



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Suppléments > **Empire at War**

Gamme v1 non-officielle

## Empire at War


L'Empire en Guerre


mardi 20 octobre 2009, par [Captain Bug](#)

**[SPOILER] Ceci parle d'un scénario, ami joueur passe ton chemin, sinon c'est tant pis pour toi, tu resteras à manger du Nutella dans le garage pendant que tes copains s'éclateront autours de la table du salon [SPOILER]**

### Résumé de l'intrigue

Tout d'abord, un rapide résumé du scénario, qui n'a plus grand chose à voir avec l'Empire en Flamme d'origine. Car autant cette ancienne version était une grande quête épique on ne peut plus classique (avec donjon et boss final), autant la nouvelle est beaucoup plus fine, politique, et presque adaptée pour des personnages 'haut niveau' relativement subtils (mais quand même compétents en combat... faut pas déconner, ça reste Warhammer).

 Les personnages sont des Chevaliers Panthères (atypiques) et sont à Kislev depuis que le Graf les y a envoyés... Ils reçoivent une missive des Schwarzmantel, et doivent revenir accomplir des missions pour aider les autorités de Middenheim (le Baron Heinrich) à identifier et neutraliser des groupes d'extrémistes Ulricains. Parce qu'évidemment la situation s'est dégradée entre les deux cultes (Ulric et Sigmar) dans l'Empire. Sans rentrer dans les détails, les personnages entrent dans le monde des espions et des services secrets (version renaissance), infiltrer les groupes d'extrémistes, et les empêchent (ou pas) de perpétrer leurs attentats dont le but est d'envenimer la situation de crise avec le culte de Sigmar. Toute cette partie se déroulant le long du Talabec, entre Middenheim, Hergig, et Talabheim.

 Une fois leur mission accompli avec brio, ils sont envoyé à Altdorf pour se mettre au service de l'équivalent du Baron, mais au niveau impérial. A leur arrivée un attentat à la bombe tue le Grand Théogone (Théogoniste dans la v2), donc ils vont devoir enquêter là-dessus... Parce qu'évidemment une fois de plus on va retrouver des fanatiques (mais de l'autre camp). Et, tout le monde s'en doute, ces fanatiques sont téléguidés par des cultes du Chaos. A ce propos on retrouve d'ailleurs le culte de la main pourpre, et ses ramifications complexes et multiples qui empiètent les unes sur les autres, et finissent par se neutraliser (ce qui aide bien les joueurs).

L'enquête est ici beaucoup plus compliquée, et demande énormément de sens de l'initiative de la part des joueurs... les intervenants sont multiples, et plutôt bons, ils ne laissent donc pas beaucoup de traces. C'est d'ailleurs une faiblesse du passage... Les joueurs peuvent parfaitement rater cette partie du scénario.

Une fois que leur enquête a bien avancée, les choses se précipitent, sur fond de guerre civile qui s'amplifie dans l'Empire, et d'empereur malade et faible (ça vous rappelle quelque chose ?), le Prince Héritier Wolfgang tente un coup d'état, et c'est donc aux PJ d'enlever l'Empereur pour le sauver !

Enfin, après avoir ramené l'ordre dans la capitale et l'ouest du pays, ils sont envoyés dans l'est pour convoquer au nom de l'Empereur les électeurs d'Ostland et de Talabecland à une négociation de paix. Évidemment, c'est l'occasion de solder leurs comptes avec les divers adversaires restant qui convergent vers le champ de bataille. Puis de



participer aux négociations, ceci permettant de mettre en place un final assez similaire à l'ancienne version du scénario...

## Ce qu'on en pense

Pour ce qui est de mon ressenti, comme prévu je suis un peu déçu par la fin... Pour essayer de rester synthétique, je n'avais pas forcément compris à quel point le but de cette version revisitée était de faire le lien entre les backgrounds de la première et de la seconde édition. En gros il propose une véritable évolution de l'univers, plus ou moins progressive, et incluse dans le scénario, vers la v2. Pour caricaturer : des Électeurs meurent, d'autres les remplacent, les trêves militaires se soldent par des modifications des droits et pouvoirs des provinces, et hop hop hop, on arrive à une carte qui se rapproche de la v2 (Talabheim dépend du Talabecland, le Nordland est indépendant de Middenheim, etc...)

Du coup, si vous voulez prolonger le jeu avec votre équipe vers la v2, c'est idéal ; par contre, si vous aimez la v1, c'est un peu trop... On retrouve cette volonté d'aller vers l'ambiance de la v2, ambiance qui se rapproche de celle de Dark Heresy d'ailleurs (il me semble), à savoir beaucoup plus sombre, beaucoup moins amusante (où est l'humour noir et idiot des gobelins ?), beaucoup moins épique, totalement dénuée du moins espoir (personnellement je la compare à celle de Mutant Chronicle...).

Cela se traduit dans la fin du scénario, où les PJ sont certes héroïques, ils ont leurs combats traditionnels, leur rencontres avec les puissants, mais ils n'ont malgré tout quasiment aucune chance de changer

de caste, ils sont des roturiers et le restent... Ils peuvent parvenir à sauver l'Empire contre le Chaos, mais les nobles puissants, méchants et corrompus ne perdent pas vraiment, ils sont toujours là, et plus ou moins indéboulonnables.

Donc pour résumer mon avis, c'est un bon scénario, bien écrit (vu les auteurs le contraire eut été étonnant), bien fait (à l'exception d'une faiblesse dans l'enquête centrale à Altdorf), mais je bloque vraiment sur l'aspect transition vers le nouveau background... donc sur la fin.

Voilà en gros un résumé et un avis sur le scénario. N'hésitez pas à compléter ou commenter... Je suppose que d'autres ont d'autres avis !

---

Pour ceux d'entre vous qui ne l'ont pas encore, vous pouvez trouver la version originale (en anglais) sur le site [Strike to Stun](#).

Et la version française traduite, sur le site de la **Gazette de Nuln** (momentanément [ici](#)).

## P.-S.

Une version française existe maintenant, traduite par nos collègues de "La Gazette de Nuln", avec tout plein d'illustrations supplémentaires... Je n'ai pas encore eu l'occasion de la lire, donc si vous en savez plus que moi, n'hésitez pas à ajouter un commentaires sous cet article (ou sur le forum, je ferai l'ajout)