 dans n'importe quel talent au choix par an, sans jamais dépasser 50%. Gain de 1 point de magie spirituelle par an.

Economies = 0

Cultes:

Devenir Initié:

Pdev x 2 par an dans les talents nécessaires pour devenir initié (ces

talents sont donnés dans le supplément "Les Dieux de Glorantha"). Le test d'initiation peut être passé une fois par an. Pour les cultes ne demandant aucun talent spécifique, il faut répartir les points dans les talents enseignés par le culte. Gain de deux points de magie spirituelle tous les ans (Sorts enseignés par le temple).

Economies = 0

Poursuivre l'initiation:

Pdev x 2 par an dans les talents du culte, ceci pendant 5 années au plus. Gain de 3 points de magie spirituelle par an, et de 1 point de POU permanent tous les deux ans, à sacrifier pour l'obtention de magie divine (facultativement).

Economies = 0

Développement Personnel:

Développer une caractéristique (augmentable):

Pour l'accroître d'un point, il faut un an, le deuxième point nécessite deux ans, le troisième trois ans, etc... (ainsi, il faut 6 ans pour augmenter sa FOR de 3 points).

Economies = 0

Développer une compétence:

Gain de Pdev x 2 dans une compétence en trouvant un maître, avec un plafond de 90%.

Economies = 0

Gravir l'échelle sociale:

Pour augmenter son statut social de 1 point, il faut un an, le deuxième point nécessite deux ans, le troisième trois ans, etc... Augmenter son niveau social permet d'augmenter ses revenus, d'avoir de nouveaux contacts, et, à l'option du MJ, d'augmenter ses talents de communication à raison de 5% par niveau augmenté.

Economies = 1 mois de salaire du niveau social atteint par an.

Fabrice Lamidey et Frédéric Weil





EXTRAIT DU JOURNAL DE LORD GODALMING

Ce fut le 13 mars de cette terrible année 1898 que je reçus la lettre du professeur Van Helsing m'invitant à le rejoindre le plus vite possible à Vienne. Quelque chose dans les mots, dans le style même qu'il employait me fit craindre le pire. Hélas, le cours des événements démontra que ma première intuition était la bonne... Je pris donc le train à Victoria Station sans attendre et arrivais à Vienne quelques jours plus tard. Le Pratern avait perdu son animation et même le kiosque, si gai d'habitude, se noyait dans une brume opaque et oppressante. C'est là que je rencontrais Van Helsing. Je l'avais connu quelques années plus tôt à Belgrade. C'était alors un homme d'une grande intelligence et dont le regard vif et pénétrant semblait sonder l'âme de ceux à qui il parlait. Je ne pus le reconnaître tout de suite tant il avait changé. Il ressemblait à un vieillard à la peau jaunâtre et au regard fuyant. Il me tint alors un discours si confus qu'il me sembla tout d'abord que le terrible secret que nous partagions depuis si longtemps avait eu raison de son esprit. Rapporter exactement ses propos m'est impossible mais je me souviens très bien de ses dernières phrases :

“Faites attention ! Il est là, à Vienne ! Je l'ai rencontré ! Il tient sa vengeance ! Il tient sa vengeance !...”

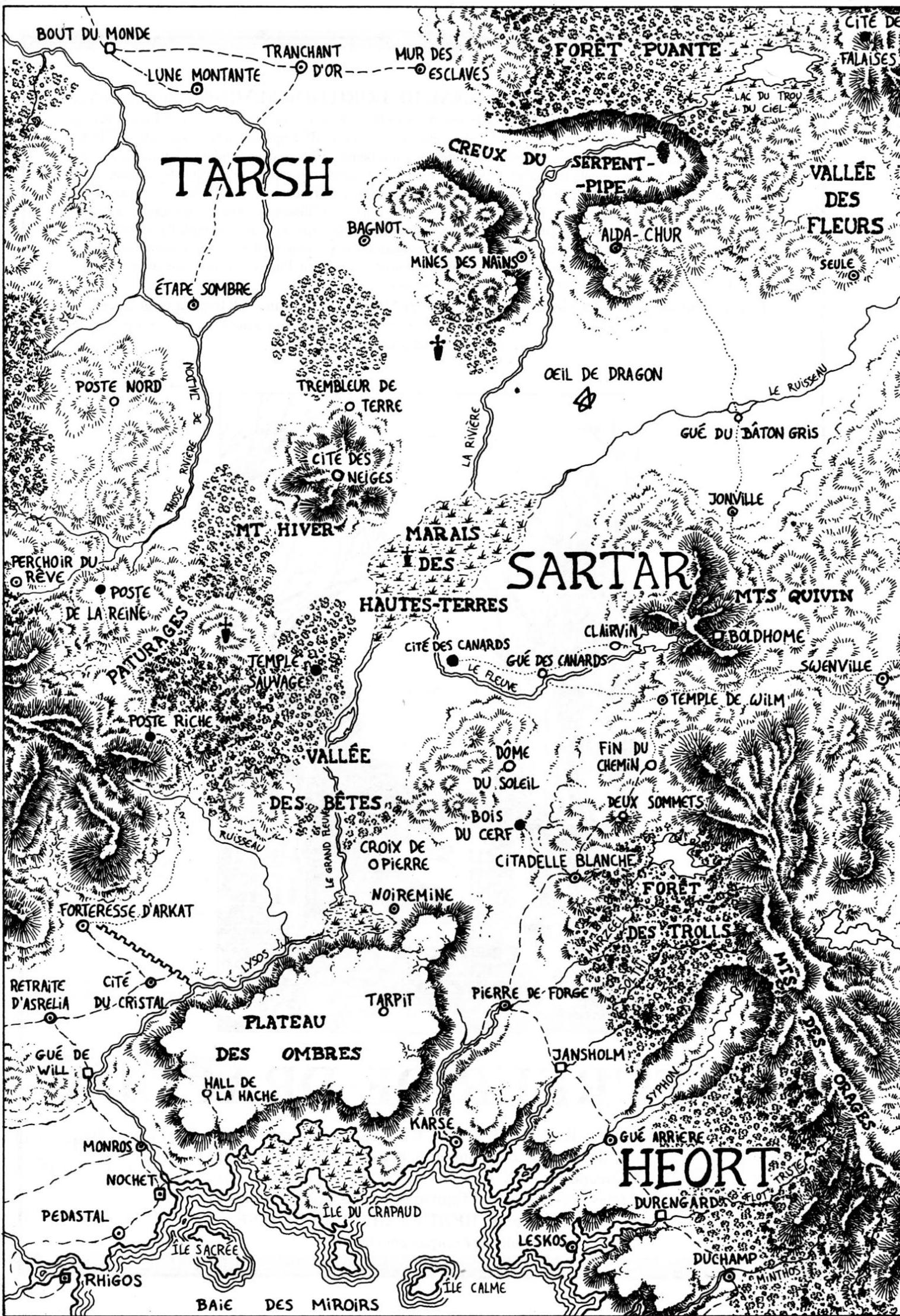
Alors, Van Helsing s'effondra et je découvris, épouvanté, que le monstre avait apposé sa marque sur le vieux professeur. † Ces deux traces sanglantes à la base du cou me firent hurler d'horreur.



LA FUREUR DE DRACULA

LA FUREUR DE DRACULA est un jeu d'horreur gothique, pour 2 à 4 joueurs, qui contient une carte de l'Europe du XIX^{ème} siècle, l'écran de Dracula, des cartes d'événement, 4 figurines en plastique, 2 dés à six faces et beaucoup, **BEAUCOUP D'ANGOISSE...**

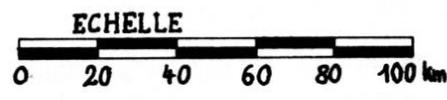
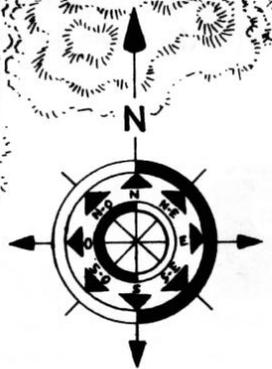
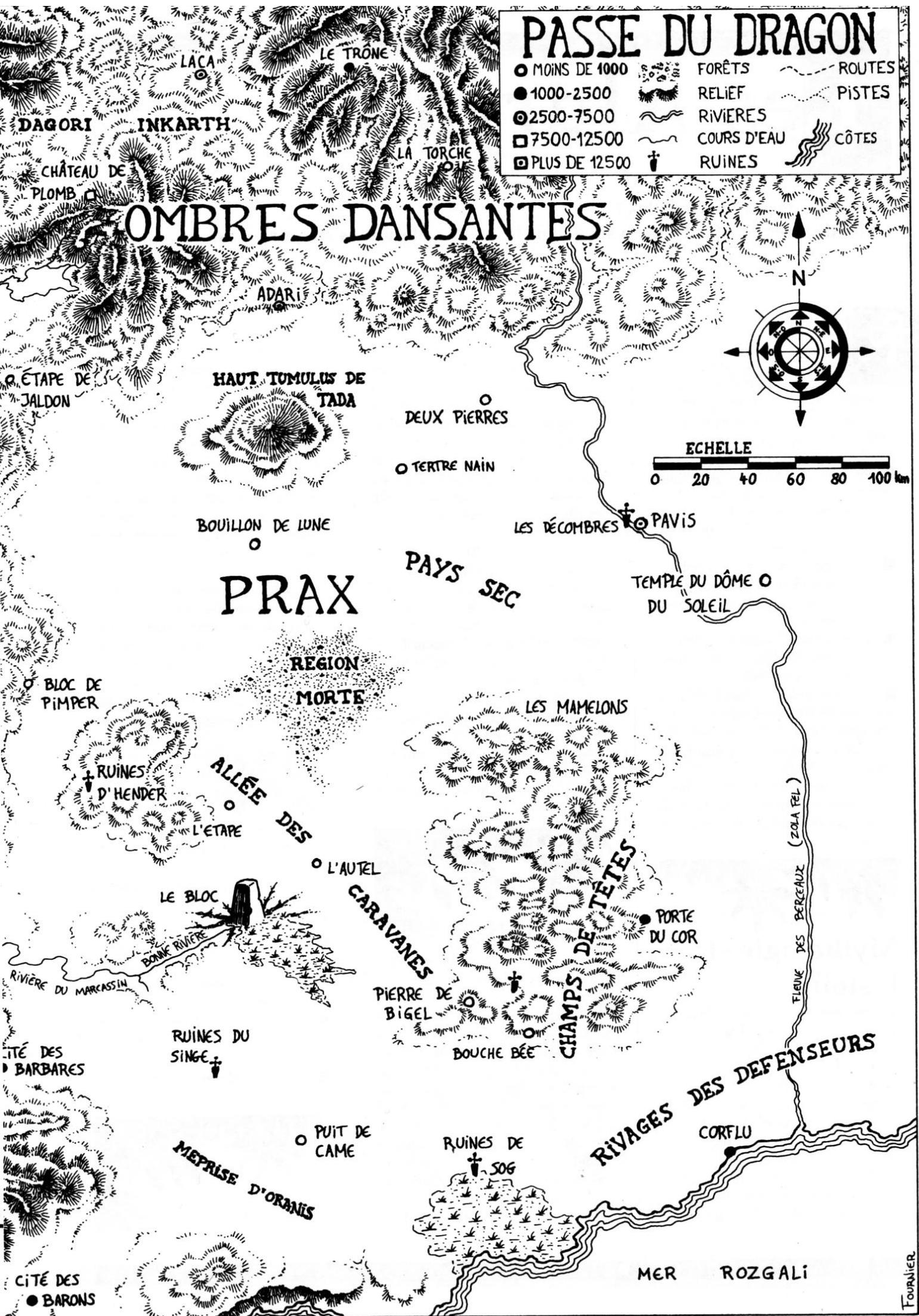
Edité en Français par Oriflam.



PASSE DU DRAGON

○ MOINS DE 1000	FORÊTS	--- ROUTES
● 1000-2500	RELIEF	... PISTES
⊙ 2500-7500	RIVIÈRES	~ COURS D'EAU
□ 7500-12500	COURS D'EAU	⋈ CÔTES
⊠ PLUS DE 12500	RUINES	

OMBRÉS DANSANTES



LACA
LE TRÔNE
DAGORI
INKARTH
CHÂTEAU DE PLOMB
LA TORCHE

ADARI
HAUT TOMULUS DE TADA
DEUX PIERRES
TERTRE NAIN

BOUILLON DE LUNE
PRAX
PAYS SECLES DÉCOMBRES
PAVIS
TEMPLE DU DÔME DU SOLEIL

BLOC DE PIMPER
REGION MORTE
RUINES D'HENDER
ALLÉE DES L'ÉTAPE
L'AUTELCARRAVANES

LE BLOC
BONNE RIVIÈRE
RIVIÈRE DU MARCASSIN
RUINES DU SINGE
CITÉ DES BARBARES
MEPRISE D'ORANIS

PUIT DE CAME
RUINES DE SOG
CITÉ DES BARONS

LES MAMELONS
CHAMPS DE TÊTES
PORTE DU COR
PIERRE DE BIGEL
BOUCHE BÉE

RIVAGES DES DEFENSEURS
CORFLU

MER ROZGALI

MultiMondes

Jamais les étoiles ne seront aussi proches...



Ce 20 décembre 2488, une agitation inhabituelle règne sur Sélénia, la grande cité lunaire. Dès le matin, les astroboats se sont succédés sur l'astroport, surplombant de plusieurs kilomètres la cité.

Vénusiens, terriens, martiens et lointains troyens de la ceinture des astéroïdes, délégués des colonies humaines essaimées dans tout le système solaire, tous sont venus. Ils n'ont mis que quelques jours pour parcourir les millions de kilomètres qui les séparaient du siège du Conseil des Planètes Unies.

Tout à l'heure, lors de son discours devant l'assemblée interplanétaire, le président de la Confédération rappellera les grandes tâches qui attendent l'humanité et la nécessité de préserver l'unité enfin retrouvée, afin de se préparer à de nouvelles découvertes, de nouvelles conquêtes, de nouveaux dangers.



Et chacune des délégations réaffirmera son attachement indéfectible à la Confédération.

Les plus âgés des diplomates se souviendront, peut-être alors, des heures noires du Grand Voile, quand l'humanité éparpillée et divisée tentait désespérément de trouver son chemin. Le Grand Voile...

Le temps du chaos sur la Terre, des mutations incontrôlées sur Vénus, de la guerre civile sur Mars, et des luttes forcées pour le contrôle de fabuleux gisements de minerais dans la ceinture des Astéroïdes.

La conquête de l'espace avait pourtant bien débuté. Même au prix de grands sacrifices, l'expansion humaine ne semblait pas pouvoir être freinée. La terraformation des planètes proches ne paraissait être qu'une question de temps, même si celui-ci se comptait en générations.

La science repoussait chaque jour les frontières de l'humain, et la technologie celles de la machine.

Pourtant, l'humanité avait trébuché sur son propre élan.

Les mondes

Cependant, comme le rappellent les Philog terriens, pour néfaste qu'il ait été, le Grand Voile avait eu le mérite de favoriser le développement de civilisations humaines fondamentalement différentes. Quoi de plus divers en effet que le raffinement terrien, comparé au pragmatisme martien, à l'esprit d'aventure troyen, ou encore à l'anticonformisme vénusien ? A ceux qui voudraient opposer ces cultures, on répondra qu'elles expriment chacune une des facettes du génie humain, et sans nul doute la réponse la mieux adaptée aux difficultés rencontrées.

En effet, comment les troyens auraient-ils pu survivre et dominer un environnement aussi hostile que la ceinture des Astéroïdes sans leur esprit de pionniers intrépides ? Et la Terre ? N'aurait-elle pas sombré dans la barbarie si quelques hommes sages et cultivés n'avaient pas su instaurer un nouvel équilibre, basé sur le savoir et la modération ? Les vénusiens auraient-ils réussi à terraformer leur planète, pour en faire le lieu de loisirs qu'elle est aujourd'hui, sans leur ingéniosité et une certaine capacité à prendre leurs rêves pour des réalités ? Et Mars n'est-elle pas devenue la première puissance technologique du système solaire grâce à son génie de l'organisation et la planification rigoureuse de son économie ?

Aujourd'hui, enfin quitte de ses querelles intestines, la race humaine se retrouve devant une nouvelle frontière: l'espace. Pour le conquérir, les hommes n'ont jamais eu autant d'atouts. Le transmetteur ultraluminescent permet de communiquer instantanément dans l'espace, le procédé Voight-Kampf rétablit la gravité à l'intérieur des vaisseaux. Et il y a aussi les micro-mondes, ces cités disséminées en plein espace, et les vaisseaux à générations, dont plusieurs dizaines voguent déjà très loin de nous, à plusieurs centaines de millions de kilomètres du système solaire.

Humanité plus

Peu à peu, l'écart entre l'homme et la machine se réduit. Mécanismes et robots déchargent l'homme des travaux les plus ingrats. Les androïdes, robots à l'image humaine, le remplacent pour des tâches aussi diverses que garçon d'hôtel, cascadeur, milicien ou réceptionniste. Quand aux bioïdes, les "robots biologiques", personne ne peut dire, pas même eux, s'ils sont plus humains que machines.

A l'aube du 26ème siècle, l'homme lui-même change. Plus tout à fait homme et pas encore machine, on trouve les cyborgs, qui repoussent toujours plus loin les limites des performances humaines grâce à leurs prothèses ultra-perfectionnées quand ils ne sont pas plongés dans le cyberspace, le monde informatique couvrant l'ensemble du système solaire. Depuis la naissance du "bébé Griffith", le premier être "psi", on sait que le développement des capacités humaines passe non seulement par la technologie, mais aussi par l'émergence des forces psychiques de notre inconscient. Certains BioMed affirment même que la conquête de l'espace ne pourra se faire sans une transformation radicale et définitive, par mutation, des pionniers qui partiront vers



les étoiles. Mais depuis les terribles accidents génétiques de Vénus, l'humanité acceptera telle de perdre une partie de son identité ?

Déjà, dans ce monde qui s'apprête à fêter ses vingt-cinq siècles, la mort elle-même n'a plus vraiment de sens. Depuis les expériences du BioTech Schöenberg, le clonage humain n'est plus une vue de l'esprit, mais est devenu une technique médicale.

Les "autres"

Après ses premiers pas dans l'espace, l'humanité est sortie de l'enfance pour accéder à l'âge adulte. Mais, exaltation et fierté se sont mêlées d'humilité, depuis ce jour de 2353, où nous avons appris que nous n'étions pas seuls...

Discrets centauriens. Jetés sur les routes de l'espace par la répression féroce qui sévissait sur leur système, ils ont parcouru les 4,3 années-lumière qui séparent Alpha du Centaure de la Terre pour y trouver refuge. Depuis leur arrivée il y a près de 150 ans, ils se sont paisiblement installés dans les diverses colonies qu'on leur a octroyées, coopèrent avec nous et apportent à l'humanité une somme de connaissances inestimable. Aussi, qui pourrait croire ceux qui les soupçonnent de n'être que l'avant-garde d'une armée d'invasion ? D'ailleurs, depuis le passage du "Vagabond", on sait que le danger est ailleurs. On ose à peine imaginer le degré d'évolution de la civilisation capable de faire traverser l'ensemble du système solaire en moins de six heures à un vaisseau d'une centaine de kilomètres de long. C'est pourtant ce qui s'est produit le 3 septembre 2472. Depuis, l'humanité retient son souffle. Dans un mois ou dans dix ans, "ils" viendront. Tout le monde en est persuadé. Mais seront-ils amis ou ennemis ? Nul ne le sait. En tout cas, souhaitons que les troupes d'élite de la Brigade Spatiale n'aient jamais à combattre aux portes du système solaire et s'en tiennent aux missions de simple maintien de l'ordre qui leur incombent. Cette force interplanétaire a été créée pour maintenir la cohésion de la Confédération, ainsi que les services spéciaux de l'Agence Spatiale, qui, bien que discrète, n'en demeure pas moins un des organismes les plus efficaces du C.P.U.

Hervé Fontanières

Comment entrer dans cet univers fascinant ?

Il a été créé pour cela un organisme interplanétaire dépendant étroitement du Conseil des Planètes Unies, l'Agence Spatiale.

A mi-chemin de la CIA et de l'UNESCO, cet organisme discret (mais pas secret) organise des missions de surveillance, d'investigation, de contrôle ou d'action pour réprimer les atteintes portées au bon fonctionnement du système.

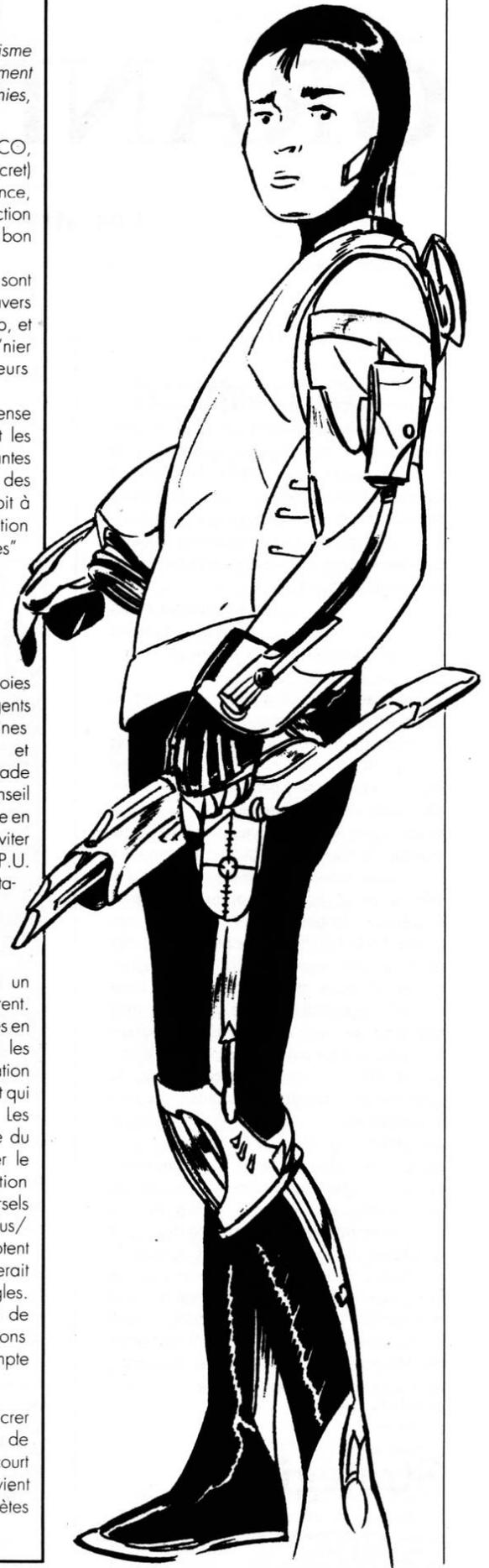
Comme les sensibilités planétaires sont chatouilleuses, elle n'agit qu'au travers d'agents rétribués au coup par coup, et dont elle pourra en cas d'échec "nier avoir eu connaissance de leurs agissements" (refrain connu).

Inversement, l'Agence Spatiale dispense les techniques, les équipements (et les primes de mission) les plus intéressantes du système solaire. Elle recrute des agents de qualité -VOUS- et pourvoit à leur entraînement. Cette formation débouche sur l'obtention de "grades" à ne pas prendre au sens militaire du terme) qui permettent d'obtenir de meilleures techniques, équipements (et primes de mission).

Ajoutons qu'elle coordonne les travaux de recherche portant sur les voies Psi et Cyborg, ce qui permet à ses agents de dépasser les limites humaines naturelles au niveau physique et psychique. En résumé, si la Brigade Spatiale est la main d'acier du Conseil des Planètes Unies, l'Agence Spatiale en est le gant de velours, destinée à éviter les dérives planétaires au sein du C.P.U. sans avoir à recourir à une confrontation directe. Une fois le rôle des personnages assigné, il ne vous reste plus qu'à les interpréter.

Pour cela, MultiMondes propose un système de règles clair et cohérent. Celui-ci synthétise les derniers progrès en matière de technique de jeu et les poursuit pour aboutir à une simulation réaliste, simple à mettre en oeuvre, et qui ne ralentit pas le rythme du jeu. Les principes de jeu permettent, au gré du meneur et des joueurs, d'accentuer le réalisme minutieux d'une situation donnée, grâce à des outils universels (table des paliers unique, malus/réducteur de malus, etc.) qui s'adaptent à toute situation nouvelle qui ne serait pas traitée en détail dans les règles. Bien sûr, comme il s'agit d'un jeu de science-fiction, toutes les situations technologiques sont prises en compte dans la simulation.

Vous pouvez maintenant vous consacrer à votre mission et à la découverte de l'univers de MultiMondes. Tout concourt à vous faire jouer le rôle qui vous revient au sein de la Confédération des Planètes Unies.



Rule GRANBRITANNIA

Les stratégies du Ténébreux Empire.

"...L'union de toute l'Europe sous un seul sceptre est devenue une nécessité vitale. C'est la seule chose qui puisse sortir ce continent du chaos et de la barbarie où il est enlisé depuis des millénaires. Et entre tous, c'est à nous, granbretons, que revient la tâche écrasante et exaltante de régénérer l'univers. Nous rassemblerons sous notre main les meutes de sauvages qui, au delà du pont d'argent, s'entre-déchirent. Nous amèneront avec nous la paix et la prospérité et ils nous béniront..."

Roi - Empereur Huon

Discours du trône

Printemps de la 82ème année de l'Aigle

C'est peu après ce discours que l'Empire commença son expansion. A vrai dire, les intentions granbretonnes étaient déjà claires bien avant. La construction du pont d'argent était un avertissement clair: la Granbretagne allait sortir de son isolement.

Et en quelques années, les granbretons réduisirent l'Europe en esclavage. Comment ? Une première phase voit la conquête lente et difficile de la Scandie, après laquelle le Ténébreux Empire paraît marquer une pause. En fait, le travail de préparation des pays voisins commençait. D'année en année, à partir de la Scandie, la zone d'influence granbretonne s'élargit. Un comté allemand ici, une principauté hollandaise là... Et cela sans attirer l'attention. Au début de la 88ème année de la Chèvre, la Granbretagne régnait en maîtresse sur tous les territoires au nord d'une ligne Parye-Munchien-Wien-Kharkov-Kerninburg.

La seconde phase s'ouvre alors, marquée par une accélération des conquêtes, qui va en quelques années amener la Granbretagne à dominer l'Europe du sud, la Moskovie et le Moyen-Orient... puis la conduire à sa perte. Un programme qui, à l'origine aurait dû durer toute une génération, s'est trouvé bâclé, sous l'influence de la folie de Huon, de l'ambition de Méliadus et d'une certaine puissance qu'il vaut mieux ne pas nommer...

Stratégie

La stratégie granbretonne était toujours la même et peut être résumée en trois grands points: reconnaissance, infiltration et

propagande, puis assujettissement.

Reconnaissance

Il n'existe plus de cartes. L'Europe est en pleine barbarie. Des voyageurs "en chambre" inventent toutes sortes d'histoires sur les pays lointains, rumeurs et légendes peu propices à une invasion "scientifique". La Granbretagne a donc commencé par étudier le terrain.



L'oreille du Renard ?

Pour cela, un corps d'espions a été créé, les Renards (marchands-espions). Ils sont chargés, à travers toute l'Europe, de "persuader" des étrangers de l'intérêt qu'il y a à se ranger sous le sceptre du Roi-Empereur. A eux ensuite de voyager et de faire leurs rapports aux Renards (dont la discrétion est limitée par le port du masque). Ces agents emploient toujours des couvertures qui leur permettent de voyager beaucoup sans susciter trop d'étonnement. Cela va du marchand au pèlerin, en passant par les troubadours...

Résidant dans une banque-forteresse de la capitale ou errant de village en village pour porter la bonne parole (sans mentionner l'Empire, bien sûr, la discrétion est primordiale), ils observent tout: l'état des

routes et des fortifications, la valeur des dernières récoltes, les personnalités locales vulnérables au chantage, à la corruption... Une fois qu'ils ont transmis suffisamment de données (pour un grand royaume, cela peut durer des années, il ne faut que quelques semaines pour une toute petite principauté), l'Empereur en personne décide s'il y a lieu de passer à la phase suivante, en fonction de l'intérêt stratégique, politique et économique de la "cible".

Infiltration et propagande

En général, cela commence par l'envoi d'une ambassade. Les émissaires sont amicaux, et couvrent le roitelet local de cadeaux et de promesses. Ils semblent attendre en échange des avantages pour les sujets impériaux (liberté de circulation, facilités commerciales). Leur véritable tâche étant en fait, en jouant sur les renseignements déjà obtenus, de semer la discorde entre les nobles, de dresser le souverain contre ses ministres, de faire prendre des ordonnances mécontentant le peuple, etc...

Dès que les granbretons sont libres de circuler, on en voit apparaître un peu partout. Ils ont pour mission de "se faire aimer". Il s'agit souvent de Serpents "faiseurs de miracles" (soins médicaux scientifiques, feux d'artifices, etc.) ou de Vautours chargés d'enrôler les jeunes gens aventureux. Leur arrogance et leur brutalité les font généralement détester. Eux aussi, à leur niveau, préparent la phase suivante, en recrutant, avec le conseil des agents "infiltrés", des sympathisants à travers tout le pays. Ce sera à cette "cinquième colonne" de préparer l'invasion: stockage de vivres pour les troupes, sabotages et assassinats d'opposants, etc...

Assujettissement

Si les phases précédentes ont été intelligemment menées, le recours aux armes n'est même pas utile. Les princes lèguent ou vendent leurs états de bonne grâce, ou acceptent, "pour leur protection", le stationnement de troupes granbretonnes sur leur sol (des "alliés" qui se transformeront très vite en occupants). De tels ralliements donnaient souvent naissance à des enclaves granbretonnes, très loin des zones directement contrôlées. L'effort de la Granbretagne tendait alors à les réunir au

reste. Ce n'était la plupart du temps guère difficile. Quand on est un petit seigneur régnant sur trois villages, un bout de forêt et un château à moitié démoli, et que les représentants du plus puissant Empire du monde viennent s'installer dans le château voisin et vous font comprendre que vous les gênez, vous n'insistez en général pas. Et ce n'est pas valable uniquement pour de tous petits seigneurs. Par exemple, quand l'archiduc de Bordeaux joignit la Granbretagne de son plein gré, tous les seigneurs de son duché l'imitèrent aussitôt. Tout n'était pas toujours aussi paisible. Mais même quand il fallait "insister", l'Empire évitait d'envahir franchement le territoire convoité, de peur de voir les féodaux s'allier contre lui. On s'arrangeait donc toujours pour avoir un prétexte (quoique sur la fin, enivré par leur propre gloire, les granbretons ne se souciaient plus de délicatesse). La méthode la plus courante consistait à pousser un noble important à la révolte. L'un des deux partis en présence demandait alors l'aide de l'Empire et l'obtenait. Une fois le territoire conquis, le noble allié aux granbretons disparaissait (ou se retrouvait gouverneur de province, dans le très rare cas où il s'était suffisamment mal conduit pour plaire à ses maîtres). Le fin du fin étant de faire en sorte que cinq ou six révoltes éclatent en même temps, et que tout le monde appelle la Granbretagne à l'aide.

Si la noblesse est trop unie pour qu'une telle tactique réussisse, il est possible d'exploiter le mécontentement populaire. Par exemple en suscitant une "sainte" ou un "prophète" qui prendra le pouvoir. Puis ses conseillers le suppriment, et les granbretons arrivent... Egalement utilisés, l'affirmation de droits historiques imaginaires, ou la "défense des granbretons odieusement traités", ce qui signifie qu'on les a expulsés après la découverte de leurs machinations. De toute façon, c'est maintenant aux armes de parler.

Guerre

D'abord, une mise au point: l'image des "hordes sauvages qui avancent sur une montagne de cadavres" ne correspond pas à grand chose de réel. Sauf peut-être sur la fin, en Moskovie, et encore... Cette image était soigneusement entretenue par la propagande, et relayée par les vaincus survivants: "oui, ils nous ont battu, mais ils étaient tellement plus forts que nous..."

En réalité, les actions militaires étaient toujours méticuleusement préparées, appuyées par une "cinquième colonne" efficace, et calculées pour qu'un minimum de sang granbreton soit versé. Les "guerriers" étaient plus souvent des bouchers sadiques que de véritables combattants. On observera d'ailleurs que les armées granbretonnes se font largement précéder de mercenaires Vautours ou Faucons. Les rares fois où les granbretons ont eu affaire à une armée réellement déterminée (voir l'exemple de la marche sur la Kamarg), cela a mal tourné pour eux. Mais il était bien rare

qu'ils rencontrent une réelle opposition militaire: les armées qui ne fuyaient pas, terrorisées à leur approche, étaient en général tellement rongées par la trahison que leurs régiments se battaient entre eux. Les conquêtes se faisaient à peu près toujours selon le schéma suivant: un grand nombre de colonnes indépendantes pénètrent en même temps dans le pays. Chacune a un objectif précis (ville, pont, château ou tout autre point stratégique) et s'y rue en évitant le plus possible les combats. En général, leurs renseignements sont suffisamment bons pour leur permettre d'éviter l'armée adverse. En cas de résistance imprévue, les granbretons contournent l'obstacle, en laissant assez de troupes sur place pour le "fixer". Une fois les objectifs atteints, le gros de l'armée viendra détruire ces poches de résistances les unes après les autres.



L'éloge de la Raison ?

Toute cette stratégie tend à éviter autant que possible les batailles en rase campagne qui abîment les récoltes, dont l'Empire aura besoin après la conquête. Par contre, les villes ne peuvent généralement leur être d'aucune utilité. Alors, dès qu'une cité est prise, les granbretons la rasant. La capacité des barons du Ténébreux Empire à imaginer et à mettre en oeuvre les pires atrocités est restée célèbre. Citons pour mémoire le massacre de Liège et le sac de Sahbruck, tous deux ordonnés par Méliadus. Ces boucheries ne sont pas seulement un divertissement sanglant: elles suppriment une opposition possible (guildes marchandes, universités, noblesse...) et terrorisent un peu plus les états voisins. Ou comment satisfaire d'un seul coup mauvais instincts, politique intérieure et propagande... Il y eut une exception, Parye, qui fut épargnée pour de pures raisons esthétiques. Elle fut admise à partager le sort des petits bourgs, qui pouvaient parfois s'en tirer en "rachetant" leur existence contre rançon (et don

d'otages).

Sur un plan plus "individuel", on peut remarquer que le Ténébreux Empire faisait assez rarement des prisonniers. Parfois, certains soldats qui s'étaient montrés particulièrement valeureux se voyaient offrir la possibilité de rejoindre les Ordres Mercenaires. Il y eut quelques exceptions; en fait, à chaque fois que le baron Kalan avait d'importants besoins de "matière première", on pouvait alors voir de longues files de chariots-prisons remonter vers le pont d'argent, chargés parfois de toute la population d'une ville, partant, sans espoir de retour, vers les laboratoires du premier savant de l'Empire.

Occupation

Tous les territoires conquis revenaient à l'Empereur. En général, Huon le donnait en fief à celui qui l'avait conquis. Mais ce n'était pas systématique, et il pouvait aussi, pour marquer sa réprobation envers un seigneur, ou pour éviter qu'il devienne trop puissant, le garder et le faire administrer par un intendant impérial. Il arrivait aussi, pour des raisons de politique extérieure, qu'un souverain vaincu soit autorisé à conserver son trône, ou qu'on place un souverain fantoche (comme Zimion en Normandie) sous la "bienveillante protection de l'Empire". De telles mascarades ne duraient pas longtemps.

Le nouveau seigneur du pays avait alors absolument tous les pouvoirs (l'Empereur avait son propre réseau d'espions, chargé de vérifier que ses seigneurs n'avaient pas trop de velléités d'indépendance). Seule obligation: payer l'impôt impérial (équivalent aux trois quarts des récoltes) et l'impôt du sang (chaque famille était tenue de livrer au moins un enfant en bas âge à l'empire, qui prenait soin de son éducation et en faisait en général un soldat Vautour, ou une courtisane). A cela venait bien sûr s'ajouter les fantaisies des seigneurs...

Dans de telles conditions, on ne peut que s'étonner que les révoltes n'aient pas été plus fréquentes. Il faut dire qu'au premier symptôme d'agitation, on déportait toute la population vers Londra, et le seigneur repeuplait son domaine avec d'autres esclaves, venus de l'autre bout de l'Europe. Les Serpents ont longtemps travaillé sur un moyen de transformer les esclaves en "robots humains" dociles, mais les archives sur ce sujet ont disparu lors de la bataille de Londra.

Bien entendu, ce court essai ne fait qu'effleurer le sujet. On pourrait remplir des volumes sur la conquête de l'Europe par le Ténébreux Empire. Cela a d'ailleurs déjà été fait...

Ranay de Parye

Extraits de

"L'Empire Granbreton,
un Panorama Historique"

Aigues-Mortes, 90ème année du Requim

Retranscrit par Tristan Lhomme

Les Ducs du Chaos

Affreux, sales et méchants !

S'il y a une constante dans l'oeuvre de Michael Moorcock, c'est bien l'affrontement perpétuel entre Loi et Chaos. Nécessairement, les divinités issues de ces deux principes ont un rôle important à jouer. Dans la saga d'Elric, l'empereur déchu de Melniboné est un serviteur convaincu du Chaos (du moins dans les premiers temps) et obéit pour cela à un mentor démoniaque, le duc-démon Arioch.

Aussi, on peut trouver surprenant que dans les règles de Stormbringer, la place accordée à ces fameux ducs soit si réduite. On ne trouve guère que leurs caractéristiques et pouvoirs, mais nulle part ne sont abordés des sujets aussi importants que leur personnalité, leurs attributions ou leur apparence quand ils se montrent.

Pour y remédier, voici le point de vue d'un prêtre de la Loi sur ces Ducs. Bien que son opinion soit partielle, gageons que cela sera très utile à tous les prêtres chaotiques.

"...Comme chacun le sait, l'univers n'existe que par la constante opposition de la Loi et du Chaos. Ces deux forces sont régies par des esprits que certains nomment dieux ou démons. Sur leur origine, peu de choses sont dites; certains sages pensent que chaque force s'est morcelée sous le coup d'influences diverses qui animent la matière même de leur énergie. Cette hypothèse semble valable si l'on considère le très grand nombre de Puissances du Chaos face au nombre assez réduit des Puissances de la Loi. Un autre postulat apocryphe fut avancé par l'Empereur Sadric XXXII selon qui chaque force est unique: les Puissances ne sont en fait que des représentations, des instantanés d'un même tout variables suivant les conditions extérieures. Toutefois, cette hypothèse hasardeuse du glorieux empereur de Melniboné la Grande ne fut jamais reconnue, même parmi ses plus fidèles disciples."

Therspis d'An'Tor

Extraits de
"Les années de sang"

Arioch des sept ténèbres

seigneur de l'Enfer du haut,
Chevalier des épées.

C'est un duc-démon d'importance, mais qui ne figure pas parmi les plus puissants. Arioch est surtout connu pour l'intérêt qu'il porte aux mortels. Il appartient à la triade démoniaque des épées, triade au rôle par ailleurs inconnu.



Arrogant, versatile, cynique...

Il aime à apparaître sous une forme incroyablement belle, mais toujours

teintée d'une lueur diabolique. Il prend généralement l'apparence d'un homme jeune, de la même race que l'invocateur, et vêtu avec une élégance raffinée, une débauche somptueuse de luxe d'un goût parfois douteux. Arioch aime le grandiose, touchant parfois au grandiloquent, il adore surprendre, choquer, quite à en faire trop. On peut dire de son caractère qu'il est arrogant, versatile, cynique et qu'il possède un sens de l'humour très particulier. Distinction, élégance, gestes onctueux et langage recherché, tel est Arioch, mais il ne faut pas oublier que sous cette enveloppe des plus séduisantes vibre la matière même du Chaos.

Il compte un nombre raisonnable d'adorateurs, principalement à Melniboné, Eshmir, et parmi la noblesse de Pikarayd. Il accorde généralement une oreille attentive à ceux qui le prient, mais il y répond assez rarement. Arioch ne s'implique généralement pas dans les combats, trop vulgaires à son goût, mais il aime porter une arme, de préférence une épée, comme insigne de sa position.

Ses adorateurs aiment en toutes choses "être plus que paraître", tromper par des ruses et des astuces machiavéliques, concevoir des machinations bien pensées dont ils pourront apprécier tout le raffinement en parfaits esthètes du mal et de la jouissance purement sadique.

Gains d'Elan:

1D4 Pour chaque compagnon tué par ses soins en aventure.

1D4 Pour chaque objet démon créé et abandonné dans le monde.

2D4 Pour chaque démon libéré volontairement de son lien et lâché dans les Jeunes Royaumes pour y répandre la destruction.

Xiombarg

seigneur de la Haine,
Reine des épées.

Xiombarg est sûrement le duc-démon le plus sanglant qui existe. Bien qu'étant un duc et donc de sexe masculin (si tant est que les démons aient un sexe), il affecte toujours une forme féminine, en général celle d'une jeune fille svelte et gracile, entièrement nue. Ses grands yeux sombres, sa longue chevelure chatoyante, son air à la fois mutin et innocent ne sont que les éléments d'un masque savamment composé et qui cache pourtant une nature haineuse et dépravée que rien ne laisserait soupçonner. Parfois, il aime à apparaître sur un démon de voyage qui a l'apparence d'un taureau à tête de lion.

Xiombarg est membre de la triade et porte le titre de reine; en tant que tel, il adore le sang et les âmes que l'on peut lui offrir. Avidé, insatisfait, toujours affamé, il aime la fureur meurtrière, la haine pure que l'on ne peut éteindre que dans un bain de sang. Pour cette raison, il ne dédaigne pas combattre, du moins quand il est sûr d'avoir l'avantage; incertain, il saura aussi faire usage de diplomatie. A la guerre, il utilise volontiers une épée gigantesque, trois fois plus grande que n'importe quelle épée humaine, et qui paraît fort déplacée entre ses doigts fins de jouvencelle.

Comme le montre son surnom, Xiombarg est le maître de la haine, cette rage farouche qui prend possession de vous, vous dévore le cœur et vous oblige à commettre des actes involontaires. La haine est une énergie, une source de pouvoir pour celui qui peut la provoquer et la manipuler. Alchimiste subtil de la colère, Xiombarg sait en jouer et grâce à elle mener les peuples.

Gains d'Élan:

2 Pour chaque âme humaine offerte.

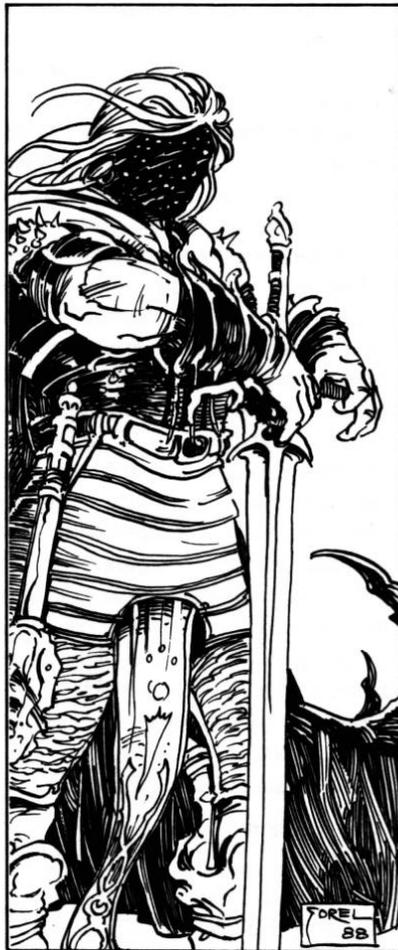
1D4 Pour chaque action réalisée sous le coup de la colère ou de l'empotement.

2 Pour s'être fait haïr d'une personne d'un abord plutôt modéré.

Mabelrode

le Sans Visage,
Roi des épées.

Avec Chardhros et Slortar, Mabelrode est un des plus puissants des ducs-démons. Il forme le sommet de la triade des épées.



Silencieux, glacé, terrible...

Il apparaît en général comme un homme jeune et musclé, vêtu richement de rouge et de noir, au visage invisible car perpétuellement masqué par une brume obscure et opaque. Il parle peu, mais s'exprime toujours avec une voix rauque et grinçante, très désagréable pour des oreilles humaines. Sa présence est déjà une épreuve douloureuse car il émane une force terrible et malsaine de son corps immobile.

Mabelrode porte en lui la peur, la terreur abjecte qui vous noue les entrailles sans raisons. Silencieux, glacé, terrible, Mabelrode est comme l'ombre de la mort. Un messenger inhumain et surnaturel dont la présence ne peut

signifier que terreur, danger et destruction. Il focalise toute l'horreur que l'on peut éprouver face à l'inconnu, tout ce qui est différent de nous, et par là-même, terrible et périlleux.

Le roi des épées aime à semer le désordre et la panique, et il exige que ses adorateurs fassent de même. C'est un duc violent, mais qui combat très rarement. Personne n'a jamais pu voir son visage; certains disent que l'on ne pourrait survivre à une telle vision car sa face est censée refléter le Chaos ultime, un univers impossible où l'Entropie régnerait sans partage.

Mabelrode répond rarement aux suppliques de ses adorateurs; il est inconstant, orgueilleux et brutal. Il daigne parfois apparaître dans notre monde, mais uniquement quand il juge sa présence nécessaire et indispensable. On le voit parfois sur le dos d'un démon de voyage affectant la forme d'un cheval noir à six jambes dépourvu de tête. Il porte alors au côté sa grande épée et une masse de fer noir. Le roi des épées est particulièrement révérent à Ménilboné, à Eshmir (où il est une des divinités majeures) et à Argimiliar. Ses prêtres sont relativement nombreux.

Gains d'Élan:

1D4 Pour avoir semé la peur, le désordre, la panique.

2 Pour avoir manipulé quelqu'un par la peur.

Chardhros le Faucheur

le moissonneur d'âmes.

Chardhros est la divinité tutélaire de Pan Tang, le Théocrate est son principal agent sur Terre. C'est donc un duc-démon important qui affirmera sa puissance dans les années qui suivront la chute d'Imrryl.

Il apparaît le plus souvent comme un homme d'âge mûr, musclé, très grand, avec une épaisse barbe noire et fourchue. Une lumière diffuse semble émaner de la cape grise, salie et déchirée qu'il porte par dessus des

vêtements brodés d'or de la plus belle qualité. Il tient toujours une grande faux recourbée à la lame étincelante, celle qui lui a valu son nom.



Cruel, dépravé, coléreux...

Chardhros est le faucheur d'âmes, le mal incarné, le porteur de mort. Cruel à l'extrême, dépravé au-delà de toute limite, il n'aime rien moins que la torture et la souffrance, ce qui bien sûr ne peut que le rendre aimable aux Pan Tangiens.

Par là même, Chardhros a de nombreux adorateurs, ce qui en fait un des plus grands parmi les ducs infernaux. Il exige qu'on le serve bien et qu'on lui apporte les âmes dont il se délecte. Pour lui plaire, il faut répandre le Chaos dans le monde en son nom car il a des désirs d'hégémonie; il faut torturer les faibles, dominer par la souffrance et la terreur. Car le Faucheur adore la violence gratuite, le mal sous toutes ses formes, la bassesse d'esprit, la fange, le vice, l'immoralité. Il hait par dessus tout ce qui est pur ou innocent, il déteste toute paix, tout bonheur. Les ténèbres, la peur, la douleur, la mort et le sang peuvent seuls lui convenir.

Tous ses adorateurs savent qu'il est exigeant, coléreux, insatisfait, perpétuellement enragé et aigri parce qu'il sait qu'il ne peut dominer tout ce qui existe, ce qui en fait un des plus féroces ennemis de la Loi. Certains ont remarqué avec justesse que Chardhros semblait parfois la synthèse des diverses facettes du Chaos; peut-être est-ce dû à la multitude de ses adeptes...

A Pan Tang, on célèbre chaque année la grande fête de Chardhros qui a lieu le huitième mois et dure pendant huit jours entiers. On ouvre les festivités en sacrifiant soixante-quatre vierges et soixante-quatre nouveau-nés à la divinité. Le temps passe ensuite en cérémonies, processions, orgies rituelles, sacrifices et jeux d'arène. On termine cette fête par la grande messe du Faucheur, où tout le peuple est invité à participer à une fête orgiaque, et où après le sacrifice de huit vierges de noble naissance, on pratique un cannibalisme rituel pendant que les vestales sacrées de Chardhros, prêtresses du culte, se livrent à des exercices obscènes avec des esclaves et des animaux. Les jeunes prêtres sont ordonnés pendant cette période.

Le Faucheur est également adoré à Dharijor, mais plus pour imiter Pan Tang que par goût véritable, et à Pikarayd où la secte des Lames de Sang, de redoutables guerriers-assassins, lui voue un culte particulier.

Gains d'Élan:

1 Pour chaque personne désemparée exécutée (veuve, orphelin, aveugle, etc).

1D4 Pour chaque objet d'art détruit.

Slortar l'Ancien

le plus vieux des dieux.

C'est le plus ancien des ducs-démons, celui qui fut le premier, première essence incarnée du Chaos originel. Aujourd'hui, Slortar est un peu oublié et assez peu adoré, mais il reste plein d'orgueil et de suffisance.

Il apparaît généralement (quand il daigne apparaître) comme un jeune homme svelte et beau; il a les cheveux blonds, les yeux clairs, et il se vêt de riches habits surchargés d'or, de bijoux,

de fines broderies extravagantes, de dentelle et de rubans. Il aime se maquiller et utiliser des parfums capiteux et lourds.

Slortar se comporte avec théâtralité, parle d'une voix haute et orgueilleuse. Il aime paraître, et choisit avec attention chacun de ses mots et gestes. Rien n'a d'importance sauf séduire et impressionner. On pourrait dire sans exagérer qu'il est cabotin, plus cabotin encore que ne peut l'être Arioch.

Il prend parfois aussi l'apparence d'une brume dorée au parfum lourd et insistant. Slortar aime la servilité, tout ce qui peut flatter son orgueil immense. Il est le plus grand des ducs, le plus sage, le plus puissant, le plus beau, mais aussi le plus jeune, du moins aime-t-il qu'on le lui dise. Etant un paragon de beauté, il déteste tout ce qui pourrait lui faire ombrage, il aime détruire tout ce qui est beau et il apprécie tout particulièrement la torture raffinée de jeunes enfants pour se repaître de leur innocence. Il adore en général la douleur et la souffrance. Ses adorateurs sont relativement peu nombreux, en général faibles ou frustrés, ils trouvent en leur dieu un modèle. C'est à Pan Tang que l'on trouve ses temples; dans les autres nations, il reste un duc mineur.

Gains d'Élan:

1D4 Pour toute souffrance causée inutilement.

2 Pour toute beauté gâchée, détruite, abîmée.

Eequor

Maîtresse de la Forteresse Impie,
Héraut du Chaos.

Eequor dirige la Forteresse Impie, avant-poste du Chaos sur le plan des Jeunes Royaumes, opposé à Kaneloon. C'est un Duc-Démon mineur mais adoré et connu dans de nombreux endroits. Jusqu'à maintenant, c'est le seul Seigneur connu qui soit de sexe féminin, peut-être par similitude avec Myshella. Servante de l'Entropie, Eequor réside en permanence dans la forteresse car sa mission et son rôle sont de répandre le Chaos sur le monde et de gagner les humains à sa cause. A cet effet, elle met tout en oeuvre, constitue des armées, envoie ses prêtres en mission et complot. Pour elle le Chaos est la seule

solution viable, l'état naturel de l'Univers mais la loi est forte et elle sait qu'il faut lutter âprement pour parvenir à ses fins. Rusée, travaillant dans l'ombre, prête à tout, on pourrait dire qu'elle n'a aucune moralité. Elle serait presque capable de s'allier avec l'Ordre pour une brève période si cela devait servir le Chaos à long terme. Elle a la conviction qu'un jour elle triomphera, non pas pour elle car le pouvoir ne l'intéresse pas, mais pour le triomphe de la "vérité". En fait Eequor est idéaliste et contrairement à beaucoup d'autres Ducs, elle n'agit jamais pour son propre compte.



Belle, marmoréenne, immorale...

D'autre part, elle est convaincue de son rôle à jouer dans la victoire de l'Entropie, les autres Seigneurs étant des pantins futiles qui ne pensent qu'à leur plaisir; aussi ne manque-t-elle pas une occasion de gêner, voire de s'opposer à la volonté de ses pairs, et notamment parmi eux Arioch, Slortar et Chardhros. Elle est par contre très proche de Narjhan et de Mabelrode.

Eequor ne dédaigne pas accorder son aide à tous les mortels qu'elle juge utiles à ses plans. Ainsi, ses prêtres et surtout ses agents sont très nombreux. Chacun

d'eux prend ses ordres directement auprès de la Maîtresse de la Forteresse et n'a pour but que de la servir le mieux possible, avec parfois une grande servilité puisque Eequor ne tolère pas l'échec.

Eequor apparaît comme une femme grande et mince, d'une grande beauté, à la peau laiteuse et aux traits délicats. Elle se vêt de longs voiles noirs et de bijoux d'argent qui mettent en valeur son corps marmoréen. Sa longue chevelure sombre descend jusqu'à ses reins. Parfois son visage peut devenir monstrueux mais elle préfère généralement garder une apparence agréable et s'exprimer avec une voix douce et persuasive.

Eequor est bien sûr adorée dans la Forteresse où se trouvent la plupart de ses temples, mais aussi à Eshmir, Pikarayd et Argimiliar. Le Théocrate de Pan Tang ne reconnaît pas les prêtres d'Eequor car, depuis toujours, une grande inimitié règne entre elle et Chardhros. On dit que la déesse habite quasiment en permanence dans la citadelle, vivant dans un grand palais de pierre noire, servie par le collège des Diacres Démoniaques et protégée par l'élite des Guerriers du Chaos.

Gains d'Élan:

- 5 Pour avoir tué un prêtre de la loi
- 8 Pour avoir tué un agent de la loi
- 1D10 Pour chaque nouveau temple fondé
- 2 Pour chaque nouveau fidèle converti au Chaos

Skarakwa

seigneur des vouivres.

Skarakwa est un Duc-Démon mineur qui fut adoré à Melniboné dans les temps anciens. Il est celui qui a découvert l'existence des Dragons et les a répandu sur les plans du Multivers et plus particulièrement dans les Jeunes Royaumes. C'est également lui qui a permis aux Melnibonéens de les apprivoiser.

Il apparaît généralement comme un homme grand et maigre avec une tête de dragon grimaçante. Il porte une armure noire d'où émergent deux grandes ailes de cuir. Sa voix est rauque et désagréable.

Skarakwa est brutal et rusé, violent et emporté. Il déteste les hommes et tolère les Melnibonéens pour leur cruauté et l'amour qu'ils portent aux dragons.



Brutal, rusé et emporté...

Aujourd'hui il ne compte plus guère d'adorateurs et le seul temple qui lui est consacré se trouve à Imrryr.

Gains d'élan:

- 1D5 pour chaque combat effectué sur le dos d'un dragon
- 1D8 Pour chaque cité détruite par le feu
- 2 pour avoir réveillé un dragon

Malchin

seigneur du mal, le Duc lépreux.

Malchin est le Seigneur de la maladie, le maître de la mort qui rampe. Insidieux, invisible, insoupçonné, il répand la peste, le choléra, inocule la rage aux bêtes, infecte les filles de petite vertu et pourrit les blessures des guerriers, de son souffle mortel. Il est le père des rats

et de la vermine, il est répugnant, inhumain et fou. Il détruit la vie de la façon la plus ignoble qui soit; il est si assoiffé de sang, si acharné à éteindre la moindre étincelle de joie, qu'il lui faut massacrer toujours plus. Quelle arme plus belle alors qu'une épidémie ?



Répugnant, inhumain et fou...

Malchin apparaît comme une créature au visage squelettique et blanchâtre, au corps bouffi de putrides exhalaisons, couvert de parasites répugnants, boursoufflé de pustules noirâtres, de bubons suintants, de plaies purulentes. Il porte une grande cape noire humide et déchirée et il règne autour de lui un froid glacial qui nécrose les chairs et gèle les âmes. La voix du Seigneur du Mal est horrible, rauque, cassée. Parfois il affecte l'apparence d'un jeune homme beau et bien vêtu mais dont le visage n'est qu'une énorme plaie gangrénée. Malchin est un seigneur puissant et reconnu mais toujours craint, même par ses pairs; sa folie est totale, absolue et seule importe encore pour lui la destruction méthodique de ce qui, de près ou de loin peut avoir un rapport avec la loi. Il n'accepte aucun compromis et son verdict est toujours le même: la destruction totale. Ses armes sont

redoutables car imparables et terriblement meurtrières. Malgré cela Malchin ne pourra jamais occuper une place de premier plan dans la hiérarchie chaotique car il est bien trop excessif dans le moindre de ses actes. Les adorateurs de Malchin sont extrêmement rares et tous affligés de quelque horrible maladie -lèpre, vérole, syphilis- qui en font de véritables vecteurs vivants. Tous les redoutent, les fuient et les tuent quand ils tombent entre leurs mains car ils sont des dangers pour l'humanité. Aucun temple de Malchin n'existe sur le plan des Jeunes Royaumes.

Gains d'Élan:

2 Pour toute personne infectée
6 Pour tout réservoir, récolte ou troupeau contaminés

Vezhan

le duc fou, seigneur des Ailes.

Vezhan est sans conteste un des ducs les plus chaotiques et les plus fous. Son comportement reflète cet état d'esprit: il est versatile, capricieux, dément; il peut passer en un clin d'oeil du rire à la rage meurtrière, sans raison apparente. Il est imprévisible à tous points de vue.

Il apparaît généralement comme un humanoïde de grande taille à la peau luisante, d'un jaune fuligineux, avec de grandes ailes dans le dos. Son visage grimaçant, ses traits tordus, tout dans sa physiognomie inspire la folie. Il a des oreilles pointues, aucune pilosité sur le corps. Il ne porte jamais de vêtements, ni armes ou armure. Le seigneur Ailé a une voix rauque et grinçante, un comportement souvent étrange avec toutes sortes de tics gestuels et des paroles parfois dénuées de sens.

De par sa nature profondément chaotique, le seigneur des Ailes ne peut rester en place et voyage sans cesse d'un plan à l'autre, au hasard et à l'aveuglette. On peut le rencontrer n'importe où et à peu près n'importe quand.

Vezhan aime que ses disciples, ses adorateurs, fassent de même et agissent à sa façon, de manière parfaitement chaotique sans jamais se préoccuper des conséquences. Il va sans dire que leur nombre est réduit; les exigences de

Vezhan sont très astreignantes et difficiles à vivre pour un simple humain, dans une société qui n'est pas prête à l'accepter. De plus, l'inconstance du duc ne contribue pas à le rendre sympathique: un adorateur ne peut jamais savoir comment son seigneur entendra une prière qui lui est adressée. Il pourra se montrer furieux comme conciliant, ce qui constitue bien sûr un sérieux obstacle à une bonne compréhension.

Vezhan n'est adoré qu'à Phum par une secte de prêtres-guerriers particulièrement redoutables que l'on appelle les Prêtres Fous ou les Assassins Ailés, et par une minorité de soldats de la Forteresse Impie.

Gains d'Élan:

3 Pour avoir semé le désordre et la confusion
1D4 Pour toute action irraisonnée et folle pouvant avoir des conséquences graves

Narjhan

seigneur des mendiants.

Ce duc est couramment appelé le seigneur des mendiants ou de la misère, car il est celui qui aime corrompre, réduire à l'impuissance, mutiler... Comme Chardhros ou Slortar, il hait particulièrement tout ce qui est beau et pur, tout ce qui est ordre et paix, mais contrairement à ses compagnons, il n'apprécie pas la destruction. Cela ne peut lui apporter aucune joie: détruire n'est qu'un châtement sans saveur. Non, Narjhan aime trop la souffrance et la douleur pour les gâcher si vite. Sa cruauté est bien trop grande pour se satisfaire d'un si maigre plaisir. Il veut goûter pleinement sa vengeance!

Quelle plus belle torture alors que de mutiler, de blesser, de marquer à jamais la chair si faible? Quel plaisir de voir ensuite ramper ces misérables larves humaines, infirmes à jamais et pour qui la vie sera bien pire que la mort!

Narjhan est ainsi devenu le seigneur des mendiants, le maître qu'ils aiment et détestent à la fois car c'est à lui qu'ils doivent leur déchéance. Ils sont ses créatures, ces monstruosité humaines qui souillent le monde. Rejetés du monde pour leur faiblesse, effrayants, ils ont fait de leur malheur une bannière qu'ils brandissent à la face

des Jeunes Royaumes comme le sceptre terrifiant de leur puissance. Plantés comme un abcès au nord de Vilmir, Nadsokor est la seule ville à abriter des temples dédiés à Narjhan.

Le seigneur de la pourriture apparaît toujours comme un homme de grande taille entièrement dissimulé par une armure de plaques noire et un casque à la visière fermée, les deux décorés de figures démoniaques. Il parle d'une voix creuse et sourde qui résonne étrangement à l'intérieur de son heaume. Avare de paroles et de mouvements, il est froid et monolithique, terrifiant chevalier de l'enfer.

Narjhan hait tout particulièrement Tanelorn car elle est le symbole de tout ce qu'il abhorre. Il n'a qu'un seul but, la détruire, et au cours des siècles, il a lancé de nombreuses attaques (toujours indirectes, bien sûr, car il ne peut s'impliquer ouvertement) contre la ville blanche, et ceci sur tous les plans du Multivers où il a quelque pouvoir. A l'époque d'Elric, il a aidé une fois Theleb K'aarna à invoquer les hommes reptiles de Pio, puis a lancé la meute hurlante des mendiants de Nadsokor sur les murs de la cité, à chaque fois dans le but de la mener à bas. Mais il a échoué, comme toujours dans le passé. Tanelorn est devenu son obsession, son cauchemar, une douleur qui le ronge et qu'il ne peut éteindre.

Peut-être est-il condamné à jamais à poursuivre cette lutte inutile, peut-être continue-t-il, à petite échelle le combat contre la Loi... Quoi qu'il en soit, il lancera toujours des attaques sur des attaques contre Tanelorn.

Les adorateurs de Narjhan ne peuvent être que corrompus, au sens physique et moral, et c'est pour cela que ce sont les mendiants qui le révèrent la plupart du temps.

Gains d'Elan:

2 Pour chaque personne mutilée et contrainte de vivre comme un mendiant

15 pour chaque attaque menée contre Tanelorn

Pyaray

**l'horreur tentaculaire
qui murmure d'impossibles secrets,
Commandant de la flotte du Chaos.**

Pyaray est un des plus anciens duc-

démons, mais non un des plus puissants malgré le grand nombre de ses adorateurs. On pourrait même le considérer comme mineur, vu sa stupidité.

Grand commandant de la flotte du Chaos, constituée des navires qui ont fait naufrage et menés par les marins noyés, Pyaray est le symbole de l'océan destructeur, ennemi de l'homme qu'il engloutit et dont il ronge lentement le corps dans le silence des profondeurs. Il est l'adversaire féroce de Mardek, le dieu de la Loi, et l'ennemi mortel de Pozz-Man-Tlyr.

La flotte du Chaos est terrible et puissante. Ses navires gigantesques croisent normalement dans les profondeurs abyssales, mais elle remonte parfois à la surface pour servir le Chaos. Les vaisseaux immenses, formés de la substance même du Chaos et dirigés par les cadavres animés et à demi dévorés des marins malheureux, sont alors les plus redoutables qui puissent exister. Aucun bateau humain ne peut leur tenir tête.

Pyaray apparaît toujours comme une pieuvre ignoble et gigantesque, de couleur rouge sang, aux multiples yeux globuleux. Il porte enchâssé dans le front (enfin, ce qui lui tient lieu de front !) une pierre d'un bleu lumineux.

Il aime combattre et se sert de ses tentacules pour attirer ses victimes jusqu'à sa gueule terrifiante. Le joyau qu'il porte semble être son seul point faible; en effet, si on le brisait, Pyaray serait banni à jamais du plan des Jeunes Royaumes.

Ce duc est un démon sans grande intelligence qui aime la violence pour toutes les âmes qu'il peut prendre. Il demande peu de choses à ses adorateurs car ces derniers l'intéressent peu; par contre, il apprécie particulièrement qu'on lui sacrifie des êtres humains en les noyant dans la mer.

On pourrait définir plus simplement Pyaray en disant que c'est une brute sanguinaire. Il est adoré principalement à Pan-Tang et le fut à Melniboné dans les temps anciens.

Gains d'Elan:

10 Pour chaque navire envoyé par le fond en haute mer

1 Pour chaque personne noyée en haute mer

Voroon

seigneur des Ténèbres.

Voroon est le seigneur de la nuit, le patron des voleurs et des assassins, de ceux qui pratiquent moeurs et activités nocturnes par goût ou obligation. La noirceur, les ténèbres sont les marques du Chaos. Dans l'obscurité glacée, nul ne voit briller la lame froide du tueur, nul n'aperçoit la cordelette meurtrière de l'étrangleur; dans les ténèbres, tous vont silencieux et invisibles vers de mystérieuses destinées.



Fourbe, silencieux, hypocrite...

Voroon en est le roi car il aime en tout la subtilité, les faux semblants, la tromperie, l'hypocrisie: comme Arioch, il préfère toujours la ruse à la force brutale; mais contrairement à lui, il affectionne la discrétion plutôt que le clinquant, le silence plutôt que les mots, et non pas l'orgueil, mais une sobre efficacité, non pas la flatterie, mais une dévotion véritable et silencieuse.

D'ailleurs Voroon parle peu et ne trahit presque jamais sa présence; il peut, un instant, être une silhouette vaporeuse, et l'instant d'après, se noyer dans les

ombres. Jamais il n'impose sa volonté, jamais il ne se montre dans toute sa puissance de duc-démon. Le sage sait attendre son heure, il ne frappera qu'au moment propice même si sa vanité doit en souffrir.

Le seigneur des ombres apparaît généralement comme un homme d'âge mûr, aux traits réguliers, à la peau d'un noir de jais, et aux yeux verts sans pupilles. Ses longs cheveux sont d'un gris bleuté et il se vêt habituellement d'un grand manteau de soie noire marqué sur le coeur de l'emblème du Chaos. Voroon a une forme humaine, mais des jambes de bouc qu'il essaie de dissimuler sous sa cape pour une raison inconnue de tous. Il parle avec une voix basse, douce et pénétrante, parfois à la limite de l'audible.

Les adorateurs de Voroon sont nombreux, quoique bien peu de temples lui soient effectivement dédiés. C'est dans les cités que l'on en trouve le plus, voleurs, assassins, prostituées, habitants de l'ombre. Le seigneur des Ténèbres apprécie tout particulièrement qu'on lui sacrifie un amant ou une maîtresse en lui tranchant la gorge pendant l'acte d'amour, nécessité cruelle mais très suivie par ses adeptes. Il répond d'ailleurs souvent à leurs suppliques car il aime les humains pour leur esprit retors apte à imaginer d'ingénieuses machinations.

Gains d'Elan:

1D4 Pour chaque amant ou maîtresse égorgée sur sa couche.

1 Pour chaque meurtre exécuté par surprise ou dans le dos.

4 Pour avoir conçu et mené à bien une machination destinée à tuer un grand nombre de victimes.

Balan

Maître de la parole.

Balan est le maître de la parole; c'est un excellent orateur à la voix chaude et persuasive qui sait toucher le coeur de son auditoire. Il préfère en toutes choses la diplomatie à la force brutale. Sa langue de fiel enduite de miel aime semer le trouble dans les esprits, distiller un subtil venin qui obscurcit l'âme de ceux qui ont la folie de prêter l'oreille à ses paroles.

Balan est un des ducs-démons les plus importants et peut-être le plus puissant car il sait manipuler les autres seigneurs du Chaos et les utiliser à ses fins. Seuls Arioeh et Voroon savent lui échapper car eux aussi utilisent les mêmes pièges trompeurs. Intelligent, habile, le maître de la parole est très dangereux car sous cet aspect si sympathique se cache un des esprits les plus torve, un ennemi féroce de la Loi, mais qui, par lâcheté ou réserve, préfère cacher sa véritable nature derrière un masque d'apparente bonté. Obséquieux, flatteur, poli, raffiné et choisissant ses mots avec soin, il sait jouer, en fin psychologue, de tous les registres. Pratiquement impossible à prendre en défaut, il vaut mieux le fuir que de l'affronter sur son propre terrain où il reste le maître incontesté.

Mais malgré cette façade toute de douceur et de bonhomie, Balan est un être aigri et envieux, avide de sang et d'âmes. Il a un goût immodéré pour la douleur, au moins égal à celui de Narjhan et il se délecte de savantes et perverses tortures où les victimes sont blessées dans leur chair et dans leur âme. Qu'il entende un seul cri de souffrance et il abandonnera son masque sympathique pour redevenir cette créature avide de jouissance malsaine. Balan se sent faible et par conséquent il aime dominer, montrer sa puissance.

Physiquement il apparaît souvent comme un jeune homme blond et élancé, d'une incroyable beauté, vêtu d'habits simples mais beaux aux couleurs chatoyantes. Il étudie avec soin chacun de ses gestes et arbore toujours un sourire accueillant. Cette apparence si merveilleuse peut toutefois sembler artificielle et quelque peu exagérée. Balan compte un grand nombre de fidèles et ses temples sont nombreux à Melniboné, Pan Tang et Dharijor, mais il accorde rarement son aide à ceux qui la lui demandent; il préfère convaincre son interlocuteur de la futilité de ses suppliques.

Gains d'Elan:

1 Pour chaque victime torturée

4 Pour chaque personne manipulée uniquement avec des mots

Maluk

seigneur du vice.

Maluk apparaît souvent comme une femme d'une grande beauté, nue ou peu vêtue, outrageusement maquillée, le regard pervers, ou bien, parfois, comme un homme velu et cornu, à la bouche et aux yeux ardents.

Maluk adore avant tout le mal sous toutes ses formes et plus particulièrement le vice, l'anarchie la plus complète, l'avalissement de toutes les valeurs humaines, le sordide et le perversissement de l'amour ramené à une simple action physique proche de la bestialité. L'immoralité, la corruption, l'obscénité, tout cela charme le seigneur du vice. Féroce ennemi de la Loi et des humains, trop loyaux à son goût, Maluk a compris qu'il ne pourrait pas lutter efficacement et détruire l'Ordre à lui seul; aussi puisqu'il ne peut l'annihiler, va-t-il le rabaisser, le mutiler, le pervertir pour en faire une chose proche de l'Entropie. C'est pour cette raison qu'il aime le vice car il avilit l'homme, il détruit en lui la parcelle d'humanité qui pouvait le rapprocher de la Loi.

Maluk ne lutte jamais de front, son combat est plus insidieux, plus dangereux et plus facilement couronné de succès.

Maluk est un duc relativement mineur mais qui compte un grand nombre d'adorateurs. Ses temples sont plus rares et n'existent qu'à Pan Tang - où ses prostituées sacrées sont fort célèbres - et dans la Forteresse Impie. Il est peut-être parmi les seigneurs du Chaos celui dont l'esprit, quoiqu'il puisse en dire, est le plus proche des humains et il lui est donc facile de parvenir à ses fins. Pour lui la mort n'est pas une finalité et il est en cela proche de Narjhan, mais la souffrance importe peu; il est des douleurs plus délicieuses pour son esprit dépravé: car Maluk ne cherche pas véritablement le triomphe du Chaos. Non, il ne cherche en fait que la jouissance, le simple plaisir de faire le mal, le plaisir de se vautrer dans la fange et de corrompre ce qui est pur. Il n'a aucune arrière-pensée: pas de vengeance, pas de haine, pas de jalousie; c'est en fait un pur jouisseur aux goûts des plus malsains.

Gains d'Elan:

2 Pour toute action obscène ou bestiale.

5 Pour avoir souillé une personne, un être, un objet, un lieu pur et préservé.

Zorin

seigneur de la guerre.

Zorin apparaît comme un humanoïde de quatre mètres de haut, énorme, titanesque, terrifiant, vêtu d'une armure surchargée de gravures et de décorations baroques entièrement peinte en rouge. Il porte un heaume orné de deux ailes de dragons déployées et paré sur le devant d'une grille d'où s'échappent des flots de sang noir à chaque fois que Zorin parle. Il s'exprime d'ailleurs avec une voix horriblement rauque et grave. Des jets de vapeur montent de son armure au moindre de ses mouvements. Au côté, il porte une énorme épée à deux mains dont la lame dentelée semble chauffée à blanc, ainsi qu'une hache de bataille marquée de l'emblème du Chaos.

Zorin est le seigneur des guerriers, des soldats et de ceux qui aiment les champs de bataille, le bruit du combat, les hurlements des blessés et le cri des charognards. Pour Zorin seul le combat compte; il est inutile de se torturer l'esprit et de s'embarrasser de subtilité: il faut détruire l'ennemi sans attendre, par l'action violente. Tout le reste n'est que stupidité.

Et puis quel plaisir de détruire, de répandre le sang, quelle merveilleuse exaltation! Tuer, tuer encore et encore... Zorin est idiot, excessivement cruel et borné. C'est un dieu peu satisfaisant pour ceux qui ne sont pas des soldats ou des conquérants. C'est pour cette raison qu'il n'est adoré qu'à Pan Tang, Dharijor et surtout Pikaroyd.

Gains d'Elan:

2 Pour chaque ennemi tué en combat.

1D5 Pour chaque participation à une grande bataille.

Checkalakh

le Dieu brûlant.

Il y a relativement peu à dire sur Checkalakh: enfermé dans le labyrinthe de Nadsokor par Donblas le Justicier voici plusieurs siècles, il ne compte plus d'adorateurs ou de prêtres. Il sera d'ailleurs définitivement détruit par Elric

et Stormbringer. Checkalakh apparaît sous la forme d'une silhouette humaine faite de flammes, à la voix ronflante comme un feu de cheminée. Il aime détruire, ravager, dans une folie meurtrière, une rage inassouvie de faire du monde une ruine fumante.

Il a peu d'intelligence et peu de pouvoir, et n'en avait guère plus du temps où il était encore libre.

Balo

le Bouffon du Chaos.

Balo est sûrement un des êtres les plus mystérieux qui existent. Si l'on est certain qu'il appartient bien au Chaos, on n'est pas sûr qu'il soit vraiment un duc-démon: il ne serait qu'un bouffon des puissances de l'Entropie. En effet, ses actions, ses préoccupations, ses manières, sa façon d'être, tout diffère de ce que l'on rencontre souvent chez les serveurs du Chaos. Balo est différent, subtilement différent...



Grotesque, narquois, irrespectueux...

Le Bouffon traite avec sérieux ce que les ducs-démons considèrent comme insi-

gnifiant et avec insouciance ce qu'ils considèrent comme important. Il aime à se distinguer, à provoquer, à se moquer de ses maîtres. Virtuellement, on peut dire que Balo n'est pas réellement chaotique, au vrai sens du terme, car si l'on parvient à s'adapter à sa mentalité tordue, on peut éventuellement prévoir ses réactions. Traiter avec lui reste de toute façon un exercice périlleux car rien n'a d'importance pour lui sinon de faire une plaisanterie cruelle ou un jeu de mot blessant. Il adore rire aux dépens de ses interlocuteurs.

En effet, le rire étant rare chez les sages de ce monde et chez les puissances du Chaos, Balo en a fait son étendard. Humour noir et sales blagues sont ses armes, et il ne manque pas une occasion de le rappeler à ses maîtres, ou à ses adorateurs! La vie du Bouffon est de ce fait dangereuse car il ne connaît pas de mesure et va parfois bien trop loin dans ses plaisanteries oiseuses, et met en colère les ducs-démons. Il est alors puni et se tient coi le temps de trouver un autre mauvais tour à jouer.

Balo est en fait une sorte de négatif perversi des seigneurs du Chaos; il aime à les copier pour mieux les ridiculiser et se moquer d'eux. Il ne respecte rien et n'a peur de rien, du moins c'est ce qu'il prétend. Personne ne sait pourquoi les ducs autorisent l'existence de ce petit nabot rigolard.

Physiquement, Balo affecte l'apparence d'un petit bonhomme assez laid, vêtu de tissus bigarrés, et portant une couronne extravagante. Son large visage rubicond est fendu par un perpétuel sourire. Il aime cet aspect grotesque qui le fait souvent sous-estimer - il joue toujours sur l'ambiguïté et l'équivoque -.

Les adorateurs de Balo sont rares et aucun temple ne lui est dédié. On considère souvent ses disciples comme des fous et des troubles-fêtes. Ils sont mal considérés et suspectés par tous; et le fait qu'ils affectionnent les mauvaises farces n'est pas pour les rendre plus sympathiques...

Gains d'Elan:

1 Pour chaque plaisanterie de mauvais goût effectuée au détriment de ses compagnons au cours d'une aventure.

2 Pour chaque nouveau jeu de mot trouvé au cours du jeu

Jean - Michel Ringuet

Les marais de la DEMENCE



On dirait que ça te gêne de marcher dans la boue ?

Ce scénario est destiné à un groupe de trois à cinq personnages débutants, mais incarnés par des joueurs expérimentés. Ceux-ci seront plus susceptibles d'apprécier une aventure où l'ambiance importe beaucoup plus que les scènes d'action, ce qui pourrait décourager des joueurs débutants ou ne connaissant pas l'univers de Moorcock. Enfin, ce scénario est facilement adaptable à d'autres jeux de rôles (Hawkmoon et Runequest notamment).

La cité des fols

Quelque part dans le marais des brumes, non loin du royaume de Shazaar, se trouve H'aslam, la cité des fols. Ici se rassemblent tous les déments, les pervers, les débiles et autres lunatiques des jeunes royaumes. Une seule loi y est reconnue: la déraison. Les habitants de H'aslam vénèrent Sharko, un des dieux morts, le dispensateur de la lèpre et de la folie. Celui-ci leur a jadis laissé une relique, le "Coeur du ciel", un énorme saphir qui (du moins le croient-ils) les aidera à trouver au delà des mers le pays de Cocagne, la terre promise des fous incurables.

Malheureusement, il y a quelques siècles de cela, la gemme fut brisée par un homme sain d'esprit, mais aveuglé par la cupidité, et qui détruisit la cité. H'aslam put être reconstruite, mais son emplacement fut désormais gardé secret. Et des fous de toute sorte cherchèrent dès lors les vingt Eclats Sacrés à travers tous les jeunes royaumes. Peu à peu, dix-neuf furent récupérés et ramenés à H'aslam, mais le vingtième resta longtemps introuvable...

Le vingtième éclat

Le dernier éclat de la relique était en la possession d'un noble melnibonéen vivant à Imrryr. Après la chute de la cité qui rêve, il tomba entre les mains d'Urish, le roi des mendiants de Nadsokor. Celui-ci était au courant de la quête sacrée (n'étant pas très sain d'esprit lui-même), et il décida de l'échanger avec Eskhiroll, l'actuel prince des insensés, contre un antique grimoire de magie noire dont ce dernier n'avait que faire. Hélas, le messager chargé de ramener l'ultime éclat du Coeur du ciel à H'aslam était kleptomane et il décida de garder le bijou pour lui. Il ne profita pas longtemps de son forfait, car il fut tué peu après par des pillards. La bourse contenant la gemme et un message d'Urish à l'intention d'Eskhiroll parvint entre les mains d'un riche marchand vilmirien. Intrigué par les étranges propos du message, celui-ci se rendit à Aflitain, la capitale du royaume de Shazaar. C'est là qu'il fut attaqué par un autre sujet du prince des insensés, qui réussit à lui dérober message et joyau. Le vilmirien put cependant le blesser sérieusement avant de se mettre à hurler pour donner l'alerte. Le voleur s'enfuit dans les ruelles de la ville avec son butin, poursuivi par les gardes royaux, avant de finir par s'écrouler, agonisant, aux pieds d'un groupe d'étrangers.

Sous la lune pâle

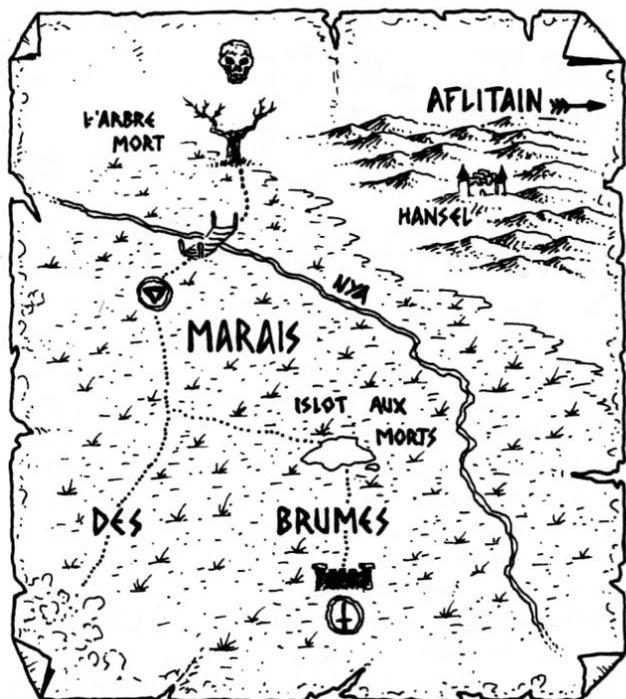
La nuit vient de tomber sur Aflitain, où les personnages-joueurs (ou PJs) se trouvent actuellement (peut-être ont-ils débarqué récemment). Sans doute ont-ils apprécié le calme de la capitale de Shazaar, et déjà épuisé les rares distractions qu'elle offre. Quoiqu'il en soit, ils déambulent dans les ruelles désertes par cette belle nuit d'été. Ils sont presque arrivés à leur auberge quand résonne un pas rapide derrière eux. Se retournant, ils voient s'écrouler à leurs pieds un homme vêtu d'une tunique jaunâtre déchirée et maculée de sang. Il perd des flots écarlates d'une profonde blessure au côté gauche.



" Cet homme souffre ! "

Avant de mourir, il a tout juste la force de redresser la tête et de tendre au PJ le plus proche une petite bourse en cuir

en murmurant: "Je vous en prie... Portez ceci à mes frères...". La bourse contient un parchemin plié en quatre et une gemme azurée. Les PJ's n'ont pas le temps d'en voir plus car une troupe de gardes royaux, les poursuivant de l'homme étendu à leurs pieds, débouchent d'une rue voisine. Ils n'ont plus qu'à quitter les lieux rapidement pour rejoindre leur auberge par un chemin détourné s'ils veulent éviter de graves ennuis avec la justice shazaarienne. Une fois à l'abri dans leur chambre, ils peuvent enfin examiner précisément leur butin. La gemme est un gros saphir qu'ils peuvent estimer à 40000 GB (*Evaluer un trésor*). Quant au parchemin, il porte au recto une carte grossière de la partie nord du marais des brumes:



et au verso un texte:

A mon frère ESKHROLL, Salutations!
 voici le vingtième et ultime éclat du
 Cœur du Ciel. Pour le récupérer, 8 de mes
 sujets ont donné leur vie, mais l'individu
 qui avait cru se l'approprier a été jeté en
 pâture au dieu ardent, ainsi que toute
 sa famille. Rien ne peut empêcher
 maintenant de conduire tes frères jusqu'à
 la terre promise. Puisse SHARKO veiller
 sur vous. URISH ROI des MENDIANTS

Le joueur qui réussira un jet critique sous *Connaissance de la musique* se souviendra d'avoir déjà entendu parler de Sharko comme étant un des anciens dieux morts. Si les PJ's décident de suivre les indications de la carte (que ce soit pour récupérer le "Cœur du ciel" en entier ou au contraire restituer l'éclat en leur possession) ou non, ils ont intérêt à quitter la ville au plus vite. En effet, dès le lendemain matin, la garde royale va se mettre à rechercher activement un groupe d'individus suspectés de détenir un joyau d'une grande valeur dérobé à un riche négociant de Vilmir.

En route pour le marais

Le voyage jusqu'à Hansel s'effectue sans incident et les plaines et les basses collines de Shazaar sont même agréables à traverser en ce début d'été. Hansel est un village d'une centaine d'habitants, juché sur une colline qui domine les marécages brumeux. C'est le dernier endroit où les PJ's pourront se ravitailler, particulièrement en eau potable.

Les villageois tenteront de les dissuader de s'aventurer dans cette étendue de vase pestilentielle et leur raconteront maints contes effrayants, comme par exemple les hurlements et les rires déments que l'on peut entendre les nuits de pleine lune, les guerriers téméraires qui ne sont jamais revenus ou les ombres qui se glissent hors des brumes et enlèvent parfois les enfants.

Les marais de la démente



Ce lieu accueillant porte bien son nom. Il s'agit d'une vaste étendue de vase nauséabonde dans laquelle croît une épaisse végétation composée de hautes fougères, de joncs, et de quelques rares arbres à l'écorce gluante et verdâtre. Toute la zone est recouverte d'une brume lumineuse et mouvante qui empêche de voir au delà d'une dizaine de mètres.

En suivant les bords du marais en direction du nord sur environ vingt kilomètres, les PJ's trouveront facilement l'Arbre Mort. C'est un vieil arbre dont les deux uniques branches forment un Y avec le tronc, et sur lesquelles ont été cloués des crânes (humains et animaux). Ils devront abandonner ici leurs chevaux (s'ils en avaient) pour s'enfoncer dans les marais. En effet, un semblant de piste herbeuse et détremnée débute entre les racines tentaculaires de l'arbre mort. En pénétrant dans cet enfer, ils seront frappés par une odeur douceâtre de pourriture et par le silence oppressant qui y règne. Les rares bruits qui leur parviennent, déformés et assourdis par la brume, n'en sont que plus inquiétants: cris déchirants, bruits de végétation piétinée... De plus, il leur semblera voir des ombres terrifiantes prêtes à surgir du brouillard environnant.

Se déplacer sur le sentier herbeux n'est pas chose facile. En effet, la visibilité est très limitée, le terrain bourbeux et

la piste aléatoire. Il est nécessaire d'avancer en file indienne en prenant garde aux trous d'eau et aux sables mouvants. Si celui qui marche en tête ne prend pas de précaution (comme un simple bâton pour tâter le terrain devant lui), il a 65% de chance de s'enfoncer dans les sables mouvants et 35% de tomber dans un trou d'eau (*tirez les deux pourcentages séparément toutes les deux heures de progression*). Si quelqu'un tombe dans les sables mouvants, tirez 2D4+2 pour savoir le nombre de rounds qu'il lui faudra pour s'enfoncer complètement s'il reste immobile. S'il se débat, gesticule ou tente de se rattraper à une racine qu'il croit à sa portée, diminuez ce nombre de 2 à 3 rounds ou même de la moitié. Seuls ses compagnons peuvent faire quelque chose pour lui, ils doivent pour le sauver lui lancer une corde puis le tirer hors de la zone (*la résistance propre du marais sera déterminée par 5D8*). Si c'est dans un trou d'eau que trébuche un aventurier, il devra réussir un jet de *Culbuter* pour garder son équilibre, sinon il tombera la tête la première dans l'eau croupie. Dans ce cas, un jet de chance déterminera s'il boit la tasse (*et perd 1D2 points de vie*) ou non.

Vers la fin du premier jour, les PJ's arriveront à la rivière Nya, un ruisseau boueux de trois mètres de large qu'ils franchiront grâce à un pont rudimentaire formé de deux troncs d'arbres à moitié pourris. Les troncs sont très glissants et un jet d'*Equilibre* avec un bonus de 10% sera nécessaire pour ne pas tomber. L'eau est glacée, mais le courant n'est pas très fort (*Nager +20%*).



"Les cauchemars viennent endolorir notre halte."

Deux heures plus tard, il fera trop sombre pour continuer et les PJ's devront s'arrêter pour passer la nuit. Hélas, il sera

impossible de trouver un endroit sec pour se reposer et également impossible de faire un feu. Ils devront se résigner à manger froid et à se coucher dans la boue glacée du chemin en espérant dormir quelques heures. Ils s'endormiront rapidement car les brumes qui recouvrent cette partie du marais agissent comme somnifère sur ceux qui restent inactifs plus de dix minutes (*ceci est valable aussi durant le jour*). Les guetteurs devront réussir un jet sous (*CONx2*) ou ils s'endormiront pendant leur tour de garde. Leur sommeil ne sera guère réparateur: il sera peuplé de cauchemars effroyables où les PJ's se verront nus et désarmés, poursuivis par d'horribles créatures dans des paysages divers, mais rappelant de près ou de loin les marécages où ils se trouvent (par exemple une forêt putride sous la neige, ou une ville en ruines recouverte de brume). Chaque cauchemar devra être personnalisé pour chacun des joueurs et se répétera les nuits suivantes avec des développements différents.

Si tu veux voir un fou...

Une pluie fine les réveillera le lendemain matin. Entièrement trempés et la tête douloureuse, ils s'apercevront que leurs provisions ont presque entièrement disparu. Faites leur alors effectuer un jet de *SAN*. Ceux qui le réussissent ne perdent qu'un point, les autres en perdent 1D4+1 et seront parcourus de frissons glacés à chaque bruit bizarre qu'ils entendront (et qu'ils seront parfois les seuls à entendre) durant la journée. Quelques heures après s'être remis en route, les PJ's arriveront devant une étendue d'eau peu profonde et couvertes de joncs poussant frileusement serrés les uns contre les autres. La piste s'arrête ici. S'il cherchent bien (*Voir à demi-pourcentage ou Chercher à -10%*), ils découvriront une grosse pierre recouverte de mousse jaunâtre sur laquelle est gravée le symbole:



A quelques mètres de là sur la gauche, débute un autre sentier boueux semblable à celui qu'ils ont suivi jusqu'ici. C'est alors qu'un serpent se précipitera sur l'aventurier le plus proche pour le mordre (*il a 95% de chance de toucher dû à la surprise*) avant de disparaître parmi les joncs, tout ceci en quelques secondes. Les PJ's qui chercheraient à le poursuivre tomberont sur un banc de sables mouvants.

Le serpent

Sa morsure entraîne la perte d'un point de vie et celle, momentanée (4 jours) de 4 points dans les caractéristiques *FOR* et *DEX* (*penser à modifier les compétences en conséquence*). De plus, sa victime aura fortement tendance pendant le reste de la journée à voir des serpents grouiller à ses pieds, sortir des sacs de ses compagnons et..., ce qui la mettra dans un état de terreur aigüe.

Un jet de Premiers Soins réussi, effectué tout de suite après la morsure, permet de réduire la perte en caractéristiques à 2 points pendant 2 jours seulement, mais les hallucinations demeureront. Seul une réussite critique pourra en réduire la durée à quatre heures. Un échec total provoquera la perte définitive d'un point de *DEX* en plus des symptômes normaux.



"La fange, toujours, nous colle aux bottes. Nous sommes épuisés."

Le reste de la journée se résumera à marcher sous la pluie le ventre creux. Le soir venu, ils seront heureux de s'arrêter pour terminer leurs maigres vivres et tenter de prendre quelque repos. Le sommeil viendra facilement, mais sera peuplé de cauchemars encore plus horribles que ceux de la nuit précédente.

...Regardes-toi dans un miroir.



À l'aube, la pluie aura cessé, mais la température, déjà élevée la veille, leur paraîtra maintenant anormalement étouffante. Faites leur effectuer à nouveau un jet sous la SAN qui leur fera perdre 2 points s'il est réussi et 1D6+2 sinon. De plus, les PJs qui échoueraient à ce jet se sentiront incapables de supporter plus longtemps leurs habits gluants et se dévêtiront entièrement. Tout ce qui est trop encombrant devra être abandonné sur place.

Il leur faudra ensuite faire attention au sentier qu'ils suivent, pour remarquer un embranchement sur leur gauche que rien ne signale. Sinon, ils marcheront droit devant eux le reste de la journée, ce qui devrait les inciter à revenir sur leurs pas. Normalement, ils devraient arriver à l'îlot en fin de journée.

L'îlot aux morts se présente comme un endroit dégagé, recouvert d'herbe pâle; de nombreux piquets sur lesquels sont crucifiés des cadavres, plus ou moins décomposés, sont répartis sur toute sa surface. Il s'agit du cimetière de H'aslam, mais les PJs n'ont aucun moyen de le savoir, d'autant plus qu'à cet instant, ils auront l'impression que leurs cauchemars recommencent subitement. En effet, les horribles créatures de leurs rêves sont en train de surgir de la brume environnante, et elles n'ont l'air ni amicales, ni oniriques. D'ailleurs, elles se précipitent sur les aventuriers...

Le maître de jeu est invité à créer ses propres monstres en

fonction de ses fantasmes et de la personnalité de ses joueurs, mais quelques-unes de mes créations sont indiquées ci-dessous à l'intention des maîtres pressés par le temps.

La boule de graisse

C'est une énorme boule d'où émergent des dizaines de bras musclés avec lesquels elle se propulse en roulant, cherchant à percuter son adversaire et à l'écraser.

Effet sur la SAN: 1D8+1/1 points FOR 09 CON 12
TAI 28 PdV 29 INT 10 POU 05 DEX 03

Armes	Att.	Par.	Dommages
Percuter	35%	/	1D8+1
Ecraser ¹	55%	/	3D6

¹ Seulement quand la victime est au sol.

La veuve blanche

Une énorme araignée au corps blanchâtre et légèrement translucide possédant une tête de femme munie de crocs.

Effet sur la SAN: 1D6/0 points FOR 13 CON 06 TAI 30
PdV 24 INT 15 POU 08 DEX 15

Armes	Att.	Par.	Dommages
Morsure	35%	/	1D6 ¹
Patte avant D	60%	20%	1D8+1
Patte avant G	40%	20%	1D8+1

¹ Injecte un poison qui cause 8 points de dommage si elle réussit une lutte POU contre la CON de sa victime.

Armure: 4 points de chitine.

Le vieil homme

Cette créature a l'apparence d'un frêle vieillard vêtu d'une cape grise, de sous laquelle surgissent de longs tentacules écarlates qui tentent d'attraper leur victime pour l'amener à portée de la bouche. Celle-ci vomit alors de l'acide.

Effet sur la SAN: 1D10+1/2 points FOR 16 CON 18
TAI 10 PdV 18 INT 12 POU 14 DEX 17

Armes	Att.	Par.	Dommages
Tentacules	50%	/	2D6 ¹
Acide	80%	/	1D6+1 par round

¹ Peut utiliser cinq tentacules à la fois.

La guerrière

De petite taille mais à la tête énorme et boursouflée, elle est entièrement revêtue d'une armure de plaques noire et brandit une grande épée. Chaque fois qu'elle porte un coup, effectuez une lutte POU contre POU. Si l'attaque réussit, sa victime sera en plus paniquée et effectuera toutes ses actions du round suivant à demi-pourcentage.

Effet sur la SAN: 1D4/0 points FOR 15 CON 18 TAI 09 PdV 18 INT 08 POU 14 DEX 20

Armes	Att.	Par.	Dommages
Épée longue	65%	60%	2D8+1D6
Armure: plaques	1D10+2.		

Après s'être débarrassés de leurs adversaires, les PJs trouveront sans difficulté un chemin derrière l'îlot. Il est en bien meilleur état que les précédents et se dirige vers le sud. Ils n'auront guère le temps de l'apprécier car déjà la nuit tombe, rendant toute progression hasardeuse. Ce sentier est bien moins détrempe et inconfortable que ceux qu'ils ont connu les nuits précédentes et leur sommeil sera plus paisible. Ce n'est que vers le milieu du jour suivant qu'ils arriveront enfin à H'aslam.

H'aslam



La cité des fols n'est en fait qu'un sordide ramassis de taudis faits de tourbe, rassemblés autour d'un très vieux temple de pierre. Le silence y règne et les PJs ne verront d'abord personne, mais quand ils arriveront devant le temple, une multitude de silhouettes aux habits multicolores jailliront des cabanes en poussant des cris de joie. En quelques instants, les aventuriers seront cernés par une foule bigarrée qui les bombardera de questions tandis que des mains avides les débarrasseront de leurs armes et de la bourse contenant l'éclat du saphir. La foule serre les aventuriers de si près qu'il est impossible d'essayer de résister. Puis le silence se fera brusquement. Un personnage de grande taille et à l'air grave, vêtu d'une robe jaune, vient d'apparaître et descend les marches du temple. Il porte à bout de bras un gros saphir: "le Coeur du ciel". Se frayant un chemin à travers la foule, il avancera jusqu'au groupe, regardera celui qui lui semble être le chef et lui éclatera d'un rire dément au nez. Ensuite, dans un discours grandiloquent et loufoque, il déclarera être Eskhiroll, prince des insensés et grand prêtre de Sharko, remerciera les PJs de façon curieusement ironique, et annoncera que pour les récompenser, il leur attribue la place d'honneur sur la nef qui emportera son peuple vers le pays de Cocagne.

Il saisira ensuite le dernier éclat que lui tend un de ses sujets et en l'ajustant, adressera à Sharko une prière entrecoupée de rires hystériques, pour que le dieu leur indique la route à suivre. Une image se formera alors dans le joyau, montrant le soleil au zénith au dessus d'une mer calme. La foule se mettra alors à crier d'une seule voix: "Le sud, c'est vers le sud qu'il faut aller!"

Répétant cette phrase comme une litanie, les fous se mettront en marche, entraînant les PJs qui seront obligés de les suivre. Ils rejoindront une petite crique, où se trouve

amarrée une très vieille galère d'une taille impressionnante. Tous y prendront place, et les aventuriers seront placés à la proue comme passagers d'honneur.

Une terrible odyssee

La nef quittera bientôt les rives de Shazaar, évitera les Dents du Serpent et se dirigera plein sud. Pendant le voyage, les PJs seront bien traités, mais étroitement surveillés. Quand leur navire passera entre l'île du Sorcier et Melniboné, ils pourront voir de loin le triste spectacle d'un navire marchand englouti par un serpent de mer. Après six jours de navigation, près des côtes de Oin et Yu, la nef se heurtera à une gigantesque tempête qui brisera mât et navire, balayant les espoirs (insensés) de son équipage.

Pour survivre, les PJs devront réussir 2 jets de *Nager* et un (*DEXx4*) pour agripper un gros morceau d'épave. Ceux qui ont encore sur eux une armure de métal et n'ont pas pensé à l'enlever dès le début de la tempête mourront noyés. Le lendemain, la marée déposera les aventuriers survivants sur une plage d'Oin. Quand aux fous, pas un ne semble avoir survécu...

Mais ceci est une autre histoire.

Conseils aux maîtres

Comme vous l'avez sans doute deviné, ce scénario a pour but de traumatiser aussi bien les joueurs que les personnages. Dans la première partie (jusqu'à l'îlot aux morts), vous devez créer un climat d'angoisse puis de terreur dans un crescendo soigneusement orchestré. Soignez la description des lieux en insistant sur l'aspect putride du marais. Faites connaître à vos joueurs au moins une fois les joies des sables mouvants. Jouez à fond de leur paranoïa en leur laissant croire qu'un géant de brumes les suit (ne donnez que des indices vagues, l'idée doit venir d'eux).

L'épisode du serpent est là pour les frustrer. Enfin, quand ils rencontreront les créatures de leurs cauchemars, opposez-leur des adversaires coriaces qui ne se laisseront pas tuer comme des idiots. L'affrontement doit être le plus violent possible, le plus "gore" si vous préférez.

A leur arrivée à H'aslam, laissez leur croire quelques instants que le cauchemar prend fin, puis mettez-les en contact avec la population délirante. Quelques personnages non-joueurs bien typés devraient vous aider à obtenir l'ambiance souhaitée. Enfin, couronnez le tout avec un naufrage réellement apocalyptique. Les joueurs ne doivent pas attendre "que ça se passe". Au contraire, ils ne s'en sortiront qu'en étant actifs, et encore, avec de la chance. Évitez cependant de les tuer de façon arbitraire.

Vous devez concevoir cette aventure comme un film en trois parties: une partie angoisse, une partie "gore" enfin une partie asile psychiatrique. N'hésitez pas à utiliser des musiques d'ambiance (par exemple, l'album "On Land" de Brian Eno). Ce scénario ne plaira sans doute pas à tout le monde, il demande un travail de préparation important de la part du maître de jeu, mais il vous fera peut-être découvrir une autre dimension de Stormbringer.

Vincent Jugie

A bonnez - vous à TATOU

6 N° pour 175 F

Découpez
ou recopiez ce bulletin
et envoyez-le à :
ORIFLAM
132, Rue de Marly
57158 Montigny-les-Metz

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____

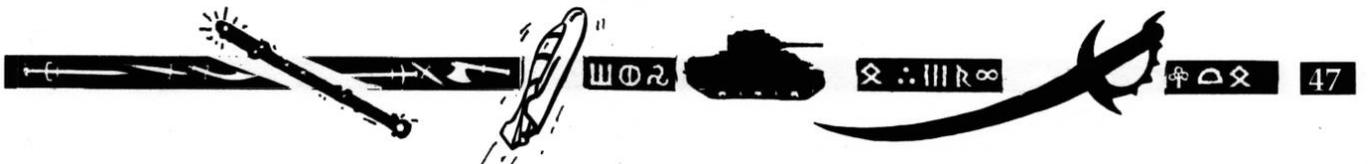
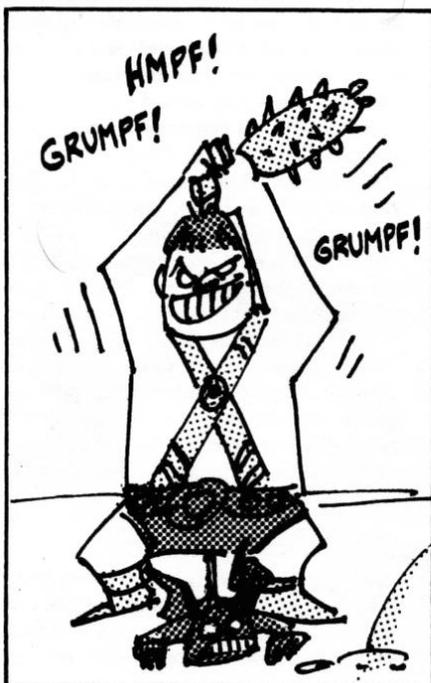
Ci joint mon règlement de 175 F,
par chèque bancaire ou postal à
l'ordre d'Oriflam.



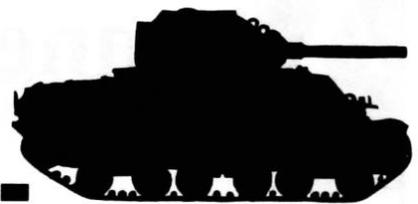
Jehan s'éponge le front: il le savait, Boromir avait trop tardé à s'abonner...

HYSTERIC FANTASY

par Gordon Frisky



Tank Leader



Les réponses aux questions que vous alliez poser.

Cet article va combler les joueurs inquiets et pinailliers (mais tous les amateurs de wargames ne le sont-ils pas ?).

Pour les inquiets recherchant la meilleure façon de gagner et qui aimeraient des conseils de jeu en général, et en particulier sur les quinze scénarios proposés dans la boîte, en voici.

Pour les pinailliers, beaucoup voudraient qu'il soit tenu davantage compte de certaines différences techniques entre les chars représentés dans le jeu. Eh bien vous voyez, il n'y avait même pas besoin de demander: cet article vous répond.

Je voulais réimprimer à la suite de cet article l'errata officiel de Tank Leader Front Ouest, mais dans la mesure où il a été publié dans *Casus Belli* n°47, Oriflam a finalement estimé que ce n'était pas nécessaire. Si vous désirez une copie de cet errata, ou si vous avez des questions sur le jeu, n'hésitez pas à écrire à Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-Les-Metz).

Véhicules divers

OK, c'est vrai, il est bizarre de repérer aussi facilement un peloton de jeeps qu'un peloton de Sherman. Et il est anormal qu'un chasseur de chars à canon fixe réussisse une tentative de tir en mouvement aussi facilement qu'un char à tourelle. Mais simuler ces éléments entraîne à individualiser chaque type de véhicule: c'est long. Cependant, si vous désirez en prendre le temps, vous pouvez utiliser la table ci-dessous. Elle vous donne, pour chaque nationalité, la liste des véhicules utilisés et, pour chacun d'eux, le modificateur à appliquer à une tentative de tir en mouvement (quand le véhicule est le TIREUR) et le modificateur à appliquer lorsqu'on tente de le repérer (quand le véhicule est la CIBLE) et ce, qu'il s'agisse d'un tir normal ou d'opportunité.

Mod 1: Mod. TTM (tireur)

Mod 2: Mod. Repérage (cible)

(Certains des véhicules allemands ne se trouvent que dans TL Est). En dehors du cas où ils tractent un canon, tous les camions sont repérés normalement.

VEHICULES	Mod. 1	Mod.2
Britanniques		
M4	0	0
Comet	0	0
Firefly	0	0
M5	0	-1
Archer	-1	0
Achilles	0	0
M3	0	-1
Whitescout	0	-1
Humber	0	-1
Américains		
M4-75	0	0
M4-76	0	0
M4-105	-1	0
M5	0	-1
M24	0	0
M10	-1	0
M36	0	0
Jeep	0	-2
M8	0	-1
M3	0	-1
M21	...	-1
M7	...	0
Allemands		
Pz II	0	-1
Pz 38t	0	-1
PZ IIIj	0	0
Pz IIIm	0	0
Pz IVd	0	0
Pz IVh	0	0
Panther	0	+1
Tiger	0	+1
Tiger II	0	+2
Hetzzer	-1	0
Stg IIIf	-1	-1
JPzIV	-1	0
JPzV	-1	0
PzVI	-2	+2
Hummel	...	+1
Wespe	...	0
Sdkfz 234	0	-1
Sdkz 251	0	-1

Quelques conseils

Sur le plan du jeu en général, il est difficile d'aller plus loin que les recommandations du livret. Rappelez-vous que le terrain dégagé est à fuir comme la peste, sauf si les canons de votre adversaire sont vraiment petits par rapport à votre blindage. En défense, il est bon de se positionner à l'abri d'une ligne bloquant la visée des unités adverses, pour empêcher celles de l'arrière de voir - et d'allumer - l'unité qui vient de démolir leur copain envoyé en pointe.

En attaque, donner des conseils est encore plus dur! L'idéal est évidemment de foncer

sur une unité qui déjà bougé ou tiré, de s'en approcher le plus possible et de jouer le premier au tour suivant (ou de réussir une tentative de tir en mouvement). Souvent plus facile à dire qu'à faire! Cela conduit à utiliser la tactique de la chèvre, chargée de s'approcher jusqu'à se faire détruire - mais l'adversaire qui a tiré perd alors le bénéfice que le couvert lui apportait pour le repérage. Un point capital: n'essayez pas de faire faire à vos chars le boulot de l'infanterie (et inversement). Attaquer des mortiers avec des piétons est suicidaire, de même que chercher noise à un 88 avec des chars. En revanche, les chars écraseront les mortiers et l'infanterie s'amusera bien avec les canons anti-chars.

Les scénarios

Soyons pratiques et voyons un à un les scénarios proposés par TL Ouest.

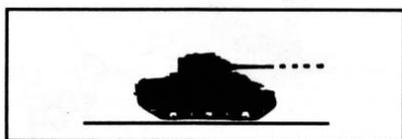
1. TEMPETE KAKI

Les Anglais, contrairement peut être aux apparences, n'ont pas tellement la partie belle. Leurs blindés sont bien fragiles par rapport aux canons allemands, et il va falloir passer sous le museau des dits canons. Alors, conseil d'ami: défilez-vous par les bois, en utilisant au maximum la possibilité d'échapper aux tirs d'opportunité: lorsqu'un de vos chars jaillit de derrière un bois pour aller plonger dans un autre, l'Allemand peut avoir du mal à réussir son tir de repérage.

Et puis, bien sûr, utilisez au maximum votre carte de commandement pour prendre l'initiative. Les Allemands doivent jouer finement et patiemment. Le 752ème doit éviter de se lancer dans une charge inconsidérée et savoir passer la rivière à temps pour s'embusquer dans Salines si les Anglais, s'abritant dans les bois, commencent à traverser par un haut-fond. Quant aux renforts, les premiers peuvent être opposés aux renforts anglais du tour 3, mais il faut absolument expédier une compagnie (la A/19 est parfaite) tenir Marimont. A ce propos, les quatre hexes de Marimont comptent pour ce qui est des conditions de victoire.

2. OPERATION LUMBERJACK

Scénario "léger" et rapide à jouer, tout à fait amusant car susceptible de nombreuses variations. En effet, l'Allemand va-t-il se cacher tout près du bord nord ou va-t-il prendre du recul ?



Difficile d'émettre un conseil. Quant à l'Allié, va-t-il tout lancer sur une seule route ou mettre ses oeufs dans deux paniers ? J'aurais tendance à préférer envoyer tout le monde du même côté. En tout cas, une chose est sûre: mieux vaut pour l'Allié foncer et passer que combattre. Si une unité allemande tire et rate, il est plus sûr de filer vers le sud que de chercher à lui faire rentrer ses obus dans la gorge.

3. SAINT VITH

La neige qui freine les mouvements et réduit la visibilité donne à ce scénario son caractère. Le joueur Allié doit apprendre ce que "retarder l'adversaire" veut dire. Il ne s'agit pas de jouer les gros bras, mais de freiner les monstres à croix noires! Pour cela, mieux vaut s'installer dans un bois, mais pas en lisière. Pour l'Allemand, le problème est inverse: sortir par le bord nord, ce bord qui paraît si loin pour 8 tours de jeu! Il faut donc rester groupé, sans exclure la possibilité d'un débordement ou d'une feinte du côté opposé avec les blindés les plus rapides, les Panther de la C/43. *N'oubliez pas: servez-vous au mieux de votre initiative.* Les Américains ont des engins fragiles, mais ils ont la supériorité numérique. Il vous faudra souvent supporter une salve en avançant, pour riposter au début du tour suivant sans perdre une seconde.

4. BROUILLARD MATINAL

C'est le scénario "bizarre" de la série. La mise en place est bien sûr capitale. Et, heu..., dans le paragraphe *Mise en place* justement, il manque un petit bout de phrase, à la ligne 5: *Le joueur allié choisit alors une nouvelle formation de combat, JETTE TROIS DES et place les unités... etc...* Mais nos lecteurs, en stratèges fûtés, auront sans doute complété. Deux impératifs: choisir des positions abritées et rester raisonnablement groupés. Difficile de donner, en l'absence de but autre que démolir l'adversaire, des conseils particuliers. Il s'agit de tenir le gros de l'adversaire en respect avec une petite partie des unités, tout en jetant le

reste sur une formation adverse isolée. Pas facile ? Ben non! Sachez en tout cas bouger très vite d'un bout de la carte à l'autre pour "déstabiliser" l'opposant.

5. ARRIERE-GARDE SUR LA MARNE

Le scénario "ultra-léger" maintenant: six unités d'un côté, dix de l'autre. L'Allemand doit bien positionner son canon (en fonction du tirage au sort de la végétation et des constructions) pour garder l'un des ponts de la carte A, et retrancher si possible le dit canon. Le JPz IV, peu mobile, sera placé près de l'autre pont, en lui ménageant le champ de tir maximum. Les unités légères prêtes, elles, à foncer sur l'adversaire, il faudra savoir attendre le moment propice. Surtout ne pas se presser! L'Américain, lui, doit se presser - mais pas trop. Il a quand même 12 tours. Et il lui faut mesurer ses mouvements en sachant qu'il peut, grâce à sa carte de commandement, avoir l'initiative avec deux de ses trois formations. Exemple typique d'action: l'Allemand ayant joué ses deux cartes et n'ayant rien fait, l'une des formations U.S. s'avance. Si elle se fait tirer dessus, l'autre pourra ensuite foncer au contact et, au tour suivant, casser l'adversaire en prenant l'initiative. Si l'Allemand retient son tir sur la première formation, l'Américain ne bouge pas avec la deuxième et tire de près au début du tour suivant avec les unités ainsi épargnées.

6. ILS ARRIVENT

Que l'on peut aussi titrer (de façon moins classique): Y a du monde au balcon. C'est vrai que ça se bouscule. Vous avez en effet, côté américain, un régiment mécanisé et un bataillon d'infanterie, et quatre bataillons côté allemand. Prévoyez un bon moment pour la partie! L'Américain a donc du monde, mais il a intérêt à ne pas s'énerver avant l'entrée des renforts. Certes, il y en a aussi du côté allemand, mais il aura besoin de l'infanterie et de l'artillerie du 91ème. Il lui faudra, une fois au complet, avancer de façon coordonnée sans oublier son

infanterie: c'est vrai que marcher, c'est lent, mais les camions c'est risqué car fragile et après tout, sur vingt tours, même l'infanterie peut faire du chemin. La clef de la partie peut être l'appui d'artillerie et d'aviation. Il y a notamment des anti-chars allemands dont la disparition vaudrait bien deux cartes de bombardement! Du côté du joueur allemand, la clef est un peu dans les champs. Dans les champs de mines, bien sûr. Il en a huit, à ne pas gaspiller: ils devront servir à protéger les anti-chars contre des assauts rapprochés. Et les quatre pilonnages d'artillerie ne devront pas être négligés. Un petit cours d'artillerie est peut-être ici utile. Il s'agit de frapper des anti-chars ou des concentrations d'infanterie. L'idéal est d'attirer le feu de l'unité visée, de façon à être sûr de la repérer et de la frapper avec toute la force de l'artillerie hors-carte.

7. ARRACOURT

C'est du cache-cache, cette fois! Le choix de l'emplacement des Allemands est fort délicat, surtout celui de l'unité de 88 mm. Il faut évidemment défendre les hexes "à points". Et les Américains ont vraiment l'air trop nombreux! C'est vrai qu'ils sont nombreux mais les unités allemandes sont très efficaces. C'est pourquoi le joueur U.S. doit savoir passer par la carte A, afin de tourner les défenses adverses. Et celles-ci repérées, il pourra protéger son avance avec les fumigènes, trop souvent négligés.

8. CHAIR A CANON

Un scénario mieux équilibré qu'il n'y paraît. Le joueur allié a intérêt à faire passer tous ses M-36 sans chercher la bagarre à l'est de la rivière, et à les mettre en position d'attente pour recevoir dignement le 752ème allemand. Il est également bon que le 3ème d'infanterie mène une attaque en tenaille sur la boucle de la rivière, après une préparation d'artillerie prévue. N'oubliez pas, cher Allié, que vous avez la prééminence de C3 sur l'infanterie adverse!

Quant à l'Allemand, il lui faut tenir une extrémité du front avec ses mines, l'autre



avec ses anti-chars, et tenter de défendre la boucle avec l'infanterie. Ensuite, il faudra éviter de trop engager les blindés en contre-attaque: l'infanterie mécanisée U.S. risquerait d'en profiter pour se glisser vers le bord est et sortir!

9. LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Encore un scénario où les Anglais doivent jouer très fin! D'abord, notons un léger oubli: les Anglais ont le droit de retrancher leur canon dès le début du jeu. Ensuite, une flagrante erreur (imputable aux auteurs américains!): les trois pilonnages d'artillerie (qui n'auraient pratiquement aucune chance contre les blindés allemands) doivent être remplacés par trois raids d'aviation. Le tirage au sort du relief, de la végétation et des constructions est capital. On peut envisager de retirer si le relief est plat, la végétation rare, ou les constructions absentes. On peut éventuellement exclure aussi le réseau routier dense. Le dispositif défensif de l'infanterie anglaise doit être situé dans les bois, pas en lisière, en surperposant par exemple une ou deux unités d'infanterie et un Archer, un Humber ou le canon. Ainsi, dans les bois, l'Allemand ne peut guère concentrer ses tirs contre l'infanterie et il s'expose aux attaques au contact. De son côté, l'Allemand doit réserver les Panther et les Tiger pour accueillir les blindés anglais. Ceux-ci doivent à leur arrivée tout faire pour éviter les Panther. Et l'Anglais devra savoir obliger son adversaire à choisir: utiliser sa carte de commandement, prioritaire, contre l'infanterie ou contre les chars. Impératif aussi, toujours pour l'Anglais: balader les blindés ennemis. Le seul moment où il doit se permettre une attaque sabre au clair sur des blindés en défense, c'est lorsqu'il veut franchir un pont. A ce moment, il peut être bon de foncer tête baissée sur un pont défendu par une compagnie - pas celle de Panther - pour la noyer sous le nombre. C'est une fois le pont passé que le marteau des Sherman pourra coincer les Pz IVh sur l'enclume de l'infanterie. Quels conseils pour l'Allemand en dehors du fait de réserver les Panther aux blindés anglais? Peu de choses: attendre... les bêtises de l'adversaire, qui pourraient bien être nombreuses et sanglantes.

10. NETTOYAGE DANS LA RUHR

Petit erratum d'abord! Parmi les renforts alliés figure, vous aurez rectifié de vous-mêmes, la C/91 (311) et non la C/55! Ces renforts rentrent au tour 4 (et non au tour 6). Les formations allemandes du début se placent, elles, dans n'importe quel hex, mais à l'est de xx03. Par ailleurs, l'Allié reçoit 3 raids aériens. Enfin, mieux vaut remplacer la règle de contrôle des ponts par cette phrase: *Pour contrôler un pont, le joueur allié doit être le seul occupant de la case et ce, avec une unité non clouée (non supprimée).* Malgré ces aménagements, le coup reste atrocement difficile pour le joueur allié. Il semble qu'un

relief *montagneux*, une zone *forestière*, une urbanisation *normale* et un réseau routier *dense* apportent un certain équilibre dans l'affaire. Mais le tout n'en est pas moins délicat! Difficile de donner des conseils à l'Allié dans ces conditions. Le plus important sans doute: n'oubliez pas les diverses conditions de victoire. Il s'agit de prendre les ponts et, si impossible, de contrôler Hangar et Salines. Pour cela, ne vous obstinez pas à heurter le Boche de front. Bougez et faites-le bouger. Pour le joueur allemand? Ben... Tout ça ne devrait pas être trop dur, à la seule condition de bien utiliser l'avantage du C3.

11. LE BLUES DU RHIN

Le blues est pour l'Allemand, bien sûr, qui a bien du mal à empêcher les Anglais de passer. En fait, il peut même être content si son adversaire n'obtient qu'une victoire marginale! L'Anglais, tout de même, doit se presser: il n'a que dix tours. Et il faut qu'il profite des premiers, tant que le QG Gerbel n'est pas arrivé (à noter que la carte 147 ne commande que les 148 et 139 dans ce scénario). Si les 75 allemands s'installent, il faudra se les faire avec l'infanterie: 1) Les blindés s'avancent, histoire de se faire tirer par le 75. 2) Les half-tracks foncent et lâchent leur infanterie au plus près du canon. 3) Au tour suivant, la dite infanterie s'occupera du dit canon. En réponse, les Allemands doivent protéger leurs anti-chars avec leur mortiers... Ce scénario permet une très bonne étude de l'interaction de diverses unités.

12. ASSAUT SUR SALINES

Celui-ci est un "deux en un". Dans les dix premiers tours, l'Américain doit absolument balayer les défenseurs de Salines jusqu'au dernier. Ensuite, conseil d'ami: laissez l'infanterie se retrancher dans la ville et planquez les véhicules, les Jagd Tiger arrivent! La première partie est donc un siège, et comme dans tout bon siège, l'artillerie - sur et hors carte - doit jouer un grand rôle. L'Allemand doit bien enterrer son monde dans la ville, ne tirer qu'à coup sûr et espérer une erreur de son adversaire. Au tour 10 - ouf! - les renforts. Mais reste-t-il quelqu'un pour les accueillir? Sans doute pas, si l'Américain a su pilonner la ville comme il fallait. En fin de partie, il faudra au Yankee jouer finement de la menace d'une attaque "à l'abordage" pour empêcher les monstres allemands de disputer à l'infanterie la possession de Salines.

13. SUR LA ROUTE D'ARNHEM

Au chapitre rectifications, les renforts allemands ne comportent qu'un seul camion. Au chapitre précisions, les unités alliées doivent suivre la route A 2201 - A 2330 - B 2621 - B 3218 - B 2201 tant qu'on ne leur a pas tiré dessus. Elles entrent empilées par escadrons, dans l'ordre qui convient au joueur british. Si le 65ème leur tire dessus, elles ont liberté de mouvement sur la carte A et même sur la

carte B au sud de B xx27. Elles doivent, lorsqu'elles passent au nord de cette ligne, suivre à nouveau à toute vitesse le chemin préétabli jusqu'à ce que le 63ème (ou le QG Gerbel) leur tire dessus. Enfin, les hexes cités dans les conditions de victoire sont bien sûr sur la carte B. Au chapitre conseils, voici un scénario surprenant, plein de variantes inattendues. L'Anglais doit se souvenir qu'il n'a que faire de casser du Nazi, surtout sur la carte A: il lui faut percer à moindre frais. C'est pour cela qu'il garera ses half-tracks à couvert (gaffe aux mortiers!) et qu'il concentrera son monde au maximum avant d'entrer en B. Quant à l'Allemand, tout est dans le choix de ses positions du début. Il doit préférer les bois et forêts, moins fréquentables par les chars. Et il doit savoir occuper les carrefours à couvert avec son infanterie, histoire de ralentir l'avance anglaise.

14. ENTRE L'ARBRE ET L'ECORCE

Notons tout de suite que, dans cette bagarre "en sandwich" (les forces des deux adversaires sont disposées en couches alternées), si l'ordre de bataille allemand est exact, la mise en place parle des formations QG/55 et B/55, qui sont en fait les QG/65 et B/65, ce que nos lecteurs auront sans doute rectifié d'eux-mêmes. Une curiosité dans les conditions de victoire: la possibilité donnée à l'Américain de marquer des points en passant de la carte A sur la carte B et l'hex 3416. Il lui faut en profiter au maximum, car la A/19 et les défenses de Lindre seront dures à battre! En réponse, il est assez évident que les unités masquées de l'Allemand devront être disposées de façon à interdire ce fameux hex B 3416!

15. LE DERNIER SURSAUT DE L'ALLEMAGNE

Encore un errata! D'abord, le premier *Formations allemandes* est en fait un *Formations alliées* (vous aviez deviné, je parie!). Ensuite, la carte A/3 est la 316, non la 319. Côté allemand, supprimez la carte 138. Notez que le Kampfgruppe Gerbel (147) commande uniquement, dans ce scénario, les cartes 148 et 139-140-141-142. *Conseil à l'Allié* qui, pour une fois, défend: il n'y a pas de rivières, alors accrochez vous aux villes. Et souvenez vous que votre adversaire peut bien faire passer 4 unités vers Biouville, s'il n'arrive pas à 5, vous gagnez! Alors, si il y a déjà quelqu'un dans la ville quand le 91ème arrive, ne le faites pas massacrer dans un assaut: contentez-vous de couper les communications adverses. *Conseils à l'Allemand*: votre infanterie doit vous servir à frayer un passage aux chars du 752ème qui doivent, eux, prendre Biouville. Ne mélangez pas les rôles! *Conseils aux deux joueurs*: mieux vaut un relief *vallonné* et surtout une zone *forestière*, une urbanisation *normale* et un réseau routier *modéré voire restreint*, (il neigeait...).

Frank Stora



Pour la première fois Hawkmoon pouvait contempler la Granbretagne dans toute sa puissance. C'était comme une vaste légion surgie, de l'enfer, qui progressait lentement vers le sud, les bataillons succédant aux bataillons, les escadrons suivant les escadrons, et cette multitude de soldats masqués faisait penser à une armée d'animaux avançant implacablement vers les frontières de Kamarg. Il y avait la bannière d'Asrovak Mikosevaar, ornée d'un cadavre ricanant surmonté d'un vautour, et qui portait en lettres écarlates, la devise **Mort à la Vie**. Suivant l'emblème félin du duc Vendel grand connétable de l'ordre du Chat, avançaient les troupes aux masques de mouche du seigneur Jarak Nankenseen... (Extrait du Joyau noir, livre deux, la bataille de Kamarg)

HAWKMOON

Rejoignez **HAWKMOON** et affrontez le Ténébreux Empire à travers notre Europe dévastée.

Après **STORMBRINGER** Oriflam vous présente **HAWKMOON** le deuxième jeu de rôle consacré au cycle du Champion Eternel.

A l'intérieur d'une boîte somptueusement illustrée par **Franck Brunner** vous pourrez découvrir quatre ouvrages faciles d'emploi: le livre du Joueur, le livre du Maître, le livre de la Science, le livret d'aides de jeu ainsi que la carte de l'Europe du Tragique Millénaire.

Tous ces livres vous décriront tout ce que vous pouvez désirer connaître sur ce monde. Toutes les classes de personnage y sont décrites, du guerrier volant jusqu'au scientifique en passant par les mutants et les Ordres Granbretons. Tous les pays sont présentés avec les profondes cicatrices qu'ont laissées les guerres impitoyables. La nouvelle science pervertie n'aura plus de secret pour vous ainsi que toutes les créatures cauchemardesques qui hantent désormais notre Terre.

Construits sur un système identique **STORMBRINGER** et **HAWKMOON** sont entièrement compatibles et permettent aux aventuriers de passer aisément d'un univers à l'autre. Mais attention, **HAWKMOON** est un monde totalement loyal où les démons perdent la quasi-totalité de leurs pouvoirs et sont particulièrement démunis face à des armes d'une puissance inouïe telle que le lance feu ou le canon à acide.

Comme toujours Oriflam vous présente une version particulièrement enrichie par rapport au jeu américain. Pendant plus de trois mois deux créateurs ont travaillé en étroite collaboration avec les gens de Chaosium pour vous présenter un jeu du plus haut niveau. La présentation est profondément remaniée et plus de 60 nouvelles illustrations viennent agrémenter les différents livres. Le livret de science passe de 12 pages à plus de 30. Vous pourrez également découvrir des nouvelles compétences, des nouvelles créatures, un système complet pour simuler les combats aériens et enfin deux scénarios originaux dont un est spécialement conçu pour permettre aux personnages des Jeunes Royaumes de s'aventurer sur la Terre du Tragique Millénaire.

*Saisissez votre hache et votre lance feu!
Enfourchez votre faucon géant!
La bataille de Kamarg commence...*

HAWKMOON sera disponible dans tous les vrais magasins fin juillet, ou par correspondance en envoyant un chèque de 199F (+ 25F. de port) à :
ORIFLAM 7 rue de Villers l'Orme 57070 METZ.

D'UNE PASSION
NOUS AVONS
FAIT UN METIER



L'ESPRIT DU JEU