



Le catalogue de l'ogre moderne

Si votre meneur de jeu a son permis de tuer,
 Si, devant vos objets magiques, il dit « jamais plus jamais »,
 Si vous voulez vous équiper sans (moon)raker un max,
 Si vous aimez les gadgets, faux nez et espions qui mimaient,
 Si vous voulez découvrir les Mister Q du mois en essayant
 les boîtes CAZO de Thomas Cazeaux,
 l'étonnant sac de fuite de Umberto Titon-Laneuville,
 et les flèches très particulières de Benjamin Testanière,
 Bref, si vos personnages comptent vivre et laisser mourir,
 Alors, joueurs, cette rubrique est rien que pour vos yeux !

Ex-URSS, sommet du barrage d'Irkousk.
 « Par les schlougas des glaces, on gèle ici...
 Maître, vous me recevez bien de lâ-bas, à Mia-
 mi ?
 — Allô ? Parle plus fort, mon bon Gwô. Les cris
 de toutes ces femmes dans la piscine brouillent
 la réception... Je te rappelle que tu dois retrou-
 ver l'agent 007, dont nous sommes sans nou-
 velles depuis qu'il ne répond plus à son bip. Et
 puis c'est une excellente occasion de tester tous
 ces gadgets. Ton communicateur fonctionne ?
 — A merveille. J'ai fait comme vous aviez dit :
 j'ai attaché une corde en haut du barrage, et
 fixé l'autre bout à mon pied. Bon allez, je sau-
 te. Hoplaaaaaaaa...
 — Une corde ? quelle corde ? Tu veux dire un
 élastique...
 — AAAAAAheinnnnnnelasti?... dzzzioonng-
 BRAAOUMM!!! »

Où l'on emploie des ruses de « Qionx »

Il est inutile d'être bardé d'objets magiques lorsqu'on est rusé et bien équipé. « Ne pas-
 sons pas à côté des choses simples », disaient
 les ogres Knack & Herta, après avoir aban-
 donné la saucisse de troll pour se lancer dans
 la vente d'équipement par correspondance.
 Voici donc un extrait de leur catalogue des-
 tiné aux aventuriers, voleurs et espions de
 tout poil...

— Commençons par les bases : achetez des
 rations compactées (deux fois moins volu-
 mineuses) et profitez de la place gagnée pour
 utiliser des récipients en métal préservant
 vos potions et parchemins (AD&D : bonus
 aux JdS).

— Soyez discret, mettez des surchaussures
 silencieuses en laine sur vos bottes pour
 étouffer vos pas (AD&D : bouger en silence
 +10%. Warhammer : +20% au test de Dis-
 crétion). Pour camper, utilisez une couverture
 de camouflage, avec un côté feuillage et un
 noir (pour la nuit).

— Trompez l'ennemi, faites-vous passer pour
 un puissant magicien en répandant des fioles

de poudres colorées tout en psalmodiant d'in-
 quiétantes litanies. Cachez-vous sous un
 déguisement intégral (nez de troll, oreilles
 d'elfe, barbe de nain, pieds de hobbit...), et
 effrayez l'adversaire grâce à notre trousse de
 laideur (dentier de vampire, maquillage mort-
 vivant...).

— Au rayon des faussaires, prenez une fiole
 d'encre sympathique pour falsifier les docu-
 ments, ou des fausses runes à coller sur les
 portes et parchemins, ça fait toujours réflé-
 chir ! Enfin, fausse monnaie et gemmes fac-
 tices permettront de conclure de fructueux
 marchés.



— Cultivez votre jardin, et mettez des feuilles
 de pavot dans les boulettes du chien (AD&D :
 sort Sommeil. WH : comme du lotus noir),
 des champignons hallucinogènes dans la sou-
 pe des gobelins (AD&D : sort Confusion. WH :
 comme un sort de Débilité, avec en prime
 des visions en technicolor), du poil à gratter
 sur les magiciens (AD&D : -1 en TACO et JdS
 pendant 1 round. WH : -20% à tous les tests de
 combat), du chou-de-Brûzeel pourri au milieu
 du fortin (AD&D : sort Nuage puant). Faites de
 l'élevage : un panier à serpents, quelques
 insectes ou arachnides venimeux (araignées,
 guêpes), ou des pigeons voyageurs sont tou-
 jours de précieux alliés.

— Anticipez ! Du monocle grossissant pour
 examiner les détails, au rétroviseur monté
 sur tige coudée, en passant par l'outre d'air
 pour aller sous l'eau (autonomie 5 mn), les
 cailloux phosphorescents pour se repérer
 dans les labyrinthes, ou la perche télescopi-
 que (50 cm/3 m), vous éviterez bien des désa-
 gréments.

— Et si tout est perdu, repliez-vous ! Un peu de
 savon noir transforme n'importe quelle sur-
 face en patinoire ; l'huile donne le même effet,
 et peut s'enflammer. Sans compter les billes
 de verre pour faire chuter l'adversaire (AD&D :
 DEX - 4 pour ne pas tomber. WH : jet de Dex à
 chaque round de combat. Si raté, déséquil-
 bré, comp. combat divisées par 2). A moins
 que vous ne préfériez partir avec éclat... sous
 un petit feu d'artifices ! (AD&D : sort Pyro-
 technique. WH : Comme une Boule de feu,
 dommages 1d6).

Monte carlo, casino royal.

« Maître ? Cette fois j'en suis sûr, il est dans ce
 cas... »

— Hep, toi, t'as une invitation ?

— Yyes... heuu... my name is Gwond, James
 Gwond...

— Ha ouais ? Celui qu'a dérouillé mon boss,
 séduit sa femme et piqué la chnouff ? Ben c'est
 pas ton jour, vieux... »

Où tronçonner n'est pas jouer

Les objets du catalogue vous ont permis de
 taquiner l'adversaire, de le tromper, voire de
 l'intriguer. C'est bien. Voyons maintenant com-
 ment lui péter toutes les dents.

● **Des flèches qui font se tenir à carreau.**
 Orques et gobelins ricanent doucement devant
 vos projectiles ordinaires ? Tirez l'une de ces
 flèches ou carreaux spéciaux, et vos traits
 d'humour les feront rire jaune... Ainsi, les
 flèches pénétrantes, grâce à leur puissante
 tête en aiguille d'acier, peuvent perforer les
 meilleures armures (AD&D : toucher +2, dégât
 -1. WH : ignore 2 points d'armure, F0). Les

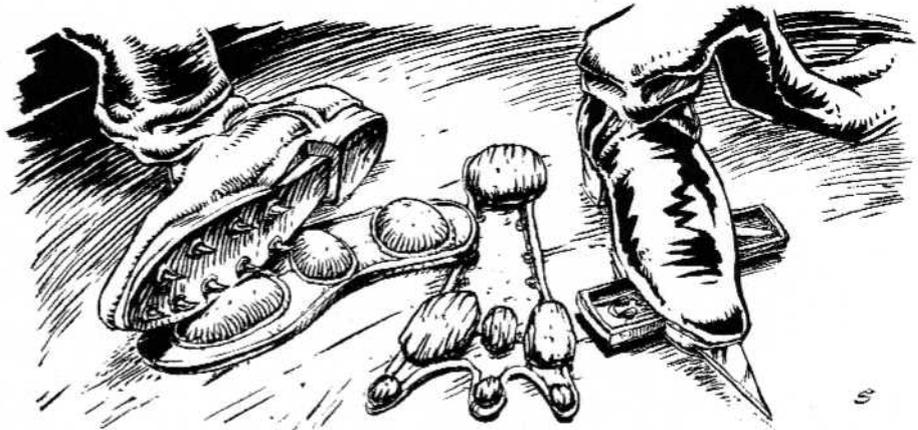
flèches coupe-jarrets ont une pointe large en forme de demi-cercle qui sectionnent les tendons d'une monture (AD&D : toucher -8 pour viser et sectionner. WH : toucher à -40%, monture immobilisée). Les flèches à pointe brisée se cassent en laissant la pointe dans la plaie, empêchant toute cicatrisation (AD&D, WH : -1d4PV/heure jusqu'aux soins). La flèche-harpon, munie d'un filin, permet de pêcher et de ramener les prises. La flèche-grappin a une tête dotée de crochets multiples et se prolonge par une corde légère d'une quinzaine de mètres, un gadget idéal pour les monter-en-l'air (AD&D : toucher -4 pour fixer le grappin. WH : -25% au CT). Les flèches à pointe d'argent ou les flèches sacrées imprégnées d'eau bénite sont toujours utiles contre des loups-garous ou des morts-vivants. Les flèches sifflantes produisent des sons tellement étranges lors de leur passage dans l'air que l'adversaire est effrayé (AD&D : la cible fait un JdS contre Paralysie ou subit -2 à sa CA contre ce tir. WH : si le test de SF est raté, la cible a -25% à sa prochaine action). Les flèches enflammées par un chiffon imbibé d'huile infligent plus de dommages (AD&D, WH : +1d4), et allument des incendies. Les lourdes flèches barbelées entraînent des blessures atroces (AD&D et WH : portées divisées par 3, dégâts +2). Les flèches de maître fabriquées sur mesure ont une précision extraordinaire (AD&D : toucher +1, dégâts +1. WH +10% au CT, +1 aux dommages). Enfin, la pointe des fléchettes-surprises est remplacée par une petite bille de verre qui explose au contact de la cible en libérant son contenu : gaz empoisonné, poudre du Riant Urticaire...

● **L'épée-tronçonneuse.** Les Barbares déchaînés en herbe vont être ravis par cette invention des armuriers nains Glabre & Déquerre : une volumineuse épée à bordure dentelée mue par un système de rouages et ressorts ! Les dégâts sont considérables (AD&D : 2d10. WH : +3 aux dégâts), mais la précision relative (AD&D : toucher -2, enrayée 1d6 rd sur 1 naturel. WH -20% au CC, en panne pour 1d6 rounds si le jet de CC est supérieur à 80).

● **Le Mage-gnome 44.** C'est au bout du quarante-quatrième essai que le Collège des mages gnomes parvient enfin à mettre au point cet étonnant engin. Croisement entre une arbalète et un pistolet à poudre, le Mag'44 est une arme de poing propulsant un carreau ordinaire à très grande vitesse (AD&D : 1 att/rd, dégâts 1d6+3. WH : FE 2). Sa technique reste malheureusement imparfaite (AD&D et WH : 5% d'exploser à chaque utilisation, -2d6 au porteur).

● **Le Touche-pas-à-mon-pom'.** Grâce à cet ingénieux mécanisme, quiconque tente de dérober votre arme est piqué par un dard empoisonné dissimulé dans le pommeau. Un discret bouton de sûreté empêche le dard de jaillir. Le mécanisme peut être monté sur le pommeau de n'importe quelle épée, dague, ou sur le manche d'une hache.

● **La flambée à l'arme aniakh.** Les indigènes du peuple Aniakh produisent une poix spéciale qui, une fois badigeonnée sur leurs



armes, peut être enflammée très rapidement. Toute épée, hache, dague, est ainsi transformée pour quelques minutes en véritable lame de feu (AD&D : dégâts +1d4, durée 1d6 rds. WH : +2 aux dommages, durée 1d6 rds.).

Miami, Floride.

« Allô, Maître ? V'ai affronté les tueurs fous, les marais, les valligators, mais v'ai réuffi. Ve fuis au bord d'une piscine et... f'est curieux, ve vous entend très bien... »

— C'est normal, tu es revenu au point de départ, je suis à côté de toi. Que dit ton indicateur ? Tiens, James serait cet homme au pistolet, allongé sur la plage là-bas ? Va voir ce qu'il fait, veux-tu... »

Où l'homme au pistolet dort

Vous en voulez encore ? Voici, en exclusivité pour G&M, nos plus incroyables spécialités.

● **Le poing de Pandore.** L'épée vous ennue, le marteau vous casse les pieds, la lame de rasoir vous barbe ? Essayez donc un poing de Pandore... Cette nouvelle catégorie d'arme se présente sous la forme d'un brassard de métal couvrant l'avant-bras. Sur sa face supérieure court un tube épais comme un goulot de bouteille. L'arrière du tube contient un puissant ressort, tandis que l'avant accueille un projectile au choix : dard, carreau, insecte venimeux, capsules en verre... Au repos, le poing de Pandore est facilement dissimulable sous un vêtement. En combat, il faut pointer le bras pour viser et actionner le ressort avec l'autre main : le tube s'ouvre brutalement et la cible est foudroyée par un projectile inattendu ! (AD&D : 1 att/rd, portée 3/6/9 m, 1 rd pour recharger. WH : idem AD&D, sauf dommages FE 1, dégâts : idem arbalète légère). Malgré son prix élevé, le poing de Pandore est une arme répandue. Les Assassins tsïins projettent des capsules de verre contenant du lotus noir aux vapeurs mortelles. Les Nomades bleus se transmettent de père en fils leurs formidables poings de cuivre ciselés, comportant chacun trois tubes de lancement. Dans la Cité d'Airain, les maîtres insectiers règlent les meurtres comme les duels : à coups de scorpions, de mantes venimeuses et de guêpes noires ! Et on raconte que certains

voleurs de Samarande projettent aussi des carreaux-grappins, afin de se balancer d'un toit à l'autre tels des hommes-araignées !

● **Les bottes à système CASO** (Combiné d'Accessoires et Semelles Originales). Développées et approuvées par de grandes marques d'aventure (Tomb of Horrors, La Campagne impériale), ces chaussures en cuir de wyvern doublé allient solidité et légèreté. Montées à la main, elles existent en de nombreux coloris pour marier l'efficacité au bon goût. Chaque paire est équipée du système CASO :

— Directement sous la voûte plantaire, une épaisseur de bois dissimule trois mini tiroirs permettant de ranger une lime, un passe-partout, un compartiment « sent-bon » avec pétales de rose, etc. Le tiroir frontal peut être remplacé par une lame rétractile (AD&D : 1d4PV. WH : Bottes CASO : dommages 1d4).

— En dessous se trouve notre fameux support pour semelles interchangeables. Citons les classiques semelles cloutées, indispensables sur sol glissant, et redoutables sur les postérieurs hostiles (AD&D : 1d4+1PV. WH : dommages 1d4). Les pratiques semelles anti-bruit : ne réveillez plus le monstre qui dort, égorgez-le en silence (AD&D : Bouger en silence +15%. WH : +10% au test de Discrétion). Les inimitables semelles adhésives, pour les as de la voltige (AD&D : Grimper +10%. WH : donne l'équivalent de la compétence Escalade). Les semelles de sept lieues, équipées de puissants ressorts pour sauter au-dessus des problèmes (AD&D : saut normal doublé sur un jet de DEX-4. WH : si test de Dex réussi, distance de saut doublée). Et enfin les semelles monstrueuses, qui laissent des empreintes de créatures diverses.

Vous n'êtes pas encore convaincu ? Sachez que nos bottes peuvent être personnalisées grâce à notre liste de gemmes fantaisie ou parfums exotiques. La gravure de vos initiales est gratuite... alors n'hésitez plus : la bonne occasion, c'est CASO !

● **Le sac de fuite.** Il était une fois un habile hobbit nommé Skâs. Élu légat de sa communauté, il était las de ses responsabilités. Aussi décida-t-il de mener une double vie : administrateur le jour, il devenait chaque nuit le Faucon, un voleur audacieux. Le Faucon était réputé insaisissable, et pour cause : ne pouvant compter sur ses courtes jambes, le hobbit avait conçu un ingénieux système pour



semer ses poursuivants : le sac de fuite. L'objet se présente comme un petit sac à dos doté de nombreuses poches que l'on peut ouvrir en tirant sur des cordelettes. Chacune des poches contient des surprises pour les poursuivants : une flasque d'huile glissante, une bouteille pleine de frelons de Mûrgh, un nuage de poil à gratter, des grenouilles sauteuses des marais de Xzii, une centaine de billes en verre, du baume collant à prise rapide, un petit modèle de parachute (utile pour sauter d'un toit), etc. Son sac de fuite rendit le Faucon très célèbre, au point que l'invention de Skàs le Légat soit copiée par de nombreux cambrioleurs et autres tire-laine. Moralité, les voleurs actuels lui rendent encore homma-

Article

Billes de verre	5 po / 1 CO	A (cent.)
Bottes CASO	1400 po / 120 CO	E
Champignons hallucinogènes	750 po / 20 CO	C
Choux-de-Brûzeel	110 po / 10 CO	B
Cailloux phosphorescents	12 po / 10 CO	A (douz.)
Couverture de camouflage	15 po / 2 CO	A
Déguisement intégral	300 po / 50 CO	B
Encre sympathique	10 po / 5 CO	B
Épée-tronçonneuse	1100 po / 500 CO	E
Fausse monnaie/gemmes	1/10e du prix	B (douz.)
Feuilles de pavot	250 po / 25 CO	B
Feu d'artifices	600 po / 350 CO	B
Flambée à l'arme aniakh	350 po / 100 CO	D
Flèche barbelée	12 po / 5 CO	C (douz.)
Flèche coupe-jarret	6 po / 3 CO	C (douz.)
Flèche-grappin	250 po / 12 CO	C (une)
Flèche-harpon	35 po / 15 CO	D (une)
Flèche inflammable	2 po / 1 CO	A (douz.)
Flèche de maître	250 po / 100 CO	C (une)
Flèche pénétrante	12 po / 6 CO	C (douz.)
Flèche à pointe d'argent	15 po / 10 CO	C (douz.)
Flèche à pointe brisée	6 po / 4 CO	A (douz.)
Flèche sacrée	120 po / 75 CO	D (douz.)
Flèche sifflante	72 po / 45 CO	D (douz.)
Fléchette-surprise	500 po / 250 CO	C (une)
Insecte venimeux	100 po / 50 CO	B
Mage-gnome 44	650 po / 150 CO	E
Monocle grossissant	20 po / 5 CO	A
Outre d'air	15 po / 2 CO	A
Panier à serpents	300 po / 120 CO	B
Perche télescopique	30 po / 15 CO	A
Pigeons voyageurs	100 po / 60 CO	A
Poil à gratter	1 po / 1/2 CO	A
Poing de Pandore	800 po / 500 CO	D
Poudres colorées	12 po / 2 CO	A
Ration compactée	10 po / 5 CO	A
Récipient en métal	10 po / 2 CO	A
Rétromiroir	25 po / 9 CO	A
Savon noir	5 po / 2 CO	A
Surchaussures silencieuses	60 po / 10 CO	A
Sac de fuite	2300 po / 1000 CO	D
Touche-pas-à-mon-pom'	320 po / 110 CO	D
Trousse de laideur	100 po / 25 CO	B

Prix unité (AD&D/WH)

Obtention

Obtention

- A : Article légal, facile à obtenir dans la journée chez un marchand compétent.
 B : Article illégal, disponible en 1 ou 2 jours chez un bon receleur.
 C : Article rare, obtenu en 3 à 10 jours chez un professionnel aguerri.
 D : Article exceptionnel, disponible en 10 à 30 jours chez un spécialiste de haut niveau.
 E : Article unique, demandant 1 à 2 mois de fabrication chez un maître de très grande renommée.

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères (ce nombre comprend les signes de ponctuation et les blancs entre les mots) pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale.

Les meilleurs auteurs sont publiés : ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

● G&M 96 : Spécial grande bouffe ! Les cuisiniers fous, chasseurs excentriques, gibiers bizarres et recettes pittoresques sont à l'honneur. Imaginez des lieux, gens, plats ou anecdotes qui parlent de nourriture (pour tous jeux de rôle).

● G&M 98 : Spécial Epouvante ! Faites nous une peur bleue, avec des monstres, objets, machines, personnages, sortilèges et histoires abominables pour l'appel de Cthulhu !

Attention : vos envois doivent nous parvenir avant le 15 mai pour le n° 96 et avant le 20 août pour le n° 98. Écrire à Casus Belli, Gwô & Millard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

ge ; et lorsqu'ils utilisent leur sac de fuite pour fausser compagnie à des poursuivants, c'est toujours en criant le désormais célèbre : « Salut Légat Faucon Skàs ! »

Clinique transuniverselle.

« Mon cher Gwô, James s'excuse d'avoir débranché son bip pour se reposer. Quant à avoir miné le périmètre autour du parasol, c'est une vieille habitude, tu comprends... Allez, tu as quand même gagné une médaille. Alors, je la plante dans quel plâtre ? Réponds-moi... bouge un orteil, au moins... »

**Patrick Bousquet
& Christophe Debien**
illustration : Thierry Ségur