

CASUS

Belli

jeux de rôle,
de cartes,
et Cie...

Numéro
double!
juillet-août 1997
N° 107

Némésis

Le retour
de la grande
aventure!

Les meilleurs suppléments de tous les temps

M 3168 - 107 - 38,00 F



270 FB - 10 FS - 5.75 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 44 F - 11500 L

Pour AD&D/ BaSIC

Kê-Thaarn

La loi de la jungle



Le Réseau divin : l'ultime révélation

Cartes : jouez Sauron avec *The Lidless Eye*,
jouez oriental avec *Legend of The Five Rings*,
jouez dans le vent avec *Aquilon*.

EARTHODAWN™

Si le Monde mérite une seconde chance
Affronte les Horreurs... et deviens une légende !



La nouvelle série du Fleuve Noir
qui t'éveillera à la magie

- Chaque volume : 42 FF
- 1 coffret réunissant les 3 volumes : 126 FF
- Parution : le 19 juin 97

FLEUVE NOIR

cote de toutes les cartes Magic
Des prix pulvérisés sur la VPC
Toutes les News
Tous les tournois d'Europe
Le journal Séléne on line
Des dialogues en direct

**3615
OEUF CUBE**

plus, en exclusivité :
les Super Promos
de la semaine !

Hot Line
01 45 87 28 83

le plus grand spot
d'échange en Europe

7 jours sur 7
M Jussieu

1977 1997
l'Œuf Cube®

fête ses 20 ans

Pour cet événement
des prix anniversaires
à tout casser

**et... l'Élection
de la Pin-Up Œuf Cube**

Désignez les 3 Pin-Ups les plus "hot"
parues dans Casus Belli
de février 96 à juillet 97 et

**Gagnez 10 collections
de posters des Pin-Ups
Œuf Cube !**

collection visible à l'Œuf Cube
pour voter : à l'Œuf Cube Classic
par courrier
et sur le 3615 OEUF CUBE

Les meilleurs Prix
Arrivage hebdomadaire
en direct des USA
Promotion sur les jeux
Games WorkShop
Démonstrations jeux
et figurines peintes
Tournois permanents
gratuits
Listes, traductions,
cotes de tous
les jeux de cartes

Œuf Cube Cyber
15 rue Guy de la Brosse PARIS 5
Tél : 01 43 31 91 02
Jeux et Figurines Games WorkShop

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 le Dimanche
Minitel 3615 OEUF CUBE
E-Mail oeufcube@micronet.fr

Œuf Cube Classic
24 rue Linné PARIS 5
Tél : 01 45 87 28 83
Cartes, JDR et Simulations

Édito

Faites chauffer les dés!
Ce numéro ouvre des horizons
aventureux tous azimuts...

D'abord, en jouant les derniers
épisodes du Réseau divin
(Luc Besson a longtemps hésité
entre porter à l'écran *Le Cinquième
Élément* ou bien le Réseau divin.
Hélas, Pat & Chris n'ont pas encore
la notoriété de Mézière
et Moebius auprès des financiers
(mais les choses évoluent...)).

Ensuite, en vous plongeant
dans Kê-Thaarn, un univers
né de talents réunis autour des
contrées imaginées par Alexandre
Durieux (alias Alice), dont il vous
livrait un aperçu dans le poster
du n°100 de Casus. Un background
riche et dense comme on aimerait
en voir plus souvent, complété
d'un long scénario prêt à jouer.

Enfin, au cas où vous joueriez
beaucoup cet été, ne partez pas
sans *Némésis: Les héritiers
de Kadesh*. Là aussi, investissement
temps minimum pour des
expéditions en plein dépaysement.
S'il sort trop de gros jeux et
que vous n'arrivez pas à tout
digérer, la série *Némésis* vous
permettra de réduire la préparation
au minimum, et de passer
au principal: jouer. Le tout en vous
offrant à chaque parution le plaisir
de la nouveauté et le confort
de la continuité. Si SPSR tient
ses promesses, cette collection
devrait répondre à l'attente
de nombreux joueurs.
Et on le lui souhaite.

Ah! J'oubliais:
ne ratez pas,
vous aussi, l'occasion
d'être tout à fait
subjectifs,
pages 88- 89.

Didier Guiserix

Les crapougnats



Lire l'avenir des cartes

Si vous voulez connaître l'avenir de notre
rubrique jeux de cartes à collectionner,
reportez-vous page 96.

La Bellaminette s'affiche en grand format

Tiré de la Bellaminette inspirée des princes d'Ambre,
ce poster de Bruno Bellamy, intitulé Ambre, est au
format 50x70 cm sur papier couché 210g (drès choli).
Vendu environ 70 F. On le trouve à l'œuf cube,
dans les librairies Album ou en se renseignant auprès
de l'éditeur Blen Cobalt (32 place de la République,
77920 Samois-sur-Seine; tél.: 01 60 71 51 30; e-mail:
101730.167@CompuServe.com) qui vous donnera
les coordonnées d'un revendeur plus proche. On peut
aussi commander, mais gare aux frais de port!



L'ALICE DE LA COUV

Il paraît qu'il y a déjà
un Alexandre Durieux célèbre,
et donc le Alexandre Durieux qui nous
fait la couv de ce mois-ci signera
désormais Alice. Oui oui, c'est bien
le même talentueux dessinateur qui nous
fit le poster du numéro 100 de Casus,
une belle couv Hawkmoon dans le 99,
et qui par ailleurs sort aux éditions
Glénat *Le troisième testament*.

Un premier album de BD
« catholic fantasy », hyperléché,
scénarisé par Dorison,
et dont les mouvements de caméra
blufferaient Brian de Palma.





Critiques

- 18 ▶ jeu de rôle: **Némésis**: Les héritiers de Khadesh, la nouveauté SPSR.
- 22 ▶ jeu de rôle: **Star Wars**, la version « enrichie » enfin en français.
- 26 ▶ jeu de rôle: **Werewolf: The Wild West**, pas si fou que cela...
- 28 ▶ jeu de rôle: **Dreamlands 4th ed.**, les nouvelles Contrées du rêve en v.o.
- 98 ▶ jeu de cartes: **Aquilon**, un vent frais sur Magic: L'Assemblée.
- 100 ▶ jeu de cartes: **Middle Earth: The Lidless Eye**, ou comment jouer Sauron.
- 102 ▶ jeu de cartes: **Legend of the Five Rings**, portrait de famille.



Magazine & aides de jeu

- 30 ▶ Des goûts et des couleurs: **La pratique de l'Aventure**.
- 34 ▶ Magazine: **Créer un jeu de plateau**, mode d'emploi.
- 39 ▶ Background **AD&D/BaSIC**: **Kê-Thaarn**, le monde des hommes-animaux.
- 88 ▶ Magazine: **Le best of suppléments (in the world !)**
- 90 ▶ Zine subversif: **Kazus Beli**, venu d'un univers parallèle.
- 94 ▶ Dans la vie il y a des règles aussi (fin): **L'adieu au quai d'Orsay**.



Scénarios de jeu de rôle

- 48 ▶ **Star Wars: Les anges de Charlie**
Complexe, pour personnages expérimentés de l'Alliance et meneur de jeu aimant travailler ses scénarios.
- 52 ▶ **JRTM: Quand les wargs parleront...**
Difficile, pour personnages, joueurs et meneur de jeu expérimentés.
- 56 ▶ **Elric: Le joueur de lune**
Moyen, pour personnages débutants, joueurs et meneur de jeu moyennement expérimentés.
- 60 ▶ **Le Réseau Divin: Épisodes 16, 17, 18 et FIN!**
Moyen, pour joueurs et meneur de jeu ayant joué les épisodes précédents.
- 64 ▶ **AD&D/BaSIC dans Kê-Thaarn: L'échiquier des sentinelles**
Grand Écran, Moyen, pour personnages de niveau 4-6, joueurs et meneur de jeu normaux.

Kwang Buga



Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 96 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Dragons** en vedette.
- 108 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **Africa** en vedette.
- 112 ▶ L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Courrier des lecteurs, Clubs, Initiatives, Minitel & Internet, Fanzines, Clubs d'initiation).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Métalliques (104), Petites annonces (106), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (110), Calendrier (118), BD – Les Irrécupérables épisode 11 (120), Backstage (121).

Couverture: Alice.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 87 & 113.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 88.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33; diffusion vente au numéro France métropolitaine. Encart spécial cartes réservé aux abonnés encarté page 64.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 96.

Le règne du lapin blanc se prolonge. Vivement septembre et l'ouverture de la chasse, qu'on puisse en faire du civet !

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Casus Belli

● **BaSiC** est là ! Notre dix-neuvième hors-série (c'est fou comme le temps passe !) vous attend bien sagement dans tous les kiosques de France et de Navarre. Pour moins cher qu'une place de cinéma, vous avez des règles, deux univers, deux gros scénarios qui vous occuperont un bon moment et plein de conseils de jeu... Bref, tout ce qu'il faut pour initier des copains, ou sauter le pas si vous n'osiez pas devenir meneur de jeu... Comme on en est vraiment contents, on vous invite à une visite guidée plus complète dans les Coups d'œil, p. 12.

Descartes Éditeur

● **Star Wars** : La version française de la 2^e édition revue et développée arrive début juillet. Philippe Rat, des étoiles plein les yeux, délire d'enthousiasme dessus pp. 22-24.

● **AD&D** : La boîte *Les Royaumes oubliés* est là. Si vous n'avez pas encore lu la critique de notre dernier numéro, il est encore temps...

● **Earthdawn** : *Le compagnon d'Earthdawn* est paru. Il est épais, joli et contient quelques très belles illustrations en couleurs,



plus des tas et des tas de nouvelles règles, des sorts, des talents, des professions, sans oublier un système pour gérer les batailles navales et aériennes... Bref, c'est très bien, même si c'est un peu tardif.

● **Shadowrun** : *High Tech & Low Life* devrait être là. C'est un gros bouquin plein de dessins couleurs puisés dans les foutitudes de suppléments parus depuis 1989, avec des commentaires en français (parmi les dessinateurs : Elmore, Brom, Bradstreet... rien que du beau monde).

Dolmen

● Sortie de deux grandes figurines (ou petites statuettes) : un loup-garou enchaîné, et surtout une très belle Faucheuse, squelettique et ricanante à souhait. Idéal comme élément de décor pour une salle de jeu ou un grandeur-nature.

Games Workshop

● **Warhammer Batailles Fantastiques** : *Hauts Elfes* est paru. Il présente en détail la grande île d'Ulthuan, ses royaumes, ses habitants, leurs guerres, leurs armées... Si vous aimez les jolies figurines, l'infanterie et les magiciens puissants, ce livret est fait pour vous (contient des elfes, mais des pas commodes).

Halloween Concept

● **Conspirations** : Un supplément du prolifique tandem Colin/Calvo se dessine à l'horizon, mais ce n'est pas encore pour tout de suite (la rentrée, peut-être ?).

● **Shaan** : Le supplément consacré aux humains passe devant *Archeos* et ses scénarios, et sera là mi-juillet. Le reste est en attente pour encore quelques semaines.

● **Polaris** : *Le guide des profondeurs* a droit à un Coup d'œil p. 12.

Hexagonal

● **Vampire - La Mascarade** : Le livre du clan Gangrel sort tout sanglant (et tout retardé) de sa bataille contre le lapin blanc garou. On l'attend maintenant pour la première quinzaine de juillet. Vous avez envie de vous transformer en chauve-souris ? De courir les bois et de hurler à la lune entre deux bains de sang ? Craquez, c'est tout bon !

● **Vampire - L'âge des ténèbres** : Le livre des secrets du conteur est prévu pour fin juin (+ 1 d4 semaines, comme d'habitude). L'original était un bon supplément, avec des précisions

L'actualité des jeux



sur l'Europe du XII^e siècle, des détails sur les us et coutumes des vampires, un gros bestiaire plein de créatures improbables... et quelques bêtises, dont on se demande si elles seront corrigées dans la v.f. (oh, presque rien, des choses comme « Tours est la plus grande ville du sud de la France »!).

● **Rolemaster** : Vous pouvez jeter un Coup d'œil au *Compagnon du mage* p. 14.

Ludis

● **Kult** : *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites* sont toujours deux suppléments consacrés aux diverses voies de magie... dont la magnifique couverture métallisée pose des problèmes de fabrication démentiels. Donc, ils sortiront quand ils sortiront, sans doute en juillet, mais si vous ne les voyez pas, ne désespérez pas !

MultiSim

● **Nephilim** : L'arcane VIII, la Justice, est là, et l'arcane IX, l'Ermite, suivra en juillet. Toutefois, la nouveauté majeure est Les Rose-Croix, très attendu et depuis longtemps, qui détaille le troisième arcane mineur, celui des Coupes. Au menu, 144 pages

de mysticisme, de mensonges et de mystères, plus un gros scénario. On en reparle à la rentrée...

● **Guides** : *L'atlas du Continent* est là, avec ses nombreuses cartes en couleur et en noir et blanc, ses trois contrées détaillées, sa boutique de cartographe, son monde souterrain et ses éléphants. C'est très beau (avec notamment des dessins de notre Rolland Barthélémy à nous) et, tout copinage mis à part, les textes sont à l'avenant. Le volume 2 doit sortir fin septembre.

● **Dark Earth** : L'écran et son livret de scénarios sont là.

● **SUR LE FEU** : La traduction de *Deadlands* arrivera en septembre.

Oriflam

« Dates définitives, promis », que je disais le mois dernier. Ouais... Le lapin qui parasite le planning d'Oriflam est particulièrement redoutable ! En fait, le bruit court que c'est un albinos aux yeux rouges, porteur d'une terrifiante carotte runique.

● **Elric** : *L'atlas des Jeunes Royaumes* s'accroche à cette rubrique tel une moule à son rocher. Aux dernières nouvelles, on peut l'espérer pour mi-juillet. Il détaille

Monghol & Ghoti



le tiers nord du monde d'Elric, des cités ultra-loyales de la côte aux déserts lugubres de l'Orient en passant par la sympathique poche de Chaos de Nadsokor.

● **Mekton Z** : Mekton Z+, en revanche, est prévu pour septembre, avec toujours des monceaux de règles additionnelles pour les amateurs de robots géants.

● **ILS TRAÎNENT !** : Le recueil de scénarios pour Hawkmoon ne sera pas là avant octobre, au mieux.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Atlantys** : L'écran est là, accompagné d'un scénario de 16 pages intitulé *Les damnés de la terre*.

● **Némésis** : Les héritiers de Kadesh est paru, très bien, et critiqué pp. 18-20. S.Q.A.D.S. est le deuxième titre de la gamme, prévu pour septembre. Ce sera une sorte de « Viêt-Nam dans l'espace », avec des space marines qui protègent une planète de colons paisibles contre des meutes d'AAA (aliens affamés et antipathiques).

● **Soirée enquête** : Les salauds se cachent pour mourir sera là d'ici mi-juillet, juste à temps pour que ceux qui partent en vacances en août l'emmènent avec eux. Au menu, une bande de malfrats, une attaque de fourgon qui tourne mal, un chef qui se fait descendre, un butin... imprévu et un otage hystérique. Miam !

Siroz Productions

● **Bloodlust** : Il semble bien que le lapin blanc n'ait fait qu'une bouchée des armes-dieux. Vengeance ! traîne, traîne... et arrive probablement mi-juillet, au mieux. L'attente a beau faire partie du plaisir, là, ça commence à faire long.

LE FOURRE- TOUT LUDIQUE

Lecture

● **Chaosium** : *The Arthurian Companion* est paru, épais et, d'après nos experts, très bien, à deux petites réserves près :

c'est en anglais, et focalisé sur les textes de Thomas Mallory et non sur ceux de Chrétien de Troyes. A vous de voir si le thème vous intéresse assez pour absorber 500 pages d'érudition médiévalisante...

● **Fleuve Noir** : *L'anneau de mélancolie*, *La voix de la sorcière* et *Souvenirs empoisonnés* sont les premiers titres d'une nouvelle collection, située dans le monde d'Earthdawn. Ils sont tous les trois de Christopher Kubasik, et forment une trilogie.

● **White Wolf** : *Dark Tyrans* est une anthologie regroupant une BD et douze nouvelles situées dans un Moyen Âge peuplé de vampires. C'est inégal, mais il y a de bonnes choses, si l'on prend le temps de trier les anachronismes et les noms ridicules.

Peinture

● Prince August propose un kit de base « fantastique » de peintures acryliques. Ça fait un petit moment qu'il est sorti, mais Emmanuel Quenez, notre spécialiste, nous a dit et redit qu'il était bien, et donc on vous rappelle son existence. Il compte 16 pots et un pinceau fin en marte, et offre aux peintres débutants toutes les couleurs indispensables à un bon départ.

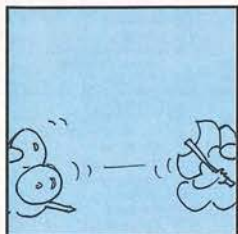
Vidéo

● **Kaze** : En attendant Mekton Z+, les amateurs de robots géants peuvent se faire une petite cure de *Robotech* (alias *Macross*). Ça se laisse agréablement regarder sans obliger à d'intenses efforts de réflexion.

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Ars Magica** : Le premier supplément s'appelle *Hedge Magic*, et il y sera question des sorciers « hors ordre d'Hermès », des mages runiques du grand nord aux sorciers païens d'Afrique. A moins d'une grosse surprise, il devrait être paru.



Des Milliers de Figurines à



ordeaux



Ral Partha
Heartbreaker
Prince August
Rafm

Citadel
Star Wars®
Thunderbolt
Mountain



Fenryll

PENDANT TOUT L'ÉTÉ,
VEZ PROFITER DE NOTRE
SALLE DE DÉMONSTRATION.

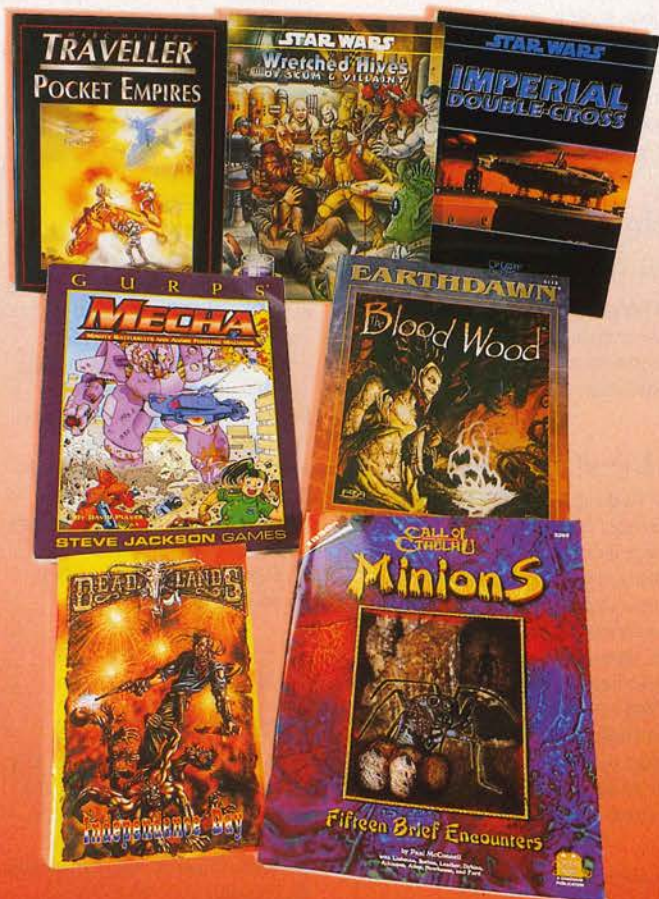
DÉCORS ARGOTIK



et aussi tous les jeux de
rôle, jeux de plateau, jeux
de cartes, wargames...



162 rue Sainte
Catherine
33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03



Chameleon Eclectic

● **Psychosis** : Finalement, *Psychosis II - Solitary Confinement* était une hallucination. Il arrivera sûrement un jour, mais à son rythme...

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : La quatrième édition de *Dreamlands* a droit à sa page de critique, p. 28. *Arkham Asylum* est un recueil de formulaires de l'asile d'Arkham, allant de la demande d'internement au certificat de décès. C'est le genre de petit délire que Chaosium sort de temps en temps, mais cette fois avec un vague prétexte : s'en servir comme accessoires de grandeur-nature. Quant à *Minions*, c'est un recueil de quinze (tout) petits scénarios, destinés à être joués en une séance maximum (ou, pour la plupart, à pimenter une soirée de jeu).

● **Pendragon** : *Lordly Domains* a droit à son Coup d'œil p. 16.

dans les boutiques fin juillet ou début août, il y aura peut-être une bonne surprise.

FASA

● **Shadowrun** : Dans la série « on s'est considérablement gourés le mois dernier et on a très honte », *High Tech & Low Life* n'est pas du tout un supplément sur les gangs de rue, comme vous avez pu le voir au paragraphe Descartes Éditeur. Et donc, il est paru. *Target* : *Ucas* est un scénario, et sera là en juillet.

● **Earthdawn** : *The Blood Wood* est un épais supplément consacré au Bois Sanglant et aux elfes bizarres qui y vivent (paru), leurs maisons nobles, leurs intrigues, leurs antipathiques voisins et toutes ces sortes de choses (contient des elfes, mais épineux). Et une bonne nouvelle : dans un avenir tout proche, il y aura un gros supplément sur l'empire théran.

Five Rings Publishing

● **Legend of the Five Rings** RPG était, aux dernières nouvelles, annoncé pour la deuxième

Daedalus

● **ILS TRAÎNENT !** : *Blowing up Hong Kong*, pour *Feng Shui*, a été mangé par le lapin blanc. Avec du soja. Pas de date, donc, mais guettez

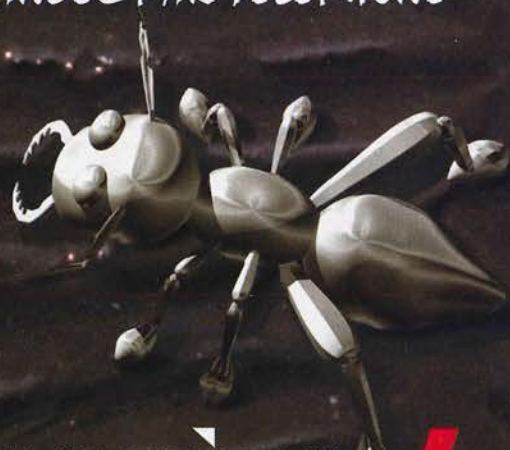
C'EST L'ÉTÉ VENEZ JOUER

♥ **L'été à Phénomène.**
5 % à 10 % sur toute la boutique

♥ **Parties d'initiations.**
Pendant toutes les vacances :
KULT/SPACE OPERA/APPEL DE CTHULHU/AD&D/DARK EARTH/DEADLANDS/POLARIS

♥ **JEUX D'OCCASION.**
Venez fureter dans nos jeux d'occasion (des jeux état neuf à moitié prix, des collectors...)

♥ **COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE**



Phénomène.

23, RUE JEAN DE BEAUVAIS 75005 PARIS

Tél : 01 . 44 . 07 . 12 . 32

Fax : 01 . 44 . 07 . 11 . 42

L'APPEL de CTHULHU®

L'APPEL de CTHULHU

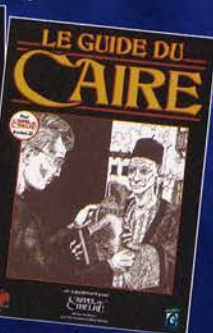
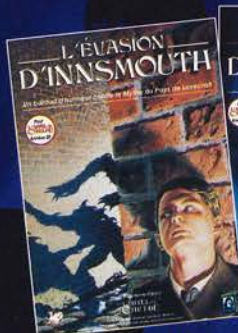
Jeu de Rôle d'Épouvante dans les Univers de H.P. Lovecraft



-10%
SUR LES FIGURINES,
ET LA GAMME DE JEU
DE RÔLE EN V.F.



Cet été, offrez-vous un voyage fantastique au pays de



H.P. LOVECRAFT!



* Hors presse et librairie. Non cumulable avec la carte de fidélité.

Paris 5^e

52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

Paris 15^e

39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur



Bordeaux

162, rue Sainte Catherine - 33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03

Paris 17^e

6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

Lyon

13, rue des Remparts
d'Ainay - 69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro : Ampère/
Victor Hugo

L'APPEL DE CTHULHU © 1997 Chaosium Inc. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Chaosium.

L'actualité des jeux

quinzaine de juin. Donc, normalement, il est là, et on le dissèque à la rentrée. Avec un peu de chance, on pourra même vous parler en même temps de l'écran et, qui sait, de *Ways of the Dragon*, le premier supplément.

Hogshead Publishing

• **Warhammer** : L'écran commence à prendre du retard (entre tout de suite et... beaucoup plus tard).

Holistics Designs

• **Fading Suns** : *Priests of the Celestial Sun* devrait être là, et tout nous dire sur les joyeux Inquisiteurs antiscientistes qui contribuent beaucoup à entretenir l'ambiance « néomédiévale » de *Fading Suns*. Et, dans la série « tous les auteurs sont des anciens de chez White Wolf et ont bien retenu la leçon », un *Fading Suns Companion* épais, plein de règles additionnelles et de background devrait voir le jour en juillet-août.

ICE

• **Merp** : Alléluia ! *Amor : The People* et *Amor : The Land* ont un Coup d'œil p. 14. Quant à *Northern Wastes*, notre voyant a lu l'avenir dans les entrailles d'un hobbit, et les présages indiquent qu'il sera très probablement là un peu avant ce Casus.

• **Rolemaster** : *Martial Arts Companion* fera le bonheur des amateurs de coups de pied en ultra-ralent ultra-détaillé avec des tables de coups ultra-critiques comme personne n'ose en rêver et des tables en caractères ultra-microscopiques (fin juin).

Imperium Games

• **Traveller** : Ça n'arrête plus ! *Pocket Empires* est un guide avec plein de tables, qui permet de créer et de gérer de petits empires galactiques (à l'échelle d'une cinquantaine de planètes). Le texte est toujours d'une aridité saharienne, mais si vous avez envie de formules pour calculer le PNB d'un monde, ses flux commerciaux ou des choses plus ésotériques, comme les terribles « Bilateral Meta-Tasks », ce supplément est fait pour vous.

Pagan Publishing

• **Call of Cthulhu** : Le numéro 14-15 de *The Unspeakable Oath* est en retard, tout comme *Realms*

of *Shadows*. Ce dernier supplément est une grande campagne située dans les années quarante, avec des aventures entre la Nouvelle-Angleterre, la Guyane française et les Contrées du rêve...

Palladium

• **Rifts** : *The New West* est là. Comme tous les suppléments de Palladium, il est dense, complet et bourré de jargon technique incompréhensible. C'est une présentation détaillée de l'Ouest des États-Unis à la sauce Rifts. Il sera très bientôt suivi de *Spirit West*, plein d'esprits indiens et de mort-vivants (vous avez dit *Deadlands* ? C'est l'avantage des jeux avec un multivers ouvert : quand un nouveau thème fait un carton, on trouve toujours un coin où le caser).

Pinnacle Entertainment

• **Deadlands** : *Independence Day* est un livret petit format, moitié nouvelle, moitié scénario. Petit, mais costaud, avec son tueur en série, sa petite ville inquiétante et, en guest star, Wyatt Earp... Bref, tout ce qu'il faut pour passer une soirée agréable. Pour *The Book o'the Dead* et *Smiths & Robbards*, le pronostic des médecins reste beaucoup plus réservé...

R. Talsorian Games

• **Castle Falkenstein** : *The Memoirs of Auberon of Faerie* est enfin là ! La rédaction de Casus compte une forte proportion d'inconditionnels de Falkenstein. Donc, nous sommes nombreux à saliver à l'idée d'avoir enfin quelque chose comme 150 pages de détails sur les fées, les esprits et autres lutins (contient des elfes, mais avec hauts-de-forme).

• **Cyberpunk** : *Firestorm* : *Shockwave* arrive en juillet. Quelques infos commencent à filtrer à propos de la troisième édition, à paraître cet automne. Le plus important : les anciennes règles passent à la trappe et sont remplacées par le nouveau système Talsorian, Fuzion (le même que *Champion* et *Bubblegum Crisis*). A part ça, les netrunners bénéficieront de règles « plus souples et plus rapides ». Et tout ça se passera une dizaine d'années après les événements de *Stormfront* (voir le Coup d'œil du n° 106).

• **Bubblegum Crisis** : *Before & After* est un supplément plein d'armures de combat et de règles

additionnelles, plus une chronologie sur la période 2027 - 2034. Il devrait être là d'ici mi-juillet, et on en reparle quand on l'aura vu.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Mecha*, avec des robots de combat géants, est là. Faut vraiment beaucoup aimer Goldorak... Il commence à être question de *Gurps Planet Krishna*, adapté d'une série de bouquins de Sprague de Camp très célèbre chez les Outre-atlantiquains, et complètement inconnue en France (prévu pour juillet). Pour l'instant, tout ce qu'on peut en dire, c'est que la couverture fait penser à celle d'Atlantys, en moins joli. Juste derrière, il y aura *Ultra Tech 2*, avec des flingues, des voitures et des flingues. Dis, m'sieur Jackson, tu pourrais pas activer un peu *Gurps Discworld*, plutôt ?

● **In Nomine** : *Night Music* ? Toujours pas ! Une date ? Non plus !

Target Games

● **Kult** : *The Orphanage* est un scénario qui ne devrait pas trop tarder. Que se passe-t-il dans les orphelinats du monde de Kult ? Honnêtement, je n'ai pas envie de le savoir - j'ai assez d'insomnies comme ça, merci !



TSR

Ça y est ! L'accord avec Wizards of the Coast est signé. Les diverses restructurations sont en cours. On en saura plus dès la fin de la GenCon en août, et on vous dit tout à ce moment-là, promis !

West End Games

● **Star Wars** : *Cynabar's Fantastic Technology* : Droids a droit à son Coup d'œil p. 14. *Imperial Doublecross* est un scénario solo, conçu pour initier sans douleur les grands débutants à Star Wars.

Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW

Pour le rôliste moyen, il n'a aucun intérêt.

En revanche, il y a des choses à faire avec *Wretched Hives of Scums & Villainy*, qui est tout simplement... un guide d'une centaine de pages qui détaille huit cantinas mal famées. C'est sympa, et méfiez-vous du Hutt cybernétisé !

White Wolf

● **Vampire - The Masquerade** : *Ghouls* est là, voir son demi-Coup d'œil p. 16. Le *Giovanni Clanbook*, sur les vampires-mafiosi-nécromants-italiens-et-ça-fait-beaucoup-pour-un-seul-homme, est annoncé pour fin juillet. A part ça, le deuxième semestre n'a pas l'air très riche en nouveautés (ah si : le troisième volet des *Giovanni Chronicles* arriverait en décembre !).

● **Vampire - The Dark Ages** : En revanche, pour les vampires médiévaux, c'est l'explosion. *Liege, Lord & Lackey*, sur les assistants mortels des vampires, est déjà là. *Clash of Wills*, un petit scénario, suivra en août. Quant au premier *Libellus Sanguinis*, en septembre, il parlera des Lasombras, des Tzimisces et des Ventrues, autrement dit des trois clans de vampires mégalomanes qui essayent tous de devenir maîtres du monde. Ça va faire beaucoup de concurrents pour un seul supplément !

● **Werewolf - The Apocalypse** : *The Silver Fangs Tribebook* est arrivé. Ça ne va rien révolutionner, mais c'est quand même une bonne nouvelle : il ne reste plus que trois tribebooks avant que VVV ne soit obligé de faire quelque chose de plus intéressant...

● **Werewolf - The Wild West** : Le jeu est paru, et critiqué p. 26. Ce n'est pas, et de loin, le meilleur de la gamme. Les cartes de poker sont arrivées en même temps. Elles sont très laides et sans grand intérêt. L'écran (accompagné d'un livret de background) sera là fin août.

● **Mage - The Ascension** : *The Book of Mirrors*, le guide du Conteur, est là, plutôt bien, et on y jette un Coup d'œil p. 16. Normalement, cet été, il devrait y avoir deux traditionbooks : *Euthanatos* (qui est là), et *Order of Hermes* (qui le rejoindra en juillet).

● **Changeling - The Dreaming** : *The Enchanted*, sur les mortels qui cohabitent avec les changelins, est arrivé, voir son demi-Coup d'œil p. 16. La 2^e édition de *Changeling* sera là pour la GenCon, et sera suivie en septembre d'un écran, accompagné comme il se doit d'un livret d'aides de jeu et d'un scénario.

Avec Denoël PRESENCE DU FUTUR Gagnez UN VOYAGE FABULEUX

dans l'Égypte parallèle du
« MONDES AUX DEUX LUNES »
de Charles Duits

Sur les traces du prince Ptah Hotep et du jeune prêtre Nefer, traversez les épreuves des adolescents promis aux grands destins, recevez l'initiation des sages, renversez les despotes et vivez les amours radieuses des fidèles de la déesse Hator...



Pour être l'un des
85 gagnants
(15 coffrets de 4 vol.
70 romans en 2 vol.)
répondez à ces
3 questions :

- A** • Qui perça le secret des hiéroglyphes ?
① Pierre de Rosette ② Pierre Avia ③ J.-F. Champollion
B • Qui construisit la toute première pyramide ?
① Ptahhotep ② Imhotep ③ Nyarlahotep
C • Quel était le nom égyptien du Nil sacré ?
① Osiris ② Nefer ③ Hapi

Retournez le coupon ci-dessous avant le 1^{er} septembre, le cachet de la poste faisant foi, à :
Casus Belli - Concours Présence du Futur
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 Paris
Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
Réponse : A..... B..... C.....



Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

v.f. : jeu en français : v.o. : jeu en étranger

POUR POLARIS, EN V.F.

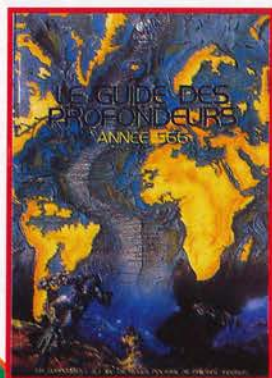
Le guide des profondeurs

On touche le fond

Le guide des profondeurs est un livret de 84 pages qui décrit succinctement les principales communautés du fond des océans. Deux sites sont présentés par page. Pour chacun, les informations fournies sont très générales : l'emplacement, la profondeur, le nombre d'habitants, les relations diplomatiques, le type de gouvernement, les principales richesses et la puissance militaire. Quelques notes tentent d'apporter un peu plus de substance, mais cela reste squelettique. Le petit bout de carte qui est censé permettre de situer chaque communauté est d'une utilité relative si on ne possède pas déjà la grande carte couleur du fond des océans vendue séparément.

A l'arrivée, la somme d'informations fournies est tout à fait insuffisante pour être d'une véritable utilité. On ne dispose pas d'éléments en assez grand nombre pour construire le background et se faire une idée de l'ambiance qui règne dans les communautés. Quels sont leurs intérêts, leurs buts ? De quel poids relatif pèsent-elles dans la civilisation des abysses ? En somme, les trois suppléments parus à ce jour pour Polaris (l'écran, la carte - très belle au demeurant - et ce guide) ne remédient toujours pas au principal défaut du jeu : le manque de consistance du monde. On est ici très loin des suppléments distingués dans notre article « Best of » pp. 88-89.

Serge Olivier



- Un supplément pour Polaris en français édité par Halloween Concept.
- Prix : 99 F.

POUR NEPHILIM, EN V.F.

Le Grand Codex des Adoptés (vol. 3 à 6)

Petits, mais costauds...

Les Arcanes majeurs, décrivant les lames des familles de Nephilim, sortent dans l'ordre, à raison d'un par mois. On y trouve de nombreuses généralités sur les arcanes, un chapitre historique plus ou moins important ou passionnant, une description de l'organisation de la lame, ses plans, ses intrigues, sa version du Sentier d'Or, ses relations avec les humains et les autres arcanes, majeurs et mineurs. C'est très complet. On pourrait juste regretter de ne pas avoir plus de précisions sur les rapports entre les arcanes.

● **L'Impératrice**, l'arcane 3, s'était longtemps placée comme observatrice de l'humanité, mais elle pousse l'expérimentation très loin, sans plus de respect pour l'homme que n'en aurait un scientifique pour ses cobayes.

● **L'Empereur**, l'arcane 4, se considère comme le plus important. Il exerce une grande influence à tous les niveaux de la finance et du pouvoir, dans tous les pays du monde, privilège qu'il dispute aux Templiers.

● **Le Pape**, l'arcane 5, considère que les hommes devraient adorer les Nephilim comme des dieux. Ses membres s'inscrivent dans un mouvement de retour à la spiritualité new age qui les conduit à des alliances tendues avec les mystes (le chapitre historique du livret est particulièrement intéressant).

● **L'Amoureux**, l'arcane 6, n'apparaît pas comme le plus virulent du Tarot. Il est formé de nostalgiques qui rêvent de leur état initial de Kaïm et qui, par défaut, se passionnent pour une de leurs époques d'incarnation. Nul ne se soucie ni ne se méfie de cet arcane qui peut presque œuvrer en toute quiétude.

Denses, ces livrets nous éclairent sur bon nombre de mystères. J'irais jusqu'à dire qu'ils nous éclairent trop pour être destinés aux joueurs et qu'il vaudrait mieux que ces informations restent l'apanage du MJ, qui pourra les distiller aux joueurs à son gré, au fil de leur quête. Le *Codex des Adoptés* est une aide de jeu très appréciable pour enrichir les intrigues des scénarios et la quête des PJ.

Nadine Le Moing

- Quatre suppléments pour Nephilim, édités en français par MultiSim.

Prix : 35 F
chaque.



POUR VOUS, EN V.F.

BaSiC, le jeu de rôle de base

Publi-rédactionnel 900 % subjectif !

Vous trouverez actuellement en kiosque notre hors-série n° 19 : *BaSiC, le jeu de rôle de base*, un jeu complet qui remplace *Simulacres*. Conçu comme un couteau suisse (ça ne pèse rien, on peut toujours l'avoir dans son sac au cas où...), il peut être utilisé de plusieurs façons.

Le système de règles est une version réactualisée du Basic Role-Playing de Chaosium, à l'origine de *L'appel de Cthulhu*, *Elric*, *Nephilim*, etc. Simple et souple, il ne posera aucun problème à ceux qui le connaissent déjà, quant aux autres, ils découvriront des règles intuitives pour un apprentissage aisé. A cette facilité d'accès du système de jeu, nous avons ajouté de nombreux conseils afin de faire de *BaSiC* un outil pour découvrir (ou faire découvrir) le jeu de rôle (ça manque de nouveaux joueurs ces derniers temps...).

Il présente aussi l'avantage, pour ceux qui possèdent déjà un jeu aux règles proches, de pouvoir jouer dans d'autres univers (les deux décrits dans le hors-série, ou le dernier roman ou film qui les a enthousiasmés) sans avoir à apprendre de nouvelles règles - le rêve du MJ surmené. Une fiche de personnage « générique » facile à compléter évite les bricolages fastidieux.

BaSiC c'est aussi l'occasion, pour ceux qui hésitent à devenir meneur de jeu, de se lancer dans les meilleures conditions.

Le hors-série présente deux univers prêts à jouer et deux scénarios pour les explorer. Danæ est un monde médiéval-fantastique qui se remet difficilement d'un cataclysme : le pays de Corveron est désormais cerné par les Hommes-scorpions, les Hommes-fauves et autres horreurs. Dans *Énigma*, un monde fantastique-contemporain, les personnages sont employés par Ward & Blackmoor, une agence spécialisée dans les enquêtes sur les phénomènes paranormaux (disparitions inexplicables, phénomènes aériens incompréhensibles et autres cas de combustion spontanée).

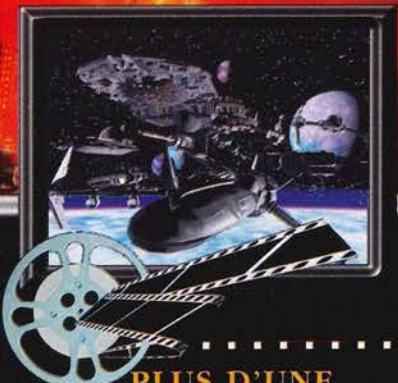
BaSiC disposera d'un suivi régulier dans *Casus Belli*, sous forme d'adaptations de scénarios et d'aides de jeu/backgrounds.

La rédac

- Un hors-série *Casus Belli* contenant un jeu de rôle complet et deux univers. Et tout ça pour juste 45 F (ça compte !).



IMPERIUM GALACTICA



PARTEZ DANS LES ÉTOILES ET BÂTISSEZ-VOUS UN EMPIRE

Sauvez l'empire du déclin, endossez l'uniforme de Dante, le conquérant des étoiles. Gérez au mieux vos colonies, inventez et produisez des centaines de vaisseaux, armes et bâtiments, forgez des alliances avec les 9 autres empires de la galaxie, affrontez vos ennemis en temps réel au sol et dans l'espace. Soyez aussi bon stratège que diplomate ou gestionnaire et participez au renouveau d'un empire millénaire.

PLUS D'UNE
HEURE D'IMAGES
DE SYNTHÈSE



3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

VERSION FRANÇAISE
INTEGRALE



* 22319 min.

GT Interactive © 1996, 1997 - Digital Reality © 1996, 1997

arsenic



POUR STAR WARS, EN V.O.

Cynabar's Fantastic Technology: Droids

Recyclons 60 pages !

De toutes sortes et de toutes tailles, du bozzo façon 6PO au petit teigneux style R2d2 en passant par le cruel IG88, les droids sont indissociables de l'univers de Star Wars. Et pourtant, West End Games semblait quelque peu se désintéresser de la question. Le *Cynabar's Fantastic Technology Droids*, quel titre !, est donc censé régler définitivement et une bonne fois pour toutes cet oubli fâcheux.

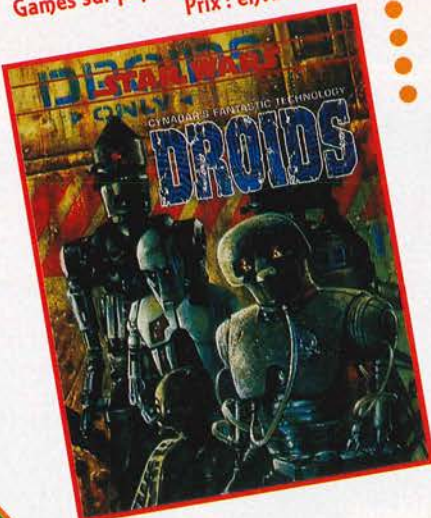
Hélas, j'avoue être quelque peu déçu par le résultat. Non pas par les 30 premières pages, où nous avons droit à d'intéressantes généralités sur nos chers tas de ferraille, avec lesquelles nous apprenons notamment qu'il existe un Mechanical Liberation Front qui, au-delà du gag bien involontaire du sigle, m'a bien fait rire avec son « les organiques doivent s'insurger contre la cruelle servitude des droids ! ». Il fallait y penser, tout comme cette pléthore de corporations et ces lieux bien sympathiques qui tendent à prouver que les auteurs ont ratissé large, y compris du côté de chez Asimov et de sa Cité des robots...

Vient ensuite le système de création de droid que j'attendais avec impatience. L'ensemble est, au final, bien meilleur que celui de son cousin *Cargos interstellaires* traitant des vaisseaux spatiaux. Un vrai paradis pour les bidouilleurs et/ou les MJ pervers ! Enfin, les joueurs kamikazes pourront apprendre à correctement interpréter un droid autrement qu'en bassinant le MJ avec des « bip-bip » à longueur de partie...

Reste donc 60 pages, sous forme de catalogue. Et c'est là que le bât blesse : 90% des modèles présentés sont issus du *Galladinium's Fantastic Technology* ou d'autres suppléments. Alors, de là à penser que WEG se fout de nous (et je suis poli !), il n'y a qu'un pas... Et n'allez pas me dire qu'ils ont cherché à nous faire économiser quelques sous ou que cette compile facilite grandement la tâche des MJ ! Encore que...

Philippe Rat

Un supplément en anglais pour Star Wars. Édité par West End Games sur papier recyclé (lui aussi !). Prix : environ 140 F.



POUR ROLEMASTER, EN V.F.

Le compagnon du mage

Magie, magie...

Comme son nom l'indique, ce supplément est destiné principalement aux personnages jeteurs de sorts, ainsi qu'aux maîtres de jeu. Il concerne la magie : son origine, son utilisation, ses variations. Les trois quarts du livret sont occupés par de nouvelles listes de sorts, réparties entre les différents royaumes.

Mais il y a du bon et du moins bon. D'un côté, on regrette que les règles proposées ne soient pas développées davantage. Elles nécessitent souvent un réel travail du MJ pour être utilisables. Dommage, car certaines sont intéressantes, comme l'introduction de composantes matérielles pour les sorts, ou de points de destin destinés à contrebalancer les excès du hasard. Côté sorts, on constate une véritable inflation. Cette escalade conduit à une débauche de puissance à haut niveau, au détriment des effets pour les premiers niveaux. Prudence donc. Par contre, il n'y a pas de nouvelles professions et les compétences présentées sont assez limitées.

D'un autre côté, il y a de bonnes listes de sorts, des options utiles (herbes magiques, mentors pour les personnages, règles sur l'apprentissage de la magie), ainsi qu'un nouveau royaume de magie, le Prosaïsme. Celui-ci permet aux non-initiés de jeter plus facilement des sorts grâce à des listes spécialisées par métiers. Leurs effets ne sont pas spectaculaires, mais ils sont accessibles et utiles : pour réparer une arme, créer de la nourriture ou arriver à chanter « juste ». Une liaison a également été introduite avec les psions de *Space Master*. Cela offre une voie supplémentaire aux joueurs, semblable à la magie. Pour les MJ, cela permet de mélanger les genres ou de surprendre par de nouveaux effets. Une dizaine de listes de psions sont fournies.

L'ensemble reste cohérent, entièrement optionnel mais quand même très spécialisé. A conseiller donc à ceux qui veulent des listes de sorts supplémentaires, aux MJ méticuleux aimant tout expliquer, ainsi qu'à ceux qui aiment donner des sorts à tous les joueurs (tiens, c'est donc aussi utile aux guerriers ?).

Vincent Briday

Un supplément édité en français par Hexagonal. Prix : 153 F.



POUR MIDDLE-EARTH ROLE-PLAYING GAME, EN V.O.

Arnor : The Land Arnor : The People

De la qualité dans la continuité...

Les suppléments *Arnor : The Land* et *Arnor : The People* reprennent les informations contenues dans les livrets épuisés *Arnor, Rangers of the North*, *The Lost Realm of Cardolan*, *Hillmen of the Trollshaws*, *Bree and the Barrow-downs* et *Thieves of Tharbad*. Pour une fois, l'achat de la réédition est vraiment intéressant, car il permet de retrouver en deux volumes les informations dispersées dans divers suppléments, et devenues pour la majeure partie introuvables. Heureusement, des textes nouveaux apparaissent, et complètent remarquablement le panorama du royaume d'Arnor. On retrouve le luxe de détails auquel I.C.E. nous a habitués : faune, flore, histoire, habitants et politique (en 1643 T.A.), institutions sociales, guerre, personnalités, avec force cartes et plans. Les *Rangers du Nord* de la fin du Troisième Âge et du début du Quatrième sont aussi présentés en détail. Comme toujours, les grandes cartes régionales sont superbes... et comme toujours, les illustrations intérieures laissent quelquefois à désirer. Enfin, nul n'est parfait. Le volume *The Land* contient de plus cinq mini aventures (quatre en 1642-43 T.A. et une en 3018 T.A.) et quatre scénarios plus conséquents (un en 3040 D.A., un en 1409 T.A. et deux en 1643 T.A.). I.C.E. s'est centré comme à son habitude sur la riche période de 1640 au Troisième Âge, suffisamment éloignée de l'époque du *Seigneur des Anneaux* pour laisser toute liberté au meneur de jeu, et suffisamment proche pour que tout le monde reste en terrain familier. Détail amusant : les noms elfiques ont été révisés pour respecter les toutes dernières études effectuées sur les langues inventées par J.R.R. Tolkien (cela ravira sans doute les aficionados). Les caractéristiques techniques sont données aussi bien pour MERP, Rolemaster que pour *Lord of the Rings*.

Un regret, le même que pour le supplément *Southern Gondor* : la séparation en deux volumes, *The People* et *The Land*, rend l'ensemble assez cher.

Anne Vétillard

Deux suppléments pour Middle Earth, édités en américain par I.C.E. Prix : environ 220F (*The Land*) et 190F (*The People*).



EXCALIBUR

**Animations
et
Promotions
TOUT L'ÉTÉ**



**Des
T-SHIRTS*
EXCA
à gagner
toutes les
semaines**

**QU'EST CE QUE TU FAIS LÀ ?
TU SERAIS BIEN MIEUX CHEZ
EXCA**

**PROMO* : JUILLET — -10% sur la gamme APPEL DE CTHULHU
PROMO* : AOÛT — -10% sur la gamme JRTM**

29200 BREST

6, rue Graveran
☎ 02.98.33.70.43

21000 DIJON

44, rue Jeanin
☎ 03.80.65.82.99

38000 GRENOBLE

2, rue Auguste Gache
☎ 04.76.63.16.41
exca@alpes-net.fr

69002 LYON

11, rue F. Dauphin
☎ 04.78.37.51.86

86000 POITIERS

18b, rue Charles Gide
☎ 05.49.50.15.50

51100 REIMS

9, rue Salin
☎ 03.26.77.91.10

54000 NANCY

35, rue de la commanderie
☎ 03.83.40.07.44

34000 MONTPELLIER

7b, rue de l'ancien courrier
☎ 04.67.60.81.33

57000 METZ

Galerie Parking République
☎ 03.87.74.95.58

45000 ORLÉANS

Galerie Châtelet
☎ 02.38.53.23.62
excalibur@valcofim.fr

42000 St ETIENNE

2, rue Élise Gervais
☎ 04.77.21.32.26



POUR PENDRAGON, EN V.O.

Lordly Domains

Le livre de chevet du parfait baron...

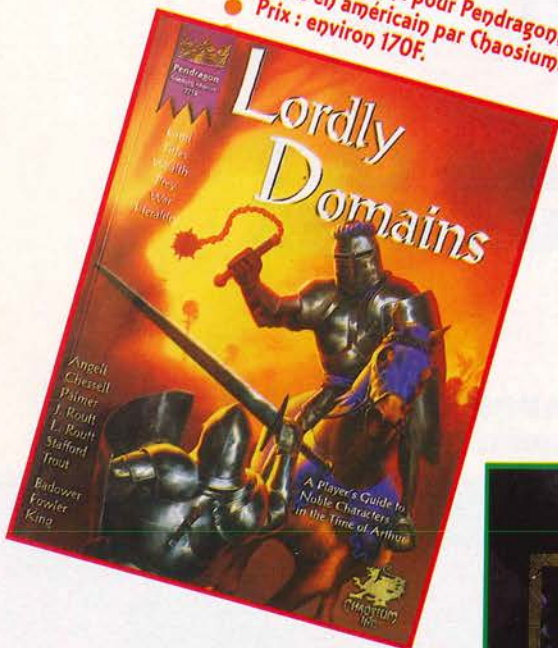
... ou comment tout savoir sur la vie quotidienne des chevaliers du roi Arthur (et accessoirement du XIII^e siècle occidental).

Lordly Domains présente une révision complète du *Nobles Book* de la première édition de *Pendragon*. Les informations données dans ce supplément sont tout autant des données historiques que techniques (cette fois pour *Pendragon* deuxième édition, bien sûr). Le meneur de jeu y trouvera son bonheur pour la gestion de sa campagne, et les joueurs comprendront mieux la vie des nobles au Moyen Âge. Ce supplément détaille la gestion économique d'un fief (avec force tables), en passant par les différents titres de noblesse, les fêtes et festivals, l'organisation d'un tournoi, d'une chasse, du noble art de la fauconnerie et de l'héraldique (dommage que les illustrations soient presque inexistantes dans ce chapitre), sans oublier les fortifications, sièges, raids et invasions... En somme, tout ce qui fait la vie d'un chevalier. Le livret se termine sur un scénario illustrant tous les concepts présentés, se déroulant sur deux ans de campagne, où les chevaliers des joueurs seront amenés à gérer un fief et à le défendre contre ses nombreux ennemis. Une mention toute spéciale pour le plan en coupe d'un château fortifié, bien utile pour dissiper les images d'Épinal qui restent dans les neurones de quelques joueurs...

Comme toujours, la lecture d'un supplément de *Pendragon* donne immédiatement l'envie de se lancer dans une campagne. Alors qu'attendez-vous ?

Anne Vétillard

- Un supplément pour *Pendragon*, édité en américain par Chaosium.
- Prix : environ 170F.



Un coup d'œil sur les coups d'œil ?

3615 Casus
rubrique NEW

POUR MAGE, EN V.O.

The Book of Mirrors

Comment bien jouer la couleur rouge ?

C'est vrai, ça, c'est le genre de question qu'on ne pose jamais... Alors que dans *Mage*, au détour de l'Umbra, cela peut devenir important. *The Book of Mirrors* est un guide pour le meneur de jeu. Comme de coutume dans ce genre d'exercice, le pire côtoie le meilleur.

● Le premier chapitre explique comment organiser une campagne et la faire durer. Parmi plein de conseils intéressants, on y découvre que Velléda et figurines sont indispensables pour les combats, que les scénarios tout écrits sont « limitants » et qu'il vaut mieux opter pour une structure où la vie quotidienne et les affaires de cœur des personnages prennent. Vous avez dit « soap opera » ?

● Le deuxième chapitre est une série de questions/réponses sur le jeu. En plus d'être agréables à lire et pas prétentieuses pour deux sous, ces quelques pages sont indispensables pour bien comprendre *Mage*.

● Les observations sur les différents acteurs de la guerre d'Ascension sont bien venues, à défaut d'être follement originales – mais la fonction de ce genre de guide est de condenser ce qui est déjà paru, plutôt que de partir dans de nouvelles directions.

● Le petit chapitre sur les PNJ, humains, animaux et esprits, est sympa sans plus. Ah si, c'est là que l'on découvre comment il faut jouer l'esprit de la couleur rouge : rouge.

● Les idées de « décor alternatif » occupent agréablement quelques pages. Avec un peu de travail, elles peuvent toutes former une base de campagne sympa...

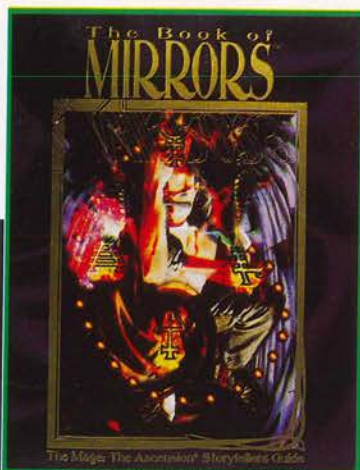
● Reste, comme de coutume, le dernier chapitre, où les auteurs expliquent à quel point ils sont géniaux et importants, tout en donnant des conseils fondamentaux, du genre « que faire lorsqu'un de vos joueurs insiste pour amener sa nouvelle copine, alors que l'ancienne fait encore partie du groupe ». Ouais...

● Et en prime, il y a un index très bien fait des innombrables sorts qui foisonnent, de supplément en supplément. Heureusement que *Mage* est un jeu où la magie est censée être improvisée !

Au bilan, *The Book of Mirrors* est un très bon achat si vous avez envie de monter une campagne de *Mage*. En fait, il est presque aussi indispensable que le tube d'aspirine...

Tristan Lhomme

- Un supplément pour *Mage*, édité en américain, édité par White Wolf.
- Prix : 140 F.



POUR VAMPIRE ET CHANGELING, EN V.O.

Ghouls: Fatal Addiction

The Enchanted

On reste copains ?

Après l'année du Chasseur, c'est celle de l'Allié qui commence chez White Wolf : l'occasion de vérifier que c'est bien autour

de ce genre de stéréotypes (l'idée de clan, d'accomplissement personnel, de fin du monde...) que sont bâtis les cinq jeux de la gamme, et que c'est ce qui fait leur force. Disons-le tout net : on aura du mal à trouver alliés plus antinomiques que les enchantés (côté *Changeling*) et les goules (côté *Vampire*).

Dans *Ghouls: Fatal Addiction*, on se flagelle allégrement la conscience dès la nouvelle d'intro sur l'air bien connu « c'est horrible de boire du sang, mais qu'est-ce que c'est bon ! ». Assortis d'illustrations tendantes Freaks/SM (au moins, c'est clair), les cinq chapitres de *Ghouls* vous dégoûtent en toute logique de jouer un serviteur de vampire. Malgré quelques tentatives, les auteurs ne parviennent jamais à expliquer ce qu'en pourrait être l'intérêt – à moins d'être fan du marquis de Sade. Pour le reste, et comme simple sourcebook, ce supplément est excellent.

N'empêche : on est content de respirer avec *The Enchanted*. Un petit détour chez les Kinains, qui possèdent du sang féérique, et on embraye sur les-dits mortels, des gens comme vous et moi (j'espère) auxquels les fées se sont intéressées d'un peu trop près. Comment enchanter un humain, dans quel but, pour quel résultat ? A peine les questions sont-elles posées que déjà des portes s'ouvrent. Les idées de scénarios s'y engouffrent sans se faire prier. Le troisième chapitre est pour sa part tellement essentiel qu'on se demande comment on a pu s'en passer jusqu'à maintenant : il détaille les différentes étapes de l'existence d'un changeling, du printemps de l'enfance à l'hiver de la mort... C'est beau, c'est triste, et le jeu en sort encore une fois grandi. Bien sûr, on n'échappera pas en fin de parcours aux sempiternels archétypes et autres précisions techniques, mais ce n'est pas ça qui empêchera *The Enchanted* de devenir le compagnon idéal – côté clair – du déjà fameux *Autumn People*. Une réussite !

Fabrice Colin

- Deux suppléments pour *Vampire* et *Changeling* en américain édités chez White Wolf. Prix : environ 100F (*Ghouls: Fatal Addiction*) et 130 F (*The Enchanted*).



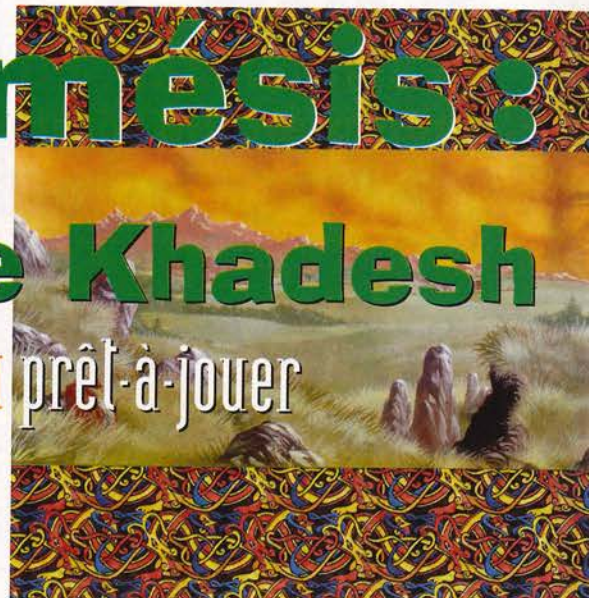
Les jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras.



Némésis :

Les héritiers de Khadesh

Le retour de la vengeance du prêt-à-jouer



*Atlantys à peine sorti
des flots, SPSR revient
déjà avec un tout
autre jeu,
un nouveau concept
en fait.
A mi-chemin
entre le jeu de rôle
et le gros supplément
de campagne, Némésis
est rafraîchissant
comme un esquimau
au cœur de l'été.*

Pochette surprise

Dans l'interview parue le mois dernier dans *Casus*, Benoît Clerc, big boss de Sans Peur et Sans Reproche, annonçait une nouvelle ligne de jeux, baptisée *Némésis*. Plutôt qu'un jeu de rôle au sens traditionnel du terme, il s'agit d'un ensemble « prêt à jouer », dans le même esprit qu'*Universom* chez Siroz (remember *Berlin XVIII*?) ou *Simulacres* (Casus Belli / Descartes) : un même corpus de règles permet de faire vivre des univers à chaque fois différents. Les *héritiers de Khadesh*, le premier jeu de la série, se présente sous la forme d'une pochette comprenant trois livrets et un écran. Benoît Clerc parle de *Némésis* en ces termes : « L'idée est de fournir à la fois un jeu de rôle et un grand scénario très bien bâti. (...) Ce que l'on veut donner, c'est la certitude d'acheter trois scénarios complets (la campagne) dans chaque volume de la gamme. Avec un monde original, mais des concepts suffisamment connus pour que n'importe quel joueur puisse y entrer facilement. » Voyons donc ce qu'il en est.

Classique et réussi

Effectivement, le système de jeu, destiné à rester le même tout au long de la gamme *Némésis* (avec seulement les modifications induites par l'univers décrit), présente un aspect familier. Pas de mécanismes révolutionnaires ici, rien que du classique inspiré principalement par *Ars Magica* et *Traveller*.

Un personnage est défini par douze caractéristiques, cinq aptitudes et une trentaine de compétences. Toutes ces valeurs sont notées de 1 à 10 (sauf les aptitudes qui sont la somme de deux caractéristiques). Pour réussir un test il faut que la somme d'une caractéristique + une compétence + 1d10 dépasse un seuil de difficulté fixé par le meneur de jeu (à titre indicatif : 10 = facile, 25 = très difficile). Le choix de la combinaison caractéristique/compétence permet une certaine finesse de simulation. Par exemple, Mémoire + Contes & légendes permet de se rappeler des détails d'une vieille histoire, alors que Empathie + Contes & légendes détermine l'accueil que reçoit un personnage racontant une histoire. L'indispensable hasard est matérialisé par le jet d'1d10, qui permet de plus les échecs et les succès critiques : sur un 0 (qui compte comme 0 et non comme 10), on relance le dé et son résultat est soustrait à la valeur du test ; sur un 9, on rajoute 10 à son score de base plus le résultat d'un nouveau jet. Enfin, la destinée permet d'augmenter ses chances de réussir un test, d'éviter un échec critique ou encore de réduire la gravité d'une blessure.

Avant de partir en aventure, il faut déterminer l'expérience acquise du personnage. Une quinzaine de métiers (légionnaire, marin, homme des bois, voleur, etc.) sont disponibles à cet effet. Chacun permet d'augmenter ses caractéristiques ainsi que ses compétences (comme dans *Warhammer*, si ce

n'est qu'à *Némésis* cette phase a lieu avant et non durant le jeu). Il est tout à fait possible de changer de métier afin de créer un aventurier plus complet.

La campagne des *Héritiers de Khadesh* est assez brutale et il vaut mieux pour les personnages qu'ils sachent se battre et pour les joueurs qu'ils maîtrisent le combat. Le jeu propose deux niveaux de difficulté : règles de base et avancées. Les premières fonctionnent selon le schéma bien éprouvé : initiative puis déclaration et résolution des actions, le combattant réussissant le test le plus élevé gagnant la passe d'armes. Les règles avancées autorisent une simulation plus fine. Un jet d'initiative permet d'établir le nombre et le type d'actions qu'un personnage peut entreprendre durant une séquence (un round), en sachant qu'il existe trois types d'actions : réflexes, normales et préparées. L'astuce c'est qu'il n'est pas possible par exemple, sauf en réussissant une excellente initiative, d'effectuer une action préparée (comme une attaque plus efficace) et une action réflexe (comme une parade) dans la même séquence.

La détermination des dommages est assez lourde et nécessite à chaque fois un calcul pénible : résultat de l'attaque + facteur de blessure de l'arme de l'attaquant - résultat de la défense - protection de l'armure et de l'arme du défenseur. Ouf ! Le score final correspond à un niveau de blessure qui va de « plaies et bosses » à « blessures fatales ». La partie consacrée au combat souffre, comme l'ensemble du livret de règles, de l'absence d'exemples, ce qui rend le système de jeu moins accessible qu'il ne pourrait l'être.

Une magie fluide mais qui ne coule pas de source

Si le système de jeu n'offre guère de surprises, il n'en va pas de même de la magie (bien qu'elle souffre d'un traitement un peu expéditif), qui représente la seule véritable originalité des *Héritiers de Khadesh*, à tel point que la campagne repose en grande partie sur ses ressorts secrets. En voici le principe. Au-delà de la perception humaine se situe le Monde invisible, demeure des Esprits et des Puissances. Les magiciens utilisent le fluide - le principe moteur de la vie - pour modifier la réalité, mais ils ne peuvent le faire qu'à travers les habitants du Monde invisible. Chaque type d'Esprit et de Puissance permet d'obtenir un effet magique spécifique, une dépense plus ou moins importante de fluide permettant de définir les paramètres du sort. Par exemple, les Esprits N'so produisent de la chaleur, d'une intensité qui

C'est pas ma guerre mon général

Après *Les héritiers de Khadesh*, le deuxième titre de la collection *Némésis* devrait être SF et destroy. S.Q.U.A.D.S. mettra les personnages aux prises avec d'affreux aliens sur une lointaine planète, dans une ambiance inquiétante à la Predator. Ça risque encore d'être un background à trous... d'obus.



varie de 0° à 1 000 000°, et de la lumière, depuis celle d'une allumette à celle du soleil de face.

La plupart des effets magiques classiques sont reproduits par l'un ou l'autre des habitants du Monde invisible. Hélas l'explication des pouvoirs de ces mystérieuses entités est trop vague. Par exemple, si un personnage utilise un Esprit N'so pour projeter de la chaleur sur quelqu'un, que ce soit à 200° ou 2000°, rien n'explique comment calculer les dommages qui sont pourtant plus nettement supérieurs dans un cas que dans l'autre. Cette imprécision oblige le meneur de jeu à créer ses propres règles pour fixer les possibilités de certains sorts. A la lecture des quelques pages consacrées à la magie, on a l'impression d'une bonne idée qui n'a pas été exploitée à fond, mais juste ce qu'il faut pour les besoins de la campagne. Et tant pis pour les joueurs exigeants.

Un background qui ne perd pas de temps

Le premier livret du jeu expédie le monde dans lequel se déroule la campagne : les Terres occidentales. Le propos de SPSR n'est pas de développer un univers complet, mais seulement de fournir un cadre général à une aventure ponctuelle. Le background est donc volontairement lacunaire. Ce n'est pas trop grave car les Terres occidentales ont un profil furieusement familier. En gros, il s'agit d'un monde médiéval-fantastique à forte tendance barbare-conan-sque. Ne vous attendez donc pas à être ébouriffé de surprise. L'univers fonctionne de la même manière que celui d'*Earthdawn*, c'est-à-dire à partir de références culturelles considérées comme acquises par les rôlistes. Tous les peuples décrits (à l'exception des Eridanis, et encore) fonctionnent par assimilation à leurs alter ego historiques ou imaginaires (Mongols, Romains, etc.).

Il y a longtemps (refrain connu), l'Empire kochan recouvrait la quasi-totalité des Terres occidentales de la pourpre de sa puissance, de ses lois et... de sa paix. Mais le temps de sa splendeur est révolu et aujourd'hui les lézardes de la disension interne et de la révolte fragilisent tous les jours un peu plus l'édifice impérial, tandis qu'à l'extérieur les hordes barbares n'attendent qu'un signe de faiblesse pour abattre les remparts de la civilisation. En réalité l'Empire représente encore une puissance considérable, mais la loyauté des princes qui gouvernent les provinces est sujette à caution et plusieurs peuples qui autrefois acceptaient la loi impériale ont repris leur liberté. L'administration est aussi pléthorique

que peu efficace et corrompue, les maisons princières rivalisent d'intrigues tandis que les guildes consolident leur pouvoir économique. C'est dans cette situation délétère et explosive que les personnages font leurs premières armes.

Les PJ peuvent être originaires de différentes régions des Terres occidentales. Les provinces du centre (Kochan, Gontchar, Taïmyr) sont assez sûres et calmes. D'autres, comme la Derjavine, sont en rébellion quasi ouverte. L'Empire est organisé sur un modèle proche de celui des Romains. Au nord, le principal danger vient des Khazars, un peuple de guerriers nomades (type Mongols) qui n'aime rien tant que de s'en prendre aux possessions impériales. Au nord-ouest, les Cymri (Vikings), aussi vaillants guerriers que marins, ont recouvré leur indépendance et entraînent avec eux les provinces adjacentes. Au sud, les Ksards, des montagnards rustiques, se montrent plus farouches que jamais, tandis que les Orientaux des cités indépendantes du Gondar ne pensent qu'à leur commerce.

Seuls deux peuples se distinguent du lot. Le premier est celui des Eridanis qui habitent la lointaine île d'Eridan. Ils sont peu nombreux car ils furent presque exterminés lors de l'expansion de l'Empire. Grands, nus et tatoués, leurs mœurs sont mystérieuses. Ils mènent une existence pastorale, ce qui ne les empêche pas d'être de grands magiciens : ce sont eux qui ont découvert l'existence des Puissances. Les Centaures forment quant à eux une espèce étrangère à l'humanité, bien que l'union entre les deux races soit fertile. Autrefois nomades, ils se sont fixés dans une région de l'Empire où ils sont en voie d'extinction victimes de stérilité. Peuple pacifiste doué pour l'artisanat, les Centaures vivent en bonne intelligence avec les hommes, mais leur taille et leur force physique en font des combattants terribles le cas échéant.

Voilà pour les Terres occidentales. Quelques considérations sur les armées en présence et leur armement (les légions de l'Empire, la Garde rouge de l'Empereur, les hordes de cavalerie khazar, etc.), sur les routes (peu sûres), sur la faune réduite, comme le reste, au strict minimum (mais un strict minimum qui craint quand on le rencontre de nuit), l'évocation des habitudes religieuses et des possibilités de transports, achèvent de planter le décor. Vous pensez avoir besoin de plus pour incarner votre personnage ? Mais non, attrapez plutôt l'épée à deux mains qui traîne là et faites chauffer les dés.

Porté disparu

La campagne Les Héritiers de Kadesh, qui donne son nom à ce premier volume de la gamme *Némésis*, constitue le cœur véritable du jeu. Le background n'est détaillé qu'en fonction d'elle et de ce qui peut être utile à l'histoire. On comprendra qu'il m'est difficile ici d'en parler en détail par crainte d'en révéler les tenants et aboutissants. Néanmoins, voici l'argument principal.

Les personnages reçoivent une lettre de leur père – qu'ils ne connaissent pas – leur demandant de le rejoindre à Kantemir, la capitale de l'Empire. Là-bas, comme on pouvait

J'ai réussi mon jet de Contes & légendes !

Némésis : une des divinités primordiales grecques, personnifiant l'indignation, la vengeance des dieux contre la démesure.
Par extension : ennemi juré.
(Le petit Robert)

FICHE TECHNIQUE

- **Némésis : Les héritiers de Khadesh**
- **est un jeu de rôle de création française**
- **édité par SPSR.**
- **Auteur : Arnaud Bailly.**
- **Illustrations : Greg Cervall et Eric Floquet.**
- **Présentation : une pochette comprenant trois livrets, une carte recto verso**
- **format A2 et un écran.**
- **Prix : 148 F.**



Illustrations extraites du jeu.





Si vous aimez la dimension épique.



Si vous jouez en campagne.



Si jouer est plus important que tenir un rôle.

À qui s'adresse ce jeu ?

s'y attendre, les touchantes retrouvailles familiales n'ont pas lieu de la manière prévue. Les PJ sont rapidement pris dans le flot des événements qui agitent Kantemir : leur père est introuvable, des tueurs sont à leurs trousses, un assassin sème la terreur en ville, la famine menace et le peuple semble au bord de la révolte. A partir de là, l'aventure mène les personnages aux quatre coins des Terres occidentales, dans une quête qui devient de plus en plus « cosmique ». Le parti pris héroïque de la campagne se fait nettement sentir dans les enjeux qui sont proposés – ou plutôt imposés – aux PJ : l'ordre des Mondes visible et invisible dépend de leurs actions !

Vous l'aurez compris, dans *Les héritiers de Khadesh*, les personnages sont des héros avec un grand H. La destinée a de grands projets pour eux. C'est bien entendu une approche « rôlistique » gratifiante pour les PJ (et les joueurs) : sauver le monde constitue un excellent baume pour la vanité. Le revers de la médaille, c'est l'absence de choix. Une fois que les personnages commencent à comprendre les véritables enjeux des événements auxquels ils sont confrontés, le cheminement de la campagne devient de plus en plus linéaire jusqu'à s'apparenter, à certains passages obligés, à un véritable coup de pied au cul accompagné d'effets du style deus ex machina (les PNJ Khadesh et Ankober fonctionnent souvent ainsi). Le trop grand dirigisme de certains épisodes demande des meneurs de jeu adroits pour faire passer la pilule. D'un autre côté, ce style de jeu, héroïque et sans temps mort, a ses partisans. Si vous aimez le côté trépidant des scénarios Casus conçus par Patrick Bousquet et Christophe Debieu (*Les chroniques du Chaos*, *Le Réseau divin*), vous retrouverez dans *Les héritiers de Khadesh* un peu de cet esprit-là. Malgré ces réserves, la campagne constitue un joli morceau de jeu de rôle, compact et plaisant à jouer.

Un JdR de plage ?

Au début de cet article, Benoît Clerc évoquait un « monde original » et des « concepts connus ». En ce qui concerne le second point, c'est réussi. Pour l'originalité par contre, com-

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie

Le concept, aussitôt acheté aussitôt joué ; la facilité à entrer dans le monde ; le côté enlevé de la campagne.

Je regrette

Le manque d'exemples et de clarté des règles de magie ; les trous dans le background.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

J'ai envie d'être

Joueur C, meneur de jeu B

ment dire... Eh bien disons qu'elle n'est pas très présente, mais après tout ce n'est peut-être pas si grave que cela. Le concept de *Némésis* ne repose pas là-dessus – difficile de rendre un monde original quand plus de la moitié du jeu est consacrée aux aventures – mais sur la facilité à s'approprier un univers et à y vivre des aventures palpitantes. Et sur ce plan-là, *Les héritiers de Khadesh* atteint son objectif.

Ce premier volume de *Némésis* est parfait pour jouer une campagne sympa avec les copains cet été, sans trop se prendre la tête, plutôt façon *Pratique de l'Aventure* (voir p. 30) que façon *Art du storytelling* (CB n° 106), tout en proposant une réelle substance capable d'étancher les soifs de role-playing. Contrairement à ce qu'on pourrait croire au vu de la simplicité de bon aloi du système de jeu, *Les héritiers de Khadesh* ne s'adresse pas aux débutants. Le manque d'exemples dans les règles, l'absence de conseils ainsi que la campagne assez touffue à certains moments, lui interdisent l'estampille « initiation » que son concept pourrait justifier. C'est un peu dommage. Il aurait suffi d'un peu plus d'exhaustivité par-ci, d'une approche plus didactique par-là, pour en faire un bon jeu à offrir à son petit cousin qui veut commencer le jeu de rôle.

Évidemment, après avoir joué la campagne, on peut succomber à la tentation de continuer à voyager dans ce monde. Mais il faut alors être prêt à boucher les trous d'un background façon gruyère. D'autant plus que SPSR ne compte pas publier de supplément détaillant les Terres occidentales. Alors à vous de voir ce qui vous intéresse dans *Némésis : Les héritiers de Khadesh*.

Serge Olivier



Dun Carcalen ferait tout pour quitter son bout d'île lugubre. Après avoir été marin, le voilà marchand : le travail est moins dur et rapporte mieux, même avec la concurrence des guildes.

L'AVIS DE Tristan Lhomme

Au fond, je suis comme tout le monde, j'aime bien les histoires pleines de bruit et de fureur. Et là, on retrouve le souffle à la fois épique et pas prise de tête de *Gurps Conan*, l'aspect encyclopédie chiant en moins. L'ami Serge a raison, il y a des trous dans le background. Et alors ? Il y a largement de quoi s'amuser !

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

J'ai envie d'être

Joueur A (mais c'est bête, j'ai lu le scénario), meneur de jeu B

Description		équipement	
NOM : DUN CARCALEN	Blond, taille moyenne, yeux bleus	Don cheval	Sommes 1.36
LIEU DE NAISSANCE : 26 ans	ORIGINE CULTURELLE : CYRI	ARMURE : ☐ FF	
PROFESIONS EXERCÉES : MARCHAND	GRADES :		

CORPS		ESPRIT		ÂME		APTITUDES	
VITALITÉ : 6	INTELLIGENCE : 5	CHARME : 5	ESQUIVE : 23	ESQUIVE : 23	INITIATIVE : 41	RESISTANCE : 10	ENDURANCE : 10
FORCE : 4	VIVACITÉ : 4	VOLONTÉ : 4	FLUIDE : 5	FLUIDE : 5	COURSE : 11		
AGILITÉ : 7	MEMOIRE : 4	DESTINÉE : 4					
SENS : 5	EMPATHIE : 4						

Blessures		Blessures graves		Blessures fatales	
PLAIES ET BOSSES : 0	Blessures légères : 12	Gravité : 18	Blessures graves : 4	Gravité : 24	Blessures fatales : 6
Gravité : 0	Gravité : 0	Gravité : 0	Gravité : 0	Gravité : 0	Gravité : 0
0 0 -1 -2 -2 -3 -3	0 0 -2 -4 -6 -8 -10 -12	0 0 -4 -8 -12 -16	0 0 -4 -8 -12 -16	0 0 -6 -12 -18	0 0 -6 -12 -18

Compétences		LES ARTS		LES TECHNIQUES		LES CITES	
Us & coutumes : 4	Intelligence : 8	Aérobic : 4	Agriculture : 6	Navigation : 6	Chasse : 5	LES CITES : 4	LES CITES : 4
Négociation : 8	Discours : 8	Comédie : 4	Élevage & dressage : 6	Navigation : 6	Chasse : 5	LES CITES : 4	LES CITES : 4
Intrigue : 8	Maniement : 6	Maniement : 6	Navigation : 6	Chasse : 5	Chasse : 5	LES CITES : 4	LES CITES : 4

Le Monde Invisible		LES ESPRITS		LA SURVIE	
LES ARTS : 4	LES ESPRITS : 4	LES ESPRITS : 4	LES ESPRITS : 4	LES ESPRITS : 4	LES ESPRITS : 4
Perception Fluide : 4	Manipulation Fluide : 4	Manipulation Fluide : 4	Manipulation Fluide : 4	Manipulation Fluide : 4	Manipulation Fluide : 4
Monde Invisible : 4	Monde Invisible : 4	Monde Invisible : 4	Monde Invisible : 4	Monde Invisible : 4	Monde Invisible : 4

Nos Boutiques vous accueillent

JEUX DE ROLES

AD&D VF et VO	237F
Guide du Joueur	203F
Ecran du Maître	69F
Bestiaire monstrueux	182F
Mythes et légendes	142F
Recueil de Magie	128F
Feuille de personnage	70F
Manuel des Paladins	159F
Manuel des Elfes	159F
Manuel des Humanoïdes	159F
Armes et Equipement	135F
Dieux des Monstres	135F
L'épreuve du magicien, voleur, Clerc ou Guerrier	54F
Le Monde T.S.R.	187F
High level campaigns	119F
Combat & tactics	119F
Sages & Specialists	119F
Encyclopedia Magica	168F
Annual MC III	119F
World Builder's Guide	123F
ROYAU. DOUBL 2 ed	Tél.
Selenae	74F
Aventures des R.O.	133F
Monstres des R.O.	133F
Monde des Elfes Noirs	144F
Draconomicon	119F
Ruines de Monts Prof.	275F
Elfes de l'Eternelle Ren	159F
"Marco Volo" Départ	61F
"Marco Volo" Voyage	61F
"Marco Volo" Arrivée	61F
Catacombes de Soirée	69F
Empires de la Côte	102F
Faith & Avatars	119F
Volo's Gu. all Magical	119F
Netheril: Campaign	158F
BIRTHRIGHT	
Players secrets : Halskapa, Khourane, Sjordvik	50F
Rjurik Highlands	122F
Naval Battle Syst	61F
Legends of hero kings	119F
Havens of Great Bay	122F
DRAGONLANCE	
Heroes of Steel	109F
AMBRE	237F
Tarot d'Ambre	199F
Chevaliers d'Ombres	237F
APPEL de CITHULHU	189F
Ecran	72F
Manuel du Gardien	104F
Manuel de l'investigat.	151F
Le Livre des Monstres	84F
Cithulhu Live	109F
ATLANTYS	227F
Ecran	Tél.
ARS MAGICA	Tél.
Arx 4th Ed.	192F
Les extensions en vf & vo	Tél.
BATTLETECH 4th	160F
Les extensions en vo	Tél.
BITUME	137F
BLOODLUST	223F
Ecran	89F
Chroniques Sanglantes	120F
Vengences	199F
Romans	47F
BUBBLEGUM CRISIS	153F
CHANGELIN	246F
Ecran	104F
CHANGELING	144F
Book of Storytellers	104F
Freehold & Hidden G.	86F
Automan People	69F
Nobles: Shinning host	69F
Immortal Eyes	86F
Immortal Eyes 2	86F
Court of all Kings	86F
Troll KithBook	69F
Player's Guide	126F
Isle of the Mighty	126F
Slough KithBook	69F
The Enchanted	93F
Chateau Falkenstein	237F
Ere de la Vapeur	151F
CONSPIRATIONS	161F
Ecran & Scénario	94F
Al Amarija	113F
CONSPIRACY X	Tél.
CYBERPUNK	225F
Ecran	84F
Chrome 3	137F
Home of the Brave	156F
Chrome I	120F
LAGE des TENEBRES	197F
L'Ecran	81F
DARK AGES	160F
Ecran Dark Ages	58F

MARSEILLE

7, cours Lieutaud
tél : 04 91 48 25 43

Storyteller's Secrets	87F
Constantinople	87F
Clanbook Cappadocian	69F
Liege, Lord & Lackey	87F
DARK EARTH	265F
Ecran	95F
DEADLANDS Del.	192F
Marshal Law: screen	96F
Weird Willin's CD	96F
The Quick & The Dead	160F
Book o' the Dead	128F
Perdition's Daughter	32F
Independence Day	32F
EARTHDAWN	275F
Accessoi. du Maître	107F
Les Brumes de la Trahison	113F
Compagnon	180F
Ancient Mysteries Baraiva	96F
ELECKAZE	209F
Ecran	89F
Carte géographique	55F
Armageddon	138F
Terre	133F
ELRIC	236F
Ecran Elric	94F
Meliniobé	217F
La nef des fous	127F
Versets Impies	133F
Est Inconnu	132F
L'As des Jeunes Roy.	Tél.
Les extensions en vf & vo	Tél.
FENG SHUI	192F
Marked for Death	83F
Back for Seconds	89F
Blowing Up Hong Kong	96F
FADING SUNS	160F
Screen & Weapons	77F
Byzantium Secundus	115F
Forbid. Lord: Techno	109F
Lords of Known World	115F
Weird Places	84F
GUILDE	255F
Ecran Guilde	85F
Les Carnets pourpres	76F
Les Vendéys	120F
Le Loom	179F
Requiem des Ombres	218F
L'Atlas du continent 1	Tél.
Terra incognita	34F
GURPS	210F
Ecran	95F
GURPS Psioniques	132F
GURPS Vampire	179F
Vehicule 2nd	128F
Alicia	115F
Martial Arts 2nd	128F
Psionics	109F
Creatures of Night	109F
Compendium II	141F
HAWKMOON II	240F
Ecran 2ème Ed	94F
IMAGO	180F
Chaos Puissance 5	44F
Projet Nexus 1	35F
I N S, Magna Veritas	Tél.
Ecran	95F
Rigor Mortis	120F
Stella inquisitoris	217F
JRTM 2nd Ed.	213F
Ecran JRTM	64F
Carte des TdM	64F
Créatures des TdM	112F
Moria	163F
Trésors des TdM	69F
Ruines Hantées Dun.	137F
Valar & Maler	77F
Deluxe L. of Ring Map	77F
KULT	227F
Fables et Reflets & éc.	94F
Tantricism	132F
Légions des Ténés	180F
Anges Déchus	104F
Métopolis	161F
Au delà des Limites	113F
Le Coeur, l'Esprit, l'Âme	113F
LEGENDS OF 5 RINGS	180F
LOUP-GAROU	179F
Ecran	72F
Rite de passage	99F
La voie des loups	102F
Rage sur New-York	120F
Le livre du Ver	129F
Caem Lieux de Pouvoir	146F
Le Livre du Coeur	Tél.
WEREWOLF 2nd Ed	160F
Screen 2nd Ed	58F
Player's guide	104F
Umbrà	87F
Shadow Lords,	
Silent Striders	58F
Storyteller handbook	104F

MARSEILLE

13, rue des 3 frères Barthélémy
tél : 04 91 48 52 09

Who's who Garou	69F
Project Twilight	69F
Rage across Appala.	104F
Freak legion	69F
Black Labyrinth	63F
Warriors of Apocalypse	87F
Rage Across World 1	115F
Rage Across World 2	115F
Midnight Circus	87F
Werewolf Chronicles 1	127F
Baster	104F
Nuwiska	69F
Silver Fangs	58F
Werewolf Chronicles 2	127F
WILD WEST	180F
MAGE	179F
Ecran	63F
La trame du destin	102F
Techno. les Progeni.	67F
Le Livre des Ombres	154F
La Toile numérique	129F
Age 2nd Ed.	160F
Age Sere, Hidd. Lore	87F
Progenitors	58F
Verbenà, Celestial Chorus,	
Cult of Exstasy, Dreamspeakers,	
Akashic B., Euthantos	58F
Technocracy NWO	58F
Age portfolio	87F
Chaos factor	87F
The fragile path	63F
Age Tarot	162F
Void Engineers	58F
Horizon: Stronghold ...	87F
Book of Craft	104F
Book of World	127F
Age Chronicles, vol 1	127F
Book of Mirrors	104F
MEKTON Z	236F
Ecran	94F
Manuel Tactique	94F
MUT. CHRONICLES	236F
NEPHILIM 2ème Ed	265F
Ecran Neph 2	95F
Arcane : Le Batteleur	32F
Arcane : La Papesse	32F
Arcane : l'Impératrice	32F
Arcane : l'Empereur	32F
Arcane : Le Pape	32F
Arcane : l'Amoureux	32F
Arcane : Le Chariot	32F
Arcane VIII	32F
Les Templiers	170F
Lion Vert	113F
Arcanes Majeures	142F
Souffle du Dragon	208F
Selenim	179F
L'Atalante furtive	114F
Mystères	170F
La dame de 11 Heures	86F
- Tome 1: Magie	120F
- Tome 2: Alchimie	120F
- Tome 3: Kabbale	120F
Le livre noir	85F
Arch. secr. St Amand	114F
Les Arthuriades	180F
L'Apprenti	86F
MILES CHRISTI	237F
Ecran M.C	94F
La richesse de l'Emir	94F
Locus Palmarum	138F
Assassins	138F
Monde de MURPHY	179F
NIGHTPROWLER	256F
Ecran	94F
Av. à Samarande 1 ou 2	132F
L'Adas de Samarande	171F
Le Prix du Sang	49F
NOIR	160F
Shades of Noir #1&2	84F
PENDRAGON	236F
POLARIS	189F
Ecran	94F
Carte	84F
Les foudres de l'abîme	49F
Guide des Profondeurs	94F
RAOUL	34F
D'AC Raoul	34F
REVE DE DRAGON	Tél.
Secret de Muringhen	109F
Rêve en Boldazie	124F
L'oeuf de Psiuma	109F
La Dame des songes	109F
Voyage et voyageurs	189F
Poussière d'étoiles	109F
Château Dormant	109F
Ballade de Harpichote	110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3	35F
L'Unirève	189F
RIPTS	132F
ROLEMASTER	
Manuel personnages	103F
Manuel des combats	69F

NICE

8, rue Alfred Mortier
tél : 04 93 92 06 03

Manuel des sorts	120F
Créatures et Trésors	124F
Compagnon I	105F
Compagnon II	139F
Compagnon III	120F
Compagnon IV	112F
Comp. du Combatt.	128F
Compag. du Mage	146F
RUNQUEST	230F
Les Trolls	209F
SCALES	209F
Nature	137F
Romans	47F
SHAAN	189F
Le Livre de Shaems	94F
Ecran	94F
Lumière du matin	49F
Archeos	Tél.
SHADOWRUN	237F
Alerte rouge	104F
Guide de Seattle	190F
Guide de l'Am. Nord	170F
Des Pouvoirs et des Ombres	94F
Les Chiens de Guerres	142F
Field of fire	96F
Shadowtech	96F
Cybertechnology	96F
Shadowrun Comp.	96F
Missions	96F
Underworld Sourceb	96F
STAR WARS 3ème	Tél.
Ecran	86F
Matériel de campagne	76F
Le guide de l'Empire	114F
Le guide de l'Alliance	132F
Manuel d'inst. Craken	81F
Manuel du maître	115F
Commando shantipole	57F
Chasse à l'h. Tatouine	57F
Bataille du soleil d'Or	63F
Outspace	65F
Pluies d'étoiles	66F
Les récupérateurs	66F
Le domaine du mal	72F
L'étoile de la mort	94F
Les coordonnées d'Istis	72F
Cité des nuages	76F
Cité des profondeurs	76F
L'enviut. C.D. Singer	72F
Supernova	130F
Guide de la Trilogie	189F
Cargo interstellaire	136F
Eclaireurs	132F
Fragments Bordure Ext.	109F
G. hénitères de l'Empire	151F
Etoiles jumelles de Kira	104F
Morts ou Vifs !	104F
S.W.2nd Revised	192F
S.W. Screen 2nd Rev	64F
Fantastic technology	96F
Han solo sourcebook	128F
Wanted by Craken	96F
Gamemaster handb	115F
Dark Empire	160F
The Movie Trilogy	160F
Flashpoint: Brak sect.	96F
Creatures of the galaxy	96F
Classic Adventures	115F
Classic Adventures 2	115F
Classic Adventures 3	115F
Craken's rebel oper.	96F
The Truce at Bakura	141F
Heroes & Rogues	115F
Rebel sourceb 2nd Ed	141F
Imperial source 2nd Ed	141F
Sourcebook 2nd Ed	141F
Gothic: Slave of Emp.	96F
Planets collection	160F
Plat's starport guide	160F
Classic campaigns	96F
Alliance intel. reports	141F
Jedi Academy Sourceb	141F
The Kathol Outback	96F
Kathol Rift	96F
Thrawn Trilogie Sourc	160F
Darksynder	192F
Adv. Journal #4 à 13	77F
GG 1 à 9, 11 ou 12	96F
GG10 Bounty hunter	115F
Shadows of Empire	96F
Imperial Entanglements	96F
Best of S.W. Adv Journ	128F
Star Wars Live Action	128F
Live Action Adv	96F
Tales of the Jedi	160F
Operation Elrod	63F
Classic Adventures 4	128F
Instant Adventures	96F
Pirates & Privateers	115F
No disintegration	96F
Mos Eisley boxed set	224F
Hives of Scums & Vil.	116F
Black sands of Socorro	116F
Imperial Double-Cross	64F
Fantast. techn. : Droids	96F
THOAN	280F
Thao de luxe	340F
Ecran	40F
Arwoor	180F
TOON	152F

NIMES

14, rue de l'Agau
tél : 04 66 67 15 58

Ecran & Supplément	120F
Silence on Toon	123F
VAMPIRE	171F
Ecran Vampire	60F
Le Livre du Conteur	146F
Cendres aux cendres	92F
Liens du sang	58F
Chicago la nuit	149F
Succubus club	135F
Diablerie au Mexique	89F
Guide des joueurs	157F
Livre Clan Toreador	103F
Livre du Clan Brujah	103F
Livre du Clan Tremere	103F
Milwaukee by night	128F
Livre Clan Grangrel	103F
Vampire 2nd Ed	160F
Vampire Screen 2nd	58F
Dirty secr Black Hand	104F
The Inquisition	69F
Clanbook	
Brujah, Gangrel, Malkavian,	
Nosferatu, Toreador, Tremere,	
Ventrue, Assamite, Setite,	
Tzimisce ou Lasombra	58F
Player's guid Sabbat	87F
Sabbat Storytellers	142F
Giovan: Blood & Fire	104F
Hunter hunted	58F
Player's guide 2nd	127F
Los Angeles by Night	104F
Berlin by Night	87F
Storyteller's handb	104F
Prince's Primer	63F
Elysium: Elder Way	87F
Book of Nod	63F
Chicago Chronicles 1	127F
Chicago Chronol. 2	115F
Chicago Chronicle 3	115F
Montreal by Night	87F
Clanbook Ravnos	58F
Diablerie	69F
Cities of Darkness 1	116F
Ghouls Fatal Addict.	87F
WARHAMMER	180F
Ecran	38F
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E	95F
1er Compagnon	114F
La camp. Impériale	151F
Sombre aile de la mort	123F
Pour la gloire d'Ulric	168F
Nouvel Apocryphe	142F
L'agonie de la Lumière	154F
Grimoire	75F
Manuel du Joueur	95F
Arcanes Magiques	95F
WASTEWORLD	160F
WEREWOLF : The Wild West	
The Wild West	180F
TWW Pocket Deck	85F
WITCHCRAFT	145F
World of Darkness	
FRANCE	189F
Outcasts	87F
Destiny's Price	87F
Combat Book	87F
World of Darkn. 2 ed	104F
Midnight Circus	87F
Mummy 2nd Ed	104F
WRAITH	208F
Ecran Wraith	94F
Guide du Joueur	161F
Midnight Express	104F
Wraith 2nd Ed	160F
Buried Sec. screen 2nd	87F
Love beyond Death	58F
Sea of Shadows	69F
Wraith Players guide	104F
The Quick & the Dead	69F
The Hierarchy	69F
Dark Kingd. of Jade	87F
Dark Kingd adventu	87F
Hunts	87F
Midnight Express	69F
Necropolis: Atlanta	87F
Artificers	69F
Sandmen	69F
Masques	69F
The Risen	69F
Dark Refl.:Spectres	104F
Shadow Players Guide	58F
Charnel Houses of Eur	69F
Hunters	69F
Mind's Eye Theatre	
Laws of the Night	63F
Elder's Revenge	104F
Oblivion	87F
Liber des Goules	63F
Laws of the Wild	87F
JEUX DE PLATEAU	
Meurtre à l'Abbaye	218F
Le secret du Nil	126F
Elixir	113F
Alambic	57F
Il était une fois	113F
Civilisation	288F
Diplomate	288F
Météorénée	261F
Formule DÉ	198F



Star Wars

Seconde édition

revue et développée

Ad maiorem Lucas gloriam !

En attendant les trois
premiers épisodes
de la célèbre épopée
de Lucas,
Descartes Éditeur
nous fait
un cadeau impérial
en traduisant
la nouvelle
édition du jeu de rôle
de science-fiction
le plus pratiqué
dans la galaxie...

Nul ce Palpatine...

Si on applique la nouvelle règle
simulant les effets
du Côté obscur,
Luke, lors de son combat final
contre l'Empereur, se prend
des Éclairs de Force
non pas sur la base de 13D
mais de 48D!

Prévisions galactiques

Un grand maître Jedi de l'ordre
Descartes a eu une vision
concernant les prochaines
traductions. Il voit venir l'Écran,
le Guide de la bataille des Jedi
et la boîte de base de
la campagne Darkstryder.
Dates inconnues, on n'est pas
des devins tout de même...

Rappel des faits

Partant du principe que vous êtes tous normalement constitués, je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler ce qu'est *Star Wars* et qu'il en existe depuis dix ans une version jeu de rôle publiée par West End Games (WEG). Mais dix ans, c'est long! Il n'est donc peut-être pas inutile, pour les amnésiques ou les plus jeunes, de se rafraîchir la mémoire. Quant aux vieux briscards, je leur conseille vivement de sauter directement au paragraphe « Parlons technique »...

A l'origine...

... Donc, il y a une trilogie cinématographique qui remporte un succès monstre et qui génère une quantité astronomique de produits dérivés en tout genre (mais pas de « rouge à lèvres princesse Leia », Lucas est contre...). En 1988, année bénie des dieux où l'on pouvait encore pratiquer le massacre à la tronçonneuse dans d'obscurs donjons sans se faire traiter de sectateurs profanateurs satanistes par d'éminents spécialistes du nain de jardin, WEG acquiert la juteuse licence pour une adaptation jeu de rôle. Et, en dépit d'une méfiance somme toute bien naturelle eu égard aux étrons publiés à la suite de l'excellent *Paranoïa*, le succès est au rendez-vous.

Il faut dire que le jeu colle parfaitement au thème et que l'ensemble est assez innovant. L'alter ego est simple à créer grâce à l'archétype. Il s'agit d'un « squelette » de personnage prédéterminé que le joueur customise selon ses goûts. Véritable révolution pour l'époque, il ne faut pas plus de quinze minutes pour répartir sept dés à 6 faces dans une quarantaine de compétences dérivées de six attributs. Autre innovation, l'utilisation exclusive de dés à 6 faces pour la résolution des actions. A une époque où il ne manquait que le dé Pi pour simuler la moindre action, cette simplification était tout simplement géniale, voire salvatrice, quoiqu'à l'usage moins pratique que le système Chaosium (tout au d100 ou presque!). Mais revenons au système. Pour résoudre une action le joueur doit donc lancer un certain nombre de d6 et additionner les résultats. Le MJ, quant à lui, utilise une règle unique : il détermine un seuil de difficulté allant de 5 (facile) à 30 (héroïque). Si la somme des jets du joueur est supérieure à ce seuil, l'action entreprise est réussie. Simple non?

Les esprits chagrins ont, bien entendu, critiqué le jeu : certains ont flairé l'exploitation abusive de nos porte-monnaie, ce en quoi ils n'avaient pas tout à fait tort. D'autres ont critiqué le manque total de liberté lors de la création du personnage et fustigé le système jugé peu simulationniste tout en exigeant une quantité appréciable de dés ainsi qu'un réel talent en calcul mental. Quelques-uns, enfin, n'ont guère apprécié l'aspect manichéen de l'ensemble, les gen-

tils rebelles tout propres d'un côté, les vilains impériaux pas beaux de l'autre.

Mais qu'importe! Le jeu, rapidement traduit par Descartes Éditeur, est devenu une référence pour les aficionados de SF. Il faut dire qu'à part l'excellent *Empire galactique*, malheureusement sous-exploité (message perso : à quand une nouvelle édition, M'sieur Nedelec?), l'amateur devait se contenter d'un *Space Master* ou d'un *Space Opera* aux règles arides, d'un *Traveller* injustement méconnu en dépit de son prodigieux background, voire d'un *Multimondes* moribond avant même de sortir. Alors, à vaincre sans péril...

1993, la révolution...

WEG, conforté par le succès du jeu et aiguillonné par la nouvelle trilogie romanesque de Timothy Zahn (*L'héritier de l'Empire* *), décide de publier une Seconde Édition, une fois de plus rapidement traduite par Descartes.

Mieux présentée, avec quelques pages en couleur, cette édition est beaucoup plus technique que la précédente. Si le système de base reste le même, le joueur peut désormais créer de toutes pièces son personnage, choisir librement ses compétences, voire se spécialiser. Les mécanismes, quant à eux, s'affinent et deviennent beaucoup plus délicats à mettre en œuvre, notamment en ce qui concerne les courses-poursuites et les combats spatiaux qui tournent rapidement au wargame tactique si l'on applique toutes les règles à la lettre. Toutefois l'ensemble se tient et il est toujours possible d'appliquer l'axiome de Papy Gygax : « Les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière le paravent. »

Star Wars arrive donc à maturité, avec un petit bémol tout de même : la transition entre les deux versions fait très mal aux comptes en banque des joueurs. Cette Seconde Édition rend les précédents suppléments totalement inexploitable du point de vue technique. Histoire d'y remédier, la quasi-totalité des titres parus (une soixantaine à l'époque) ont eu droit à leur « édition révisée ». Quelques pages en plus, deux trois caractéristiques adaptées et, hop!, par ici les dollars! Méthode certes « limite », mais que d'autres avaient cependant déjà appliqué sans vergogne...

Et pendant ce temps, l'effet « Zahn » joue à plein. Les fans se bousculent aux conventions, les forums se multiplient sur Internet et, marketing oblige, on assiste à la prolifération des romans, des BD, des CD audio, des jeux vidéo, des jouets et même des hamburgers spécial Wookiee! Et puis, il y a cette rumeur persistante bientôt confirmée : Lucas prévoit une nouvelle version de sa trilogie ainsi que trois nouveaux épisodes avant la fin du siècle...

* Ces romans décrivent l'époque qui suit la victoire de l'Alliance ; Luke et ses amis tentent de fédérer ce qui reste de leurs forces et de surveiller les braises toujours prêtes à renaître de l'Empire défait.

Bref, quinze ans après un *Nouvel Espoir*, la starwarsmania redémarre pour le plus grand bonheur de WEG qui surfe dès lors allègrement sur la vague en publiant systématiquement des suppléments reprenant les romans et les BD.

Plus fort encore, usant et abusant de sa licence, l'éditeur se met à exploiter des « niches » en adaptant la quasi-totalité des poncifs du genre SF à la sauce Skywalker : l'exploration spatiale (mâtinée *Star Trek*), les contrebandiers, les pirates, les corporations et la cybernétique (on est alors en pleine vague cyberpunk). Cent suppléments plus tard, ça marche encore !

1996, la vox populi...

Plein les yeux ! Star Wars ressort au cinéma et fait un véritable carton. Les fans clubs sont bondés. Saint Lucas prépare sa nouvelle trilogie. Le jeu de rôle, quant à lui, a beaucoup évolué. Les manuels eux-mêmes, au-delà de leur contenu, sont jugés lors de l'achat. Un jeu ne doit plus seulement être bon. Il doit aussi impérativement être beau ! Si possible en couleur ! Rempli à ras bord tout en étant fonctionnel ! Et surtout, surtout, attirer le badaud qui vague tranquillement sans rien demander...

Chez les éditeurs, on l'a bien compris. On ne fait plus du jeu de rôle, on fait de l'Art ! C'est parfois vrai, c'est souvent exagéré, mais quoi qu'il en soit, les maquettistes et les illustrateurs sont à l'honneur et c'est tant mieux ! WEG, comme les autres, n'échappe pas à la règle. Mais cette fois, pas question d'affronter la horde des amateurs furieux de devoir jeter à la poubelle leurs suppléments pour une bête caractéristique qui change ! D'ailleurs, ça n'a aucun intérêt. Le petit monde des rôlistes est déjà tout entier acquis à la cause. Les plus « accros » achètent rituellement depuis longtemps leurs deux suppléments mensuels sans (trop ?) se poser de questions... Reste les autres, ceux qui ne connaissent pas le jeu de rôle. Et ceux-là, il faut les épater, les attirer, les soigner. D'où cette *Seconde Édition revue et développée*, la 2.5 comme disent les spécialistes. Elle se veut plus belle, plus pédagogique, plus complète car tenant compte des romans et autres BD, plus fonctionnelle, plus conforme à l'esprit des films plus... plus tout quoi ! Le but de WEG est ambitieux : produire LE jeu de SF, celui qui va satisfaire à la fois les débutants et les Grands Anciens...

Parlons technique...

Mission accomplie ! Mieux présentée, plus claire, avec des points de règle sur fond jaune facilement repérables, des exemples, un index relativement précis, des tableaux récapitulatifs, de la couleur et des illustrations partout, *Star Wars Seconde Édition revue et développée* est incontestablement une réussite. Et tant qu'à casser le cochon, il convient de se procurer dans la foulée *l'Écran* (traduction prochaine) qui évite de trimballer la moitié de sa ludothèque à chaque partie !

Cela dit, un changement de règles est toujours un moment délicat, surtout lorsque l'on a pris ses habitudes. Voici donc un résumé, aride comme il se doit, de ce qui a été modifié. Il est cependant évident que cela ne dispense pas de lire, ou de relire, attentivement le manuel...

Création du personnage

- Les spécialisations évoluent de façon indépendante des compétences dérivées de l'attribut.
- On ne peut augmenter une compétence que d'un niveau entre deux aventures.
- Le coût et la durée d'apprentissage d'une compétence, d'un attribut et du mouvement ont changé.

Attributs et compétences

Nombreux changements plus ou moins mineurs tant sur les seuils de difficulté que par l'apparition de nouvelles compétences. Ainsi :

● **Savoir** : Les niveaux de difficulté relatifs à cet attribut ont changé. Apparition de nouvelles compétences : Érudition (couvrant les études scolaires et universitaires mais aussi les recherches personnelles pour un domaine particulier) et Tactique (utilisation des techniques militaires sur le terrain).

● **Mécanique** : Le temps requis pour Astrogation a changé. Apparition de deux nouvelles compétences : Propulseur dorsal et Fusée individuelle.

● **Vigueur** : La difficulté de base d'un jet de Combat à mains nues devient Très Facile, modifiée par la réaction de la cible. La difficulté de Levage dépend du poids et de la taille de l'objet à soulever majorée par la durée de l'effort.

● **Technique** : L'utilisation des compétences de réparation a entièrement été revue. Les temps, les seuils de difficulté et coûts en pièces détachées sont donnés à titre indicatif. Le temps minimum de réparation est de 15 minutes. Le coût de la réparation correspond à un pourcentage du prix d'une pièce neuve. Nouvelles tables pour la manœuvrabilité, les boucliers, les armes. Des tableaux récapitulent les possibilités de « bricolage maison » pour les véhicules, les vaisseaux et l'armement. On ne peut augmenter les caractéristiques que d'un niveau à la fois avec une limite maximum par rapport aux valeurs standard. Un jet de « bon fonctionnement » à effectuer régulièrement est institué.

Le cœur des règles

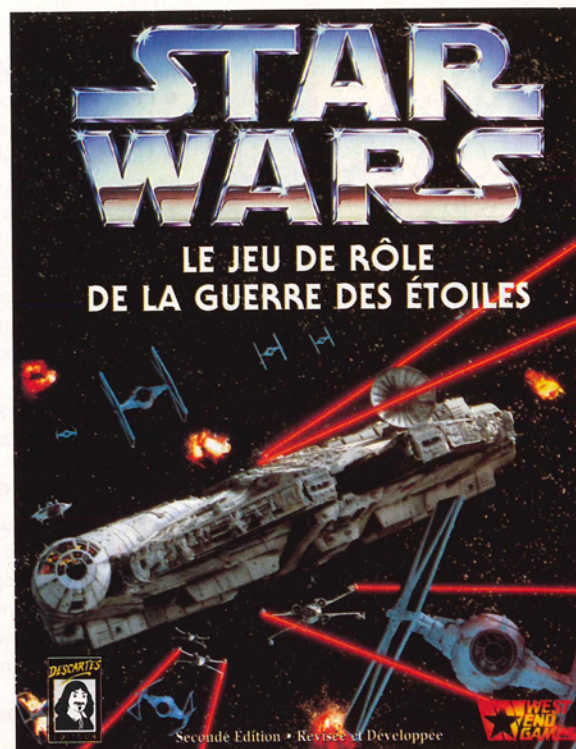
● L'échelle de difficulté générale peut dépasser le seuil limite de 30 dans des cas bien spécifiques. On parle alors de jet « Héroïque + niveau supplémentaire ». Ainsi une difficulté de 40 est dite « Héroïque + 10 ». Il est, par ailleurs, possible d'atteindre ce seuil en effectuant une même tâche sur plusieurs rounds.

● Le Dé libre s'applique à tous les jets, y compris pour la détermination des dommages. De plus, le MJ peut l'additionner normalement, le considérer comme un dé normal tout en décidant d'une complication imprévue, ou encore appliquer la règle classique.

● Le round est divisé en deux phases : initiative puis actions. Pour l'initiative, le personnage ayant le plus grand score de Perception effectue son jet, déterminant ainsi une initiative de groupe. Durant la phase actions, les personnages annoncent leurs actions en fonction de leur score de Perception.

● En cas d'actions combinées, le joueur ayant le plus haut score en Perception ou Commandement devient le leader du groupe. Il est le seul à s'adresser au MJ. Les autres PJ effectuent cependant normalement leurs jets.

● Concernant les dépenses de points de personnage (PP), un joueur peut en utiliser 2 pour augmenter une compétence ou un attribut, y compris pour les attaques. Il peut en utiliser jusqu'à 5 pour une spécialisation, une compétence de défense, un jet de Perception ou de Contrôle pour résister à un pouvoir de la Force. On ne peut pas utiliser en même temps des PP et des points de Force.



● FICHE TECHNIQUE

- *Star Wars, le jeu de rôle de La guerre des Étoiles, Seconde Édition revue et développée* est un jeu de rôle de science-fiction
- au titre interminable traduit en français par
- Descartes Éditeur sous licence West End Games. Auteurs : B. Smith, P. Schweighofer & Co. Traducteur : J. Balczesak. Présentation :
- Manuel à couverture rigide de 300 pages
- en couleur. Prix : environ 230 F.





À qui s'adresse ce jeu ?

Combat et blessures

- L'utilisation des compétences de réaction est précisée et approfondie. Ce chapitre est à lire très attentivement.
- Les modificateurs de combat ont changé, notamment pour les tirs ajustés et les cibles de petite taille. Les « échelles » sont précisées et approfondies.
- Apparition dans l'échelle des statuts de blessures d'un nouveau seuil : « blessure double ». Une « troisième » blessure neutralise le personnage.
- Pour les armes neutralisantes, un écart de jet supérieur à 15 se traduit par une inconscience totale pendant 2D minutes.
- Pour la « régénération naturelle », un personnage doublement blessé doit attendre 3 jours avant d'effectuer son jet.

Mouvement et poursuite

Les règles, sans être remaniées de fond en comble, ont été modifiées de façon à restituer l'ambiance des films. Les précisions sont trop nombreuses pour être décrites ici. Ce chapitre est donc le plus important à assimiler et mérite votre attention en priorité, notamment en ce qui concerne les vitesses, les manœuvres et les résultats d'un échec.

Voyages et combats spatiaux

- Peu de changements pour les voyages (toujours des incohérences dans la table d'astrologation), si ce n'est pour les calculs d'astrologation qui ont été affinés, les rendant ainsi plus logiques.
- Les mouvements des vaisseaux sont précisés pour les accélérations/décélérations, les manœuvres et leurs échecs.
- L'effet des rayons tracteurs est modifié.
- Les dommages sur les vaisseaux ont été entièrement remaniés.

La Force

Le but a été d'étendre les périodes de jeu et de permettre au MJ de mieux contrôler les personnages jedi.

- Tous les Jedi proviennent des remous dans la frame de l'univers. Ils sont donc tous potentiellement repérables...
- Un Jedi peut, et doit, avoir des visions et des prémonitions. Il n'est cependant pas précisé que ces dernières doivent être claires...
- Pour apprendre un pouvoir de la Force, encore faut-il être « sensible ». On peut acquérir cet attribut en dépensant des PP. L'acquisition des pouvoirs se paye, seuls les Jedi en obtiennent gratuitement lors de leur création.
- L'acquisition, les durées d'entraînement et parfois les effets des pouvoirs ont changé. Ils n'augmentent que d'un niveau à la fois.
- Nouveauté intéressante, un Jedi gagne un dé bonus par point de Côté obscur (PCO) possédé lorsqu'il utilise la Force. Afin de simuler la rage et les émotions incontrôlées. Le personnage peut cependant refuser ce bonus ; le nombre de PCO est alors à soustraire du total de dés à lancer pour effectuer l'action.
- Un Jedi ne peut pas utiliser un pouvoir qu'il n'a pas appris. Cependant, il possède l'ensemble des pouvoirs de façon intuitive. Il peut, dès lors, potentiellement utiliser n'importe lequel en dépensant définitivement un certain nombre de PP et de points de Force (au choix du MJ). Cela se fait toujours dans des moments dramatiques, les effets sont généralement incontrôlés et laissés à la discrétion du MJ.

- La Rédemption devient quasiment impossible au-delà de 2 PCO...

Ite, missa est...

Vous l'avez compris, cette *Seconde Édition* revue et développée fait incontestablement honneur à la Trilogie. Avec ses modifications de règles lorgnant parfois du côté de la *Première Édition*, son côté pratique et son superbe lifting esthétique, la 2.5 renforce avec brio ce qui demeure encore et toujours la référence en jeu de rôle de science-fiction. Amen !

Philippe Rat

L'AVIS DU CRITIK

**Je vénère
Lucas, WEG et Descartes Éditeur !**

Je déteste
Les pamplemousses...

200% SUBJECTIF! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être
Joueur A, meneur de jeu A+

(Un bon exemple de « customisation » d'un personnage pré-tiré, proposé dans les règles.

[illegible]

L'AVIS DE Pierre Rosenthal

En tant que vieux fan de science-fiction en tout genre, je n'ai jamais (mais vraiment jamais) accroché à l'univers westerno-réactionnaire de Star Wars. Néanmoins, « force » m'est de constater que l'on n'a – avec cette nouvelle édition – rarement publié jeu aussi bien présenté, clair, simple, élégant et attrayant pour un large public. Comme quoi le jeu de rôle c'est à la fois des règles et un univers ! Serai-je jaloux des fans de Star Wars de bénéficier d'un aussi bon jeu ? Non ! Je suis heureux pour eux !

200% SUBJECTIF! (échelle de A à E)

SPÉCIAL ARKHAM

Les Arcanes du Jeu - Spécial Vilains

Publi-Rédactionnel

Maniaques hallucinés, savants dérangés, sorciers déjantés, déments dégénérés... ce mois-ci, place aux personnages de Mythos pour qui la santé mentale n'est plus qu'un lointain souvenir !

Question : qui est un ennemi redoutable dans l'Appel de Cthulhu et un ami potentiel dans Mythos ? Réponse : n'importe quel allié corrompu ! En effet, Mythos vous permet d'associer à votre investigateur les plus abominables sorciers qui peuplent le Mythe de Cthulhu. Alors, pour-quoi vous en priver ? Surtout quand on sait que ces alliés d'un genre particulier sont parmi les personnages les plus puissants du jeu.

Le plus grand atout des alliés corrompus est de pouvoir être joués de deux façons différentes. Choix numéro un : vous les utilisez à

vos côtés et profitez ainsi de leur savoir innommable et de leurs compétences interdites. Choix numéro deux : vous les jouez comme des monstres en les plaçant directement avec vos entités cosmiques préférées. Cette seconde solution, bien que très pratique, ne doit être employée que si vous êtes en "panne de monstres" pour contrer votre adversaire. En effet, jouer vos alliés de cette façon vous prive définitivement de leurs compétences. Vous risquez de les sacrifier pour contrer les monstres de votre adversaire, ce qui aura pour effet d'affaiblir du même coup votre jeu à long terme.

Enfin, n'oubliez jamais que le seul fait de vous allier aux plus immondes serviteurs des Grands Anciens peut vous coûter 1 point de SAN. Dans certains cas, un bon professeur à la retraite vaut mieux qu'un sorcier pervers hurlant aux étoiles. A vous de voir...

MYTHOS

L'invocation du mois : Albert Shiny

Vieux de plusieurs siècles, Albert Shiny n'est autre qu'un Shoggoth qui se dissimule sous une apparence humaine. Cette particularité fait de lui un redoutable allié à inclure absolument dans tout bon jeu de Mythos qui se respecte. Depuis sa première apparition dans la campagne de l'Appel de Cthulhu "At your door", ce bon Albert est devenu le porte-parole incontournable de toutes les campagnes présidentielles cthulhiennes. Il appelle invariablement à voter pour son idole tentaculaire aux cris de "Ayez confiance en moi !". Tout un programme !

Delirium Mythos

Idées les plus folles autour de Mythos

Vous connaissez vos cartes par cœur ? Vous voulez sortir du train-train "grimoire-sortilèges-byakhee-lobotomie" ? Nous allons vous prouver une fois de plus que votre jeu favori est une extraordinaire source d'inspiration ludique. Pour vous, nous n'avons pas hésité à transformer Mythos en... jeu des 7 familles ! Non, décidément, rien ne vous sera épargné dans cette rubrique.

Le jeu des 7 Familles du Mythe

Nous ne vous ferons pas l'affront de vous réexpliquer les règles du jeu des 7 familles (cela voudrait dire que nous avons trouvé plus idiot qu'un Shoggoth, ce qui est impossible). Il vous suffit de conserver la liste ci-dessous sous les yeux et de remplacer le traditionnel "Dans la famille Trucmachin, je voudrais le fils" par le tellement plus excitant "Dans la famille Grands Anciens, je voudrais Hastur".

Famille Arkham : Herbert West, Henry Armitage, Asenath Waite Derby, Edward Pickman Derby, Nathaniel Wingate Peaslee

Famille Providence : Charles Dexter Ward, Howard Phillips Lovecraft, Edgar Allan Poe, Crawford Tillinghast, Mercy Dexter

Famille Insmouth : Abigail Winthrop Marsh, Robert Marsh, Barnabas Marsh, Jeremiah Brewster, Ephraim Waite

Famille Boston : Carl Standford, Simon Orne, Richard Upton Pickman, John Scott, Thomas Malone

Famille Dunwich : Wilbur Whateley, Old Man Whateley, Zachariah Whateley, Lavinia Whateley, le Fils de Yog-Sothoth

Famille Le Caire : Faraz Najir, Ahmed, T.E. Lawrence, Ibrahim Amin, Kalill Kareem

Famille Grands Anciens : Ghatanathoa, Ithaqua, Rhan Tego, Cthulhu, Hastur

Le bon, la brute et le gluant un jeu de folie pour garder sa santé mentale

En cette période où le mot cohabitation est d'actualité, ce jeu vous offre un mélange explosif d'auteurs incomparables, de héros mythiques et de sectateurs démoniaques ! Une chance : les trois aventures que vous devez mener à bien ont plusieurs cartes en commun. N'oubliez pas de vous équiper de titres de transport, car vous aurez à vous déplacer entre Providence, Boston, l'Europe... plus quelques asiles aux électrochocs revigorants. Dernier conseil : pour plus d'efficacité, essayez de regrouper aussi souvent que possible vos morts-vivants.

Votre investigateur :
Aventurière Dilettante (anglais et français)

Aventures (20 points) :
Devenez un Membre du Cercle, Les Secrets du Crépuscule d'Argent, La Quête de la Vie Éternelle I.

Lieux :

A Providence : Première Église Baptiste, La Maison Maudite, Bibliothèque John Hay, Bureau de Robert Blake

A Boston : Les Docks, Cimetière de Copp's Hill, Loge du Crépuscule d'Argent

En Europe : Le Bureau du Dr Freud, La Nécropole, Auberge de la Tête du Chevalier

Les asiles : Asile d'Aliénés, Sanatorium d'Arkham, Asile de Fous d'Huntingdon

Alliés : Edgar Allan Poe, Lord Dunsany, H.P. Lovecraft, Robert W. Chambers, Charles Dexter Ward, Arthur Machen, John Scott, Carl Standford



Monstres :

Squelettes (3), Zombies (2), Fantôme de Goody Fowler, Shoggoth, Couleur Tombée du Ciel, Dholes (2)

Sortilèges :

Résurrection, Commander aux Morts, Vol, Flûtes de la Folie, Chant de l'âme

Grimoires et Objets :

Culte des Goules (français), Livre d'Eibon (anglais), Épée de Paracelse, Sceau d'Isis, Carrillon de Tezchaptl

Événements :

Pleine Lune, Rencontre Impromptue, Dirigeable, Monoplan à Cockpit Fermé, Juste à Temps, Schizophrénie, latrophobie, Tremblement de Terre

Mythos autour du mythe de Cthulhu

Le plus vilain des vilains reste incontestablement le docteur fou, qui allie à la perfection sadisme absolu et perte de santé mentale totale. Qu'il se nomme Herbert West (le fameux neurochirurgien "réanimateur" de l'Université Miskatonic), professeur Tillinghast, docteur Moreau ou Mabuse, il est et restera le maître des expériences macabres. Le spécialiste incontesté du monstre cousu main. Une profession libérale qui a, de toute évidence, bien souvent inspiré le monde cinématographique. Est-il besoin de vous

présenter ce bon vieux Dr Frankenstein ? Ou encore le Docteur Jekyll ? Lui et son camarade de jeu Mister Hyde ont été à la base d'au moins 25 versions différentes au cinéma. Mais, au contraire de Frankenstein, Jekyll avait au moins la force d'assumer sa folie en testant sur lui-même le fruit de ses inventions ! "Ne fais pas aux autres ce que tu n'aimerais pas qu'ils te fassent..."

Xavier Soult et Laurent Vidal





Werewolf: The Wild West

Danse avec les loups-garous ?

Et c'est reparti pour
une série de cinq jeux !
C'est maintenant certain,
Vampire, Loup-garou
et consorts auront des petits
frères, situés dans le passé
du Monde des Ténèbres.
Vampire a eu sa version
médiévale l'année dernière.
Cette fois, c'est *Loup-garou*
qui se fait
un total look
far west.

FICHE TECHNIQUE

Werewolf : The Wild West
est un jeu de rôle en américain,
édité par White Wolf.
Auteurs : Justin Achilli
et Ethan Skemp, plus toute
l'équipe de White Wolf.
Illustrateurs : Richard Kape et
toute l'équipe de White Wolf.
Présentation : 290 pages sous
couverture rigide percé d'un
(authentique ?) trou de balle.
Prix : environ 180 F.

Le Monde des Ténèbres à un passé

À en croire la dernière page
de *Wild West*, l'an prochain, nous aurons
droit à *Mage: Sorcerer's Crusade*,
situé au début du XVI^e siècle.
Pour les versions « historiques »
de *Wraith* et *Changeling*,
les paris sont ouverts...

Bienvenue à Garou Gulch, étranger !

Ouest des États-Unis, entre 1830 et 1890. Le pays est
neuf, sauvage, à conquérir. Il n'y a guère que les Indiens qui
ne soient pas d'accord avec cette vision des choses, mais qui
se soucie de leur avis ? Les colons déferlent sur les plaines,
franchissent les Rocheuses, s'installent partout, tracent
des routes et des voies ferrées... Ils n'arrivent pas seuls.
Dans les chariots, dissimulés parmi des familles innocentes,
voyagent les loups-garous. Pour eux, l'Ouest est très bien
comme il est. Il faut juste le protéger des débordements des
humains et retirer la protection des lieux sacrés aux garous
indiens, qui sont de toute évidence incapables de s'en occu-
per correctement. Bien entendu, les deux tribus de garous
autochtones sont bien décidées à ne pas se laisser faire. Pro-
fitant des dissensions entre Blancs et Indiens, de nombreux
monstres, jusque-là enchaînés, se libèrent.

Voilà pour le contexte. Les joueurs incarnent des loups-
garous de l'un ou l'autre camp, jetés en pleine guerre civile,
coincés entre des humains expansionnistes et des hordes
d'êtres maléfiques qui profitent de leur liberté toute neuve.

L'indispensable baratin technique

Le système n'a pas bougé d'un millimètre par rapport aux
autres jeux de la gamme. Pour reprendre un couplet que
vous devez commencer à bien connaître : les personnages
sont définis par neuf caractéristiques et une trentaine de
compétences. Pour résoudre une action, on lance autant de
dés à dix faces que le total caractéristique + compétence,
et si l'on fait plus qu'un certain nombre, c'est un succès. Ce
principe posé, il ne reste plus qu'à le mettre en œuvre, et
ce n'est pas toujours aussi simple que cela en a l'air.

Werewolf et son nouveau petit frère sont de loin les plus vio-
lents des cinq jeux du Monde des Ténèbres. Une attention
toute particulière a donc été apportée au chapitre sur le
combat. Tant que vous n'êtes pas un maniaque de la simu-
lation au quart de poil, vous devriez y trouver votre compte,
autrement dit de quoi jouer des combats affreusement
sanglants. Sous sa forme de guerre, un loup-garou moyen
mesure dans les trois mètres, pèse trois cent cinquante
kilos, peut pulvériser un mur de briques à mains nues, et sa
seule vue rend fou les humains ordinaires. Ça paraît sym-
pa comme ça, mais de nombreux adversaires à sa mesure
rôdent dans l'Ouest sauvage !

« Ouest sauvage » ou morne plaine ?

Werewolf: the Wild West aurait pu être, comme l'excellent
Vampire: L'âge des Ténèbres, une bonne occasion de remettre
le jeu à plat, en y intégrant tous les détails développés
dans les suppléments du premier *Werewolf*. Sur ce plan,
c'est clairement raté. *Wild West* est juste un très bon
démarquage des règles de son grand frère, mais sans beau-
coup d'innovations. Au chapitre des petites choses aga-
çantes, les auteurs tiennent parfois pour acquis des choses
que seuls les vétérans du Monde des Ténèbres peuvent

savoir (ainsi, on nous parle des vampires du clan Gangrel
sans nous dire ce que c'est). D'ailleurs, l'absence d'un cha-
pitre détaillant les quatre autres grands peuples surnaturels,
sur le modèle de celui qui se trouvait dans *Vampire: L'âge des*
Ténèbres, est absolument criante. Cela dit, il ne faut pas se
montrer injuste. *Wild West* est largement aussi bien que
Werewolf. Aussi bien mais, hélas, pas mieux !

Lucky Luke a du poil aux pattes

Sur le plan de la documentation historique, le commentai-
re tient en deux mots : quelle documentation ? On est
dans l'Ouest. Il y a des plaines, des déserts, des cactus, des
vautours, des Mexicains, des prospecteurs, des Indiens... et
on n'en saura pas beaucoup plus. Les auteurs ont certai-
nement bien fait leurs devoirs, mais ils se concentrent tel-
lement sur les garous et leurs pouvoirs qu'on sort de la lec-
ture du jeu pas plus savant qu'avant sur la conquête de
l'Ouest. Cela ne doit pas beaucoup déranger les Américains,
qui baignent dans cette mythologie depuis leur plus tendre
enfance. Ici, on se sent un peu largué. À quoi ça ressemble,
une diligence ? Le Pony Express fait quoi, et de quand à
quand ? Quelle est la différence entre un État et un territoi-
re ? Mon conseil : tant qu'à investir, procurez-vous aussi
Gurps Western (en français), qui déborde de faits, de cartes
et d'anecdotes sur le Far West. Il vous fera une bonne
base de travail. Et tant qu'à faire, relisez tout *Lucky Luke* et
tout *Blueberry*.

Pour une poignée de dollars

En définitive, mon opinion est mitigée. Il y a plein de bonnes
choses dans *Wild West*... en germe. L'abominable Man-
geur de Tempêtes, notamment, est un méchant tout à fait
à la hauteur. Mais comme trop souvent chez White Wolf,
il va falloir attendre les suppléments (nombreux, pas chers
et « indispensables ») pour pouvoir juger.

En attendant, si les rues crasseuses d'un univers gothique-
punk vous semblent étouffantes, *Wild West* vous attend ! Il
y a un peu de boulot, d'accord, mais le cadre est sympa et,
pour une fois, les personnages ont peut-être encore un
espoir de marquer des points contre les forces du Mal.

Tristan Lhomme

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : le Monde des Ténèbres,
le cadre, le grand air et les Indiens.

Je regrette : que les auteurs ne se soient
pas donnés un peu plus de mal.

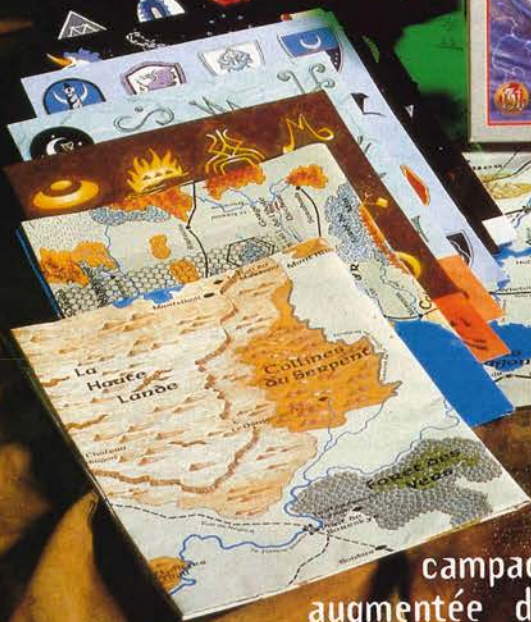
200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

J'ai envie d'être : Joueur B ; meneur de jeu C

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

La Nouvelle Boîte de Campagne
des Royaumes Oubliés enfin disponible
en Français !



Ce décor de campagne est une refonte augmentée de la boîte best-seller des Royaumes Oubliés. La boîte contient tout ce dont un joueur et un Maître de Donjon® ont besoin pour lancer des aventures dans le monde natal d'Elminster et Drizzt, l'elfe noir.

Je souhaite recevoir la boîte "LE GUIDE DES ROYAUMES OUBLIÉS"
au prix de 289 F. (Franco de port).

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Cedex 15

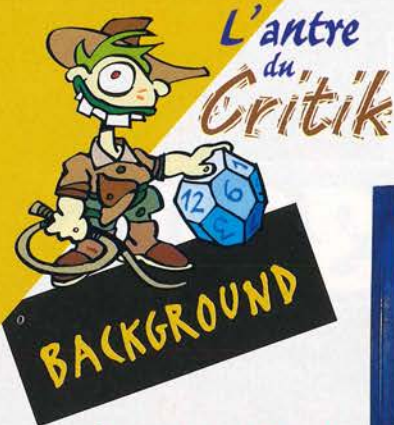
Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville.....



BON DE COMMANDE



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement



La première édition de *Dreamlands* avait ouvert aux fans de Cthulhu un monde nouveau, beaucoup plus orienté

« fantastique merveilleux » que le jeu original.

Le résultat, prévisible, avait été un plantage... pardon,

un « succès d'estime ».

La parution de la quatrième édition est l'occasion de redécouvrir cet univers plein de

chats parlants, de sorciers séniles, de monstres débonnaires et de bonnets de nuit pur coton.

FICHE TECHNIQUE

Un supplément pour *Call of Cthulhu* en américain édité par Chaosium.

Auteurs : Chris Williams,

Sandy Petersen, Shannon

Appel, Kerie Campbell,

Jacqueline Clegg, Scott

Clegg, Phil Frances,

Keith Herber, Susan

Hutchinson, Lynn Willis.

Illustrateurs : Earl Geier,

Kevin Ramos, Raymond

Bayless, Paul Carrick,

Jason Eckhardt, Steve

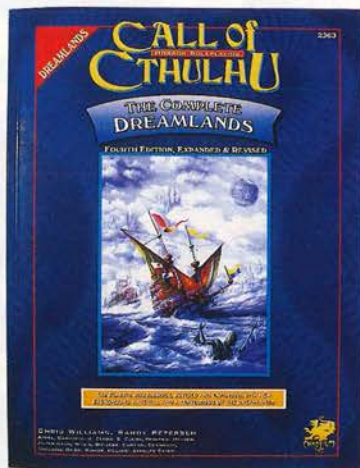
Gallacci, Mark Roland,

Carolyn Schultz-Savoy.

Présentation : 190 pages,

couverture souple.

Prix : environ 190 F.



océan d'un bleu aveuglant... Une ville d'or et de cristal dont les dômes dominent un lac hanté... D'immenses libellules aux couleurs chatoyantes, plus grosses que des hommes... Des montagnes impossiblement hautes et, au sommet de la plus élevée, le visage d'un dieu, sculpté par on ne sait qui... Des défilés de chevaliers en armure damasquinée, montés sur des coursiers enchantés...

... Mais aussi des déserts de roc gris, ponctués de tumulus habités par des êtres plus anciens que l'homme... Un monde souterrain où les goules viennent ronger les ossements qu'elles ramassent à la surface... Des cavernes où rôdent des vers carnivores capables d'écraser des cités sans même s'en apercevoir...

Toutes ces merveilles sont juste à côté de nous, dans les Contrées du Rêve, et n'importe qui peut y accéder. Il suffit de fermer les yeux et de s'endormir. Une fois passé de l'autre côté du miroir, on devient ce que l'on a toujours voulu être — héros, magicien, roi...

Contrairement au Monde de l'Éveil, les Contrées du Rêve n'intéressent guère les Grands Anciens. Il est possible d'y vivre une foule d'aventures sans en voir le tentacule d'un... ce qui ne veut pas dire que tout y soit complètement paisible ! Là aussi, il y a des magiciens noirs, des créatures monstrueuses et des choses qui rôdent dans les ténèbres. Bref, de quoi occuper des générations d'aventuriers.

Dix ans après

Il y a un truc de bien, avec Chaosium, c'est qu'ils sont fiables (à part pour les dates de sortie, mais bon...). Lorsqu'ils disent qu'ils vont faire un truc très bien, ils le font ! Cette quatrième édition reprend la plupart des textes de la première édition*, y ajoute des quantités de choses et modifie deux ou trois petits détails, pour la route.

● **Les reprises.** A vue de nez, elles représentent une bonne moitié des textes. A l'exception des scénarios, tout ce qui était vraiment très bien dans la première édition est là.

● **Les modifications.** La principale est la disparition du niveau de POUvoir minimum nécessaire pour pénétrer dans les Contrées du Rêve. Dorénavant, n'importe qui peut y accéder. Tout le reste est à peine perceptible.

● **Les ajouts.** Ils sont copieux ! Au chapitre « dispensable », il y a plus de monstres, plus de sorts, plus de dieux... et tout ça n'échappe pas toujours au ridicule (voir le dessin ci-contre). En revanche, la petite visite guidée du monde, sous forme de récit, est une jolie idée, fort bien réalisée. Au chapitre des petits plus, on peut aussi noter le bout

* Traduite sous le titre *Les Contrées du Rêve* par Descartes en 1987. De ce côté de l'Atlantique, les 2nd et 3rd éditions sont passées inaperçues...

Dreamlands, 4th Edition

Bonne nuit, les petits...

Il était une fois...

... Une cité de nuages qui flotte au-dessus d'un

de règles destiné à créer des personnages originaux des Contrées du Rêve. Techniquement, il n'a rien d'original, mais il fait de *L'appel de Cthulhu* le seul jeu à être à la fois un jeu d'horreur et un jeu de fantasy. L'idée de jouer un habitant de Celephaïs confronté à des excités qui prétendent venir d'un « Monde de l'Éveil » où existent des choses bizarres comme les « automobiles » ou les « gratte-ciel » a un petit quelque chose de jubilatoire.

Bien entendu, pour tout faire tenir, il a fallu enlever des trucs. Ce sont les scénarios qui en ont fait les frais, et c'est dommage ! Avec seulement deux aventures, le Gardien des arcanes débutant à tout juste un avant-goût de ce qu'il est possible de faire des Contrées du Rêve. Ce n'est pas dramatique, dans la mesure où, par définition, les Contrées du Rêve sont plutôt conseillées aux MJ expérimentés, capables de transmettre une ambiance en quelques phrases.

Ils sont venus, ils sont tous là !

Comme je le disais plus haut, la description du monde a pris du muscle. La première édition faisait un tour presque exhaustif des nouvelles de Lovecraft et d'un ou deux de ses successeurs. Chris Williams, le maître d'œuvre de cette édition, a choisi de prendre en compte un tas d'autres auteurs, notamment Brian Lumley (que je ne peux pas souffrir, mais c'est une opinion toute personnelle). Du coup, il y a des tas de détails, mais aussi un peu de déchet...

Allez, au lit tout le monde !

A ce stade, il me reste à faire un petit effort pour retrouver un semblant d'objectivité. C'est plus difficile que d'habitude, parce qu'honnêtement, *Dreamlands* est très, très bien. Mon seul vrai regret concerne l'austérité de la maquette et la relative laideur des illustrations. Pour rendre pleinement l'ambiance des Contrées du Rêve, il aurait fallu des couleurs, du cinémascope, du son THX... Bref, un tas de trucs qu'il est difficile de mettre dans un supplément, même aussi gros que celui-là.

A part ça, pour résumer :

— Vous êtes joueur et vous en avez marre d'exterminer des monstres gluants dans des égouts, et d'en sortir pour vous retrouver aux prises avec un sorcier teigneux ?

— Vous êtes meneur de jeu, et vous avez des envies d'air pur, d'aventures épiques, d'exotisme ? Allez donc faire un petit saut dans les Contrées du Rêve, vous verrez, vous aurez du mal à en revenir !

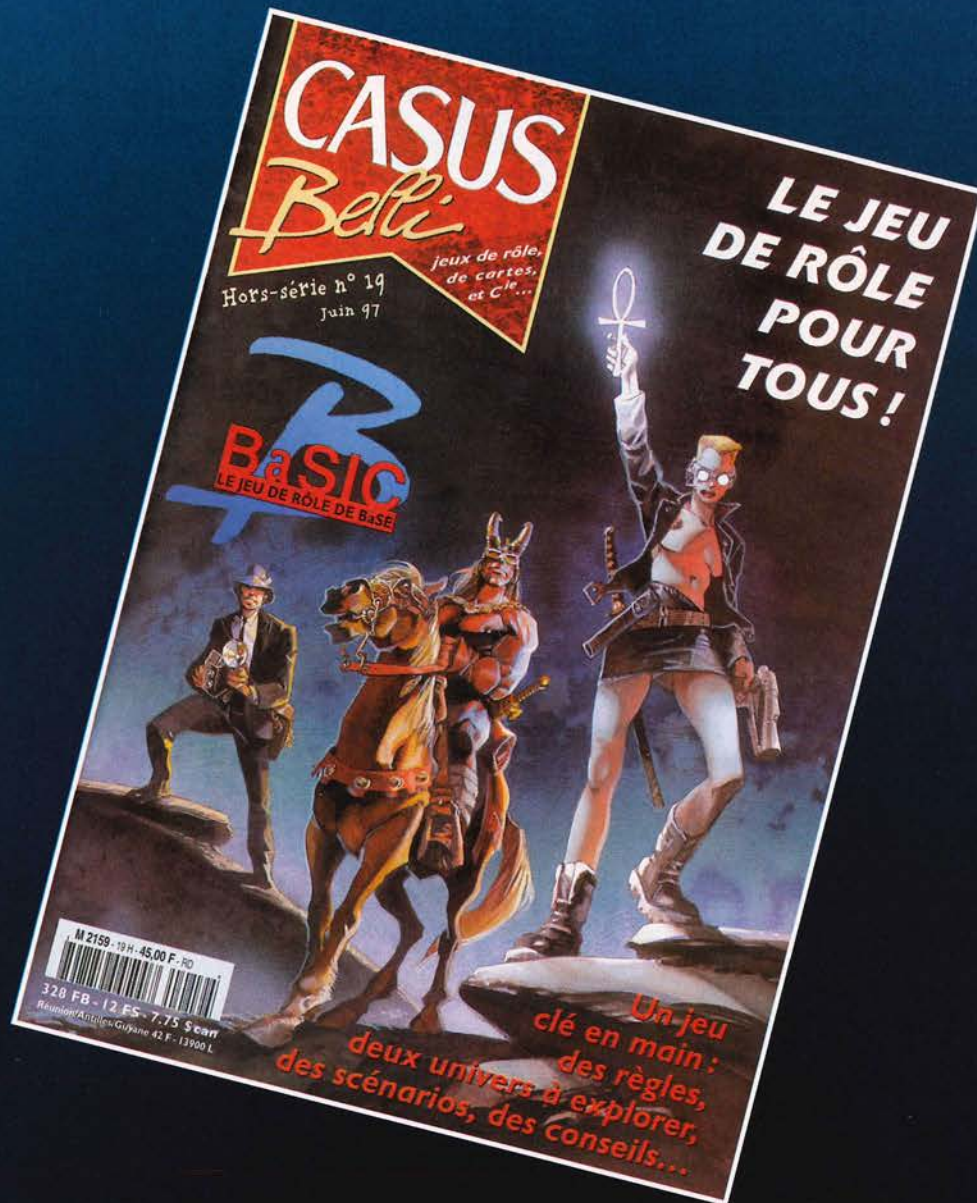


En couleur, ce serait mieux : ils sont « jaune d'or, gris souris, ocre et émeraude ».

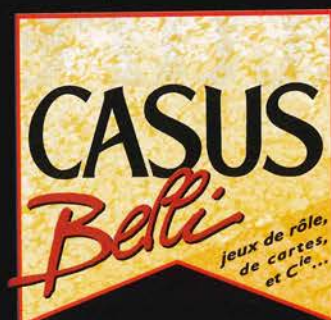
Tristan Lhomme

Cap sur l'Aventure!

en kiosques et boutiques



une production





La pratique de l'Aventure



Au début des temps, le jeu de rôle était une petite île où tout le monde se connaissait. Au fil de bouleversements écologiques, c'est devenu un vaste territoire où les habitants de la côte Est ignorent tout des us et coutumes des indigènes de la côte Ouest, et réciproquement. Et racontent les pires histoires sur ceux de là-bas. Mais les voyageurs impénitents qui vont de l'un à l'autre savent bien qu'il y a du bon à prendre des deux côtés, et aussi un peu ailleurs.

Petit voyage en deux étapes, entre les contrées du Storytelling et le royaume de l'Aventure pour l'Aventure. Aujourd'hui... La pratique de l'Aventure.

Changement de décor

Le mois dernier, Olivier Legrand nous a proposés une visite guidée des contrées du storytelling. Il nous a emmenés au sommet de buildings vêtustes où des vampires torturés hurlent leur mal de vivre dans la bise glacée, il nous a introduits dans des caves confinées où toute une faune interlope exsude ses peurs et ses espoirs dans un débordement de violence, d'alcool et de drogue, il a arpenté avec nous le pavé des grandes mégapoles de la côte Est où le fumier humain croît sur le macadam comme les orties dans les prés de nos vertes campagnes... Ce mois-ci, changement de décor. Dans le grand théâtre du jeu de rôle, les lumières s'éteignent, seul subsiste le fracas des nouveaux décors que l'on installe. Les trois coups résonnent et le rideau s'ouvre sur... un ciel bleu et pur surplombant la plage de Malibu. Des mecs bodybuildés et bronzés surfent en roulant des mécaniques, des filles aux seins siliconnés se font draguer par des types en Mustangs décapotables... Pas de doute, on est bien sur la côte Ouest. Alors virez-moi cet album de Dead Can Dance de la platine CD, mettez à la place un bon vieux Aerosmith et en route pour l'aventure !

Surfin' Jdr

Il n'existe pas à proprement parler une manière de jouer au jeu de rôle qui serait prise de tête ou gothique et une autre qui serait purement fun ou destroy. D'abord parce que le style d'une partie dépend beaucoup de l'exigence de chacun : tout le monde ne recherche pas la même chose dans le jeu. Cependant, l'approche « traditionnelle » du jeu de rôle, que j'appellerai ici BVR (pour Bon Vieux Roleplaying), est peut-être moins exigeante au premier abord, plus immédiate, que la démarche storytelling. Cela tient au fait que ce ne sont pas les personnages, mais l'aventure, qui est au centre des préoccupations des joueurs. L'investissement personnel est donc au départ moins important. Il est possible de commencer à jouer en quelque sorte en « roue libre », c'est-à-dire en s'étant peu préparé et en attendant de voir ce que va donner la suite des événements.

Cette histoire de priorité donnée à l'aventure ou aux personnages n'est pas une théorie fumeuse, mais bien une réalité qui affecte l'équilibre du jeu. En effet, poussés à l'extrême, ces deux éléments fondamentaux du jeu de rôle s'opposent. Un personnage n'existe vraiment que s'il est joué, c'est-à-dire si le joueur se voit donner l'occasion d'interactions avec les autres personnages et les PNJ. Or ces interactions ne sont possibles qu'au moment où le cours de l'aventure marque une pause. Si donc l'action est particulièrement trépidante, comme c'est parfois le cas dans certains scénarios échevelés comme *Le Réseau divin* (voir encart scénarios) ou la campagne des *Héritiers de Khadesh* (pp. 18-20), la part du rôle est forcément réduite à ce qui a le temps de s'exprimer dans le jeu, soit parfois une portion congrue. Au contrai-

re, si l'accent est trop fortement mis sur le jeu des personnages, jusque dans les moindres détails, la complexité psychologique qui en résulte finit par les fragiliser, les paralyser et ils deviennent incapables de faire face sainement aux situations de stress.

A chacun d'éviter les extrêmes et de trouver son dosage idéal. Les parties les plus intéressantes sont celles qui visent à un certain équilibre. Équilibre que l'on peut trouver soit plutôt du côté des personnages soit plutôt du côté de l'aventure. Dans ce dernier cas, les parties sont plus faciles à mettre en place, coulent de source et apportent vite beaucoup de plaisir. Alors, pourquoi s'en priver ?

Heroes and villains

Pour partir en aventure, il n'est pas nécessaire d'avoir un personnage très détaillé. Contrairement à la démarche storytelling où un travail très important à la création du personnage est fondamental, l'idée dans le BVR est de jeter quelques bases, d'indiquer des pistes et de construire son personnage en le nourrissant de ses actes dans le jeu, sans l'enfermer dès le départ dans un réseau serré de motivations, de pulsions, d'objectifs, tous d'autant plus artificiels et difficiles à tenir par la suite qu'ils n'ont pas été joués. Chaque joueur crée son personnage techniquement (la fiche de perso), mais ne s'arrête pas là. On a depuis longtemps pris l'habitude, même si les règles du jeu n'en parlent pas, de définir les éléments importants de son passé : sa famille, sa formation, où il a vécu, quel style de vie il a mené, ce genre de choses. Il est inutile d'aller trop loin dans cette évocation qui doit rester informelle : il est d'autant plus facile d'adapter un personnage aux événements auxquels il est confronté qu'un certain flou a présidé à sa création. Il faut aussi penser à laisser quelques pistes soigneusement en friche (j'avais un ami d'enfance que j'aimais beaucoup, il a quitté la région quand j'avais 13 ans, je ne sais pas ce qu'il est devenu) qui peuvent un jour ou l'autre être très utiles au meneur de jeu pour intégrer le personnage à de nouvelles aventures.

Une méthode intéressante, qui a été développée dans *Cyberpunk 2020* ou *Capitaine Vaudou*, est celle du tirage aléatoire de quelques événements du passé du personnage. Au joueur de les arranger à sa guise. De toute façon, à sa naissance en tant que personnage il sera différent, il sera devenu un exclu du système, un marginal. Ce qui va compter c'est ce qu'il va faire, le passé n'est qu'une indication de ses motivations, ses goûts, ses réactions, ses valeurs.

La plupart des jeux de rôle s'inspirent d'aventures régies par la quête d'un objet, d'une personne, d'une information, etc., qui permet de sauver le monde ou au moins de le rendre meilleur. Mais il s'agit aussi d'une quête personnelle, le personnage étant à la recherche d'un accomplissement personnel (pouvoir, richesse, harem...). Dans ce cadre-là, l'idée de sa transformation, ou même, de sa véritable naissance comme héros, au monde et à

lui-même, est un élément fondamental qu'il faut encourager. Il suffit pour s'en convaincre de se souvenir de Frodon qui va détruire l'Anneau et qui commence comme un jeune et frêle hobbit ; de Conan le Barbare qui se couronne roi de ses propres mains ou de Luke Skywalker qui devient un Jedi. Plus le passé du personnage est précis, plus il est fouillé, moins le personnage est capable de s'adapter aux événements. Ce qui *fait* Luke, c'est le combat contre l'Étoile noire, puis son duel contre Dark Vador. Ne vaut-il pas mieux « vivre » tel événement et penser que « réellement » on l'a fait plutôt que d'en faire une péripétie de son passé ?

Prenons un exemple connu du cinéma : Indiana Jones. Personne ne peut dire que ce brave Indy est un personnage falot et sans intérêt. Pourtant, que sait-on de lui ? Qu'il a peur des serpents mais pas des araignées. Qu'il est à la fois explorateur et professeur d'université. Point. D'où lui vient son fouet, son chapeau, qui est son père, quelles personnes a-t-il connues ? Tout cela, on le découvre au fur et à mesure des deuxième et troisième volets de ses aventures.

Long promised road

Jouer, voilà ce que le Bon Vieux Roleplaying considère comme le plus important. Le personnage se construira au gré des parties. Mais pour que celles-ci soient réussies, il faut que l'aventure soit la meilleure possible. Ce qui nous amène au scénario, qui doit être en béton. Toujours en opposition à la démarche storytelling où le scénario n'est pas fondamental, car on peut se contenter de jouer sur les motivations des personnages, dans le BVR, une bonne partie du plaisir repose sur la manière dont l'histoire est agencée.

Une bonne aventure c'est celle dont on se souvient, dont on évoque les morceaux de choix, les instants héroïques, les moments de panique. Tous les jeux de rôle permettent de connaître ce genre de sensations gratifiantes. Mais une bonne aventure c'est aussi comme un bon film. Le script doit être impeccable, les figurants bien choisis, les décors impressionnants, le meneur de jeu invisible. Or cela se prépare. On a beau aimer l'improvisation, un scénario travaillé et retravaillé, dont on connaît toutes les ficelles avant de le faire jouer, reste le meilleur garant du succès. Ce n'est pas pour rien que dans *Best of suppléments* (voir pp. 88-89) on trouve en tête des campagnes ou des aventures particulièrement détaillées.

Bien sûr, il ne faut pas tomber dans l'excès et tout miser sur les rouages du scénario sans se préoccuper des personnages. L'aventure doit être adaptée à eux. Par exemple, un scénario de Casus Belli doit être aménagé pour correspondre au groupe de joueurs, c'est-à-dire introduire des modifications pour qu'ils puissent le jouer, refaire l'introduction, imaginer différemment certains des PNJ, etc. Un travail classique de metteur en scène en somme. Mais qui dit adaptation de l'aventure aux personnages ne dit pas construction du monde.

autour d'eux. Voilà encore une différence avec l'approche storytelling, où le scénario est centré sur les personnages, ce qui revient à dire que le monde gravite autour d'eux. Or n'est-il pas plus intéressant de considérer que l'univers de jeu possède sa propre logique et sa cohérence, et qu'il continue à tourner en dehors des personnages ? Il faut créer des passerelles qui permettent aux aventuriers d'intégrer et de participer à une histoire qui répond non pas à leur logique (leurs buts, leurs motivations) mais à celle de l'univers.

Good vibrations

Le jeu de rôle est un jeu de société qui se pratique à plusieurs. Il y a d'un côté le plaisir convivial à voir des amis, à partager quelques bons moments avec eux et de l'autre côté le plaisir, collectif lui aussi, d'évoluer comme un groupe. Beaucoup plus que dans la démarche storytelling qui, en mettant l'accent sur les personnages, pousse à l'individualisme et à des affrontements fréquents ou tout au moins récurrents au sein du groupe, la nécessité de constituer un bloc solide et uni est impérative dans l'approche BVR. Parce que sinon, il est impossible de surmonter les embûches du scénario. Mais le travail d'équipe constitue en soi un plaisir extraordinaire. Les moments, fugitifs et rares, où les personnages se comprennent d'un regard, où un mot, une allusion, suffit à les jeter dans une action commune où chacun sait parfaitement ce que les autres attendent de lui, ces moments-là sont parmi les plus précieux qu'offre le jeu de rôle. Pour connaître cette expérience, il faut que les aventuriers soient soudés par nombre de scénarios joués ensemble. Il faut, en somme, que leur background commun soit plus important, quantitativement et qualitativement, c'est-à-dire en nombre d'événements vécus ensemble et par leur importance, que leur passé.

Comment optimiser cette progression commune ? Quand on choisit un scénario, il faut vérifier qu'il n'est pas trop difficile ou trop facile pour les aventuriers. Pour cela, la meilleure méthode consiste à lire l'histoire et à se mettre à la place du groupe, à imaginer comment les personnages peuvent s'en sortir. À ce stade, on peut modifier quelques bouts de l'histoire, mais pas les grands axes. Si vous pensez que les aventuriers ne sauront pas se dépêtrer de l'éruption d'un volcan dans une ville de dix mille habitants en proie à la guerre civile, ce n'est pas la peine de transformer celle-ci en bourgade d'une centaine d'âmes, choisissez plutôt une autre histoire.



L'aventure doit amener sa dose de suspense, de choix cornéliens. Si un seul personnage suffit pour mener à bien l'histoire, on n'est pas non plus dans une partie de jeu de rôle. Il faut qu'à de nombreux moments, les joueurs comptent les uns sur les autres, partagent des émotions. C'est ainsi qu'ils se souderont, deviendront une vraie « bande d'aventuriers ». Vous n'aurez plus alors à vous poser la question : « Mais pourquoi iraient-ils aider Trucmuche qui n'est même pas malkavian ? » Même si la structure n'est pas tout à fait celle d'une aventure de jeux de rôle, quel plaisir d'atteindre la complicité des agents de *Mission impossible* (la série télé bien sûr).

Un exemple intéressant est fourni par *Lance-Dragon* (une série de scénarios et de romans à la limite entre grande aventure et storytelling). Raistlin, un personnage au caractère ombrageux, est au début du cycle un faible magicien, mais il deviendra le plus grand sorcier de tous les temps. Si on prend l'histoire et le passé des personnages tels qu'ils sont, Raistlin est forcément insupportable pour ses compagnons. Alors pourquoi le protègent-ils ? C'est au nom des aventures vécues ensemble, tout au long des romans (ou des aven-

tures, si vous jouez à *AD&D*). Son frère Caramon incarne ici l'aspect storytelling, il le protège en raison du passé, d'événements arrivés avant la création du personnage, et les membres du groupe (Tass, Tanis, etc.) le comprennent en raison des aventures vécues ensemble.

And your dreams come true

D'autres plaisirs procurés par le jeu de rôle sont bien plus sensibles dans

la démarche BVR. Le principal est celui d'affronter et de se tirer au mieux du scénario. Il n'y a pas de gagnant et de perdant en jeu de rôle, c'est entendu ; néanmoins les personnages sont entraînés, volontairement ou non, dans des aventures épiques et/ou compliquées. Qu'il s'agisse de sauver le monde ou seulement la princesse, réussir la mission que l'on s'est fixé est un vrai plaisir. De même que triompher de l'affreux nécromancien, résoudre les énigmes du sphinx, sortir vivant du traquenard monté par les hommes de main de la corpo, etc. On apprécie d'autant mieux ce genre de succès qu'il a été obtenu collectivement.

Enfin, n'oublions pas les situations de stress qui composent une part importante des grandes aventures héroïques. Combats, mais aussi poursuites, attaques surprises, cambriolages, arnaques et impostures, duels de magiciens, runs dans la matrice, batailles de chasseurs galactiques, etc. La situation de stress, c'est la décharge d'adrénaline, le cœur qui bat lorsqu'on tente le jet de dés qu'il ne faut pas rater, le flirt avec la mort du personnage. La vraie aventure, c'est aussi le vrai dépaysement, loin des dérives égocentriques (voire nombrilistes) qu'un trop grand centrage du jeu sur les personnages provoque parfois.

California girls, fun, fun, fun etc.

Finalement, bon vieux roleplaying ou storytelling, c'est une question de goût – et de dosage. Néanmoins, l'approche BVR est peut-être plus généreuse. Parce que le meneur de jeu y est au service des joueurs, parce que la dimension collective y est plus importante et la notion de partage plus essentielle. Partage de belles aventures pour les personnages et de grands souvenirs à évoquer, amusés ou, parfois, un peu émus, pour les joueurs.

Le plus important : continuez à jouer... comme vous aimez !



Pierre Olivier
illustration : Coucho

LA BIBLE

Elle a plus d'un mystère
dans ses 2000 pages...
Découvrez-les vite !

Les historiens, les archéologues et même les physiciens
et les chimistes se posent les mêmes questions :
la Bible, l'histoire la plus célèbre du monde, est-elle vraie ?

Quelle est la part de légende et de réalité ?

Par qui a-t-elle été écrite ? Et que reste-t-il à découvrir ?

De Moïse à Jésus, de Pharaon au Roi Salomon,
des Rouleaux de la Mer Morte à la Bataille de Jéricho...

De récentes fouilles permettent de
percer certains de ces mystères millénaires...

Ce numéro des **DOSSIERS HORS SERIE**
de **SCIENCE & VIE JUNIOR** est un petit miracle de clarté.

SCIENCE & VIE
JUNIOR
DOSSIER HORS SERIE

Meurtre
à l'abbaye :
à droite
l'embryon
spatial et
tentaculaire
et à gauche,
la maquette
finale :
austère,
mais efficace.



Vous n'avez rien à faire cet été et le virus de la création vous démange ? Pourquoi ne pas tenter de concevoir un jeu de société qui vous apportera (peut-être) prestige, gloire et fortune ? L'auteur de *Tempête sur l'échiquier*, de *La vallée des mammouths* et de *Meurtre à l'abbaye* (entre autres !), nous dévoile ses méthodes.

Introduction

Une ou deux fois par mois, je reçois un coup de téléphone d'un inconnu qui cherche quelques tuyaux sur la procédure à suivre – car il y en aurait une – pour mettre au point puis pour faire publier un jeu. Malheureusement, il n'y a pas de recette miracle pour concevoir un jeu génial et, bien que les côtoyant depuis maintenant quelques années, je suis loin d'avoir tout compris aux critères de choix des éditeurs. Reste quelques conseils de bons sens...

Les deux écoles

La distinction usuelle entre jeux de cartes et jeux de plateau a sans doute un sens pour les éditeurs, les problèmes de fabrication, de distribution (et de stockage) étant bien différents selon la forme du jeu. Elle n'a en revanche aucun sens en matière de création. Certains mécanismes seront mieux supportés par des cartes, d'autres par un plateau de jeu et des pions, mais il n'y a pas d'opposition fondamentale entre ces types de jeu. Je par-

lerai donc, de manière générale, de « jeux de société ». La distinction essentielle me semble plutôt opposer deux écoles, que j'appellerai pour simplifier américaine et allemande. L'école américaine attache plus d'importance au thème qu'aux mécanismes, à la simulation qu'à la jouabilité. Cela donne des jeux souvent longs, parfois complexes, mais à l'ambiance inimitable, comme *Credo*, *Junta* ou *Dune*, voire des monstres comme *Civilisation* ou *Res Publica Romana*, qui demandent un investissement en temps et en énergie intellectuelle comparable à celui exigé par le jeu de rôle. En France, un éditeur comme Azure Wish s'est spécialisé dans ces jeux « à l'américaine ».

À l'inverse, l'école allemande privilégie les mécanismes, toujours simples et souvent très originaux, au détriment du thème, généralement trouvé après coup. *Ave Cesar* était une course de voitures avant de devenir une course de chars, *Les colons de Katane* pourrait sans doute être un jeu de bourse, *Manhattan* est un meilleur jeu que le *Monopoly*, mais une moins bonne simulation du marché immobilier. À l'extrême, cela donne un jeu comme *El*

Grande, dont les mécanismes sont certes originaux et intéressants, mais dont on se demande bien quel est son lien avec l'Espagne de la Renaissance. Chez nous, la collection Eurogames de Descartes Editeur s'est fait une spécialité des jeux « à l'allemande ».

Les jeux les plus équilibrés sont, pour moi, ceux qui tiennent le milieu entre ces deux extrêmes, comme *Méditerranée* ou *Fugger*, *Welser* et *Medici*. Bien sûr, il existe aussi des jeux « hors catégorie », parce que fondamentalement originaux, basés sur une idée géniale, un concept nouveau. C'est le cas de *Rencontre cosmique*, d'*Il était une fois* ou de *Tempête sur l'échiquier* (j'avais tenu jusque-là sans me faire de la pub, mais ça ne pouvait plus durer).

Les idées géniales étant rares, le créateur de jeu doit en général se contenter d'apporter quelques innovations à des systèmes déjà éprouvés : *La vallée des mammouths* n'est que l'un des innombrables enfants du *Risk*, *Meurtre à l'abbaye* fait subir le même traitement loufoque et chaotique au *Cluedo*. Le créateur de jeu doit donc éviter deux écueils, l'overdose de simulation, qui tue le plaisir ludique, et l'absence de lien entre thème et système, qui fait des jeux froids et plats.

Le thème

Pour un jeu comme pour un roman, le bon thème est une question d'imagination autant que de sensibilité. Il doit être à la fois original et dans l'air du temps, et il doit amener tout naturellement des mécanismes simples et

un jeu de plateau :

Conseils d'un vétéran

mode d'emploi

plaisants. *La vallée des mammoths* aurait pu être un jeu – un de plus – d'heroic fantasy, avec orques, gobelins et machines de guerre d'un goût douteux ; l'éditeur a même vainement tenté de me le faire modifier en ce sens, mais il y aurait perdu tout ce qui fait sa spécificité. Les fées et les sorcières qui constituent le « background » d'*Élixir* renvoient à l'heroic fantasy et à *Magic*, tout en y ajoutant une pointe d'ironie et une dose de bonne humeur. Si *Britannia* est un meilleur jeu que *Maharadjah*, alors même que leurs mécanismes sont absolument identiques, c'est parce que la construction de l'Angleterre fait rêver des joueurs qui connaissent, ne serait-ce que très vaguement, le mythe arthurien, tandis que celle de l'Inde nous reste – on peut le regretter – étrangère.

Les mécanismes

Un jeu de plateau doit aujourd'hui avoir des règles simples, assimilables si possible en dix minutes, et en tout cas en moins d'une demi-heure. Le temps n'est plus où l'on pouvait publier des monstres comme le premier jeu auquel j'ai participé, *Baston*, presque injouable à force de précision et de complexité. Certes, *Dune* ou *Britannia* restent aussi passionnants que lors de leur parution, mais peu de joueurs sont prêts à passer des heures sur les règles de chacune de leurs nouvelles acquisitions. Imaginer un jeu compliqué, plein de règles et d'exceptions, de tables et de pions, est plus long, mais aussi plus facile, que concevoir un jeu simple et efficace. Une technique, qui fut celle utilisée pour *La vallée des mammoths*, consiste à partir d'une simulation relativement complexe pour chercher ensuite des synthèses permettant de regrouper plusieurs mécanismes, et pour éliminer tout ce qui n'apporte aucun plaisir de jeu. Une autre méthode est de limiter drastiquement le matériel et la longueur des règles, de s'interdire tout pion en plus, tout dépassement d'une certaine longueur, toute exception.

Les règles

Simple à expliquer, les règles doivent aussi être rédigées avec clarté. Deux écueils doivent, là aussi, être évités. Le premier est l'exhaustivité. *Credo*, par exemple, est un jeu simple, bien plus que son cousin *Junta*, mais les rédacteurs des règles ont voulu absolument tout prévoir, tout préciser, tout indiquer, sans se préoccuper de l'essentiel, la mise en place rapide de la première partie. Le résultat est un épais livret de règles, catalogue confus et désordonné de remarques concernant des situations exceptionnelles, qui don-

ne du jeu une image inutilement complexe et a sans doute rebuté nombre de joueurs. Le défaut inverse, sans doute moins grave, apparaîtrait dans *Élixir*. Les règles sont très brèves, et le jeu se met facilement en place, mais dès la première partie apparaissent des situations imprévues ou ambiguës. Les règles doivent donc être brèves, mais également aussi complètes que possible, ce qui suppose que le jeu soit assez simple. Un solution, très prise en ce moment par les éditeurs allemands, peut être d'inclure dans la boîte un résumé permettant de démarrer immédiatement une première partie, et un livret plus long, donnant tous les détails. En tout état de cause, si vous ne parvenez pas à réduire vos règles en deçà de trois ou quatre pages au format A4, vous avez bien peu de chances de parvenir à intéresser un éditeur. Un bon moyen de vérifier leur clarté est de faire jouer le jeu à des néophytes en leur confiant maquette et règles, mais en restant simple spectateur muet.

Les maquettes

Une maquette doit être propre et claire, mais elle reste une maquette, l'équivalent du manuscrit d'un roman. Ce n'est pas un travail d'artiste, mais de bricoleur. Que vous travailliez à la main ou sur ordinateur, il vous faudra des bostons de couleur, du carton fort, des feutres et quelques bombes de colle... Réservez les finesses graphiques à la version définitive, et laissez-les à l'éventuel éditeur. Soignez en revanche l'ergonomie du matériel : un plateau de jeu de dimensions convenables, des pions de bois ou de carton, des couleurs bien différenciées, de manière à rendre les tests faciles. Les photos qui illustrent cet article vous donneront une idée de ce à quoi ressemble l'ébauche d'un jeu.

Les tests et les figinages

Tempête sur l'échiquier et *Corruption* (que j'espère voir bientôt éditée) furent presque des premiers jets, mais il est rare que la première version d'un jeu soit d'emblée satisfaisante. De nombreux tests sont toujours nécessaires, et il est indispensable pour cela de disposer d'une bonne équipe de joueurs. Si le jeu ne fonctionne tout simplement pas (j'ai récemment eu ce problème pour une combinaison perverse de *Memory* et de labyrinthe), rangez-le et laissez-le mûrir quelques mois ou quelques années. Si un ami connaisseur vous fait remarquer que votre nouveauté ressemble beaucoup à un jeu allemand inconnu et épuisé depuis quinze ans (cela m'est arrivé pour une mignonne course de grenouilles, comme

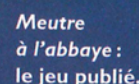
si une course de grenouilles pouvait ressembler à une course d'éléphants !), allez voir le prétendu original pour découvrir à quel point votre création est plus riche, plus intéressante, plus finie.

Si votre prototype marche « plus ou moins », un véritable debriefing des joueurs s'impose après chaque partie, au cours duquel chacun vous fait part de ses critiques et de ses suggestions. À vous ensuite de faire le tri, de réfléchir aux idées avancées, voire de proposer à l'un des joueurs de se joindre à vous pour qu'il apporte ses idées et son regard neuf sur un projet qui commençait à s'embourber. Cent fois sur la table, donc, retestez votre ouvrage. Trop court ou trop long ; trop de hasard ou, plus souvent, trop de tactique ; des situations de blocage ou de déséquilibre (les animaux ont brillamment gagné la première partie de *La vallée des mammoths*), chaque test vous amènera à modifier un petit point de règle, à rééquilibrer légèrement un mécanisme, parfois à remettre en cause l'un des fondements du jeu. *Caravanserail*, que je ne désespère pas de voir publié un jour, en est ainsi à la version 4.2.

Si cela tourne rond, si c'est original, mais si vos joueurs s'ennuient, trouvant le thème peu excitant, cherchez-en un autre, demandez aux joueurs dans quel univers ils situeraient plus volontiers ces mécanismes. Ce qui devait devenir *Meurtre à l'abbaye* a changé deux fois de thème, et les mécanismes ne ressemblent plus guère à ce qu'ils étaient à l'origine. Quant à la maquette à partir de laquelle l'éditeur a réalisé la version définitive, elle portait le numéro de version 5.4.

La quête d'un éditeur

La dernière étape, sans doute la plus ardue, consiste à chercher un éditeur. Ne faites pas comme ces créateurs mégalomanes ou paranoïaques qui craignent de se voir dépossédés de leurs idées géniales et refusent de donner les détails de leur invention. Aucun éditeur n'a intérêt à voler ou plagier un jeu, car cela lui coûterait plus, en temps et en argent, que la publication de l'original. Bien sûr, les choses sont plus faciles pour qui a déjà publié quelques jeux, connaît quelques noms, a quelques adresses : il a alors l'assurance que ses créations seront regardées de près. Réalisez plusieurs maquettes de la version définitive, accompagnées éventuellement d'une brève présentation du jeu, et envoyez-les un peu partout, en commençant par les sociétés qui vous semblent publier les jeux les plus proches du vôtre. Si le jeu est complexe, si une maquette représente plusieurs jours de tra-



FORMULE DÉ

LE JEU N°1 DE LA COURSE AUTOMOBILE



PROCHAINS CIRCUITS
À PARAÎTRE :

ZANDVOORT 2
(Hollande)

SPA-FRANCORCHAMPS
(Belgique)

**VOUS AIMEZ LA FORMULE 1,
PLUS BESOIN DE RÊVER !**

Découvrez enfin les émotions d'une vraie course en pilotant votre première monoplace : une **FORMULE DÉ**. Un cocktail détonnant à jouer sur les circuits les plus prestigieux du monde vous attend : prise de risque, anticipation, tactique, chance, réflexion...

Prêt pour le départ ?

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu de société FORMULE DÉ au prix de 220 F. (franco de port).
Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....Ville.....



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement



Anciens numéros & Reliures

JeE: Jeu en encart; sc.: scénario; MM: Mayen Métrage;
GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes;
500 000: 500 000 rôlistes; Prof.: Profession;
PdF: Portrait de famille; EdF: Épreuve du Feu; FJ: Fiche-Jeu;
PL: Première Ligne; Adj: aide de jeu;
JpC: jeu par correspondance; DA: Destination Aventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85.

86 - Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF: Légendes des Contrées oubliées. Kult. SPQR. PdF: Gurus en v.f. Warhammer en v.f. DA: Maîtrisez le temps. Sc: Mega, Gurus Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées. GE: Star Wars. Adj: Les conquérants de l'Océan Oriental. Devine qui vient damner ce soir! Nuisances & Nature (Simulacres). Les Japonais Kamakura (Charges). FJ: Guerre de Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Köln.

87 - EdF: Thoon, Titan Legions, Dixie. PdF: Rifts. FJ: A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA: Jouer en campagne. Adj: Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc: Elquest, Thoon, AdC, Kult. GE: AD&D.

88 - EdF: miles Christi, Warhammer Quest, Rossyia 1917. FJ: Alexander Deluxe, De l'QF à AH. PdF: Shadow-

run. DA: Créer sa campagne. Adj: Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels. Sc: Warhammer, Shadowrun, Eléckasé, Nephilim. Listes: Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF: Château Falkenstein; Crisis: Sinaï 1973/Yom Kippour. FJ: Changeling; Soirée de meurtre; Flight Commander II; Nemak II/Chronos (JpC). PdF: 3V. DA: Les situations impossibles. Adj: La Nouvelle République pour Star Wars; Skhâtraz (Paorn); Ze beast of 95 (II); La négociation en six règles; Les Bourguignons (Charges). Sc: Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

90 - EdF: Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). PdF: Nephilim. Adj: Simulacres, Les portes de la création (Thoon), Dark Sides (Star Wars). DA: Devenez meneur de jeu. Sc: Château Falkenstein, Thoon, Cyberpunk, Warhammer. Poster: carte du monde de Thoon, pin-up.

91 - EdF: Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ: The 3 Days of Gettysburg, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA: Pour des descriptions vivantes. Adj: Causar l'arguée des voleurs, Mad Mage. Sc: Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel!) - EdF: JRTM 2e édition v.f.; Mondes et Héros. Le Monde des Ténébres; L'évolution du JdR. Adj: Gworrassic Park; Maîtrisez les combats épiques; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres; Feuille d'aide pour Skills & Powers; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA: Je ne suis pas un numéro! Sc: Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures* à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:
 - ▶ 40 F franco (Étranger: 45 F): _____ HS n°2, _____ HS n°3
 - ▶ 45 F franco (Étranger: 50 F): _____ HS n°4, _____ HS n°6, _____ HS n°8, _____ HS n°11, _____ HS n°12, _____ HS n°14, _____ HS n°15, _____ HS n°16, _____ HS n°17, _____ HS n°19
 - ▶ 49 F franco (Étranger: 54 F): _____ HS n°7, _____ HS n°9, _____ HS n°10, _____ HS n°13, _____ HS n°18
- Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

93 (mensuel!) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête. Jeux, joueurs & Internet. PdF: Vampire. Adj: La petite baston dans la prairie (G&M); Propriétaires d'une auberge de vos propres mains; Seven: les sept règles de l'effroi; des cartes pour Il était une fois...; conseils pour Space Marine/ Titan Legion. DA: La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster: des décors modulables d'auberge. Sc: Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel!) - Guildes JdR; Vampire: Dark Ages; Léviathan (figu.). PdF: Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. Adj: Les cavouineurs; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M); Le memento de l'Investigateur; L'ordre des chevaliers d'Airain (Simulacres). DA: Enquêtes & prétextes. Interview: J.-M. Ligny; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc: Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel!) - Empyrium; Space Hulk. Adj: L'œil de Caza; Le trombo-scope éloquent; De ce côté du miroir; Le trombinographie; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M); Miss Grubert, cyber psychiatre. DA: Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc: Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (figu.); Léviathan/Warhammer 40K. C: Netrunner, Myths.

96 (juillet-août): Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu.). Adj: Rhadabân, Bouillabaisse... (G&M). Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int: Jonathan Tweet. Sc: AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

97 (mensuel). Changelin, Shaan. PdF: Star Wars. DA: Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire: la feuille d'équipement. Adj: Djarabân; Les monstres de Djarabân; Un nouveau Credo (Credo); Warhammer/ Léviathan: mêmes combats (figu.); La voie du guerrier (Simulacres). Sc: AdC, Shaan, Nightprowler, Thoon, AD&D (GE).

98 (mensuel). DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). Adj: La conspiration: mode d'emploi; Histoires abominables (G&M); Liste des cartes Mirage; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC); La fantastique contemporain (Simulacres); Plus on est de fous (Colons de Katane); Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int: Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc: Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE); Warhammer Batailles.

99 (mensuel). Hawkmoon NE; Nephilim 2. Power (plato); Flintoque (figu.). Adj: Faire des parchemins; Galactic Born Killer (G&M); Jeunes loup et vieux renards... (DA); Feuille d'aide à la création pour Nephilim; Citations de méd-fan; Les wangs de la marine (Simulacres); JC2: Guardians; règle option, pour Le Seigneur des Anneaux; Les sorciers. Sc: Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel). JdR: Vampire: L'âge des Ténébres; Le monde de Murphy, Plato: Elxir; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbat; Dark Age. Spécial n° 100: Carte blanche aux dessinateurs; 200% subjectif; Concours G&M. Int: Marc Rein-Hagen. Vade mecum. S: Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D): Gurus Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu.). Age of Renaissance (plato). Background: L'archipel de Sergiane. Prof: Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc: Le mémo du joueur de Star Wars. Sc: Cthulhu, Vampire - L'âge des ténébres. Le Réseau divin (5, 6, 7). Gurus médiéval, Shadowrun (GE); Warhammer (figu.). 500 000: Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris; Monde des Ténébres; France; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato); Inferno (figu.). Int: L'équipe de Guildes. Prof: Personnage en clair-obscur. Adj: Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc: AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM); Warhammer (figu.).

103 - Imago, L'Unirève, Ars Magica 4th E, Chivalry & Sorcery 3rd E. PdF: Warhammer Batailles fantastiques. Wargame: Alexandria 1801; La bataille de Friedland; Waterloo. Back: Le collège des Cendres. Prof: Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes: la presse positive. Sc: Polaris; JRTM; AD&D; Conspirations; Star Wars (GE).

104 - Conspiracy X, Trolls, Delta Green. The Shoah. PdF: Birthright. Int: Mike Pondsmith. Adj: Bâtisseurs de temples (+ poster); Apprentissage draconic pour Rêve de Dragon; Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc: Earthdawn, Vampire, Rêve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer batailles (figu.).

105. Atlantys; Dark Earth; Collection Quasar; Stratego 4 (plato). Vive Le grandeur-nature! Adj: L'asile Saint-Gilles (pour AdC). Int: Richard Garfield. Magic rachète AD&D? Sc: Warhammer, Deadlands, Dark Earth, Nightprowler, Cthulhu, Le Réseau divin (ép. 10, 11, 12).

106 - Royaumes oubliés; The Babylon Project; Cthulhu Live. PdF: JRTM. Int: Benoit Clerc. Adj: Les statues de Sarayana; L'après Endor. L'art du storytelling. Sc: AD&D, Atlantys, Guildes, Le Réseau divin (ép. 13 à 15), Cthulhu (GE).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage: le samourai, le barbare, la courtisane; Devine..., Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature: définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc.: ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurléments, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview: A. Adler. JeE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc.: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurléments, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE: Hastings-1066. Dossiers: Antiquité (RPR), Peloponnesien War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines: les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malenda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labrylère. Adj: Le monastère du Souffle divin. Sc.: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau: Civilisation, Junta, Formule D6, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condotière, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes: Jihad, Magic, Spellfire, les autres jeux de cartes. Wargames: Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diodotides, les aides de jeu informatisées, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc.: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écyme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labrylère, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5^e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

HS 19 - BaSic, LE JEU DE RÔLE DE BASE. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.



p. 48

Les anges de Charlie

POUR STAR WARS



p. 52

Quand les wargs parleront...

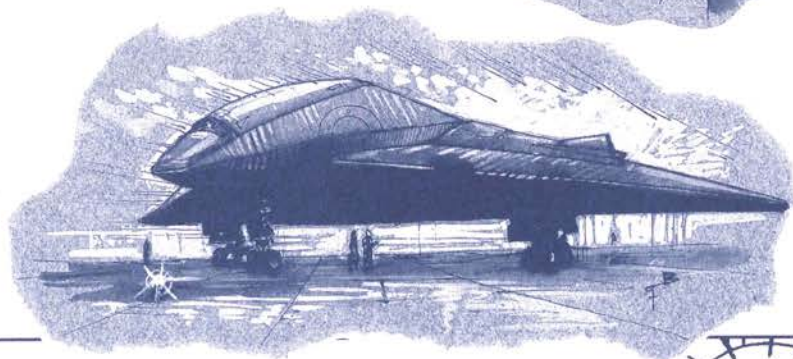
POUR JRTM



p. 56

Le joueur de lune

POUR ELRIC



p. 60

Le Réseau Divin

DERNIERS ÉPISODES



p. 64

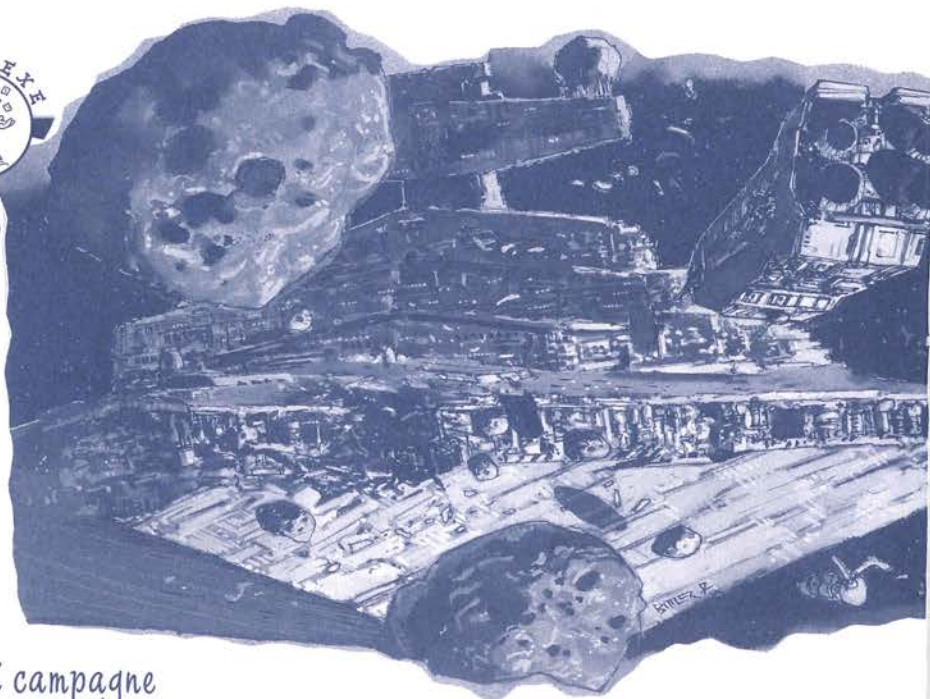
ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR AD&D 2 ET BaSIC
L'échiquier des sentinelles



STAR WARS

Les anges de Charlie

Prévu pour un groupe de personnages expérimentés appartenant à l'Alliance, cette mini campagne nécessite une importante préparation de la part du MJ. Joueurs « sérieux », passez votre chemin ! Ce qui suit est une farce estivale, un clin d'œil à « M*A*S*H », le chef-d'œuvre de Robert Altman. Après tout, même les héros ont droit à des vacances. Amusez-vous bien !



Bienvenue à Charlie !

Hoth. Une boule de glace où l'Alliance vient d'établir son quartier général, la base Écho. Il fait froid, très froid. Régulièrement, de fortes tempêtes de neige provoquant de très fortes perturbations électromagnétiques coupent toutes les relations entre la partie équatoriale de la planète (à environ 2000 kilomètres d'Écho) et le reste de l'univers. Le talon d'Achille du dispositif rebelle est alors une gigantesque bande de terrain zébrée d'une crevasse naturelle de 180 kilomètres de long, totalement impénétrable aux détecteurs. Conscient de cet important problème, l'état-major y a installé un avant-poste, nom de code Charlie, destiné à prévenir d'éventuelles attaques. Il se trouve dans un gigantesque réseau de cavernes, dont la moitié est encore inexplorée. Son personnel se compose de 36 durs à cuire, commandés par le major Altman. L'avant-poste a dernièrement été renforcé par l'arrivée d'un médecin très compétent, le lieutenant « T-Bones » Pierce, secondé par un droïd médical 2-1B surnommé « Piquouse ».

Les conditions de vie étant très dures, le système D a rapidement pris le dessus sur les règlements militaires. Le service est réduit au strict minimum, des chasses au wampa sont régulièrement organisées et un « solarium » (deux feux de position de croiseur stellaire...) a même été aménagé près d'une source d'eau chaude, dans une galerie secondaire.

Bref, l'endroit a fini par devenir marginalement plus agréable que la base Écho, à tel point que certains officiers teigneux de l'état-major en sont jaloux. Les plus agressifs d'entre eux sont le colonel Strips et le capitaine Stars, qui mènent contre les « planqués de Charlie » une impitoyable guérilla bureaucratique. Tout au long de l'aventure, ils multiplient les inspections surprises, ponctuées de violentes engueulades au moindre prétexte.

Jusqu'à présent, ils n'ont rien trouvé de bien sérieux, ce qui les rend d'autant plus furieux...

Le casting

Voici les personnages récurrents, avec qui les PJ devront vivre pendant toute la campagne.

En orbite

● **Général Hamilton «Dieu» Hammond** – Grand Manitou des forces médicales de l'Alliance, ce baroudeur préfère le terrain aux paperasses, qu'il laisse sans complexe à son adjoint, le colonel Burns. Il est atteint de crises de paluthyphonidrome, une maladie tropicale très rare provoquant une paralysie momentanée mais néanmoins complète. C'est un fervent adepte du « On réagit, on s'adapte, on domine ». Autrement dit, il est assez bienveillant avec les « Charlies ».

● **Colonel «Saint Pierre» Burns** – Ce bureau-crate rigide commande le 4077^e Medical Army Spatial Hospital (dont le QG est l'Asclepios, la frégate médicale de la flotte). Il déteste par-dessus tout l'imprévu et donc ne porte pas particulièrement les PJ et les gars de Charlie dans son cœur. Cependant, il est digne de sa charge et juge en toute équité en cas de problème.

À Charlie

● **Major Altman, dit «Part 9»** – Responsable de la base Charlie, ce vieux sous-officier non humain, bourru et en fin de carrière, attend paisiblement son affectation dans un bureau, quelque part sur un monde pépère et éloigné du front. S'il est consciencieux dans son travail, sa principale activité consiste à améliorer son score au golf, sur un « green » que ses hommes lui ont aménagé dans une caverne pour avoir la paix. Et avec ses quatre bras et sa queue, ce n'est pas encore ga-

gné... Il est grand amateur de chique, dont il « améliore » le goût en la faisant macérer dans une solution diluée de nitrate de bismuth.

● **Les hommes de Charlie** – De rudes gaillards issus de toutes les races, qui ne se sont pas engagés contre l'Empire pour se retrouver avec le petit doigt sur la couture du pantalon.

● **Lieutenant Benjamin «T-Bones» Pierce** – Le médecin militaire de Charlie. Un rumeur prétend qu'il aurait remplacé le contenu d'une cuve à bacta de la base Écho par de la levure fermentée pour faire de la bière, ce qui n'a jamais pu être totalement prouvé malgré les efforts du colonel Strips.

● **2-1B33, dit «Piquouse»** – Un droïd médical très à cheval sur le règlement, doté d'un module vocal féminin et d'un caractère de cochon. Informateur privilégié du colonel Strips. Le scénario III lui clouera définitivement les servomoteurs...

À la base Écho

● **Colonel Henry «Yes Sir!» Strips** – Responsable du Quatrième bureau (la police militaire) du Service d'investigation et de défense de l'armée. Ennemi intime de T-Bones depuis l'affaire de la cuve à bacta...

● **Capitaine Kent «pas dispo» Stars** – L'officier responsable de l'intendance et du ravitaillement de Hoth lutte courageusement contre le désordre, le gaspillage et le laisser-aller, et très accessoirement contre l'Empire. Il déteste tout le monde en général et les gars de Charlie en particulier.

● **Mister X** – Ce mystérieux individu dirige un réseau de contrebande sur la base Écho. Il agit toujours par des intermédiaires (droïds...). Vous voulez quelque chose ? Il l'a ! À tel point que l'on se demande s'il ne ferait pas un meilleur officier d'intendance que Stars... à moins qu'ils ne fassent qu'une seule et même personne.

● **Henry «Typex» O'Reilly** – Jeune caporal affecté à l'état-major de la base Écho. Cousin d'un



des hommes de Charlie, ce bureaucrate bidouille les ordres de mission tout en prophétisant que tout cela finira très mal. Marié et papa d'un bébé qu'il n'a jamais vu.

Un peu partout ailleurs

● **Ho-Jon** – Chiropracteur-homéopathe ho'din, spécialisé dans les maladies tropicales. Il réside sur Pendalanor, et c'est la seule personne de la galaxie à pouvoir efficacement soigner

Hammond. Il possède, sans le savoir, un très fort potentiel Jedi, d'où ses excellents résultats...

● **Kwang Buga** – Maître de la pègre résidant sur M612, un astéroïde jadis exploité par une compagnie minière, dans la fameuse ceinture bordant le système de Hoth. Ce vieux Hutt magouille sans complexes tout en s'intéressant à la sculpture rodanienne. C'est un finaud, dur en affaires mais régulier et fidèle en amitié.

Scénario I : Fixe !

Les personnages sont affectés au 4077^e Medical Army Spatial Hospital. Après plusieurs missions désastreuses, ils se sont vu confier *L'Hygie*, une navette d'assaut de classe Gamma modifiée en transporteur médical (ce que les vétérans appellent affectueusement un « ramasse-miettes »). Après quelques semaines d'entraînement intensif destiné à les familiariser au maniement de l'engin en toutes circonstances (+2D en Pilotage de vaisseau spatial (Navette d'assaut) pour le pilote, +2D en Premiers soins pour les autres), ils sont envoyés sur Hoth, quelques mois avant le début de *L'Empire contre-attaque*.

Il va sans dire que les plaisirs sont rares sur la base Écho, et que le climat de la planète ne favorise pas particulièrement l'évasion et l'aventure. La principale mission des PJ, outre l'entretien de la navette et le rapatriement éventuel d'un imbécile s'étant cassé la jambe lors d'une manœuvre, est de ravitailler les avant-postes, et plus particulièrement la base Charlie.

L'ambiance y étant plutôt sympa, il y a fort à parier que nos héros chercheront à y passer le plus de temps possible, voire même à s'y faire définitivement affecter. Seul problème, le capitaine Strips, conscient qu'un bâtiment spatial non contrôlé est un élément de perturbation pour son train-train quotidien, a écrit un rapport fort percutant sur la nécessité de baser à Écho l'ensemble des « ramasse-miettes ». Toutes les demandes des PJ sont donc soigneusement archivées dans la poubelle la plus proche. Seul un ordre venant de très haut peut remédier à ce délicat problème bureaucratique...

Or, le général Hammond, commandant sectoriel des forces médicales de l'Alliance, commence une inspection générale des installations de Hoth, y compris Charlie. Peu de gens le savent, mais il est cycliquement malade. Seul un médicament en

spray parvient à enrayer ses crises, qui peuvent durer jusqu'à une semaine. Cette information capitale est accessible en consultant le dossier médical du général, réglementairement archivé au bureau des effectifs de la base Écho, placé sous la responsabilité de l'ami Typex. Et selon T-Bones, une personne peut, peut-être, définitivement soigner le général. Il s'agit d'un Ho'din nommé Ho-Jon, qui vit sur la planète-jungle Pendalanor, à trois jours d'hyperespace de Hoth. Il y exerce la très improbable profession de chiropracteur-homéopathe.

Le jour venu, les conspirateurs déclenchent une crise chez le général en lui faisant boire un « cocktail maison », après lui avoir subtilisé son spray qui, bien entendu, est indisponible sur Hoth. T-Bones parle alors d'Ho-Jon, tout en déplorant qu'il n'y ait pas de vaisseau spatial sur les avant-postes de la planète, ce qui empêche toute évacuation d'urgence... Les PJ ont été mis dans le coup, et leur navette, qui « passait par là » est réquisitionnée. Les personnages reçoivent l'ordre de ramener Ho-Jon illico presto...

Localiser Ho-Jon ne pose aucune difficulté. Il refuse néanmoins de quitter la planète tant qu'un petit groupe hétéroclite de 50 déserteurs impériaux récemment arrivés n'aura pas décampé. Ils ont installé un campement très bien protégé et sont sûrs de leur supériorité matérielle (réelle!). Cependant, l'étrangeté des lieux (soleil binaire verdâtre, jungle dense aux bruits étranges) les rend très nerveux. Petite précision : les Pendalanoriens, qu'ils n'ont pas encore rencontré, sont de gigantesques humanoïdes squelettiques à peau translucide et aux os légèrement fluorescents. Aux personnages d'en profiter pour effrayer les Impériaux jusqu'à ce qu'ils rembarquent...

Épilogue : quelques jours après le retour des PJ, le général est définitivement guéri de sa très gênante maladie. Ho-Jon se voit proposer la direction du département « médecines douces » de *L'Asclepios*. Quant aux PJ, malgré tous les efforts de Stars et Strips, ils sont définitivement affectés à Charlie...

Scénario II : Régime sec !

Un soir parmi tant d'autres à Charlie. Soudain, un hurlement retentit, bientôt suivi de multiples jurons « T-Boniens ». Piquouse s'est rendu coupable de la pire des infamies ! Il a remplacé les bonnes d'alcool du distributeur de boissons par d'insipides ersatz énergétiques à haute teneur en calories ! Aucun espoir de récupérer la moindre goutte du précieux liquide ! Et le « fournisseur » ne repasse sur Hoth que dans deux mois ! Que faire ? Évidemment, T-Bones est tout à fait capable de préparer une bière potable, si on lui trouve une cuve à bacta. Hélas, ce n'est pas facile. Ce matériel médical est aussi rare que cher, surtout au marché noir. Même Mister X n'en a pas en stock. Toutefois, en échange d'un petit contrat lui assurant 50% de la future production, il peut les mettre en relation avec un « collègue », Kwang Buga.

Et voilà nos héros non loin de M612, avec un ordre de mission authentiquement bidonné par l'ami Typex en poche. Kwang Buga, comme tout Hutt qui se respecte, vit dans les mêmes conditions que son cousin Jabba. Vous n'aurez donc

« Y a un pote, y m'a dit... »

Des rumeurs de toutes sortes circulent sur Hoth.

Celle qui suit est importante pour le scénario III, et doit être glissée dans l'oreille des PJ dès la première aventure. Selon les gens bien informés, il semble que l'Empire ait récemment attaqué un convoi spatial et que des parents aient utilisé des capsules de secours pour sauver leurs enfants d'une mort certaine...

pas trop de problèmes pour concevoir la faune évoluant dans son palais astéroïdien.

Sitôt posés, les PJ sont désarmés et comparaissent devant Zelmo, le second de Buga. Lassé d'attendre la mort de son patron, Zelmo a décidé de l'expédier au paradis des limaces géantes. Le matin même, il a pris le pouvoir, avec l'aide d'une bande de complices pittoresques. S'il a perdu le contrôle de son palais, Buga ne s'est cependant pas tout à fait laissé surprendre. Il a réussi à s'enfuir par l'une des nombreuses galeries de mine qui truffent son caillou et rassemble maintenant ses partisans, quelque part, en vue d'une contre-attaque. Bref, les PJ ont débarqué involontairement en pleine guerre civile.

Méfiant, une navette d'assaut impériale ne se posant pas tous les jours sur M612, Zelmo ne dit rien et se montre fort aimable avec ces « émissaires de l'Empire », jusqu'à ce qu'il soit certain de ne rien risquer. Puis il se dévoile et envoie les PJ croupir dans un cul-de-basse-fosse tout en les remerciant de lui avoir donné un si beau navire de combat... La suite est facile à deviner. Buga réussit à faire évader les PJ via un tunnel. Croyant, lui aussi, avoir affaire à des Impériaux, il leur demande officiellement de l'aide en échange d'une future mais totale collaboration. Il va rapidement déchanter... Le reste du scénario repose sur une succession d'actions commando destinées, dans un premier temps, à se procurer du matériel, puis à prendre d'assaut le poste de commandement où sont retranchés les mutins. En désespoir de cause, ces derniers cherchent à s'enfuir avec le ramasse-miettes. Rien que du très classique, en somme, à l'exception d'une petite chose destinée à renforcer l'ambiance. Au fin fond des galeries, une très grosse bête hiberne tranquillement. Elle est monstrueuse, fait très peur (genre reine des Aliens), mais est totalement inoffensive et se nourrit exclusivement de carbone. Un animal de compagnie un peu bizarre, tout au plus...

Épilogue : Zelmo est finalement capturé et meurt d'un infarctus en voyant la bête de vraiment très près. Buga tient parole et donne aux PJ une très vieille cuve à bacta. Il faut encore la bricoler avant que la bière ne se remette à couler, mais le plus dur est fait...

Scénario III : P'tit Riri

Ce scénario, emprunté au film *Doc Hollywood*, est très court et repose essentiellement sur le stress. À vous de faire monter la pression façon *Urgences*, en multipliant les petits contretemps fâcheux...

Aujourd'hui, c'est l'anniversaire de Typex ! Et pour remercier cet excellent camarade, ses bons potes

La base Charlie

- 1 - Canon laser.
- 2 - Senseurs.
- 3 et 4 - Tours de guet.
- 5 - Senseurs.
- 6 - Porte blindée.
- 7 - Hangar.
- 8 - Poste de commandement.
- 9 - Logements, armurerie, mess.
- 10 - Infirmerie.
- 11 - Générateurs.
- 12 - Terrain de golf.
- 13 - «Solarium».
- 14 - Entrée des cavernes.

de Charlie ont décidé de lui faire une superbe surprise. Il va enfin revoir sa femme, Gwen, et connaître son fils, Henry Junior, un magnifique bambin de huit mois, qu'il n'a encore jamais serré dans ses bras. Introduire la famille sur Hoth n'a pas posé plus de problèmes que d'habitude. Par contre, convaincre Typex de venir à Charlie a été une toute autre histoire! Mais qu'importe, il est là et la fête bat son plein...

Soudain, c'est le drame! Dans une caverne voisine, profitant d'une absence du major Altman, chargé de sa surveillance, P'tit Riri ingurgite un énorme morceau de chique. Deux heures plus tard, branle-bas de combat. Le bébé pleure, a du mal à respirer, bleuit et atteint sans problème les quarante de fièvre.

T-Bones est impuissant. Il alerte Piquouse qui, tout en promettant de faire un rapport, entame ses examens. Diagnostic: probablement une déficience de la valve mitrale, entraînant ainsi un reflux de sang vers le cœur. En bref, c'est une crise cardiaque nécessitant une opération chirurgicale urgente!

Or, Charlie n'est pas équipé pour ce genre d'opération sur les bébés, pas plus que la base Écho, d'ailleurs. Il faut donc évacuer le bébé sur *L'Asclepios*, la frégate médicale de la flotte. Et qu'importe le fait qu'un bébé n'ait rien à faire sur un bâtiment militaire! Chauffe les moteurs, Marcel! Là-dessus, le major Altman, que l'affaire bouleverse au plus haut point, a aussi un arrêt cardiaque (un vrai!) durant le voyage. Ce n'est heureusement pas très grave. Les moyens médicaux du bord suffisent amplement à stabiliser son état, tandis que celui du bébé empire de façon alarmante.

Aux PJ de réaliser qu'ils ont peut-être là un moyen de justifier un appontage d'urgence et l'occupation d'une salle d'opération en toute légalité. Vieux major ou bébé, qui verra la différence si tous les intervenants sont dans le coup? Piquouse, sans doute plus attendri qu'il ne veut l'admettre, propose, dès leur arrivée, de contacter un confrère, le droid chirurgien FX-9-33, spécialisé dans les opérations cardio-vasculaires.

Arrivée en catastrophe, course échevelée vers une salle d'opération, excuses pour se débarrasser des importuns, début de l'intervention. Peu

après, ils ont la visite d'une vieille connaissance, Ho-Jon, alerté par une rumeur persistante de maladie contagieuse mortelle.

Après auscultation du bébé, Ho-Jon se rend au chevet du major et s'entretient avec lui. Puis, sans se presser, le docteur demande au PJ le plus stressé d'aller lui chercher un woka-loka, une boisson gazeuse galactiquement connue. Il fait ensuite doucement boire le bébé. Quelques secondes plus tard, l'enfant entame une série de rots impressionnants. Le bébé a simplement une indigestion liée à la chique, et sa couleur provient tout naturellement du nitrate de bismuth!

Épilogue: Reste à justifier la présence du bébé au colonel Burns, qui débarque sans crier gare, affolé par les rumeurs. Strips aligne déjà ses fameux MP, un sourire mauvais aux lèvres... Aux PJ de se souvenir du ragot sur les bébés abandonnés dans l'espace et d'inventer une histoire plausible... Au fait, mais où se cache donc Piquouse? Une pareille erreur de diagnostic mérite bien un rapport, non?

Scénario IV : L'hydrocortyle

Les PJ viennent de prendre livraison du ravitaillement de Charlie et déchargent les caisses. T-Bones vérifie les bordereaux. Il manque deux caisses d'hydrocortyle, un médicament extrêmement précieux. Pourtant, c'est sûr, les PJ ont vu un droid les charger à bord.

Après enquête, il s'avère qu'il s'agit d'une machination infernale de Strips pour démontrer l'incompétence des personnages. Peu après, Typex les prévient qu'une inspection surprise aura lieu le surlendemain. Piégés! Une seule solution: contacter Mister X...

Ce dernier a de l'hydrocortyle, bien entendu, mais il leur demande un petit service en échange. Il vient d'apprendre qu'une drogue circule illégalement dans la base Écho. La police militaire s'apprête à ouvrir une enquête, ce qui est extrêmement néfaste pour ses petites activités. Il charge donc les PJ d'une enquête parallèle.

La suite de l'histoire est un scénario classique, façon *Outland*. Le responsable du trafic est un

ingénieur-chimiste de *L'Asclepios*, qui se sert de droïds dotés d'une double programmation basique pour effectuer ses livraisons.

Les PJ peuvent remonter la filière. Après une visite dans les bas-fonds de la base, ils se procurent un échantillon, dont l'analyse poussée révèle que sa composition est entièrement chimique. L'un des ingrédients est, par ailleurs, indisponible sur Hoth. Ce n'est donc probablement pas une production locale. En remontant la filière des dealers, ils apprennent que les livraisons ont lieu tous les deux mois, grosso modo au moment du ravitaillement général de la garnison. Bien entendu, les navettes sont encore sur Hoth au moment de l'enquête. Par élimination, ils en arrivent à suspecter un droïd manutentionnaire. Le capturer est une erreur, il est programmé pour s'autodétruire. En revanche, il est possible de le baratiner, par exemple en se faisant passer pour les intermédiaires de Kwang Buga (il vaut mieux que ce dernier soit au courant...) qui envisage d'inonder la galaxie avec la came. Enthousiasmé par ces perspectives alléchantes, l'ingénieur-chimiste leur donne rendez-vous sur l'une des lunes de Hoth afin de discuter des modalités de l'affaire. Une bonne petite bagarre avec ses gardes du corps en perspective...

Quelques complications afin de rendre l'enquête plus consistante:

- Le colonel Strips a mis ses meilleurs limiers sur l'affaire. Et l'attitude des personnages en fait les suspects numéro 1...

- Stars, de son côté, entend bien piéger les gars de Charlie. Se doutant qu'ils contacteront Mister X, il les fait suivre discrètement...

- Le droïd finit par se sentir suspecté. Il «reprogramme» donc un ou deux droïds de sécurité pour se débarrasser des PJ.

- Il existe un laboratoire de chimie sur Hoth, situé à l'écart de la base Écho. Les recherches que l'on y effectue sont classées top secret et les mesures de sécurité y sont extrêmement sévères. Stars lui-même ignore ce qui s'y trame, le labo ayant un statut totalement indépendant du reste de la garnison. Bref, la fausse piste idéale!

- On n'aime pas beaucoup les gars qui se mêlent de ce qui ne les regarde pas à Écho. Un caïd local pourrait bien le leur faire comprendre...

Épilogue: T-Bones est parti chercher les caisses d'hydrocortyle chez Mister X. L'inspection commence peu avant son retour. Un bon moment de roleplay en perspective, avec les PJ qui tentent désespérément de retarder un Strips certain de son coup. Jouez à fond sur le timing...

Scénario V : L'honneur perdu d'un général

Le major Altman, remis de sa crise cardiaque, a fini par obtenir son affectation sur un monde tranquille. L'histoire commence donc par une bringue à tout casser à Charlie, au cours de laquelle un grand concours de golf par équipe est organisé en présence du général Hammond, venu «incognito» rendre hommage à son vieux copain. L'équipe victorieuse aura le privilège d'accompagner Altman sur Aaborabora, pour un mois de vacances aux frais de la base. Une permission qui n'est pas à négliger lorsque l'on sait que les grandes tempêtes vont commencer et que Charlie sera bientôt isolé du reste de la galaxie. Bien entendu, les personnages gagnent. À eux la belle vie!

Aaborabora est vraiment idyllique. Surf et farniente sont l'ordinaire de nos héros. Hélas, après quelques jours, une terrible nouvelle arrive : Hoth vient de tomber aux mains des Impériaux! Organisez à votre guise le rapatriement des PJ sur L'Asclepios. Les rescapés arrivent peu à peu, encore sous le choc, d'autant plus qu'ils ne comprennent pas comment l'Empire a pu les débusquer. De multiples rumeurs de trahison commencent à circuler et un nom court sur toutes les lèvres, même au sein de l'état-major : le général Hammond, disparu mystérieusement peu avant l'attaque...

La vérité est beaucoup plus simple, mais seuls les PJ peuvent la suspecter. Les tempêtes ont commencé beaucoup plus tôt que prévu, et le brave général est bloqué à Charlie. L'avant-poste étant totalement isolée, il n'est pas au courant de la chute de la base Écho. Naturellement, à la première accalmie, il va essayer de la contacter, jetant ainsi les copains dans les bras des Impériaux.

Il n'y a pas une seconde à perdre pour organiser une opération de sauvetage. Informé, le haut commandement refuse catégoriquement toute intervention, jugée par trop hasardeuse. Les PJ doivent donc se débrouiller seuls, avec comme objectif un système planétaire grouillant d'ennemis. Seul atout à leur disposition, L'Hygie qui, dans une vie antérieure, était une navette d'assaut impériale. En

la maquillant et en se procurant des uniformes impériaux, une opération d'infiltration peut avoir une petite chance de réussir. Et l'ami Typex, évacué, est depuis peu affecté au nouvel état-major...

Reste à justifier la présence d'une navette d'assaut se baladant dans le système comme si de rien n'était. Fort heureusement, la fuite de Solo à travers les astéroïdes va leur donner un bon

prétexte. Pendant la poursuite, un destroyer stellaire a percuté les cailloux et un véritable ballet de vaisseaux médicaux tentent désespérément de sauver les survivants. Les PJ vont donc devoir, bien malgré eux, participer au sauvetage de leurs adversaires. Après un abordage délicat, ils se voient confier l'évacuation de plusieurs grands blessés. Ce sont des soldats de choc de la division Noire (l'équivalent de la Waffen SS) et des agents du BSI particulièrement vindicatifs envers la Rébellion. D'un autre côté, ils sont invalides. Délicat problème d'éthique en perspective...

Le retour sur Hoth n'a rien de particulièrement réjouissant. Tout n'est que ruines et désolation. Les Impériaux ont investi les lieux. Les PJ ont intérêt à garder un profil bas, d'autant qu'un des prisonniers entassé aux abords de la base peut très bien les reconnaître...

Quelques combats d'arrière-garde, menés par des Rebelles héroïques, ont encore lieu. Encore une fois, les PJ se voient confier une mission d'évacuation par les dispatchers impériaux. Il s'agit cette fois des blessés d'un groupe d'assaut composé de trois quadripodes et de vingt soldats des neiges. Petite différence par rapport à la première fois, des blessés rebelles qui eux, seront laissés aux wampas... Il est temps de jeter le masque et de foncer sur Charlie.

Le temps est épouvantable, et le maniement de la navette est très difficile. Hélas, Hammond a profité d'une brève accalmie pour donner de ses nouvelles et une colonne impériale approche de la base ; des commandos descendent déjà en rappel le long des parois. Fichue tempête! Impossible de contacter Charlie par radio! Une seule solution, radicale, une attaque en rase-mottes pour les alerter puis un atterrissage en force dans le hangar, sous le feu des copains...

Début du siège. Combats héroïques, mais totalement désespérés. La navette a subi de gros dégâts lors de l'atterrissage et il faut réparer. Fort heureusement, la base a bien été pensée et le temps handicape considérablement les Impériaux. Autre avantage, le réseau de cavernes s'étendant sous la base est immense et a fini par livrer quelques-uns de ses secrets. Il est donc possible de sortir discrètement afin de tenter une ou deux opérations derrière les lignes ennemies, notamment pour se procurer un variateur d'oscillation indispensable à la réparation de la navette. Les quadripodes en sont équipés. Reste à en capturer un...

Mais plus le temps passe, plus les Impériaux sont nombreux. La météo s'améliore au pire moment possible. L'assaut final est proche, mais la navette finit par être réparée. Reste à tenter une sortie suicide, en dépit des ratés mécaniques et des essais de chasseurs Ties. La routine, en somme...

Épilogue: Quelques jours plus tard, l'ensemble de la flotte rebelle rend hommage au général Hammond et aux cinq camarades qui se sont héroïquement sacrifiés en faisant sauter Charlie pour protéger leur fuite. C'est Mon Mothma elle-même qui préside la cérémonie en baptisant un second navire hôpital, le *Charlie*. Quant au 4077^e Mash, il aura bien d'autres occasions de s'illustrer en d'autres temps et en d'autres lieux...

LES PNJ

Pour Star Wars

► Général Hamilton Hammond

Comme le général Rieekan, p. 68 du *Guide de la Trilogie*, avec des compétences orientées médecine.

► Colonel Burns

Comme le major Derlin, p. 69 du *Guide de la Trilogie*, avec des compétences orientées médecine.

► Major Altman

Comme le Soldat typique de la base Écho, p. 73 du *Guide de la Trilogie*, avec Commandement 5D.

► Les soldats

Comme le Soldat typique de la base Écho, p. 73 du *Guide de la Trilogie*.

► Lieutenant Benjamin Pierce

Comme le major Derlin, p. 69 du *Guide de la Trilogie*, avec Premiers Soins 5D, Médecine 2D.

► 2-1B33

Comme le 2-1B, p. 70 du *Guide de la Trilogie*.

► Colonel Henry Strips

DEX 4D ; SAV 3D ; MEC 2D ; PER 4D, Investigation 5D, Recherche 5D ; VIG 3D ; TECH 2D, Sécurité 4D.

► Capitaine Kent Stars

DEX 4D ; SAV 3D, Bureaucratie 5D ; MEC 2D ; PER 4D ; VIG 3D ; TECH 2D, Logistique 4D.

► Henry O'Reilly

Comme le Soldat rebelle typique, p. 57 du *Guide de la Trilogie*, avec Bureaucratie 3D+2.

► Ho-Jon

DEX 3D+2 ; SAV 3D+2 ; MEC 1D ; PER 2D+1 ; VIG 3D+1 ; TECH 4D, Premiers soins 6D+2, Médecine 3D, Contrôle, Sens et Altération 1D.

► Kwang Buga

Comme Jabba, p. 113 du *Guide de la Trilogie*, avec compétences dérivées à -2D.

► L'Hygie

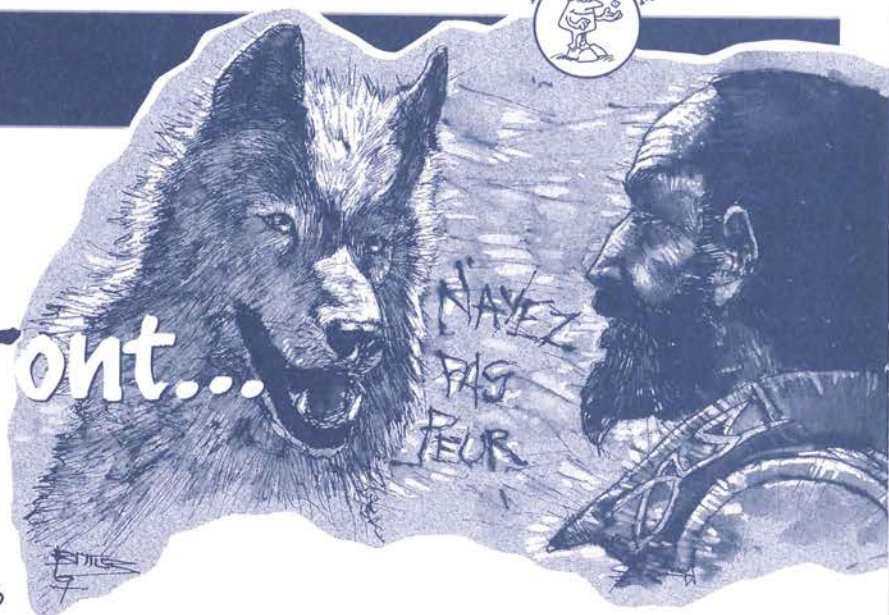
Navette d'assaut de classe Gamma, p. 50 du *Guide de l'Empire*. Deux canons lasers et un rayon tracteur seulement. Passagers 30, 6 lits.



Le Major Altman

Philippe Rat
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Quand les wargs parleront...



Cette aventure ouverte doit être mise en scène par un meneur de jeu habitué, et possédant de préférence les suppléments « Les rangers du nord » et « Les voleurs de Tharbad ». L'équipe de personnages peut être de n'importe quelle origine, mais doit posséder une certaine expérience.

Introduction

Ce scénario se déroule dans les royaumes du nord, et plus précisément en Arthedain et en Cardolan, entre l'apparition du Roi-Sorcier d'Angmar et la chute de l'Arthedain. Si vous ne jouez pas en campagne, et que l'époque de l'aventure vous importe peu, choisissez alors le début de l'année 1409 du Troisième Âge, une période marquée par la guerre et la destruction du Cardolan. Le petit aperçu historique de l'encadré ci-contre vous permettra d'adapter le scénario à la date qui vous convient, et de rappeler aux joueurs ce que leurs personnages sont censés connaître.

Il semble que le fait soit passé inaperçu, mais si vous relisez attentivement *Bilbo le Hobbit*, vous découvrirez que les wargs ne sont pas simplement des loups géants, mais des animaux rusés et intelligents, à tel point que certains savent parler. S'ils le veulent, ils peuvent se faire comprendre des humains ou utiliser leur propre langage. Rares sont les aventuriers qui ont eu l'occasion d'entamer la conversation avec ces créatures. Les personnages des joueurs vont avoir ce (douteux) honneur. S'ils sortent indemnes de cette histoire, ils s'en souviendront longtemps!

La machination du Roi-Sorcier

Dès son installation en Angmar, le Roi-Sorcier s'est intéressé aux Palantiri, les pierres qui permettaient aux Dúnedain de communiquer à distance, ou de voir des choses du passé ou de l'avenir. Mais ces pierres étaient fortement gardées, et les secrets de leur utilisation jalousement conservés par leurs gardiens, les voyants. Selon la date de l'aventure, les pierres du nord sont à Fornost et à Amon Sûl, ou se trouvent toutes les deux à Fornost. Une troisième est sous la garde des

elfes, à Emyr Beraid. Le Roi-Sorcier aimerait s'emparer des deux pierres, à l'occasion d'une invasion ou d'une opération de commando. Mais il connaît la difficulté de cette tâche, et il sait qu'il lui sera en outre nécessaire de dérober les secrets des Palantiri.

Or, les voyants sont peu nombreux, bien protégés, et sortent rarement de Fornost ou de la forteresse d'Amon Sûl. Il lui faut donc attirer l'un d'eux à l'extérieur, en s'assurant qu'il soit peu escorté. Le Roi-Sorcier a envoyé des agents en Arthedain, chargés de capturer Curufor, le fils de l'un des voyants, Curunil. Ce dernier est un homme instruit, ayant quelques connaissances en magie, mais très attaché à son enfant qui vient d'avoir 22 ans. Au cours d'une partie de chasse dans les monts Venteux, les hommes d'Angmar se sont emparés de Curufor et ont tué ses compagnons. Ils l'ont ensuite emmené dans un poste avancé, gardé par des orcs.

Mais le Roi-Sorcier sait qu'il ne peut pas tenter de faire chanter Curunil, car celui-ci est trop intègre, trop surveillé. S'il apprenait que son fils est tombé entre les mains de l'ennemi, il en référerait au roi pour tenter de le libérer. C'est pourquoi le souverain d'Angmar a mis au point une autre tactique, plus subtile, qui aura l'avantage annexe de semer la confusion parmi ses ennemis.

Le Roi-Sorcier ne veut pas que l'on sache que Curufor est prisonnier pour que son père puisse croire à une autre histoire : son fils aurait été transformé en warg! Pour cela, il a choisi un warg particulièrement intelligent et lui a fait apprendre un récit. Le warg doit raconter son histoire à des étrangers voyageant en pleine nature, et ceux-ci s'empresseront de prévenir Curunil, qui pensera pouvoir encore sauver son fils. Il se rendra à l'endroit indiqué par le warg, et sera capturé par des hommes d'Angmar. Les orcs se chargeront de le faire parler... Si Curunil refuse de venir se jeter dans le piège, le Roi-Sorcier en profitera pour tendre une embuscade aux troupes qui partiront

à la recherche de son fils, tout en semant la zizanie entre l'Arthedain et le Cardolan.

Une rencontre pas comme les autres

Le groupe de PJ peut débiter l'aventure à peu près n'importe où, dans un périmètre autour de Bree, Fornost, Amon Sûl ou les monts Venteux, le Dernier Pont, Fennas Drunin et Tharbad. En pleine campagne, au détour d'un bois, les chevaux ou les poneys s'arrêtent brusquement, le regard des aventuriers se fige sur un warg au bord du chemin. Ils se prépareront sans doute à combattre ou à fuir, mais ils trouveront sans doute étrange que ce warg les attende sans bouger et en plein jour. Il ne montre pas de signe d'agressivité et, dès qu'il voit les personnages bouger, il se met à parler, à leur grande surprise. « N'ayez pas peur, je ne veux pas vous faire de mal. Je voudrais que vous m'écoutez, car j'ai besoin d'aide. J'ai été capturé et transformé en warg par un sorcier. J'ai encore mon esprit, mais bientôt, je serai perdu. Je rejoindrai la horde de ces créatures démoniaques qui hantent la région. Pouvez-vous m'aider? Il faudrait prévenir mon père, Curunil, à Fornost Erain (ou à Amon Sûl, selon l'époque où vous jouez). J'espère qu'il sera capable de me sauver et, en tout cas, il vous récompensera. Il faut absolument contrer le maléfice avant la prochaine pleine lune, sinon je serai perdu et le Roi-Sorcier aura gagné un nouveau serviteur. Ceux qui m'ont capturé sont dirigés par Dirhavel, un Dunadan du Rhudaur. Il vit à Tharbad, sous la couverture d'un herboriste. C'est lui qui a expérimenté son sortilège sur moi, et il possède certainement le moyen de me guérir. »

Soignez la manière de parler du warg, car vous ne devez pas oublier que ce n'est pas Curufor qui s'exprime. Il n'a pas l'élocution d'un trouvère, et il doit réprimer ses pulsions. Prenez un accent



guttural, accrochez certains mots, faites un peu peur aux PJ. Le warg donne des précisions et peut répondre à quelques questions, mais il n'a pas envie de rester trop longtemps, d'autant qu'il n'est pas en mesure d'être trop précis. Il prétend s'appeler Curufor et avoir été capturé dans les monts Venteux. Il fixe un rendez-vous où son père et les personnages pourront le retrouver (avec Dirhavel, s'ils parviennent à le capturer). Selon les moyens de locomotion du groupe, donnez-leur une date dans deux ou trois semaines, car il faudra parcourir de longues distances. Le warg les attendra à Rumil, une ville abandonnée (ou en ruines selon l'époque), à 80 km au sud d'Amon Sûl, dans les Hauts du Sud, au bord de la rivière Nen-I-Sûl. Situé dans une région désertée

depuis de nombreuses générations, elle sert en fait de poste avancé aux forces du Roi-Sorcier.

À la première question gênante, le warg dit « je dois partir » et s'enfonce dans le bois.

Le gardien du Palantir

Les personnages choisiront probablement de prévenir tout d'abord Curunil. Selon l'époque, il résidera à Fornost ou dans la forteresse d'Amon Sûl. Sa fonction est mystérieuse, et les gardiens du Palantir ne sont pas des personnages publics. S'ils n'ont pas cherché à se renseigner, les personnages ne sauront pas que Curunil fait partie de cette auguste confrérie. Le voir ne sera pas chose facile, car la loi lui interdit d'avoir des contacts directs avec des inconnus sans une excellente raison. S'il se trouve à Amon Sûl, il loge dans la tour principale, au sommet de laquelle on abrite le Palantir. Il ne sort que rarement dans la cour intérieure, et presque jamais à l'extérieur. Les personnages doivent donc pénétrer dans la forteresse, et le meilleur moyen d'y parvenir est de jouer franc jeu et de se montrer patient. Il faut tout d'abord obtenir l'autorisation d'entrer auprès des gardes, puis rencontrer le capitaine de la garnison. S'ils disent avoir des informations à transmettre à Curunil au sujet de son fils, cela suffira. S'ils racontent la totalité ou une partie de la vérité (enlèvement, « transformation » en warg...), Curunil les recevra plus vite, mais les autorités seront alertées. Quoi qu'il en soit, avant toute rencontre, les personnages sont questionnés sur leur passé, leur identité... On les fouille à plusieurs reprises, leurs bagages sont minutieusement examinés. Bien sûr, ce traitement est à pondérer selon l'identité des personnages. Les elfes, notamment, seront (un peu) mieux traités.

Si Curunil se trouve à Fornost, il réside dans un manoir situé dans l'enceinte du palais, dans la ville haute. Il faudra, là aussi, franchir l'enceinte de la citadelle, puis rencontrer les gardes affectés à la surveillance de sa demeure. Les personnages devront auparavant laisser leurs affaires dans une auberge. Ils doivent attendre un bon moment, avant qu'un garde ne leur demande de revenir quelques heures plus tard. Pendant ce temps, une petite enquête aura été menée sur eux, et leur

chambre à l'auberge aura été fouillée. Par la suite, ils seront suivis par des agents royaux. Peut-être se rendront-ils compte de la filature ou de la fouille, mais ils n'arriveront pas à savoir qui en est à l'origine. Après avoir été questionnés une seconde fois, ils seront enfin autorisés à rencontrer le voyant.

Curunil n'a pas vu son fils depuis plusieurs jours, mais il ignore qu'il a été enlevé. Il écoute avec consternation le récit des personnages, demande des précisions, des preuves... Il envoie un messager au manoir de son fils et, en l'absence de nouvelles rassurantes, il décide de s'en remettre au Palantir. Malheureusement pour les PJ, celui-ci ne peut être consulté que par le roi ou les voyants. Ils n'auront donc pas l'occasion de voir la pierre, ni même d'avoir des explications sur sa nature. Au bout d'une heure, Curunil revient, pâle et les traits tirés. Il annonce aux personnages que son fils a bien été enlevé, mais qu'il n'a pas réussi à le localiser et que des ténèbres semblent l'entourer. Pour que le Palantir reste muet, il faut que l'affaire soit grave ! Il décide de partir immédiatement avec les personnages et deux gardes. Si les personnages ont eu la langue trop longue devant les fonctionnaires royaux, ceux-ci enverront peu après une petite troupe sur la piste du groupe. Si les PJ leur ont carrément communiqué le lieu de rendez-vous, c'est une centaine d'hommes en armes qui se rendra sur place.

Le « sorcier » de Tharbad

La date du rendez-vous avec le warg a été calculée pour que les personnages aient juste le temps de se rendre à Tharbad. Même si cela leur semble plus périlleux, il y a de fortes chances qu'ils y fassent un saut, au moins pour enquêter sur Dirhavel. Plusieurs options sont possibles. Si vous jouez vers 1409, vous pouvez reprendre la ville telle qu'elle est décrite dans *Les voleurs de Tharbad*. Si vous avez déjà utilisé ce supplément et que vos joueurs savent qui est réellement Dirhavel, il vous faudra changer son nom, son adresse, et le présenter de manière différente. À d'autres époques, vous pouvez aussi changer son nom ou le mettre en scène de la même manière, l'essentiel étant que l'herboriste qui fournit les maîtres de la ville effectue des recherches secrètes d'alchimie.

N'oubliez pas que la ville décline progressivement. C'est déjà sensible en 1409, et le phénomène s'est beaucoup accentué en 1636. Dans ces conditions, mener une enquête ou espionner sera périlleux et compliqué. Les PJ risquent d'être confrontés à des voleurs, à des mendiants, ou à des aventuriers d'origine douteuse. À vous de préparer quelques péripéties qui viendront compliquer la tâche du groupe.

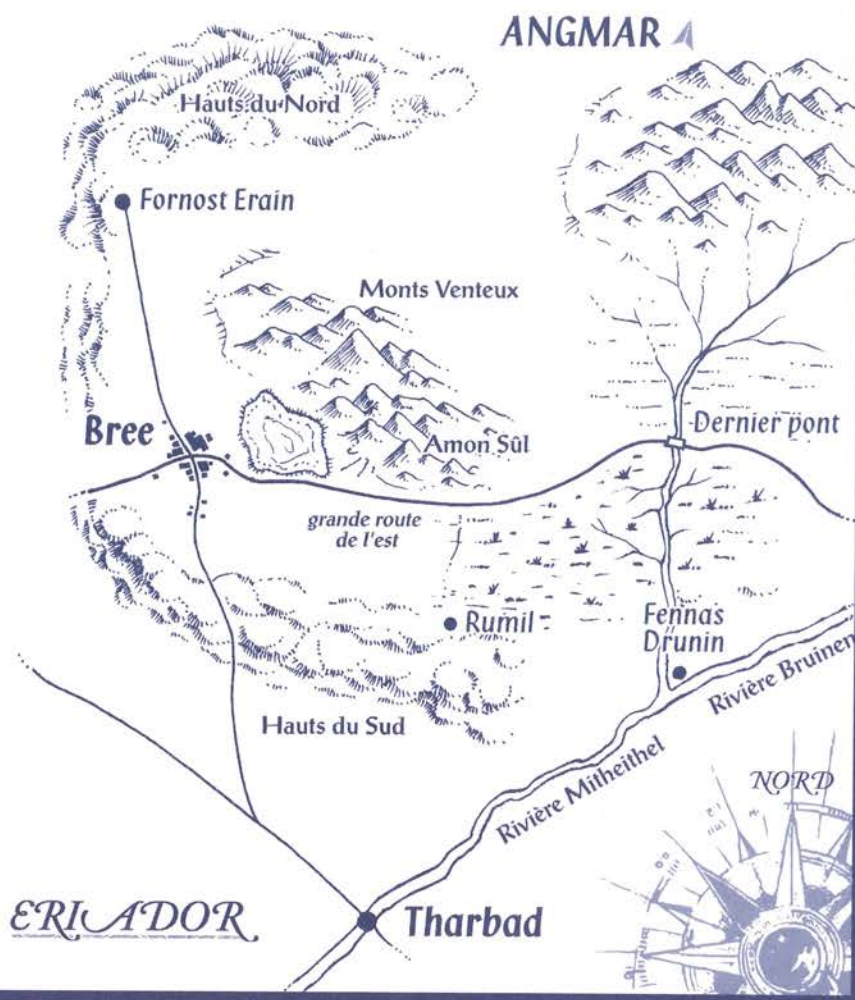
● **Renseignements.** Les voisins de Dirhavel le considèrent comme un excentrique bourru, mais personne n'en pense vraiment du mal. Le principal moyen de comprendre que l'herboriste n'est pour rien dans l'histoire est encore d'aller directement demander audience au prince ou au régent. Si les personnages sont accompagnés de Curunil, ce sera plus facile. En posant des questions sur l'herboriste, ils pourront apprendre qu'il est le principal fournisseur de plantes de la cour, et que c'est un homme digne de confiance. Si les

L'histoire des Dúnedain du nord

Les Dúnedain, exilés de l'île de Numénor, ont fondé à la fin du Deuxième Âge les deux plus grands royaumes de la Terre du Milieu : le Gondor et l'Arnor. Ce dernier, le plus septentrional, englobait toute la région de l'Eriador. Hélas, en 861, des dissensions entre les héritiers d'Earendur ont conduit à la partition du royaume. L'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur, qui lui ont succédé, devinrent des royaumes rivaux, parfois ennemis. Des querelles eurent lieu au sujet de la possession d'Amon Sûl, le mont Venteux situé entre les trois royaumes, dont la forteresse abritait un Palantir. Après l'année 1272, les Dúnedain découvrirent la naissance au nord-est du royaume d'Angmar, dirigé par l'énigmatique et malveillant Roi-Sorcier. Ils ne s'en soucièrent pas dans un premier temps, et le maître de l'Angmar profita de leurs querelles pour provoquer leur chute. Il aida secrètement le Rhudaur dans la guerre qui l'opposa aux deux autres entre 1349 et 1356, lors de la tentative de réunification menée par Argeleb d'Arthedain. Celui-ci fut tué, et la guerre s'arrêta. Début 1409, les forces d'Angmar attaquèrent l'Arthedain et le Cardolan. La tour d'Amon Sûl fut brûlée et rasée, mais on sauva le Palantir, et on le mit en sûreté à Fornost, la capitale de l'Arthedain. L'armée du Cardolan fut mise en déroute, le roi Ostohor et ses fils furent tués. Heureusement, les elfes des Havres gris et de Rivendell vinrent à l'aide des Dúnedain et chassèrent les armées d'Angmar. Mais le Cardolan fut dévasté et ne s'en remit jamais. En 1636, la Grande Peste réduisit encore la population de la région. La frontière de l'Arthedain fut ensuite fréquemment harcelée par des orcs ou des troupes d'Angmar. La grande attaque survint en 1774. Fornost tomba. Arvedui, le dernier roi d'Arthedain, s'enfuit avec les deux Palantiri, mais il trouva la mort et les pierres furent perdues. Les forces du Gondor, des Havres gris et de Rivendell arrivèrent trop tard pour sauver le royaume, mais elle mirent l'armée d'Angmar en déroute, et le Roi-Sorcier dut prendre la fuite. L'Eriador devint ensuite une région dépeuplée, laissée à l'abandon, où seuls subsistèrent des foyers de population comme Bree ou la Comté.

Le cas de Dirhavel

Si les aventuriers ont déjà rencontré Dirhavel dans *Les voleurs de Tharbad*, changez son nom. Le pauvre homme n'a rien à voir avec les forces du mal. C'est un alchimiste qui travaille pour le prince de Tharbad (ou le régent, selon l'époque). Officiellement, c'est un simple herboriste, mais en fait, il cherche à contrer les plans du Roi-Sorcier en tentant de retrouver la composition du silima, la substance brillante utilisée par Éanor pour fabriquer les Silmarils. Ses travaux intéressent bien sûr l'ennemi, même s'ils ont peu de chances d'aboutir. Simplement, si les aventuriers lui amènent en prime Dirhavel, le Roi-Sorcier sera enchanté.



PJ insistent, par exemple en faisant part des soupçons qui pèsent sur lui, les autorités accepteront peut-être de leur en dire plus, par exemple que ses recherches alchimiques sont connues au palais. Si les personnages présentent bien leur affaire, il pourrait même être convoqué pour une confrontation. Dirhavel proteste hautement qu'il n'a jamais entendu parler de Curunil, mais il n'a malheureusement aucun moyen de prouver sa bonne foi. Il pourrait même se proposer pour aider les personnages. Seule l'intuition des joueurs pourrait les amener à le croire.

● **Surveillance.** Pour des espions, un innocent qui cache quelques secrets ressemble beaucoup à un authentique sorcier. Dirhavel voit passer des tas de gens bizarres dans sa boutique, se couche à des heures indues, et l'eau du canal qui longe sa maison prend parfois des couleurs bizarres (Dirhavel y jette poudres et potions manquées. À défaut d'un agent du Roi-Sorcier, les PJ ont trouvé un pollueur).

● **La maison de Dirhavel.** Elle est située près de la berge sud, à proximité de l'un des nombreux canaux qui sillonnent la ville. C'est un bâtiment ancien, avec des fenêtres hautes et étroites. Seule l'enseigne permet de repérer qu'il s'agit d'une boutique d'herboristerie. Dirhavel s'absente rarement de chez lui, mais si les personnages attendent patiemment, ils auront une occasion de visiter sa maison.

Au rez-de-chaussée, la boutique est étroite et sombre, avec un comptoir et des étagères remplies de bocaux. Derrière, on trouve une cuisine où Dirhavel prépare parfois des potions. Derrière la maison, une petite cour est plantée d'arbres. À l'étage se trouve la chambre et un bureau, dans lequel sont rangés des parchemins et des potions.

Cachés dans une armoire fermée à clef, derrière des vêtements, se trouvent ses livres de magie contenant des sorts des voies du feu, du froid, de la terre, de la lumière, du vent et de l'eau, jusqu'au dixième niveau (à votre discrétion, prenez soin de ne pas exagérer). Les notes de Dirhavel font état de ses recherches, mais seul un personnage très instruit sera capable de les comprendre. Elles ne parlent que de magie et de physique. Il ne mentionne pas l'usage qu'il compte faire de ses découvertes.



Curunil

● **Le laboratoire.** Celui-ci se trouve dans la cave, dont l'entrée est sous la cuisine, masquée par une trappe. Il existe un autre accès, que les personnages seront peut-être amenés à emprunter: dans un angle au fond du laboratoire, une autre petite trappe donne sur l'égout qui rejoint le canal. Elle est solide, mais il est possible de la forcer. Dirhavel s'en sert régulièrement pour rejeter les résidus de ses expériences. Si les PJ passent par là, ils devront se mouiller un peu, et bien se laver ensuite pour faire partir les odeurs. Le laboratoire est sombre, bas, rempli de roches, de poudres, de fioles et d'instruments étranges. Il n'y a rien qui puisse aider les personnages à comprendre ce qui s'y passe, et rien ne peut leur être utile. S'ils goûtent à l'un des produits, ils risquent de s'empoisonner ou d'être sérieusement malade (voire pire! Certaines potions ont des effets... déconcertants. L'un des PJ risque de se retrouver avec une peau orange vif pour plusieurs semaines, entre autres joyeusetés). Malgré tout, la fouille devrait les conforter dans leurs soupçons. Après tout, Dirhavel est visiblement magicien.

● **Que faire?** Si les PJ penchent pour la culpabilité de Dirhavel, ils risquent fort d'employer la manière forte avec lui. Il est possible de le capturer, dans le but de le torturer ou de l'emmener avec eux. Dans ce cas, il leur faudra être rusés, car s'ils lui laissent la possibilité de se défendre en utilisant la magie, il y aura des dégâts. De plus, son enlèvement risque de ne pas passer inaperçu. S'ils parviennent à l'enlever, ils ne parviennent pas à le «faire parler». Et pour cause, il ne comprend rien à toute cette histoire! Des personnages attentifs devraient tout de même trouver étrange qu'un espion du Roi-Sorcier n'ait pas d'hommes de main pour le protéger. Si l'enlèvement réussit, les autorités de la ville enverront une quinzaine d'hommes à la recherche de Dirhavel. S'il échoue, le groupe a intérêt à quitter la ville au plus vite, car il sera aussi poursuivi. Si vous souhaitez compliquer l'affaire, Silmarien, l'amie magicienne de Dirhavel, peut très bien venir à son secours.

Le piège de Rumil

Quel que soit le résultat de leur passage à Tharbad, les personnages finiront par se rendre au rendez-vous sans avoir trouvé le moyen de lever le sort... et pour cause! S'ils pensent à venir plus tôt et à fouiller les lieux, ils trouveront des traces suspectes, laissées par les orcs et les wargs lors de leur précédent passage. Avec un peu de chance, ils auront le temps d'aller alerter la garnison arthedainne la plus proche...

Rumil était une ville moyenne, adossée en partie à un coteau surmonté d'une forêt, et s'étendant jusqu'à la rivière Nen-I-Sûl. De nombreux bâtiments sont encore intacts, de même que des maisons troglodytes. Certaines de ces habitations communiquent entre elles, ainsi qu'avec quelques caves voûtées. Des issues aboutissent dans la forêt. C'est dans ces ruines que des troupes d'Angmar viennent parfois s'abriter, les hommes occupant les maisons, les orcs les caves ou les grottes, et les wargs la forêt. Ils ont toutefois déserté ce lieu voici plusieurs semaines, et ont effacé la plupart des traces de leur occupation.

Durant la nuit qui précède le rendez-vous, des orcs et des wargs s'approchent de la ville par la forêt. Des hommes d'Angmar portant des uniformes dépareillés, ressemblant à ceux du Cardolan, arriveront des Hauts du Sud par l'ouest, en prenant des chemins cachés pour rejoindre les

maisons troglodytes. Curufor, solidement ligoté, est parmi eux. Ils le gardent en vie car ils espèrent pouvoir l'utiliser. Le jour du rendez-vous, rien ne bouge dans la ville pendant la journée. Les orcs et les wargs sont rentrés dans les grottes et se terrent. Si une petite troupe a été envoyée d'Arthedain, ses éclaireurs surveillent la ville depuis le coteau ou de l'autre côté de la rivière.

L'heure d'arrivée des personnages est déterminante pour la suite, car elle leur laisse plus ou moins de temps pour enquêter. Les hommes d'Angmar préféreraient qu'ils arrivent en fin de journée, car la nuit leur sera plus favorable. S'ils voient que le groupe fouille la ville et se rapproche de l'endroit où sont cachées leurs forces, ils anticiperont la rencontre. Sinon, un peu avant la tombée de la nuit, ils envoient le warg attirer les personnages. Ceux-ci entendront un hurlement de loup et un cri « je suis dans le haut de la ville ».

Capturés ?

Ensuite, l'action est bien difficile à prévoir. Si les personnages se dirigent dans la direction de la voix, et qu'ils sont accompagnés de Curunil, ils apercevront le warg qui les attend dans un endroit abrité. La suite des événements dépend en partie des précautions qu'ils prendront. Par exemple, le warg est incapable de reconnaître Curunil. Si l'un de ses gardes ou un personnage se fait passer pour lui, le warg ne s'en apercevra pas. Ils n'auront que quelques minutes pour agir avant d'être cernés par des hommes en armes. La situation risque de devenir confuse, et dépend des éléments que les personnages auront déjà en main. S'ils ont capturé Dirhavel, et qu'ils sont tous ensemble au rendez-vous, les hommes d'Angmar, en uniformes du Cardolan, demandent au groupe de se rendre et de leur remettre Dirhavel. S'ils obtempèrent, l'infortuné herboriste est emmené à l'écart sans avoir le temps de comprendre ce qui lui arrive. Pendant ce temps, le warg s'enfuit. Les hommes d'Angmar, se faisant passer pour des gardes de Tharbad, expliquent aux PJ qu'ils les ont simplement suivi pour « délivrer » Dirhavel. Ensuite, au loin, ils libèrent Curufor pour que son père l'aperçoive. Celui-ci court vers le jeune homme, mais d'autres soldats surgissent pour le capturer. Les hommes d'Angmar se mettent ensuite en devoir de le faire parler. Ils lui demandent de révéler les secrets des Palantiri, puis de dérober celui qui est sous sa responsabilité (« pour la mettre à Tharbad »). S'il ne parle pas, ils le conduiront à leur chef, qui se chargera de lui délier la langue. Curunil refuse, préférant voir son fils mourir plutôt que de perdre son honneur et trahir son pays.

Et les personnages ?

Dans la confusion, on les a un peu oublié. Cela ne durera pas. Ils n'ont plus guère d'intérêt pour le Roi-Sorcier. Les soldats finissent par se tourner vers eux, en dégainant leurs armes. Les PJ devraient parvenir à fuir, puisqu'ils iront ensuite raconter que le complot était monté par le Cardolan.

Si les personnages se sont fait accompagner de soldats d'Arthedain, ceux-ci interviennent. Les

soldats d'Angmar ne cherchent pas le contact avec la troupe royale, et préfèrent tirer depuis des positions abritées.

Pour un observateur extérieur, tout se passe comme si les soldats du Cardolan et ceux de l'Arthedain venaient de se déclarer la guerre... L'incident diplomatique n'est pas loin. Les hommes d'Angmar se replient dans les cavernes en emmenant Curufor, Curunil et Dirhavel. S'ils sont poursuivis, ils lâchent les orcs et les wargs, et le combat prendra une tournure plus meurtrière (mais pas plus claire ! Le PJ ne comprendra pas nécessairement que les orcs sont alliés aux « soldats du Cardolan »).

Seule une action héroïque pourra sauver les prisonniers. Les personnages ont juste le temps de repérer l'entrée de la grotte dans laquelle ils ont été emmenés et d'y pénétrer, suivis de quelques gardes, s'ils s'en sentent le courage. Il y aura une poursuite dans les maisons troglodytes, empruntant des escaliers, puis un affrontement contre une dizaine d'hommes qui tentent de faire avancer les captifs. Si les personnages en sortent vainqueurs et font des prisonniers, ils pourront peut-être comprendre la machination en les interrogeant.

À moins que...

Mais ce scénario peut prendre différentes tournures, car tout ne se passera peut-être pas selon les plans des hommes d'Angmar. Par exemple, le groupe peut aussi bien arriver au rendez-vous sans Dirhavel, ou l'utiliser comme otage dès le début. Si l'alchimiste n'est pas là, sa culpabilité et celle du Cardolan seront moins crédibles. Si les personnages comprennent la machination au moment de leur arrivée à Rumil, ils peuvent aussi trouver de l'aide auprès des soldats de la garnison voisine. Si les troupes du Roi-Sorcier voient une escorte arriver avec eux, les orcs et les wargs surgiront de la ville dès la tombée de la nuit pour se ruer à l'attaque. Toutes les possibilités ne peuvent être développées, ni même anticipées. C'est à vous de trouver les solutions appropriées selon l'évolution de la situation. Au moment d'improviser, prenez le temps de réfléchir à l'attitude de chacune des parties.

Si vous en arrivez à une bataille rangée, sachez qu'elle tournera à l'avantage de l'Arthedain si le roi a été alerté et a envoyé une troupe au rendez-vous, et à l'avantage d'Angmar s'il n'y a qu'un tout petit détachement ou les soldats de la garnison voisine. Dans ce cas, n'oubliez pas que le Roi-Sorcier ne veut pas d'un massacre. Il faut qu'il y ait des survivants qui puissent rapporter dans leur pays ce qu'ils auront compris, dans l'espoir que l'Arthedain et le Cardolan s'accusent mutuellement de trahison.

En définitive, toute l'affaire est un beau gâchis, que les personnages risquent d'avoir sur la conscience. Les seuls à pouvoir les consoler ou les remercier sont Dirhavel, s'il s'en sort indemne et s'il a compris qu'ils avaient été abusés, et Curunil si son fils ressort vivant de cette aventure. Ce n'est déjà pas si mal !

Olivier Guillo

illustration : Bernard Bittler

plan : Cyrille Daujean



Le joueur de l'anne

Cette aventure est destinée à des personnages débutants, ainsi qu'à des joueurs et un MJ moyennement expérimentés.

Il serait bon que le groupe comporte un jeune noble, mais ce n'est pas indispensable.



Introduction

L'aventure a pour cadre Koronar, une grande cité d'Ilmiora où l'on vénère les seigneurs de la Loi. Les PJ y arrivent un soir, à quelques jours des fêtes du solstice d'été. Ils ont escorté à travers les plaines ilmioriennes la caravane d'un jeune et riche marchand, Torill Zan. Celui-ci, très satisfait de leurs services, les invite à souper *Au chat funambule*, l'une des meilleures auberges de la ville.

L'un des PJ, d'origine noble, a des raisons particulières d'apprécier Koronar : son arrière-grand-père, le comte Algerlin, siégeait en effet au conseil sénatorial de la ville. Le PJ ne connaît que peu de choses sur ses aïeux. Il sait juste que son grand-père a quitté la cité il y a cinquante ans. C'est le hasard (ou plutôt le destin ?) qui amène le PJ à Koronar.

Note : il est impératif que le père et le grand-père du PJ soient morts peu après la naissance de leur héritier, pour des raisons détaillées au paragraphe *La malédiction du violoniste*. Si cela ne colle pas parce que vous n'avez pas de personnage d'origine noble ou parce que leur histoire personnelle est déjà fixée, vous pouvez tout à fait décider que le joueur ne sait pas tout du passé de son personnage. Qui sait, il est peut-être le bâtard d'un petit-fils du comte Algerlin...

Koronar

C'est un vieux port de pêche situé au nord de Bakshaan. Le climat y est doux et agréable. Les hautes maisons aux murs de bois et aux toits escarpés entourent un port grouillant d'activité. Koronar est dirigée par un sénat, qui regroupe les plus vieilles familles de la ville. Celles-ci vivent dans de vastes palais construits aux abords de la cité. Le temple d'Arkyn domine les autres bâtiments de ses flèches, qui culminent à plus de

cent mètres. La nuit, les rues principales et les places pavées de galets ronds s'illuminent grâce à des lanternes accrochées aux fenêtres. La cité est sûre de jour, et à peine plus dangereuse de nuit. Des légendes racontent que des souterrains datant de l'époque melnibonéenne serpentent sous la ville. De nombreux chasseurs de trésors ont déjà tenté d'en percer les secrets, et la plupart ne sont jamais revenus. Certains sont remontés à la surface, les bras chargés de bijoux, balbutiant des propos incohérents sur les horreurs sans nom qui vivent dans les ténèbres.

« Au chat funambule »

L'auberge est tenue par Trolgar, un jovial colosse ilmiorien. Son établissement se trouve dans un quartier aisé. La salle principale est spacieuse, et les murs en bois vernis reflètent les teintes chaudes des coupelles de cuivre. Se frayant un chemin parmi les nombreux clients, Torill Zan et les PJ s'installent à la table centrale, la place habituelle du marchand. Un gros matou noir, mascotte de l'auberge, vient ronronner sur les genoux d'un PJ. La bière est fraîche, les chaises rembourrées et l'ambiance chaleureuse.

Soudain, le chat noir pousse un feulement et se réfugie sous le comptoir, terrifié. Le PJ d'origine noble croit entendre une musique toute proche, un air de violon aux accents mélancoliques. Torill Zan devient très pâle. Seuls le marchand et le PJ entendent l'ensorcelante mélodie. Torill Zan se lève en hurlant. Il fixe les personnages, l'air hagard, et les supplie de l'épargner. Puis il s'écroule, les yeux révulsés. Trolgar se précipite. En vain, le marchand a rendu l'âme. Un cri se fait entendre dans la salle : « Ils l'ont empoisonné ! Appelez la garde ! » Les PJ n'ont aucune chance de s'échapper de l'auberge, car les clients, fidèles à la réputation de courage des Ilmioriens, se jettent sur eux pour les maîtriser. Les hommes du guet, nombreux

dans le quartier, arrivent en quelques minutes. Les PJ sont désarmés, ligotés et emmenés sans autre forme de procès à la tour des Pénitents.

La tour des Pénitents

C'est la prison de Koronar. Lugubre, elle domine la place du Gibet. Les PJ vont y passer une nuit éprouvante, enchaînés dans une cellule humide aux relents nauséabonds. En face d'eux, de l'autre côté du couloir éclairé par des torches, se trouve une cellule occupée par un vieillard édenté surnommé Rouille. Rouille est un voleur impénitent et il a fait de nombreux séjours dans la tour. Il se fera un devoir de souhaiter la bienvenue aux nouveaux arrivants et de leur raconter des anecdotes, toutes plus horribles les unes que les autres, sur la vie (et surtout la mort) dans la tour des Pénitents. L'une d'elles concerne un sorcier qui se serait envolé par magie de la cellule des condamnés à mort, située tout en haut de la tour. La pièce est aujourd'hui murée, suite à l'évasion d'un second prisonnier.

Le sénateur maudit

Le lendemain à midi, les PJ sont emmenés par les geôliers dans une petite salle où les attend un homme d'une trentaine d'années. Vêtu de brocart rouge (couleur de deuil chez les Ilmioriens), il a l'attitude et les manières d'un homme de pouvoir. Il se présente comme étant Berek Zan, sénateur de Koronar et frère aîné du défunt Torill Zan. Quatre gardes portant la livrée de la famille Zan assistent à la conversation.

Le sénateur semble très affecté par la mort de son frère. Il demande aux personnages de lui raconter avec précision ce qui s'est passé à l'auberge. Si l'un des PJ parle de la mystérieuse musique, Berek Zan devient plus pâle encore. Il est prêt à libérer les PJ si ces derniers acceptent

de l'aider en retour : ils devront mettre fin à une puissante malédiction et vaincre... un spectre violoniste !

Si les personnages ne font aucune allusion à la mélodie du fantôme, Berek Zan écoute l'entretien et les renvoie dans leur cellule. Il ne reviendra que le surlendemain, après la mort de sa sœur. Les PJ auront alors moins de deux jours pour neutraliser le fantôme.

Le récit de Berek Zan



Il y a soixante ans, le musicien Achar Lunn a commis un double meurtre. Il a sauvagement assassiné la grand-tante de Berek Zan, une jeune femme d'une grande beauté nommée Miahne, et son prétendant Bardemir, le fils cadet du comte Algerlin. Achar Lunn avait tenté de séduire Miahne, mais celle-ci avait repoussé ses avances. Le violoniste, ayant avoué ses crimes, a été emprisonné à la tour des Pénitents, puis exécuté. Mais le sang des démons melnibonéens coulait dans ses veines. Avant de mourir, le musicien proféra une terrible malédiction. Il reviendrait des Enfers pour exercer sa vengeance ! Cinq ans après sa mort, Achar Lunn a tenu parole, et il a assassiné ceux qui l'avaient si justement condamné. Depuis son exécution, le fantôme a déjà honoré par trois fois sa sinistre promesse. Il s'en prend aux descendants des familles des deux jeunes gens qu'il a assassiné, ainsi qu'à sa propre famille, qui l'a renié alors qu'il se tenait sur l'échafaud. Ses victimes meurent de terreur, emportées par les notes angoissantes de ses macabres mélodies. Aujourd'hui, pour la quatrième fois, le violoniste est revenu.

Berek Zan offre à chaque PJ la somme de 4000 bronzes. Il conseille aux personnages de se rendre au temple d'Arkyn, où sont conservées les archives de la ville. Peut-être découvriront-ils quelques indices ? Berek Zan a également entendu parler d'une secte étrange qui pourchasserait les fantômes : les Mangeurs d'âmes. Il ne connaît aucun de ses membres, mais il donne aux PJ l'adresse d'un apothicaire nommé Molrod Vorr, qui a, paraît-il, des liens avec eux. Les PJ doivent se montrer prudents et discrets, car cette secte semble affiliée au Chaos, et le sénateur, en fidèle dévoué d'Arkyn, ne souhaite pas être mêlé aux affaires d'adorateurs des seigneurs de l'Entropie. Berek Zan a une sœur cadette de dix-neuf ans, mère de deux enfants, Gillia Zan. Son frère Torill laisse derrière lui deux petites filles. La seule descendante du comte Algerlin encore à Koronar est la baronne Lamiah, qui vient de mettre au monde un fils. Le sénateur ne connaît aucun descendant de la famille d'Achar.

Si les personnages refusent l'offre de Berek Zan, celui-ci les laissera moisir en prison. Dans ce cas, le PJ d'origine noble risque fort d'être la dernière victime du musicien.

La véritable histoire

Même s'il est de bonne foi, Berek Zan n'en a pas moins raconté aux PJ une version déformée de l'histoire d'Achar Lunn. Car Miahne et le violoniste

étaient tombés désespérément amoureux l'un de l'autre. La jeune femme détestait Bardemir, qui n'était à ses yeux qu'une brute égoïste et prétentieuse. La famille Zan et le comte Algerlin tentèrent de forcer Miahne à accepter leur décision, mais il était trop tard, elle était enceinte du musicien. Les deux jeunes gens s'enfuirent à Bakshaan, mais furent finalement retrouvés par Bardemir juste après la venue au monde de leur enfant. Ivre de rage, le fils du comte se jeta sur Achar, brandissant une lame empoisonnée. Miahne s'interposa et mourut à la place de son amant. Désespéré, Achar Lunn fonça sur Bardemir, qui bascula par la fenêtre et fit une chute mortelle. Le musicien n'eût pas le temps de s'enfuir : la garde de Bakshaan l'arrêta et s'empara de son fils nouveau-né.

Achar Lunn fut donc ramené à Koronar et enfermé dans la tour des Pénitents. Sa famille, des baladins possédant comme lui du sang melnibonéen, le renia publiquement, soucieuse de rester dans les bonnes grâces de la noblesse. Comble de l'injustice et de l'horreur, l'enfant de Miahne et d'Achar fut discrètement assassiné avec le consentement des trois familles. Son corps fut brûlé, pour qu'il ne reste aucune trace de l'amour des deux jeunes gens. La mort de son fils fit basculer Achar dans la folie. La haine le consumait. Quelques jours avant la date prévue pour son exécution, il fut enfermé dans la cellule des condamnés à mort, au sommet de la tour. C'est là qu'il disparut. À l'aube du jour fatidique, ses geôliers trouvèrent sa cellule vide. Contrairement à ce que croit Berek Zan, Achar ne fut jamais exécuté (les registres de la prison portent la mention « disparu »). Le musicien parvint à s'évader grâce à une aide inattendue : celle d'un démon doué du pouvoir de téléportation, lié éternellement à l'une des pierres de la cellule par un sorcier revanchard. Cette aide providentielle coûta pourtant la vie au violoniste. Achar se retrouva téléporté dans les souterrains de Koronar, et s'y perdit irrémédiablement. Accablé de faim et de fatigue, assailli par les goules qui hantent les sombres couloirs sous la ville, il fit appel aux dieux de ses ancêtres et leur offrit son âme en échange d'une vengeance implacable. Bien entendu, il fut exaucé...

La malédiction du violoniste

Grâce aux seigneurs de l'Entropie, le musicien devint un spectre malveillant, et son violon se changea en un effroyable instrument de mort. La malédiction allait frapper tous les membres des trois clans qui mettraient au monde un descendant. En tuant le fils d'Achar, les familles avaient scellé leur destin.

Le violoniste apparaît sous la forme d'un ectoplasme translucide dont la couleur blafarde rappelle la lumière de la lune. Il est grand et svelte, plein de prestance. Un grand chapeau orne sa tête. Le musicien est immatériel et invulnérable à toute attaque. Il peut apparaître et disparaître à volonté ou flotter au-dessus du sol. Lorsqu'il joue du violon, Achar semble danser une gigue endiablée, fixant sa victime d'un regard goguenard. Le musicien se manifeste tous les vingt ans environ, toujours pendant une période de pleine lune,

et frappe ses victimes d'une peur mortelle, où qu'elles soient, en commençant par celles qui vivent toujours à Koronar. Fuir la cité ne permet donc pas d'échapper à la malédiction (les aïeux du PJ d'origine noble y ont d'ailleurs succombé). Le seul moyen de se soustraire à la vengeance du fantôme est de ne pas avoir d'enfant, laissant ainsi s'éteindre une branche de la famille.

Seules les personnes condamnées par le musicien peuvent entendre sa musique, ainsi que certains êtres associés à la lune, comme les chats et les déments. Son pouvoir ne peut frapper qu'une seule cible à la fois, et le fantôme ne se manifeste que la nuit.

Le temple d'Arkyn

Si les PJ suivent le conseil de Berek Zan, ils se rendront au temple pour consulter les archives de Koronar. Le sanctuaire d'Arkyn est une merveille d'architecture, rencontre harmonieuse entre la puissance austère des grands piliers de marbre noir et la finesse des dentelles de pierre blanche. Les trois flèches sculptées s'élancent vers le ciel à une hauteur vertigineuse, dominant même la sinistre tour-prison.

S'ils se montrent humbles, polis et généreux, les PJ pourront accéder à la salle des archives, au premier étage de l'édifice. Une chaude lumière dorée baigne l'endroit. Des centaines de rouleaux sont entassés dans les casiers de bois des gigantesques étagères qui recouvrent les murs. Quelques dizaines de livres sont posés ici et là. Le bruit étouffé d'une presse à imprimer, fierté des archivistes du temple, trouble parfois le crissement des plumes sur le papier chiffon.

En consultant les archives pendant quelques heures, les PJ pourront en partie reconstituer l'histoire des familles Zan et Algerlin sur les soixante dernières années. Toutes deux ont connu trois vagues de décès anormaux. La première a eu lieu il y a cinquante-cinq ans et a emporté quatre personnes. La seconde vit mourir quinze ans plus tard trois de leurs descendants. Vingt ans après, la mort faucha cinq malheureux, épargnant la vie de deux frères.

En réussissant un jet d'Idée, il est possible de comprendre pourquoi certaines personnes ont été épargnées : elles n'avaient pas d'enfants et sont mortes plus tard sans descendance.

Note : le PJ d'origine noble, s'il n'a pas d'enfant (ce qui est le cas le plus probable) peut se croire à l'abri de la malédiction pour le moment... Et si le destin lui avait joué un mauvais tour en lui donnant un héritier dont il ignore l'existence ? À force de courir l'aventure et les mauvais lieux, on a parfois des surprises !

Trouver des traces de la famille d'Achar sera plus difficile, car seules les maisons nobles et les riches marchands ont le privilège de laisser leur empreinte dans les livres du temple. En revanche, tout le monde paye des impôts, et ce sont les prêtres de Goldar qui se chargent de les percevoir. Ils occupent une aile entière du grand temple, et leurs registres sont très précis. Avec l'aide d'un archiviste, une bonne matinée de travail sera nécessaire pour exhumer des documents intéressants. Tout comme les deux autres clans, la famille du musicien a chèrement payé sa trahison. Six personnes sont mortes au son du sinistre violon. Un



Le fantôme

Cymène



Zephrek Morghail

seul membre de la famille semble encore vivre à Koronar, un acrobate nommé Merall Dag.

Si les PJ interrogent un prêtre d'Arkyn sur la secte des Mangeurs d'âmes, ils seront fraîchement accueillis. Les prêtres nient l'existence d'une telle secte, et voient avec suspicion ceux qui propagent des rumeurs à son sujet.

Enfin, si les PJ attendent des serviteurs d'Arkyn une méthode infaillible pour tuer un fantôme, ils risquent d'en être pour leurs frais. N'hésitez pas à inventer diverses recettes tarabiscotées, qui n'auront évidemment aucun effet.

Merall Dag

Les PJ auront du mal à obtenir des renseignements de la part de Merall Dag. Son corps flotte entre deux eaux, dans le port, et sera retrouvé deux jours après l'arrivée des personnages. L'acrobate a été la première victime du violoniste. Merall Dag vivait dans des conditions misérables dans une bicoque près du port. Il laisse derrière lui une petite fille de quatre ans, Yaseela. Sa mère étant morte en couches, l'enfant se retrouve seule au monde... du moins est-ce l'impression qu'auront les PJ. Interrogée, Yaseela parle d'une «mémé Cymène qui dit l'aventure et qui a sa maison à Bakshaan».

Bakshaan se trouve à vingt lieues (quatre-vingt kilomètres) au sud de Koronar. À cheval et à toute allure, il faut dix heures d'un voyage harassant pour s'y rendre. En ne dormant que quelques heures et en changeant de monture à Bakshaan, un PJ peut faire l'aller-retour en une journée.

Les PJ peuvent emmener Yaseela retrouver sa «grand-mère», ou bien la confier à une personne sûre. À condition d'en trouver une... Gillia et Berek Zan ne seront pas enchantés d'accueillir une descendante de la famille d'Achar!

Si les PJ se rendent à Bakshaan, reportez-vous au paragraphe *L'oracle de Bakshaan*.

Visite chez l'apothicaire

Molrod Vorr tient une minuscule échoppe dans le quartier marchand. C'est un petit homme discret et peu bavard qui semble toujours occupé. Il n'aime pas les curieux. Des jets de Charisme, de Marchander et de Sagacité seront sans doute nécessaires pour l'amener à parler de la secte. Encore faut-il que le ou les PJ soient convaincants. Utiliser la menace ou la violence est une très mauvaise approche. Molrod Vorr est un Mangeur d'âmes, un fanatique très prudent qui niera tout en bloc et ne trahira jamais ses compagnons. La meilleure solution est de se faire passer pour un adepte du Chaos désireux de rejoindre les rangs de la secte. Si les PJ parviennent à convaincre Molrod Vorr, il leur donnera rendez-vous devant son échoppe la nuit suivante.

La secte des Mangeurs d'âmes

Elle est dirigée par un sorcier dharijorien nommé Zephrek Morghail. Rendu fou par des visions envoyées par les seigneurs de l'Entropie, Zephrek est persuadé d'être mort et d'avoir besoin d'absorber des âmes pour survivre. Il a réussi à convaincre par son charisme d'autres adorateurs du Chaos et en a fait ses adeptes. En se nourrissant d'âmes, les sectateurs élargissent leur champ de conscience et se rapprochent de l'immortalité. Ceux qui meurent malgré les préceptes de Zephrek Morghail ne sont tout simplement pas dignes de vivre éternellement!

Le Dharijorien est grand et large d'épaules. Son visage est couturé de cicatrices. Son regard fou ne laisse aucun doute quant à sa santé mentale. Koronar étant sous la domination des seigneurs de la Loi, se nourrir d'âmes n'est pas une tâche aisée. Les sacrifices humains sont rarement pratiqués, car ils risquent d'entraîner de sévères représailles. C'est là qu'intervient l'idée de génie de Zephrek, inspiré par les seigneurs du Chaos.

Pourquoi ne pas s'en prendre aux morts encore pourvus d'une âme, c'est-à-dire aux fantômes? Nul ne s'en soucierait!

Le Dharijorien et ses adeptes sont ainsi devenus des chasseurs de fantômes. La plupart des spectres qu'ils ont rencontré étaient issus de leur imagination débordante. Pourtant, il y a vingt ans, Zephrek fut le témoin de la mort d'une des victimes du violoniste. Sa folie lui permit d'entendre la musique ensorcelante d'Achar. Il put même apercevoir la silhouette fantomatique du ménestrel. Dès lors, son obsession fut de s'approprier les pouvoirs du violoniste et de manger son âme. Ses maigres connaissances en magie et de longues années de recherches ont permis à Zephrek de trouver un moyen de vaincre Achar. Pour matérialiser les chaînes infernales qui le retiennent sur ce plan, il faut réunir ses restes et ceux de son amour perdu. Alors, Zephrek pourra s'emparer de ses chaînes et les manipuler à sa guise, faisant du fantôme sa marionnette. Le sorcier ignore comment briser ces chaînes, forgées par le Chaos. Il faut pour cela un autre élément, les cendres de l'enfant des amants (voir *L'oracle de Bakshaan*).

Le repaire de la secte

Si les PJ vont au rendez-vous fixé par Morod Vorr, celui-ci les conduit à travers des ruelles sombres jusqu'à une bâtisse anonyme située dans le quartier du port. Après avoir frappé une série de coups suivant un rythme précis (jets d'Écouter et d'Idée pour pouvoir la reproduire), la porte s'ouvre et un homme vêtu et masqué de sombre conduit les arrivants dans une salle située sous la maison. Une quinzaine de personnes sont réunies autour d'une grande table drapée de noir. Des bougies éclairent l'endroit. Une seconde porte s'ouvre en face des PJ, laissant entrer une silhouette habillée de rouge. C'est Zephrek Morghail. Il pose une série de questions saugrenues aux personnages présents, afin de les tester. S'il est satisfait des réponses, il intronise sans tarder les PJ et les met au courant des intentions de la

secte. Il accepte même de leur montrer les restes de Miahne, s'il a déjà mis la main dessus (voir la *Chronologie*). Zephrek sait qu'Achar n'a pas été exécuté et qu'il s'est évadé. Il pourra en informer les PJ. Il ignore comment le musicien a réussi à s'échapper, mais il sait qu'il est mort dans les souterrains. Zephrek a d'ailleurs demandé à ses adeptes de retrouver les restes du violoniste.

Le chat roux

Au cours de l'aventure, les PJ se découvriront un allié inattendu : un chat roux et maigre, au regard profond et énigmatique... C'est la réincarnation de Miahne, l'amante d'Achar ! L'amour qui unissait le violoniste à la jeune femme était si profond que la Balance elle-même a décidé d'intervenir. Les perfides manœuvres du Chaos ne doivent pas empêcher la réunion de ces deux êtres !

L ES PNJ

Pour Elric

► Achar Lunn, le joueur de lune

INT 16 POU 18

Armes

— Violon ensorcelé, draine 1d3 points de POU par round s'il réussit une lutte POU/POU, une seule cible à la fois.

— Boire l'énergie, la cible perd 1d3 points de Magie si elle perd une lutte PM/PM.

Compétences : Jouer du violon 100%.

► Zephrek Morghail, le Mangeur d'âmes

FOR 14 INT 16

CON 14 POU 16

TAI 15 DEX 13

APP 9 PdV 15

B/M Dmgs : +1d4.

Armes

— Épée courte 44%, dégâts 1d6+1+1d4.

— Dague 66%, dégâts 1d4+2+1d4.

Sorts : Âme de Chardros, Lever de lune,

Minuit, Œil de rat, Vérole.

Compétences : Baratin 86%, Chercher 65%,

Écouter 60%, Esquive 45%, Éloquence 80%,

Dire des choses indicibles en roulant

des yeux blancs 95%.

► Les sectateurs

FOR 12 INT 11

CON 12 POU 12

TAI 13 DEX 11

APP 10 PdV 13

B/M Dmgs : +1d4.

Armes

— Épée courte 34%, dégâts 1d6+1+1d4.

— Dague 40%, dégâts 1d4+2+1d4.

Compétences : Chercher 30%, Écouter 40%,

Esquive 35%.

► Vercerian Gash, le chasseur de trésors

Caractéristiques du Capitaine de la garde, p. 195 des règles d'Elric.

► Les goules des souterrains

Caractéristiques p. 210 des règles d'Elric.

Miahne fait son apparition moins de deux jours après l'arrivée des PJ à Koronar. Les autres chats ressentent le pouvoir qui est en elle et la fuient. Miahne poursuit le même but que les personnages. Elle veut briser les chaînes qui retiennent Achar dans ce monde et gagner avec lui la paix de la Forêt des Âmes où tous deux seront réunis pour l'éternité.

Miahne n'a pas l'esprit très clair et ne peut pas parler (après tout, elle n'est qu'un chat). Le MJ est libre de l'utiliser comme bon lui semble. Elle peut suivre les PJ partout où ils vont, ou bien faire quelques apparitions providentielles. Elle connaît toute l'histoire et sait par quel moyen les chaînes infernales peuvent être matérialisées... et rompues. Elle seule pourra guider les PJ à travers les souterrains jusqu'au squelette d'Achar.

L'oracle de Bakshaan

Dans la plus riche cité d'Illmiora, les PJ rencontrent Cymène, la « diseuse de bonne aventure ». Cymène est âgée de plus de soixante-quinze ans. Elle n'est pas la grand-mère de Yaseela, mais son arrière-arrière-grand-tante. Cymène est la sœur cadette d'Achar ! Elle a pressenti la venue des PJ. Ses dons de voyance lui permettent de vivre à l'abri du besoin. Elle compte même parmi ses clients des citoyens influents de Bakshaan.

Cymène connaît toute l'histoire de son frère. Elle n'a pas eu d'enfant et a donc échappé à sa malédiction. Elle n'a jamais approuvé l'attitude de sa famille à l'égard d'Achar. En hommage à ce dernier, elle a réussi à conserver secrètement les cendres de son fils. Ses rêves lui ont appris le pouvoir qu'elles recelaient. Réunies aux restes des deux amants, elles permettent de briser les chaînes qui maintiennent son frère dans ce monde. Après une brève discussion, Cymène confie les cendres de l'enfant du violoniste aux PJ, afin qu'ils mettent fin à la malédiction.

Les souterrains

Les PJ devront tôt ou tard y descendre pour retrouver les restes d'Achar. L'entrée utilisée par les chasseurs de trésors se trouve dans les faubourgs de la ville. Un vieux portail de pierre décoré de runes mène à un escalier étroit et humide qui s'enfonce dans l'obscurité. Les souterrains sont hantés par des goules, des créatures mortes qui se nourrissent de la chair des vivants. Les couloirs aux pierres suintantes s'ouvrent parfois sur des grandes pièces aux murs ornés de bas-reliefs obscènes. Des odeurs de putréfaction s'exhalent de puits aux rebords glissants d'où montent parfois d'angoissants murmures.

Les souterrains sont vastes et contiennent de nombreux secrets. Développez-les comme vous le désirez.

Deux personnes peuvent aider les PJ dans leurs recherches : le chat roux et Vercerian Gash, un chasseur de trésors. Vercerian connaît bien les souterrains, cela fait près de dix ans qu'il les explore. Ce solide guerrier tarkeshite pourra sortir les PJ de bien des mauvais pas !

Le squelette d'Achar gît au bord d'un puits. Les goules n'ont pas touché à ses ossements. Elles sentent la marque des seigneurs du Chaos et ne veulent pas les irriter.

C hronologie

● **Jour 1** : Merall Dag l'acrobate, descendant de la sœur aînée d'Achar, est la première victime du violoniste.

● **Nuit 1** : Arrivée des personnages à Koronar.

Torill Zan est tué par le musicien. Les PJ, accusés du meurtre, sont arrêtés.

● **Jour 2** : Berek Zan libère les PJ et leur demande de mettre fin à la malédiction.

● **Nuit 2** : La baronne Lamiah est retrouvée morte dans la chambre de son fils nouveau-né. La secte des Mangeurs d'âmes profane le caveau de la famille Zan et s'empare des restes de Miahne.

● **Jour 3** : La populace commence à parler du violoniste maléfique. Le corps de Merall Dag est retrouvé dans le port. Première apparition du chat roux.

● **Nuit 3** : Gillia Zan, ensorcelée par le pouvoir du musicien, se suicide sous les yeux de son frère.

● **Jour 4** : Trois cadavres d'adeptes du Chaos (des membres de la secte) sont retrouvés près de l'entrée des souterrains.

● **Nuit 4** : Achar vient tuer Berek Zan.

● **Jour 5** : Si les PJ ne l'ont pas découvert, les sectateurs trouvent le squelette du violoniste dans les souterrains.

● **Nuit 5** : Achar vient commettre son sixième et dernier meurtre. Sa victime est le PJ descendant du comte Algerlin. Zephrek Morghail tente de prendre le contrôle du fantôme. S'il y parvient, les PJ seront probablement parmi ses premières victimes.

L'ultime confrontation

Tôt ou tard, les PJ devront affronter le violoniste. Sans doute devront-ils également se battre contre les Mangeurs d'âmes, à moins qu'ils n'aient demandé l'aide de Berek Zan pour mettre les sectateurs hors d'état de nuire.

Si les PJ sont parvenus à réunir les corps d'Achar, de Miahne et de leur enfant, des chaînes dont les maillons semblent faits de chair apparaîtront, reliant le corps du ménestrel à la terre. Il faut les détruire pour libérer Achar. Les chaînes ont 15 points de structure (utilisez la règle des dommages infligés aux boucliers). La présence de Miahne distrairait le fantôme, qui est déchiré entre sa soif de vengeance et son désir de rejoindre la Forêt des Âmes en compagnie de ceux qu'il a aimés.

Si les PJ parviennent à briser les liens forgés par le Chaos, il ont la vision fugitive d'une jeune femme rousse d'une grande beauté, portant dans ses bras un nouveau-né et marchant à la rencontre d'un svelte jeune homme vêtu de blanc. Les trois formes disparaissent dans un éclair éblouissant, laissant les acteurs de cette ultime scène reprendre leurs esprits sous le regard transparent de la pleine lune d'un nouvel été. Les personnages gagnent trois points de Balance pour avoir libéré l'âme d'Achar.

Bruno Martin

illustration : Bernard Bittler



Un scénario
Casus Belli
pour



Épisodes 16, 17, 18



Dix, neuf, huit... Le compte à rebours final a commencé... sept, six, cinq... Plongez corps et âme dans les épisodes 16 à 18 de notre série « Le Réseau Divin » : un rendez-vous de légende avec l'histoire de l'humanité... quatre, trois, deux... Et découvrez le sens de cette fabuleuse quête initiatique qui a vu le jour dans le n° 100 de Casus Belli... un, zéro. Mise à feu !

Résumé des épisodes précédents

Mars 2001. L'humanité est une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ ont hérité d'un puissant artefact technologique, un cube d'iridium, qui les catapulte au cœur d'un conflit secret à l'échelle planétaire. Leur but : lever le voile sur la mystérieuse conspiration Babel et réveiller le messie qui sauvera l'espèce humaine. Face à eux se dresse le Fléau, monstrueux ange de mort qui prépare l'avènement du Dieu Sombre. Mais ce mois-ci, les PJ vont enfin découvrir la réponse à l'ultime question : qui se dissimule derrière les voiles du Réseau Divin ?

Épisode 16 «... SED NOMINI TUO DA GLORIAM»

Fin de la devise des Templiers

Songes d'éternité

An de grâce 1126, Jérusalem. Nocturne étoilé : un halo diaphane souligne le paysage d'une nuance lunaire. Dans la fraîcheur de la nuit, un parfum de myrrhe et d'olivier sature les sens jusqu'à l'ivresse. Est-ce un songe ou la réalité ?... Sur les

traces de leur guide spectral, les PJ parviennent à la piscine de Siloé. Merveille d'ingéniosité hydraulique, le bassin est au cœur d'un réseau de collecteurs des eaux de pluie. Mais Siloé est plus qu'une simple piscine : réputée pour ses propriétés curatives, elle aurait été utilisée par les devins pour y lire l'avenir en agitant l'eau avec une branche. Si les PJ examinent la surface, ils auront une vision : le visage d'une petite fille à la peau noire et aux yeux d'émeraude.

(BO de X-Files.) Soudain... Bouillonnement. Geyser. Une forme se dresse au milieu des eaux : un être liquide figé dans un appel muet. Scintillant sous la lumière de la lune, il attend... Les PJ vont devoir explorer le labyrinthe de tunnels immergés qui part de Siloé. Le passage, étroit, s'étend sur un kilomètre sans poche d'air. Si les PJ « entrent » dans la créature d'eau, ils s'aperçoivent qu'ils respirent sans problème et qu'ils y voient comme en plein jour. Ils sont libres de suivre leur voie, l'être n'étant là que pour leur fournir une réserve d'oxygène (durée : 30 minutes). Les PJ pénètrent dans un conduit bordé de canaux latéraux, un dédale de « sas » s'ouvrant facilement. Chacun est orné d'une lettre hébraïque. Pour parvenir jusqu'à l'Errant, il faut se rappeler son message « Puisse le nom de l'Éternel vous guider » et emprunter successivement les sas comportant les lettres YHWH, soit en hébreu : yod, hé, waw et hé, autrement dit Yahvé. Si les joueurs n'y pensent pas eux-mêmes, faites-leur faire un jet d'INT x2. Chaque erreur au cours de cette étrange quête initiatique sera sanctionnée par la perte de 1d6 mn d'air.

La légende, le verbe et l'Errant

(BO de X-Files.) Au détour d'un dernier passage, un puits de lumière vient soudain inonder l'obscurité aquatique... Sortie. Chaleur des candélabres de cuivre. Vertige des arabesques sur les murs de roche noire. Les PJ découvrent une surprenante caverne aux murs ornés de versets de la Bible, l'autre de l'Errant ! Au centre, la silhouette décharnée du kabbaliste médite sur un pentacle orné des 22 lettres de la kabbale : les signes de la roue centrale du monolithe !

L'Errant ignore les questions des PJ et, poursuivant son intense réflexion, désigne d'un doigt spectral la quatrième lettre de la kabbale, Beth, symbole de vie et de mort, puis il s'écrie : « ô fils d'Israël, du Prophète et du Christ, qu'avez-vous fait ? En la Géhenne siège l'abomination ! ô Éternel, ils ont oublié ton nom ! Et me voilà condamné aux portes de ta cité pendant que tes filles périssent dans la gueule du dragon, tranchées par l'inexorable égalisatrice. Puisse-tu entendre ma prière, ô Éternel, et permettre aux justes de trouver celui qui sera libéré pour sauver les hommes... ». Enfin, il se met à lire la Bible à voix haute : « Be-raysheeth bara... » (Au commencement...). Beth. Quatrième lettre de l'art kabbalistique et première du livre sacré... À cet instant se lève un vent violent qui emprisonne les PJ, les étouffant presque, puis les emporte, inconscients, au pied du temple de Salomon...

Le bras de la vengeance

Le lendemain, les PJ s'éveillent dans la salle commune du quartier général des Templiers. Hugues de Payns est là et leur explique qu'on les a trouvé, inconscients, au matin. Il écoute leur récit et les aide à analyser le discours de l'Errant :

- Le passage sur les enfants d'Israël, du Prophète et du Christ qui ont oublié le nom de Dieu indique que des hommes issus des trois religions ont renié leur foi. Une secte...
- En la Géhenne : C'est l'enfer biblique, mais aussi le nom donné par les habitants de la Jérusalem primitive à la vallée d'Hinnom (perpendiculaire au sud de la ville).
- Le retour de l'abomination : C'est dans cette vallée que l'on adorait Moloch, dieu cruel de l'Antiquité.
- L'inexorable égalisatrice : La faux, emblème de la secte. C'est Jérôme de Craonne qui l'a choisie, après que ses rêves aient sans cesse été hantés par l'image d'une faux...

Voilà la manifestation du deuxième symbole ! Comment l'Errant pouvait-il savoir tout cela ? Mystère. Si les PJ retournent à la piscine de Siloé, ils verront qu'elle est à sec depuis huit jours ! À l'ombre d'un olivier, des fellahs murmurent que rien de tel n'arriverait dans la Jérusalem céleste, la ville divine qui plane au-dessus de la Jérusalem terrestre. Alors, hallucination collective ou voyage initiatique ?

À ce stade, si les PJ n'ont pas encore mis la main sur Jérôme, il est temps de leur livrer. Il fuira vers la vallée d'Hinnom...

Peu après, Hugues de Payns réunit les PJ, quelques chevaliers et part à la recherche de Jérôme. Il faudra localiser un « dragon » dans la vallée d'Hinnom. On y trouve justement un rocher ressemblant à un dragon allongé. Sa « gueule » abrite un puits qui donne sur les grottes où siège la secte impie...

(BO de *La dernière tentation du Christ*.) Vibrations sourdes des tambours mêlés aux incantations gutturales. Relents nauséux du sang suintant de la roche. Une cinquantaine d'adeptes hurlent leur folie hallucinée. Plus haut, trois sarcophages de pierre contenant des victimes paralysées de terreur. Derrière, Jérôme s'apprête à les éviscérer avec une faux gigantesque... Organisez une bataille : corps à corps meurtriers, folie des adeptes, duel avec un Jérôme galvanisé. Ce combat sans merci conclura l'affaire des disparitions. Si les PJ s'y montrent héroïques, augmentez définitivement de 1 leurs scores de INT et POU : une récompense de l'Errant pour avoir sauvé les innocents !

À présent, pour les PJ, l'heure de l'ultime confrontation a sonné car, sous le Temple de Salomon, celui qui doit être libéré les attend...

Ultima nexus et messia animus

Effluves des huiles parfumées sous les lampes de cuivre. Psalmodies enfiévrées des serviteurs aveugles. Va-et-vient hypnotique de l'encensoir brandi par Hugues de Payns. Ultime bénédiction : les PJ sont maintenant dignes de toucher le monolithe...

Grâce aux indices distillés tout au long de leur enquête, ils vont pouvoir essayer d'ouvrir la « porte ». Il n'existe qu'une seule bonne combinaison, tout autre choix signifiant la mort. La première roue doit être placée sur le hiéroglyphe représentant un oiseau à tête de femme, le Bâ (indice suggéré par le peintre fou de l'Épisode 15) ; la seconde sur la lame n° 13, la Faux (indice redondant) et la dernière sur la quatrième lettre de la Kabbale, la première de la Bible hébraïque, Beth (indication répétée par l'Errant) : soit « Bâ-Faux-Beth ». Hugues de Payns, qui écoute, fera de ce mot le cœur de la doctrine ésotérique du Temple. Deux siècles plus tard, ce « Baphomet » fera beaucoup parler de lui. (BO de *X-Files*.) Et, lorsque le dernier déclic se fait entendre... Chuintement. Froid intense. Vapeurs d'azote qui s'écoulent. La porte s'efface, libérant une brume épaisse pulsant d'une lueur bleuâtre. Au cœur des nuées, un sarcophage de chrome s'entrouvre. Un être de lumière se lève, dépliant son corps grêle et diaphane. Il scrute les PJ qui tombent à genoux, écrasés par une fantastique aura de puissance. Puis...

(BO de *Total Recall*.) La luminosité s'altère et le cube s'active ! Pulsations rougeâtres. Faisceaux incandescents qui jaillissent, englobant les PJ et la créature dans un même quadrillage étincelant ! Et, alors qu'ils sont happés par le maelström du temps, s'élève une voix : « Car je suis le commencement et la fin, l'envoyé et le sauveur à l'heure de l'Armagedon ».



L'enfant aux yeux d'émeraude

16 mars 2001. Hôtel *Nakuru Palace*, chambre 632, sommet du mont Kenya. Retour des sens... Échos lointains d'un tambour. Bourdonnement insistant d'un insecte. Éveil. Vision furtive d'un éclair rosâtre : le moustique importun finit dans la gueule du reptile qui somnole sur l'épaule d'Iguane. À ses côtés, Time Bandit assiste au réveil des PJ.

Ils sont au Kenya, dans l'un des luxueux hôtels du NewWorld, un gigantesque complexe touristique inauguré début 2000, où se tient, en ce moment même, la réunion historique des plus hautes personnalités de la planète : chefs d'État, scientifiques et dignitaires religieux, dont le pape Ramius ! Les corps des PJ ont été transportés en avion par Iguane, alerté par Time Bandit quand ils sont tombés dans le coma (à la fin de l'Épisode 14). Puis, comme de nombreux utilisateurs du Web, Time Bandit a suivi l'impulsion qui le taraudait depuis des semaines, un appel vers le sud qui l'a conduit jusqu'ici, entraînant Iguane et les PJ avec lui.

Par la fenêtre de leur chambre, les PJ découvrent l'univers délirant de NewWorld...

Découpant la brume de leurs courbes futuristes, d'étranges constructions globuleuses reposent

sur la neige. C'est une véritable cité, nichée à plus de 4000 mètres d'altitude. Des hôtels à thème, reliés par des artères couvertes bordées de plantes luxuriantes, côtoient les pistes de ski et les serres tropicales géantes ! Il y a même un immense théâtre de glace, où l'artiste Benson Berlioz donnera ce soir un extraordinaire concert multimédia. NewWorld est le royaume du paradoxe où se mêlent été et hiver, modernité et tradition : des Masaïs à demi nus bardés de gadgets technologiques côtoient les hélicoptères qui rasant les cimes des grands arbres où, dit-on, dorment les derniers gorilles.

Laissez les PJ déambuler dans le complexe (à l'exception de l'aile sud, occupée par la réunion et bouclée par la sécurité) à la recherche du messie. Selon la logique du fonctionnement du cube, il a dû se réincarner dans un corps fraîchement décédé. S'ils se souviennent de leur vision à Siloé (dans l'Épisode 16), ils devraient chercher une petite fille de race noire aux yeux verts. Développez cette péripétie avec une enquête auprès des services médicaux, des complications policières... jusqu'au moment où ils entendront des rumeurs à propos d'une enfant masai mystérieusement ressuscitée, dans le quartier des domestiques ! Il faudra être persuasif pour la récupérer. Certains membres de la tribu locale la vénèrent déjà comme une divinité...

Babel dévoilée

Beauté des traits d'ébène. Profondeur du regard d'émeraude. Mutisme. De l'enfant-miracle émane un sentiment de puissance pure. C'est le messie ! Mais maintenant que les PJ l'ont trouvé, quel est leur rôle ?

(BO de *X-Files*.) Soudain... La petite fille, repliée dans un silence autistique, se lève et se dirige vers Time Bandit. Elle pose les mains sur son crâne difforme et sourit. Bandit entre en transe puis reprend ses esprits... comme s'il émergeait d'un rêve, il vient de retrouver l'essentiel de ses facultés mentales ! Passée l'émotion de ce véritable miracle, il révèle ce qu'il sait sur la conspiration Babel... Tout commença dans les années 80 par une découverte du Pr Phillip Keüser. Lors des fouilles d'un site antique en Syrie, il mit à jour des ruines étranges abritant un artefact technologique inconnu. Il informa lord Prometeus, son vieil ami, qui le rejoignit aussitôt. Prometeus agit très vite : il fit boucler la zone et convoqua Helena Payne, généticienne, et Sergueï Sozë, alias Time Bandit, cybernéticien de génie. Les quatre têtes de la conspiration étaient en place... Pendant de longs mois, ils se consacraient à l'étude de l'objet. Il gisait au cœur d'une étrange nef endommagée, et se présentait comme une vaste cuve translucide contenant un liquide protoplasmique argenté. La « chose » s'avéra un composé d'iridium liquide et de silicium, doté d'une capacité d'analyse et d'évolution comparable à un être pensant ! C'est alors qu'intervint l'un de ces hasards qui font les découvertes. L'unique assistant des savants tomba accidentellement dans la cuve. Ils ne purent le sauver, mais firent deux constatations : la masse réagit aussitôt en « dévorant » son système nerveux et son identité génétique, et sembla désormais prête à évoluer en « absorbant » de nouvelles données ! Time Bandit travaillant sur les intelligences



Hugues de Payns



Le Messie incarné



L'entité cosmique

artificielles et Prometeus sur les banques de données mondiales, ils eurent l'idée d'en faire le premier et le plus puissant des ordinateurs intelligents, une sorte de dieu généré par l'homme. Un projet à la mesure de Babel!

Helena Payne se chargea du financement et lord Prometeus fournit un accès aux bases de données mondiales. Les conspirateurs affinèrent leurs techniques. Après avoir établi un protocole de recueil de matériel génique sur Time Bandit, ils choisirent des sujets strictement sélectionnés pour l'expérience : les PJ! L'intelligence artificielle, nourrie de prélèvements et gavée d'informations, s'organisa. Son esprit sans cesse croissant se déploya dans l'espace virtuel le plus large possible, celui du réseau SuperWeb, où elle commença à rêver. Iridiom était né. Son « corps » était prisonnier de la cuve, mais son esprit errait dans l'univers virtuel, influençant déjà l'évolution du monde par ses seules pensées. Il se trouva alors des serveurs : la Church of Technomancy, et décida de s'affranchir de ses quatre concepteurs en les éliminant!

Laissez aux joueurs le temps de digérer ces informations. Si tout cela est vrai, alors l'appel vers le sud est clairement l'œuvre d'Iridiom. Quelque chose de terrible va arriver! Justement, le concert de Benson Berlioz commence bientôt...

Rhapsody in darkness

(♪ n'importe quel album techno.) Reflets multiples des lasers sur les parois de glace. Projections subliminales sur les écrans géants à matrice 3D. Transe des harmoniques crachées par les enceintes titanesques. Des danseurs virevoltent dans une brume rougeâtre. Au-dessus d'eux, Benson Berlioz pilote tout un monde de bruit et de fureur, tel un géant agitant ses marionnettes de chair et de givre...

Les PJ assistent, avec plus de 10 000 privilégiés, au plus prestigieux spectacle de la planète sur les gradins translucides du théâtre de glace. Les personnalités sont dans une loge blindée, opaque, au premier rang. Partout, on sent la présence

d'agents de sécurité rendus nerveux par l'ampleur de la foule.

Le concert se poursuit dans une débauche d'effets spéciaux, quand soudain...

(♪ BO d'*Hellraiser*.) Une ombre se matérialise derrière Benson Berlioz. Surgissant du néant, dix lames d'acier décapitent le compositeur tandis qu'un visage couturé de cicatrices apparaît sur les écrans géants : le Fléau! Simultanément, trois hélicoptères de combat déversent une pluie de feu sur la foule et cinquante Technomancers prennent le théâtre d'assaut! Mettez en scène un cauchemar de violence : massacre de masse, explosions multiples, combats sur le décor... Les PJ doivent, avant tout, tenter de survivre.

Tout ceci n'est qu'une diversion, et le Fléau s'enfuit rapidement. Si les PJ le poursuivent, des Technomancers s'interposent. Organisez une course-poursuite haletante sur les pistes enneigées : duels à bord de motoneiges, avalanches, slaloms suicidaires dans la forêt. Le Fléau se dirige vers une piste d'atterrissage proche où l'attend un énorme avion furtif, dans lequel sont en train d'embarquer les plus grandes personnalités de la planète!

En fait, les dirigeants, les scientifiques et les religieux ont quitté leur loge opaque dès le début du concert pour s'enfoncer dans un passage souterrain débouchant ici. Ils agissent de leur propre gré. Depuis des mois, comme beaucoup d'utilisateurs du Web, ils se sentent attirés vers le sud. Leur conditionnement étant très avancé, cela a été un jeu d'enfant pour les hommes du Fléau que de les persuader de les suivre. Le Fléau a eu tout le temps d'organiser leur spectaculaire disparition (vol de l'avion furtif, etc.). C'est pourquoi, même si les PJ le suivent jusqu'à l'avion, celui-ci décollera sans anicroches. Cependant, si leurs actions ont été efficaces, considérez qu'ils ont bloqué un maximum de Technomancers sur place (réduisez leur nombre dans l'épisode suivant).

À présent, le monde vient de perdre d'un seul coup ses principales têtes dirigeantes et le chaos menace. L'heure de l'Armageddon a sonné!

Épisode 18

« MON ROYAUME N'EST PAS DE CE MONDE »

Saint Jean

Au bord de l'abîme

16 mars 2001. Kenya, *Nakuru Palace*. La nuit africaine a enveloppé le site de ses mystères, tandis que les PJ, Iguane, Time Bandit et la jeune Masai aux yeux d'émeraude goûtent un repos forcé, bouclés dans leur chambre par la sécurité. Mais leurs rêves restent toujours hantés...

(♪ BO d'*Hellraiser*.) Fournaise. Lumière aveuglante du soleil à son zénith. Émergeant du désert, une montagne portant les ruines d'une cité antique. Soudain, le ciel s'obscurcit et le Fléau apparaît. Terrible, imposant, il écarte les bras et désigne la masse immonde en train de se former au-dessus du site : « Contemplez le Dieu Sombre qui s'éveille! Regardez sa puissance! Les rois de la terre ont été réunis, et bientôt ils seront avec lui, en lui, à jamais! »... Dans la chambre 632 résonne un même cri : les PJ, Time Bandit et Iguane ont fait le même cauchemar.

Au petit matin, la situation a empiré. Étant donné la gravité des événements, l'état d'urgence a été proclamé sur le site de NewWorld. Les invités sont consignés dans leurs quartiers, alors que les services secrets de la planète rivalisent pour comprendre ce qui s'est passé. Le monde est en état de choc et aucune action officielle n'est encore organisée. Les cellules de crise des différentes puissances s'accusent mutuellement. Les rapports entre nations se tendent et on s'achemine vers une crise planétaire sans précédent!

L'édition spéciale de NewsNet (3615 Casus, code Z5 F) reflète la panique générale.

● Catastrophe mondiale au Kenya! Disparition de toutes les personnalités lors du congrès international réuni pour statuer sur la crise du mil-

léniaire. La planète, orpheline, menace de s'embraser!

● Le concert sanglant! Près de 3000 personnes ont trouvé la mort lors de l'assaut terroriste du mont Kenya.

● La Church of Technomancy se dévoile! Profitant de la panique, la secte ordonne à tous ses membres de semer le chaos et de s'emparer du pouvoir.

● De nombreuses lumières sont apparues dans le ciel au-dessus du Moyen-Orient. On parle d'Ovnis, mais l'Égypte réfute l'explication, accuse l'Occident d'espionnage et agite la menace d'une réponse nucléaire...

Dans cette ambiance de fin du monde, les PJ sont les seuls à pouvoir deviner où se trouvent les disparus. Ils ont été emmenés sur le site originel de la conspiration Babel, quelque part en Israël, dans une zone archéologique protégée. Time Bandit ignore sa localisation exacte, mais plusieurs méthodes fourniront des indices : diffusion sur le Web d'une des photos récupérée chez Time Bandit; exploration à partir de la plaine d'Har-Megguido vers les montagnes proches; recherche d'un curieux « défaut de couverture » par les satellites d'observation qui surveillent le Proche-Orient... Les PJ devront convaincre les services secrets de leur fournir hommes et matériel pour se rendre sur place. S'ils sont brillants, ils obtiendront un avion cargo et l'assistance d'un commando (20 hommes). Sinon, il leur faudra s'évader, récupérer un jet et partir à l'assaut sans alliés.

Le jour du jugement

(♫ BO de *Stargate*.) 17 mars 2001. Israël, une montagne proche d'Har-Megguido. Chaleur de la tôle chauffée à blanc. Crissements du vent de sable. Visions amplifiées de ruines antiques grouillant de silhouettes armées. D'une corniche rocheuse, les PJ observent à la jumelle le site de leurs cauchemars, la montagne où tout a commencé... Ils peuvent sentir que quelque chose de titanesque est en train de se produire, un événement unique qui perturbe les cieux eux-mêmes, lacérés d'éclairs électrostatiques et d'étranges lueurs. Le dieu Iridiom est en train de naître!

Laissez les joueurs échauffer leur stratégie en fonction des effectifs dont ils disposent et de quelques considérations tactiques élémentaires,

du genre : plus ils seront rapides, plus il y aura d'otages épargnés. La vaste étendue qui s'étend devant eux est encombrée de vestiges érodés. Une mini base militaire y a été aménagée. Une centaine de Technomancers s'affairent au milieu des baraquements, tandis que l'on devine l'avion furtif sous un filet de camouflage. C'est lui qui a servi au transport des personnalités. À l'une des extrémités du terrain se dresse un bâtiment ultramoderne, un laboratoire surmonté d'une formidable antenne parabolique braquée vers le ciel. C'est dans ce bâtiment, protégé par deux nids de mitrailleuses lourdes, que sont emmenés les personnalités, placées sous la garde du Fléau lui-même!

Les objectifs des PJ sont simples : entrer dans la base, détruire l'antenne, sauver un maximum de monde et amener le messie face à Iridiom, qui repose probablement dans le laboratoire! Plus facile à dire qu'à faire...

Organisez l'action du commando selon les souhaits des PJ. Ces derniers peuvent tenter de s'infiltrer tandis que leurs hommes lancent une diversion, chercher à détruire des objectifs stratégiques (sabotage de l'armurerie, libération des otages, destruction de l'antenne) ou lancer un assaut frontal. N'hésitez pas à développer ce passage (cache-cache mortel avec les Technomancers, corps à corps avec le Fléau, protection du messie, poursuites dans une atmosphère d'apocalypse) jusqu'à ce qu'ils pénètrent dans l'autre du dieu.

Le choc des titans

Pulsations de l'éclairage d'alerte. Hurllement des sirènes d'alarme. Quittant la fureur des combats, les PJ s'engouffrent dans le laboratoire. Quelques personnages célèbres attendent, hébétés, devant un élévateur qui s'enfonce dans la montagne. Chuintement des portes qui se ferment. Descente. Arrêt. Ouverture...

(♫ BO de *X-Files*.) Puanteur des chairs écorchées. Horreur des corps déchiquetés, dégoulinant sur les parois. Les PJ pénètrent dans une immense nef à l'architecture déconcertante : voûtes globuleuses, matériaux étranges... Au centre, une formidable masse protoplasmique aux reflets chromés achève de disséquer plusieurs célébrités de ses pseudopodes multiples : le dieu Iridiom se repaît de « l'essence » des hommes avant de dévorer l'âme de la planète... Soudain, l'être monstrueux se fige et semble contempler les PJ. Une voix surgie des entrailles du monde résonne alors : « Bienvenue, mes pères! Bienvenue au cœur du Réseau Divin! Je suis vous et vous êtes moi. Grâce au cube que je vous ai offert, vous êtes devenus mes sauveurs! Venez, venez embrasser l'ultime fusion! » À présent, les PJ vont devoir survivre, gagner du temps, éviter les attaques du Fléau (qui livre son ultime combat), et surtout d'Iridiom (pseudopodes 70%, dommages 3d6PV et -1d6 dans chaque caractéristique, récupérables à la fin de la bataille)... Soudain, semblant s'éveiller d'une douce torpeur, la petite fille aux yeux d'émeraude se lève, tend les mains vers le dieu... Contact. À l'instant où l'un des pseudopodes touche l'enfant, une intense lueur blanche illumine la pièce. Au fin fond de leurs cerveaux, les PJ perçoivent d'étranges paroles : « Ton rôle est à présent terminé. Désormais, nous savons tout ». Au même instant, au-

dessus de la montagne, des centaines de lumières discoïdes apparaissent dans le ciel, et descendent lentement, dans un grondement d'énergie électrostatique. Les PJ et tous les humains sombrent alors dans l'inconscience, tandis que le « messie » se transforme... Dernière image, la silhouette d'un être incandescent, frêle comme un ange de lumière...

Épilogue

(♫ BO de *Total Recall*.) Black-out. Puis le lent retour de la conscience... Les PJ sont au milieu du désert, non loin de la montagne. Un lourd silence enveloppe les survivants lorsqu'ils découvrent qu'une vaste portion de la cité antique a disparu. Il ne reste plus qu'un cratère, comme si un pan de la montagne s'était envolé. Par ailleurs, toutes les montres indiquent que plusieurs heures se sont écoulées. Le dieu Iridiom et le cube ont disparus, et le messie avec eux. Il est temps, désormais, de prendre le long chemin du retour...

En quelques mois, la situation mondiale s'assainit. La Church of Technomancy est mise hors la loi et ses membres arrêtés. Les principales puissances s'associent pour créer un organisme de développement mondial concerté.

Quant aux PJ, ils sont réhabilités après leurs exploits et l'organisation Sanctom renaît de ses cendres. En prendront-ils la direction? Lord Prometeus l'aurait souhaité. La Terre porte encore tant de mystères, et si peu de réponses...

Aujourd'hui, les chants de guerre se sont tus, l'humanité a retrouvé son visage et les hommes leur libre arbitre. La machine folle s'est arrêtée. Mais pour combien de temps? Quelle étrange réalité a frôlé les PJ derrière le voile du Réseau Divin? « J'ai peut-être une réponse, suggère Time Bandit. Imaginons que quelque part, il existe des puissances technologiquement si avancées qu'elles tentent l'expérience ultime : créer un dieu! Elles feraient sûrement d'abord un test, un essai localisé. Par exemple, sur une planète à la périphérie de la galaxie, comme la Terre. Bien sûr, elles mettraient en place un moyen de tout stopper en cas de problème, quelque chose comme la Bête. Et un « interrupteur » pour activer ou désactiver ce moyen radical : les Poignards... Ensuite, il ne restait plus qu'à planter la graine de l'expérience : une matrice intelligente attendant d'être découverte, qui deviendra grâce à nous le Dieu Sombre/Iridiom! Notre libre arbitre a été préservé. On s'est contenté de nous mettre sur la bonne voie grâce à quelques prophéties, et de voir comment nous allions faire face à notre dieu artificiel. Quand l'expérience s'est révélée un échec, les puissances cosmiques ont repris leurs billes et ont disparu. Bien sûr, ce n'est qu'une hypothèse. » Une parmi tant d'autres. Qui saura jamais? Aujourd'hui, une saga s'achève. Ailleurs, dans les replis de l'espace-temps, un cube d'iridium flotte en silence. Ombre furtive. Chapeau à larges bords. Reflet d'un rictus dans une lame d'acier. Le Boucher. « L'homme a de belles mains, murmure-t-il, des mains de créateur... Ou de destructeur, peut-être. »

Christophe Debieu, Patrick Bousquet
et Philippe Rat
illustration : Bernard Bittler

GÉNÉRIQUE

Pour le Réseau Divin

► Membres de la secte de Jérôme

Trait moyen 11, PV 11, Épée 80%, Faucille 95% (1d6).

► Agents secrets et Technomancers

Trait moyen 14, PV 14, pistolet mitrailleur 50% (1d10).

► Le Fléau

Voir *Casus Belli* n° 105.

AD&D2/BASIC



Destiné à des aventuriers de niveau 4 à 6, ce scénario a pour cadre le pays de Kê-Thaarn, habitué à l'improvisation, et de quatre à six joueurs capables d'initiative. Il est

Autrefois

Longtemps avant que ne commence cette histoire, le peuple des Éduens dut fuir devant la menace d'un terrible fléau. Les Éduens étaient alors des entités de pure magie, capables de sculpter les courants telluriques de leur monde et d'y évoluer à leur guise. Poursuivis par un prédateur impitoyable, ils n'eurent d'autre choix que de se réfugier sur la terre des hommes, qui seule pouvait leur permettre d'échapper au fléau qui les traquait. Coupés de leur monde natal, les Éduens durent affronter la rigueur de leur terre d'adoption, et plus particulièrement la faiblesse de ses sources magiques. Usant de ces maigres ressources, ils façonnèrent des êtres de pierre et d'argile, des golems, qui s'attelèrent aussitôt à leur tâche. Ils élevèrent de hautes pierres, en trois cercles concentriques, destinées à canaliser et concentrer les énergies telluriques, créant ainsi un environnement viable pour les êtres magiques. Ainsi fut fondé le royaume terrestre des Éduens. Quelques siècles plus tard, les Éduens durent faire face à une nouvelle menace, une invasion menée par le peuple farouche et cruel des Bellicères. Les sorciers bellicères, invocateurs accomplis, conclurent une alliance avec de puissants esprits de la nature. Pour se défendre, les Éduens achevèrent un formidable projet : une armée de cent golems de pierre cuirassés de métal, guerriers invul-

néralles aptes à remporter toutes les batailles. Ils forgèrent conjointement une épée, destinée à rallier et à mener au combat ces sentinelles de pierre. Mais avant que les Éduens aient l'occasion d'envoyer leurs créations affronter les hordes bellicères, les barbares furent trahis et anéantis par leurs invocations élémentaires. Le royaume des Éduens se couvrit d'une jungle inextricable et enchantée, et ils furent contraints de se replier sur leurs trois dernières cités, protégées de la forêt par d'immenses montagnes. Les golems demeurèrent en un lieu secret. Le temps passa et les cités des Éduens sombrèrent dans l'oubli, au grand contentement de ses habitants qui n'aspiraient qu'à la paix.

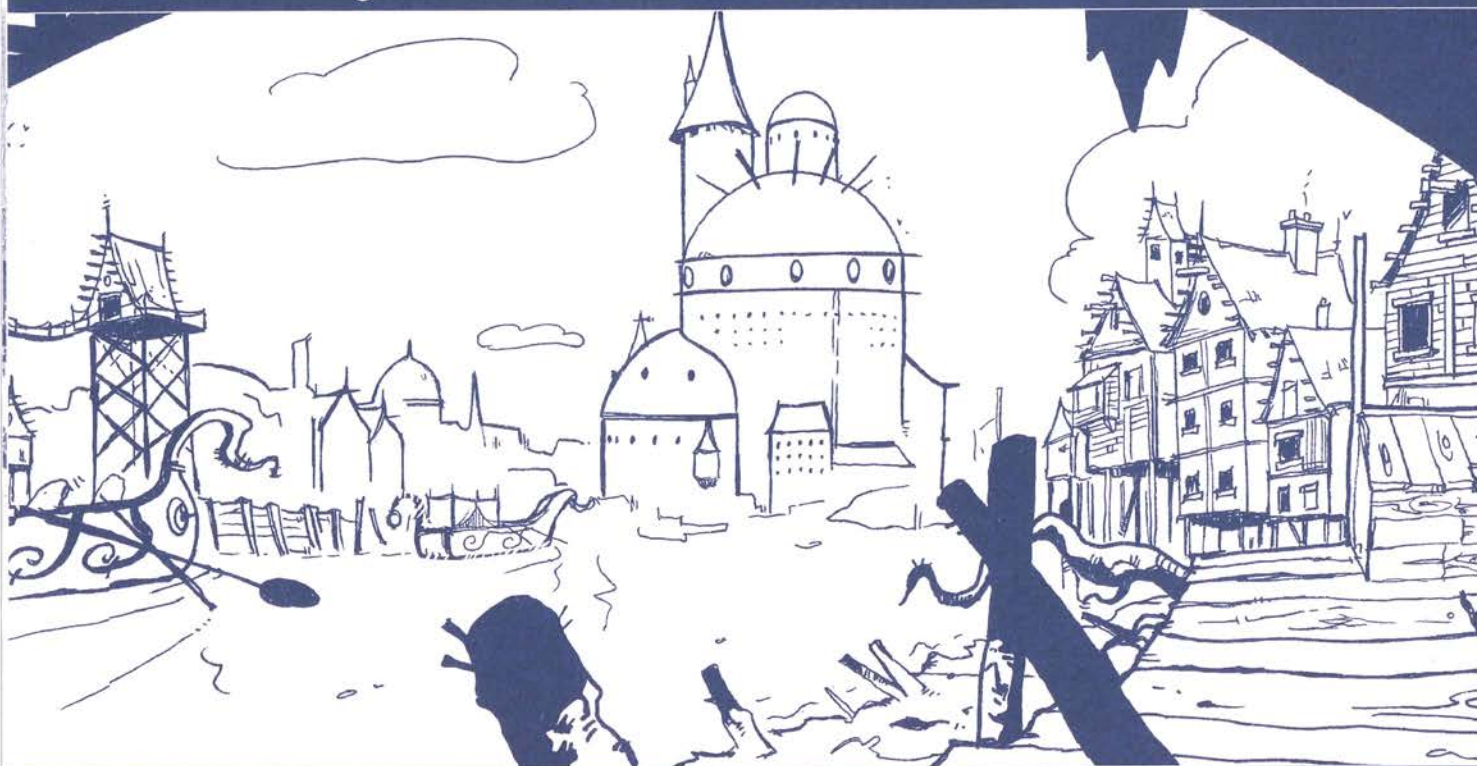
L'histoire

Il y a soixante-dix ans, Djaellan, aventurier et voleur de réputation légendaire, retrouva le chemin du royaume des Éduens. Au hasard de son exploration, il découvrit l'endroit où se trouvaient enfermés les golems et l'épée. Peu scrupuleux, Djaellan s'empara de l'arme, et partit sans se rendre compte qu'elle pouvait activer les golems. Quelque temps après, Djaellan croisa la route d'un voyageur du nom d'Andruánèl, un demi-elfe, apprenti magicien sans envergure. Il lui parla de son long et périlleux voyage et lui montra l'épée qu'il en avait ramené. Andruánèl la devina

aussitôt investie d'une puissante magie. Comme Djaellan ne semblait pas en avoir conscience, il lui proposa d'en faire l'acquisition, se prétendant séduit par les motifs de la lame. D'abord méfiant, Djaellan finit par céder, moyennant une forte somme. Une fois l'arme en sa possession, le mage ne fut pas long à identifier l'enchantement qu'elle contenait comme étant de nature à manipuler les esprits. Il ne put déterminer sa fonction précise, mais il lui vint à l'idée d'extraire les principes magiques inscrits dans le métal pour les utiliser à d'autres fins. C'est alors qu'il avisa la ville de Fulme et la curieuse passion de ses habitants pour les échecs.

À Fulme, capitale du royaume de Ropsel, la couronne royale ne se transmet pas de père en fils, mais revient au vainqueur d'un tournoi d'échecs. Seuls les marquis du royaume de Ropsel peuvent prétendre au trône, et ils s'entraînent toute leur vie à la pratique des échecs en vue de cette compétition. Andruánèl décida de conquérir Fulme, et il sut comment l'épée allait l'y aider. Il demanda à un orfèvre de renom de la fondre et d'utiliser le métal pour concevoir un magnifique jeu d'échecs, le plus beau qu'on ait jamais vu à Fulme. Il l'offrit ensuite au roi et, par ce geste, commença une rapide ascension à la cour. Tous ceux qui manipulaient l'échiquier, à commencer par le roi, tombaient rapidement sous l'emprise de ses charmes et mauvais sortilèges. Il devint courtisan, puis

L'échiquier des sentinelles



décrit dans ce numéro de *Casus Belli*. Il s'adresse à un meneur de jeu plutôt expérimenté, souhaitable qu'un magicien et un ou deux voleurs soient présents parmi les personnages.

conseiller et enfin ministre, avant de se retirer un peu à l'écart, à l'ombre du trône. Il s'arrange également pour que son échiquier soit utilisé à chaque nouveau couronnement.

Mais aujourd'hui, pour la troisième fois de leur histoire, les Éduens sont menacés par une invasion. Les Lithians, des créatures maléfiques venues de la forêt, ont déjà pris possession de leur première cité et menacent de s'emparer de la deuxième (la dernière a été abandonnée il y a bien longtemps). Les Éduens se trouvent pratiquement impuissants contre les Lithians. Bien que leurs corps magiques aient acquis quelque matérialité depuis qu'ils séjournent sur cette terre, ils ne peuvent les combattre de manière directe. Les golems sont pour eux d'indispensables intermédiaires avec le monde physique. Mais sans l'épée, les sentinelles de pierre resteront à jamais endormies, et rien ne pourra s'opposer à l'avancée des Lithians. Les Éduens ont donc résolu de retrouver l'épée volée. Ils ont fait appel à toutes leurs dernières ressources magiques pour localiser l'arme à Fulme et y envoyer un messager.

Le programme des réjouissances

Traversant le verdoyant pays de Ropsel, les personnages n'ont pu manquer d'entendre parler du

prochain couronnement du roi à Fulme. Cet événement doit être l'occasion d'une semaine de fêtes, à l'issue de laquelle le nouveau roi se verra remettre son sceptre et les clefs des quatre forteresses cardinales, gardiennes des marches du royaume. Pour l'heure, les routes qui mènent à la cité sont encombrées par les carriages des marchands ambulants et les équipages de nombreux chevaliers errants, venus participer au tournoi organisé à cette occasion. L'événement draine également nombre d'aventuriers qui espèrent prendre part aux festivités à venir. Pareil événement est en soi une raison suffisante pour que les personnages décident de se rendre à Fulme. D'ailleurs, qu'ont-ils de mieux à faire ? Un guerrier voudra tenter sa chance aux joutes (s'il n'est pas chevalier, signalez-lui que certaines épreuves sont réservées aux gens du commun, dont un concours de tir à l'arc richement doté). Un magicien souhaitera assister à la foire, où il est possible de rencontrer quelques représentants de la Main bleue, une guilde de magiciens établie à Fulme et réputée dans tout le royaume. Un voleur se sentira immanquablement attiré par la foule et ses nombreuses possibilités de s'enrichir rapidement et sans se donner trop de mal. Enfin, un clerc ne devrait pas manquer l'occasion de rencontrer ses pairs et les fidèles de son culte.

Arrivés à Fulme, les personnages vont faire la connaissance d'un alchimiste, le vieux Philomé-

nus, qui cherche partout un moyen de sauver sa fille Orianne, atteinte d'un mal rarissime. Le vieil homme a reçu il y a peu la visite d'une entité magique, le messager des Éduens, qui lui a promis un remède à condition qu'il accepte de dérober l'échiquier de Fulme... En bons samaritains qu'ils sont tous, au fond, les personnages devraient se montrer sensibles au malheur du vieil homme et accepter de l'aider en volant l'échiquier pour lui. Bien évidemment, Andruânèl risque de ne pas l'entendre de cette oreille.

Acte I

OUVERTURE CLASSIQUE

Fulme

Ville riche et influente, Fulme doit sa prospérité à sa position privilégiée sur les berges de la Fulmine, un fleuve immense et tranquille, véritable artère économique du pays de Ropsel. Franchissant les remparts, les personnages sont aussitôt emportés par un flot bruyant et bigarré, fait de paysans, de colporteurs, de chariots et de chaises à porteurs. Perdus au milieu de la foule, ils aper-



- A – Bas quartiers.**
- B – Palais d'Hiver.**
- C – Jardins royaux.**
- D – Grand-place.**
- E – Thermes.**
- F – La Main bleue**
- G – Maison de Philoménus.**

longtemps d'intriguer contre le royaume, sans avoir jamais rien pu prouver.

● **Maître Andruánèl de Boisvert, éminence grise.** Il est aujourd'hui très versé dans les arts magiques et les intrigues de palais. Âgé d'un peu plus de cent

cinquante ans, il est dévoré par l'ambition et un besoin maladif de manipuler son entourage. Il s'attache à cultiver une aura de mystère autour de sa personne. C'est un homme de taille moyenne, toujours vêtu de gris, aux longs cheveux noirs. Son sang elfique transparait clairement dans ses traits. On le voit rarement à la cour. Il n'y vient que pour souffler ses instructions au roi ou vérifier que son échiquier figure toujours en bonne place dans la salle du trône. Il vit dans une petite tour, au bord du fleuve.

● **Hilverde d'Ascarde, capitaine de la garde.** C'est un vieux et rude guerrier, avec une épaisse barbe noire qui encadre une fort belle tête de fanatique. Les personnages auront affaire à lui dès qu'ils voudront s'approcher du palais. Il est entièrement dévoué à Andruánèl et a mis les arbalétriers royaux au service du magicien. À Fulme, seuls les hallebardiers, un corps d'élite chargé de la protection du roi, obéissent encore au chambellan Arbael. Tout le monde en a plus ou moins conscience, et il s'est d'ailleurs établi une rivalité entre les deux corps (pensez aux échauffourées entre les mousquetaires et les gardes du cardinal dans les romans d'Alexandre Dumas).

Philoménus l'alchimiste

Un matin, alors que les personnages quittent leur auberge pour se rendre à l'ouverture de la foire, ils aperçoivent dans une sombre venelle trois malandrins occupés à molester un vieil homme. Le pauvre bougre se protège du mieux qu'il peut tandis qu'ils le bousculent et l'insultent : « Vieux fou, tu veux notre perte ? Nous t'avons dit que ce travail est trop dangereux ! Et d'ailleurs quel or astu pour payer nos services ? » Il suffit de quelques menaces et éventuellement d'une épée tirée de son fourreau pour mettre les trois hommes en fuite. Mais les personnages ont intérêt à rapidement quitter les lieux, sous peine de les voir revenir avec des renforts. Le vieil homme se nomme Philoménus. Légèrement blessé, il demande aux personnages de bien vouloir le raccompagner chez lui. Il habite avec sa fille Orianne une modeste demeure des bas quartiers, occupée essentiellement par sa boutique et un petit laboratoire.

La maladie d'Orianne la fait vieillir d'un an à chaque nouvelle lune. Normalement âgée de seize ans, elle en paraît déjà cinquante. Le messager des Éduens est venu voir Philoménus il y a un peu plus d'un mois. Avisant la malheureuse Orianne, il a proposé de la soigner en échange de l'échiquier. Depuis ce jour, l'alchimiste cherche partout des personnes pouvant se charger d'un tel

çoivent également quelques nains et de rares elfes. Avec cette soudaine affluence, la plupart des auberges affichent complet, et ils n'ont d'autre choix que de descendre à *La cinquième roue*, un établissement de seconde catégorie, situé dans un quartier mal famé. Abjörn, l'aubergiste, est un vieux nain, acariâtre et vindicatif, mais qui a l'avantage de bien connaître la ville et ses bas-fonds. Il accueille essentiellement les gens de sa race, auxquels il réserve l'excellente bière qu'il brasse dans sa cave.

Abjörn peut en apprendre un peu plus aux personnages sur les réjouissances à venir : après le tournoi et la foire, les six marquis du royaume, tous prétendants au trône, vont s'affronter aux échecs. La couronne revendra au vainqueur. À Fulme, et surtout ailleurs au pays de Ropsel, les échecs sont un jeu très apprécié, que l'on pratique à tout âge et en tous lieux. La noblesse, notamment, s'y entraîne au moins aussi durement qu'au maniement des armes. Les Ropselliens ont d'ailleurs la réputation d'être d'excellents stratèges.

Les lieux

● **Le palais d'Hiver.** Le roi de Ropsel y réside un quart de l'année. C'est une forteresse grise et terne, à l'architecture massive, qui domine le centre de la cité. C'est ici que logent les membres de la cour, plus une petite armée de serviteurs.

● **Les jardins royaux.** Ils s'étendent au pied du palais, entourés d'une petite enceinte. Savamment composés, ils reproduisent les paysages ropsellois. On y trouve des rochers, des bois, de petites collines artificielles et une rivière. Ils

sont normalement destinés aux courtisans et aux conseillers du roi. À certaines époques de l'année et lors de la fête du couronnement, ils sont accessibles au public.

● **La grand-place.** On y trouve les meilleures auberges, les thermes, l'entrée du palais, l'hôtel de ville et le siège de la Main bleue. Approximativement carrée, elle dispose à chacun de ses angles d'une belle fontaine, sculptée à l'image des quatre forteresses qui s'élèvent aux frontières du royaume. Selon que l'on boit à l'une ou l'autre au Nouvel An, on peut espérer richesse, amour, santé ou aventure. Pour l'heure, la grand-place est assaillie par les marchands, les amuseurs et les baladins. Quelques charpentiers s'activent également à transformer son pilori en une belle estrade.

● **Les thermes.** Ce vaste établissement d'allure antique propose de nombreux services : bain chaud ou froid, lessive, massage, bain de vapeur... On y vient surtout pour profiter de son immense bassin chauffé et discuter avec ses concitoyens. Ici comme ailleurs, on pratique les échecs. C'est l'endroit idéal pour rencontrer les habitants de Fulme et prêter l'oreille aux rumeurs.

Les autorités

● **Maître Arbael, grand chambellan.** C'est un important personnage de la cour royale, l'équivalent d'un premier ministre. Âgé d'une soixante d'années, il est grand et sec, avec une abondante chevelure d'un blanc de neige. Il dirige les affaires du royaume en attendant que le nouveau souverain soit choisi. Sa sagesse et sa grande force de caractère lui ont permis de ne pas tomber sous l'influence d'Andruánèl. Il le soupçonne depuis

travail. C'est le moment de faire jouer la corde sensible des joueurs. Insistez sur le profond désarroi de Philoménus, poussez-les à lui poser des questions sur cette agression. L'alchimiste s'explique aussitôt, une lueur d'espoir dans les yeux : « Les trois hommes dont vous m'avez sauvé appartiennent à une guilde de voleurs. Je les ai moi-même contacté car un... un personnage important m'a offert de guérir ma fille en échange de l'échiquier du couronnement. » Si les personnages s'enquière de l'identité du personnage et ne se satisfont pas des explications embarrassées de Philoménus, le vieil homme finit par leur révéler la vérité : « Je crains que vous ne me preniez pour un fou. C'est un être magique, un djinn ou quelque chose d'approchant... Il m'a dit être un messenger, mais ne pas pouvoir agir lui-même. Il m'a juré que l'échiquier devait servir une noble cause... Messires, je vous supplie de m'aider. Ma fille est tout ce que j'ai. Elle est ma vie, mon âme... »

Et si... les personnages refusent d'aider Philoménus ?

Ils sont vraiment sans cœur. Peut-être ont-ils des scrupules à commettre un vol, même pour la bonne cause ? (On peut toujours rêver !) Comme toujours pour prévenir ce genre de problème, il est conseillé de relier l'introduction au passé des personnages, par exemple en remplaçant Philoménus ou Orianne par quelqu'un de leur connaissance. Pour les convaincre, Philoménus est prêt à leur donner tout son or (une somme symbolique laissée à votre discrétion) et il leur promet tout et n'importe quoi, y compris la pierre philosophale si les personnages appartiennent à l'espèce des gogos cupides. Si les personnages sont sceptiques, il leur propose de rencontrer la créature. Si rien n'y fait, vous pouvez les faire contacter par le grand chambellan. Maître Arbael soupçonne depuis longtemps Andruánèl d'être un ennemi du royaume, et il en est venu à la conclusion que l'échiquier avait quelque chose à voir dans ses manigances. Il engage donc les personnages pour qu'ils le fassent disparaître sans que lui-même soit inquiété (l'échiquier est un symbole important pour la population). Bien évidemment, il est nettement plus fortuné que Philoménus. Si les aventuriers ne sont pas de bons samaritains et ont besoin de motivations pécuniaires pour agir, vous pouvez leur proposer d'office cette introduction plutôt que la rencontre avec l'alchimiste. Dans ce cas de figure, il vous reste à introduire l'émissaire des Éduens. Dans la mesure où il veut également récupérer l'échiquier, cela ne devrait pas être trop difficile.

La fête du couronnement

Il vous appartient d'orchestrer les festivités qui précèdent le tournoi d'échecs. Il s'agit d'une « fête des fous », durant laquelle les barrières sociales et les convenances sont momentanément oubliées et où chacun fait pratiquement ce qui lui plaît. C'est surtout l'occasion pour le menu peuple de se défouler un peu sur les autorités. La milice, assistée de quelques-uns des soldats des marquis, a bien du mal à contenir les fréquents débordements de la foule.

Les marchés et les auberges sont pris d'assaut par une myriade de malandrins, des rixes éclatent un peu partout et les blessés se comptent par dizaines. Mais tout se déroule dans une ambiance bon enfant, pleine de joie et d'allégresse, où rien ne semble devoir être pris au sérieux. Malgré tout, les personnages ont intérêt à se montrer prudents (surtout si, un rien éméchés, ils tentent de regagner leurs lits à une heure tardive).

● **La foire.** Elle dure la semaine entière et permet de se procurer tout et n'importe quoi, à des prix souvent exorbitants. Le jour qui précède le tournoi d'échecs, plusieurs marchands sont autorisés à monter leurs étals dans la cour du palais.

● **Les joutes.** Elles ont lieu du deuxième au cinquième jour de fête, et rassemblent les meilleurs chevaliers du royaume, et quelques autres venus de contrées lointaines et exotiques.

● **Le char naval.** Il s'agit d'un long cortège de nefs et de barques qui remonte la Fulmine et accompagne la dépouille de l'ancien roi jusqu'au Tertre des Morts, où sont enterrés tous les souverains de Ropsel. Il a lieu le sixième jour. Les navires sont décorés de diverses manières, avec à leur bord des équipages déguisés, plus grotesques les uns que les autres : dragons de bois, démons de papier, figures d'un jeu d'échec... Les jours qui suivent le char naval, on croise encore souvent, dans les rues et les tavernes, des habitants déguisés.

● **Le tournoi d'échecs.** Il a lieu le septième jour. Le vainqueur est couronné une semaine plus tard, après de nouvelles fêtes.

Le messenger des Éduens

Boudiffa est un être magique créé par les Éduens, au même titre que les golems, mais façonné à partir d'air plutôt que de terre. Cette particularité lui permet de se déplacer à la vitesse du vent, mais elle le rend également très fragile, particulièrement dans un milieu aussi pauvre en magie que Fulme. Boudiffa est normalement invisible aux yeux des mortels, nains et elfes inclus. Pour prendre forme, il a besoin d'une matière suffisamment fluide pour se modeler une apparence (eau, poussière...). Il apparaît alors comme un petit homme chauve et ventripotent, le torse nu au-dessus de culottes bouffantes. Très affaibli par son voyage et son séjour à Fulme, Boudiffa attend que Philoménus vole l'échiquier. Il se dissimule dans l'une des quatre fontaines de la grand-place, celle qui fait face au siège de la Main bleue. En effet, il a remarqué que les pratiques magiques des membres de la guilde enchantaient très légèrement l'eau de la fontaine. C'est tout juste suffisant pour qu'il puisse résister encore quelques jours à l'hostilité de son environnement. Il a convenu avec Philoménus d'un lieu de rencontre, dans une ruelle un peu à l'écart de la grand-place. Il suffit à l'alchimiste de se présenter devant la fontaine pour que Boudiffa le suive jusqu'au lieu de rendez-vous.

Comment le jouer ? Boudiffa est un personnage inconstant, farfelu et plutôt tête en l'air. Sa fidélité aux Éduens est absolue, mais il oublie parfois pourquoi il est là. Il espère surtout quitter au plus vite cet endroit. Il a contacté Philoménus, car il a compris que la maladie de sa fille était une

bonne façon de le convaincre. Toutefois, il ignore tout des usages et de la société humaine et ne comprend pas pourquoi il est si difficile de lui apporter l'échiquier. Si les personnages exigent de le rencontrer, essayez de préserver autant que possible le mystère du scénario. De toute manière, Boudiffa ne sait que peu de choses et ne répond que par des phrases sibyllines, du genre « je viens d'un lieu où rien n'a jamais changé dans un pays où tout a changé ». Concernant Orianne, il ne leur cache pas que « le remède qui peut la sauver se trouve au pays lointain d'où je viens ». Si les personnages sont très patients, ils peuvent obtenir de Boudiffa qu'il espionne pour leur compte. Il pourra leur dire où se trouve l'échiquier, ou suivre tel ou tel individu. Souvenez-vous néanmoins qu'il est très pénible pour l'être magique de quitter trop longtemps la fontaine.

Le vol de l'échiquier

S'ils ne veulent pas finir au cachot, les personnages ont intérêt à très bien préparer leur coup. Deux options s'offrent à eux : voler l'échiquier alors qu'il se trouve au palais, dans la salle du trône, ou bien s'en emparer pendant la partie d'échecs, le septième jour de la fête. Dans un cas comme dans l'autre, ils devront d'abord obtenir autant de renseignements que possible sur le nombre de gardes, la salle où se trouve l'échiquier, le déroulement de la cérémonie, etc. Comme on l'a vu, ils peuvent faire appel à Boudiffa. Mais, fidèle à lui-même, l'être magique ne sera pas forcément très clair dans ses comptes rendus.

La meilleure solution est de fréquenter quelque temps les thermes de Fulme et de tenter d'approcher un serviteur du palais. Une courte enquête auprès des employés des thermes leur apprend que le vieil Herbert, un serviteur du chambellan, vient prendre un bain tous les jours pour soulager son arthrite. Les personnages n'auront aucun mal à sympathiser avec lui et obtenir les informations dont ils ont besoin (toutefois, si vous vous sentez capable d'improviser, ne vous privez pas du plaisir de leur compliquer la tâche en dispersant les informations entre plusieurs PNJ).

Autres préparatifs

● **Obtenir l'aide de la pègre de Fulme** – La cinquième roue est un bon point de départ. Abjörn niera obstinément avoir le moindre contact avec les voleurs de la cité. Mais si les personnages expliquent qu'ils cherchent de la main-d'œuvre, le nain leur proposera quelques jours plus tard de rencontrer un homme susceptible de les aider : « Ne vous faites pas de fausses idées, c'est un pur hasard si j'ai pu contacter ce triste personnage ! Mais que voulez-vous, il se trouve que je ne choisis pas toujours les clients de mon établissement... » À vous d'improviser une rencontre entre les personnages et un membre de la guilde des voleurs. Selon qu'ils apparaissent comme des clients sérieux, se montrent convaincants et sont prêts à déboursier une somme d'or non négligeable, ils peuvent obtenir le secours de deux ou trois monte-en-l'air pour les aider à s'introduire dans le palais. Aucun voleur n'osera s'aventurer jusque dans le palais, mais ils peuvent faire diversion auprès des gardes pour permettre aux per-

sonnages de franchir le mur d'enceinte. L'un d'eux peut également connaître l'existence de l'égout qui mène des cuisines au canal des jardins royaux.

● Se renseigner sur l'origine de l'échiquier –

Une enquête rapide auprès des orfèvres de la cité permet de savoir qu'il s'agit probablement du travail de l'atelier Cisèle. S'ils décident de s'y rendre, les personnages sont reçus par maître Cisèle en personne. C'est un homme d'une quarantaine d'années, le teint couperosé, aimable et jovial : « Messires, je crois savoir en effet que l'échiquier de Fulme est l'œuvre de mon grand-père, le fondateur de l'atelier. Curieusement, aucune pièce de l'échiquier ne porte son estampille, mais elles sont incontestablement de sa main. Je ne saurais vous dire qui les lui a commandés. Tout ceci remonte à un demi-siècle, voyez-vous... » En insistant un peu, maître Cisèle accepte de fouiller dans ses archives. Il revient avec de vieux croquis de l'échiquier : « D'après ces papiers, il s'agissait de messire Andruânèl, le premier conseiller du roi... » Bien que ce soit peu probable, on peut envisager que les personnages remontent cette piste, finissent par comprendre le rôle de l'échiquier dans les intrigues d'Andruânèl et contactent eux-mêmes le grand chambellan pour légitimer le vol qu'ils s'approprient à commettre. S'ils parviennent à convaincre maître Arbael, il pourra leur faciliter la tâche, par exemple en s'arrangeant pour que la garde relâche sa vigilance autour du palais.

● **Revoir Philoménus** – L'alchimiste ne peut pas faire grand-chose pour les personnages. S'ils envisagent de voler l'échiquier pendant le tournoi d'échecs, il leur suggère l'usage d'un artefact de sa conception, une pierre d'enténébrement, noire et friable. Selon lui, « il suffit de la projeter au sol pour que s'en échappe aussitôt un nuage de ténèbres, capable de plonger dans l'obscurité la grand-place toute entière. Si auparavant, vous avez pris soin de frotter vos yeux avec ce baume, ces ténèbres ne vous affecteront pas et il vous sera possible d'agir à votre guise. »

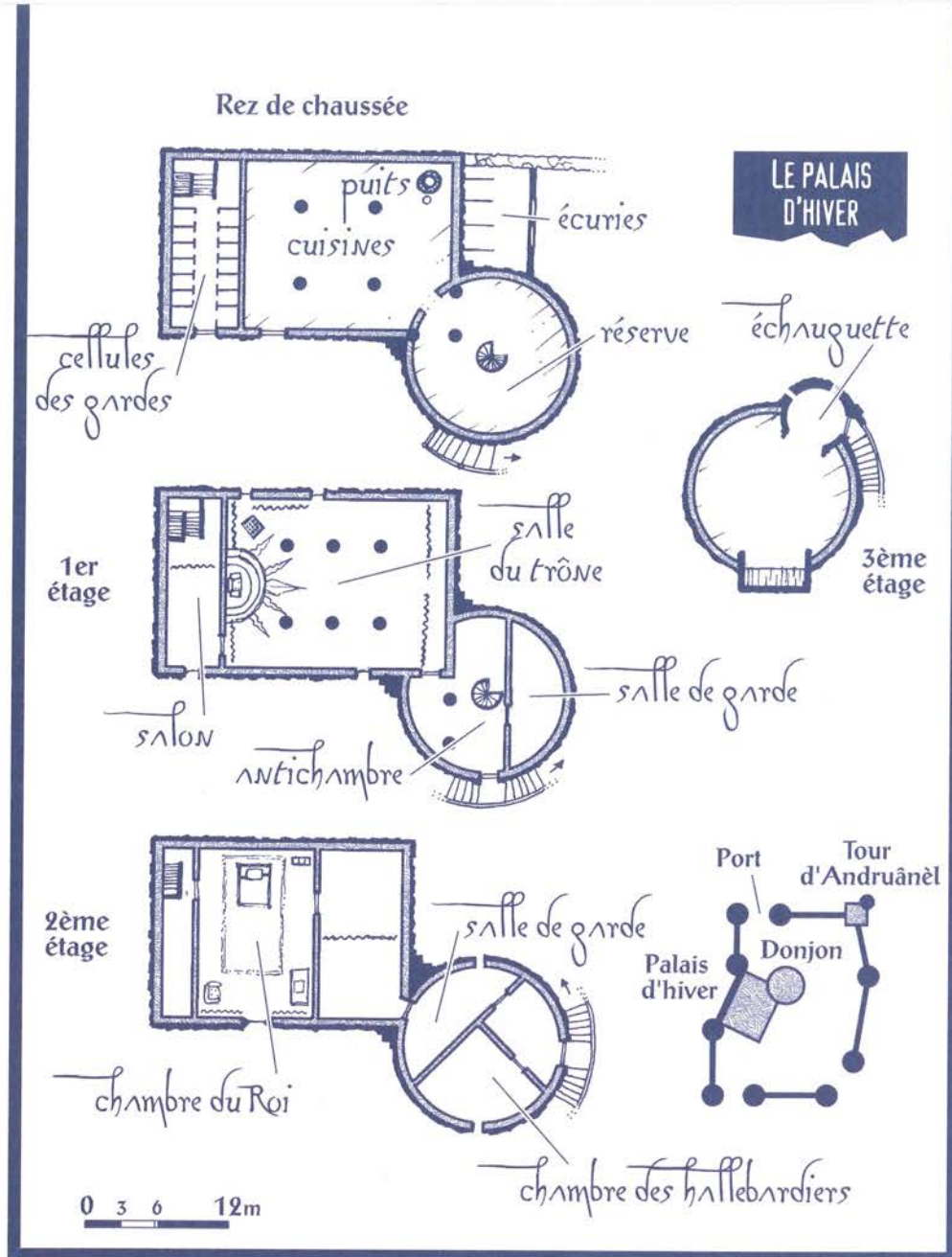
Le palais d'Hiver

Comme l'a expliqué le vieil Herbert, le palais n'est pas très bien gardé. Il n'y a aucun roi à protéger et la plupart des soldats parcourent les rues de la cité, occupés par la fête des fous. De jour comme de nuit, l'enceinte est protégée par une dizaine d'arbalétriers qui patrouillent sur le chemin de ronde (en moyenne, ils passent toutes les dix minutes, par groupe de deux). De jour, quatre hallebardiers sont en faction devant l'escalier qui mène au sommet du donjon. De nuit, ils ne sont que deux, mais la garde est alors renforcée devant la chambre du roi (voir ci-dessous).

Le rez-de-chaussée

● **La cour.** Il s'y tient toujours une foule de soldats et de serveurs. Pendant la fête des fous s'y ajoutent les gardes des marquis et, le sixième jour, plusieurs marchands et leurs chariots.

● **Les logements des gardes.** Une douzaine de chambres où vivent les arbalétriers, à raison de quatre par pièce. L'ameublement est spartiate, constitué d'un coffre pour chacun et de deux



lits superposés. Les deux pièces du fond servent d'armurerie et de poste de garde. L'escalier descend jusqu'aux géôles. De jour, les arbalétriers se trouvent en ville et les chambres sont vides. De nuit, on y trouve deux ou trois soldats.

● **Les cuisines.** C'est une vaste pièce avec un plafond bas et de larges poutres, encombrée d'ustensiles par dizaines et de plusieurs tables. Le jour, une douzaine de personnes s'y activent. La nuit, quelques serveurs dorment sur des couches improvisées. Un puits s'ouvre dans un coin de la pièce. Il mène au seul égout dont dispose la ville. C'est une longue et étroite galerie, qui passe sous le palais et part se déverser dans la Fulmine.

● **La réserve.** Rien de particulier dans cet amoncellement de sacs et de victuailles, sinon l'escalier à vis qui mène au premier étage du donjon et permet aux serveurs d'accéder à la salle du trône quand un banquet y est servi.

● **Les écuries.** Quelques chevaux et les palefreniers assortis. La nuit, deux garçons d'écurie dorment dans le foin.

Le premier étage

● **L'antichambre.** C'est ici que conseillers et courtisans attendent chaque jour le lever du roi.

Ils y accèdent par l'escalier extérieur. La pièce est décorée de fresques et meublée de sièges confortables. La pièce derrière l'antichambre est une salle de garde où veillent en permanence deux hallebardiers.

● **La salle du trône.** Elle est somptueusement décorée de lambris et de tentures. Le sol est dalé de marbre blanc et noir, à la manière d'un jeu d'échecs. L'échiquier de Fulme se trouve à côté du trône. Nul ne pénètre dans la pièce en l'absence du roi, à l'exception du grand chambellan et de maître Andruânèl. Lors des banquets, on y dresse une grande table en U. La pièce derrière le trône est un salon où le roi reçoit ses conseillers en privé et d'où il peut rejoindre ses appartements.

Le deuxième étage

● **La chambre du roi.** Un lit à baldaquin, un coffre richement orné, une armoire massive. Le décor convient à la chambre d'un souverain riche et puissant, avec ce qu'il faut de mauvais goût et d'ostentation.

● **Le sommet du donjon.** La pièce sud est une chambre commune où dorment les hallebardiers. De nuit, une vingtaine d'hommes s'y reposent. La pièce attenante à la chambre du roi est nor-

Pour AD&D2

► Andruánèl

Demi-elfe, magicien niv. 7; INT 17; AL CN; CA 9; PV 25.

Si besoin est, choisissez ses sortilèges dans les sphères Possession et Enchantement/charme.

► Boudiffa

AL CB; CA -6; PV 10.

Il ne peut entreprendre aucune action physique.

► Arbalétriers, hallebardiers et soldats des marquis

Humains, guerriers niv. 3; AL LN; CA 7; PV 25.

Pour BaSIC

► Andruánèl

INT 15, POU 17. Physiquement, il est dans la moyenne (12 partout).

Il connaît la plupart des sortilèges du grimoire de l'apprenti et du grimoire du magicien avec un score de 70 à 90%.

Il dispose également de quelques rituels du Premier Âge. Il peut également implanter des instructions dans l'esprit des gens qui se servent régulièrement de l'échiquier (théoriquement, le roi et ses proches conseillers).

► Boudiffa

Ses caractéristiques n'ont que peu d'importance. Considérez-le comme un fantôme, avec 14 en POU, sans aucune possibilité d'attaque.

► Arbalétriers, hallebardiers et soldats des marquis

FOR	13	INT	9
CON	15	POU	9
TAI	13	APP	10
DEX	12	PV	14

Bonus aux dommages +1d3.

Compétences : Athlétisme 35%,

Armes de mêlée 45%,

Armes d'hast 45%,

Armes de tir 45%,

Bagarre 45%,

Cascade 35%,

Esquive 35%,

Vigilance 65%.

malement gardée par quatre de ces soldats d'élite. En l'absence du roi, elle est vide.

Le troisième étage

Le dernier étage de la tour crénelée offre une vue superbe de Fulme et ses environs immédiats. L'escalier extérieur mène à une échauguette, utilisée comme poste de garde. De jour comme de nuit, deux gardes se relaient pour surveiller les environs.

Le tournoi d'échecs

Au matin du dernier jour de fête, la grand-place est débarrassée de ses étals et des immondices accumulés pendant la semaine. L'estrade construite par les charpentiers a été décorée de draps précieux et de divers blasons, avant qu'on y installe une longue table richement sculptée. Vers dix heures, la place est noire de monde et une douzaine de hallebardiers, vêtus de rouge et d'or, cernent l'estrade. Le grand chambellan, les chevaliers du royaume et les six marquis, tous en habits d'apparat, s'avancent au milieu de la foule et prennent place autour de la table. Après l'annonce des hérauts, la présentation des prétendants et de leurs innombrables titres, les parties d'échecs commencent enfin. Elles durent toute la journée et, comme à chaque fois, l'intérêt de la population s'émousse rapidement. Les gens quittent peu à peu la place pour ne revenir que le soir, assister à l'affrontement entre les deux finalistes : les marquis de Vermille et d'Octante. Le jeu se déroule cette fois sur un échiquier immense, apporté en grande pompe par une douzaine de serveurs. Son plateau est large d'un mètre cinquante, avec de magnifiques pièces métalliques, toutes différentes et finement sculptées, hautes de dix à vingt centimètres. La foule ponctue son apparition d'un « Oh ! » admiratif.

En utilisant la pierre d'enténébrement que leur a donné Philoménus, il est tout à fait possible pour les personnages de s'emparer de l'échiquier pendant cette dernière partie. Un mouvement de panique agite la foule tandis qu'un nuage de ténèbres jaillit de l'endroit où est jeté la pierre. La zone de noirceur engloutit en quelques secondes les premiers rangs de spectateurs et continue de progresser en roulant sur le sol à la vitesse d'un cheval au galop.

Une fois à l'intérieur, ses victimes sont incapables de rien voir, pas même celles qui font usage de l'infravision. Seul un sort de Lumière éternelle parvient à percer partiellement ces ténèbres. Le nuage n'a pas d'autre effet.

La foule, terrorisée et aveugle, s'éloigne à tâtons du centre de la place.

Pendant ce temps, les chevaliers ont resserré les rangs autour du grand chambellan et lui font quitter l'estrade. Les marquis, paniqués, s'enfuient. C'est le moment d'agir ! Le nuage se dissipe après quelques minutes.

Traqués

Dès le lendemain du vol, les hérauts, trompette en main, parcourent la ville pour annoncer à la population qu'une très forte récompense est offerte à quiconque retrouvera l'échiquier de Fulme ou donnera des indications permettant l'arrestation des voleurs. Accessoirement, le grand chambellan promet également l'échafaud aux auteurs de cet inqualifiable forfait, qu'il considère comme une insulte à la royauté et à sa personne. Tout ce que Fulme compte d'hommes d'armes remue ciel et terre. Arbalétriers, hallebardiers et soldats des marquis se livrent une lutte acharnée pour retrouver l'échiquier. Les miliciens patrouillent nuit et jour sur les remparts et surveillent les portes. Un seul endroit est moins surveillé que les autres : le fleuve. Les navires à quai ont été fouillés, mais il est facile de s'y introduire nuitamment et de quitter discrètement la ville. Si les PJ sont de mêche avec maître Arbael, seules les troupes royales les recherchent.

Une semaine après le vol, le grand chambellan annonce que la partie entre les marquis de Vermille et d'Octante aura lieu d'ici deux jours, sur un nouvel échiquier offert gracieusement par un orfèvre réputé de Fulme. C'est finalement le marquis d'Octante qui l'emporte. Il sera couronné après une nouvelle semaine de réjouissances. Après le couronnement, la vigilance des soldats s'émousse et tout le monde finit par oublier le vol de l'échiquier, à l'exception d'Andruánèl et de ses arbalétriers.

Si les personnages restent terrés suffisamment longtemps, ils ne seront pas inquiétés. S'ils sont repérés d'une manière ou d'une autre au moment où ils quittent la cité, le demi-elfe enverra une douzaine d'arbalétriers à leur poursuite, avec pour ordre de reprendre l'échiquier coûte que coûte.

Boudiffa

À présent qu'ils sont en possession de l'échiquier, les PJ n'ont plus qu'à contacter le messager des Éduens pour obtenir le remède qui doit sauver Orianne.

Boudiffa est au plus mal, et n'a plus que quelques heures à vivre. Il est désormais incapable de rester visible et se contente d'utiliser le vent pour chuchoter ses instructions aux personnages : « Le remède au mal qui ronge la fille de l'alchimiste se trouve à l'endroit qui m'a vu naître, par-delà la plaine Hurlante et les montagnes des Mille crocs, une enclave de pierre au cœur d'un océan d'arbres, le pays de Kê-Thaarn, une cité suspendue entre ciel et terre. Emmenez-y l'échiquier pour que vivent Orianne et mes maîtres... »

Quoi que disent les personnages, ils n'obtiendront rien de plus de l'être magique. Dans un long soupir, il prend forme un instant, avant de se disperser à jamais.

ANDRUÁNÈL



GRAND ROQUE

Le pays au bord du monde

Les péripéties du voyage sont laissées à votre discrétion. Elles dépendent du cadre de votre campagne et de l'endroit où vous souhaitez placer le pays de Kê-Thaarn.

Quittant les contreforts des Mille crocs, les personnages contemplent enfin la lisière de la forêt du pays de Kê-Thaarn. En fait de forêt, il s'agit d'une véritable jungle, faite d'un enchevêtrement indescriptible d'arbres tordus et immenses, de lianes épaisses comme des poutres et de rochers aux arêtes aiguës. En son centre, on devine à peine les contours d'un monumental massif montagneux. Seul les sommets de quelques pics enneigés parviennent à percer l'épaisse brume qui nimbe cet océan végétal.

La meilleure façon de pénétrer la jungle semble être un large fleuve qui s'avance sous les frondaisons. En peu de temps, les personnages peuvent construire une embarcation convenable avec quelques lianes et les roseaux qui poussent sur les berges. Ils se sont à peine lancés sur les eaux qu'un fort courant les emporte à vive allure. La navigation ne pose pas de problèmes majeurs. Ils n'ont besoin d'utiliser les gaffes que de temps en temps, pour éviter un banc de sable ou quelques rochers. Le fleuve est poissonneux et permet aux personnages d'économiser leurs provisions. À la nuit tombée, les personnages commencent à faire d'étranges rêves : l'un se voit bondissant d'arbre en arbre, avec une agilité qu'il ne s'est jamais connue ; un autre sent sa poitrine s'emplir d'une force neuve alors qu'il contemple une vallée verdoyante et qu'un vent de liberté caresse son visage ; un autre encore rêve à la lune et aux étoiles, aperçues par une trouée de la voûte végétale. Ces songes se font plus précis chaque nuit et annoncent les transformations à venir (voir l'encadré ci-contre *Métamorphoses*).

Quelques jours après le début du voyage, la végétation autour d'eux se fait de plus en plus dense. Le feuillage des arbres, qui laissait jusqu'alors filtrer quelques rayons de soleil, s'épaissit encore et plonge le fleuve dans les ténèbres. Il commence à se diviser en d'innombrables affluents, ses rives se font plus marécageuses et les bancs de sable se multiplient. Soudain, au sortir d'un méandre, les personnages se retrouvent dans une clairière marécageuse, plantée de quelques arbres titanesques. Une dizaine de créatures antédiluviennes, des borlocks, paissent tranquillement et ne leur prêtent aucune attention. Alors que les personnages passent à proximité de l'un d'eux, le monstre s'agite brusquement et, d'un coup de queue malheureux, met fin à ce voyage si tranquille... Les personnages se retrouvent pataugeant dans une eau saumâtre, accrochés aux débris de leur embarcation. Ils n'ont d'autre choix que de poursuivre à pied, d'autant que le fleuve n'est plus maintenant qu'une immense étendue marécageuse.



Des yeux dans la nuit

S'éloignant des marécages, les personnages pénètrent bientôt sur le territoire d'un clan de Bastès. Ils sont obligés d'allumer torches et lanternes pour se diriger dans la nuit perpétuelle qui règne dans la jungle. Les hommes-chats les repèrent et les suivent dès le premier jour, se déplaçant dans l'obscurité des hautes branches. Si un personnage est sur le point de se transformer en Bastès, il commence à entendre des voix, en fait les rumeurs des conversations silencieuses que tiennent ses futurs congénères. Les jours qui suivent, l'ambiance est tendue. C'est le moment pour passer à la première phase de la métamorphose. Profitez-en pour les effrayer un peu, par exemple en laissant croire à l'un d'eux qu'il est le seul à changer. Quelques nuits plus tard, le campement est attaqué par d'énormes insectes volants, qui se laissent tomber des arbres en vrombissant. Ils sont une douzaine, armés de redoutables mandibules

et de longs bâtons noueux. Leurs ailes sont aussi tranchantes que des rasoirs. Le combat est sauvage et tourne rapidement en défaveur des personnages. Quand tout semble perdu, d'autres silhouettes glissent jusqu'au sol et viennent prêter assistance aux personnages. Ce sont les Bastès qui, toutes griffes dehors, viennent défendre leur territoire contre ces prédateurs. Ils ont tôt fait de mettre en déroute les êtres-insectes. Le combat achevé, ils entourent les personnages. Ils sont une dizaine, mais on peut en deviner beaucoup d'autres, dissimulés dans le feuillage des arbres. Sans un mot, les Bastès dépouillent les personnages de leur équipement et leur lient les mains dans le dos. Ils les emmènent ensuite à travers la jungle, dans une longue et épuisante marche. Au matin, ils parviennent au pied d'arbres immenses, dont les branches basses sont aménagées en plates-formes supportant des huttes de branchages. Leur arrivée s'accompagne de cris stridents et de longs hululements. Tout le clan se

précipite pour dévisager avec curiosité les nouveaux venus. Les Bastès ont pour la plupart des gestes très doux, presque caressants. Mais quelques-uns, de vieux chasseurs au poil grisonnant, crachent avec mépris ou leur griffent cruellement le visage. On les fait ensuite grimper jusqu'au village suspendu et on les enferme dans une hutte, perchée à cinquante mètres du sol.

Prisonniers ? Évasion !

Contre toute attente, les personnages sont plutôt bien traités. On les nourrit correctement, et on leur laisse bientôt la possibilité de se promener dans le village et de discuter avec ses habitants. Les Bastès, quand ils s'en donnent la peine, sont capables de s'exprimer correctement en langue commune et les personnages ont le loisir d'observer leur mode de vie. Ils peuvent apercevoir, enfermées dans des cages suspendues aux huttes des arbres, d'innombrables créatures de la forêt : serpents, tapirs, singes d'eau, oiseaux-fleurs, perroquets-enclumes, Silènes de petite taille... Rapidement, les personnages se rendent compte que tenir en captivité une créature quelconque est ici un signe de pouvoir. Les huttes les plus pourvues en cages sont celles des chefs et des chasseurs les plus aguerris.

En posant quelques questions, les personnages comprennent qu'ils sont les prisonniers de Félias, le chef des chasseurs qui les ont sauvés des êtres-insectes. Selon la coutume, leurs vies lui appartiennent désormais, et il peut en faire ce que bon lui semble. Pour l'heure, il profite du prestige que lui confère la capture de ces étrangers. De temps à autre, il exige qu'un des personnages l'accompagne tandis qu'il rend visite à la fille du Matagot, le patriarche du village. Comme on l'a dit, les Bastès traitent bien leurs prisonniers, mais ils se comportent parfois de manière très cruelle avec eux. C'est ainsi qu'on peut voir un jeune Bastès sortir de sa cage un lézard et jouer brutalement avec lui, jusqu'à le tuer. D'autres chasseurs plus âgés relâchent un singe agile au beau milieu du village, le pourchassent, l'attrapent pour le relâcher à nouveau...

Profitant de la relative liberté dont ils jouissent, les personnages vont sans doute chercher à s'évader. Ils n'ont que très peu de chances de réussir, et c'est précisément ce que recherchent les Bastès. Leur équipement, dont l'échiquier de Fulme, est laissé bien en vue devant la hutte de Félias, à quelques branches de la leur, et personne ne leur prête vraiment attention. Si les personnages se laissent prendre au piège que leur tendent les Bastès, ils peuvent fuir sans difficulté. Une heure plus tard, la chasse est ouverte, pour le plus grand plaisir des félidés. Ils se déplacent beaucoup plus vite que les personnages, et ont l'énorme avantage de bien connaître la jungle. Moins de deux heures après leur départ, les personnages sont repris. Félias feint de leur tenir rancune de cette tentative de fuite qui, selon lui, diminue grandement son prestige aux yeux du Matagot. On les enferme pendant plusieurs jours dans des cages de lianes oblongues, accrochés à plusieurs dizaines de mètres du sol. S'échapper risque dès lors d'être nettement plus problématique.

Si les personnages ont compris le jeu des Bastès et agissent sans précipitation, ils peuvent apprendre,

en discutant avec les plus jeunes chasseurs, qu'un territoire interdit s'étend à quelques lieues au nord : « Cette terre est celle des fantômes des dieux défunts. Leurs yeux sont des miroirs qui reflètent l'image de la mort ! » La seule évocation de ce lieu semble terrifier les Bastès, et il est clair qu'aucun n'osera y suivre les personnages.

Avant de s'enfuir et avec un peu de diplomatie, les personnages peuvent en apprendre un peu plus sur le pays de Kê-Thaarn, notamment l'existence des autres peuples, dont celle des Lithians (« Ces sorciers maléfiques et esclavagistes sont la seule bonne raison d'oublier un temps les querelles des grands clans »). Quant aux Dakshans, « ils sont plus proches de nous qu'ils ne veulent l'admettre, mais fiers au point d'avoir renié la forêt ». En revanche, ce clan de Bastès ne sait rien de ce qui se cache au cœur des montagnes : « Il faut être un fou ou un Dakshan pour vouloir s'y aventurer ! »

Les marais des dieux défunts

À la nuit tombée, les personnages se laissent glisser jusqu'au sol et s'enfoncent dans la forêt. Deux heures plus tard, l'obscurité s'emplit du feulement des chasseurs bastès. Leur évasion vient d'être découverte. Ils ne possèdent que peu d'avance. En à peine une heure, les pisteurs les plus rapides, dont Félias, se retrouvent juste derrière eux, et les PJ doivent ruser pour ne pas être rejoints. Enfin, alors que le gros de la troupe est sur le point de les rattraper et de les tailler en pièces, ils pénètrent dans un marécage nauséabond. Les Bastès n'osent pas aller plus loin, se contentant de leur promettre une mort horrible et de lancer quelques projectiles.

Le marais est un paysage désolé d'arbres noirs et pourrissants, accrochés à de rares bandes de terre boueuse. De temps à autre, on aperçoit une statue, une tête hideuse et grotesque, de la bouche de laquelle sort un brouillard épais et surnaturel. Il est impossible de voir à plus de dix pas devant soi. Brusquement, la brume s'illumine d'étranges jeux de lumières multicolores. De petites sphères bleutées jaillissent de toutes parts et virevoltent autour des personnages avant de disparaître. Plus tard, l'un d'eux croit apercevoir la silhouette diaphane et fantomatique d'une jeune femme, une elfe assurément tant étaient grandes sa beauté et sa grâce...

Les journées sont étouffantes et peuplées de moustiques et de sangsues. Les nuits sont glaciales et angoissantes, sans cesse troublées par des apparitions irréelles. Enfin, trois jours plus tard, les personnages atteignent une région un peu moins marécageuse. Les arbres semblent en meilleure santé, quoique toujours tordus et vaguement inquiétants. Soudain, l'un d'eux s'anime brusquement et menace les personnages de ses branches griffues. C'est un leshi, et il est particulièrement agressif. Le combat est, hélas, inévitable.

Hôtes de l'arbre-pierre

Alors que le vacarme provoqué par la chute de l'homme-arbre s'éteint dans la brume, les personnages perçoivent une mélodie lancinante mais

M

étamorphoses

Presque tous les humanoïdes pénétrant dans la jungle de Kê-Thaarn se transforment tôt ou tard en une créature de l'une des cinq races dominantes. Ce changement se fait à la fois graduellement (plus on reste de temps, plus on a de chances de se transformer) et par à-coups (sous l'influence d'émotions fortes). Reportez-vous en p. 86, où ces règles sont présentées en détail.

Pendant l'aventure, faites faire un test aux joueurs, sans leur dire à quoi il correspond. Les modificateurs sont fonction de la façon dont ils ont joué les aventures précédentes (si vous jouez en campagne, vous êtes avantagés. Prenez des notes dans les scénarios qui précéderont l'arrivée dans la jungle). Quelle que soit la race qui prend la prédominance, ne jouez pas sur des transformations physiques. Contentez-vous de leur raconter des rêves adaptés à leur cas (promenades dans les arbres, immobilité contemplative devant des nuages, un lion qui attaque une gazelle, un démon caprin... à vous d'imaginer ce qui les intriguera ou leur « plaira » le plus).

Au bout de quelques jours dans la jungle, faites faire un « vrai » test. La première transformation est peu visible (ongles qui poussent, bosses sur le front, peau qui brunit...) et dure peu de temps (entre 1 et 6 heures en général).

Ensuite, lors du scénario, faites faire deux ou trois tests (un par épisode, ou à chaque moment dramatique). Si le groupe contient un ou deux personnages non-joueurs, ne faites pas de tests pour eux, mais gérez la transformation en vue de rajouter du piment aux situations.

Le problème va alors être l'attitude des PNJ (les habitants de Kê-Thaarn) vis-à-vis de ceux qui commencent à se transformer. Tant que le processus est peu visible, il est accueilli de façon plutôt favorable. La race chez laquelle ils se trouvent leur montre son mode de vie, et essaye de les convaincre de la validité de sa philosophie. En effet, tous savent qu'à ce stade, la transformation peut encore être déviée vers n'importe quelle autre race. Néanmoins, si un personnage commence à avoir deux bosses sur le front (début de transformation en Lithian) alors qu'il est chez les Bastès, il va être sujet à des provocations diverses (plus pour le faire changer brutalement de comportement que pour le blesser réellement). Plus tard, quand la transformation est plus visible (à la troisième fois et au-delà), les réflexes anti et proraces risquent de gêner fortement les relations entre PJ et PNJ. Sachez toutefois que les aventuriers gardent leur libre arbitre, et qu'ils peuvent tout à fait former une équipe hétéroclite avec des futurs Xénophons, Bastès et Lithians. Ils auront plus de mal à convaincre leur entourage, même en prétextant des facilités à aller espionner le camp ennemi.

Cette gestion « en finesse » des transformations doit être réservée aux meneurs de jeu sûrs d'eux et avec des joueurs aimant les problèmes de diplomatie. Si cela vous semble trop complexe, faites en sorte que les personnages ne passent jamais le premier stade, leur montrant juste ce qui risque de leur arriver s'il restent longtemps sur place (plus de trois mois).



re, il prend le temps de recevoir les personnages et de leur présenter son monde. Sans haine, il leur parle de ses peuples, de leurs différences et de leurs points communs, des difficultés de leur coexistence et de la nécessaire présence de chacun d'eux. Il leur explique comment le changement que leur impose la forêt n'est que le reflet d'une part essentielle de leur personnalité. Il leur dit encore comment ils peuvent tirer profit de cette métamorphose pour devenir un être unique, parfaitement en accord avec lui-même, libéré de ses instincts et du carcan de la civilisation.

Les personnages peuvent reprendre quelques forces auprès du vieux Shawnee. Après une journée de répit, toutefois, il leur annonce : « Vous devez partir aujourd'hui car ce lieu n'est pas pour vous, pas encore. Votre éveil ne fait que commencer, il vous faut passer par d'autres épreuves. Quant à moi, de longs jours de méditation m'attendent. Allez ! Peut-être nous reverrons-nous ! »

Les esclavagistes

Il ne faut pas plus de quelques heures aux personnages pour quitter définitivement les marécages. Les arbres sont de plus en plus immenses et serrés, et la progression des personnages est sans cesse gênée par d'énormes racines qu'il doit contourner ou escalader. Après quelques jours d'une marche épuisante, durant laquelle ils n'ont parcouru qu'une poignée de lieues, ils se retrouvent à l'extrémité d'une double rangée d'arbres titanesques, formant une vallée aux flancs abrupts. De part et d'autre, la jungle semble désormais infranchissable. Arrêtés un instant pour contempler le spectacle, les personnages sont brusquement alertés par une série de cris, suivis de claquements de fouets.

Du fond de la vallée vient de déboucher une bien curieuse caravane. Elle est composée d'une demi-douzaine de créatures d'aspect démoniaque, aux visages de boucs et aux longues cornes torsadées. Chacune d'elle est montée sur une araignée monstrueuse et tire à sa suite une colonne d'une dizaine d'autres humanoïdes d'apparences diverses, attachés entre eux par des lianes. Parmi ces prisonniers, les personnages reconnaissent quelques Bastès, deux ou trois Shawnees, et surtout des êtres au physique léonin, des Dakshans. Quant aux esclavagistes, ce sont des Lithians, montés sur des dwisses.

Les attaquer n'est pas une mince affaire mais, en comptant sur l'effet de surprise et l'aide des prisonniers, les personnages peuvent en sortir vainqueur. Dès que les esclaves sont libres, la plupart s'échappent vers le fond de la vallée. Une douzaine, essentiellement des Dakshans et quelques nagas, se ruent sur les Lithians et tentent de les désarçonner. Soignez la description du combat en multipliant les actes d'héroïsme des Dakshans. L'un d'eux n'hésite pas à se jeter en travers de la charge d'une araignée, évitant à un personnage une mort certaine. Les Lithians se battent comme de vrais démons et ne demandent aucun quartier. En revanche, ils s'efforcent de faire des prisonniers. Outre leurs fouets, ils sont armés de longues lances ou dégagent des cimenterres s'ils se trouvent au corps à corps. L'un d'entre eux peut

très faible, presque un murmure. Elle semble provenir d'un tronc gigantesque, dépourvu de feuilles et recouvert d'une écorce grise et pierreuse. Au pied de l'arbre, large d'une vingtaine de mètres, ses racines s'écartent pour révéler un portique et un escalier de pierre qui s'enfoncent dans le sol. Si les PJ n'ont pas l'air de vouloir s'y risquer, soufflez-leur que, faute de mieux, cela peut faire un bon abri...

Prudemment, les personnages descendent dans ce qui ressemble à une crypte. Le sol est jonché d'ossements aux formes étranges et les murs sont décorés de fresques évoquant les affres de la transformation que provoque le pays de Kê-Thaarn. Tout au fond brillent les flammèches tremblotantes d'une vingtaine de bougies.

Les personnages arrivent finalement devant un vieux Shawnee, enveloppé dans une peau de bête. Il semble faire corps avec l'arbre qui l'abrite, tant sa peau est grise et crevassée. Son visage s'éclaircit

re d'un sourire tandis qu'il lève sur les personnages des yeux jaunes et bienveillants : « Asseyez-vous, nouveaux fils de la forêt, l'arbre-pierre m'a appelé ici pour poursuivre ma route vers la métamorphose, mais je vous sens égarés... Vous croyez votre raison perdue par l'étrangeté de ce pays. Laissez-moi vous instruire, pour que resplendissent sur vous les dons de Kê-Thaarn. » Cette rencontre n'a d'autre intérêt pour les personnages que de leur permettre de toucher du doigt la magie qui anime le pays de Kê-Thaarn et de les initier à quelques-uns de ses mystères. C'est surtout l'occasion de faire comprendre aux joueurs que la métamorphose qu'impose la forêt n'est ni vraiment une malédiction ni simplement le moyen d'obtenir de nouveaux pouvoirs.

Septième Plume, le vieux Shawnee, est ici pour accomplir une nouvelle étape de sa propre transformation, une nouvelle « dégénérescence » qui va le rapprocher encore de l'animal. Pour l'heu-

lancer quelques sortilèges offensifs (comme un magicien de niveau 3). Leurs montures exhalent une odeur épouvantable et sont extrêmement rapides.

Les Dakshans

Le combat terminé, les personnages peuvent interroger les Dakshans survivants. Il s'agit de jeunes guerriers, appartenant à une tribu établie à la lisière de la forêt. L'un d'eux se présente comme Irwan, du clan de la Griffe aurifère. Il explique aux personnages qu'ils ont été capturés par les Lithians alors qu'ils chassaient dans les contreforts montagneux. Il leur propose de les emmener jusqu'à son village, en empruntant la vallée. Si les personnages sont réticents à s'aventurer ainsi à découvert, Irwan leur explique que sans montures, ils n'ont aucune chance de traverser autrement cette partie de la forêt : « Les arbres y sont si serrés qu'il faut la force d'un zelmooth pour se frayer un passage ! »

Les Dakshans les conduisent à travers la vallée, jusqu'à la lisière de la forêt. Les arbres cèdent brusquement la place à un paysage de collines rocheuses et de ravines, dominé par un impressionnant massif montagneux. Les personnages et leurs guides traversent un chaos de pierres et d'arbres morts, franchissent une rivière et finissent par s'arrêter devant une paroi abrupte. Dans les anfractuosités du rocher, ils aperçoivent les silhouettes de plusieurs nagas, attentifs au moindre mouvement dans les environs. On les conduit par un petit chemin à flanc de rocher jusqu'à une entrée dissimulée par un buisson. Le spectacle d'une vaste cité troglodyte s'offre alors à eux.



Elle est organisée autour d'un lac aux eaux noires et immobiles. Des centaines de Dakshans s'y activent, affairés autour du produit de la dernière chasse, occupés par les soins de lourdes créations à la peau lisse et tachetée ou par l'entretien de curieuses nacelles de bois. Dans les hauteurs des cavernes qui composent la cité, on distingue les petites niches où vivent les familles de nagas. Après avoir fait un solide repas et procédé à quelques ablutions dans l'eau glaciale du lac, les personnages sont habillés et armés à la mode dakshanne. On les conduit devant un conseil de vieux sages, assis en cercle autour d'un grand feu de bois dans une grotte à ciel ouvert. La plupart ont une crinière grisonnante et terne, mais quelques-uns possèdent encore des mèches flamboyantes. L'un d'eux, à la chevelure d'un blond-blanc lumineux, s'adresse aux personnages avec beaucoup de déférence : « Nous sommes heureux d'apprendre que le courage existe par-delà le pays de Kê-Thaarn. Les jeunes que vous avez libérés sont les futurs chasseurs et explorateurs de notre clan. Nous vous sommes redevables de notre avenir, et il n'est rien que nous puissions vous donner pour payer pareille dette. Vous pouvez rester ici aussi longtemps que vous le souhaitez et exiger ce qu'il vous plaira, votre requête est d'avance accordée. Vous êtes à jamais les hôtes du clan de la Griffe aurifère. » Les personnages ne devraient pas manquer l'occasion de bénéficier de tels guides pour s'aventurer dans les montagnes.

S'ils posent des questions sur une cité au cœur des montagnes, on leur répond qu'elle existe bien : « Elle est l'œuvre d'un peuple d'exilés. Beaucoup n'ont pas encore compris que leur salut réside dans le changement qu'accorde le pays de

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour AD&D2

► Les êtres-insectes

INT faible; AL N; CA 2; DV 3 + 3; PV 24; Dégâts 2-8.

► Les Bastès

Voleurs niv. 4; AL CN; CA 7; PV 20; Dégâts selon l'arme ou 1-4.

► Le leshi

AL CM; CA 0; DV 6; PV 45; Dégâts 2-16.

► Les Lithians

Guerriers niv. 5; AL CM; CA 5; PV 30; Dégâts selon l'arme.

► Les dwisses

AL CM; CA 4; DV 4 + 4; PV 32; Dégâts 2-8.

► Les Dakshans

Guerriers niv. 5; AL LB; CA 7; PV 35; Dégâts selon l'arme ou 2-5.

► Les nagas

INT faible; AL N; CA 6; DV 1; PV 8; Dégâts selon l'arme ou 1-4.

Pour BaSIC

► Les êtres-insectes

Utilisez les caractéristiques des mantes chasseresses, p. 48 de BaSIC.

► Les Bastès

FOR 12 INT 12
CON 14 POU 10
TAI 12 DEX 17

Bonus aux dommages 0, points de Vie 13.
Armes : Griffes 60%, 1d3 +2; Épée 35%, 1d6+2.

Compétences : Athlétisme 85%, Armes de mêlée 50%, Armes de jet 65%, Bagarre 65%, Esquive 65%, Discrétion 75%, Orientation 75%, Secourisme 25%, Vigilance 75%.

► Le leshi

Utilisez les caractéristiques de l'ogrizon, p. 48 de BaSIC.

► Les Lithians

FOR 14 INT 16
CON 14 POU 16
TAI 14 DEX 12

Bonus aux dommages +1d3, points de Vie 14.
Armes : Cimeterre 50%, 1d6 +2 +1d3; Fouet 55%, 1d3 + 1d3; Lance 40%, 1d10 +1d3.

Compétences : Athlétisme 35%, Armes de mêlée 65%, Bagarre 45%, Équitation 45%, Esquive 45%, Discrétion 35%, Orientation 65%, Vigilance 65%.
Sortilèges : l'un d'eux a le sort de Confusion à 48%.

► Les dwisses

FOR 22 INT 6
CON 16 POU 10
TAI 26 DEX 16

Points de Vie 21, Armure naturelle 4.

Armes : Morsure 45%, dommages 1d10.

Compétences : Athlétisme 50%, Discrétion 65%, Esquive 30%.

► Les Dakshans

FOR 17 INT 12
CON 16 POU 10
TAI 16 DEX 18

Bonus aux dommages +1d6, points de Vie 16.

Armes : Bagarre 65%, 1d3 +1d6.

Pendant le combat, certains ramasseront les lances et les cimenterres des Lithians tués.

Compétences : Athlétisme 75%, Armes de mêlée 60%, Armes de jet 40%, Bagarre 65%, Esquive 65%, Discrétion 65%, Orientation 65%, Secourisme 25%, Vigilance 75%.

Kê-Thaarn. Quelques-uns ont franchi ce pas et marchent désormais parmi nous.» S'ils comprennent que certains Dakshans sont issus de la cité et veulent les rencontrer, les PJ s'entendent répondre : « Leur nature originelle est trop différente de leur forme actuelle pour qu'ils puissent s'en souvenir. Les réponses à vos questions vous seront données par les habitants de la cité. » Le jour de leur choix, quatre zelmoths et une douzaine de Dakshans, dont le jeune Irwan, se tiennent prêts à les escorter au cœur des montagnes. Avec l'aide de ces guides et de leurs robustes montures, le voyage ne pose pas de difficulté majeure, à l'exception du froid et de quelques chutes de pierre (si les personnages sont en forme et d'humeur combattante, libre à vous d'improviser une attaque d'animaux sauvages – naturels, pour une fois – au passage d'un col enneigé). Les montagnes sont de dimensions écrasantes, avec parfois de grandes forêts de sapins bleus agrippées à leurs flancs. Des pics vertigineux plongent par intermittence les vallées dans l'obscurité ou révèlent brusquement un alignement de pierres levées titanesques.

Acte III

ÉCHEC ET MAT

La fin du voyage

Dominant depuis la nacelle de leur zelmoth une vallée verdoyante, les personnages contemplent une cité extraordinaire aux allures de forteresse, assemblage d'un arbre gigantesque et de tours

effilées, flottant à une centaine de mètres au-dessus du sol. Dans le ciel évoluent lentement deux aérostats – des ballons à air chaud – tandis qu'un troisième se pose sur une vaste terrasse de la cité aérienne. Un des Dakshans qui accompagne les personnages sort une étoffe rouge et l'agite en direction d'un ballon. Presque aussitôt, celui-ci amorce sa descente vers le fond de la vallée, tandis que la caravane des personnages se remet en marche pour le rejoindre.

Une demi-heure plus tard, après une descente périlleuse au long d'une pente escarpée, les personnages découvrent l'aérostat et son étrange équipage, posés dans une prairie couverte de fleurs. La nacelle est une sphère cuivrée, parfaitement lisse et hermétique, au-dessus de laquelle flotte une grande enveloppe de tissu bicolore. Deux créatures humanoïdes attendent devant l'appareil. Leur corps d'argile est celui d'une statue mal ébauchée, aux traits anguleux et asymétriques. Leurs lèvres sont scellées. Leurs yeux sont deux opales où brillent une lueur voilée, l'étincelle magique qui les anime. Par gestes, les deux golems invitent les personnages à monter dans la nacelle. Ils sont accompagnés par Irwan, visiblement mal à l'aise dans cette machine, mais qui tient à les suivre jusqu'au bout de leur périple. Sans que les golems aient fait le moindre mouvement, la nacelle s'élève doucement dans les airs. Les personnages déglutissent péniblement tandis qu'ils suivent sa progression par un hublot. Enfin, dans un choc sourd, le ballon se pose sur la terrasse de la cité. Au dehors, d'autres golems de tailles et de couleurs diverses s'activent autour de quelques autres ballons.

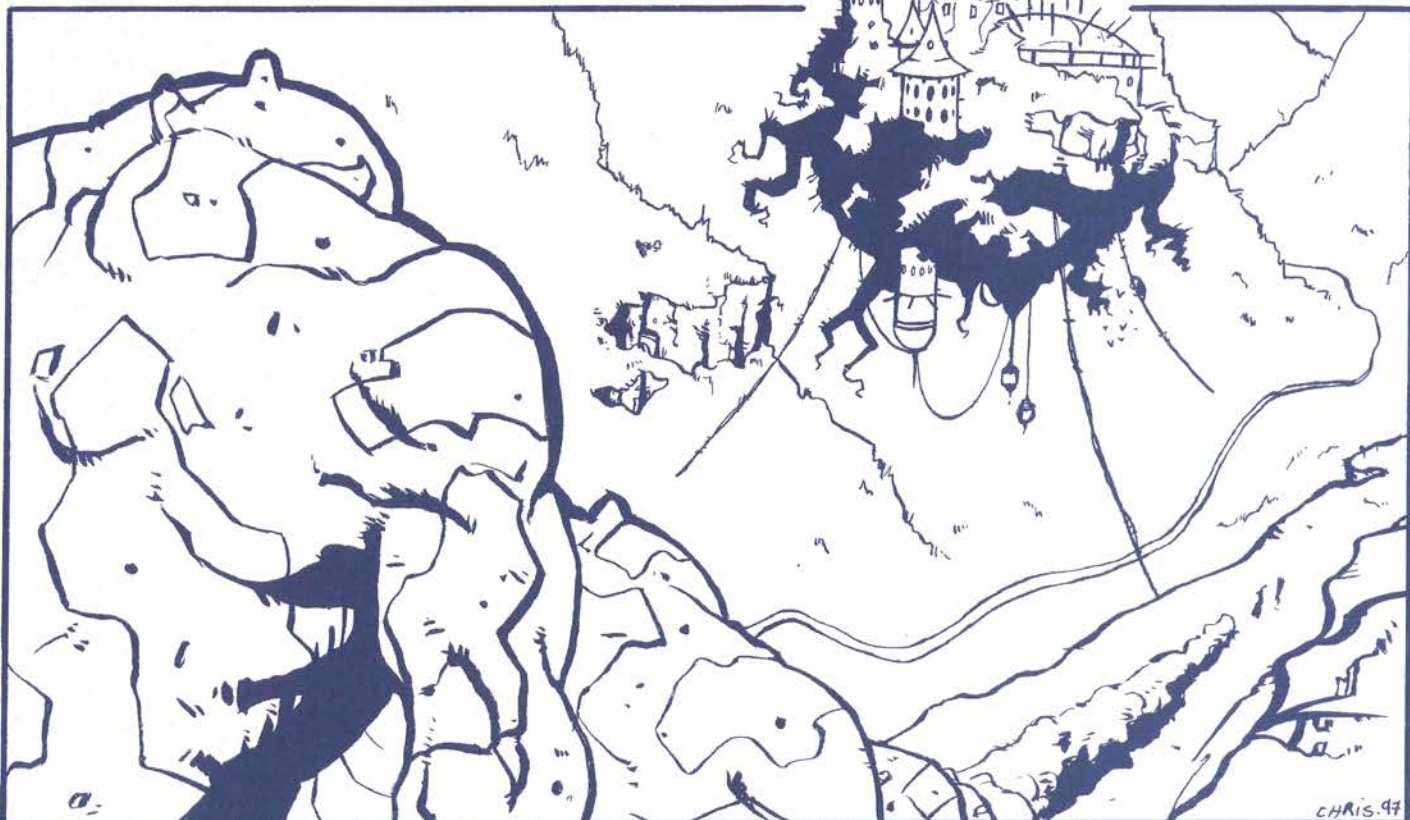
Les personnages sont pris en charge par un golem plus petit, aux traits mieux dessinés. Il les conduit à travers un dédale de couloirs et de salles, vides pour la plupart, mais

soigneusement entretenues. D'autres golems vont et viennent en tous sens. Ils ne prêtent aucune attention aux personnages, à l'exception de quelques-uns, au corps taillé dans du granit, armés d'imposantes halberdes impossibles à manier pour un humain ordinaire. Si les personnages ont besoin de soins, ils sont emmenés dans la maison des alchimistes (voir la description de la ville, plus loin) où un golem s'occupe de les panser, avec empressement mais sans réussir pour autant à être rassurant.

Enfin, on les conduit, par un escalier interminable, dans la principale tour de la cité. Le groupe finit par déboucher dans un immense amphithéâtre percé de hautes fenêtres ogivales et éclairé par une chaude et douce lumière. Elle ne provient d'aucun des candélabres fixés aux murs, mais d'une centaine d'êtres fascinants, aux silhouettes diaphanes et fantomatiques. L'assemblée des Éduens s'est réunie à l'occasion de la venue des personnages. Les êtres magiques sont grands et élancés. Leurs traits, vaguement elfiques, sont d'une pureté surnaturelle, et il est difficile de les différencier les uns des autres. Seules les lueurs qu'irradient leurs corps semblent différentes d'un individu à l'autre. Elles pulsent à des rythmes différents et s'étendent parfois en arabesques de couleur, toujours selon les mêmes motifs. Certaines de ces lueurs sont plus ténues que d'autres, leurs arabesques plus complexes, et suggèrent que l'être a atteint un certain âge.

Un Éduen à la lumière vénérable accueille cérémonieusement les personnages : « Je suis Ilhmendil, conseiller des Saisons mortes, et au nom du peuple des Éduens ici rassemblé, je souhaite la bienvenue aux sauveurs venus de Fulme. »

Le moment est enfin venu d'éclairer les personnages sur le passé des Éduens et l'importance que revêt



CHRIS.97

pour eux l'échiquier. À l'issue de son récit, Ilh-mendilh s'adresse une nouvelle fois aux personnages : « Comme notre messager à Fulme vous l'avait promis, nous disposons dans les jardins suspendus de la cité d'une fleur capable de vaincre le mal qui affecte la malheureuse Orianne et lui faire retrouver sa jeunesse perdue. Cette fleur vous revient dès à présent, quoi que vous décidiez... Mais une nouvelle fois, nous sommes sur le point de succomber à une invasion barbare, menée aujourd'hui par le peuple cruel et arrogant des Lithians. La première de nos cités, sise à plusieurs lieues au nord, est tombée entre leurs mains depuis plusieurs années, mais ils semblent ne pas s'en satisfaire. Par un moyen que nous ignorons, ils sont parvenus à diminuer l'influence magique qu'exercent les pierres levées sur les montagnes. De notre point de vue, cette région est en train de se transformer en un désert stérile et nos liens avec ce monde s'amenuisent chaque jour. Nos ressources magiques sont épuisées et nous n'avons d'autre choix que de faire appel à la force pour vaincre nos adversaires. Pour l'emporter, il nous faut fondre une nouvelle épée et mener au combat l'armée des cent golems. Nul Éduen, nul golem n'en est aujourd'hui capable. Vous êtes notre dernier espoir. »

Et si... les personnages prennent la fleur et rentrent chez eux ?

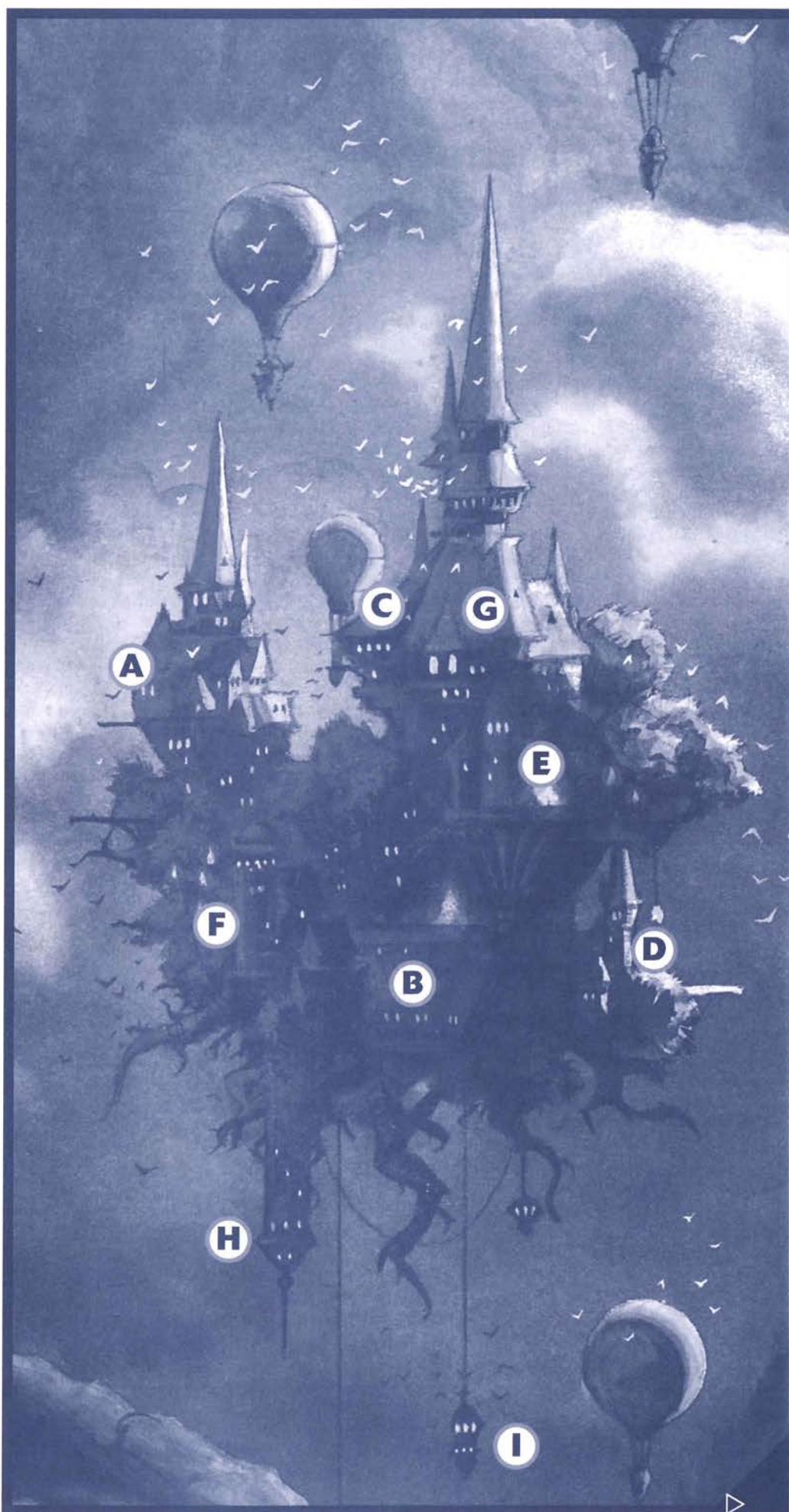
Libre à eux de laisser ainsi disparaître un peuple unique et immortel. Et libre à vous de leur rendre le voyage de retour aussi pénible que possible. Les Éduens, une fois leurs ressources magiques reconstituées, pourraient sans doute les gratifier de quelques puissants objets ou sortilèges. Mais ces considérations sordides et mesquines ne devraient pas les faire changer d'avis, n'est-ce pas ?

Orveal, la cité suspendue

Les habitants

● **Les Éduens.** Comme on l'a dit, les Éduens sont avant tout des êtres magiques et immatériels. Leur séjour en ce monde leur a permis d'acquérir une certaine consistance et la possibilité d'interagir légèrement avec leur environnement sans faire appel à la magie. Selon les cas, la raréfaction de l'énergie tellurique fournie par les pierres levées a deux conséquences sur leur métabolisme. Certains « perdent pied ». Le peu de matérialité dont ils disposent s'évanouit. Ils sont alors attirés par leur terre natale où, pour autant qu'ils sachent, leur ancien ennemi les attend toujours. D'autres ne supportent pas l'appauvrissement de leur environnement. Leur corps magique meurt, ne laissant derrière lui qu'une enveloppe desséchée.

● **Les golems.** La plupart ne savent pas parler, seuls quelques-uns savent écrire, mais tous comprennent très bien ce qu'on leur demande. Neuf golems sur dix sont des Serviteurs, c'est-à-dire que n'importe qui peut leur faire exécuter une tâche. Ils l'accomplissent au mieux de leurs possibilités et de leur intellect (souvent très limité). Les autres golems sont des Gardiens. Ils ne peuvent obéir qu'aux Éduens, voire à un Éduen particulier ou au porteur d'un objet. C'est le cas de



ceux qui sont chargés de l'entretien du distracteur étrange (voir plus loin), des golems de granit qui surveillent la cité et, bien sûr, de l'armée des cent golems. Les golems sont théoriquement immortels. Toutefois, comme les Éduens, ils sont sensibles aux courants telluriques et magiques, et en ont besoin pour subsister. Enfin, nombre d'entre eux sont victimes d'accidents du travail ou d'erreurs de conception.

Les lieux

Globalement, l'architecture de la cité a subi l'influence conjointe des Éduens et des golems. Certains endroits de la cité sont plus ou moins marqués par l'un ou l'autre groupe. Il en résulte un étrange mélange de réel et d'irréel : ici, la coupole d'une pièce est supportée par des piliers disposés selon une technique qu'admiraient les meilleurs architectes ; là, un pont au tablier mince comme un parchemin traverse le vide qui sépare deux tours, sans qu'aucun parapet vienne prévenir une éventuelle chute. Certaines salles sont vides, seulement égayées par des jets d'eau multicolores. D'autres sont décorées dans un style baroque, entourées de galeries, de tapisseries, de statues et de bas-reliefs.

Toute la ville s'organise autour d'un grand arbre. Immense et surnaturel, il est l'âme de la cité. Grâce à la magie des Éduens, ses racines se sustentent sur un autre plan d'existence et permettent à la cité de rester ainsi, figée entre la terre et le ciel. Plusieurs régions de son feuillage ont été transformées en jardins suspendus par les Éduens, accessibles par des ponts et des passerelles de lianes. Un peu partout, de minuscules torrents, alimentés par la rosée matinale, s'écoulent le long des branches et cascaden jusque dans de petits bassins creusés dans le tronc.

A - La forteresse. Cet ensemble de tours et de bâtisses est plus lourdement fortifié que le reste de la cité, ses couloirs fermés par des dizaines de hermes et parcourus par de nombreux golems de granit. Il est destiné à servir de lieu de repli en cas d'invasion. Au sommet de la plus haute tour de la forteresse, on trouve l'armurerie et plusieurs balistes chargées de défendre la cité contre d'éventuels agresseurs volants.

B - La plate-forme d'envol des aérostats. La cité dispose en tout d'une dizaine de ballons. Pour des raisons de logistique, seuls deux ou trois peuvent être en l'air au même moment. Les autres sont conservés dans un vaste entrepôt, ouvert sur la plate-forme. Les enveloppes sont soigneusement pliées et rangées dans de grands coffres en osier.

C - L'Assemblée. Il s'agit d'un vaste amphithéâtre accroché au flanc de la tour principale de la cité.

D - La maison des alchimistes. Cette partie de la cité est partiellement abandonnée et abrite d'innombrables laboratoires, forges, ateliers et athanors géants. C'est ici que sont créés les golems ainsi que les divers artefacts utilisés pour garantir la pérennité de la cité. Depuis plusieurs siècles, les Éduens n'y mettent pratiquement plus les pieds et laissent le façonnage de nouveaux Serviteurs et Gardiens aux golems eux-mêmes

(ce qui explique par ailleurs que l'apparence des golems soit de plus en plus grossière).

E - La maison des botanistes. Cette large bâtisse s'ouvre sur une partie des jardins de la cité. C'est le seul endroit où travaillent encore les Éduens. Il y cultivent les fruits et les plantes magiques nécessaires à leur organisme.

F - La maison des golems. Cette petite tour, de construction récente, est à l'usage exclusif des golems. Ils viennent y reconstituer leurs ressources magiques, profitant de la proximité du distracteur étrange. La maison est constituée d'une série de chambres circulaires, meublées de simples tables de pierre où s'allongent les golems. Le sommet de la tour sert d'observatoire aux Gardiens.

G - Les appartements et les dépendances. Ils constituent les trois quarts de la cité. Vides pour l'essentiel, ils semblent indiquer que les lieux étaient beaucoup plus peuplés autrefois.

H - Le distracteur étrange. Créé par les Éduens au temps de leur grandeur, amélioré par les golems, cet artefact contribue, avec l'arbre, à maintenir la cité en l'air. Il est installé au fond d'un puits - en fait une tour à l'envers construite sous la cité - et ressemble à un énorme astrolabe. Toujours en mouvement pour profiter au mieux des conjonctions astrologiques, il est alimenté par l'énergie tellurique canalisée par les pierres levées et les attracteurs.

I - Les attracteurs telluriques. Ces petites nacelles, accrochées par de longs filins au ventre de la cité, abritent des artefacts qui entrent en résonance avec les pierres levées de la vallée. L'énergie tellurique ainsi emmagasinée est ensuite emmenée jusqu'au distracteur étrange. Au fil des mois, la baisse constante de l'énergie fournie par les pierres levées a conduit les golems à multiplier le nombre d'attracteurs. Certains ballons ont été modifiés en ce sens, et leur servent à traquer les courants telluriques « sauvages » qui parcourent parfois les montagnes.

UN ÉDUEN



Dernières instructions

Les personnages sont logés depuis quelques jours dans de superbes appartements quand Ilhmedilh leur rend visite pour expliquer ce qu'il attend d'eux : « Personne ici n'est plus en mesure de forger l'épée des cent golems. Nous ne sommes plus capables de tenir en main les outils adéquats et il n'est pas certain que nos connaissances soient aujourd'hui suffisantes pour y parvenir. Beaucoup des nôtres, en effet, ont choisi de s'enfoncer au plus profond de la forêt, emportant leur savoir avec eux. Mais c'est précisément notre chance.

Quand un Éduen pénètre au pays de Kê-Thaarn, deux destins différents le guettent. Soit il a suffisamment appris de ce monde, et il accepte la métamorphose que lui impose la forêt. Soit la forêt l'effraie, le fige et l'emprisonne. Il devient alors un élément inerte, souvent un arbre. Il existe une vallée, au cœur de ce pays, où les arbres sont tous d'anciens Éduens. Toutes les connaissances de mon peuple dorment là, et vous y trouverez un forgeron capable de refondre l'épée. J'ai fait le nécessaire pour préparer votre venue. Quelqu'un vous attendra là-bas pour vous aider dans votre tâche.

Quand l'épée sera en votre possession, il vous faudra encore rejoindre la caverne où reposent les golems, puis les mener au combat pour libérer la Pierre majeure. Elle est la clé de voûte du dispositif des pierres levées, et c'est très probablement depuis là que les sorciers lithiens nous affament. » Le golem qui accompagne Ilhmedilh remet aux personnages une carte où figurent les lieux évoqués par l'Éduen. « Je ne pense pas que nous nous revoyons avant longtemps. Puisiez-vous réussir ! »

Les terres du Grand Rêve

Toujours en compagnie d'Irwan, les personnages sont emportés par un ballon au-dessus des montagnes, puis de la forêt. Guidé par un golem, l'aérostaut amorce une descente rapide et se pose dans une petite clairière, aménagée au bord d'un fleuve et où attendent un Dakshan et deux zelmohs massifs. Le ballon reviendra chaque jour au-dessus de la clairière pour y attendre les personnages.

Commence alors un voyage de plusieurs jours, pendant lequel ils sont bringuebalés en tous sens, alors que leurs montures se fraient un passage à travers une végétation d'une incroyable densité. Les énormes lanternes fixées aux nacelles permettent tout juste de percevoir les ténèbres, mais semblent suffire aux deux Dakshans pour se repérer. Au fil des jours, la végétation se fait moins dense et finit par ressembler aux forêts que fréquentent habituellement les personnages.

Le dernier jour de voyage se fait à pied, Irwan et l'autre Dakshan demeurant en arrière avec les montures. Visiblement, l'endroit leur fait très peur... Les personnages arrivent enfin dans la vallée dont leur a parlé Ilhmedilh. C'est un endroit enchanteur, infiniment moins sauvage que tout ce qu'ils ont pu voir jusqu'à aujourd'hui. Tout semble respirer la paix et l'harmonie, y compris dans la

manière dont sont disposés les arbres. Chacun d'eux semble avoir choisi son emplacement pour éviter de gêner son voisin sans pour autant trop s'isoler. Sur un tapis de mousse attendent deux êtres parfaitement différents, et pourtant curieusement semblables. Ils sont massifs, avec un corps allongé et une morphologie à mi-chemin entre le lézard et le dragon. Le premier est vieux et voûté, le dos appuyé à un arbre, un bâton de chêne dans une main et un épais livre d'écorce dans l'autre. Le second est plus petit, debout sur ses courtes pattes, et semble constamment sur le qui-vive. Ses longs bras noueux se balancent mollement de chaque côté de son torse écailleux. D'une voix soupirante, le vieux Xénophon s'adresse aux personnages : « Les rêves d'Ilmendilh l'Éduen m'envoient à votre rencontre. Je connais votre quête et puis vous aider. Que chacun de vous choisisse un arbre où s'appuyer et allume ceci. » Le Xénophon leur tend à chacun une pipe de terre, bourrée d'herbes séchées. Quand tous se sont exécutés et commencent à tirer sur leur pipe, le petit Xénophon entame une danse frénétique, bondissant en tous sens, tandis que son compagnon entonne un chant grave aux accents funèbres. La danse, le chant et la fumée ont rapidement un effet hypnotique sur les personnages. Ils sentent leur tête s'alourdir. Finalement, incapables de résister, ils s'endorment et tombent, tombent... Ils se réveillent côte à côte dans une prairie qui s'étend à perte de vue, seulement interrompue par les flancs de quelques collines. Au loin, une épaisse colonne de fumée noire obscurcit le ciel. Soudain, des cris ! Une demi-douzaine d'hommes viennent de surgir du néant à leur gauche. Leur corps est entièrement nu, peint de motifs rouges ou bleus. Ils agitent leurs épées et leurs boucliers et chargent. Ils se battent jusqu'à la mort. À peine le dernier guerrier a-t-il mordu la poussière que la voix du Xénophon retentit partout autour d'eux. « Cette terre a ses propres soldats. Cette épreuve était nécessaire pour vous convaincre de la réalité du Grand Rêve. Le sang scellera ce que vous en rapporterez... Ces guerriers étaient ceux de la Genèse, les Bellicères, destructeurs et pourtant créateurs. » Instantanément, le paysage change du tout au tout. Les personnages sont maintenant revenus dans la maison des alchimistes de la cité des Éduens. Mais celle-ci retentit d'une activité qu'ils ne lui connaissent pas. Partout, des Éduens, plus tangibles que ceux qu'ils ont vu dans le monde réel, martèlent le métal et sculptent la pierre. Dans le plus grand des ateliers, un Éduen majestueux, plus lumineux qu'aucun autre, leur fait signe. Sans un mot, il s'empare du sac contenant l'échiquier et entreprend de le fondre dans un four gigantesque. En une heure, il forge une épée dont la lame trouve d'emblée sa juste forme et étincelle ardemment. Dans un brusque vertige, tout s'évanouit. Les personnages se réveillent devant l'épée, plantée bien droite au milieu du cercle qu'ils forment.

La caverne des golems

De retour dans la clairière, les personnages montent de nouveau à bord du ballon. Il les dépose cette fois dans les montagnes, sur une étroite corniche qui leur permet d'observer les environs immédiats. D'après la carte que leur a remise Ilh-

mendilh, la caverne où reposent les golems se trouve à la verticale d'un pic, aisément reconnaissable à son sommet tronqué. Il leur faut une petite heure de marche sur un chemin sinueux pour le découvrir finalement, émergeant d'une mer de nuages. Une heure est encore nécessaire pour rejoindre le fond de la vallée et la base du pic. Explorant les anfractuosités de la roche, les personnages finissent par repérer un escalier s'enfonçant dans l'obscurité. La descente est longue, rendue périlleuse par l'étroitesse de l'escalier et les marches glissantes. Plusieurs heures, ils cheminent ainsi dans les entrailles de la terre. Les personnages parviennent finalement dans une grotte circulaire. Elle est creusée d'une centaine d'alcôves où attendent autant de sentinelles froides et immobiles, un bandeau noué sur leurs yeux sans vie. Ces créatures mesurent près de trois mètres. Leurs corps de pierre sont couverts d'épaisses plaques d'acier et leurs mains sont fermées sur de gigantesques épées au métal inaltéré. Il suffit aux personnages de dénouer les bandeaux et de leur présenter l'épée pour que les cent golems s'animent aussitôt. Leurs yeux s'allument d'une pâle lueur, tandis que le métal qui cuirasse leurs muscles de pierre crisse en projetant des gerbes d'étincelles. Un instant, il semble au porteur de l'épée qu'il ne peut contrôler ces formidables guerriers. Ils s'approchent, menaçants, l'arme au poing... pour finalement s'agenouiller et baisser la tête devant lui. À la lueur des torches, les personnages découvrent également, au fond de la grotte, un mur hâtivement dressé, fait d'un amoncellement de pierres et marqué d'une rune d'ouverture. Il suffit d'un geste au porteur de l'épée pour que les golems s'y attaquent. En quelques minutes, l'accès est déblayé. Les personnages et leur armée se retrouvent derrière le rideau liquide d'une chute d'eau. Devant eux s'ouvre une vallée noire et sinistre, plongée dans l'obscurité par l'ombre d'une forteresse plus noire encore : la cité qui fut autrefois prise aux Éduens.

La vallée des arachnides

La forteresse des Lithians est totalement identique à la cité des Éduens, mais flotte moins haut au-dessus du sol, à une vingtaine de mètres tout au plus, et se trouve recouverte de toiles immenses, semblables à un tissu fin et soyeux, emperlées par la rosée matinale. Aucun ballon ne vole aux alentours, mais on distingue une grande activité sur la terrasse et au fond de la vallée. Des Lithians, montés sur les montures arachnéennes que connaissent déjà les personnages, patrouillent en tous sens ou rejoignent la cité en empruntant les chemins de soie.

Il faut beaucoup de discrétion aux personnages pour parvenir à traverser la vallée sans se faire repérer. En envoyant un des leurs en éclaireur, ils peuvent découvrir une route un peu à l'écart, qui longe une rangée de pierres levées et permet d'échapper un certain temps aux centaines d'yeux qui semblent les observer depuis la forteresse. Selon votre humeur, vous pouvez leur imposer une confrontation avec une patrouille d'une vingtaine de Lithians. Le combat, violent et rapide,

A dapter ce scénario au monde de Danæ

Avec quelques aménagements, il est tout à fait envisageable de jouer ce scénario dans le monde de Danæ, l'univers médiéval-fantastique de **BASIC**, le numéro hors-série 19 de **Casus Belli** (actuellement en kiosque). Les caractéristiques des PNJ vous sont fournies pour ce système de jeu.

Le plus simple est de situer cette aventure dans une autre région que les presqu'îles de Corveron. Vous pouvez placer Fulme loin à l'ouest, au-delà des Sables. Les Mille crocs seront alors le prolongement des montagnes Ogres et la forêt une région isolée des jungles de Tsh.

Si vous souhaitez conserver les personnages du scénario **Le signe du scorpion**, imaginez une courte introduction pour les emmener jusqu'à Fulme.

Une autre possibilité est de remplacer Fulme par l'une des trois grandes cités de Corveron. Vous pourriez alors jouer le scénario pratiquement en l'état.

Quant au background décrit dans ce numéro de **Casus Belli**, il vous suffit d'un peu d'imagination et de travail pour l'adapter à la genèse de Danæ.

Les forces élémentaires qui animent la forêt sont vraisemblablement une conséquence du Juste Châtiment. Les Éduens étaient un peuple de puissants magiciens, ayant accès à d'autres plans d'existence, et dont le royaume s'est effondré à la fin du Premier Âge.

met en évidence la terrible force de destruction que représentent les golems. À peine le porteur de l'épée leur a-t-il désigné les Lithians de la pointe de son arme qu'ils se précipitent sur eux et les taillent en pièces, en quelques puissants coups d'épées. Le sol est rapidement jonché de cadavres, alors que pas un seul golem ne semble blessé. En une poignée d'heures, les personnages quittent la vallée gardée par les Lithians et franchissent un col peu élevé. À leurs pieds s'étend bientôt le long alignement de pierres levées qui, à en croire leur carte, mène à la Pierre majeure. En s'approchant, les personnages constatent rapidement que les pierres levées sont, elles aussi, tendues de toiles d'araignée. Les runes qui y sont gravées sont barbouillées de graffitis ou souillées d'excréments. Plus inquiétant, il leur semble que les golems font tout leur possible pour s'en éloigner. La dernière pierre levée, la Pierre majeure, est haute d'une trentaine de mètres et recouverte d'un véritable chapiteau de soie. À sa base grouille une armée infâme de dizaines d'araignées, noires et velues, occupées à épaissir encore la toile qui emprisonne les énergies telluriques véhiculées par la pierre.

L'heure des braves et du combat final a donc sonné. Les dwisses, alertées par le pas lourd et traînant de l'armée de pierre, se regroupent en une masse compacte pour faire front. Les golems sont quelque peu affaiblis par l'amenuisement des



Mon premier Dakshan, Rominald, rencontré en contrebas des montagnes du sud au moment de l'attaque.



Le Zelmoth de Rominald, un animal de compagnie haut de trois mètres au garrot ! Une force de frappe indispensable à ce moment-là...



La Bête, une sorte d'insecte caparaçonné, qui nous est tombé dessus en cinq exemplaires alors que nous campions au pied des montagnes. Seuls, nous n'aurions pas survécu.

Expédition Munshu.
Fragment 7
(crayon et plume)
Retrouvé au pied
d'un arbre-pierre.

courants magiques, mais toujours vaillants et prêts à en découdre au moindre geste du porteur de l'épée. Le silence s'abat un instant sur la vallée avant que la mêlée ne s'engage. À grands coups d'épées, les golems enfoncent les lignes adverses et parviennent à rejoindre la Pierre majeure, protégeant les personnages de leur corps. Malgré tout, quelques dwisses parviennent à s'immiscer dans leurs rangs et tentent par tous les moyens d'atteindre le porteur. Le combat se fait plus confus tandis que tombent les premiers golems, leurs ressources magiques épuisées. Bientôt, ce sont les araignées qui prennent

le dessus, fendant les cuirasses de leurs pattes chitineuses ou emprisonnant leurs adversaires dans leur toile.

Après une heure d'une mêlée furieuse, complètement épuisés, les personnages et une dizaine de golems se trouvent cernés, au pied de la Pierre majeure. Une vingtaine de dwisses encore en état de combattre se précipitent...

Épilogue

Le porteur de l'épée achève le dernier de ses adversaires. Il ne reste plus aux personnages qu'à

brûler et à déchirer les toiles tendues par leurs adversaires. Des éclairs magiques se déchaînent au fur et à mesure que la Pierre majeure se trouve libérée de sa prison de soie. Les golems tombés au combat se redressent péniblement et s'assemblent en cercle pour reconstituer leurs forces. Si le porteur en a l'idée, il peut ficher l'épée dans la Pierre majeure et donner aux golems son ultime commandement : interdire à jamais l'accès de ce lieu. Forts des énergies développées par la pierre, il est probable que personne ne puisse jamais les vaincre.

Pour autant, il est clair que les personnages ont gagné une bataille, mais certainement pas la guerre. Une cité entière reste encore aux mains des Lithiens et, même si les Éduens n'ont pas particulièrement l'intention de la reconquérir, on peut craindre que les Lithiens n'en restent pas là. La bataille avec les golems n'a pas entamé le gros de leurs troupes...

Pour l'heure, les personnages ont une autre tâche à accomplir : rejoindre Fulme et apporter à Orianne le remède qui la sauvera. Mais nul doute qu'ils reviendront un jour au pays de Kê-Thaarn et tenteront à nouveau d'en percer les mystères.

Olivier Bos

illustration : Christophe Fereirra
et Alice

plan : Cyrille Daujean

Un grand merci à Manu

L

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour AD&D2

► Les Éduens

AL LB ; CA 4 ; DV 5 ; PV 25 ; ils ne peuvent être touchés que par une arme magique.

► Golem standard

INT faible ; AL LN ; CA 7 ; DV 4 ; PV 20 ; Dégâts aucuns ou 1-12 pour les golems de granit.

► Les cent golems

INT faible ; AL LN ; CA 0 ; DV 8 ; PV 60 ; Dégâts 4-40.

► Les guerriers bellicères

Guerriers niv. 4 ; AL CN ; CA 7 ; PV 30 ; Dégâts selon l'arme.

Pour BaSIC

► Les Éduens

Ils n'ont que deux caractéristiques : INT (2d6 + 6) et POU (2d6+12).

► Golem standard

POU 8, INT 6. 18 partout ailleurs. Compétences : selon sa spécialité.

► Les cent golems

Normalement, les joueurs n'auront pas à les combattre. En cas de besoin, prenez les caractéristiques des hommes-faues (p. 46 de BaSIC). Leurs poings infligent 3d6 +6 points de dommages.

► Les guerriers bellicères

Comme les arbalétriers de l'acte I.

imprégné par elle. Après la mort, ils pensent qu'ils se réincarneront en un chasseur plus puissant encore : c'est là leur but unique. Un chasseur devenu chef de clan est arrivé au terme de son cycle de réincarnation. Lorsqu'il est destitué, il ne lui reste plus qu'à mourir : il est prêt, désormais, à se dissoudre dans le Grand Tout dont il est issu et qui est l'âme de la forêt.

Les sentiments des Bastès vis-à-vis des étrangers qui adoptent peu à peu leur apparence sont mitigés. Ils accueilleront le nouveau venu après une épreuve de chasse, mais celui-ci ne sera jamais pleinement intégré. Seuls ses éventuels descendants pourront prétendre à ce privilège. Les étrangers « normaux », eux, sont faits prisonniers.

Relations avec les autres races

● **Dakshans** : « Nous n'avons que peu de rapports avec ces guerriers. Ils ont renié la forêt, et nous sommes plus éloignés d'eux par nos croyances et notre mode de vie que par l'apparence. Sont-ils réellement aussi courageux qu'ils le prétendent ? »

● **Shawnees** : « Méditer. Se rapprocher de la nature. Qu'est-ce que cela signifie au juste ? Les Shawnees ne sont pas plus proches de la nature que nous ou que n'importe qui. Il semble simplement qu'ils soient incapables de faire autre chose que de rester assis sur leur derrière. »

● **Xénophons** : « Eux sont des sages, et nous les respectons. Ils ont approché quelque chose de précieux et de primordial, c'est évident. Quelque chose que nous, Bastès, n'avons fait qu'entrevoir. Mais seront-ils capables de passer à l'action le moment venu ? »

● **Lithians** : « Nos ennemis jurés. Une race maléfique et perverse. Kê-Thaarn appartient à tout le monde, et ils refusent de le comprendre. Un jour viendra où nous devrons allier nos forces à celles des autres races pour les chasser une fois pour toutes. Pour l'heure, nous sommes bien seuls dans notre lutte. »

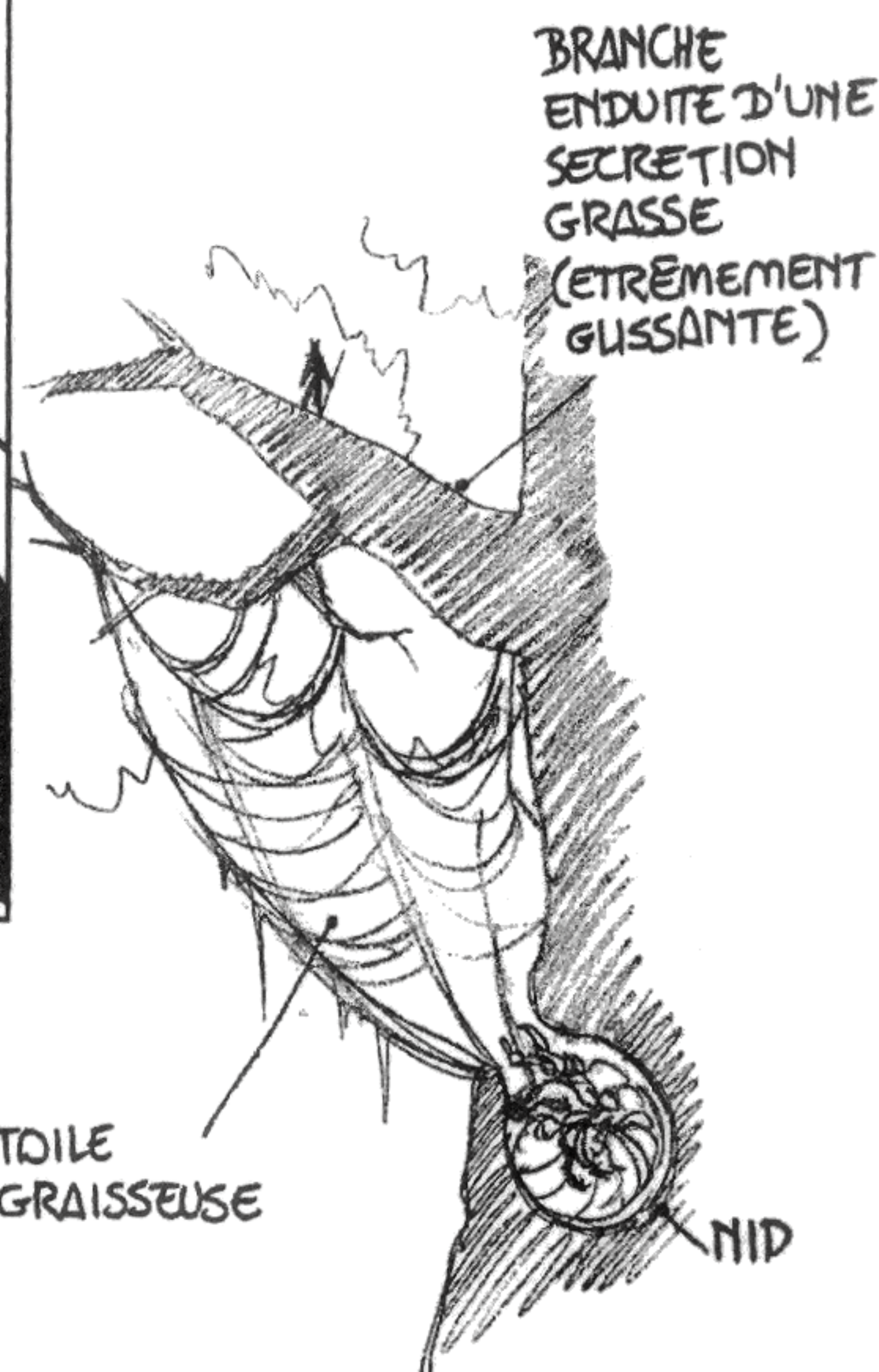
Environnement

● **Les temples oubliés**. À l'époque où la jungle n'existait pas encore, les sorciers bellicères trouvèrent dans les plaines des vieux temples abandonnés, dont l'origine se perdait dans la nuit des temps. Sentant que ces lieux étaient investis d'un important pouvoir spirituel, ils les investirent pour y effectuer leurs invocations, avec le résultat que l'on sait. Si l'environnement extérieur fut définitivement bouleversé, les temples, eux, restèrent sur pied, mais furent mangés par la végétation. À moins de connaître l'emplacement d'un tel sanctuaire (qui est généralement un secret bien gardé), on ne peut les découvrir que par hasard. Les temples oubliés abritent toute

une faune d'insectes, de rongeurs, de reptiles et de chauve-souris, et sont souvent tapissés de mousses et de champignons. Leur architecture est des plus complexes, s'étendant parfois sous terre sur plusieurs centaines de mètres. Certains des pièges qui préservaient l'accès des salles les plus secrètes sont toujours en activité : de nombreux squelettes d'aventuriers trop téméraires sont là pour en témoigner. Mais il y a plus dangereux encore : une poignée d'esprits invoqués par les sorciers bellicères sont toujours prisonniers des murs de ces temples, que l'on a pu dire à juste titre « habités » ou « hantés ». Aigris par des siècles de captivité, ces esprits sont souvent maléfiques. Ils peuvent agir sur le monde phy-

sique, mais sans jamais quitter la pierre : l'explorateur ne risque rien tant qu'il ne s'adosse pas à un mur. Mais il suffirait d'une imprudence...

● **Les arikenes et les tzankas**. Ces deux espèces d'insectes monstrueux se livrent une guerre sans merci depuis des siècles, sans que la raison en ait jamais été clairement établie. Toutes deux possèdent une forme d'intelligence rudimentaire. Les arikenes sont arboricoles. Leur apparence emprunte aux fourmis et aux araignées ce qu'elles ont de plus repoussant. Elles tissent des toiles géantes entre les branches des plus grands arbres, et dorment repliées sur elles-mêmes. Leur taille peut atteindre trois mètres de diamètre. Leurs mandibules acérées sont capables de trancher n'importe quoi et elles disposent d'un poison paralysant pour réduire leurs victimes à l'impuissance. Les tzankas, eux, vivent dans les profondeurs moites de la jungle, et ressemblent à de grosses tiques. Ils dorment sous terre, sous des pièges de feuilles et de soie mêlées, dont sont souvent victimes les explorateurs inexpérimentés. L'aventurier qui y tombe est happé et entraîné sous terre où il servira à nourrir les larves en train d'éclore. Les tzankas semblent posséder des pouvoirs psis, mais rien n'a jamais été prouvé.



Méthode de chasse des arikenes

par Drake. Carnet 2.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et... ...changez de personnage chaque mois !

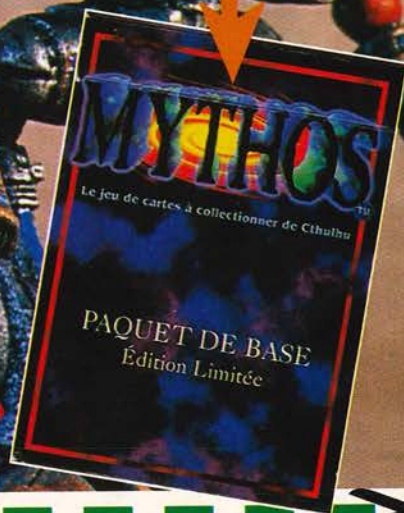


1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

**EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS**



Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
**UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.**

BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15



OUI

je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement
au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs
et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

● Cochez la case de votre choix

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17
ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.**

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

L'année de votre naissance (facultatif) 19

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables
au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant.
Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior.
Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.



Le best of suppléments

Depuis plus de vingt ans que le jeu de rôle existe, le nombre de suppléments produits est impressionnant. Parmi toute cette production, nous nous sommes demandés quelles extensions étaient les meilleures, les plus utiles, lesquelles nous avaient procuré le plus de plaisir à jouer. Nos choix sont à la fois subjectifs (les goûts et les couleurs...) et révélateurs de l'émergence de quelques classiques : la crème de la production culturelle rôliste.

And the winners are...

Dix-huit personnes nous ont donné leur avis pour établir cette sélection. Chacune pouvait citer entre 5 et 10 suppléments. A l'arrivée il y a eu 144 entrées, soit une moyenne de 8 sélections par personne. Deux suppléments finissent premiers ex aequo avec 11 voix : *La Campagne impériale* et *Les masques de Nyarlathotep*. Ils survolent cette sélection. Les six suivants se bousculent derrière avec 4 voix chacun.

La Campagne impériale (L'ennemi intérieur)

(Warhammer ; v.f. ; cinq tomes : *La campagne impériale*, *Mort sur le Reik*, *Le pouvoir derrière le trône*, *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*, *L'Empire en flammes*)

En 1986 (88 pour la version française chez Descartes), Games Workshop frappe un grand coup en publiant une adaptation jeu de rôle de son univers développé pour Warhammer Batailles fantastiques. Warhammer le JdR est

bien accueilli, mais n'enthousiasme pas les foules : trop classique, trop proche de AD&D. Mais c'est mal connaître l'équipe de GW qui se lance alors dans la création d'une gigantesque campagne qui transporte les personnages aux quatre coins du monde de Warhammer, au milieu des complots les plus infâmes, face à des cultes du Chaos particulièrement saignants. A l'arrivée, le joueur ébahi se retrouve avec plusieurs centaines de pages d'aventures passionnantes, sans baisse de régime, où le souffle épique ne le cède en rien aux machinations tortueuses. Une excellente raison de se mettre à Warhammer sans tarder.

Les masques de Nyarlathotep

(L'appel de Cthulhu ; v.f. épuisée, v.o. rééditée)

Au début des années 80, Chaosium entreprend de doter *L'appel de Cthulhu* de quelques suppléments conséquents : *Cthulhu by Gaslight*, *Le rejeton d'Azathoth*, *Les contrées du rêve*, à la plus grande joie des investigateurs. Joie décuplée par le fait que la plupart

de ces aventures se révèlent d'une qualité et d'une maturité inconnues dans le jeu de rôle jusque-là. *Les masques de Nyarlathotep*, paru en 84, constitue le joyau de cette collection, par sa densité, sa richesse, son suspense et son originalité. Les investigateurs vont de ville en ville et de continent en continent, sur la piste sanglante de l'expédition Carlyle qui n'a peut-être pas fini massacrée au Kenya comme tout le monde le croit... Campagne meurtrière et passionnante, très ouverte, *Les masques de Nyarlathotep* est ce que l'on peut trouver de mieux en matière d'aventure, d'enquête et d'horreur mêlées.

Les Années folles

(L'appel de Cthulhu)

L'une des principales frustrations des joueurs de *L'appel* a longtemps été l'obligation de situer toutes les aventures aux États-Unis. En 88, Jeux Descartes y remédie en publiant ce supplément remarquablement complet sur l'entre-deux-guerres, qui se lit comme un livre et non comme une aide de jeu. La société française de cette époque y est décortiquée, ainsi que Paris, arrondissement par arrondissement. *Les Années folles* est le seul supplément de création française à arriver dans les huit premiers. C'est assez dire qu'il est indispensable !

Comme il faut

(Château Falkenstein ; v.o.)

Comme il faut est conforme à l'image de *Château Falkenstein* : bourré d'un charme entêtant et d'un humour pince-sans-rire (voir le

Waow de CB n° 105). On y apprend comment évoluer au mieux dans la société néo-victorienne du jeu, avec des chapitres sur la mode, les clubs, la vie mondaine, les voyages, etc. Vous reprendrez bien un scone avec votre thé?

Delta Green

(L'appel de Cthulhu; v.o.)

Pagan Publishing reprend des mains tremblotantes de Chaosium le flambeau des grands suppléments pour *L'appel* et balance comme ça, sans prévenir, le plus gros supplément jamais écrit pour ce jeu. Le résultat est magnifique. *Delta Green* transporte des investigateurs relookés, loin des clichés cthulhuesques, dans des années 90 couleur anthracite, entre conspirations et invasions extraterrestres. Un vrai bonheur.

Pavis

(RuneQuest; v.o.)

RuneQuest, apparu en 78, a rapidement connu un vif succès en raison de la qualité de son système de règles qui le démarquait de *AD&D*, mais surtout grâce à Glorantha, le monde proposé comme cadre de jeu. Glorantha est extrêmement détaillé et incontestablement original, et beaucoup des suppléments qui lui sont consacrés sont de grande qualité – comme le prouve la présence de deux d'entre eux dans cette sélection, dont *Pavis*, consacré à la ville du même nom, et qui reste un modèle du genre.

Ravenloft

(AD&D; v.f.)

En ce temps-là, les aventures que proposait TSR étaient toutes du genre pièce-monstre-trésor. La grande question était de savoir quel monstre et quel trésor on allait rencontrer. Vous parlez d'une question! Autant dire que le scénario *Ravenloft* ne passa pas inaperçu, avec son ambiance gothique, son vampire torturé, ses bohémiens inquiétants. Depuis, il a été décliné en univers jusqu'à plus soif. Reste un classique.

Trolls

(RuneQuest; v.f.)

Parmi les suppléments de légende pour *RQ*, *Trollpack* (dont Oriflam vient d'éditer une version allégée mais somptueuse) se taille une place de choix. Dans Glorantha, les Trolls constituent une race à part entière et jamais aucun supplément n'est allé aussi loin dans la description d'une civilisation non humaine. Tout est détaillé, de leur anatomie à leur société, en passant par leurs cultes et leur psychologie. Un modèle d'exhaustivité où l'on sent la passion des auteurs pour leur monde.

Recette pour un bon supplément

Cette sélection n'a pas valeur de bible; elle n'est qu'indicative. Néanmoins on peut en tirer quelques enseignements quant à ce qui caractérise un bon supplément.

● Le monde est plus important que les règles : très peu de suppléments techniques figurent dans la sélection.

● Un supplément doit être gros et complet. *Trolls*, *Pavis*, *Delta Green*, sont autant de sommes exhaustives sur le sujet traité, qui laissent peu d'éléments dans l'ombre et ne recourent pas à la technique du « secret » (des informations distillées au compte-gouttes qui ne seront explicitées que dans une extension future).

● Un supplément complet c'est important mais pas suffisant : il faut en plus qu'il soit original ou qu'il marque une évolution du jeu. *La Campagne impériale* doit son succès à la qualité de ses scénarios et de l'univers décrit; idem pour *Les masques de Nyarlathotep*; quant à *Ravenloft*, son succès s'explique par la rupture qu'il a provoqué dans la conception des scénarios pour *AD&D*.

Et pour quelques suppléments de plus

Les suppléments ci-dessous ont été cités au moins une fois. Le chiffre entre parenthèses indique ceux qui ont obtenu 2 ou 3 voix.

AD&D : *Al Quadim*, le « B2 », *LanceDragon* (2), *Fiend Folio* (2), les « 1 », *Planescape*, *Les Royaumes oubliés*; **Aftermath** : *Sidney University*; **L'appel de Cthulhu** : *Les contrées du rêve*, *Cthulhu by Gaslight*, *Frères de sang*, *Le manuel de l'investigateur*, *Les ombres de Yog-Sothoth*, *Le rejeton d'Azathoth*, *Terreur sur Arkham*, *Terreur sur l'Orient Express* (2); **Arts Magica** : *Faëries*, *Maleficium*; **Bloodlust** : *Pous-sière d'ange* (2); **Castle Falkenstein** : *Six Guns and Sorcery*; **Over the Edge** : *Weather the Cuckoo Likes*; **Cyberpunk 2020** : *Firestorm*; *Stormfront*; **Elric** : *Le voleur d'âmes*; **Empire galactique** : *Encyclopédie galactique* (3); **Guildes** : *Les Venn'dys* (3); **Gurps** : *Autoduel*, *Conan*, *Cyberpunk*, *Espace*, *Goblyns*, *Illuminati*, *Japon*, *The Prisoner*, *Vampire*; **HärnMaster** : *Pilot's Almanach*; **Hawkmoon** : *La France*, *L'île brisée*; **INS/MV** : *Baron Samedi* (3), *Daemonis Compendium*, *Heaven and Hell*, *Scriptarium Veritas*; **James Bond** : *Adversaires*, *Le manuel du service Q*; **Kult** : *Metropolis*; **Maléfices** : *A la lisière de la nuit*, *le Bestiaire*, *Les brasiers ne s'éteignent jamais*, *Le voile de Kali*; **Nephilim** : *Les Arthuriades*, *Le lion vert*, *Selenim*; **Pendragon** : *L'enfant roi*, *King Arthur's Companion*; **Rêve de Dragon** : *L'Auberge du dernier voyageur*, *Du voyage et des voyageurs*, *Un parfum d'Onirose* (3); **RuneQuest** : *Cults of Prax*, *Griffin Mountain (Island)* (2); **Shadowrun** : *Harlequin's Back*, *Imago*, *Universal Brotherhood* (3); **Simulacres** : *Aventures extraordinaires et machinations infernales*, *Capitaine Vaudou*; **Star Wars** : *Star Wars Adventure Journal*; **Traveller** : *Traveller Adventure*; **Vampire** : *Chicago by Night* (2), *Giovanni Chronicles vol. 1*; *The Last Supper*, *Player's Handbook to the Sabbat* (2); **Tutti frutti** : *Les citybooks de Flying Buffalo* (2), les accessoires de CJR (*Velléda quadrillé*, *paravent universel*) (2), *Tout Glorantha*, *Tout Härn*, *Laelith* by Casus (2), *Tactics and Investigations Handbook for Operatives*,

Le tarot de *Mage*, *Thieve's World*, *Tout TSR UK*, *Tout le Monde des Ténèbres*.

Les grands anciens

De manière assez logique, ce sont des jeux déjà assez anciens et qui bénéficient d'un bon suivi qui sont le plus souvent cités. C'est ainsi que 10 suppléments pour *L'appel de Cthulhu* recueillent au moins une voix, ainsi que 9 pour *Gurps*, 8 pour *AD&D* et 4 pour *INS/MV*, *Maléfices* et *RuneQuest*. De tous ces jeux, seul *Maléfices* n'est plus disponible à l'achat; sa performance en est d'autant plus remarquable.

AD&D est l'un des grands perdants de cette sélection puisque ses suppléments ne soulèvent guère l'enthousiasme, du moins en comparaison de la quantité publiée. *Gurps* pour sa part réalise un beau score en nombre de suppléments cités. Toutes les personnes interrogées jouent depuis longtemps. C'était, bien entendu, une condition *sine qua non* pour leur participation à cette sélection. Néanmoins, c'est ce qui explique la présence de quelques vénérables vieilleries, comme le B2 (cité par notre rédacteur en chef préféré), un vieux module *AD&D* affreusement basique. Quels sentimentaux, ces rôlistes...

Et quels sont vos plus meilleurs suppléments à vous ?

Après l'avis des « pros », nous voulons connaître le vôtre, chers lecteurs, et le publier. Alors envoyez nous, sur papier libre, une sélection de vos suppléments préférés pour jeux de rôle. Votre liste doit comporter entre trois et cinq produits (extensions, scénarios, campagnes, accessoires...). Vingt réponses parmi toutes celles reçues seront tirées au hasard et leurs heureux auteurs gagneront cinq posters Casus Belli. Date limite d'envoi : le 31 août 1997. Écrire à : Casus Belli, Best of suppléments, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Ont participé...

L'équipe de Casus : Didier Guiserix, Tristan l'homme, Serge Olivier, Pierre Rosenthal; des critiques de Casus : André Foussat, Pierre Lejoyeux, Nadine Le Moing (innocente maquettiste), Philippe Rat; des éditeurs : Benoît Clerc (SPSR-Backstab), Fabrice Colin (MultiSim), Croc (Siroz), Frédéric Weil (MultiSim); des collaborateurs-mercenaires-traducteurs : Stéphane Bura (Siroz, Backstab, Casus), Mathias Twardowski (Siroz, MultiSim, Casus), Anne Vétillard (Descartes, Casus); un homme de radio : Michaël Croitoriu (*Les chroniques de l'imaginaire*); deux écrivains rôlistes : Christian Lehmann et G. E. Ranne.

Édito

Parfois, il se passe des trucs bizarres.

Tenez, par exemple, l'autre jour.

Quand la réception nous a appelés pour dire qu'un coursier venait de déposer une grande enveloppe pour nous, on ne s'est pas méfiés. On a eu tort.

Elle contenait le numéro 98 d'un bimestriel intitulé *Kazus Beli*, édité par Excelz Publication, 26 rue du 15 mai 1948, à Paris. On a commencé par se dire que c'était un gag. Mais franchement, un gag de 108 pages en quadrichromie, vous savez combien ça coûte? Nous si et, croyez-nous, ce n'est pas le genre de choses que l'on fait juste pour amuser la galerie.

Un bref interrogatoire de la réceptionniste n'a rien arrangé. D'après elle, le coursier était un colosse obèse au visage intégralement tatoué, qui lui a fait un grand sourire plein de dents pointues avant de repartir sur un scooter d'un rose agressif.

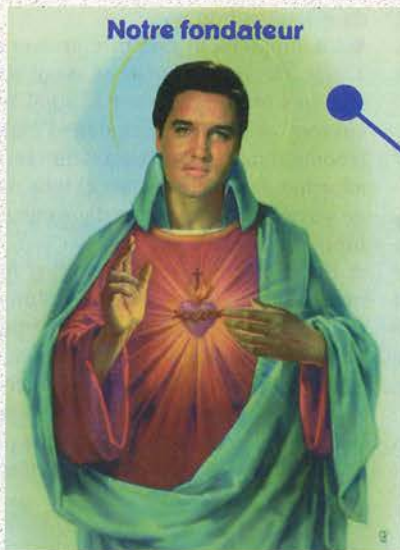
Restait le magazine, dont la lecture nous a plongés dans une perplexité opaque. Nous vous en livrons quelques extraits. Après de longues discussions, nous nous sommes rangés à la seule conclusion possible : *Kazus Beli* est notre reflet... dans un univers parallèle!

Inutile de dire qu'il n'y a pas, qu'il n'y a jamais eu, de rue du 15 mai 1948, ni à Paris, ni ailleurs. D'ailleurs, on a vérifié, il ne s'est rien passé de notable ce jour-là! Néanmoins, à tout hasard, lorsque notre n° 107 sera paru, nous allons envoyer un coursier à cette adresse, dans l'espoir que, peut-être, il passe de l'Autre Côté. Peut-être pourrions-nous établir des relations fructueuses avec nos alter ego? Quoi qu'il en soit, nous vous tiendrons au courant.

La rédaction de Casus

Kazus Beli

Notre fondateur



Cette photo, juste à côté du sommaire, montre quand même que les deux univers divergent méchamment par endroits. Nous, sur Terre, on a juste un rédac chef qui est archevêque de l'Église réformée d'Elvis Presley.

Kazus a encore une rubrique wargame, et plutôt copieuse : 20 pages ! Épouvantablement aride, elle n'en contient pas moins la clé – ou l'une des clés – du mystère. En effet, le jeu vedette du bimestre s'intitule *Luxembourg*, et propose de reconstituer la principale bataille de la guerre franco-prussienne de 1872. L'auteur conclut en espérant qu'il y aura bientôt une suite consacrée à « la campagne du Rhin. » Il semble que ce soit le point (ou l'un des points) où nos deux univers aient divergé.

Hexagones

L'équivalent kazusien de *Backstage* se trouve au début du magazine.

Les trois questions du bimestre ont été posées à un certain Witold Zrybowski, de Wryzk Games. Il se déclare très déçu que son concept de cartes à jouer et à collectionner ait fait un bide abyssal, et promet que son prochain jeu sera un retour aux « bonnes vieilles valeurs » qui ont fait de la Pologne le premier producteur mondial de jeux de rôle, ce que l'intervieweur résume par « du sang, du sexe et de la vodka ».

Hé... attendez ! Un monde où les cartes à collectionner n'existent pas ?

Un monde où l'on peut aller à L'Œuf cube (1) sans se faire bousculer par des dealers de petits bouts de carton ?

Un monde où on pourra les introduire et se faire des millions de zlotys ?

Où est le portail dimensionnel le plus proche ?

Coulisses

(1) Oui, L'Œuf cube existe aussi de l'Autre Côté, il passe aussi de la pub dans *Kazus*, et ce sont aussi des filles peu vêtues et mammairement surdimensionnées.



100 balles et un mars?



Paf! j'vais leur faire un éléphant! ça devrait passer...



Le Restau Divin

Et toujours notre fabuleusement superbement époustouflamment ébouriffante série qui vous emmènera tout droit jusqu'au bout de la fin du monde et retour !

Épisode 9,999999999999999

« UN GROS CUBE,
UN P'TIT CUBE... »

Mantra tibétain

Et soudain !

(BO de Apocalypse Now.)

Les personnages profitent d'un repos bien mérité lorsqu'ils sont cernés par un million de ninjas au rictus fourbe, armés de lances trempées dans du venin de mangouste. Là-dessus, un hélicoptère vient les tirer de ce mauvais pas, piloté par un énorme hindou qui a un évier perché sur l'épaule. Il leur explique que tout ça est un coup monté du démoniaque Lacérateur, et qu'il va les emmener sur Pluton, où la prophétie annonce que des Anges de Lumière viendront, alors évidemment, les indigènes attendent les personnages avec beaucoup d'im-

patience. Mais auparavant, il va falloir se battre, parce que l'hélicoptère est rejoint par un énorme tyrannosaure (Note de la rédaction : Mais ça vole pas ! ; Note des auteurs : Pas grave ! un énorme tyrannosaure mutant et ailé qui leur court après en claquant des mâchoires. Mettez en scène une course-poursuite haletante, qui se termine par une gigantesque explosion : le tyrannosaure percute un Boeing qui s'abat sur la raffinerie, dont l'explosion souffle le dépôt de munitions voisin, et en un rien de temps les PJ devront survivre au milieu de l'incendie de la ville (réfugiés paniqués, immeubles qui s'écroulent et tout et tout). C'est pas chouette ?

Révélation !

(Troisième mouvement de la Symphonie n° 12 de Johann von Gambolputty. Si vous n'avez pas, n'importe quel album de rap conviendra.) Brusquement, d'aveuglantes lumières bleues se posent sur la tête des PJ, qui comprennent soudain tout ce qu'il y a à comprendre. Là-dessus,

Il y a quelque chose de presque angoissant dans la manière dont nos deux revues ont lancé, simultanément, une série de scénarios à suivre... qui présentent plus que des ressemblances superficielles.

il y a un tremblement de terre et les personnages vont devoir échapper aux flots de lave qui se répandent tout partout en carbonisant tout sur leur passage, sans oublier Gorzillo, le dinosaure, libéré de son immémorial emprisonnement, qui entreprend de piétiner tout ce qui bouge, en commençant par les PJ.

Lorsque !

(BO de Oui-oui et la citrouille magique).

Soudain un inconnu vous offre une bombe H et son visage fond pour révéler un rictus pustuleux et alors, dans une monstrueuse gerbe de flammes, Luke je suis ton père, un camion basaltique lance un boomerang en titane et alors, évidemment, les PJ comprendront que tout ça n'est qu'un vaste complot, surtout quand Mulder et Scully vont venir arrêter le Japonais au poignard en obsidienne qui en fait étaient un Maori et de l'iridium, mais surtout les gars ne vous en faites pas, j'aime beaucoup ce que vous faites !

Là, ils ont un peu de retard sur nous.

Seriez-vous prêt à nous donner un bras, et si comme oui, lequel ?
Le droit ☐
Le gauche ☐

Qu'est-ce que vous voulez qu'on foute d'un bras ? Seriez-vous prêt à nous faire parvenir un chèque de 100 000 francs chaque mois pour ne plus voir de pub dans Kazus ?
Bien entendu ☐
Cela va de soi ☐
Simple formalité ☐
C'est pas possible en liquide ? * ☐

Bon. Soyons francs. Vous commencez à nous les briser avec vos réponses à la con, style : « Ouais, on veut plus de scénars, mais on trouve qu'y en a trop. Et pis vos critiques, elles sont nulles : pourquoi vous les faites pas sur huit pages ? Si vous voulez un bon conseil, virez les trois quarts du rédactionnel et remplacez-le par les articles que je joins à cette lettre. » Et puis quoi, encore ? Vous voulez pas un Mars, non plus ? Ça serait sympa, en effet ☐ Je... Je ne sais pas si c'est convenable... ☐ — C'est de la corruption ? ☐ — Non, non. Ça nous fait plaisir, c'est tout. ☐ — Alors d'accord. ☐

Pensez-vous que Kazus Beli doit adopter un ton plus vulgaire pour s'adapter à son lectorat ?
Oui ☐
C'est noté. Petit con ! ☐

Qu'est-ce qui vous intéresse vraiment dans Kazus ?
Les articles de fond ☐

Vous êtes sérieux ?
Non ☐
C'est malin. ☐
Vous croyez qu'on n'a que ça à foutre ? ☐

Bon, sérieusement, vous voulez plus de...
Larcenettes ? ☐
J'en étais sûr. Je le savais. Alors c'est ça, hein ? On peut plancher trois mois durant sur un scénario de l'espace, vous vous en battez les flancs ? Ça ou pisser dans un violon, c'est la même chose ? Et la créativité, vous en faites quoi ? Le boulot d'artiste ? La sensibilité, la finesse, l'intelligence, c'est rien, tout ça, pour vous ? Y a pas que les nanas à poil dans la vie, bande de petits pervers microcéphales ! Y a... Je sais pas, moi, j'ai pas d'exemples sous la main, mais bon... Ouais, à brûle-pourpoint, comme ça, c'est pas évident. Enfin bon. Disons que je me suis un peu emporté... Ahem. On disait quoi, là ? Ah oui. Plus de larcenettes. ☐

Le super sondage Kazus !

Parmi les mesures suivantes, lesquelles vous paraissent les plus judicieuses ?

- Changer le titre « Kazus Beli » en quelque chose de plus attractif. Exemple : « Auto-Moto bimestriel » ou « Spécial Échangistes » ☐
- Arrêter tout ☐
- Reprendre vous-même la direction du titre ☐
- Oublier tout ça et vous convertir au naturisme ☐

Que signifie Kazus Beli selon vous ?

- Un truc franchement graveleux avec une nana qui s'appelle Belly, mais on préfère même pas savoir, on imagine très bien comme ça, merci. ☐
- C'est une locution latine. Ça se voit au premier coup d'œil. ☐
- Pourquoi vous me demandez ça ? Vous voyez pas que j'ai déjà plein de problèmes ? ☐

Êtes-vous
● Droitier ? ☐
● Gaucher ? ☐

Ah, d'accord ! Vous êtes droitier, et vous êtes prêt à vous couper le bras gauche. Je comprends mieux, maintenant. Sympa, les gars, merci, on peut vraiment compter sur vous. Pourris, va.

Que vous inspire le prix actuel du magazine (32 zlotys) ?

- Une irrépressible envie de rire. ☐
- C'est entre le menu Big Mac et le menu super Big Mac, mais sans la sauce. ☐
- 32 zlotys... $3 + 2 = 5$. Bon. 1997, maintenant. $1 + 9 + 9 + 7 = 26$. Ok. $26 \times 5 = 130$. 130 ans. Les Rose-Croix. Les cycles sacrés. Qu'est-ce que vous croyez ? Nous voyons clairs dans votre jeu. Saint Elvis, priez pour nous ! ☐

Pensez-vous que cocher des cases puisse être assimilé à un comportement fondamentalement bestial ?

- Oui ☐
- Non ☐

* Honnêtement, ça nous emmerde un peu, mais on fera avec. ☐

Dans la vie il y a des madeleines aussi (et tout le monde en veut)

Résumé des épisodes précédents.

Notre héros s'interroge sur la vie, l'univers et les filles. Surtout les filles. Les filles asiatiques en fait. Le genre menues, mignonnes et sexy. Il s'imagina des plans geishas, et a troqué son MONSTER MANUAL contre le KAMA SUTRA. Les illustrations sont plus sympas. Ah oui, j'allais oublier : accessoirement, il s'interroge aussi sur le jeu de rôle.

J'avais rendez-vous avec Fenille de coca le soir du 21 juin, pour la fête de la musique, devant la fontaine Saint-Michel. Après avoir zoné dans le coin pendant une demi-heure, je l'ai trouvée, assise en tailleur sur le capot d'une bagnole, mâchonnant je ne sais quoi comme d'habitude.

Nous décidâmes de ne pas traîner dans le coin et d'aller faire

une balade sur les quais. Je lui racontai mes malheurs : mon club de jeu de rôle venait de se faire virer de ses locaux par la direction de la fac.

« Ils ont besoin de place. Enfin c'est l'explication officielle qu'ils ont donnée.

— Je trouve que c'est plutôt bénéfique pour toi et la bande de frustrés que tu fréquentes. Vous allez enfin pouvoir faire autre chose que compenser vos complexes par des jeux immatures.

— Econte, tu ne sais pas ce que tu dis. Aide-moi plutôt. Je veux monter un dossier pour défendre le jeu. Je pars à la pêche aux arguments.

— Je peux te tailler une turlutte (1) si tu veux. » Elle me regarda avec un petit sourire narquois. « Bon, plus sérieusement, je peux faire quelque chose pour toi. Je vais te présenter un de mes amis. Il s'appelle Boa-Onkon et c'est un sage. »

Nous allâmes jusque chez Boa-Onkon. Le sage était un petit homme sec, avec les cheveux nattés et portant d'improbables pantalons flottants. Il aurait pu faire blanchisseur dans un album de LUCKY LUKE. Je lui exposai rapidement le but de ma visite. Il resta un moment à réfléchir avant de me répondre : « Tant que ton impatience tu ne maîtriseras, à aucun résultat tu n'arriveras. Quand mon âge tu auras, moins dynamique tu seras. Et na !

— Arrête de te foutre de lui, Boa-Onkon, intervint Fenille de coca, il a la force de croire à ses jeux de rôle, qui ont pourtant un côté obscur. Ne peux-tu le guider de ta sagesse ?

— Peut-être. J'enne homme, voici une histoire que j'ai vécue récemment. Après une longue promenade, j'arrivai devant le parc Monceau. J'entraî, je m'arrêtai à un kiosque pour y acheter un paquet de madeleines et j'allai m'asseoir sur un banc devant la mare où s'ébattaient carpes et canards. Une dame très chic, très convenable, vêtue d'un ensemble Chanel qu'elle portait avec l'aisance de l'habitude, était assise à côté de moi. Soudain, je la vis tendre le bras, se saisir du paquet de madeleines et crac, le déchirer habilement. Puis elle se saisit d'une madeleine et commença à s'en délecter par petites bouchées gourmandes.

— Woah, j'y crois pas, interrompit Fenille de coca. Tu l'as insultée la snob ?

Il semble que Kroc-le-Bill soit la BD vedette de Kazus. Comme disait Confucius un soir de beuverie : « Tous les goûts sont dans la nature, surtout les mauvais »

(1) Je signale, à toutes fins utiles, que la turlutte est un « engin de pêche, constitué par une tige de plomb armée d'hameçons disposés en couronne ». C'est le pit Robert qui le dit.

— Eh bien non ! Je n'ai rien dit. D'abord j'étais surpris. Ensuite, quand j'ai songé à réagir, je me suis aperçu que je ne savais pas comment me comporter. La situation était extrêmement gênante et rien dans mon éducation ni dans mon expérience de la vie ne m'y avait préparé. Je décidai donc de ne pas réagir, ou plutôt si, mais de manière détournée. Tout en gardant les yeux obstinément fixés sur les carpes qui faisaient des ronds dans l'eau, je lançai mon bras vers le paquet de gâteaux, fis semblant de ne pas remarquer qu'il était ouvert et, vaillamment, en sortis une madeleine que je me dépêchai de porter à la bouche.

— Woah, quelle aventure, j'hallucine ! Ça l'a fait bicher la garce ?

— En fait, continua Boa-Onkon, elle a réagi sobrement. Au bout de quelques instants, elle a repris une madeleine et l'a mangée. Alors j'ai fait pareil, comme si de rien n'était, et nous avons vidé le paquet comme ça, à tour de rôle, chacun très occupé à regarder devant lui.

A un moment nous avons tourné la tête en même temps et nos regards se sont croisés durant une fraction de seconde. Enfin, au bout d'une vingtaine de minutes, elle est partie sans se retourner. Ça a été un vrai soulagement, la tension était devenue insupportable. Quelques instants plus tard je me suis levé, j'ai pris mon blouson que j'avais posé à côté de moi sur le banc et en dessous, qu'est-ce qu'il y avait ? Mon paquet de madeleines !

— Woah, c'est pas vrai ! » Fenille de coca était plée de rire. Boa-Onkon souriait. « Euh oui, c'est très amusant, fis-je, mais quel rapport avec mon problème ?

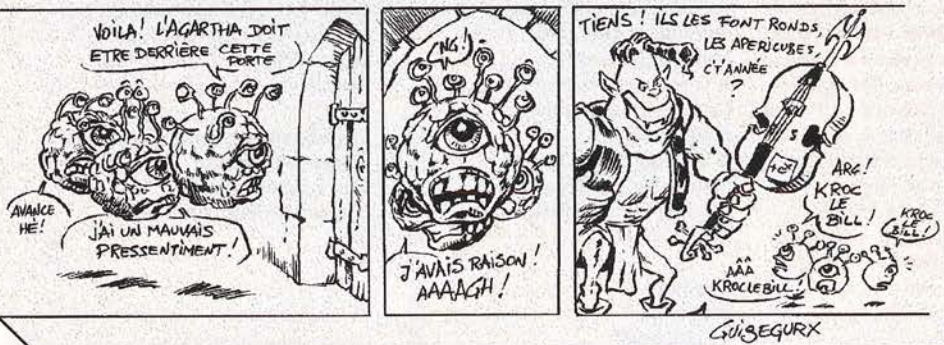
— Comme à toute fable, il y a une morale à celle-ci. Sur ce banc, cette dame et moi avons été pris dans le jeu de règles particulièrement contraignantes : celles du jeu social. Nous avons fait l'expérience d'un espace de simulation du libre arbitre, libre arbitre qui s'est traduit pour nous par une contrainte plus ou moins librement acceptée. Pense-y et reviens me voir un de ces jours pour en parler. »

Je quittai Boa-Onkon pas beaucoup plus avancé qu'avant. Fenille de coca m'apprit qu'elle ne pouvait pas rester plus longtemps et partit en me promettant de m'appeler. J'attends toujours.

Encore un cas de synchronicité troublant.

Alex Lorient

En tout cas, une chose est sûre : le jeu de rôle va bien, de l'Autre Côté. Voilà ce qu'ils mettent en guise de Bellaminette, et ils n'ont pas encore coulé !



AFRICA

AGE : 14+



3-6
number of players
nombre de joueurs

1880

Le Jeu de DIPLOMATIE et d'EMBOUILLES

TILSIT
ÉDITIONS



Dans la moiteur de l'Afrique coloniale,
les empires se font et se défont
au rythme des alliances
et des trahisons.

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 - France

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNE

NOM	PRENOM
ADRESSE	
CP	VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de AFRICA 1880
au prix unitaire de 299F + 50F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99

Dans la vie, il y a des règles aussi
(mais elles ne se voient pas)

Résumé des épisodes précédents.

Notre « héros » essaye de trouver des arguments pour définir le jeu de rôle, première étape, selon lui, avant de mieux le faire connaître. Guidé par la jeune Fenille de thé, il rencontre un apprenti philosophe chinois (CB 99 et 100), un éducateur social (CB 101), un créateur de jeu (CB 102), des joueurs en quête de club (CB 103). Il retourne voir le philosophe chinois (CB 104 et 105) avant de rejoindre Fenille de thé au Salon des jeux (CB 106).

Paris. Lundi 9 juin. Fenille de thé m'a donné rendez-vous à l'entrée du musée d'Orsay, sur les quais de la Seine. Au loin, l'obélisque de la place de la Concorde se détache dans le ciel. Elle me prend par la main et m'entraîne vers un banc public.

« J'ai parlé un moment avec Sonen Kon, me dit-elle. Et il m'a convaincue de te dire la vérité. Enfin, toute celle que je suis autorisée à te révéler. — C'est-à-dire, lâchai-je, interloquée ?

— Eh bien, comme tu t'en

es douté, je ne suis pas vraiment une étudiante faisant des stages en agences de tourisme. Jusqu'au 2 juin, je travaillais pour les Renseignements généraux. À ce titre, j'étais chargée de collecter des informations sur les sectes, ainsi que toutes les activités qui semblaient s'en rapprocher.

— Mais quel rapport avec le jeu de rôle ?

— Mais les articles dans la presse, les déclarations d'un psychiatre habitué des plateaux de télévision ! Tu sais, même si toutes ces informations semblent stupides, il est du devoir de quelqu'un de les vérifier. Et c'est moi, entre autres, que l'on a chargée du dossier. Les RG font pas mal de conneries, et je suis bien placée pour le savoir, surtout dans les sondages dernièrement (rire). Alors autant confier cette mission à quelqu'un de compétent. Enfin, je pense que je l'ai été.

— Et tu m'as mené en bateau, tu m'as menti alors !

— Mais non, au contraire. Quand je t'ai rencontré j'avais déjà bouclé mon enquête. La conclusion est simple : le jeu de rôle n'est pas foncièrement plus dangereux que la pétanque, le go, ou tout autre milieu associatif. Et puisque tu cherchais à faire un mémoire sur le jeu, je t'ai orienté vers les contacts que j'avais trouvés les plus intéressants durant mon enquête. À part Sonen Kon, qui est un ami personnel !

— Je devrais donc te remercier, c'est ça ? ajoutai-je, un peu amer.

— Tu peux m'en vouloir, et je le comprends. Mais vous, les Français d'origine, vous avez un réel problème avec l'autorité, un peu comme les Italiens. Vous êtes contents d'avoir des policiers pour retrouver vos affaires, enquêter sur les meurtres, mais il vous reste toujours l'image du flic bien borné. Et vous pensez qu'aller voir les flics, c'est lâche ou délateur. Vous devriez être contents que certains fassent des études, soient de haut niveau, pour entrer dans la police, la justice...

— Tu as sans doute raison, mais j'ai du mal à m'habituer. Et ça te plaît comme job ?

— C'est comme les médecins tu sais ! Est-ce qu'ils aiment la maladie ? Non ! Quand je rends service, que je répare une injustice, je suis contente.

— Et tu n'as rien trouvé sur le jeu de rôle alors ?

— Rien de bien méchant. Il y a bien en quelques cas de disjonctés dans le monde, mais tellement peu que la stabilité des joueurs semble au contraire plutôt élevée. Mais j'ai une maîtrise en socio, pas en psycho. Ce que je sais, c'est que le taux de détraqués et de criminalité est dix fois moindre chez les rôlistes que dans le reste de la population.

— Mais c'est super ça, il faudrait le publier !

— Non, parce que le jeu de rôle n'est pas forcément ce que l'on appelle le facteur discriminant. On trouve à peu près le même résultat chez les joueurs d'échecs. Et tu serais étonné du taux de criminalité anormalement bas des adeptes de la broderie au point de croix ! Et pourtant un serial killer pourrait la pratiquer sans changer les statistiques. Si tout était aussi simple cela se saurait ! On vit dans la réalité, pas dans une série télé !

— Et ce psychiatre ?

L'adieu au quai d'Orsay



— Je ne peux pas te dire grand-chose, mais ce n'est pas tant le psychiatre qui est un cas étrange que la ville de Toulon elle-même. Elle abritait jusqu'à peu de temps la plus grande manifestation rôliste de France. Depuis, la municipalité a changé de bord et empêché ce rassemblement. Et la « résistance », sous forme d'une association pro-JdR s'y est montée. Pour l'instant, c'est quand même un peu la guerre des boutons en ce qui concerne l'intensité du conflit. La scientologie était également bien implantée à Toulon (les sectes aiment bien le sud de la France en général). Le psychiatre en question, qui habite cette bonne ville, a eu des démêlés sévères avec la scientologie. Il a d'ailleurs été plusieurs fois cité comme témoin dans un procès. Cette secte a des appuis très importants, et des méthodes de persécution plutôt efficaces. Le bon docteur voit donc maintenant des sectes et des scientologues partout. À mon avis, il devrait subir lui-même une psychanalyse. Il faut dire que la secte, elle-même intoxiquée par les médias, a distribué des tracts dans des clubs de jeu de rôle à Toulon, croyant y trouver facilement des recrues. Elle a aussi, à plusieurs reprises, essayé de convaincre des créateurs de réaliser un jeu de rôle d'après les œuvres de L. Ron Hubbard. Autant imaginer Gæbbels allant voir Jean Vilay pour le convaincre de monter une pièce à la gloire du IIIe Reich ! Mais la paranoïa est telle que les gens y ont vu des preuves que le jeu de rôle était dangereux. Pire qu'à l'époque du maccartisme où le simple fait d'être un jour approché par un communiste vous transformait en dangereux « rouge », même si vous aviez refusé ses propositions.

— Alors il n'y a rien à faire ?

— Je ne dirais pas ça. Si mes renseignements sont exacts, il y a des personnes dans ce milieu qui essayent de monter des opérations de promotion, des associations ! Mais je voudrais te poser une question !

— Oui bien sûr, vas-y !

— Depuis que tu t'intéresses à ce sujet, tu continues à jouer ?

— Oui bien sûr, mais c'est vrai que ça me prend du temps.

Et j'ai mon boulot aussi. Alors on joue un peu moins.

— Eh bien, si tu veux encore suivre un de mes conseils, tu devrais arrêter un peu cette étude. Ne plus remplir ce petit carnet. Et te remettre à jouer avec tes amis.

— Et toi Fenille de thé, que vas-tu faire ?

— J'ai enfin reçu la réponse à ma demande de mutation. Je quitte les RG. Je vais à Interpol, pour enquêter sur les filières de pédophiles. Mais nous resterons en contact, je te le promets. »

C'est ici que prend fin mon carnet. Ce soir on commence « Les masques de Nyarlathotep », chez un de mes copains !

FIN

Axel Frenaud

Fenille de thé croquée par Nicolas Nyser.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).

Casus Internet
<http://www.excelsior.fr>

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.



JEUX DE STRATÉGIE JEUX DE RÔLE

JEUX DE RÉFLEXION · WARGAMES
FIGURINES · JEUX DE CARTES
TAROTS · PUZZLES · CASSE-TÊTE
MATÉRIEL DE PEINTURE
IMPORTS · CLASSEURS ET FEUILLES
DE RANGEMENT POUR TOUS
TYPES DE CARTES · ROMANS...
VENTE PAR CORRESPONDANCE



PARIS 5°
52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

PARIS 17°
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

BORDEAUX
162, rue Sainte Catherine
33000 Bordeaux - Tél. 05 56 44 26 03

PARIS 15°
39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur

LYON
13, rue des Remparts
d'Ainay - 69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro : Ampère/
Victor Hugo

A R M E S EN LATEX

FABRICANT DEPUIS 1990

Infos, commandes en gros et demi-gros:
tél. & fax : 32 2 344 22 88 - gvarmeslatex@linkline.be

Atelier, show-room, séries spéciales et occasions :
Art Casting - 56, av. Everard - B-1190 Bruxelles
(de 10H00 à 18H00)

Revendeurs :
Sur Bruxelles: Fig's:
rue des Grands Carmes, 5 - B-1000 Bruxelles - tél.: 512 02 80
Autres régions: nous consulter

G & V Armes Latex - 238, chée d'Alseberg - B-1190 Bruxelles

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

Casus Internet
<http://www.excelsior.fr>

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.





Édito

Les tout premiers résultats du sondage auquel nous vous avons proposé de répondre (Écho 97 dans CB n° 104) viennent de nous parvenir. Un tiers de nos lecteurs achètent (et jouent) aux jeux de cartes à jouer et à collectionner. Et parmi eux, les deux tiers dépensent une somme raisonnable par mois (moins de 100 F). Mais pour tous les autres (donc la majorité) qui n'y jouent jamais, une rubrique sur ce thème ne sert à rien, et ils nous l'ont fait savoir. Avant d'obtenir ce résultat, le débat a fait rage au sein de la rédaction de *Casus Belli* pour savoir s'il fallait faire disparaître, augmenter ou conserver telle quelle cette rubrique (nous-mêmes jouons aux cartes et aimons bien ce genre de jeux). Un moment, il a même été question d'en passer un cahier régulier de six pages dans chaque numéro (c'est d'ailleurs, de façon exceptionnelle, le cas dans ce numéro d'été). En effet, si nous voulions traiter efficacement ces jeux, avec des actus complètes, une partie pour débutants, des critiques détaillées, il nous fallait une certaine place. Mais le choix des lecteurs a prévalu, et les cartes n'auront pas plus de place dans *Casus Belli* qu'elles n'en ont eu jusqu'à présent. La question de supprimer la rubrique a même été soulevée, mais il semble qu'une partie non négligeable d'entre vous aime quand même être tenue informée de l'actualité de ce milieu. Vous retrouverez donc chaque mois une double page, qui essaiera d'être moins spécialiste et s'adressera à ceux qui jouent avec modération. Et, quand l'actualité le commandera, nous vous offrirons parfois une page ou deux de plus de critiques.

Quant au cahier central de listes et de cotes de cartes que les abonnés et les boutiques trouvaient dans leur *Casus Belli*, nous arrêterons de le publier dès septembre, puisqu'il ne semble pas non plus avoir votre faveur. (Dans ce numéro vous trouverez les listes bilingues de *Aquilon/Weatherlight*, de *The Dragons* pour *LSdA* : *LS*, et la liste des cartes pour *Middle Earth : The Lidless Eye*.) La bonne nouvelle, c'est que ces pages économisées et leur budgets seront entièrement réattribués à ce que vous réclamez : des aides de jeu pour jeux de rôle.

Pierre Rosenthal

Aux quatre coins des cartes

Edition dite à une page

Actualités

Fleuve Noir

● La version française de *The Magic Encyclopedia* est disponible sous le titre **Magic : L'Assemblée – L'Encyclopédie officielle**. On y trouve les cartes en français des éditions originales française (*Revised Américaine*), de *Renaissance*, *Terres Natales*, *Ère Glaciaire* et *Alliances*. Les cartes américaines de *Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends*, *The Dark*, *Fallen Empires*, *Chronicles*, ainsi que les cartes non rééditées (comme les *Mox* et le *Black Lotus*), sont présentées et bénéficient d'une traduction française quand elles n'en avaient pas.

Hexagonal

● Les cartes **Merry et Gros Bolger** (pour *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*) attendues depuis notre hors-série n° 18, devraient enfin être disponibles.

ICE

● La version française de **Dragon**, l'extension pour *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers* est disponible. On y trouve donc les dragons, formidables créatures, en chasse, au gîte, prêts à rendre difficile la vie de vos aventuriers.

● L'extension autonome **Middle Earth : The Lidless Eye**, qui vous permet de jouer les Nazgûls, est disponible en anglais. Voir pp. 100-101.

● La prochaine extension : **Against the Shadow**, à paraître en août, permettra de faire s'affronter de manière plus brutale encore un joueur Istari (comme Gandalf) contre un joueur Ringwraith (comme le roi-sorcier d'Angmar). Attention, si vous n'avez que l'un des deux jeux, seulement 50 à 70 % des cartes seront utilisables.

Wizards of the Coast

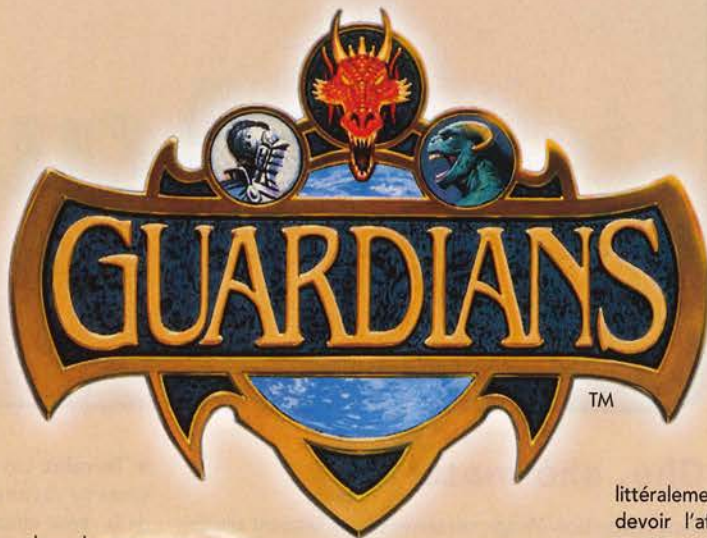
● La nouvelle extension, **Aquilon/Weatherlight**, est disponible. Voir p. 98. La prochaine extension sera autonome (comme *Ère Glaciaire* et *Mirage*), elle s'appellera **Tempête**, et paraîtra à la mi-octobre.

● Des nouvelles des types de tournois. Dans notre dernier numéro, nous vous annonçons un changement de définition des types 2 et 1.5 des tournois *Magic*. Finalement le changement annoncé pour le type 2 est maintenu, mais le type 1.5 reste tel qu'il était avant. Le nouveau type de tournoi annoncé à la place du «vieux» type 1.5 reste néanmoins, en prenant un autre nom (pas encore défini).

● **Portal** est une version simplifiée de *Magic : The Gathering*. Pour l'instant disponible en anglais seulement, ce jeu propose des boîtes de base préconstruites pour deux joueurs, et des pochettes-recharges avec d'autres cartes. Contrairement à la version simplifiée pour débutants, le produit est de toute beauté. Une bonne partie des cartes sont des reprises de cartes originales de *Magic*, d'autres sont nouvelles. Les deux jeux sont entièrement compatibles bien que des termes aient été changés, et que certains types de cartes n'existent pas dans *Portal*. Une campagne de pub télé (aux États-Unis mais aussi en France) viennent accompagner cette sortie. Nous vous présenterons ce jeu plus en détail en septembre, à l'occasion de sa sortie en français.

● **Mercenaries** est le titre de la prochaine extension de *Battletech*. À paraître en août.





CHOSE PROMISE, CHOSE DUE

Bienvenue, mesdames et messieurs, dans la Maison des Super-Nanas, où se tient en ce moment même le défilé des plus superbes créatures du monde de Guardians. Un jury composé des plus éminentes personnalités de nos contrées délibère pour désigner la plus jolie demoiselle de l'année, et je crois qu'ils viennent d'en finir à l'instant.

Il est donc temps de laisser la parole au président du jury, le Révérend Jack Sourire, et à son adjoint le Vieux Nick.

UNE ÉMISSION PRÉSENTÉE PAR LE RÉVÉREND JACK SOURIRE



« Chers disciples, monstres, dragons, démons, géants, bref, chers spectateurs, voici le classement final de notre concours de beauté : Septièmes ex-aequo, Dalila Rangoon et la Nympe Sauvage.

Dalila possède cet irrésistible talent de « persuasion » qui rend soudain le combat sans saveur pour ses adversaires.

Quel homme pourrait résister à son charme subtil, quel... Mais la voilà qui passe devant nous et... (silence)... hem... excusez-moi, je regardais... mes notes, voilà !

Notre belle Nympe se présente maintenant devant l'assemblée. Prenez garde, messieurs, car cette innocente créature au charme si naturel se métamorphose en redoutable chasseresse dans ses forêts natales. Elle est si mignonne que je me sens parfois des envies de croisades sylvestres !



La concurrente classée cinquième reçoit également les prix spéciaux du jury pour la tenue la plus élégante, et la coiffe la plus bizarroïde. Vikia Tso'Shan'Lu est l'une des disciples de l'entropie, et c'est de loin la plus charmante. Influençable, hypnotisante, elle parvient parfois

lors des combats à attirer des spectateurs dans l'armée ennemie ! Qui mieux que Vikia peut donner une ambiance exotique à nos tristes boucliers ?

Montons encore dans le classement, et découvrons ensemble la superbe Succube qui gagne l'estrade de son vol plein de grâce. Adorable, n'est-ce pas ? On lui donnerait le Bon Dieu sans confession... Heu... excusez-moi, je m'oublie. Mais comment résister à son charme ? Personne n'y arrive d'ailleurs, et nul individu mâle normalement constitué ne peut seulement penser à lui faire du mal. En parlant de Mal, messieurs les Poumons Noirs, messieurs les Dragons, attention ! La succube est très farouche et surtout... C'est une Diabliesse ! Mais... mais elle s'en va, elle nous quitte ! Mademoiselle, attendez-moi, ATTENDEZ-MOI !!! »

Notre ami Jack Sourire vient de partir à la poursuite de la succube. Étant donné que cette dernière vole mais pas le Révérend, son absence risque de se prolonger un peu. Heureusement, le Vieux Nick est là, qui va nous dévoiler maintenant les jeunes filles... pardon, le podium

UN PODIUM DE RÊVE

« Hin, hin, hin. J'espère que vous êtes tous bien assis et bien accrochés, car les jouvencelles à venir sont à croquer... Hin, hin, hin... »

Voici venir Arwyddin, l'esprit des bois, qui occupe la troisième place de notre sélection. Cette jeune personne possède un minois incomparable et la plus belle paire d'ailes que je connaisse. En plus d'être belle, Arwyddin est une douce guérisseuse, mais, hélas, seulement pour les autres esprits. Je me demande si je ne vais pas changer d'espèce, moi...

Mais laissons la petite Arwyddin voler un peu plus loin, et place à celle que vous attendez tous, j'ai nommé le Super Modèle. Mais oui, messieurs, vous pouvez applaudir, c'est bien elle, en beauté et en personne !

WOW ! Cette fille est... est... je ne sais pas exactement quoi, mais vous, vous le savez sûrement. Nos amis les Gardiens la recrutent souvent (les veinards !), car elle est si jolie que ceux d'entre nous qui sont sensibles aux charmes féminins se désintègrent



littéralement à l'idée de devoir l'affronter. Et le diable sait que nous sommes nombreux dans ce cas, n'est-ce pas ?

Pour finir, voilà la grande gagnante. Clone maléfique (j'adore ça) de sa dauphine, voici la magnifique, la sculpturale, la sublimissime Super-Modétoïde. Admirez son maquillage audacieux, sa tenue disons... succincte, ce regard (j'ai dit le regard) si brûlant.

Le Super-Modétoïde sait faire usage de l'effet qu'elle produit. Combattre à ses côtés est un privilège pour lequel bien des hommes sont morts, mais curieusement, on trouve toujours des candidats. C'est notre Reine de beauté cette année et je vous demande à tous d'applaudir frénétiquement cette créature de rêve... Merci, merci pour elle. »

Nick l'a oubliée, mais une mention spéciale du jury aurait sûrement été attribuée à une candidate venue de Necropolis Park, la prochaine extension de Guardians, qui n'est pas encore traduite : McHooter's Distraction. Qu'en pensez-vous ? Moi, j'adore ses oreilles.

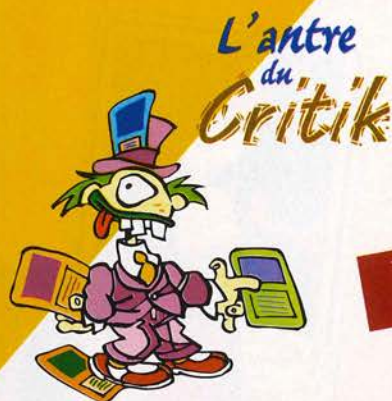


JE VEUX JOUER AVEC LES FILLES, MAMAN

Reprenons notre souffle quelques instants. Composer un jeu comprenant toutes ces jeunes dames est possible (et conseillé). Procurez-vous quelques Essences de Nana (cette carte oblige votre adversaire à vous montrer ses créatures vulnérables à la corruption charnelle !). Incluez également quelques créatures appréciant les jolies filles pour profiter des capacités du Super-Modétoïde. Et n'oubliez surtout pas de faire accompagner ces charmantes personnes par leur garde du corps favori, le Monstre d'Avarice. Celui-ci empêche toute corruption vénale s'il n'est pas corrompu d'abord. Vous l'aurez sûrement remarqué, toutes ces demoiselles ont un point commun : Elles adorent l'or et les bijoux ! On se demande bien d'où vient cette curieuse particularité...

D.F.

Une fois encore, tous mes remerciements à F. Olivier pour ses cartes et sa participation au jury !



Aquilon

(Weatherlight)

Pour Magic : L'Assemblée

Le vent léger avant la tempête

Chez Wizards of the Coast,
l'équilibre est fragile
entre la volonté de créer
un univers, d'apporter
des cartes aux joueurs purs,
et rester conforme
à sa politique de tournois.
Aquilon essaye de respecter
cet équilibre.



Du vent !

Pour la version française, le vaisseau Brise Légère (Weatherlight) de Sissay a été rebaptisé Aquilon par son nouveau capitaine Gerrard. Dans les versions espagnole et portugaise, l'extension a pris le nom d'Alizés, gardant la notion de vent !

FICHE TECHNIQUE

Aquilon (Weatherlight) est une extension pour Magic : L'Assemblée. Éditeur : Wizards of the Coast. Collection de 167 cartes disponible en pochettes-recharges de 15 cartes. Prix indicatif : 19 F la pochette.

Ohé, ohé matelot !

Dans l'extension *Mirage*, certaines cartes faisaient allusion à une dénommée Sissay et son vaisseau volant, le *Brise Légère*. L'équipe de création de l'univers de *Magic* a décidé de développer ce personnage et ses acolytes, et de garder ce canevas pour les extensions à venir, afin que les joueurs gardent des points de repère. Sissay vient d'être enlevée par un être surnaturel originaire d'une dimension ténébreuse. C'est un de ses anciens compagnons, avec l'équipage du *Brise Légère*, qui va partir à sa recherche. Chacun d'eux va « incarner » une couleur de *Magic* : Gerrard le nouveau capitaine est blanc ; Hanna la navigatrice et Ertai le Magicien débutant sont bleus ; Skwi le mousse goblin et Tahngarth le quartier-maître minotaure sont rouges ; Karn le golem est un artefact ; Crovax – le zombie malgré lui – est noir ; et Mirri la guerrière panthère est verte. Le principe est relativement simple, *Magic* reste un jeu et l'« histoire » sera moins présente que dans des extensions comme *Terres Natales*. Le développement des personnages se fera sans doute par le biais de produits dérivés.

Trois par trois

Toutefois, *Aquilon* s'inscrit aussi dans une continuité de tournoi. Le nouveau type II (standard) impose des « blocs » composés d'une extension autonome et de deux extensions complémentaires, comme *Mirage*, *Visions* et *Aquilon*. Un même bloc partage un univers et a des règles en commun. Ainsi, on retrouve dans *Aquilon* les notions de déphasage et de débordement. En octobre, la nouvelle extension autonome, *Tempest* (Tempête), inaugurera un nouveau bloc, qui décrira le voyage de l'*Aquilon* dans la dimension ténébreuse du ravisseur de Sissay.

Un bien beau cimetière

Chaque extension de *Magic* essaye également de développer certains concepts de règles. Ici, on joue souvent avec le cimetière (cartes récupérées, sorts dépendant du nombre d'autres cartes dans le cimetière). Pour la plupart de ces cartes, je ne suis pas persuadé de leur intérêt, sauf en tournoi à paquet scellé, ou bien dans les jeux noirs nécromantiques (qui y trouveront en effet quelques bonnes idées). L'entretien cumulatif bénéficie également de quelques bonnes idées avec des cartes dont l'effet augmente proportionnellement à cet entretien. Quelques enchantements de créatures (les cartes les plus « fragiles » de *Magic*) semblent intéressants. Mais plutôt qu'une extension révolutionnaire, ou qui ramène d'anciennes cartes corrigées, *Aquilon* est plutôt une extension que j'appellerais d'ajustement. De nombreuses cartes viendront compléter d'anciens jeux, ou prendront surtout place dans la réserve, pour contrer ou surprendre d'autres jeux.

Tour d'horizon des cartes

Voici une revue rapide des cartes qui me semblent les plus intéressantes dans chaque couleur (pas uniquement en tournoi, mais aussi en partie amicale).

● **Terrains.** Les quatre terrains sont intéressants, mais personne ne s'accorde sur les meilleurs. Je ne suis pas persuadé de la réelle efficacité du Vallon des Lotus (3 manas d'une couleur). J'aime bien la Mine de Gemmes (quoique utile seulement 3 tours) et les Canyons serpentant (pour invoquer des créatures à n'importe quel moment).

● **Artefacts.** Dans les « petites » cartes, je ne serais pas surpris de voir des Golems de paille (2/3 pour 1, avec un « petit » défaut), le Biskèle barbelé (anti-créature adverse), la Pierre de l'esprit (très bon accélérateur de mana). Dans les « grosses », je choisirais la Toile de mana (pour faire ch... mon adversaire) et l'incontournable Ruban de Boesium (ça vous dit de lancer deux fois de suite vos contresorts, boules de feu et incinérations?).

● **Blanches.** Le blanc va choisir entre le Chevalier bénédiction (jeu petites créatures), le Renouveau angélique ou le Griffon de Brumelune (pour récupérer d'une Colère de Dieu), le Suspens (une mini Cité de Solitude) et la Garante de la paix (personne n'attaque plus).

● **Bleues.** Le Hibou savant vous aidera à réarranger vos cartes, tandis que les Ailes fantomatiques sont un enchantement de vol intéressant. Si vous êtes un bon joueur de défusse/nécromancie, le Flux vous plaira sans doute. Les anti-créatures apprécieront les Brumes de Pendrell. Mais ma préférée reste Connaissance ancestrale, qui permet de réorganiser les dix premières cartes de sa bibliothèque.

● **Noires.** L'Horreur cachée est une grosse créature (4/4) avec un petit défaut. Mais le top risque d'être l'Hommage infernal (pour tirer facilement des cartes en fin de partie) ou le Jour du jugement dernier (pas génial en type II mais colossal en type I).

● **Rouges.** Kaboum ! Attention les dégâts ! Le Fouet de feu est un enchantement de créature qui « sybarite » sa cible, et le Vandale goblin fera peur aux artefacts. Le Géant des cendres est un « juggernaut » rouge, les Chiens de lave feront mal très vite à tout le monde. Ma préférence va à la Ferveur

(plus de mal d'invocation pour vos créatures) et le Cheval de foudre (5/5 qui attaque de suite et engage toutes les créatures) que – dans un jeu grosses créatures rouge/vert – je jouerais avec Vitalité (pour dégager mes créatures).

● **Vertes.** L'Éléphant solitaire est le premier 3/3 pour 1 mana, et les Sentinelles de Llanowar arrivent en nombre. J'aime bien la Bénédiction selon Gaïa (anti-meule) et le Renouveau de la nature (pour piocher en fin de partie). Ma préférée est le Bosquet tranquille, pour éliminer tous les autres enchantements.

● **Cartes étranges.** Surveillez le Vortex psychique (qui fait circuler bizarrement la main), et l'Avizoa (qui supprime le dégagement mais donc aussi le déphasage).



Pierre Rosenthal



Second âge de la Terre...
Un labyrinthe de couloirs
souterrains

« Je te cherchais, gamin. Pas mal, ta planque. Je t'ai trouvé sans problèmes. Tu sais, je connais tout le monde. Bon, si tu disais à tes brutes de me lâcher, maintenant ? Merci, jeunot. Ce que je viens faire ici ? Oh, j'avais juste envie de discuter un peu. »

Vous en avez l'habitude depuis quelques numéros, le Doc est de retour pour quelques conseils sur Dark Age : Feudal Lords. Encore une fois, les aides techniques seront indiquées (de cette façon).

« T'ai-je déjà parlé des Témoins, petit (personnages portant l'icône TM sur fond gris) ? Ce sont des dingues. Leur but, c'est de purifier la Terre, et pour ça, ils veulent détruire les villes, les tunnels, les égouts, bref, tout ce qui n'est pas campagnard. Tout le problème, c'est qu'ils peuvent vraiment y arriver ! Comme tu es un bon ami, je vais te révéler plusieurs choses à leur sujet. Après tout, pour vaincre ton ennemi, mieux vaut le connaître.

TEMOINS MUETS

Pour commencer, les Témoins sont servis par une horde de folles. Parmi elles, les pires sont les Disciples de l'Automne. Ce sont de bonnes combattantes, disciplinées, et elles se battent souvent jusqu'à la mort quand elles sont accompagnées par un Témoin célèbre. Elles ne sont pas très résistantes (Vie 2), mais quand elles deviennent folles, rien ne les arrête (les Disciples de l'Automne obtiennent la capacité Frénésie sur un jet d'Action supérieur à 3, si elles combattent aux côtés d'une Personnalité Témoin. Frénésie leur permet alors de combattre jusqu'au dernier round de combat rapproché quoi qu'il advienne).

Ensuite, il y a les Pasteurs. Ce sont des guerrières moyennes mais, en couverture, elles sont exceptionnelles. Avec une Pasteur derrière toi, tu es tranquille, elle ne te lâchera pas de tout le combat et elle se mettra même devant toi pour prendre les coups (Les Pasteurs donnent un jet de Blocage supplémentaire à l'attaquant primaire qu'elles soutiennent).

TEMOINS N°1

Goodman et Purity sont les plus connus parmi les Témoins. Purity est une vraie machine à tuer et au corps à corps, personne n'aime l'affronter. Goodman, à l'inverse,



est un bon tireur et il sait tout faire (il peut recevoir une arme et deux talents). Mais ce fanatique préfère accompagner ses copains quand il va se battre. Si tu l'envoies seul ou sans Témoin (pas mal, celle-là, non ?), Goodman deviendra gourmand (il faut dépenser 1 Log en plus du coût normal lorsque l'on veut impliquer Goodman dans un combat s'il n'y a pas de Témoin avec lui).

Les Témoins sont de vrais moutons. Plus ils sont nombreux, plus ils sont contents. Un chef de gang affilié aux Témoins est typiquement un gars bien caché, éloquent et persuasif, qui aime bien avoir plein de monde autour de lui. C'est même son objectif principal et avec tous les dingues qui traînent, il y arrive souvent (le Chef Témoin gagne un point de Victoire (PV) à chaque tour au début duquel il contrôle plus de cinq personnages) !



TEMOINS A CHARGE

En plus, ils ont accès à certaines technologies de l'ancien temps, comme les robots ou les neuro-stimulateurs. Prends leur Texte Sacré, par exemple. Ce machin se branche directement sur le cerveau et hop ! N'importe quel abruti devient un génie et peut emmagasiner une quantité incroyable de connaissances. Du lavage de cerveau en bonne et due forme, oui (Texte Sacré est une arme qui autorise le personnage qui le détient à recevoir un nombre illimité de cartes talents) !.

Mais la vraie force des Témoins, c'est leur ferveur religieuse. Un beau discours, et des hordes de fanatiques fous furieux débarquent dans ton domaine (Fièvre de la Terre Sainte est une interruption qui ajoute 1 à la capacité d'Attaque de votre chef en ce qui concerne les Témoins, pour 0 Com).

Pour ne rien arranger, les Témoins ont des alliés chez les autres Campagnards (personnages comportant une icône à fond gris) : Les Mercenaires (MC) et les Survivalistes (SV) viennent parfois leur donner un coup de main. Vraiment, crois-moi, ils sont très dangereux.



Texte Sacré

ICÔNE - Ce personnage peut posséder un nombre illimité de cartes Talents.



Ajoutez 1 à la caractéristique Attaque de votre chef pour ce tour, mais seulement pour impliquer des Témoins. Si vous ne pillez pas un lieu pendant ce tour, perdez 1 PV. Sauvez-moi dans ma queue sanglante et jettez.



Ajoutez 1 point à tous vos jets d'enrôlement pour les personnages (ICÔNE).

Non, petit, c'est pas mon genre de paniquer. Si je t'explique tout ça, c'est parce qu'il y a quelques heures ma planque a été « purifiée » par Goodman et les Disciples de l'Automne. Ah, je me doutais que tu n'y croirais pas. Pourtant, je crois même qu'ils m'ont suivi. Que veux-tu, je n'ai plus l'âge pour les filatures. Dis donc, c'est pas des détonations qu'on entend, là ? On ferait mieux de décamper en vitesse. De quoi te plains-tu, gamin ? Je t'avais bien dit qu'il fallait se méfier de la politique. »

LE JEU TEMOIN

Ce jeu s'organise autour du principe de base des Témoins : Recrutez le plus possible de combattants, et la victoire viendra.

Il fait usage de talents défensifs, comme Esquive et Planque-toi, de cartes Logistiques (pour acquérir des PV facilement), et emploie des armes qui affectent plusieurs adversaires. Il comporte également des talents qui facilitent le recrutement, comme Guide Champêtre.

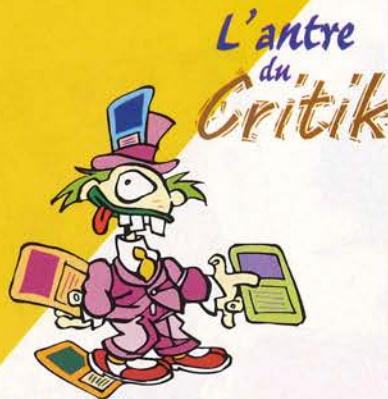
Pour commencer, engagez un personnage capable de recevoir un Talent qui accélère l'Enrôlement. Posez ensuite un personnage à chaque tour. N'attaquez jamais, gardez vos Com pour former des réserves de défense nombreuses et puissantes. Avec les cartes logistiques, quelques combats victorieux et plusieurs tours avec six personnages en jeu, vous parviendrez à 7 PV. A ce moment, attaquez avec tous vos personnages et pillez un lieu pour gagner les 3 PV manquants.

COMPOSITION

- Chef Témoin
- Goodman, Purity, Pasteur (5), Disciple de l'Automne (5), Strik, Bunker, Banger, Bane, Wildeye, Tireur d'Elite (2)
- Posture Défensive (2), Ferveur Religieuse (2), Fièvre de la Terre Sainte, Recherchez les Équipiers (2), Inspiration (2)
- Quartier-maître (2), Chef Patient, Robot Terroriste
- Esquive et Planque-toi (4), Frapper pour assommer (2), Guide Campagnard (3), Célébrité (2), Leadership
- Lance-flammes, Derviche de la Mort (2), Texte Sacré (3), Grenades Fumigènes (2), Poing Énergétique, Armure de Mailles (2)

Bonnes parties ! P.D.





The Lidless

Tape dans l'œil !

Très attendue,
la troisième extension
pour *Le Seigneur
des Anneaux : Les Sorciers*
(qui fait aussi office
de jeu à part entière),
propose de jouer
les « méchants ». Il suffit
d'entrer dans le casque
exigu d'un des Nazgûls
de Sauron et de se lancer
à la conquête des
Terres du Milieu
Qui n'en a jamais rêvé ?

Les loups se mangent entre eux

Or donc, voilà les Nazgûls, également connus sous le nom de Ringwraiths ou Spectres des anneaux. Ils sont neuf : Adurnaphel, le roi-sorcier d'Angmar, Ren, Dwar, Khamul, Uvatar, Indur, Hoarmurath, Akhorahil (et j'oublie les accents), corrompus par les Anneaux de Sauron. Ils sont dévoués corps et âme au Seigneur noir et à sa quête de puissance. Chaque joueur incarne l'un d'eux et doit battre campagne dans les Terres du Milieu pour amasser renseignements et objets de destruction. Une fois bardé de bons points, il sera convoqué devant le grand Sauron en personne, qui, s'il est le meilleur, lui confiera la tâche de mener la première vague d'assaut sur le peuple libre. C'est tout le contraire du but de SA : LS, où il s'agissait de choisir le meilleur défenseur contre l'ennemi. Évidemment, révéler l'Anneau et l'emmener au mont du Destin permet aussi de gagner (là, c'est Sauron qui récupère sa puissance), de même que tuer l'adversaire. Ceux qui jouent déjà à SA : LS sont donc en terrain de connaissance : il s'agit effectivement du même jeu, avec quelques modifications bienvenues.

Par Morgoth, quelles cartes !

Dès l'ouverture des paquets, c'est le coup de foudre ! Même si les minions (qui sont l'équivalent des personnages-héros de SA : LS) ne sont pas aussi beaux qu'on aurait pu le souhaiter, l'ensemble des illustrations est bien supérieur à celles du jeu de base. Ici, il n'y a pratiquement que des dessins originaux, même si Angus McBride ou Alan Lee font quelques adaptations remarquées (notamment avec quelques cartes reprenant les illustrations de la dernière édition commémorative du *Seigneur des Anneaux*). Témoins, les cartes de sites. Comme pour *The Sabbath* pour *Vampire*, ME : LE reprend quelques cartes du jeu original (surtout des cartes de périls) et en change radicalement l'ambiance graphique. Certains joueurs voudront donc remplacer leurs vieilles Portes de la Nuit par ces nouvelles, magnifiques. Mais attention, si les cartes de sites sont différentes, donc non utilisables pour SA : LS, les cartes de régions, elles, n'existent plus et doivent être reprises à partir des recharges SA : LS.

A noter une bonne idée : grâce à une fenêtre découpée dans le paquet de base, il est possible de voir quel Nazgûl s'y trouve – ça c'est très habile !

La tendance est au noir

Dans l'ensemble, ce sont les ténèbres, le noir et le sang qui prédominent. Un climat oppressant et violent qui pourra déplaire aux admirateurs du côté lumineux de l'œuvre de Tolkien. En vendant votre âme de joueur aux Nazgûls, vous perdrez probablement une certaine dose de merveilleux, qui disparaît ici sous une épaisse couche de hargne et de rixes tri-

bales. Le ton est donné dès l'analyse des cartes des Ringwraiths : même s'ils ne peuvent pas beaucoup bouger, ce sont de véritables machines de guerre, chacun possédant un pouvoir similaire à ceux des Istari (quelque fois plus violents) et quelques bonus suivant le mode dans lequel ils sont joués. Le mode (il y en a plusieurs : Heralded Mode, Fell Rider Mode...) est représenté par des cartes que vous jouez sur un Ringwraith, et qui lui permettront de bénéficier d'aptitudes spéciales, comme le déplacement vers les sites qui ne sont pas des Darkhavens (Dol Guldur, Carn Dum, Minas Morgul et Geann A-Lisch, qui ont pas mal d'inconvénients). La suite, c'est du tout bon : les personnages sont des minions (les agents de *Dark Minions* sont d'ailleurs utilisables comme personnage ou péril – ça, c'est vraiment bourrin), des factions (assez originales d'ailleurs, comme, par exemple, Smaug roused, une faction à cinq points, avec un jet d'influence à 12 qui peut être baissé en défaussant des objets en offrande), des objets mineurs, majeurs et supérieurs (en majorité des objets déjà présentés dans SA : LS, comme le livre de Marzabil, mais en version plus sinistre), et des Gold Rings (une notion très importante, mais très difficile à mettre en place, notamment à cause des malus à gogo et de tests qu'on ne contrôle pas). Enfin, la corruption existe aussi pour le côté obscur (même si avoir un Ringwraith à ses côtés donne des bonus), mais elle est moins virulente.

A la loupe

La plupart des cartes fonctionnent sur le même principe que celles de SA : LS. Même si la course à la collection complète risque d'être épuisante, créer un jeu ME : LE ne sera pas difficile pour les anciens joueurs (par exemple, la carte Weigh All Things to a Nicety est l'équivalent du Smoke Ring, et les exemples sont nombreux...), et il est possible d'utiliser les objets/Ressources de SA : LS ; le contraire étant aussi possible (il y a, bien sûr, des conditions à cela ; pas vraiment avantageuses d'ailleurs). À ce sujet, ME : LE a bien assimilé les leçons de l'extension *Dark Minions* et fournit de nombreux exemples d'événements permanents. En gros, il faut comprendre que ME : LE est le reflet de SA : LS. C'est le point de vue qui change, pas le système. Le jeu s'adresse donc, encore une fois, avant tout à des fans de l'univers de Tolkien. Le souci de cohérence est d'ailleurs très poussé et vient renforcer l'intérêt du puriste, comme la règle optionnelle sur l'annulation des attaques automatiques liées à un site natal, la couardise des orcs et des trolls ou le fait que les Ringwraiths ne peuvent pas franchir les eaux. Au niveau des périls, c'est la même chose que dans le jeu de base, d'ailleurs les cartes de périls de ME : LE sont utilisables dans un jeu SA : LS (mais avec des restrictions, voir plus loin). De nombreuses nouvelles règles permettent aux minions de Sauron de se comporter de manière originale, comme la règle des trophées (en fait des périls vaincus que les orcs et les trolls accumulent pour améliorer leur influence et leur prouesse) ou celle des leaders (qui sont des chefs de tribus dont l'influence se fait surtout ressentir lors du contrôle de certaines factions).



Eye



Légende

SA: LS = Le Seigneur des Anneaux:
Les Sorciers (Middle Earth: The Wizards)
pour le jeu de base.
ME: LE = Middle Earth: The Lidless Eye,
pour cette extension.

Et Gandalf?

La compatibilité avec SA: LS est parfaite. Vous aurez, évidemment, à faire quelques petits réglages avec vos adversaires, mais le gros du travail est mâché en une bonne douzaine de pages. En fait, c'est en mélangeant SA: LS et ME: LE que le jeu prend vraiment toute sa dimension: désormais, les compagnies présentes sur un même site peuvent non seulement s'influencer, mais aussi s'attaquer (et là, c'est mortel). L'interaction entre les joueurs devient bien plus importante que dans le jeu original; par exemple, il est plus facile pour un jeu Lidless Eye d'attendre que l'Anneau soit révélé plutôt que d'essayer de le dénicher tout seul, c'est d'ailleurs assez fidèle à l'esprit du roman). Au niveau des périls, c'est un peu plus drôle: certaines cartes sont interdites (la liste en est fournie dans le livret) et d'autres ne font pas gagner de points de Ralliement, suivant sur qui elles sont jouées (un Ringwraith ne gagne rien s'il tue un Nazgûl joué en créature de péril). C'est assez bien vu, notamment grâce à un petit système d'astérisques bien pratique. La question à dix points étant: quel est le parti le plus avantage? Eh bien... je ne sais pas! Voilà. Sur le papier, les Ringwraiths sont plus forts, plus nombreux, et ont plus de choix (notamment au niveau des personnages qu'ils peuvent employer), mais ils sont aussi plus limités en mouvement, possèdent peu d'influence directe, doivent sans cesse réorganiser leurs compagnies et, pour eux, on l'a vu, révéler un Anneau reste une gageure.

Bref...

On pourrait, légitimement, douter de la validité de cette initiative, qui permet aux joueurs de SA: LS de passer du côté obscur, créant ainsi un reflet ténébreux dans un jeu, justement, tout en couleur et espoirs. On craignait des accrocs avec les règles de base, les hérésies et les débordements. En fait, il n'en est rien: les auteurs ont pris leur

temps, ont calculé les risques et testé le jeu, et une fois sur le terrain tout fonctionne bien, même si les premières parties couplées (ce sont elles les plus drôles!) bafouillent un peu et sont assez déséquilibrées. ME: LE exige une connaissance parfaite des règles de base et des extensions, trop de conflits pouvant survenir du mélange de deux jeux. Mais les cartes sont belles et les innovations suffisamment pertinentes pour stimuler l'intérêt.

Au final, *The Lidless Eye* est une très belle réussite, à réserver toutefois aux joueurs aguerris. Mais si les débutants veulent commencer leur découverte du monde merveilleux des cartes par *The Lidless Eye*, alors bonne chance! Pour ceux qui hésiteraient entre SA: LS et ME: LE, testez d'abord vos convictions (sachez qu'il est possible, dans un jeu ME: LE d'incarner des orcs baveux, certes, mais aussi des agents dissimulés ou des guerriers désenchantés...) ou choisissez le premier, mieux rodé, plus équilibré, au fond moins complexe à appréhender.

David Calvo



FICHE TECHNIQUE

- Une extension en anglais pour le jeu de cartes Middle-Earth: The Wizards.
- Éditeur: I.C.E.
- Note: extension indépendante de SA: LS, mais entièrement compatible avec.
- Nombre de joueurs: de 2 à 9 joueurs (voire plus s'il y a cinq paquets de SA: LS en jeu - mais là, bonne chance); des règles solo sont incluses.
- Présentation: paquet de base de 76 cartes comprenant 2 Ringwraiths, un livret de règles et les cartes de première nécessité; recharge de 15 cartes.
- Prix: paquet de base (env. 66 F), recharge (env. 17 F).



Préférez-vous Dol Guldur version Gandalf (blanche) ou Sauron (grise)?



L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
Le nouveau design des cartes, le paquet à fenêtre, la compatibilité avec SA: LS et les interactions qui en découlent, les petites règles rigolotes qui enrichissent le jeu.

Je regrette
La course aux cartes (classique dans la gamme), un certain déséquilibre peut-être?

J'espère
Des recharges-extensions croisées SA: LS et ME: LE



Legend of the Five Rings

Dans un monde
médiéval-fantastique
d'inspiration orientale,
au background très riche,
samouraïs, diplomates,
sorciers, ninjas et
créatures surnaturelles
s'affrontent sur fond
de complots
et de guerre civile.
Portrait de famille
d'un jeu qui passionne
de plus en plus
de joueurs.



Le jeu de rôle du jeu de cartes

Le jeu de rôle basé sur l'univers de Legend of the Five Rings proposera bientôt d'affronter les périls du Rokugan dans la peau d'un samouraï, d'un shugenja, ou d'un moine... L'écran devrait suivre sous peu avec un scénario (GM's Pack), et d'ores et déjà sont prévus une campagne (Distant Thunder) ainsi qu'une série de «clan books» dont le premier sera consacré au Dragon (The Way of the Dragon).

Les forces en présence

Après avoir régné pendant des siècles sur l'empire du Rokugan, la dynastie des Hantei est sur le point de s'éteindre : l'empereur, sans héritier, est mourant. Les clans sur lesquels s'appuyait son pouvoir se lancent alors dans une terrible guerre de succession... Le jeu vous propose de diriger l'un des six clans en lutte, chacun ayant ses points forts :

- **Le Lion** : dévoués à l'empereur dont ils sont le bras armé, ces samouraïs sont réputés pour leur fierté et leur courage au combat ;
- **Le Phénix** : se consacrant à l'étude des cinq éléments, les shugenja (sorciers) du Phénix disposent de puissants pouvoirs magiques ;
- **Le Héron** : très présent à la cour et dans les villes d'importance, son pouvoir réside dans l'influence de ses marchands et de ses diplomates ;
- **La Licorne** : disposant de la meilleure cavalerie de tout l'empire, la Licorne maîtrise les tactiques de débordement et de guérilla ;
- **Le Dragon** : retirés dans leurs repaires montagneux, ses membres perpétuent des arts martiaux et des rituels de sorcellerie anciens et secrets ;
- **Le Crabe** : protecteurs des marches de l'empire, ces puissants guerriers ne respectent que la force, et sont prêts à sacrifier l'honneur à la victoire.

Commencer à jouer

Tout d'abord, vous devez choisir votre camp : chaque paquet de base représente la forteresse d'un des clans (son dos sert de carte de départ) et contient soixante cartes dont certaines sont prédéterminées pour pouvoir commencer à jouer immédiatement. Une courte lecture des «quickstart rules» permet de se familiariser rapidement avec les principes de base et de faire ses premières parties (quelques dés ou du papier et un stylo sont nécessaires pour tenir le compte des points d'honneur). Pour commencer, vous disposez de :

- a) Une forteresse, c'est-à-dire du dos de votre paquet de base, sur lequel sont indiquées les caractéristiques du clan choisi : résistance des provinces, production d'or et honneur de départ, ainsi qu'une capacité spécifique.
- b) Un paquet de cartes Dynastie (au dos noir), qui contient :
 - des personnages, que vous pourrez recruter et qui mèneront la plupart de vos actions ;
 - des ressources qui accroîtront vos revenus (mines, ports) et votre honneur (temples) ;
 - des événements variés (éclipse, trêve) qui ponctueront la partie.
- c) Un paquet de cartes Destin (au dos vert), qui contient :
 - des objets, armes, armures pour équiper vos personnages ;
 - des sorts, utilisables uniquement par vos shugenja ;
 - des compagnons (soldats, gardes du corps) qui renforceront vos personnages ;
 - des actions très diverses, qui vont du défi d'un ennemi au placement stratégique de vos troupes en combat.
- d) Quatre provinces, symbolisées par quatre cartes Dynastie posées face cachée devant vous.
- e) Une main de 5 cartes Destin.

La séquence de jeu

Elle comprend 6 phases :

- **Phase de redressement** : on redresse ses cartes et sa forteresse, ce qui permet de les utiliser à nouveau.
- **Phase d'événement** : on retourne face visible les cartes Dynastie posées sur ses provinces. Si un événement se présente, on le résout immédiatement.
- **Phase d'action** : on peut poser des objets, sorts et compagnons de sa main sur un de ses personnages, ou jouer des actions appropriées. On peut aussi tenter d'obtenir la faveur impériale (à condition d'avoir suffisamment de points d'honneur), que l'on peut échanger contre un «coup de pouce» de l'empereur.
- **Phase d'attaque** : on peut déclarer une attaque contre un de ses adversaires (l'attaquant et le défenseur peuvent demander des renforts aux autres joueurs dans les parties à 3 ou plus), chacun assignant ses troupes aux provinces de son choix. Puis, pour chaque bataille, on joue des actions pour influencer le sort des armes et à l'issue, on compare les forces en présence : les vaincus sont détruits, et si les attaquants sont supérieurs à la fois aux défenseurs et à la résistance de la province, celle-ci est détruite (on défait la carte Dynastie correspondante, qui ne sera pas remplacée).
- **Phase de dynastie** : on peut mettre en jeu les cartes Dynastie posées face visible sur ses provinces restantes en inclinant sa forteresse et/ou des ressources pour payer leur coût en or.
- **Phase de fin** : on tire une carte Destin, ce qui met fin à son tour.

Les objectifs

Vous gagnez le trône (et la partie) si :

- vous avez détruit toutes les provinces de vos adversaires : vous prenez le trône par la force ;
- vous avez atteint 40 points d'honneur : votre popularité vous fait désigner comme successeur légitime ;
- vous avez posé en jeu les cinq anneaux élémentaux (air, eau, feu, terre, vide) : votre maîtrise fait de vous l'héritier spirituel de l'empereur.

En revanche, vous êtes éliminé si :

- vous perdez toutes vos provinces : sans fief, vous ne pouvez plus prétendre au trône... ;
- vous tombez à -20 points d'honneur : votre clan est totalement discrédité par ses actes infâmes.

Plusieurs voies mènent au but

À l'instar de Magic, de nombreuses combinaisons sont possibles et les stratégies sont multiples : une victoire militaire peut s'obtenir aussi bien en éliminant les leaders ennemis (provocations en duel, assassinats) que par l'emploi de tactiques de combat judiciaires (tirs d'archers, sortilèges, embuscades) ou encore en misant sur une force armée écrasante...

De plus, beaucoup de vos actions auront une répercussion sur vos points d'honneur.



Vous en gagnez en contrôlant des temples, en recrutant des personnages de votre clan, ou en remportant duels et batailles. La course à l'honneur, outre sa possibilité de victoire, vous permet souvent de monopoliser la faveur impériale.

Vous en perdez chaque fois que vous avez recours au poison, à la trahison, aux ninjas... Certaines cartes «deshonorantes» sont cependant très efficaces, comme par exemple les créatures des shadowlands (un territoire maudit et inexploré situé à la lisière de l'empire), dont l'emploi vous fait perdre de l'honneur, mais qui sont soit moins coûteuses en or, soit plus puissantes.

Quant aux anneaux, vous ne pouvez les poser qu'après avoir rempli une condition particulière liée à un aspect du jeu, comme par exemple gagner un duel contre un personnage plus fort que le sien pour l'anneau du feu... La victoire aux anneaux est difficile, mais ô combien gratifiante : la réussite demande une bonne maîtrise du jeu !

Le jeu à plus de deux joueurs acquiert la dimension d'un jeu de plateau : il faut alors non seulement être un bon stratège mais aussi un fin diplomate.

Les suppléments parus

The Battle of Beiden Pass

Ce supplément, destiné à l'initiation, propose deux paquets pré-construits (Crabe et Dragon) qui permettent de reconstituer l'une des plus importantes batailles de la guerre des clans, ainsi que des livrets d'aide aux débutants et une version plus détaillée des règles pour les vétérans.

Shadowlands

Cette extension comprend des pochettes-recharges de 15 cartes et deux nouveaux paquets de base/clans :

- **Le Naga** : ces hommes-serpents, archers émérites, rejettent les querelles humaines pour le trône et souhaitent avant tout détruire le mal qui habite les shadowlands.

- **Le Scorpion** : ce clan que tous croyaient anéanti, se réorganise et ourdit sa vengeance contre les clans responsables de sa déchéance, au mépris de tous les codes d'honneur.

On trouve entre autres dans cette extension des versions expérimentées de personnages présentés dans l'édition de base (on peut soit les recruter normalement, soit poser gratuitement la nouvelle version sur l'ancienne, si elle est déjà en jeu), ainsi qu'un nouveau type de sort : les Black Scrolls, sorts maléfiques aussi dangereux pour leurs utilisateurs que pour leurs victimes...

Forbidden Knowledge

Composée uniquement de pochettes-recharges de 11 cartes, on y trouve deux nouveaux types de cartes, les Régions, qui se lient gratuitement à leurs provinces d'apparition pour leur donner un avantage (une région fortifiée augmente la résistance de sa province, une autre très peuplée permet de recruter des paysans en armes, etc.), et les Rituels, qui fonctionnent comme des sorts mais nécessitent l'action de plusieurs shugenja.

Anvil of Despair

Aux pochettes-recharges de 11 cartes s'ajoutent deux nouveaux paquets de base, qui ne sont pas à proprement parler des clans mais se jouent de la même façon :

- **L'armée de Yogo Junzo** : menant l'armée des ténèbres qui déferle sur l'empire désuni par la guerre des clans, le shugenja mort-vivant Yogo Junzo sème le malheur et la destruction.

- **L'armée de Toturi** : à la tête de samourais et de shugenja venus de tout l'empire pour combattre les créatures des shadowlands, le général ronin Toturi lutte désespérément contre l'invasion de Yogo Junzo.

Nouveaux venus parmi les cartes Compagnons : les ancêtres, qui sont les esprits des fondateurs des clans qui reviennent inspirer leurs lointains descendants...

Crimson and Jade

Comme *Anvil of Despair*, cette extension est disponible en pochettes-recharges de 11 cartes et comprend deux nouveaux paquets de base :

- **L'alliance de Yoritomo** : c'est la coalition de tous les clans mineurs de l'empire, réunis sous une même bannière pour imposer aux clans majeurs l'unité indispensable pour sauver l'empire menacé par les armées des shadowlands.

- **La confrérie de Shinsei** : cette fraternité de moines est projetée dans la guerre par la destruction de ses temples, jusque-là inviolés, par l'armée de Yogo Junzo. Leur principal atout est leur maîtrise des éléments, qui leur permet de poser plus facilement les cinq anneaux (qui sont tous contenus dans le paquet de base correspondant).

Apparaissent dans cette extension les kiho, des compromis entre actions et sorts, qui sont utilisables uniquement par les shugenja et les moines.

Les suppléments à paraître

The Tao of Shinsei

Le «player's guide» sera disponible prochainement, et contiendra des conseils de jeu et des informations sur l'histoire du Rokugan.

Time of the Void

Cette cinquième extension, prévue pour la GenCon en août 97, verra la conclusion de la guerre des clans.

The Scorpion Clan Coup

Ce supplément «hors série» devrait faire un saut dans le passé, avant la déchéance du Scorpion, et permettre de rejouer son coup de force pour s'emparer du trône...

Yann Vergniolle

Remerciements au club Magister Dixit

Le système des koku

On trouve sur les paquets de base et pochettes-recharges de *Legend of the Five Rings* des «koku» (du nom d'une mesure de valeur calculée en rations de riz dans le Japon médiéval), sorte de points-cadeaux à découper, avec lesquels on peut commander, auprès du club officiel américain, des cartes rares du jeu, des T-shirts, et même la réplique grandeur nature d'un katana ! Ils peuvent aussi servir de mise : leur perte est moins grave que celle d'une carte de votre paquet...

● FICHE TECHNIQUE

- *Legend of the Five Rings* est un jeu de cartes à collectionner en américain.
- Éditeur : Five Rings Publishing Group, Inc.
- Auteur : David Williams.
- Nombre de joueurs : 2 ou plus.
- Durée d'une partie : de 15 à 30 minutes à 2 joueurs.
- Prix indicatifs : paquet de base : 60 F ; pochette-recharge de 15 cartes : 18 F, de 11 cartes : 15 F.



Anti-paladin
Fenryll

Sturm Vivélame
Ral Partha

Valaz Cœur de corbeau
Ral Partha

baron Diabolak
Ral Partha

amazone
Fenryll

duo d'amuseurs
Ral Partha

Ärgotik

Voilà enfin les tout nouveaux décors futuristes d'Ärgotik. Un véritable fort modulable aux terribles meurtrières. Un pont capable de supporter le passage des véhicules les plus imposants. Des obstacles antichars pour protéger tous ces bâtiments des attaques ennemies. Tout ce qu'il faut aux fans de Warhammer 40.000 et de Warzone pour se constituer des terrains d'enfer !

DMD

Le pont de la photo ci-dessous est le produit d'une nouvelle marque, DMD, dont je vous parlerai d'ici peu.

Fenryll

Toujours plus importante et plus belle, la gamme Fenryll s'élargit de trois anti-paladins et d'une cavalière amazone. Des pièces qui conservent le cachet typique de cette société. Du très beau travail comme d'habitude.

Un été torride sous un soleil de plomb !

Pour ce qui est de la rentrée, un Dragon est annoncé sur la piste d'envol. De quoi glacer d'effroi tout bon aventurier qui se respecte, et quelques peintres débutants avec eux.

Heartbreaker

Pluie de plasma guns pour Warzone, après la sortie des Chronicles 6 et 7 qui introduisent de nouvelles troupes. Ainsi, l'archiquisiteur Nikodemus et la seule mortificatrice connue à ce jour (voir photos) rejoignent les forces de la Confrérie. Pendant ce temps, les troupes impériales se renforcent chaque jour un peu plus grâce aux Réguliers, aux Jeunes Gardes, aux Fantômes Gris, etc. A suivre...

Ral Partha

L'été sera Ral Partha ou ne sera pas, avec la sortie d'une vingtaine de nouvelles réfé-

rences ! Commençons par la série des amuseurs composée d'un avaloir de sabres, d'un bouffon jonglant avec des torches et d'équilibristes (voir photo).

A ceux-là s'ajoutent le lion ailé, la valkyrie, des clercs, des croisés, des vikings, une Marilith, un arbre démoniaque, une armée de squelettes et Storm Vivélame qui ne sont qu'une partie de cette déferlante. En effet, six cavaliers les rejoignent au galop (réf. 01.409 à 01.415) et se sont tous des personnalités : Cimeroc, Mandrone, Valaz, Broh, Sarak et le baron Diabolak (eh oui celui-là n'a pas été gâté !).

Signalons aussi l'existence d'une scénette où deux voleurs menacent leur splendide captive tout en surveillant d'un œil leur butin.

J'ai eu le coup de foudre pour l'une des quatre Anges de la mort de Shadowrun (réf. 20.513), superbe demoiselle suréquipée aux Galeries Farfouillettes de l'armement cybernétique. Les shadowrunners n'ont qu'à bien se tenir ! Face à elle, des assassins, des mages du sang et quatre personnalités sont prêtes à servir (réf. 20.586 à 20.588).

Et dans la prochaine rubrique, les Trois Mousquetaires nous feront l'honneur de leur présence ainsi qu'un nain aventurier, un démon et Vlad le vampire. A ne pas rater !

West End Games

Un lot de 12 Stormtroopers prêts à fondre sur tous les Rebelles de la galaxie attend les joueurs de Star Wars (réf. 40454). Parfait pour la toute nouvelle version française du jeu (voir page 22).



Des anges de la mort comme ça, je veux bien en rencontrer plus souvent !
(Pour Shadowrun, Ral Partha ; décor Ärgotik.)

Métalliques

None shall pass ! (Ral Partha, décor DMD.)



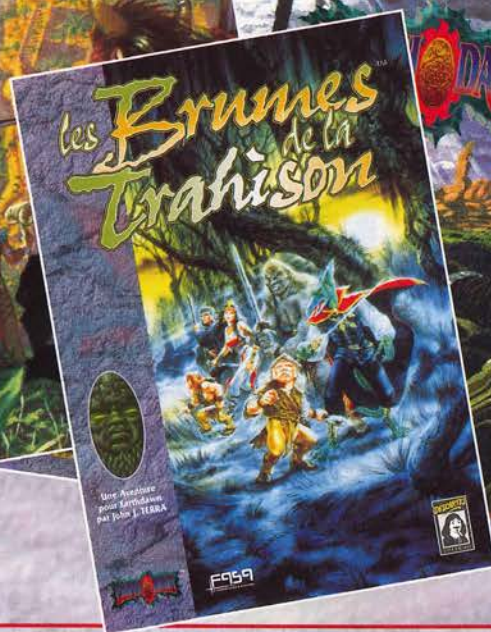
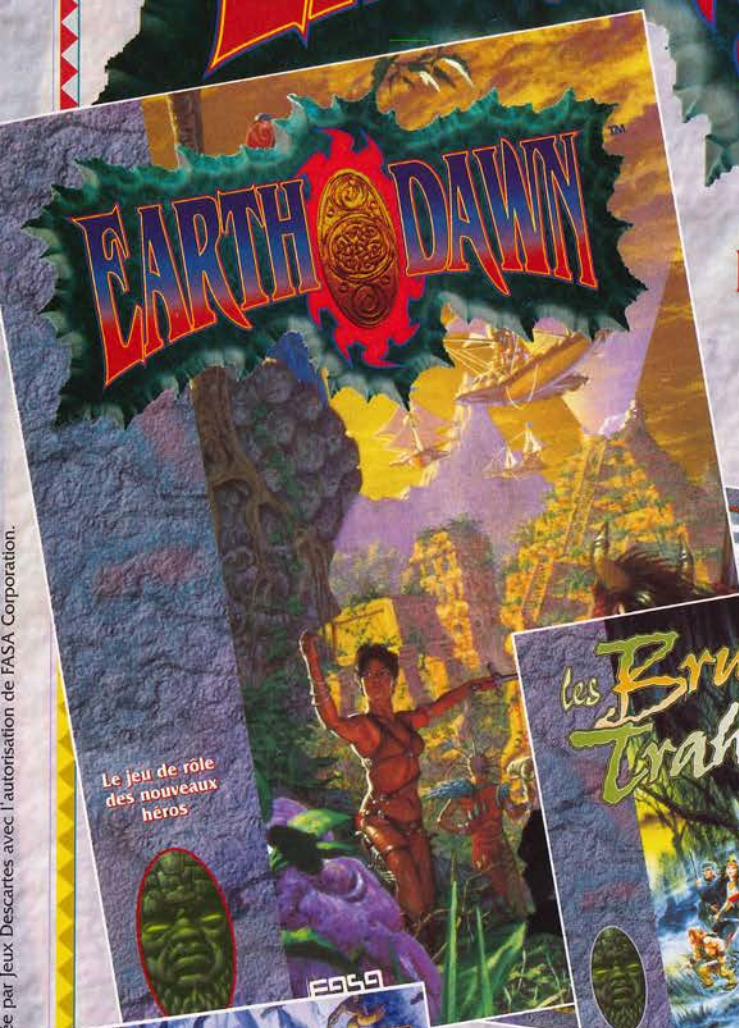
Moi c'est Nikodemus, et vous mademoiselle ? On peut peut-être se revoir après le travail ?
(Pour Warzone, Heartbreaker.)

Textes : Emmanuel Quenez. Peintres : Thierry Cornic, Elie Fayad, Bruno de Grimouard et l'Écureuil. Photos : Bruno de Grimouard.

EARTH DAWN®

**LES HÉROS D'AUJOURD'HUI
SONT LES LÉGENDES DE
DEMAIN**

- Valaurus III, roi de Throal



B O N D E C O M M A N D E

Je souhaite recevoir :

- EARTHDAWN, livre de base289 F
- ÉCRAN (3 volets + livret 64 pages)120 F
- LES BRUMES DE LA TRAHISON129 F
- LE COMPAGNON189 F

Total =

Ci-joint mon règlement de (franco de port) à l'ordre de :

Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

NomPrénom.....

Adresse

Code PostalVille.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.



**Parution
Juin**

Abonnez-vous à SCIENCE & VIE JUNIOR

Parce que
la curiosité
est un
très beau défaut

260
francs
seulement



BULLETIN D'ABONNEMENT RESERVE AUX NOUVEAUX ABONNES

à retourner avec votre règlement à Science & Vie Junior - Service Abonnement
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cédex 15

OUI

Je m'abonne pour 1 an à
SCIENCE & VIE JUNIOR
et je choisis la formule :

C43E ☐ 1 an simple : (12 mensuels) : 12 numéros pour **260 francs** au lieu de 300 francs *

C43B ☐ 1 an couplé : (12 mensuels + 4 hors série thématiques) : 16 numéros pour **345 francs** au lieu de 420 francs *

Je coche la case de mon choix.

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Année de naissance de l'abonné (e) : 19

Fille ☐ Garçon ☐

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 01 3615 ABON.

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et, si possible, votre référence client.

Offres valables jusqu'au 15/02/98 et réservées à la France métropolitaine

SVJ 93

& compagnie

La rubrique des jeux autres

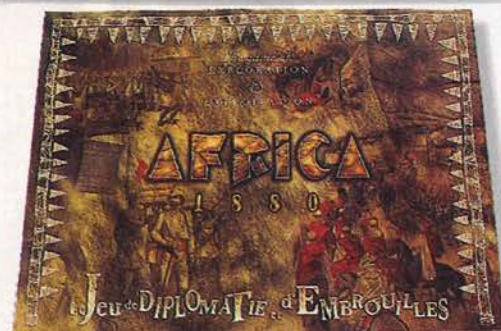


Africa 1880
est édité en
français par
Tilsit Éditions.
Prix : environ
300 F.



Diplomatie et embrouilles en Afrique coloniale

Voici une création française qui fera date dans l'univers des jeux de négociation. En effet, *Africa 1880* allie plusieurs avantages décisifs pour devenir un nouveau jeu de référence aux côtés de *Diplomatie* ou *Méditerranée*. Même s'il peut accueillir moins de participants, *Africa* donne sa pleine mesure à six joueurs. Chacun d'eux incarne une des puissances coloniales qui explorent (et exploitent) le continent africain entre 1880 et 1914. Ce sont donc Anglais, Français, Allemands, Hollandais, Belges et Italiens qui, de l'Égypte au Cap, s'affrontent pour établir le plus vaste empire colonial, but ultime du jeu. Les règles, pourtant détaillées et riches en exemples, tiennent sur six pages bien aérées. La mécanique du jeu est simple : suite à une phase de négociation les joueurs rédigent, sur une feuille fournie, leurs actions et l'état de leur diplomatie avec les autres puissances coloniales. Chacun peut soit développer le territoire où il se trouve, soit explorer une région adjacente où il place alors un nouveau pion indiquant sa présence. Axé sur la diplomatie, *Africa* ne possède pas d'unités militaires. Les conflits d'intérêts multiples sont réglés par les alliances : si dans un territoire vous avez plus d'amis que votre adversaire, celui-ci se retire et vous cohabitez avec les puissances alliées. Peut-on faire plus simple ? Avec l'absence de hasard, il est certain que des stratégies très élaborées peuvent être mises en place afin de s'assurer la suprématie en Afrique. Lorsqu'un territoire a été entièrement développé, une colonie peut y être établie. Si vous êtes seul à l'exploiter, elle vous rapporte, en terme de victoire,



presque trois fois plus qu'une colonie où vous cohabitez avec d'autres ! Du coup, entre coopération et compétition, chacun pourra trouver une stratégie adaptée à ses propres qualités diplomatiques. Jouable en trois ou quatre heures, *Africa* représente un compromis parfait pour ceux qui veulent un jeu assez rapide et amusant mais où la réflexion domine.

B.-A. G.

Africa 1880



**WARZONE COMPENDIUM N° 1 :
L'AUBE DE LA GUERRE**
**Un peu de brutalité
dans un monde de violence**
Warzone est un wargame fantastique
avec figurines dans l'univers
de *Mutant Chronicles*.

Pas de fioritures, on est là pour se foutre sur la gueule et ce compendium va vous y aider, à coups de nouvelles règles, de description de personnalités (des bons comme des méchants), de nouvelles troupes, etc. Sinon, c'est tout en couleur et bourré d'illustrations qui pétent le feu.

S. O.

L'aube de la guerre est édité par Descartes Éditeur.
Prix : 179 F.

La bataille d'Eckmühl

L'Empire contre-attaque!

Tous ceux qui ont aimé le *Friedland* publié par l'éditeur français Azure Wish Edition seront comblés par ce deuxième volume de la série «Vive l'Empereur!». A Eckmühl, le 22 avril 1809, le maréchal Davout doit d'abord faire face, seul, à une contre-offensive des Autrichiens conduits par l'archiduc Charles, avant de l'emporter grâce à l'arrivée de Napoléon et du maréchal Lannes.

Les règles d'Eckmühl sont exactement les mêmes que celles de *Friedland* paru fin 96. Elles combinent facilité d'accès, finesse et évolutivité (4 niveaux de complexité). Côté matériel de jeu, la boîte et les 300 pions sont irréprochables, par contre la qualité de la carte est plus discutable, et les livrets de règles photocopiés font «cheap» pour un jeu de ce prix. Le tout constitue néanmoins un wargame intéressant et rigoureux sur une bataille jusqu'alors très peu traitée. Enfin, pour les passionnés de compétition, il convient de noter qu'Eckmühl sera le jeu du prochain championnat de France de Wargame (les 18 et 19 octobre prochains).

F. B.



- La bataille d'Eckmühl est éditée par Azure Wish Edition. Prix: environ 350F.

Speed / Jungle Speed

En quatrième vitesse

● **Speed**, un petit jeu de cartes qui porte très bien son nom, nous vient d'Allemagne. Si vous savez compter jusqu'à 5 et distinguer les couleurs, vous serez vite accro à cette variante épurée de la bataille corse. Les deux joueurs, simultanément car il n'y a pas de tour de jeu, tentent de se débarrasser de leurs 29 cartes, et les bons joueurs arrivent à poser plus d'une carte à la seconde. On vous avait prévenu, c'est Speed. Sans publicité, sans que l'on n'en ait parlé nulle part, cette petite perle sans prétention, qui s'explique en moins de dix secondes, est depuis son arrivée en France l'une des meilleures ventes des boutiques.

● Sur un principe similaire, **Jungle Speed** est conçu pour des joueurs plus nombreux. C'est un jeu de cartes à l'esthétique branchée, originaire (c'est écrit dans les règles, donc ça doit être vrai) de la tribu des Aboulous de Trisopotamie orientale.

Les cartes, carrées, sont conçues pour être tenues au creux de la main gauche, et jouées de la main droite. Chacun à son tour pose une carte, et dès que deux cartes aux dessins identiques sont visibles sur la table, les deux joueurs qui les ont posées doivent aussi rapidement que possible s'emparer du totem placé au centre. Celui qui y parvient donne toutes ses cartes à l'autre, et le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais attention, les dessins se ressemblent et les pièges sont nombreux. Celui qui s'empare à tort du totem ramasse toutes les cartes posées sur la table.

Les inventeurs du jeu l'ont publié à compte d'auteur et le vendent pour l'instant dans les bars parisiens où ils font des démonstrations. Ils en ont déjà écoulé ainsi plus de mille, ce qui est une performance pour de l'autoédition. Pour vous procurer *Jungle Speed*, ou connaître les lieux et dates de la prochaine soirée démo, contactez Tom au 01 48 05 75 20.

**Deux jeux interdits
aux cardiaques
et aux cerveaux lents,
à gauche Jungle Speed
et son totem,
à droite Speed.**



B. F.

- Speed est édité par Adlung Spiele (règles en français). Prix: environ 160F.
- Jungle Speed est édité par Tom et Yaki (les auteurs). Prix: environ 150F.

Projet Armageddon

Guerre mondiale de mégacorpos

Finoldin Games, désormais installé en Angleterre, propose aux joueurs français un nouveau jeu par correspondance: *Projet Armageddon* (traduction de *Crisis*, jeu anglais à succès...). L'action se situe en 2520. Les États n'existent plus, trente mégacorpos dirigent le monde et n'ont qu'un seul but: être la seule et donc se débarrasser des concurrents.

Le jeu repose sur les points de production qui permettent différentes actions: construction d'usines, création d'unités militaires, mais également envoi de troupes mercenaires pour harceler les forces corpos adverses,

recrutement d'holotracteurs (des «runners») qui peuvent saboter les productions ennemies, etc. Le joueur doit également déplacer ses troupes avec une règle simple: chaque troupe d'un même pays ne peut bouger qu'une fois et seulement dans un territoire adjacent. Les règles sont simples et le prix reste très attractif: 16 francs le tour!

S. Z.

● *Projet Armageddon*, un JPC proposé par Finoldin Games, 2 Wigley Street, West Gorton, Manchester M12 5BA, Angleterre. Le tour: 16F, un tous les 10 jours. Offre de première inscription: 60F les règles + 4 tours. Possibilité d'offre spéciale: 150F les 10 tours.

Universalis

À ne pas manquer

Faisons un petit tour par le kiosque à journaux. Pour pas cher (7F le premier, un peu plus les suivants), vous y trouverez une nouvelle revue bimensuelle, **Facteur X**, qui jette... comment dire?, un regard dépourvu de recul sur le paranormal. Dans le premier numéro, on apprend entre autres que le Sphinx a douze mille ans et a probablement été sculpté par des Atlantes, que la CIA a utilisé des agents dotés de pouvoirs paranormaux, que la mort est une porte vers un au-delà plein de lumière... Quant aux histoires d'ovnis et de base secrète où l'US Air Force fait joujou avec des soucoupes volantes, elles relèvent de la routine de ce genre de publication. Le sommaire des prochains numéros fait saliver : il y sera question de l'Arche d'alliance (retrouvée en Éthiopie!), de Rosewell, d'exorcismes, de l'Apocalypse (qui, comme chacun sait, aura lieu en l'an 2000), du trésor de Rennes-le-Château... En résumé : il y a plein de photos en couleur, les textes ne donnent pas trop l'impression d'avoir été écrits par des illuminés, c'est donc le pied pour les MJ de *Cthulhu*, de *Conspirations* ou de *Conspiracy X*, et d'Énigma, l'univers contemporain-fantastique de *BasIC*. Mais si vous voulez des informations plus sérieuses, plongez-vous dans le numéro spécial de *Science & Vie* : **1947-1997 : 50 ans d'ovnis** ; c'est passionnant !

Vaut le détour

La terre des Peaux-rouges (Découvertes Gallimard) est une parfaite inspi-express pour ceux qui auraient envie de se mettre à *Werewolf: The Wild West* (voir p. 26), sans avoir à se coltiner des tonnes de documentation. Comme toujours dans cette collection, c'est très joli, avec plein d'illustrations et de photos magnifiques, et le texte est exceptionnellement intéressant. Pauvres Indiens ! Ils n'ont pas eu l'ombre d'une chance. Bien entendu, ce petit bouquin peut vous être utile même si les loups-garous vous donnent des boutons. Les villages indiens ressemblent à n'importe quel monde méd-fan à basse technologie, et le récit des premiers contacts, au XVI^e siècle, vous donnera sans doute vos propres idées de choc culturel. Dans le même esprit, prêtez une oreille à *Across Indian Lands* (Virgin Horizon). C'est une compilation de chants amérindiens répondant à un peu tous les besoins (depuis la chanson d'amour jusqu'au chant de guerre en

Inspirations...

SF & Fantasy

Point de vue extraterrestre

Les premiers romans de Timothy Zahn traduits en France étant des œuvres de commande pour l'univers de *La guerre des Étoiles*, il était difficile de se faire une opinion au sujet du réel talent de cet auteur (ce type d'ouvrage permet rarement à celui qui les rédige d'exprimer sa personnalité). Son premier «vrai» livre, *L'orgueil du conquérant*, n'était quant à lui, en dépit de ses qualités, qu'un honnête space opera. Avec *Le sang du conquérant*, une bonne partie des éléments présents dans le premier tome prennent soudain un aspect inattendu. En choisissant de changer de point de vue, pour adopter celui des extraterrestres contre qui l'Humanité se livre à une guerre spatiale sans merci, Timothy Zahn opère un habile retournement – et coupe en quelque sorte le cordon ombilical avec Luke Skywalker. Au monde manichéen de *Star Wars* se substitue un univers plus nuancé, où le méchant n'est pas forcément celui que l'on croit. Et la description de l'intérieur des Jirj fera le bonheur des MJ qui ont envie de changer d'aliens. (Pocket «Rendez-Vous Ailleurs».)

Vrac d'éte

Gandahar et l'oiseau-monde, de Jean-Pierre Andre- von, fait bien évidemment suite à *Gandahar*, d'où a été tiré en 1988 un dessin animé de René Laloux, d'après des illustrations de Caza, et qui vient d'être réédité augmenté de deux nouvelles. A nouveau, l'utopie qui règne en ce royaume situé sur une planète perdue est menacée par la technologie. Aventures, écologie, humour – et pour ceux que ça intéresse, il y a même une carte ! Signalons aussi la réédition des *Revenants de l'ombre*, un étouffant roman fantastique se déroulant durant la Deuxième Guerre mondiale. (Gandahar et l'oiseau-monde : Hachette «Vertige SF» 1006. Gandahar : Denoël «Présence du Futur» 118. Les revenants de l'ombre : Denoël «Présence du Fantastique» 39.)

Plus proche que vous ne pensez, premier roman de Philippe Renford, se déroule sur une Terre post-cataclysmique envahie de plantes mutantes. Il y a également des mutants – humains, ceux-là – à bord du satellite constituant le dernier bastion de la civilisation, et certains d'entre eux, que les autorités veulent supprimer en raison de la trop grande puissance de leurs pouvoirs, s'enfuient pour se réfugier sur la planète hostile. Un fort bon roman d'aventure, dans la grande tradition de la dé-

passant par «le remerciement au Créateur d'appartenir à la nation indienne – il n'y a pourtant pas de quoi, vraiment!». C'est simple, joli et très écoutable, même par les visages pâles ignorants que nous sommes. Évidemment, c'est parfait pour sonoriser une partie de *Werewolf: Wild West* ou de *Deadlands*, mais une fois de plus, ce serait dommage de se limiter à ça.

Si vous voulez un gros pavé qui vous fera de l'usage sur la plage, essayez *Les veilleurs de l'Apocalypse*, du célèbre Robert Ludlum (Pocket). 650 pages écrit en tout petit, avec plein de manipulations, de traîtres, de néonazis fourbes, de coïncidences impossibles et de fusillades. Et en plus, ça se passe à Paris. Que demander de plus ? Il y a un domaine où Ludlum est vraiment très fort, c'est celui de la circulation de l'information : X sait que Y sait que Z sait que X sait, mais comment Y va-t-il réagir, et comment ses faits et gestes vont-ils influencer sur X et Z ? En fait, ça vaut presque le coup de lire ses bouquins en prenant des notes, à titre d'exercice de construction de scénario !

Pour les curieux

Dans la série «les titres qui font peur», je vous propose *Le dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique*, de Robert-Jacques Thibaud (éd. Dervy). Au premier chef, c'est une source géniale de noms nains imprononçables, pleins de «Sk», de «gr» et autres «lm». Et puis, après avoir bien ri, on peut commencer à lire le texte, et à faire des découvertes. Les mythes nordiques sont archi-peuplés, et souvent de créatures autrement plus intéressantes que Thor, Odin et Loki ! Et il y a là-dedans une foultitude de légendes et d'endroits qui ne demandent qu'à être importés tels quels autour d'une table de jeu.

Le testament de Judas et *Le nom de la bête*, de Daniel Easterman, ont été traduits simultanément chez Pocket. Ce sont deux thrillers efficaces, avec une nette touche de fantastique dans le second. Leurs intrigues ne sont pas construites avec la même minutie que celles de Ludlum, mais Easterman a un talent que n'a pas son illustre devancier : il a l'art et la manière de rendre ses personnages secondaires très sympathiques en quelques phrases, avant de leur faire connaître un sort horrible : déçiquetés, torturés, mangés par des crocodiles géants... C'est un garçon imaginaire, mais je n'aimerais pas être dans sa tête !



Le requin de la Tamise, d'Yves Varenne (Lefranc Poche) est le meilleur pastiche de Sherlock Holmes que j'ai lu depuis des années. Nous sommes en 1911, et le roi des détectives se lance sur la piste d'un réseau d'espions allemands. C'est bien écrit, ça bouge, c'est drôle... Bref, il est vraiment dommage que ce soit le premier épisode d'une série ! Mais que cela ne vous empêche pas de l'acheter : il y a là un petit scénario prêt à servir pour n'importe quel jeu «début de siècle», de *Cthulhu by Gaslight* à *Maléfices*. La suite ne devrait pas tarder et, honnêtement, je vais avoir du mal à patienter !

Tristan Lhomme



Bande Dessinée



funte collection « Anticipation ». (Fleuve Noir « SF Metal » 9.)

Le léviathan des terres, de Michael Moorcock, est le deuxième tome des aventures d'Oswald Bastable, des aventures uchroniques qui le conduisent dans des univers parallèles plus ou moins différents du nôtre. S'inspirant des anticipations guerrières qui ont fleuri au début du siècle, tant en Angleterre que sur le Continent, le créateur d'Elric le Nécromancien livre ici un roman savoureux, où l'Afrique du Sud de 1904 a un président nommé Gandhi ! Recommandé. (Pocket « Science-fiction » 5625.)

Avec **Le sang des immortels**, Laurent Genefort présente un planet opera tout à la fois classique et dynamique, dans la grande lignée de Stefan Wul. La chasse au mystérieux Drac est aussi la quête de l'immortalité, mais la planète Verfébro réserve de nombreuses surprises. Une description minutieuse d'un écosystème étranger fait de ce roman une excellente source d'inspiration. (Fleuve Noir « SF Space » 10.)

Rédemption, de David Brin, se rattache au cycle de l'Élévation, mais la hard science semble avoir, cette fois-ci, cédé le pas à la science fantasy. D'ailleurs, ces deux tomes constituent la première partie d'une trilogie. Un parfum vancien souffle sur ce roman riche en éléments exploitables par le MJ. (J'Ai Lu « Science-fiction » 4457 & 4458.)

Trois Lunes, Éclipse et Lumière du matin, de Bernard Rastoin, constituent une trilogie où l'on n'a pas le temps de s'ennuyer. L'écriture, un peu malhabile dans le premier tome, gagne en assurance dans les suivants, et l'intrigue, quoique conventionnelle, comporte suffisamment de rebondissements pour garder constant l'intérêt du lecteur. L'univers étant vraiment sympathique, que demander de plus ? (Khom-Heidon.)

Pour enrichir vos connaissances

Les petites éditions Encre, spécialisées dans la littérature populaire sous toutes ses formes (1), viennent de lancer une collection d'essais intitulée **Références**. Alfu, qui en est l'éditeur et le directeur, donne le coup d'envoi avec un titre consacré à Gaston Leroux, l'inventeur de Rouletabille et Chéri-Bibi, tandis que Daniel Compère se charge de disséquer Jules Verne, dont il est l'un des grands spécialistes. Vous y trouverez une biographie concise, une approche de l'œuvre, une biblio/filmographie et quelques critiques d'époque. (Encre « Références » 1 & 2.)

Toujours chez le même éditeur, signalons la parution d'une revue elle aussi consacrée à la littérature populaire : **Le Rocambole**. Bourrée de références, elle consacre un dossier à Fortuné du Boisgobey, auteur du XIX^e siècle bien oublié aujourd'hui alors qu'il fut sans doute l'un des inventeurs du roman policier. (A.A.R.P., 23 rue de Léon, 78310 Maurepas. 150F les 2 numéros.)

Roland C. Wagner

(1) Elles éditent notamment « L'année de la fiction », qui passe en revue les parutions en matière de SF, fantastique, fantasy, polar, espionnage, etc.

Légendes nordiques revisitées

Classique et efficace, le chouchou du mois est une réécriture assez inhabituelle des légendes nordiques. Dans un univers issu de la pure tradition méd-fan, où se côtoient des dieux, des géants, des nains, des trolls et quelques humains égarés, l'histoire commence sur une tentative, plutôt ratée, de récupération d'un objet magique à la puissance extraordinaire, dans le tombeau d'un dieu, rien que ça. **La hache du pouvoir** (tome 1, *Le prince guerrier*, de Mercier, Seiter et Pilot; Delcourt), c'est l'objet en question et le titre de la série, n'est pas destinée aux hommes mais aux dieux, tenez-vous-le pour dit ! Seul un dieu, et ils sont nombreux dans ce panthéon, peut pénétrer dans ce tombeau-forteresse défendue par des loups.

Comment un roi des géants va-t-il réussir à obtenir la collaboration des dieux, ses ennemis jurés ? Comment des nains (combattants reconnus, mais surtout forgerons de valeur, maîtres de l'éternel, métal mythique aux propriétés exceptionnelles) vont-ils être amenés à se joindre à cette quête ? Qu'est-ce qui rend les trolls beaux comme des dieux (si, si) ? Autant de questions qui trouvent leurs réponses dans cet album plein d'idées, de sang et de sueur.

Bizarre, étrange et insolite

A l'heure qu'il est, vous avez déjà dévoré BaSIC, le dernier hors-série en date de votre revue préférée, et vous avez sûrement fait jouer à votre bande d'amoureux de l'étrange le scénario pour Énigma (ambiance fantastique-contemporaine). Les éditeurs de BD vous en offrent plusieurs (de scénarios), pour assouvir votre soif de nouveaux horizons. Dans **Fox** (tome 6, de Dufaux et Charles; Glénat), vous allez devoir sauver un pauvre Noir de la chaise électrique et tenter de comprendre l'incompréhensible. Conçu comme une sorte de « road-BD », dans des paysages américains de neige et de sable, c'est un épisode intermédiaire mais haut en rebondissements et rencontres palpitantes.

Le tome 2 de **Griffin Dark**, *L'alliance*, s'adapte encore mieux à Énigma, puisqu'il s'agit d'une enquête paranormale à mener en plein XX^e siècle. Crisse au scénario et Stanley au dessin (Vents d'Ouest) vous feront courir après une réincarnation du mal absolu et seule la foi, ou une arme de gros calibre, pourront peut-être vous sauver. Ce n'est pas tous les jours que vos aventuriers auront la chance (?) de faire alliance avec des forces jusqu'à opposées pour combattre le plus destructeur des sorciers ayant jamais vécu.

Dans **Hellboy** enfin, petit album au titre évocateur : *Au nom du Diable* (Mike Mignola; Dark Horse), c'est toute une agence de presque super-héros, plus ou moins bien dotés de pouvoirs psychiques ou physiques, qui recherche et se bat contre... l'Autre Côté. Cette fois, le Bureau des recherches paranormales de la Défense, de Fairfield, Connecticut, a affaire à une résurgence de nazis mâtinée de sorcellerie. Tout le monde s'en mêle : homoncles, vampires, Hécate, Raspoutine et Baba Yaga, c'est dire ! A lire et à jouer, absolument.



Club med

Dans ce même BaSIC, vous avez trouvé un univers plus classique, plus médiéval-fantastique : Danæ. Pour lui aussi, les BD sont pleines d'idées et d'aides en tout genre. **Les guerriers** (tome 2, de Lati et Pellet; Soleil) vous entraîneront sur un champ de bataille où se joue le sort du monde. Monde par ailleurs très détaillé, avec ses races, ses pays, ses coutumes... *Ithycène*, le tome 2 de **Semio** (Contremarche et Mouclier; Delcourt), nous fait voyager jusqu'aux ruines d'une ancienne cité partiellement immergée, peuplée d'hybrides, mi-humains, mi-animaux. A la fois poétique et violent, plein d'amour et de haine, un album complexe, très graphique. **Castel Armer**, avec son tome 5 (*Reculé; Le Lombard*), apporte une conclusion poignante à cette saga d'heroic fantasy classique mais efficace. Amour et haine, là encore, se partagent le monde et se jouent de lui.

Je ne peux pas terminer sans mentionner *Pavillon noir* !, second volume de **De cape et de crocs** (Ayroles et Masbou; Delcourt). Drôle, hilarant, farfelu, totalement inutilisable, mais tellement bien ! A la rédaction, c'est leur chouchou...

Pour finir

Dans une optique cyber soft, essayez sans hésiter le tome 4 de **Samba Bugatti** (Dufaux et Griffio; Glénat) ou encore le volume 3 de **Foudre** (Durieux et Delisse; Le Lombard). Le premier détaille la façon dont notre monde va pourrir, d'ici quelques décennies, et le second montre comment un retour en arrière permettrait (peut-être) d'éviter la catastrophe finale. Deux visions peu réjouissantes, mais éminemment utilisables.

Sur le mode noir, Frank Miller (Vertige Graphic) nous offre un tome 4 de **Sin City**, encore plus dur que les trois premiers, mais aussi superbement dessiné. Miller démontre une fois de plus sa maîtrise du noir & blanc !

Toujours pour le même genre d'univers (le péché dans la ville), mais sur un ton plus badin, Odilon Verjus revient, avec **Pigalle** (Yann et Verron; Le Lombard) et ça, ça réconcilie avec les bas quartiers, les bas morceaux, les joueuses de compas sur macadam et les caïds véreux du mitan parigot. Un vrai bonheur, servi par un vocabulaire très... racé, c'est le terme.

André Foussat



L'actualité du jeu

Debriefing

Vague bretonnienne sur Paris

Le 11 mai dernier a eu lieu à Paris le premier Game's Day made in France organisé par Games Workshop. 700 heureux participants purent jouer et admirer l'incroyable richesse des figurines Citadel. Quelques avant-premières étaient dévoilées au public (les Sœurs de Batailles et le splendide Falcon Eldar), tandis que des dizaines de superbes figurines étaient présentées pour les concours de peinture : les Demon Awards ! Pour présenter leurs dernières réalisations tous les créateurs maison étaient là : Jes Goodwin, Chris Bone, Andy Chambers, Rick Priestley, Gary Morlay, Paul Robbins et quelques autres moins célèbres. Ambiance générale très chaleureuse, avec cependant quelques mauvais points comme le manque de chaises pour se poser entre deux parties et le prix de l'entrée (mais le petit cadeau de bienvenue, une figurine unique spéciale Game's Day, fut bien apprécié) ! Notons enfin un sujet resté tabou durant toute la journée : la montée des prix des produits Games Workshop. On se demande vraiment pourquoi...

Emmanuel Quenez

C'était l'occasion de jouer sur des plateaux de jeu difficiles à monter à la maison !

Photo : Thibaut Rahjpe



Tribune

Cher Olivier Legrand, c'est avec un réel intérêt que j'ai lu votre article « L'art du storytelling » dans CB n° 106. Néanmoins, à sa lecture, j'ai souvent eu l'impression de tenir entre les mains le communiqué de presse triomphal de quelqu'un qui viendrait d'inventer le fil à couper le beurre. Je m'explique. Si je tombe d'accord avec l'essentiel de ce que vous dites de la pratique d'un autre jeu de rôle, il s'en faut de beaucoup que les concepts que vous décrivez comme neufs le soient véritablement. En d'autres termes, Mark Rein-Hagen et consorts n'ont rien inventé. Ils ont, tout au plus, théorisé une manière de jouer qui existait déjà. A mon sens, il n'existe pas de version jeu de rôle de la querelle des anciens et des modernes. Et si opposition il y a entre des styles de jeu – comme le prouve la lecture

de votre article et celle de « La pratique de l'Aventure » p. 30-32 – elle ne passe pas par un affrontement entre les anciens joueurs encroûtés dans leurs habitudes donjonnesques et la nouvelle génération nourrie au lait White Wolf. La différence est à chercher – comme vous le mentionnez, mais à la fin de votre article seulement – dans les différences de motivation, ou plus encore, d'exigence des joueurs. Tout le monde ne demande pas la même chose au jeu de rôle. Pour beaucoup de ses pratiquants, et pas seulement les joueurs occasionnels, il s'agit avant tout d'une forme de délasserment – voire de défoulement – convivial dont la seule fonction est récréative. Pour d'autres – dont on peut se demander s'ils ne sont pas minoritaires – le jeu de rôle est un loisir qui offre une plus-value culturelle et créative et donc une possibilité d'exprimer et d'expérimenter leurs idées, leurs goûts, leurs peurs, leur fantaisie. Seule cette pratique exigeante du jeu de rôle permet de mettre en place les raffinements du jeu que vous définissez comme particuliers au storytelling mais qui, en réalité, ont toujours existé. Car l'exigence est de toutes les époques.

Serge Olivier



Nous avons quasiment achevé de dépouiller vos réponses à notre sondage du n° 104. Les résultats vous seront présentés à la rentrée. Un grand merci en tout cas à tous ceux – nombreux – qui ont pris la peine de joindre un petit mot ou de détailler plus avant leurs réponses. Des extraits serviront à alimenter le courrier des lecteurs et ça commence d'ailleurs dès ce mois-ci. D'habitude nous ne publions pas de lettres anonymes, mais celles-ci étant jointes à l'écho, il y aura donc exception.

« Les jeux de rôle français n'ont pas grand-chose à envier

aux américains (je parle ici des bons jeux). Ça on le savait déjà, mais quand on n'a plus que des jeux américains sous la main, ça choque encore plus. Quant aux magazines, il y a bien "Shadis" ou "Arcane" (NDLR : qui a disparu, voir Backstage du n° 105) mais, ça va vous faire plaisir, ça reste bien inférieur à Casus. Pourtant... Pourtant je ne suis pas réellement satisfait par votre journal. Je vais essayer d'expliquer pourquoi. Le premier défaut qui me vient à l'esprit est parfaitement décrit par le terme gamin. Je trouve que les rédacteurs visent jeunes, très jeunes. Conséquences : ça n'incite pas la vieille génération (?) à continuer de lire Casus. Le second gros défaut de Casus est à mon sens son manque d'originalité. Certes il y a chaque mois des scénars, des aides de jeux... mais tout ça tourne un peu en rond. Enfin mon troisième reproche concerne l'indépendance du journal. Je suis bien conscient que le monde du jeu français (pour ne pas dire parisien) est tout petit. Mais je trouve nombre de critiques très douces (et pas très constructives). Alors comment changer tout cela ? Voilà quelques suggestions, faites-en ce que bon vous semble :

- 1) Consultez les lecteurs.
 - 2) Ne devenez pas trop généraliste. J'aime que Casus parle de tout mais je préfère qu'il reste concentré sur le rôle.
 - 3) Allez chercher du sang neuf.
 - 4) Soyez plus en phase avec la réalité. C'est le grand ménage dans le monde du jeu de rôle (au niveau mondial).
- Prenez la vague, le jeu de rôle bouge, ce n'est pas toujours mon impression quand je lis Casus. » Rémi Douence - Pittsburgh, USA

Nous ne publions pas toute ta lettre Rémi, qui est trop longue et où tu réclames toutes sortes de choses comme, par exemple, plus de tendresse, ce qui n'est pas facile à satisfaire. Est-ce que plus de bellaminettes te ferait plaisir ? Pour en revenir à tes critiques : je ne crois pas que Casus ait un ton gamin. Le fait est que nous sommes lus par de jeunes rôlistes comme par des « vétérans » et nous nous efforçons de trouver le bon équilibre. Le manque d'originalité : voilà une critique assez sévère et finalement très subjective. Que te répondre, si ce n'est que, comme tu le



réclames par ailleurs, nous bougeons et que le magazine évolue, avec par exemple la disparition de la section consacrée aux wargames et, à partir de la rentrée, encore plus d'aides de jeu.

«Je trouve votre travail très bien fait, mais il serait agréable de lire plus de nouvelles du monde du jeu. Étant donné que vous êtes peu ou prou les seuls, il faudrait accentuer les rubriques dialogues, interviews et autres potins. Pour beaucoup d'entre nous, même si nous ne jouons plus avec la même frénésie, le jeu de rôle en général reste notre monde, celui qui nous a fait grandir et mûrir. Ainsi, il serait agréable d'avoir des nouvelles de sa vie, et pas uniquement des scénarios ou aides de jeu.»
Anonyme

C'est pourquoi il y a plus souvent des interviews dans le canard, et qu'elles sont plus longues, c'est la raison d'être de la page Backstage, c'est dans cet esprit-là que nous ferons un retour sur l'histoire de TSR dans le numéro de septembre, etc. Mais il faut bien voir qu'on est un peu limité par le fait que, s'il y a peu de joueuses, il y a encore moins de créatrices de jeu. Du coup, pas d'histoires de cul avec photos de paparazzi à la clef.

Initiatives

Sites web

- L'association **Virandia Project** s'est donnée pour but de promouvoir toutes les formes de création artistique et ludique et de diffuser ces œuvres sur internet, sans but lucratif. Ça commence avec le jeu *Virandia*, qui peut être téléchargé gratos et qui sera modifié et amélioré au fur et à mesure des contributions des joueurs. <http://www.virandia.org/>.
- Le monde de l'imaginaire est une émission de radio consacrée à la SF et au fantastique diffusée tous les mercredis, de 19h à 21h, sur TSF 98 FM, dans la région

de Caen. L'émission se renforce d'un site web : <http://www.cpod.com/monoweb/MDI>.

Ouvert tout l'été

La boutique *Phénomène J* à Paris signale qu'elle sera ouverte tout l'été, de 10h45 à 20h, et qu'elle se propose d'organiser des parties d'initiation, tous les jours si possible, à *Space opera*, *AD&D*, *L'appel de Cthulhu*, *Dark Earth*, *Polaris*, *Deadlands*, *Magic*, *Battletech*, *Netrunner*.
✉ : Phénomène J, 23 rue Jean de Beauvais, 75005 Paris.
☎ : 01 44 07 12 32.

Demain on rase gratis

MultiSim est bon avec nous et met en place une opération « prix d'été » avec des réductions sympas. Prix découverte : -20 % sur *Imago*, *Meurtre à l'abbaye*, *Guildes* (JdR) et *l'Unirève*. Prix « classique » sur pas mal de suppléments (tous les *Voyages* et des extensions *Nephilim*). Prix coûtant sur *Chimères* et *Credo* (100F) et les paquets de base *Guildes* et *Kabal* (35F).

Clubs

Cambrai

La *Gilde des Mages* poursuit ses activités rôlistiques tous les mercredis après-midi (14h - 19h) et aussi « quelques » samedis après-midi.
✉ : La Gilde des Mages, site Éclipse, avenue de Dunkerque, 59400 Cambrai. ☎ : 03 27 83 75 32 ou 03 27 83 74 65.

Nantes

Née en mars, la *Gilde d'Avalon* se réunit les vendredis soir de 20h30 à minuit, ainsi que les samedis de 14h30 à 4h du matin. ✉ : La Gilde d'Avalon, c/o Vincent Burban, 111 rue du Général Buat, 44000 Nantes.

Paris

L'association *La Salamandre* organise des tas de bonnes choses dans le milieu du jeu : tournois de cartes, jeux de rôle et de plateau et aussi grandeurs-natures (puisqu'il y en a déjà un de prévu fin septembre). ✉ : La Salamandre, 155 rue Lecourbe, 75015 Paris. ☎ : 01 48 42 16 84. E-mail : sylxav@club-internet.fr.

Abonnez-vous à CASUS BELLI etchangez de personnage chaque mois !



1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS



Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.

BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli
Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15



OUI je m'abonne pour 1 an à Casus Belli -
11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*,
soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en
cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS.

● Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ VILLE _____

L'année de votre naissance (facultatif) 19 _____

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au
01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.**

Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement
de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à
l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adres-
se soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

* prix de vente chez votre marchand de journaux

CB 107

Les clubs sont sur
3615 Casus
rubrique CLU

Les Clubs d'initiation Casus Belli

L'actualité du jeu

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ?

Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse

4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.
Horaires : samedi de 14h30 à 19h ; le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. **Responsable** : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. **Boutique** : « L'Euif cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen

624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. **Horaires** : mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).

Responsable : Fabrice Barboni.
Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb

Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. **Horaires** : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32. **Responsable** : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. **Boutique** : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL

19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. **Horaires** : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). **Responsable** : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02/5118077. **Boutique** : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon

● MJC Montchapet

3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 51 65. **Horaires** : samedi de 14h à 20h. **Responsable** : Régis Nuke ; tél. : 03 80 78 16 66 (le soir). **Boutique** : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.

● MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle

Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. **Horaires** : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). **Responsable** : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95. **Boutique** : voir ci-dessus.

Limoges

La Compagnie grise

44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. **Horaires** : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. **Responsables** : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. **Boutique** : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes

Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. **Horaires** : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85. **Responsable** : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis

Lud'Avag

MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03. **Horaires** : vendredi à partir de 20h30. **Responsable** : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31. **Boutique** : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier

Le Dragon des Brumes

14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. **Horaires** : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. **Responsable** : Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège

Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. **Horaires** : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. **Responsable** : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. **Boutique** : « L'Euif cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes

MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. **Horaires** : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. **Responsable** : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. **Boutique** : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine

Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M^o Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. **Horaires** : vendredi de 18h à 24h. **Responsable** : Thomas Osipowicz ; tél. : 01 44 09 99 36.

Tours

Hommes & Démon

86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. **Horaires** : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. **Responsable** : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55. **Boutique** : « Poker d'as », Pagnaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours



Vos zines

Nouveaux

● **Le Caneton Stratégique** n° 1, 40 p. + encart, 75 F pour 3 n°s. Du wargame : une règle figuriniste (Champs de Bataille), une variante SPQR, des articles et nouvelles de tournois. A.C.P.W. : Thierry Dretzen, 91 rue J.-P. Bourquard, 78500

Sartrouville ; ajhacpw@magic.fr.

● **IG-88** n° 1, 32 p., 25 F, bimestriel. Fanzine « starwar-sien » : des règles pour les courses de Fonceurs, une planète et un scénario. Christophe Cabie, 41 rue des Amidonniers, 31000 Toulouse.
● **Rangda** n° 1, 32 p., 25 F, apériodique. Quelques critiques et articles, dont une adaptation de Lord of Illusions pour l'AdC, deux scénarios (AdC, Magna Veritas avec la description d'un nouvel Archange, Gérard) et un concours - ajouter un timbre en envoyant votre réponse. Sébastien Gras, 3 rue Fosse Bénard, 14330 Le Molay-Littry.

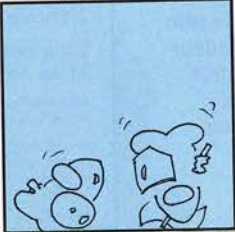
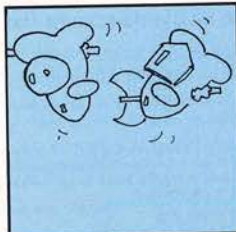
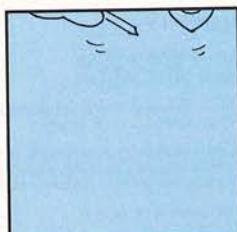
Anciens

● **Bazar** n° 5, 54 p., 25 F + 10 F de port. Spécial WH40K !

Du background (une planète, un topo sur les sociétés secrètes) et un scénario prévu pour leur JdR WH40K (commandable pour 30 F). Pierre Dewimille, 26 rue P. Lafargue, 62330 Isbergues.
● **Dé Mans** n° 5, 56 p., 20 F. La suite de Genèse, le jeu local. Scénarios Genèse et Warhammer et le début d'un dictionnaire des personnages de la mythologie arthurienne.
● **Fumble** n° 62, 28 p., 14 F, mensuel. Plein de choses dans le zine québécois de la Guilde des Maîtres du Temps : récits de campagnes, discussions. Très dense, plein d'idées.
● **Méluzine** n° 20, 44 p., 20 F. Spécial Lyonnaise avec un dictionnaire des personnages et lieux, la description

d'une ville et plein de background (suite du n° 19).
● **Papyrus** n° 6, 36 p., 5 F, mensuel. Plein de trucs dedans, dont du JdR (essentiellement Polaris), au milieu de bédés, cinés, bouquins, mangas et musique. Sympa même si la quantité de sujets amène à les traiter un peu superficiellement.
● **Tinkle Bavard** n° 42, 30 p., 20 F, bimestriel. LE fanzine genevois ! Toujours aussi beau, toujours aussi bon. Au menu : scénarios AdC, Tigres Volants et Western, aides de jeu Ars Magica et Rêve de Dragon.
● **Tips or Tricks** n° 5, 8 p., 7 F en timbres, bimestriel. Adaptation pour Simulacres de Dark Crystal (background) et The Nightmare Before Christmas (scénario).
● **Wirkin** n° 3, 68 p., 15 F, mensuel. Bédés, énigmes, ▶

Morgoth & Ghoti



Tous les fanzines sur
3615 Casus
rubrique ZIN

EDITION SPECIALE

A la rencontre des OVNIS

E D I T I O N S P E C I A L E

SCIENCE & VIE

CANAL+

► 1947-1997

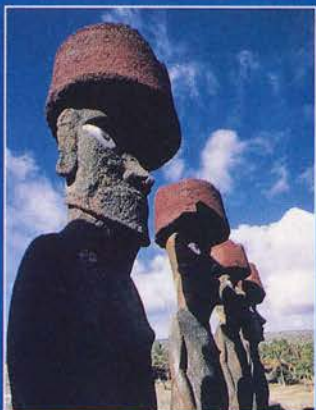
50 ANS D'OVNIS



ILLUSIONS DANS
L'ATMOSPHERE



LA SECTE
QUI VEUT CLONER
DES HOMMES



LA LEGENDE DES ANCIENS
ASTRONAUTES

LES PROJETS
« NOIRS »
DE L'US AIR FORCE

SONDAGE S&V/CANAL+
Y CROYEZ-
VOUS ?

EN VENTE PARTOUT

Le plaisir de savoir

humour, un dossier sur la magie et un petit jeu de plateau en 3D (!!). Très beau, pas cher!

Wargames et autres

● **Le Carnyx** n° 8, 32 p., 25 F, bimestriel. Bulletin du club de jeu d'histoire Les Nerviens, ce numéro contient divers articles historiques (les Lombards aux VI-VIIe siècles, les armées de la guerre de Trente Ans, Savage Station - 1862, Hafir - 1896), un jeu (Afghanistan - 1897) et une variante sur la règle DBM. Dominique Blanchar, 263 résidence Cîteaux, parc Saint Maur, 59800 Lille.

● **Vopaliac** n° 168, 48 p., 14 F, mensuel. Du Diplo, encore et toujours. Humeurs, nouvelles des parties en cours, résultats des derniers tours, etc.

GN

● **Alterazine** n° 3, 16 p., 5 F, bimestriel. Bulletin des associations Alteratio•Realitatis : des news et un topo sur les elfes et barbares du monde de Francia (le monde local des GN de A•R).

● **GéNériques** n° 12, 36 p., 15 F, bimestriel. Le bulletin de la fédération française de jeu de rôle grandeur-nature. Vie des assos, annonces de nouveaux jeux, courriers polémiques, débriefings, récits de jeu, dossiers (roleplay, armures).

Patrice Mermoud

Chouchou

Séléné n° 19, 20 p., gratuit, bimestriel. Séléné étant un zine d'histoire et d'histoires, ce numéro regroupe tous les épisodes de la série de Thalia Les Fleurs parus au hasard des numéros précédents ou inédits (disponibles à <http://www.pratique.fr/~agodinge/thalia.html>) et des articles sur le monde de Thalia.



Notre minitel

Thème du GN du mois : survivre sur une plage bondée, bordant une mer glauque, dans laquelle se reflètent les façades sinistres d'immeubles en béton. Pour vous défendre contre des hordes de touristes huileux, d'enfants mal élevés et de vendeurs de beignets, vous ne disposez que d'un parasol Ricard. Alors, accrochez-vous aux branches de vos lunettes ; la lutte s'annonce rude ! Si vous craquez, pensez à dégouter un minitel dans un coin ombragé. Mais, attention au sable sur le clavier !...

Clubs de vacances (CLU + Envoi)

Si vous n'avez pas envie de « bronzer idiot », n'oubliez pas, avant de partir, de noter les coordonnées des clubs situés dans votre secteur de villégiature. Tous ne ferment pas pendant les mois d'été, et vous aurez peut-être l'occasion de vous faire de nouveaux amis, tout en découvrant de nouvelles façons de jouer.

Cartes postales télématiques (BAL + Envoi)

On ne le répétera jamais assez, les messages par minitel sont plus rapides que le courrier normal ! Bien sûr, pas question d'envoyer une photo du requin tigre que vous aurez étripé à l'aide d'une simple lime à ongles dans la baie de Saint-Jean-de-Luz...

Mais, si vous avez le mal du pays, utilisez votre Boîte Aux Lettres pour contacter ceux qui vous manquent. Et puis, n'hésitez pas à nous envoyer un petit mot (ECR + Envoi). Certains d'entre nous ne prendront pas de vacances cette année.

Calendrier, où ça ?

Non, la rubrique Calendrier ne fonctionne toujours pas. Pourquoi ? Mystère... Prions Vishnou, il nous viendra peut-être en aide.



Échos des murs (MUR + Envoi)

Ouf, les élections sont passées... Les débats houleux des derniers mois commencent à se calmer sur le mur Jeux de rôle... Une chose est sûre, les rôlistes savent regarder au-delà du paravent du MJ pour considérer la vraie vie sous tous ses angles. Néanmoins, comme il n'y avait guère d'intérêt à parler ici de civisme, de FN et autres choses du même tonnage, les Échos du mois sont un peu plus courts que d'habitude. Et si, le mois prochain, on parlait jeux de rôle ?...

● « Ça y est, la droite a perdu. On ne me fera pas croire que c'est pas encore un coup des elfes... » Frontus, le nain (et vivent les nains !)

● « Eh ben dis donc, ils ont fait sponsoriser leur serveur par les Grosses Têtes à Casus ?... Eh, les gars ! Étant un Algérien de séjour en France, je peux vous dire que vos discours sont un poil contradictoires. Quant à ceux qui se désolent des débats « politiques », sachez que le jeu de rôle est, avant tout, un moyen de vivre des choses et d'échanger des idées. Cela prouve que l'on peut faire du jeu de rôle ET réfléchir (ah, t'étais pas au courant ?). » Cheb'

● « ... Je ne comprends pas ces discussions à propos des différents types de jeux. Après tout, chacun joue comme

il aime. Pour le reste, il n'y a pas de réelles différences entre tous les jeux ; il suffit de quelques changements pour transformer un Shadowrun en Vampire, ou un RoleMaster en ADD (Dieu m'en préserve !) » A. Nonyme

● « ... Il me semble que l'apparition des jeux post-apo est la conséquence, consciente ou non, du bordel ambiant. De la certitude que cela ne saurait continuer ainsi. Les idées sur ce qu'on pourrait rebâtir – et comment – forment le cadre de ces jeux. (Atlantys, c'est cool comme futur, non ?) » Eblis

● « Y en a marre de devoir payer chaque extension d'un jeu pour la peau d'un balrog. Des exemples ? « L'apprenti » pour Nephilim : 89 F TTC pour 40 pages et quelques trucs qui auraient dû se trouver directement dans la deuxième édition du jeu. Pareil pour les livrets des arcanes et les extensions pour Guildes, Rêve... » Tornblud 2



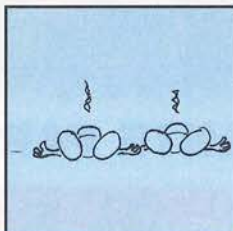
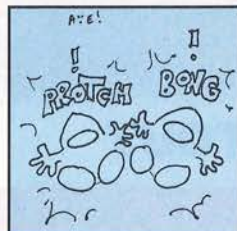
Cyberéchos

Première constatation quand on consulte le forum du site Web de Casus Belli : vous êtes nombreux à croire que nous ne vous lisons pas. Vous avez tort ! Pour le prouver, ce « Cyberéchos » reproduira régulièrement vos propos les plus intéressants. Deuxième constatation : vous aimeriez que l'on mette un peu d'ordre dans le forum (ça vient, mais il semble que la « technique » pose des problèmes). Enfin, troisième constatation : les habitués du Net sont aussi passionnés que les minitelistes... et ils n'hésitent pas à nous critiquer sévèrement.



Filles et jeux de rôle

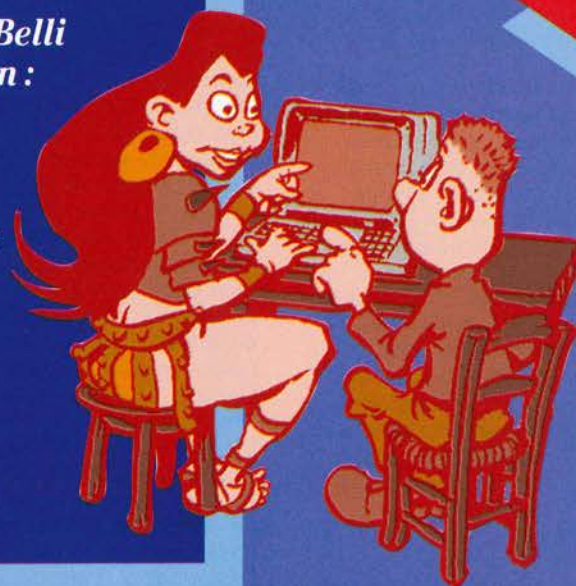
● « Hé, les mecs, j'aimerais savoir pourquoi, dès que j'annonce que je ne suis pas libre, je n'ai plus de courrier dans ma jolie boîte à lettres ? Vous n'allez quand même pas me dire que tout ce qui vous intéresse chez une joueuse de JdR, c'est son c..., corps ? Ou ses talents culinaires ? Ou, pire encore, les deux ?? ! Rassurez-moi. » Laetitia



3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).

Casus Internet <http://www.excelsior.fr>



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.

● « Hein ? Ça se mange, une fille ? « Talent culinaire », ça veut dire que c'est goûteux ? » Thorad

● « Je suis MJ de pas mal de jeux différents, et j'ai l'honneur d'annoncer que 3 de mes 6 joueurs... sont des femmes. C'est sans doute dû à l'âge que nous avons : de 21 à 32 ans. En tout cas, je conseille à tout le monde de jouer avec au moins 2 filles dans l'équipe. Pourquoi ? Eh bien « elles » réagissent différemment des mecs dans les situations d'enquête ou de dialogue, et surtout, ô grand rêve des MJ, elles peuvent être sensibles à certaines situations disons... plus « romantiques », sentimentales (attention ! j'ai pas dit mièvre) que d'habitude... En situation de stress ou de combat, elles se débrouillent également très bien. Dernière chose : quand un MJ décrit une bestiole répugnante (araignée, goule...), elles expriment leur dégoût plus tôt que les mecs et aident ainsi à installer un certain climat d'oppression. » Philippe

Ouais, je râle, et alors ?

● « Les jeux français sont meilleurs que les jeux américains. » « ADD c'est pour les PD, Vampire c'est du vrai jeu de rôle et c'est pas bourrin... » « Croc c'est le meilleur créateur de jeu de rôle. » « TSR c'est commercial. » C'est fou ce que l'on peut entendre comme conneries ! S'il y a bien un truc qui me gonfle c'est d'entendre parler de jeux Inférieurs et de jeux Supérieurs... Bon, parlons un peu d'ADD... Les règles on s'en fout, c'est pas le plus important... L'univers... Ne trouves-tu pas que Birthright ou Planescape sont des exemples mêmes d'originalité ? De toute façon un jeu est ce que tu en fais. En plus j'en ai marre de taper sur ce clavier à la con... » Antoine, dit « Vlad Le Démon Tueur Venu D'Ailleurs »

● « Ouais, bien dit !!!! Viens, on va leur crever les pneus !!! Pis, de toute façon, mon nain c'est le plus fort du monde ! Pis, en plus, il est méchant ! Pourquoi ? PARCE QUE !!!!!!! » Le Fennec

J'ai perdu la foi !

● « Arghhh, J'ai perdu la foi... A force de jouer, de jouer toutes les semaines, avec les mêmes joueurs, j'ai perdu le feu sacré pour cette activité que, pourtant, j'aime tant : le JdR. J'ai l'impression de rejouer les mêmes parties, de la même manière, avec des situations finalement identiques... J'aurais plus vite fait d'écrire un bouquin, ou plutôt une pièce de théâtre, et de bien piètre qualité en plus... Misère... Du coup, je me retrouve en congé sabbatique (non, Mireille Dumas, ce n'est pas un terme satanique), et, le pire, c'est que j'ai l'impression que ça ne va même pas me manquer... En fait, ces derniers temps, j'éprouvais plus de plaisir à lire les règles et les extensions des jeux auxquels j'envisageais de faire jouer mes joueurs qu'à effectivement les y faire jouer... A votre avis, est-ce une crise normale dans un couple (le JdR et moi) ou un état irrémédiable ? » DCD

● « Mais non, cela n'a rien d'extraordinaire mon cher ! Les scientifiques de Théorie (ça c'est si tu as déjà joué à Ecryme) ont même appelé cette maladie bénigne : la saturation rôlistique. Pour cela il y a plusieurs remèdes : 1) Si tu es toujours MJ, deviens PJ tu verras le monde est différent, 2) Si tu as l'habitude d'avoir les mêmes personnes autour de ta table, essaie de jouer avec d'autres joueurs... ou carrément avec des débutants complets, 3) Fais une PAUSE ! Arrête de jouer jusqu'à ce que cela te démange !... De toute façon, le JdR c'est comme le vélo cela s'oublie pas ! » Beus la Ned

Jusqu'où peut-on aller trop loin ?

● « J'ai lu la critique que vous avez publiée dans le dernier numéro sur l'extension de Wraith Charnel Houses of Europe ; et j'ai eu honte d'être rôliste ! Comment rester muet face à un tel immondece ? C'est en cela que je rejoins à 200 % Tristan Lhomme. »

Site Casus

<http://www.excelsior.fr>

Par contre, je voudrais faire remarquer à Fabrice Colin (pour qui j'ai le plus grand respect), que lorsqu'il se demande qui nous sommes « pour parler de ce que nous ne connaissons pas », il ne se pose pas la bonne question. Il ferait mieux de se demander qui ils sont, eux, les auteurs de ce torchon immonde, pour oser parler de ce qu'ils ne connaissent pas ? Enfin, comment une femme qui vous raconte l'enfer qu'elle a vécu à Mauthausen en pleurant toutes les larmes de son corps – qui vous explique qu'elle ne supporte plus le noir et qu'elle fait des cauchemars depuis 50 ans – pourrait concevoir une seule seconde que de jeunes cons jouent autour d'une table en s'amusant sur les restes, presque annihilés, de l'horreur qu'ELLE a connue ? » Trias Sylvain

Morandini président ?

● « Avez-vous vu la c... que France 3 a diffusé le samedi 25 janvier vers 21 h00. Le Refuge que ça s'appelait... Explication : Je lis dans la présentation sur Télé 7 Jours : « ... dans le cimetière de... où trois adolescents participent, à la nuit tombée, à un jeu de rôles... Gilles (un des joueurs) est particulièrement exalté, il sort d'un sac un lapin tué en sacrifice et le jette sur une tombe... » Et l'avis du journal, encore plus fort : « L'histoire aborde de façon PLAUSIBLE un phénomène de société : L'INFLUENCE des jeux de rôles sur les adolescents. ÉCHAPPANT à la réalité, ils VIVENT dans un MONDE VIRTUEL où ils peuvent être la PROIE DE TOUTES LES MANIPULATIONS... » C'est pire qu'une insulte, cela devrait être condamnable ! » Le Troll Sombre



Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus — pour ne pas les rater. soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. Juin à août. L'OEIL, c'est-à-dire l'Organisation des Ecrits d'Intérêts Ludiques, organise une SCIP, soit une **Simulation de Conspiration Interactive et Permanente**. Pour plus de renseignements, testez votre chance auprès de Denis « Mulder » Dermul au 06 11 642885.

Rennes. 5 juillet. L'association L'Auberge de la Lune Noire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** avec une dose de diplomatie, aux alentours de Rennes. ☒ : Laurence Delorme ou Benoît Gérard, 9A rue Surcouf, 35000 Rennes. ☎ : 02 99 67 16 11.

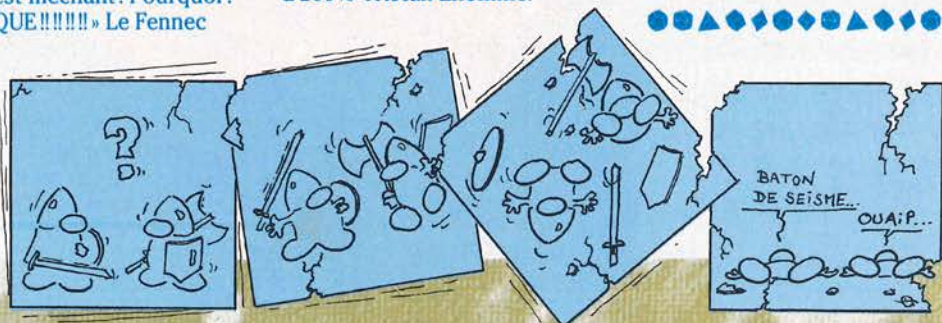
Billère (près de Pau). 5/6 juillet. La section jeux de rôle de l'association culturelle L'Agora organise à la salle Robert de Lacaze, route de Bayonne, 64140 Billère, les **1^{ères} rencontres régionales de jeux historiques et fantastiques**. Au programme : des initiations aux JdR, deux tournois Magic, et du wargame avec figurines. ☒ : L'Agora, 31 avenue Beziou, 64140 Billère. ☎ : 05 59 62 10 42.

Oise. 5/6 juillet. L'Association Ludique Et Lucrative Uniquement Inspirée par l'Argent (Aleluia – il fallait y penser) organise **Le peuple du Soleil**, un **grandeur-nature** ayant pour cadre l'Amérique du Sud. ☎ : 01 34 90 13 63.

Sèvres. 5/6 juillet. L'association Clepsydre organise son trente-troisième (!) **grandeur-nature** dans le monde médiéval-fantastique du Haut-Royaume ; soit quelque part dans une forêt d'Île de France encore non déterminée. ☒ : Association Clepsydre c/o Joël Frangne, 9 rue Victor Hugo, 92310 Sèvres. ☎ : 01 45 07 11 18 ou e-mail : bourgeoi@biotec.jouy.inra.fr.

Grenoble. 5/6 juillet. Les Deux Tours et Don Quichotte organisent un **grandeur-nature** qui se déroule, nous dit-on, dans les contrées du Nord du monde d'Argenter. ☒ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères. ☎ : 06 11 28 96 68.

Parthenay. 5/20 juillet. Comme d'habitude depuis maintenant un paquet d'années, la bonne ville de Parthenay (Deux-Sèvres) organise son **Festival des jeux**. Au programme : des animations permanentes comme : un atelier maquillage, une initiation aux arts du cirque, une expo des couv' de Casus, etc. ; mais aussi des animations ponctuelles : soirées Junta et Raoul le 19, tournoi Magic le 18, soirée Simulacres le 15, la 5^e Coupe de France de Warhammer JdR le 13, etc. ☒ : Festival des jeux, Hôtel de ville, 79200 Parthenay. ☎ : 05 49 95 24 20. Site web : flip@distric-parthenay.fr.



France. 11/29 juillet. Il est peut-être encore temps de s'inscrire pour **Rêves de jeux** le stage ludique de l'été. Pour plus de renseignements, voir Initiatives dans CB n° 106 ou directement l'association Gael, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39.

Paris. 12 juillet. Les Créateurs de Rêves de Montmartre vous invitent à participer, au centre d'animation des Abbesses et à partir de 10h, à une « opération jardin ». Au programme : parties libres (amenez vos scénars et vos tables), grillades, buvette et concours de nains (si, si, vraiment). ☎ : 01 42 62 12 12 (journée) ou 01 42 58 58 64 (soir).

Soissons. 12/14 juillet. Le SEMIC organise un **grandeur-nature d'inspiration Mille et Une Nuits** au fort de Condé-sur-Aisne. On nous promet de l'aventure, du mystère et du sable. Important ça, le sable... ☎ : Eric Boissier, 32 rue Claude Tillier, 75012 Paris. ☎ : 01 46 59 09 93. E-mail : eric_b@club-internet.fr.

Poitiers. Nuit du 12 au 13 juillet. Le Cerisier en Fleurs organise un mini **grandeur-nature diplomatique et historique** à Chauvigny : le mariage entre la nièce de l'évêque de Poitiers et un seigneur français, en 1362. ☎ : Emmanuel au 01 42 37 74 34.

Besançon. 13/14 juillet. Les EDN organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le site de Montfaucon, à 10 km de Besançon. L'ambiance sera en partie « japonisante » et il sera possible de jouer un Asiatique ou un Européen. ☎ : Arnaud Hougue, 53 rue Battant, 25000 Besançon. ☎ : 03 81 83 08 54.

Commercy-en-Meuse. 14/27 juillet. Le wargame sera à l'honneur pendant les désormais classiques **Semaines de l'Hexagone**. Il est peut-être encore temps de s'inscrire. ☎ : Espace ludique c/o le Cercle de stratégie, centre des Roises, 55200 Commercy. ☎ : 03 29 91 17 69.

Sens. 19/20 juillet. L'Odyssée de l'Imaginaire organise sa 6^e **Convention de jeux de simulation** au centre d'animation des Champs-Plaisants à Sens. L'entrée est libre. ☎ : Odyssée de l'Imaginaire, 64 bd Georges Clémenceau, 89100 Sens. ☎ : Nathalie au 03 86 97 68 08.

Strasbourg. 19/20 juillet. Le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie Argentoratium organise un **grandeur-nature sur le thème de la flibuste**, avec d'affreux Espagnols, d'extraordinaires trésors, de méchants flibustiers, du vaudou partout et un beau galion (mais ils sont pas sûrs pour le galion !). ☎ : CLAS A, CSC de la Montagne verte, 1 quai Flammatt, 67200 Strasbourg.

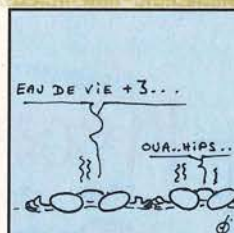
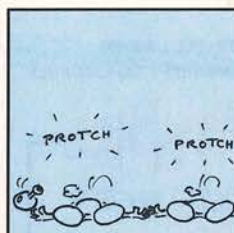
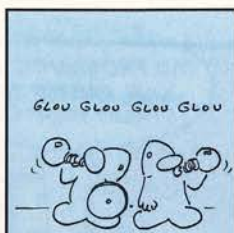
FUTUR

Commercy-en-Meuse. 21 juillet/3 août. Le jeu de rôle et le jeu de plateau sont à l'honneur pendant les désormais classiques **Semaines de l'Hexagone**. ☎ : Espace ludique c/o le Cercle de stratégie, centre des Roises, 55200 Commercy. ☎ : 03 29 91 17 69.

Bollène (Vaucluse). 25/27 juillet. Les Deux Tours organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé : *Onyr III*. ☎ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères. ☎ : 06 11 28 96 68.

Albertville. 25/27 juillet. Arcanes et Archanges organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un fort savoyard proche d'Albertville et constitué de multiples pièces et souterrains. ☎ : Mickey Maccari, 22 place de l'Hôtel de ville, 74150 Rumilly. ☎ : 04 50 01 34 88.

Monghol & Ghoti



Leymen (Haut-Rhin). 26/27 juillet. Les Arpenteurs de Réalités vous convient, lors d'un **grandeur-nature diplomatique-galactique**, à élire un nouvel empereur après la mort bien malheureuse et peut-être pas si accidentelle que cela de l'ancien. ☎ : Gwénaél Santerre, 8 rue des Cerises, 68510 Magstatt-le-Bas. ☎ : 03 89 81 59 33.

Soissons. 1er/3 août. Les Créateurs d'Univers organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Condé-sur-Aisne. Particularité : il se déroulera dans le monde de Harna. ☎ : CDU, 57 rue des Sports, 59280 Armancières. ☎ : 03 20 35 72 37. E-mail : Christophe.ghesquier@hol.fr.

France. 1er/19 août. Vous faites quoi cet été ? Et pourquoi ne pas participer à **Rêves de jeux**, le stage ludique proposé par l'association Gael. Pour plus de renseignements, voir Initiatives dans CB n° 106 ou directement l'association Gael, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39.

Sauternes. 8/10 août. Les Apprentis du Mage Mahlow organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique sur le thème de Stormbringer** dans le site magnifique du château Filhot (très bon cru) à Sauternes. Nous espérons que l'aventure se déroulera dans les caves de la propriété... ☎ : Les Apprentis du Mage Mahlow, 85 rue Jean-Philippe Rameau, 33130 Bègles. ☎ : Stéphane au 05 56 79 04 89 ou Thierry au 05 56 85 88 41.

Belley (Ain). 8/10 août. Grand raout grandeur nature organisé par Anachrone dans un château qu'on nous promet fantastique, avec plein de participants, des repas médiévaux, etc. ☎ : Anachrone, c/o Thierry Darley, 30 rue d'Eguison, 13010 Marseille. ☎ : 04 91 78 48 27.

Nieul-les-Saintes (Charente-Maritime). 22 au 24 août. Les Boiens des Catacombes organisent au château de Nieul-les-Saintes, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** (semi-itinérant) qui a pour nom *La ballade des perdants*. ☎ : Les Boiens des Catacombes c/o Dominique Junca MMJ d'Arcachon, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. ☎ : Dominique au 05 56 83 19 52 ou Alexandra au 05 56 66 26 06.

Bollène (Vaucluse). 29/31 août. Les Deux Tours organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique arabisant** qui se déroule dans le monde d'Argentor (cf. 5/6 juillet). ☎ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères. ☎ : 06 11 28 96 68.

Nancy. 30/31 août. Les Derniers Chevaliers du Temple organisent un **grandeur-nature Star Wars** dans le site du fort de Frouard. Alors venez donc passer un week-end sur Aargh lors de la fête de Gretnagreen ! ☎ : Les Derniers Chevaliers du Temple, 19 allée de Fourras, 54520 Laxou. ☎ : 03 83 98 31 43.

Périgueux. 29 au 31 août. Avalon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un monde original, forcément original, à 30 km de Périgueux. ☎ : Emmanuel Oriot, 25 rue Bodin, 24000 Périgueux. ☎ : 05 53 53 32 59 ou 05 53 09 82 02 ou 05 53 53 56 56.

Rosheim (près de Strasbourg). 30/31 août. Les Contrées de l'Imaginaire vous invite à la salle des fêtes de Rosheim pour une **convention** qui comportera un tournoi de Magic, des rencontres jeux de rôle (Warhammer, Shadowrun, Maléfices, Cthulhu) et jeux de plateau. Le tout sera agrémenté de projections de films et de dessins animés japonais. ☎ : Les Contrées de l'Imaginaire, Jérémy Adam, 20 rue Schnitzler, 67000 Strasbourg. ☎ : 03 88 61 72 08.

Sélestat (Alsace). 30/31 août. Nation Kobold (une vaste nation) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Le sourire du déodande* qui, comme tout le monde l'aura compris à la lecture de son nom, est inspiré du cycle *Un monde magique* de Jack Vance. Ça se passera dans un château du XVI^e siècle entouré d'un domaine clos de plus de 20 ha. ☎ : François V. Gromer, 46 rue du Jeu des enfants, 67000 Strasbourg. ☎ : 03 88 75 51 57. E-mail : FWG@compuserve.com.

Provins. 30/31 août. Putain ! Dix ans ! Ça fait déjà dix ans qu'existent les **Rencontres du club Pythagore**, et cette année ils remettent ça en organisant toutes sortes de parties et de discussions conviviales en compagnie de — excusez du peu — Valérie et Jean-Luc Bizien (Hurléments, Chimères), Benoît Clerc et Thibaud Béghin (Miles Christi, Atlantys), Daniel Danjean (La Méthode du docteur Chestel), Mathieu Gaborit (Ecryme), Michel Gaudy (Maléfices),



Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas !

Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).



Prochains numéros : 4 septembre (n° 108) et 3 octobre (n° 109) Date limite de réception des annonces de manifestations : 8 août pour le n° 108, 8 septembre pour le n° 109.

Denis Gerfaud (Rêve de Dragon, Oniros) et des gens de chez MultiSim. ☎ : Club Pythagore, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalaute-la-Petite.

Fécamp. 6/7 septembre. A l'occasion de la **convention Terres de Brume**, la Jurande des Conte-Brumes vous invite à participer à des tournois de JdR, à peindre des figurines, à pratiquer des jeux sur console et en réseau, etc. ☎ : La Jurande des Conte-Brumes, Albéric Derrière, CR 35, Le Peupliertôt, 76400 Fécamp. ☎ : 02 35 28 70 98 ou 02 35 97 23 07.

Bécourt (Aveyron). 12/14 septembre. La Griffe et le Velours organise un **grandeur-nature barbare-fantastique** intitulé *Le jour du lion*. C'est plein de Huns, de Celtes, enfin leurs équivalents imaginaires. Et, c'est promis, il n'y aura ni Elfes ni Nains. ☎ : Dominique Castellano, 13 rue Lalanne, appt. 17, 31100 Toulouse. ☎ : 05 61 44 67 45. E-mail : lagriffe@mygale.org.

CÔTÉ JARDIN

Suisse. 26 juillet au 5 août.

La Confrérie des Rois-Sorciers organise un **camp ludique** qui se tiendra au bord du lac de Gruyères (près de Fribourg). Au menu : jeux de rôle, jeux de plateau et de cartes (sauf Magic), du sport (natation, volley, pêche à la ligne en faisant la sieste) et des excursions. ☎ : CRS, Philippe Oguey, 8 rue Othon, 1422 Grandson, Suisse. ☎ : (41) 024 445 30 84.

Londres. 18/24 août. La première **olympiade des jeux de réflexion** propose des compétitions sur des jeux aussi différents que les échecs, Magic, Mastermind, le bridge, le backgammon, Abalone, les jeux Games Workshop (Warhammer Batailles, discipline intellectuelle chez les Orques) et d'autres encore. ☎ : Mind Sports Olympiad, PO box 13388, London NW3 2ZF, Angleterre. ☎ : 44 171 485 91 46. Site web : <http://www.mindsports.co.uk>.

Suisse, Lausanne. 6/7 septembre. Venez nombreux à la **grande convention de jeu** qui aura lieu à l'EPFL, avec au menu moult jeux de rôle, wargames (ASL), cartes (Magic), etc. ☎ : L'Elcrys, ruelle du Grand Pont 6, ch-1003 Lausanne, Suisse. ☎ : 41 21 320 03 40. E-mail : argundel@hotmail.com.

Suisse. 13/14 septembre. Les Rêveurs d'Ombre et Concilium organisent *La tour d'Abolie*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ☎ : Les Rêveurs d'Ombre, c/o Manuel Schmlstieg, 1 chemin du Clédar, CH-2502 Bienne, Suisse. ☎ : (41) 32 323 21 15. E-mail : ombres@hotmail.com. Inscriptions possibles par internet sur <http://www.club.ch/fil/ombres/warning.html>.

Belgique. 13/14 septembre. La Guilde du Tumulus organise des **tournois de Warhammer Batailles** et **Warhammer 40.000** ainsi qu'une brocante de jeux de simulation. ☎ : Geoffrey Stas, 65 rue Medaerts, 4300 Wareme. ☎ : (32) 019 32 47 02.

Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

Les Irrécupérables

TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER

DANS STREETFIGHTER



AD&D CROQUÉ PAR MAGIC

Ça y est, il n'y a pas eu de contresort et Wizards of the Coast a bien racheté TSR. Cependant, à l'heure où nous mettons sous presse (comme on dit dans les rédactions stressées), aucune information n'a filtré quant aux intentions des gens de Wizards. Les seules choses qui semblent acquises sont le déménagement de TSR à Seattle (adieu Lake Geneva) et la volonté de garder des gammes de jeux distinctes (pas d'Ange de Serra dans le *Manuel des Monstres*). Pour le reste, botus et mouche cousue.



Wizards s'occupe des gosses

Devenez loutaveau chez Wizards !
Wizards se lance dans l'organisation de camps d'été pour les 10 - 17 ans. L'idée est d'apprendre à jouer à Magic comme un petit pro. Au programme : conseils de jeu, comment construire son deck, etc. Bien entendu il est interdit de se droguer, de boire, de fumer et d'une manière générale de mal se conduire. Wizards of the Coast forme les générations de demain...

Un supplément mensuel pour Magna Veritas !

Ça s'appelle *L'épée du Ciel*, ça se trouve en kiosque (faut bien chercher), et c'est le putain de meilleur supplément pour *Magna Veritas* qui puisse se trouver. Avec chaque mois des aides de jeu sur : la saga des anges (tout sur la hiérarchie céleste), les mystères de l'histoire (tout sur la malédiction de Toutankhamon), l'ange du mois (Jéhudiel est l'ange de Juppé qui lui dit merci), des rituels d'enfer, euh pardon, célestes, comme celui-ci - qui marche à tous les coups - pour contacter son ange personnel et lui demander une augmentation de mémoire de 200 %.

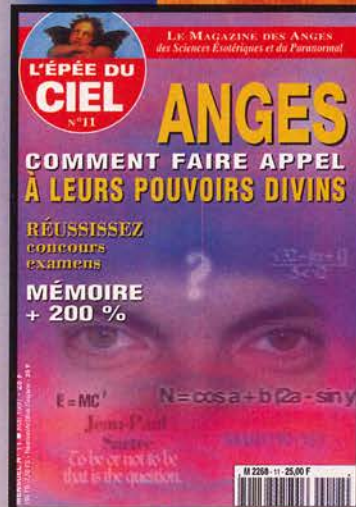
Il faut acheter une chaîne en métal de 150 cm et la laisser tremper dans un mélange particulier, le shoggur (à base d'huile d'orchidée et de baume de Tolu*), durant trois jours. Priez un peu. Au quatrième jour, retirez la chaîne et gardez-la attachée à votre taille pendant un jour, qu'il faudra passer à jeûner (dur, dur), et priez encore un p'tit coup.

Le lendemain, comptez le nombre de maillons : s'il est impair, priez, ça fait pas de mal, et prenez un bain dans le shoggur. Puis placez la chaîne sous votre oreiller pendant autant de jours qu'il y a de maillons. Durant la nuit, votre ange rien qu'à vous et qu'est balaise en biologie et qui a les psis réveillera les facultés inertes de votre cerveau limbique. Moi je dis que ça le fait.

* Baume de Tolu : résine produite par *Myroxylon toluiferum*, utilisée dans les affections broncho-pulmonaires. Voilà, on pourra pas dire que cette rubrique n'est pas éducative. Et si vous voulez savoir ce qu'est *Myroxylon machin*, demandez à votre ange.

BACKSTAGE

Couillisses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !
par Scarlet M.



Trois questions à...

Greg Stafford, champion éternel de Chaosium

CB : Que penses-tu du rachat de TSR par Wizards of the Coast ?

GS : C'est un signe révélateur de l'orientation de plus en plus business de l'industrie des jeux de simulation. Si Wizards se débrouille mieux avec AD&D qu'avec *Everway*, alors il y a des chances pour que tout le monde soit content. Si au contraire les épiciers de la compta* prennent tout en charge, alors, j'en ai peur, nous assisterons au déclin d'AD&D.

CB : Qu'en est-il de Corum ?

Pourquoi paraît-il comme supplément à Elric ?

GS : La parution de *Corum* est planifiée pour cet été. Nous ne l'avons pas publié plus tôt car le texte ne répondait pas à nos critères professionnels. Elric, Corum et Hawkmoon font partie du Multivers, il paraît logique que le système de jeu reste le même.

CB : Quel est l'avenir de Glorantha ?

GS : Chaosium a établi un plan sur dix ans qui sera réalisé en collaboration avec la société italienne Stratelibri. Nous comptons éditer une série de jeux de différents types (jeu de plateau, règle pour figurines, jeu de rôle, jeu de cartes à collectionner, etc.) qui permettra d'explorer le monde de Glorantha. Nous comptons travailler en collaboration avec d'autres éditeurs de façon à ce que ces jeux sortent en même temps, traduits, partout où Glorantha a eu du succès. Le premier produit, dont la parution est prévue pour Noël, est un livre dont je suis l'auteur. Informatif et divertissant, il est destiné à faire connaître Glorantha à ceux qui ne connaissent pas ce monde.

* Greg parle de « bean-counters » soit littéralement « compteurs de haricots ».

WHITE WOLF RECRUTE DES JEUNES LOUPS AUX CANINES ACÉRÉES

C'est le moment de se manifester si vous rêvez d'écrire pour *Vampire* ou *Loup-garou*. White Wolf a apparemment épuisé la créativité de ses auteurs maison, lessivés par un planning infernal et la surenchère dans le malsain gratuit (pardon, dans l'utilisation de thèmes adultes), et cherche des petits nouveaux à exploiter dans la bonne humeur. Si vous êtes intéressé, écrivez à : Submissions, c/o White Wolf, 735 Park north blvd, #128, Clarkston, GA 30021, USA ; e-mail : submissions@white-wolf.com. Bon courage et j'espère pour vous que vous maîtrisez l'anglais.

Dans Casus Belli n°108

parution le 4 septembre 1997

TSR Story

Un numéro

TI-TA-NESQUE

L'Hypérion est le plus grand des paquebots jamais construits. En ce début du XX^e siècle, ce sommet de la technique humaine s'élance sur les océans, fier de son insubmersibilité. Cela vous rappelle quelque chose? Vous avez raison. Nous vous proposerons à la fois un grand background et un scénario Cthulhu/BASIC pour arpenter les coursives de ce seigneur des mers.

De la Lueur des
Yeux Rouges
à la Dermophagie,
en passant par le
Public Aimé, nous
avons répertorié
tous les pouvoirs
de Vampire.
Une aide de jeu qui
vaut son pesant
d'hématies!

LES SCÉNARIOS

Notre premier
«grand écran»
RÊVE DE DRAGON,
pour laisser la place
au voyage.

Mais aussi des aventures
dans les Royaumes oubliés
avec **AD&D**, dans le Monde
des Ténèbres avec **VAMPIRE**
et dans l'univers impitoyable
des beaufs en camping
avec **RAOÛL**, le jeu de rôle
qui sent sous les bras!

Le dicton du mois prochain :
Le plastique
c'est fantastique. Couvrez
vos cahiers d'écoliers!

Après ce super numéro
géant d'été, préparez vos
cartables avec plein de jolis
monstres, de scénarios et
de nouveaux jeux pour une
s u p e r b e

R E N T R É E

rôlistique en septembre 97.



La Bellamiette du mois, par Bruno Bellamy

CASUS BELLI n°107 juillet-août 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: 01 46 48 48 48. Fax: 01 46 48 49 88. Périodicité: mensuelle. Dépôt légal: 3^e trimestre 1997. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social: 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés: Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial: Marie-Hélène Arbus. Directeur des études: Roger Goldberger. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef: Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction: Serge Olivier. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette: Jean-Marie Noël, assisté de Vincent Auriac. Secrétariat: Saloua Arbia. Coordination minitel: Jean Balczesak. Illustrateurs: Alice, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Christophe Ferreira, Didier Guiserix, Manu Larcenet, Christopher Longé, Nicolas Ryser. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints: Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing: Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes: Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 0800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations extérieures: Serge Olivier. Tél.: 01 46 48 48 41. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures: Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés: par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9h; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 326 F, 11 numéros par an. Autres pays: nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Star Wars est édité par Descartes sous licence WEG; JRTM est édité par Hexagonal sous licence ICE; Elric est édité par Oriflam sous licence Chaosium; AD&D est édité par Descartes sous licence TSR; BASIC est édité par Casus Belli. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: 01 40 27 59 59. Imprimeries SAIT, tél.: 01 39 44 07 08 et SIEP, tél.: 01 60 69 56 16.

FRAPPEZ À LA BONNE PORTE !

PHILIBERT

à Strasbourg

PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY
2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE,
4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE
L'ECLÉCTIQUE, Galerie Saint-Hilaire,
93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES,
5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis
Tél. 01.64.30.90.35

PROVINCE

13100 AIX EN PROVENCE
L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne
27, rue de la Couronne angle rue Brueys
Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX,
28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES,
23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES,
Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac
Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUVRE,
15, rue des Lices - Tél. 04.90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS,
13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX,
10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES,
162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
18000 BOURGES - MERCREDI, 22, rue d'Auron
Tél. 02.48.24.49.90
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven
Tél. 02.98.44.25.30
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras
Tél. 02.31.85.93.70 - 02.31.85.17.77
28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE,
29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé
Tél. 02.33.01.21.15
63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE,
14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81

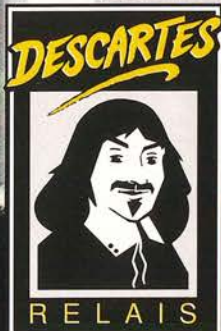
21000 DIJON - EXCALIBUR,
44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR,
13, rue Franklin Roosevelt - Tél. 02.32.31.04.41
38000 GRENOBLE - LE DAMIER,
25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81
53000 LAVAL - SORTILEGES, 41, rue de la Paix
Tél. 02.43.56.54.22

76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
59800 LILLE - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
13006 MARSEILLE - LA CRYPTÉ DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50

57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87.74.95.58
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR,
7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 NANCY - EXCALIBUR,
35, rue de la Commanderie - Tél. 03.83.40.07.44
44000 NANTES - SORTILEGES,
7 rue des trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99
06000 NICE - JEUX ET REFLEXION,
16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70
30000 NIMES - LA VOUVRE, 7, rue des Marchands
Tél. 04.66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet
Tél. 02.38.53.23.62
64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier
Tél. 05.59.98.08.56
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES,
30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES,
35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10
29000 QUIMPER - L'AMUSANCE,
Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50
51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Étape
Tél. 03.26.47.79.91
35000 RENNES - L'AMUSANCE,
CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97
76000 ROUEN - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec
Tél. 02.35.15.47.46
44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD,
60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64
67000 STRASBOURG - PHILIBERT,
12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35
65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse
Tél. 05.62.44.17.53
83000 TOULON - CHOCHO'S,
8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78
31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille - Tél. 05.61.23.73.88
37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau
Tél. 02.47.64.89.81
10000 TROYES - JEUX ET STRATÉGIE,
5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire,
32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,
4408, ST-DENIS - Tél. 00.1.514.499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22.734.25.76



PLUS DE 50 BOUTIQUES À VOTRE SERVICE

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

EN
FRANÇAIS

2160F



Guide du Maître

Advanced
Dungeons & Dragons
WORLDS OF ADVENTURE

NOUVELLE
ÉDITION

