

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Essentiel

Tous en scène!

page 18

Théâtre acteurs & baladins

Le test qui tue

Vos joueurs

VOUS

page 10

méritent-ils!

Avant-première

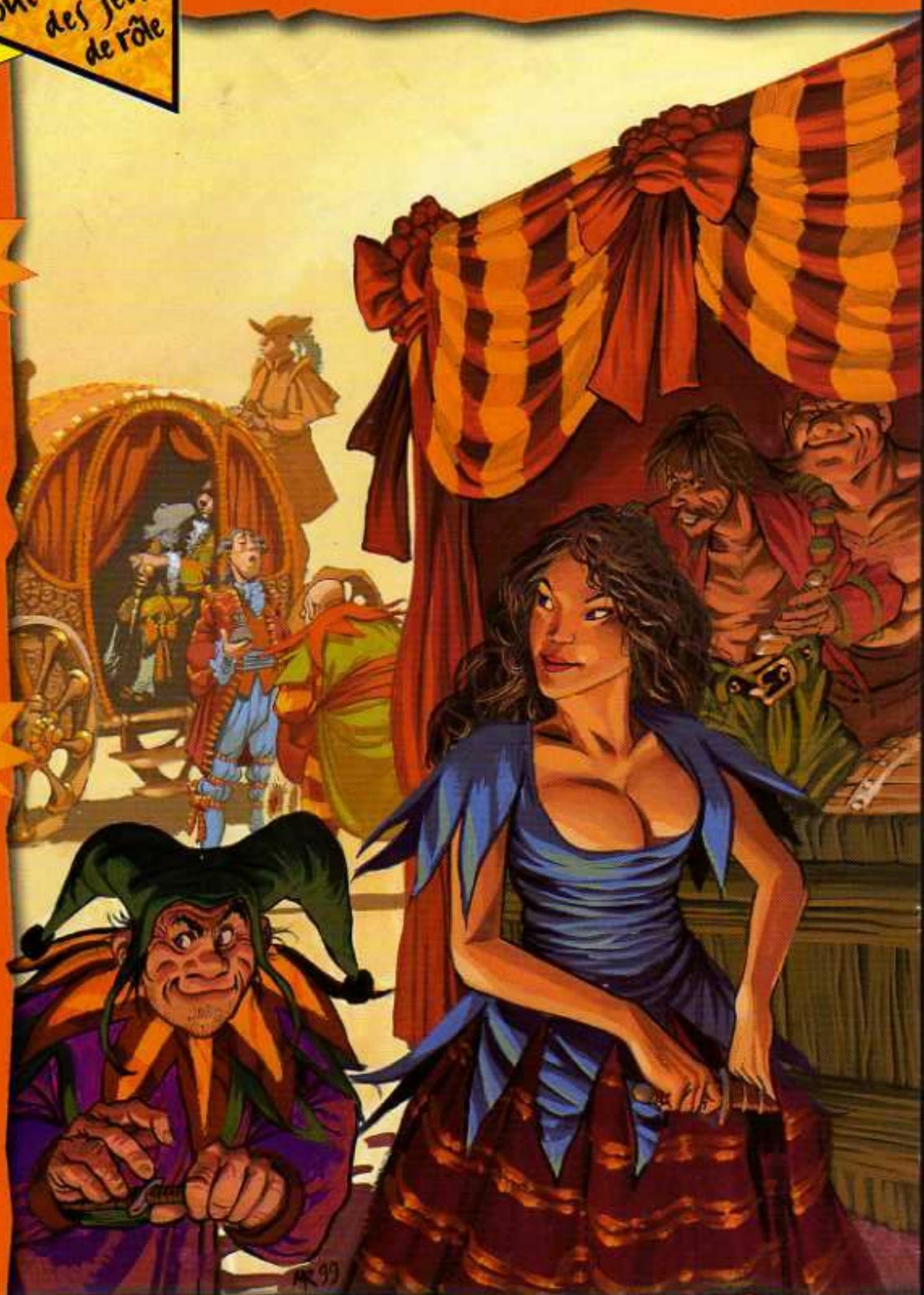
MultiSim

dévoile son

nouveau jeu

Agone

page 32



n° 121 • août-septembre 99

T 3168 - 121 - 35,00 F - RD

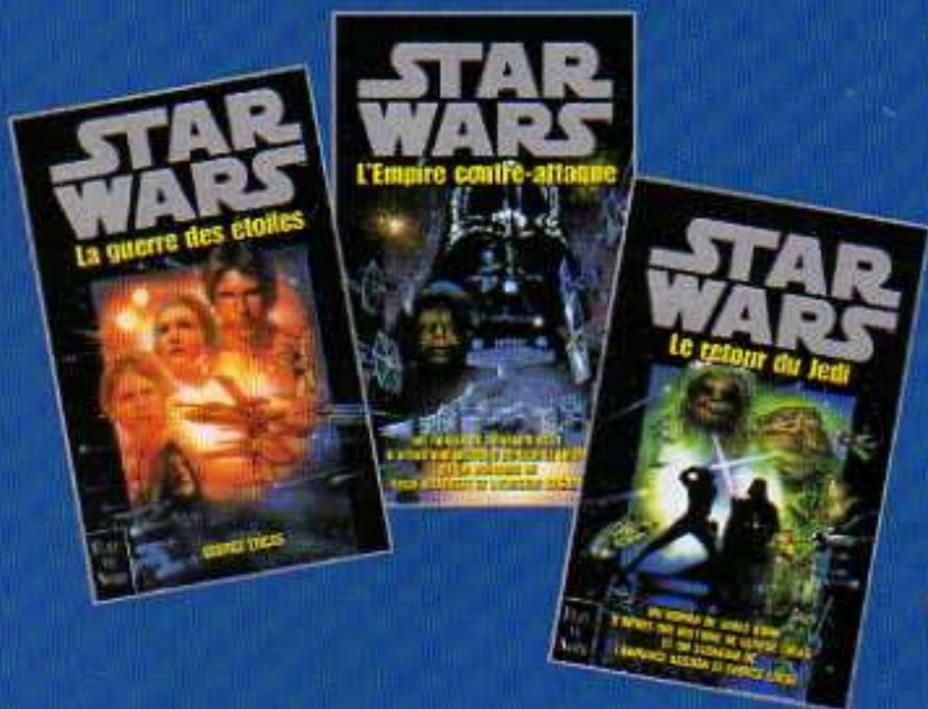


250 FB - 9 FS - 5.50 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 40 F

**Scramble Fighters : un mini jeu de dés pour la plage ;
Les résultats du sondage Écho 99 ; des scénarios pour
Conspiration X, Polaris, Vampire : l'Âge des Ténèbres,
AD&D et un Grand Écran Warhammer.**

Retrouvez tous les romans *Star Wars* aux éditions Fleuve Noir :

La trilogie fondatrice



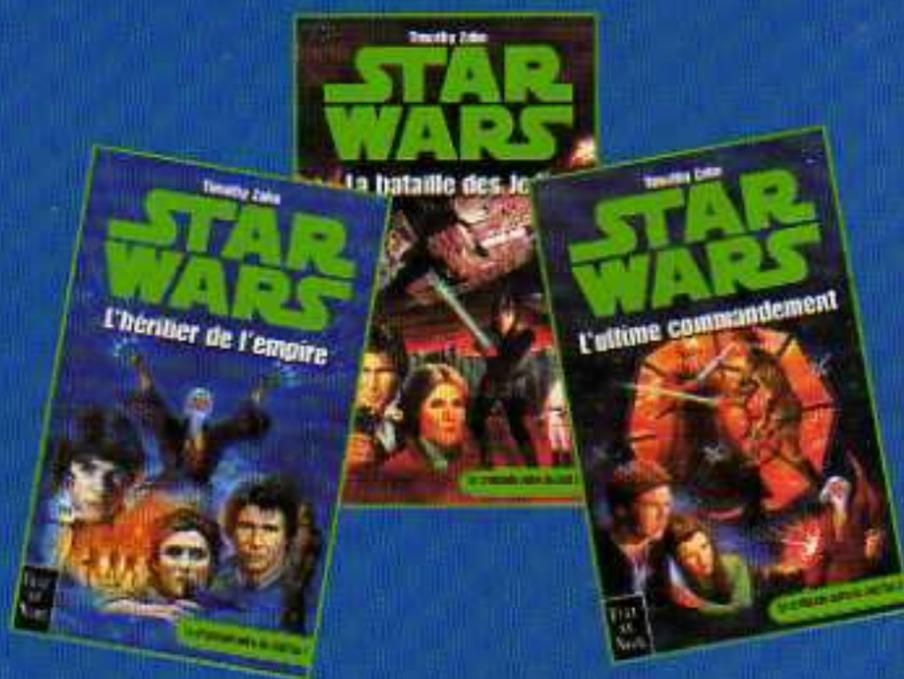
La crise de la Flotte noire



Les X-Wings



La croisade noire du Jedi fou



Déjà parus : *La Guerre des Étoiles ; l'Empire contre-attaque ;
Le retour du Jedi ; La Crise de la Flotte Noire (3 titres)
Les X-Wings : (4 titres)
La croisade noire du Jedi fou (3 titres)*

Prix
des livres
32 FF.

FLEU
VE
NOIR

© 1999 L'Éditions Fleuve Noir. All Rights Reserved. L'Éditions Fleuve Noir. Authorisation.

NOUVEAUTÉS



DESCARTES
EDITEUR

LES CONTRÉES DU RÊVE



Un grand classique, complété et corrigé, enrichi par de nouveaux et fantastiques éléments de décor et personnages, et augmenté d'un journal de voyage dans les Contrées du Rêve.

LES CONTRÉES DU RÊVE

4^e édition : beaucoup plus dense que les précédentes, avec presque cent pages inédites et un nouveau système de création de personnages.

SHADOWTECH

Toutes les merveilles technologiques de Shadowrun réunies dans un seul ouvrage : cybernétique, bionétique, génétique... Voici un avant-goût du futur !



LA PIERRE ONIRIQUE

Nyarlatotep. Le Chaos Rampant. Le Messenger des Dieux Extérieurs. Un millier de masques pour un millier d'intrigues et c'est l'une d'elles qui attend les investigateurs, dans un décor inspiré des "Contrées du Rêve" de Lovecraft.

LA PIERRE ONIRIQUE



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- Les Contrées du Rêve (Cthulhu) 179 F
- Shadowtech (Shadowrun) 199 F
- La Pierre Onirique (Cthulhu) 85 F

Total.....

Ci-joint mon règlement de F (franco de port) 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

Conformément à l'article 27 de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 (informatique et libertés), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Seul appui sur la voie postale, vos informations pourront être utilisées par des tiers.

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Tous des comédiens!

Comment vit une troupe de théâtre, que font les baladins? Et quelques personnages secondaires à incarner ou à utiliser. Un dossier pratique

pour tout rôliste, page 18.



Lecteurs qui êtes-vous?

Venez examiner avec nous les résultats du sondage que nous avons fait en début d'année. Finalement, vous n'avez pas tellement changé (page 72)!

Nous aussi nous suivions avec circonspection les menaces nouvelles qui planent sur notre avenir – clonage de brebis cola, culture de poulet transgénique – sans nous rendre compte que nous étions en train de lâcher à la surface de la terre un autre péril aux conséquences difficiles à mesurer. Trop tard! Libéré de ses chaînes, Mehdi Sahmi s'est transformé en une version violette à raies orange de Hulk mêlé de BHL, transformant notre paisible « test de l'été » en une redoutable mécanique aux effets dévastateurs. Le mal est fait, et nous ne pouvons que conseiller aux âmes sensibles et innocentes de contourner la zone dangereuse (les pages 10 à 14). Pour le reste, c'est tout bon.

Didier Guiserix

Scramble Fighters page 26

Ce mini jeu de dés permet de simuler en s'amusant des mega bastons entre deux super-héros.

Errata : Dans l'article, l'adresse Internet de Thibaut Brébant, l'auteur du jeu, est fautive.

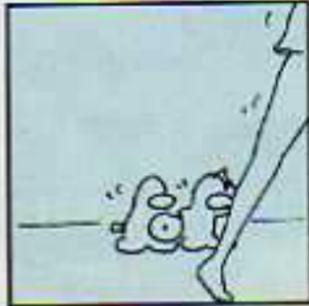
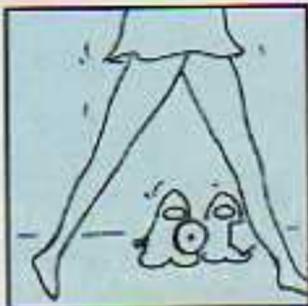
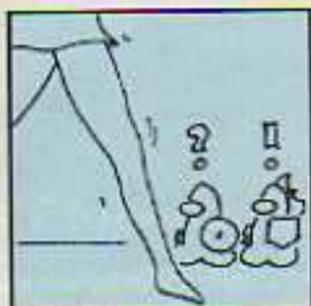
La bonne est :

<dib@mailperso.com>

Et son adresse « réelle » est : 55 rue Devosge, 21000 Dijon. De plus, l'équipe des testeurs comprend également Stéphane.



Manghol & Ghota
par Didier Guiserix



Critiques & actualités

- 6 ▶ **Backstage, les coulisses du monde du jeu.**
- 10 ▶ Magazine: **Le TEST qui TUE !**, vos joueurs vous méritent-ils ?
- 16 ▶ Prospective: **Un rôle en silicium**, intelligence artificielle et rôle ?
- 32 ▶ Interview: **MultiSim dévoile son nouveau jeu, Agone.**
- 68 ▶ Jeu de rôle: **Aberrant**, le jeu de super-héros de White Wolf!
- 70 ▶ Jeu de rôle: **DragonLance**, l'un des plus grands classiques du JdR!
- 72 ▶ Magazine: **Noon, tou n'a pa chann-gééé**, résultats du sondage CB 99.
- 74 ▶ **L'actualité des jeux de rôle, de cartes, de plateau, informatiques...**



Un mini jeu de dés pour l'été

- 26 ▶ **Scramble fighters**, quand les super-héros se l'attent la tronche!



Un youski

Aides de jeu & Scénarios

- 18 ▶ **pour tout jeu : Théâtre, acteurs & baladins**
Aide de jeu. Tout ce qu'il faut savoir sur la vie d'un théâtre et ses occupants.
- 22 ▶ **pour tout jeu : L'acteur, l'actrice, la costumière & le forain**
Aide de jeu. Quatre personnages de théâtre à incarner en joueur ou en non-joueur.
- 36 ▶ **pour AD&D : Le renard de Shaffelton**
Scénario Court Métrage, facile, spécialement conçu pour un meneur de jeu et des joueurs débutants. Convient à un groupe de 4 à 6 personnages de niveau 1 à 3.
- 40 ▶ **pour Conspiration X : I Believe...**
Scénario Court Métrage, difficulté moyenne, pour meneur de jeu et joueurs moyennement expérimentés, ainsi qu'une cellule récemment constituée. Enquêteurs, scientifiques et gros bras bienvenus.
- 44 ▶ **pour Vampire : L'âge des ténèbres : Histoire d'os**
Scénario Court Métrage, complexe, pour meneur de jeu expérimenté, joueurs de tous niveaux et personnages plutôt jeunes. Situé en Transylvanie, il peut être transposé ailleurs si vous n'avez pas « Chronica Transylvania ».
- 48 ▶ **pour Polaris : Mitch**
Scénario Court Métrage, difficulté moyenne, pour meneur de jeu plutôt expérimenté et pour 4 à 6 personnages assez bagarreurs ayant une bonne expérience de Polaris.
- 52 ▶ **pour Warhammer JdRF : La Morr dans l'âme**
Scénario Grand Écran, difficulté moyenne, pour un groupe relativement restreint (4 à 5 personnes) de joueurs subtils avec des personnages pas trop bourrins à l'orée de leur 3e carrière. Pour meneur de jeu moyennement expérimenté.

Et encore...

BD – Les Irrécupérables (épisode 31) : *L'honorable Scorpion* (30), *Inspirations* (92), *Ça bouge* (94), *Calendrier* (96), *Fanzines* (97), *Petites annonces* (98).

La couverture est de
Jean-Louis Mourier.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 15.
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel
en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn)
ou directement sur Internet à l'adresse <http://www.abomag.com>
Nos anciens numéros peuvent être commandés en page 67
ou sur Internet à l'adresse <http://www.abomag.com>

Dragons du crépuscule

Les nostalgiques d'Earthdown peuvent se rendre sur le site de FASA et découvrir ce qui devait être le prochain supplément. Plutôt que d'enterrer tout ce travail consacré aux dragons, FASA a décidé de le mettre en ligne pour un téléchargement gratuit.
<www.fasa.com/earthdown/dragondownload.html>.



Gloire à Glorantha

Les choses se précisent en ce qui concerne l'avenir de Glorantha, le monde légendaire qui a fait les beaux jours de *RuneQuest*. Pour l'occasion, Greg Stafford a créé une nouvelle société : Issaries. La parution des deux premiers ouvrages est déjà prévue pour octobre. Il s'agira d'un livre d'introduction au monde et d'un jeu de rôle, baptisé *Hero Wars*. Le système de jeu, qui n'a rien à voir avec le basic role-playing (popularisé par *Cthulhu*, *Elric*, etc.) utilise des d20, les caractéristiques sont notées sur 20 et sur une « méta » carac, notée E (pour Excellence) et valant 20. Pour réussir une action il faut vaincre son niveau de difficulté. Un système de points d'action dépendant de la caractéristique utilisée vient assouplir le système. La magie est divisée en plusieurs types, allant des talents innés aux sorts classiques en passant par les pouvoirs octroyés par les dieux. MultiSim a d'ores et déjà acquis les droits afin de publier une v.f. du jeu. Mieux : l'éditeur français collaborera étroitement avec Issaries et sera amené à réaliser des suppléments originaux. Pour l'instant, aucune date de parution n'est avancée, ce qui vaut mieux quand on connaît le total manque de fiabilité des plannings d'Issaries/Chaosium.

Men in games

La sortie du jeu de rôle *Lyonesse*, d'après la trilogie de Jack Vance, est toujours prévue pour fin septembre et vous pourrez en lire la critique dans le prochain *Casus*. Parmi les autres projets de nos amis suisses de Men in Cheese, figure un jeu de cartes pas à collectionner, *Dirty Xmas*, le jeu où l'on ne se fait pas de cadeaux. Le Père Noël est fatigué et veut prendre sa retraite. Son successeur sera celui qui aura distribué le plus de cadeaux avant le douzième coup de minuit la veille de Noël. On nous promet un jeu rythmé avec plein de cartes vaches à balancer sur ses adversaires. Parution en novembre.

ANNONCES ANIMÉES

C'est dans le cadre du festival du film d'animation d'Annecy, au cours d'une conférence sur le jeu et l'animation (voir aussi page 16), que certaines annonces concernant des jeux proches de nous ont été faites ! Ainsi, nous avons appris que Cryo, au vu des superbes scènes d'animation et d'ouverture du jeu informatique *Les Chroniques de la Lune noire* (de notre cher FMF) recherchait un réalisateur pour en faire un film d'animation en images de synthèse. Quant à *Dark Earth*, le jeu informatique aura un deuxième volet à la fin de cette année, mais surtout, il va devenir une série télévisée produite à Hollywood par Ridley Scott (*Alien*, *Duellistes*, *Blade Runner*... pour ceux à qui ce nom ne dirait rien). A cette occasion, un roman dans cet univers paraîtra aux États-Unis (édité par Penguin) et en France (par Mnemos). MultiSim profitera de toute cette animation pour préparer une deuxième édition de son jeu de rôle, qui ne verra pas le jour avant le printemps prochain.



TSR TENTE LE DIABLE

On vous en parlait le mois dernier dans notre article *Puces contre papier*, et cela se confirme : les relations entre le monde du jeu de rôle classique et celui du jeu vidéo s'intensifient. Ainsi, TSR a signé un accord avec Blizzard pour le développement de produits basés sur *Diablo* et *Starcraft*. Deux volets sont prévus : une adaptation des fast-play rules de *Donjons & Dragons* à *Diablo* qui sera commercialisée avec le jeu PC ; et une campagne pour *Donj'* dans l'univers de *Diablo*. La même opération est prévue pour *Starcraft* avec les règles d'*Alternity*. Et si vous ne connaissez pas *Diablo*, vous avez encore le temps, avant la parution de *Diablo II* à la fin de l'année, de découvrir le jeu et son extension *Hell Fire* dans un pack au prix avantageux de 170 F.



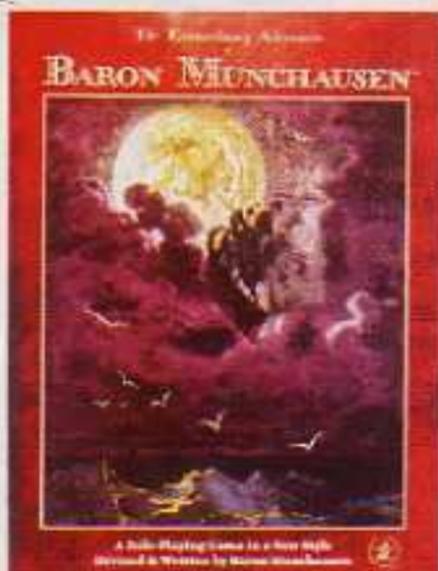
Miracle de Noël

Ils refusaient d'en parler. Quand on les questionnait, ils se défilait en grognant des « non, on sait pas encore... c'est trop tôt... on n'a même pas le titre... ». Mais finalement les gars d'Halloween Concept ont fini par cracher le morceau : ils préparent bien un nouveau jeu de rôle, à paraître pour Noël. Le thème en sera méd-fan et tout ce que l'on sait d'autre, c'est que ça devrait bien bastonner. Philippe Tessier, le concepteur de *Polaris*, est dans le coup, ainsi que d'autres auteurs. Plus de détails au prochain numéro, quand on aura fait parler tout ce petit monde grâce à notre torture « spécial récalcitrants » : l'intégrale de Céline Dion en boucle.

STAG

UN FILM DE FER

On vous l'annonçait le mois dernier, un film basé sur *Donjons & Dragons* est en préparation. L'intrigue tournerait autour d'un voleur qui, ô surprise, doit sauver le monde. Bien sûr, certains chercheront à lui mettre des bâtons dans les roues. Et, justement, dans le rôle du méchant, on parle de l'Anglais Jeremy Irons. Ne nous plaignons pas, ça fait toujours un bon acteur dans le casting...



LES AVENTURES ÉDITORIALES DU BARON DE MULTISIM

Particulièrement actif depuis quelque temps, MultiSim a décidé de scinder ses productions en trois collections : « Édition Création » pour les jeux français, « Outre Monde » pour les jeux traduits et « Les Imagineurs » pour les jeux un peu bizarres et décalés, genre *Imago*. Prévue pour la rentrée, la v.f. des *Aventures du baron de Munchausen*, excellent mini jeu édité il y a un an par Hogshead Publishing (dans lequel les duels sont résolus à coups de verres de vin), entre dans cette dernière catégorie.

AVEZ-VOUS DONC UNE ÂME?



DION S'ANIME!

Notre collaborateur Franck Dion, qui a entre autres réalisé pour *Casus* les maquettes des *Vifs Horions* (CB n° 109 et 110), a obtenu le prix SACD 99 au marché international du film d'animation d'Annecy pour son projet de film « Avez-vous donc une âme ? ». Écrit en collaboration avec Laetitia Ballet et Philippe Guillot, il sera produit par les Armateurs (*Kirikou et la sorcière*, *La vieille dame et les pigeons*, *Belphegor*...). Le tournage devrait commencer d'ici le début 2000, il utilisera le 35 mm et les techniques de la marionnette, de la 3D numérique et de la prise de vue réelle. Sa durée sera de dix minutes!

DIS-MOI TON NOM ET JE TE DIRAI SI TU ES BON

D'après une étude réalisée aux États-Unis, chaque année une trentaine de bébés sont prénommés Raistlin. Commentaire de Margaret Weis, co-auteur de la série *LanceDragon* où apparaît le personnage de Raistlin : « C'est certes un compliment pour moi, mais je me demande ce que ces enfants répondront plus tard quand on leur demandera d'où vient leur prénom. D'un magicien maléfique ? ». La vraie question est : y a-t-il autant de petits Caramon ?



Trois questions à... Robert Hatch, développeur d'Aberrant

CB : Quelles sont les principales idées apportées par *Aberrant* ?

RH : Dans *Aberrant*, les joueurs jouent des êtres aux pouvoirs énormes, ce qui leur donne la possibilité d'exercer une réelle influence sur l'univers de jeu. Dans la plupart des jeux de rôle, y compris, à mon sens, ceux de *White Wolf*, les personnages agissent dans une sorte de vide, leurs actions n'ont pas réellement d'impact sur leur environnement. Dans *Aberrant*, vous pouvez changer le monde.

CB : Quelle est la différence entre *Aberrant* et les autres jeux de super-héros ?

RH : La différence est dans l'ambiance et le cadre de jeu. *Aberrant* constitue un aperçu très postmoderne, presque déconstructionniste, de ce que serait l'influence d'êtres aux pouvoirs surhumains sur le monde réel. L'accent est mis sur l'exploitation médiatique des héros, sur la manière dont ils constituent la dernière mode dans une culture de consommation télévisuelle fade. Cependant, sous le cynisme et la satire, transparaissent de sérieuses questions éthiques sur ce que cela signifie d'avoir le pouvoir de changer les choses au niveau géopolitique.

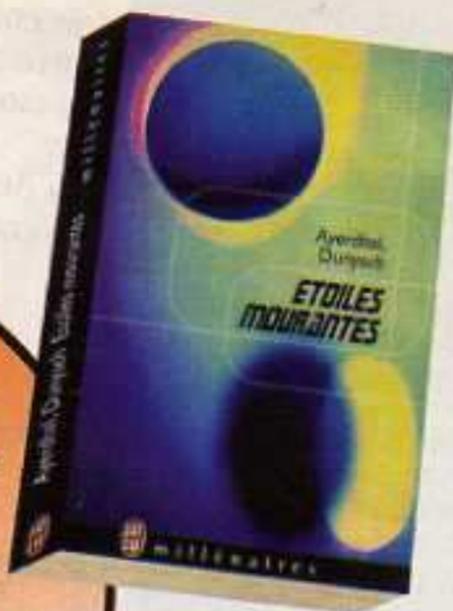
CB : Quelles sont vos influences ?

RH : Les BD *Watchmen*, *Marshal Law*, *Dark Knight*; *Absolutely Fabulous* (la série TV), *Network*, *Boogie Nights* (le film), le catch professionnel, entre autres.

BACK STAGE

Étoile montante

Pour sa troisième édition, le prix Tour Eiffel de science-fiction a couronné Étoiles mourantes, un ouvrage signé Ayerdhal et Jean-Claude Dunyach et paru chez J'AI Lu. Le mélange d'aventure et de merveilleux scientifique a séduit le jury, composé de professionnels et de passionnés.



LE JDR CHASSE, BASTON, OCCULTE ET TRADITION

Hunter: the Reckoning sera donc le sixième (et dernier... du siècle) jeu de White Wolf dans l'univers du Monde des Ténèbres. Le thème en est simple. Cela fait des siècles que des monstres gouvernent le destin de l'humanité. Il faut que ça cesse! Maintenant! Résultat, la pub qui annonce le jeu représente un gros baraqué l'air pas content avec un fusil à pompes. On soupçonne fortement la Technocratie d'être derrière tout ça, mais chut, on ne vous a rien dit. En attendant la sortie du jeu en novembre, investissez dans les gros calibres.

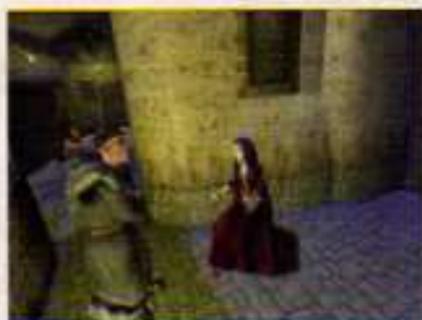
L'art du conteur électronique

Couronné meilleur jeu à l'Electronic Entertainment Expo en mai, le premier jeu vidéo tiré de *Vampire* est assuré de bénéficier d'un joli matraquage média. Il faut avouer que *Vampire: Redemption* promet. Les graphismes sont très réussis, le moteur devrait être à la pointe de la technologie 3D... Et, encore mieux: il y aurait une vraie histoire derrière les combats qui s'annoncent pourtant sanglants. On pourra jouer soit du côté mort-vivant soit du côté chasseur de vampire. L'interface multijoueur est particulièrement soignée, avec un mode «storytelling» qui permet à un joueur, le conteur, d'intervenir dans le comportement des PNJ. Si tout va bien, le jeu sera disponible à la fin de l'année.



Chaotique bon

Kaotic est un nouveau magazine qui débarque dans toutes les boutiques à peu près en même temps que ce *Casus*. Fort de 200 pages et des possibilités quasi professionnelles qu'offre la PAO aujourd'hui, il compte proposer aux rôlistes, quatre fois par an, des scénarios copieux et des dossiers complets. Au sommaire du n°1: les secrets de l'Église pour *Nephilim*, un dossier sur les sorcières, un gros pavé sur Paris by Night pour *Vampire* (un sujet décidément à la mode); et une brassée de scénarios: *Berlin XVIII* (si, si!), *Nephilim*, *L'appel de Cthulhu*, *Elic* et *Deadlands*. 49F en boutiques.



GUILDE VERMEILLE

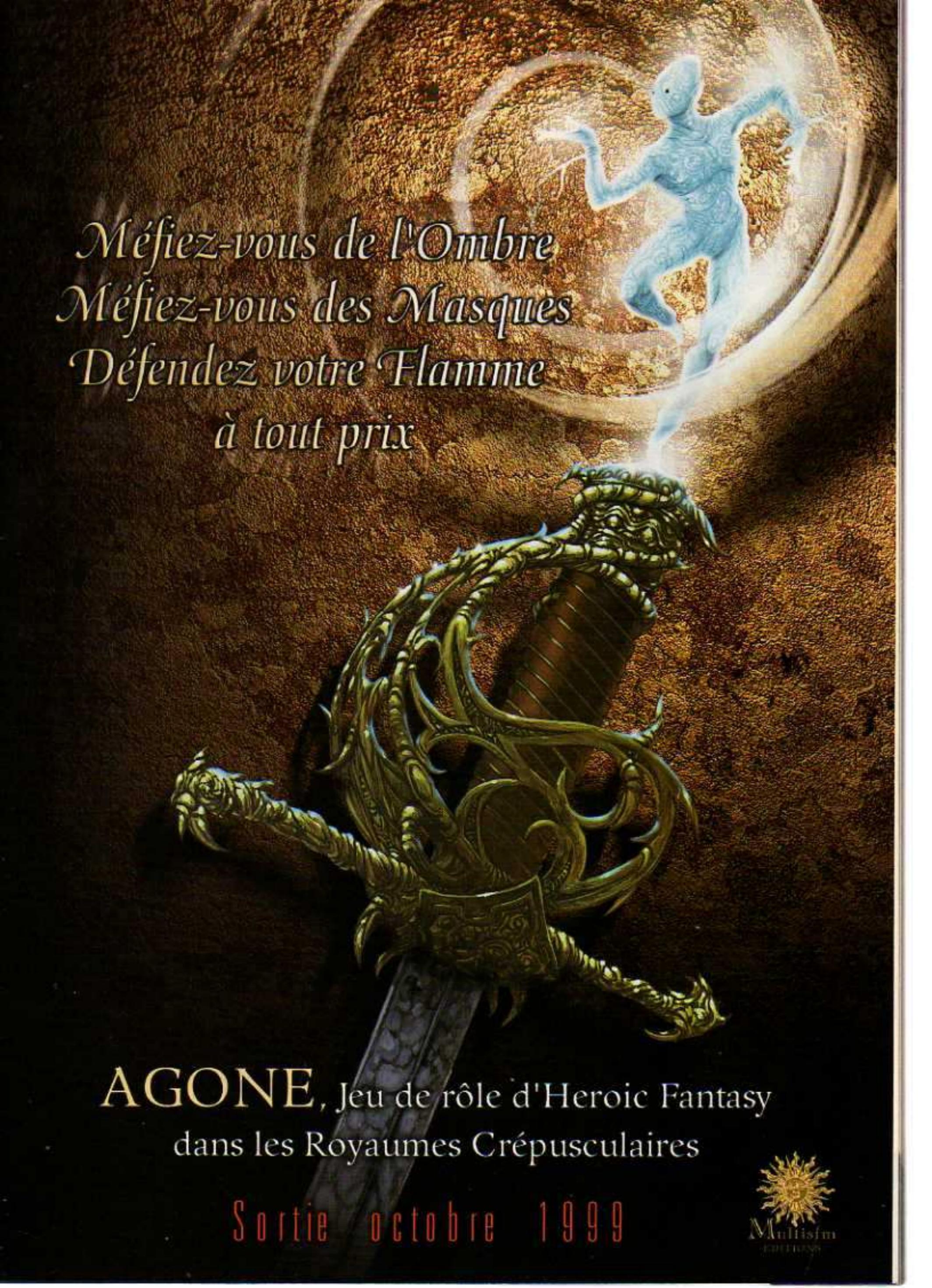
Les vétérans s'en souviennent peut-être. Judges Guild était une petite boîte qui produisait des aides de jeu génériques, cartes, backgrounds, descriptions de villes, etc., utilisables pour tous jeux de rôle, même si elles étaient plus spécialement destinées à D&D et Traveller, les jeux leaders à l'époque. L'époque? La fin des seventies et le début des années 80. Après avoir disparu de la circulation pendant des années, Judges Guild refait surface, reéquipé par la possibilité de vendre ses produits en direct sur le web. Tout ça sent un peu beaucoup la poussière, mais il faut comprendre ces gens-là: depuis le temps qu'ils ont des stocks, ils aimeraient bien les vendre pour pouvoir enfin utiliser leur garage...

<www.judgesguild.com/index.htm>

Plus possible de lire aux chiottes

Après *Pyramid*, le magazine de Steve Jackson Games qui a migré sur le web il y a un an, c'est au tour de *Duelist*, le magazine de Wizards of the Coast, essentiellement consacré à *Magic*, de passer sous forme électronique. Le dernier numéro imprimé sur du bon vieux papier sera celui de septembre. Après, ce sera direction Internet, pour une consultation gratuite des rubriques du magazine. <www.duelistmagazine.com>





*Méfiez-vous de l'Ombre
Méfiez-vous des Masques
Défendez votre Flamme
à tout prix*

AGONE, Jeu de rôle d'Heroic Fantasy
dans les Royaumes Crépusculaires

Sortie octobre 1999



De
quels

Irrécupérables êtes-vous le Patrick ?



ILS réduisent régulièrement vos scénarios à néant, contestent vos moindres décisions, vident votre réfrigérateur, sont incapables de régler pacifiquement un problème, interrompent sans arrêt la partie à coups de blagues cochonnes, ont un mal fou à concilier comportement civilisé et partie de jeu de rôle... Vous l'avez compris, je veux parler de vos joueurs! Ne le niez pas! Cela fait des mois, que dis-je, des années que vous pensez tout bas ce que je m'apprete à dire tout haut: vos joueurs ne vous méritent pas! Allons, il n'y a pas de honte à le dire. Croyez-vous être le seul meneur de jeu dans ce cas? Non! Oh, peut-être vous aussi avez-vous rencontré des MJ affirmant, non sans fierté, avoir des joueurs subtils, matures, cultivés, raffinés, intelligents et bien élevés pour lesquels ils animalent des campagnes tout en roleplaying. Qu'ils disent... Non mais franchement! Vous avez déjà vu des joueurs pareils en chair et en os? Moi non plus. Depuis plus de douze ans que je fais du jeu de rôle, jamais je n'ai rencontré un joueur doté d'un cerveau. *Jamais!* Alors, quand Tristan Lhomme me dit que lui, il en a, je lui réponds poliment qu'il a bien de la chance mais... je ne le crois pas une seconde. Et me les a-t-il jamais présentés, ces divins joueurs? Non plus. Évidemment. En vérité, je vous le dis mes bien chers frères meneurs de jeu, les rares bons joueurs préfèrent tous être MJ. Il faut avoir le courage de le reconnaître! Même toi Tristan! Cesse de te voiler la face et viens partager le martyre de tes semblables! Tout cela parce que ces orcs dégénérés au regard et au ventre vides qui atten-

dent tout excités que vous leur jetiez votre scénario en pâture, comme on offre un Van Gogh à un phillistin, sont vos seuls copains. Oh!, nul doute que vous les aimez bien... Après tout, ce sont eux qui vous piquaient votre pelle et votre seau dans le bac à sable du jardin public. Puis, plus tard, qui vous cassaient régulièrement la gueule à l'école. Forcément, ça crée des liens. N'empêche. Si vous aviez l'occasion de jouer avec de vrais bons joueurs... Hein?

Mais ne rêvons pas. Car d'ici que le soleil se lève sur ce jour béni, il va falloir faire avec notre infortune. Et c'est là que cet article peut vous être utile, par les conseils qu'il dispense dans ses conclusions. Mais avant d'en arriver là, comme toutes les catastrophes ne se ressemblent pas, le petit test qui suit devrait vous aider à mieux cerner la personnalité de vos joueurs. Comme ça, vous saurez mieux de quels conseils vous avez le plus besoin. C'est vrai quoi. Que se passe-t-il dans le crâne de cette bande de cafards qui vous sert de joueurs?

À QUOI RESSEMBLENT VOS IRRÉCUPÉRABLES!

Maintenant, concentrez-vous et suivez ma pensée. Les règles sont simples. Chaque petit paragraphe présente un type de joueur. S'il correspond au trait de caractère dominant dans votre groupe, cochez la tête de l'Irrécupérable. À la fin, comptez le nombre de têtes et reportez-vous aux conclusions du test, en commençant par l'Irrécupérable le plus représenté.



L'INDIVIDUALISTE

Ce joueur-là a un problème: les autres joueurs. Il a du mal à encadrer l'idée de collaborer avec eux. Du coup, c'est un peu comme s'il jouait tout seul. Les moindres prétextes sont bons pour lâcher les copains et faire sa petite enquête de son côté. On le comprend un peu, vu les énergumènes qui l'entourent. Mais bon, ce serait bien s'il pouvait se rendre compte que c'est parfois un peu difficile d'animer deux parties à la fois...



L'ANARCHISTE

Il a traversé la rue dans les passages protégés toute la semaine, a sagement acheté sa carte orange, a fait ses devoirs et n'a pas oublié une seule fois de faire sa prière du soir. Et ça, il faut que ça se paye... Gare alors à tout ce qui représente de près ou de loin l'autorité pendant la partie. Un garde l'informe qu'il doit laisser sa hache à deux mains à la consigne aux portes de la ville? L'obligation de s'agenouiller devant le puissant roi du Chaos? Autant d'irrésistibles provocations qui finissent dans un bain de sang... généralement, celui des personnages.



LE PARANOÏAQUE

Vous avez froncé le sourcil, bafouillé au milieu d'une phrase, vous vous êtes attardé sur une description anodine. Pour lui, ça veut tout dire. L'ébauche

d'insinuation qu'il a cru déceler dans vos gestes ou vos dires devient bientôt un raisonnement poussé jusque dans ses retranchements les plus absurdes. Et comme il a sa fierté, il va tout faire pour prouver que ses craintes sont justifiées y compris, et surtout, le pire!



LA PLANTE VERTE

Manifestement, un des autres joueurs l'a amené sans lui expliquer qu'il pouvait participer. Ou alors il est perdu et il attend sagement que sa maman vienne le chercher. Au moins, c'est un joueur reposant avec un personnage... discret. Il suffit de le réveiller de temps en temps pour lui dire de jeter les dés. Le reste du temps, il adopte la tactique du suiveur. Il fait la même chose que le groupe ou que le chef de meute.



L'HYPERACTIF

Son enthousiasme fait plaisir. Au début. Parce qu'en fait, il veut tout faire. Dans n'importe quel ordre. Et n'importe comment. Le moindre événement lui donne une nouvelle idée géniale qui le pousse à laisser en plan tout ce qu'il avait entrepris auparavant. Le résultat? Pour vous, un étrange sentiment de lassitude. Pour le scénario, un beau bordel.



LE CHEF DE MEUTE

Avec lui au moins, il y a deux questions qui ne se posent pas: « Qui parle le plus fort? » et « Qui donne les ordres? » Le problème, c'est que les autres joueurs apprécient moyennement son autoritarisme exacerbé. Et c'est encore pire quand il y en a plusieurs autour de la table. S'engage alors un face à face, dans lequel le scénario et les autres joueurs se retrouvent relégués au second plan. Qu'importe les dégâts: à la fin, il ne peut en rester qu'un.



LE MOUTON

Le meilleur ami du Chef de meute. Le chien-chien à son maître. Même que s'il est sage, il aura droit à un susucré (comprenez: une part du gâteau amené par le Chef de meute). Le problème, c'est qu'il ne se départ pas de son attitude attentiste. Si vous ne voulez pas que la partie se résume à une série de « Que fais-tu? » — « Euh, je sais pas! Mon perso va au cinéma en attendant qu'il y ait un autre meurtre. », il y a intérêt à ce que la progression dans le scénario ne dépende pas de lui. Pour le Mouton, la seule bonne aventure, c'est une bouillie pré-

digérée qu'on lui enfourne dans le gosier à grands coups de cuillère à soupe.



L'IMPULSIF

Le problème avec lui c'est qu'il ne peut pas s'empêcher d'agir avant de penser. Résultat: un désastre neuf fois sur dix. D'autant qu'il a une méchante tendance à combiner ce trait de caractère avec celui de Bourrin ou de Cérébral... Un PNJ lui fait une remarque désobligeante et notre Impulsif l'allume avec son calibre. Dommage, c'était l'unique contact du groupe...



LE GRAND ANCIEN (DANS DIX ANS)

Il sait tout, il connaît tout, il a joué à tout et, hélas, il aime en parler. Dans la catégorie « preneur de tête », il bat des records. Le pire, c'est quand il donne des conseils à ses « petits frères » ou quand il entreprend de raconter une partie qu'il a jouée il y a dix ans parce qu'un événement que vous venez de mettre en scène la lui a rappelée. Bien entendu, cet événement ne l'a pas surpris parce qu'il a déjà vécu ça pendant la partie en question, alors ne te vexe pas petit mais, tu comprends, il l'a vu venir de loin le coup de théâtre que tu préparais depuis trois séances. C'est uniquement par gentillesse qu'il a fait comme s'il était surpris lui aussi.



LE DIGRESSEUR

Dans une autre vie, ce joueur a dû être coiffeur ou chauffeur de taxi. En tout cas, pour lui, une partie de jeu de rôle, ce sont ces petits moments de distraction qui servent à combler les vides entre deux bavardages. Finalement, ce qu'il préfère dans les parties de jeu de rôle, c'est sans doute le fait de pouvoir taper la discute avec ses potes, quel que soit le sujet.



LE DISSIPÉ

Lui, il est venu pour déconner. Chez lui, les mots « sérieux » et « jeu » sont totalement incompatibles et il le fait très vite comprendre. Il multiplie les blagues grasses, ne sait rien faire d'autre que blaster ou draguer tout ce qui bouge, et sème le chaos dans la partie en partant dans des directions imprévues rien que pour voir ce qui va se passer. Votre scénario? Aïe. Vous aviez prévu un scénario?



LE VORACE

Lui, soit il n'a pas mangé depuis une semaine, soit il a une mère écolo et toutes les cochonneries chimiques qui se bouffent pendant une partie de jeu de rôle sont strictement prohibées chez lui. Ou alors il a payé une partie de la bouffe et il tient à rentabiliser son investissement. À moins que ce ne soient les horizons de l'imagination qui lui ouvrent l'appétit comme ça. Non. Ne rêvons pas. En tout cas, une chose est sûre: votre réfrigérateur (et probablement aussi votre mère) vous hait chaque fois que vous invitez ce type à la maison.



LE MÉCHANT

Manifestement, ce genre de joueur profite de la partie pour recracher tout ce que son cerveau pervers emmagasine de pulsions sadiques pendant la semaine. À l'instar de l'Anarchiste avec la loi, la bonté dans les jeux de rôle lui donne la nausée. Du coup, il ne peut pas s'empêcher de torturer l'innocente famille du scénario que le groupe de PJ était censé protéger. Pourquoi est-il si méchant? Parce que queeeeu!!!



LE BOURRIN

Le problème avec lui, c'est que le jeu de rôle se limite à ça. Au bout d'une demi-heure, s'il n'y a toujours pas eu de scène d'action, il vous demandera d'accélérer le rythme comme si la partie n'avait pas déjà commencé. Et s'il n'est pas satisfait au bout d'une heure, attendez-vous à ce qu'il se

Voyons, dans ce pays, la retraite est fixée à 65 ans. Or le roi a 68 ans, peut-être est-il temps de suggérer à son fils (mon nouveau meilleur ami du monde) de faire appliquer la loi à tous les hommes.





festement vicié de naissance. Résultat : il réfléchit à tort et à travers. Et les autres le suivent sans réagir, trop contents d'être débarrassés de la partie réflexion du scénario! «Ne nous précipitons pas. On a peut-être identifié le repaire des méchants mais je refuse d'y aller tant qu'on n'aura pas interrogé les trois cents habitants du village voisin. Et puis, il faudrait se renseigner sur la météo. Qui sait? Il pourrait y avoir une tempête pendant qu'on les attaque. On serait mal s'il y avait un glissement de terrain.»

charge de provoquer l'action. La cohérence de son personnage? L'intérêt du scénario? Le plaisir des autres? Rien à foutre! Pour lui, la qualité d'une partie est proportionnelle au nombre de scènes d'action qu'elle contient. Dès lors, n'importe quel prétexte convient au Bourrin en manque : le premier passant qui ose lever le regard sur lui, le flic qui règle la circulation... Et à

défaut, les persos des autres joueurs font aussi bien l'affaire!



LE CÉRÉBRAL

Un joueur qui utilise le contenu de son crâne, on devrait s'en féliciter. Seulement voilà : le contenu en question est mani-



L'HOMME EN NOIR

Vampire du clan Tremere, samouraï du clan du Scorpion... Chaque fois qu'il y a un archétype de personnage secret, traître, et, dans la mesure du pos-

BON ça y est. Il est content le MJ? Il a bien rempli son questionnaire. Il a lu les réponses-avec-les-petits-conseils-qui-vont-avec? Il est rassuré maintenant qu'il croit que *Casus* compatit à son calvaire? Donc, logiquement, un irrépressible sentiment d'autosatisfaction s'est emparé de lui, si agréable qu'il en a lâché le magazine pour se consacrer à la seule jouissance qu'il ait jamais connue : celle de son ego. Et pendant ce temps-là, vous en avez profité pour lui tirer son magazine comme de coutume pour le lire à votre tour (ça vous aurait trouvé le c... d'acheter votre propre exemplaire de *Casus*, bande de rats - pardon Philippe). Le faux frère (pas toi Philippe, on cause des meneurs de jeu là, suis un peu!). Le traître. Par-devant, il vous sourit et puis, dès que vous avez le dos tourné, il écrit une lettre à *Casus* dans laquelle il se plaint d'être un génial meneur de jeu victime de la médiocrité congénitale de ses ingrats de joueurs. Le salaud. C'est bien une attitude de MJ ça, tiens. Sous prétexte qu'il change trois lignes dans un scénario court métrage *Casus*, il se prend pour James Cameron. Ah, les meneurs de jeu! Tous les mêmes. Un club de frustrés qui surcompensent à coups de vanité pseudo-artistique. C'est que le bougre se sent comme un prêcheur pendant la messe dominicale lorsqu'il vous décrit en bafouillant lamentablement le combat qui oppose votre super-commando à des assassins syrinites avec la B.O. de *Mission Impossible* en fond sonore. Et c'est pire quand ces superstars ont l'occasion d'exprimer leur génie pendant une convention de jeux de rôle. Une bonne fois pour toutes, est-ce que quelqu'un pourrait leur dire que le jeu de rôle n'est pas un art dont les MJ seraient les

De quel Patrick êtes-vous

maîtres d'œuvre. Oui, je sais, certains d'entre vous ont entendu parler de meneurs de jeu à l'éloquence sans pareille capables d'écrire des scénarios sur mesure à leurs joueurs... Non mais franchement! Vous avez déjà vu des meneurs de jeu talentueux vous? Moi non plus. Depuis plus de douze ans que je fais du jeu de rôle, jamais je n'ai rencontré un meneur de jeu doté d'un quelconque talent. *Jamais!* Enfin. Puisque votre MJ vient de se payer votre tronche, il n'y a pas de mal à se payer un peu la sienne. Suivent donc quelques portraits, accompagnés de quelques conseils judicieux censés vous servir à dresser votre MJ préféré.

À QUOI RESSEMBLE VOTRE PATRICK?

Ce test fonctionne de la même manière que le précédent. Alors, reportez-vous-y. Je ne vais quand même pas me répéter?



LE FAIBLE

Ce type n'a aucune autorité, aucun charisme, alors forcément on est tenté d'en profiter. C'est de sa faute après tout si vous foutez le bouze dans ses parties. Et après, il vient chialer auprès de *Casus* que ses joueurs sont infernaux. C'est vrai quoi! Un bon meneur de jeu doit être capable de se faire res-

pecter. Après tout, vous vous écraseriez s'il avait une plus grande gueule que vous!



LE TYRAN

Lui, il a un gros complexe quelque part et il surcompense méchamment. Il ne serait pas un peu petit par hasard? Non, je dis ça parce que Napoléon, Adolf... Enfin, bref. En dehors de la «dizipleneu!», ce MJ aime vos persos. Ou plutôt, il aime insulter, humilier et massacrer vos persos en vous infligeant une série d'épreuves à faire passer *Tomb Raider III* pour une promenade de santé. Ensuite, c'est vous qu'il insulte et humilie tandis que vous créez votre sixième perso de la soirée. Et, théoriquement, c'est là que vous devriez le massacrer. Mais vous êtes trop bon. Et puis c'est illégal. Et puis vous n'avez qu'un seul MJ.



L'ARTISTE

Résolument orienté roleplay mégalomanie et ambiance prise de tête à outrance, l'Artiste considère une partie de jeu de rôle comme une pièce de théâtre improvisé, moitié expérience mystique et happening sous LSD. Bien sûr, le résultat est loin de correspondre aux fantasmes du malade qui gesticule pathétiquement devant vous. On se demande d'ailleurs s'il ne vaut mieux pas qu'il en soit ainsi. Pendant ce temps, vous ramez

sible, habillé en noir, vous pouvez être sûr qu'il le prend. À partir de là, qu'il ait ou non des infos, il cherche à se donner de l'importance en jouant au type qui sait mieux que les autres ce qui se passe, mais qui n'est pas disposé à le dire, et en demandant de fréquentes entrevues privées au meneur de jeu pour lui dire des choses totalement inintéressantes. Au moins, les autres joueurs n'ont pas besoin de chercher loin le responsable chaque fois qu'ils sont victimes d'une trahison.



LE BOUTON D'AUTODESTRUCTION

En dehors de ses éventuelles autres tares, le Bouton d'autodestruction se conduit tout à fait normalement pendant la partie. Il agit même plutôt intelligemment et subtilement. Et puis soudain, quelque chose le fâche. Un jet de dés manqué, un

plan qui échoue, une humiliation de trop et le joueur appuie sur son bouton d'autodestruction. De raisonnable, il devient alors suicidaire et tente de forcer le barrage policier sur une moto qu'il sait à peine conduire ou insulte le caïd de la mafia malgré les huit tueurs qui l'accompagnent. En général, le Bouton d'autodestruction change souvent de personnage.



L'INTÉGRISTE

Avec lui, il faut coller coûte que coûte aux règles et à l'univers. Pas question de se permettre le moindre écart. Vous comprenez, tout l'intérêt du jeu en dépend. Si vous oubliez que depuis la bataille de Machinchose en l'an MXVI (prononcer « mixvi »), aucun membre du clan Duglu n'a plus jamais adressé la parole aux Smurfs, ça fiche tout par terre. C'est vrai quoi? Où va-t-on?

Cela dit, vous pouvez compter sur lui pour vous remettre aussi souvent que nécessaire sur le droit chemin grâce à sa parfaite connaissance du jeu que vous animez.



L'ADEPTE DU RÔLEPLAYING

Avec lui, roleplaying et prise de tête ne font qu'un. Chippendale raté, il vient régulièrement faire son show devant les copains. Et il en fait du bruit! Et il en remue du vent! Et il en fait perdre du temps à tout le monde en mettant une plombe à interpréter son personnage en train de monter dans un simple taxi! Et quand ça l'arrange, il s'en sert pour justifier sa dernière connerie: « Mais laissez-nous jouer nos persos, merde! C'est normal qu'on fasse ça. On est des Vikings! » Ben tiens.

les Irrécupérables!

pour saisir un scénario dilué jusqu'à l'évanescence dans ce capharnaüm pseudo-artistique.



LE CONCEPTEUR

Hum! les gros mélanges gerbogènes! *Dragon Ball Z + AD&D + Star Wars* = mon-nouveau-chef-d'œuvre-vous-allez-voir-les-gars-vous-allez-adorer! Ne riez pas, ça m'est arrivé. Quand ce meneur de jeu se met à jouer au petit chimiste, vous vous sentez comme un rat de laboratoire condamné par avance. La

consigne est claire: surtout ne rien manger avant qu'il annonce la couleur!



LE MJ PJ

Celui-là trouve qu'être joueur tout court, c'est frustrant. Alors, quand il est MJ, il se crée le perso de ses rêves (à tout hasard, mystérieux, méprisant, baléze et indispensable à la quête des joueurs. Non je ne vise personne) et, au lieu de le jouer en tant que joueur, il intègre ce super-PNJ dans les scénarios qu'il anime, pardon, improvise, re-pardon, essaye d'improviser. La première fois, vous êtes surpris. Vous vous dites que c'est une coïncidence ou une maladresse de sa part. Après, vous comprenez et vous vous demandez comment il réagirait si, là, tout de suite, pendant que son arrogante incarnation dort, vous en profitez pour le buter parce qu'après tout, vous avez le droit de penser qu'un personnage aussi mystérieux et puissant, et qui donne l'impression de savoir tant de choses ne peut être qu'un traître! Logique non?



LE TIERS-MONDE DE L'IMAGINATION

Ce MJ-là n'est capable d'accoucher que de scénarios prévisibles, tirés de films que vous avez déjà vus (Van Damme, Seagal et autres scénars grossiers complètement téléphonés). Aucune surprise, dès la première scène, vous comprenez

de quoi il s'agit, comment l'histoire va se dérouler et se terminer, qui sont les méchants, ce qu'ils veulent, comment les contrecarrer, et même combien il y aura de scènes d'action et quand elles auront lieu. Calibré comme un film de Van Damme, je vous dis. Ne riez pas, ça aussi m'est arrivé. Et le pire, c'est que ce n'est même pas du second degré! Manifestement, votre MJ est un matheux et il aime les équations à une seule inconnue: vous. Heureusement, vous êtes là pour mettre de l'ambiance dans l'ennui qu'il vous a concocté. Cela dit, si vous êtes un Bernard, soyez heureux. Ce meneur de jeu est fait pour vous.

RESULTATS

Vous avez entouré une majorité de Patrick

Ce type est un faible, un pseudo-artiste de mes deux et un naïf. Ce qui fait trois bonnes raisons de le faire souffrir. C'était déjà votre souffre-douleur à l'école et, manifestement, il en redemande. Dès lors, ne lui laissez aucun répit! Matraquez-le jusqu'à ce qu'il supplie à genoux!

Vous avez entouré une majorité de Benjamin

Napoléon était corse, Gengis Khan avait les jambes arquées, Hitler était brun. Tous les trois l'ont fait payer au monde. Donc, votre Patrick est un Benjamin. Autrement dit, votre MJ est un nabot excité qui surcompense son gros complexe en martyrisant les êtres purs et innocents. Pauvre de vous. Et dire qu'il a le culot de se plaindre de ses joueurs! Haut les cœurs, les gars, serrez les coudes et tenez bon! On prie pour vous.

Je suis Dieu! Je suis le meneur de jeu et vous n'êtes que des minables Zlarves de niveau 1!





LE SIMULATIONNISTE

Celui-là a dû sauter le paragraphe sur la subtile différence qui existe entre jeu de rôle et jeu de stratégie. Du coup, plus le système de jeu est complexe, plus il est heureux. D'ailleurs, il ne conçoit pas que l'on puisse jouer sans des figurines, un plateau et une bonne règle. Si vous le laissez faire, il aura tôt fait de transformer vos parties en cours de maths. Mais vous ne le laisserez pas faire? Dites, hein?



L'HOSTILE

Pour lui, les choses sont simples: vous êtes l'ennemi et votre scénario est un parcours d'obstacles dont il compte bien sortir victorieux. Quant à vous, il vous mettra au tapis. Il veut vous voir chialer à genoux. Et pour ça, tous les moyens sont bons, y compris bousiller votre scénario, ce « piège » que vous lui tendez et dans lequel il ne tombera pas.



L'ÉTERNEL DÉBUTANT

Lui, il ne capte rien au système de jeu. Il a beau en être à son vingtième guerrier d'AD&D, il n'a encore rien compris au système de création de personnage. Il faut toujours tout lui expliquer par le menu comme la première fois. Le comble, c'est quand on lui demande de faire son dixième jet de Force de la séance et qu'il vous demande tout surpris quels dés il faut jeter. Et c'est qu'il se vexe en plus quand on lui demande avec un air faussement naïf (mais franchement à bout) si des fois, il ne serait pas un peu débile!



LE GROS BILL

Celui-là, tout le monde connaît. Avec son petit sourire en coin, son air faussement désintéressé quand on parle du système de jeu mais ses questions trop précises pour être innocentes. Et son personnage dont on réalise peu à peu à quel point il est optimisé, bien que le joueur soit bien en peine d'expliquer comment un ancien commando peut avoir une telle connaissance du mythe de Cthulhu.

Mehdi Sahmi
illustration: Christopher

RESULTATS



Vous avez entouré une majorité de Benjamin

C'est normal. Ce test est truqué. Pour preuve, comptez les têtes. Celle de Benjamin illustre un archétype sur deux. Donc, vos joueurs sont des Benjamin. Soit. Si tel est le cas, vous avez un vrai problème. J'ai dit au début que je vous donnerais des conseils adaptés au type de joueurs que vous aviez. J'ai menti. À l'impossible, nul n'est tenu...



Vous avez entouré une majorité de Bernard

Vous au moins, vous souffrez peut-être mais vous ne devez pas vous ennuyer. Mon conseil? Tombez aussi bas qu'eux. Au début ça fait mal, mais on s'y fait. Pour cela, il va falloir développer les mêmes goûts qu'eux. Visionnez l'intégrale des films de Steven Seagal, de Van Damme et Chuck Norris. Surtout, n'oubliez pas de prendre des notes pour alimenter vos futurs scénarios et apprenez les célèbres citations de vos nouveaux dieux: «Hasta la vista, baby!» tiré de *Terminator 2* et «Tout acte a des conséquences» tiré de la série télé *Walker Texas Ranger*. Ainsi, vous ne serez plus pris au dépourvu (comprenez: être le seul à ne pas saisir la référence) lorsque vos joueurs les citeront à la fin de scénarios tout en intensité dramatique, quand le méchant se prend la super combinaison de Chuck Norris (piedanlagueule/piedanlagueule/piedanlagueule/ coup-de-pied-retourné-dans-la-gueule) et qu'il demande grâce. Autre source d'inspiration: les jeux vidéo. Simplifiez le scénario de *Baldur's Gate* et animez-leur. Vous verrez, ça leur plaira. Pour les ambiances et les combats, le choix est simple: tapez-vous tous les pandanlagueulelike: *Quake II*, *Half Life*, *Aliens vs Predator*... Quant aux jeux de rôle proprement dits, c'est la qualité du système de combat et la relative simplicité de l'univers qui importe.



Vous avez entouré une majorité de Morad

C'est pas possible, sa tête n'apparaît que quatre fois dans le questionnaire. Vous avez dû sauter des archétypes. Ou alors vous êtes nul en maths. Cela dit, si c'est vraiment le cas, écrivez tout de suite à *Casus*. On veut savoir comment vous faites pour faire jouer des mollusques pareils sans que ça ressemble à un one man show: le vôtre. Et ça doit être triste à voir. Au moins, la bouffe doit être bonne.



Vous avez tout entouré

Ils sont combien autour de la table pour avoir autant de défauts? Si la réponse est un nombre, c'est normal. L'intelligence moyenne d'un groupe est toujours égale à celle du plus bête divisée par le nombre de personnes présentes. En revanche, si la réponse est un chiffre... Euh, on n'aurait pas les mêmes joueurs par hasard?

Importante précision

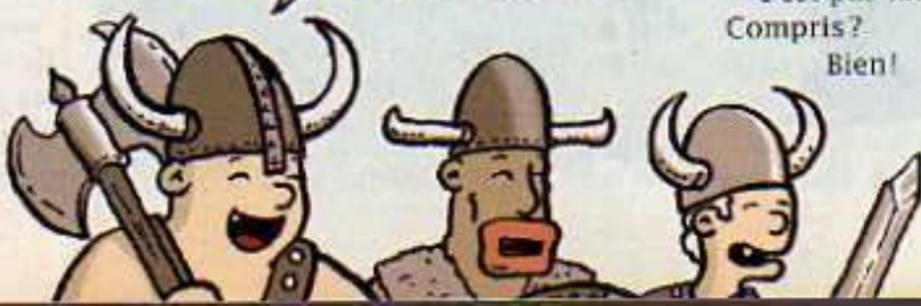
Si le joueur est une joueuse

Elle a peut-être tous les défauts du monde. C'est possible. Ça arrive souvent aux filles. Cela dit, quoi qu'elle fasse et quoi qu'elle dise: ta gueule. Vous avez bien lu: ta gueule! Autrement dit, vous la fermez.

On manque assez de gonzesses comme ça dans le milieu du jeu de rôle pour que vous ne les fassiez pas fuir à coups de remarques mesquines.

Et puis, la galanterie, c'est pas fait pour les chiens! Compris? Bien!

On aura beau dire, il n'y a rien de tel qu'un bon sac de couvent en famille!



RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

Tous les deux mois
**Casus Belli
Jaune**
« **L'Essentiel** »

Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.

Quatre fois par an
**Casus Belli
Rouge**
« **L'Aventure** »

Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.



Votre cadeau**
de bienvenue :
Cette superbe paire
de lunettes noires
(verres protecteurs
100% UV).

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLI

Formule Jaune : 6 numéros Jaune « L'Essentiel » pour 175 francs seulement au lieu de 210 francs*, soit un numéro Jaune gratuit.

Formule Orange : 6 numéros Jaune « L'Essentiel » plus 4 numéros Rouge « L'Aventure » pour 295 francs seulement au lieu de 390 francs*, soit plus d'un numéro Jaune ET d'un numéro Rouge gratuits.



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°

Nom

Prénom

Adresse

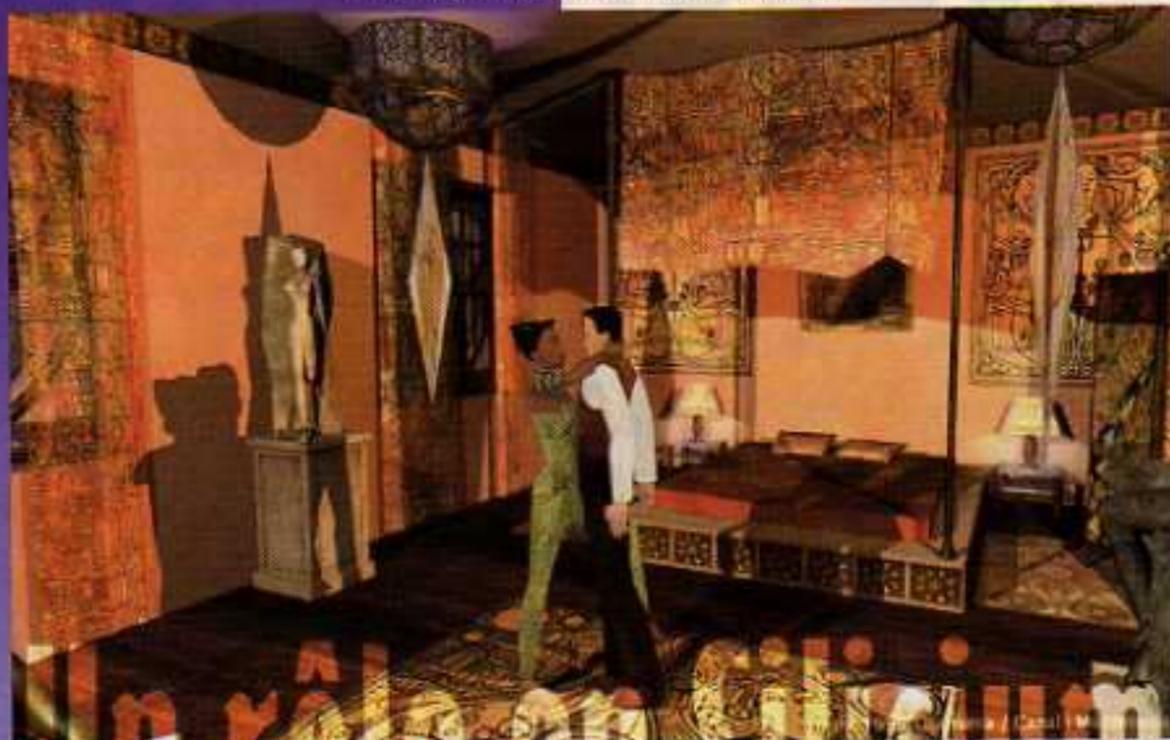
Code postal Ville

Date et signature obligatoires

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17, sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn) et par internet à www.sbomag.com.

* prix de vente chez votre marchand de journaux
** Offre valable jusqu'au 27 / 05 / 1999 pour un premier abonnement livré en France métropolitaine.
Prévoit un délai de réception de votre cadeau de 4 à 6 semaines à compter de l'enregistrement de votre paiement et dans la limite des stocks disponibles.
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 à traiter. 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.



UN RÔLE EN SIMULATION

Nous l'avons vu dans notre dernier numéro (Puces contre papier), les jeux informatiques « de rôle » lorgnent de plus en plus vers le jeu papier/humains réels. Le plus gros défaut de l'informatique étant sans conteste le manque d'intelligence des PNJ. Le festival d'Annecy (voir aussi Backstage p. 6) nous a donné l'occasion, lors d'une conférence sur les jeux et l'animation, de découvrir en avant-première une voie intéressante vers cette « intelligence ».

Aventure ou rôle ?

Notre spécialiste en intelligence artificielle, Stéphane Bura, nous disait récemment que la puissance nécessaire pour une vraie intelligence artificielle ne serait pas disponible avant longtemps. La société Dramæra (anciennement In Visio) a choisi une méthode à mi-chemin entre « l'aventure » et le « rôle ». Dans un jeu dit d'aventure, vous pilotez un personnage qui a un objectif précis et des étapes variées lui permettent de trouver des indices, de progresser dans son histoire. Dans un jeu dit de rôle, vous bâtissez votre personnage avec des caractéristiques et vous décidez ou non de remplir les objectifs du scénario. On voit d'ailleurs là le paradoxe de cette dénomination, les jeux « d'aventure » sont plus rigides mais vont vers la notion d'un rôle à suivre (généralement imposé), tandis que les jeux de rôle sont plus libres mais offrent moins de choix dans la pratique du rôle que dans la façon de tuer les ennemis ou d'acquérir des points d'expérience.

Lui est un autre

Le parti pris de Dramæra est de définir un type de jeu à un personnage-joueur et nombreux PNJ, le personnage ayant un « rôle » bien défini (pour l'instant, le premier jeu, intitulé *The Insider*, est en cours de réalisation). Le joueur pourra influencer sur les réactions du personnage, lui donner certaines impulsions mais ne pourra pas le diriger comme une marionnette, les PNJ gardant la mémoire des événements passés et le « retour en arrière » n'étant pas possible. On n'est alors ni dans un jeu de rôle ni dans un jeu d'aventure mais dans ce que Dramæra appelle une fiction interactive. Soyons clair, ce type de jeu risque d'être plus dirigiste qu'un jeu « de rôle » habituel. Et la perception de « l'intelligence » risque de ne pas toujours être évidente, même si elle est vraiment là. Mais c'est le prix à payer pour commencer des recherches en intelligence artificielle : se donner des objectifs réalisables.

In vivo

Qu'est-ce que cela veut dire concrètement ? Que l'intelligence (disons plutôt le rôle) du personnage prend parfois le pas sur la volonté du joueur, et que ce sont les conditions extérieures qui indiquent comment le personnage réagit. Quelques exemples :
 — Le personnage est un voleur. Quand il est dans un musée de jour et qu'on lui indique un objet, il s'en approche et l'observe, repérant les protections et les alarmes. De nuit, il va essayer de prendre l'objet, utilisant au mieux les outils qu'il a sur lui. Si un garde armé survient, et pointe son arme sur lui, pas question d'attaquer, votre personnage pourra soit essayer de fuir (si vous ou lui pensez qu'il a des chances de réussir) soit se rendre aux autorités.
 — Le personnage essaye de rentrer dans une boîte de nuit. Vous pouvez influencer sur sa façon de parler au videur, être plus ou

moins poli, voire agressif. Les dialogues sont alors automatiques. Vous ne parlez pas par mots-clés, ce qui veut dire : a) que vous ne pouvez pas réessayer d'autres mots si votre attitude n'est pas « la bonne » ; b) que le videur se souviendra très bien de votre attitude à l'avenir.

— Votre personnage se fait draguer par une mata-hari. En fonction de ce qu'elle veut, de votre attitude précédente avec la gente féminine, de vos indications, du moment choisi, le personnage risque de succomber aux charmes de la belle, même si le joueur – lui – sent le piège.

Comment ça marche

Pour faire fonctionner ce jeu, on aura un curseur dont l'aspect changera en fonction des options de comportement possibles. La lecture d'ouvrages de C.G. Jung, Eric Berne, Joseph Campbell, Vladimir Propp, Philippe Peissel, et d'essais sur la psychologie, la dramaturgie, les rôles archétypiques, les fonctions motrices du récit a servi de base pour définir les rôles et les comportements. Plus amusant, la façon de travailler de la Ligue d'improvisation théâtrale a également été analysée. Par exemple, quand deux comédiens jouent un dialogue et que l'arbitre de la séance leur indique un changement brusque de comportement : « Maintenant tu t'énerves ! » ou « Tu te marres ! ».

Dans un jeu d'aventure traditionnel, il y a un « script » qui dit : « Si le personnage fait ceci, faire cela ». En intelligence artificielle, le résultat « faire cela » est le même, c'est la façon de l'obtenir qui est différente. Ce qui explique qu'un bon jeu d'aventure peut sembler intelligent si le scénariste est bon, même s'il n'y a pas vraiment d'« intelligence » dans le PNJ.

Linéarité camouflée ?

Le but avoué de ce genre de recherches est en fait de s'arranger pour que l'aventure retourne le plus possible dans une trame intéressante, qu'une sorte de roman défile sous les yeux du joueur. L'optique est donc de donner dans un premier temps des jeux grand public, où l'histoire est intéressante, ne bloque pas trop, mais où le joueur peut néanmoins intervenir.

Si nous traitons de ce sujet qui ne semble pas avoir pour l'instant de rapport direct avec « notre » jeu de rôle, c'est que les possibilités futures semblent des plus intéressantes. Imaginons un jeu multijoueur Internet (comme *EverQuest*) où les PNJ auront enfin plus d'intelligence et réagiront à vos actes et désirs (tout en tenant compte des leurs) plus qu'à des mots-clés ! Et ne vous en faites pas, on aura toujours besoin de scénaristes, de MJ et de joueurs pour mettre tout cela en place...

Pierre Rosenthal

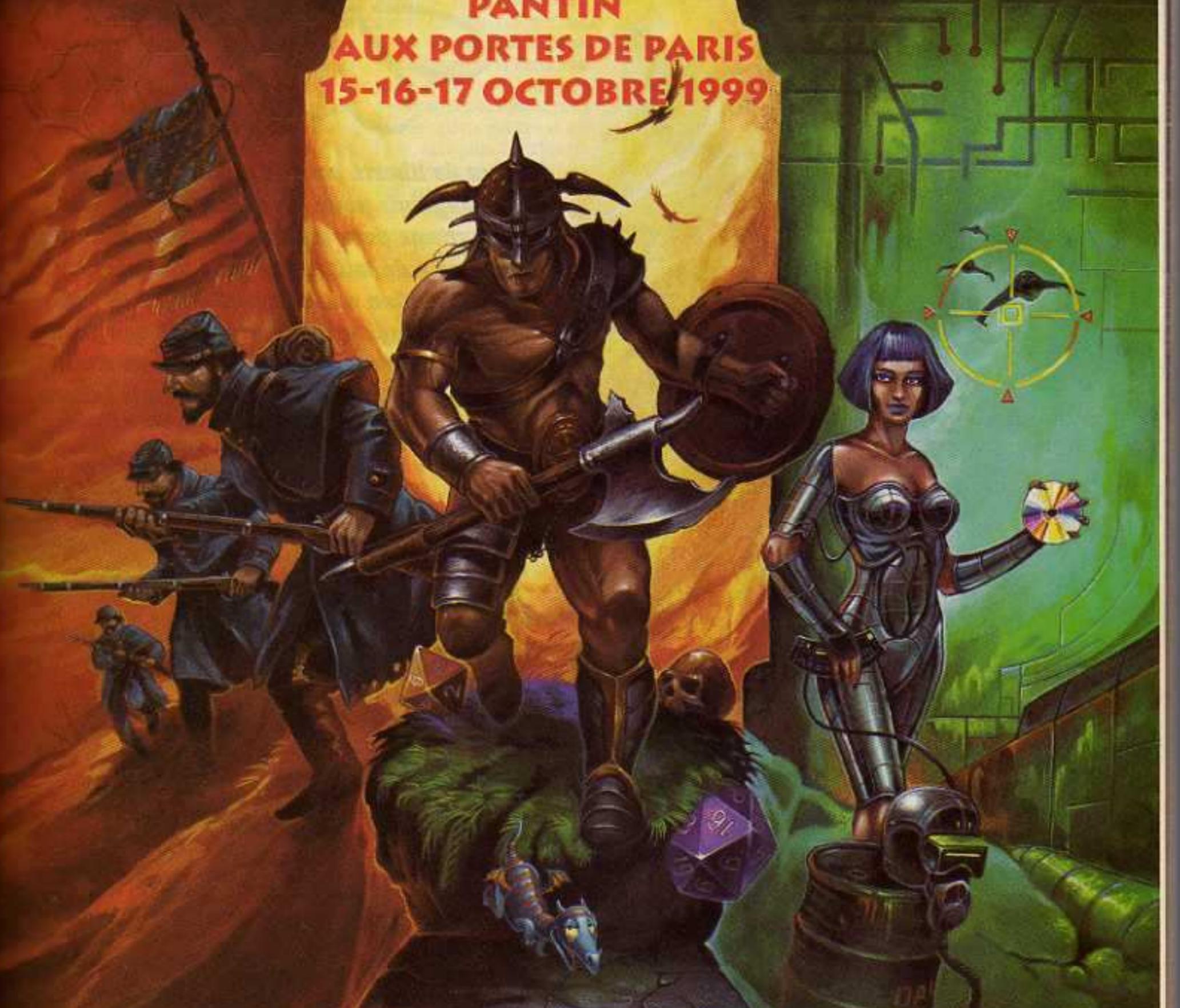
LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PANTIN
AUX PORTES DE PARIS
15-16-17 OCTOBRE 1999

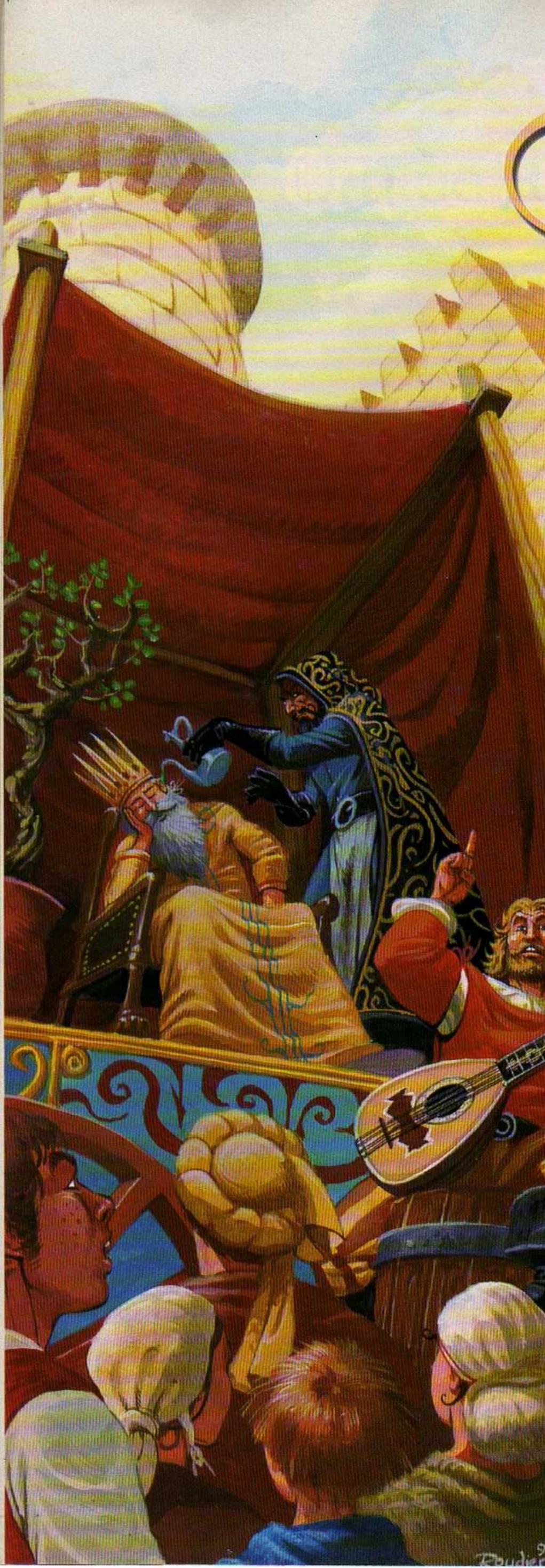


CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHÉ

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F

POUR TOUTE INFORMATION :

MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.32



Théâtre et acteurs et baladins

Espace de liberté pour le public, outil de propagande pour les puissants, passion sans partage pour les acteurs et les auteurs, le théâtre a de tout temps joué une part active dans l'évolution des sociétés. Le jeu de rôle, tout en lui empruntant certains de ses grands principes, l'a rarement utilisé comme cadre ludique. Il est temps de combler cette lacune...

Première partie Qui joue quoi ?

Les différentes troupes...

- **La troupe itinérante.** La caravane qui parcourt les routes du royaume par tous les temps, sans savoir où elle logera le soir ni ce que sera le menu du prochain repas, est le type de troupe théâtrale le plus fréquent et celui auquel on pense spontanément. C'est généralement une entreprise familiale, regroupant femme, enfants, frères, neveux et cousines autour d'un directeur-auteur. La logistique n'est pas écrasante : un chariot par famille, et parfois un autre pour les accessoires, les costumes et les décors. L'effectif dépasse rarement les quinze à vingt personnes, et tout le monde se doit d'être polyvalent, à la fois acteur, mime, musicien, montreur de marionnettes ou d'animaux...
- **La troupe fixe et indépendante.** Le rêve de beaucoup de troupes itinérantes est d'aller à la grande ville et d'y trouver un coin tranquille dans les faubourgs, si possible n'appartenant à personne ou, à la rigueur, à un propriétaire lointain que l'on ne mettra pas nécessairement au cou-

rant («mais si, je vous jure, le comte nous a autorisés à nous établir ici!»). Une estrade est dressée entre les chariots, et les représentations peuvent commencer. Si le public suit et si les bénéfiques sont au rendez-vous, on ira s'installer non loin de là, dans un bâtiment en dur racheté pour l'occasion. Si le succès se confirme, il sera temps d'étoffer la troupe et d'embaucher une équipe de crieurs publics pour annoncer les spectacles à l'autre bout de la ville... À partir du début du XVIII^e siècle, beaucoup de théâtres sont organisés comme des «sociétés anonymes» primitives, ils distribuent des actions et sont gérés par des conseils d'administration (auxquels siègent de riches bourgeois passionnés d'art, qui acceptent sans broncher de perdre des milliers d'écus – ils ont généralement d'autres entreprises plus rentables pour se refaire).

● **La troupe établie.** L'étape suivante consiste, pour un directeur avisé, à trouver un protecteur. Se mettre au service de tel ou tel grand personnage semble, dans un premier temps, une situation rêvée. En échange de quelques représentations annuelles à l'hôtel de son mécène (ou dans ses domaines de province), la troupe jouit d'un revenu fixe, souvent assorti d'un local. Et les nobles assez intéressés par le théâtre pour imposer leurs idées à «leurs directeurs» sont rares. La liberté de programmation est à peu près totale... à première vue. Car si Monseigneur veut que la pièce contienne des allusions diffamatoires visant son pire rival, le directeur ne pourra guère s'y opposer (et même si le protecteur s'en abstient, la troupe se retrouve quand même automatiquement dans le collimateur de ses ennemis...).

Autre écueil : le mécène lui-même peut devenir fort encombrant s'il se soucie peu de l'art et énormément des artistes : pour beaucoup de nobles, subventionner un théâtre est un bon moyen de se composer un harem à peu de frais.

... et leur répertoire

● **Les pièces à thème religieux.** C'est un genre un peu à part, dans la mesure où les Mystères (représentations de scènes de la Bible, des Évangiles, de la vie des saints...) sont plus des spectacles de mime et des tableaux vivants que des pièces de théâtre avec une intrigue. De toute façon, le public connaît l'histoire par cœur, et les acteurs sont juste là pour la représenter de manière spectaculaire. Ce genre, très en vogue au Moyen Âge, disparaît pendant la Renaissance. Dans un monde médiéval-fantastique où règne un polythéisme plus ou moins stable, on peut imaginer qu'il a prospéré et que chaque culte entretient à grands frais ses troupes théâtrales, chargées d'édifier les foules et de convertir un maximum de gens à la «vraie» foi.

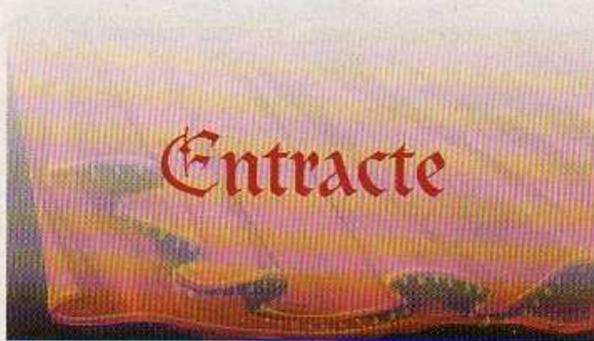
● **Le cirque.** Les exhibitions d'animaux savants et les tours de force et d'acrobatie

sont toujours à la mode, mais les deux genres se mélangent peu. Les montreurs de «monstres», siamois, nains et autres géants, font également recette.

● **Les farces.** Le fond de commerce de la plupart des troupes itinérantes (et de bien des troupes établies) est constitué de courtes histoires à trois ou quatre personnages maximum, jouées en un gros quart d'heure, et qui sont issues d'une riche tradition orale de fables avec chute en forme de morale. L'humour de ces sketches n'est ni subtil, ni raffiné, mais il plaît à tous les publics, noble comme paysan.

● **La commedia dell'arte.** Développé apparu à la Renaissance, il s'agit toujours de courtes pièces, mais elles sont sans paroles et font appel à des archétypes que le public est censé connaître (Colombine, Arlequin, Polichinelle et tous les autres viennent d'Italie). Farces et commedia dell'arte se conjuguent vite pour donner naissance au théâtre d'improvisation, où les acteurs brodent sur un synopsis assez lâche en tenant compte des réactions du public.

● **Les «vraies» pièces.** Dès qu'il existe une classe de lettrés laïcs raisonnablement importante, certains d'entre eux sont vite dérangés par l'envie d'écrire. Les pièces «profanes» apparaissent dans la deuxième moitié du XVI^e siècle. En une génération, les auteurs passent des sujets religieux aux pièces historiques, et il faudra beaucoup moins longtemps pour que celles-ci soient chargées de connotations politiques (ni Shakespeare ni Corneille ne sont dépourvus d'arrière-pensées lorsqu'ils écrivent). Le décodage des doubles sens et des sous-entendus est souvent réservé à une toute petite élite, la cour ou la haute noblesse. Mais si par ailleurs l'histoire est bonne, tout le monde ira la voir, et d'autres théâtres la mettront à leur programme. À une époque où ni le droit d'auteur ni l'obligation de respecter le texte écrit ne sont encore entrés dans les mœurs, n'importe quel directeur de troupe peut transformer la pièce à sa guise (ce qui donne des représentations d'*Hamlet* «morales» où le héros monte sur le trône à la fin...). L'auteur n'a pas voix au chapitre... à moins, le cas s'est vu, d'embaucher quelques spadassins pour obliger le directeur indécrot à restaurer la pièce dans son état d'origine.

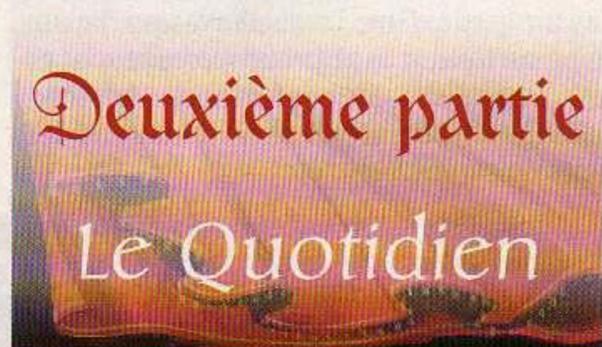


Le statut des auteurs

La plupart des troupes se constituent autour d'un auteur-interprète. Généralement, il se contente d'adapter des créa-

tions antérieures, ou de piller généreusement ses confrères (Molière a chipé à Cyrano de Bergerac un bon morceau des *Fourberies de Scapin* sans que personne ne soit choqué). Mais réécrire *le Cid* en une journée de manière à ce qu'il fonctionne avec seulement quatre personnages est déjà une performance!

Les rares courageux qui s'essayent à la carrière d'auteur professionnel se retrouvent pieds et poings liés au service d'un libraire-imprimeur (l'ancêtre de l'éditeur). Celui-ci leur verse de manière irrégulière un salaire médiocre, équivalent à celui d'un maçon, et les bombarde de commandes plus ou moins raisonnables. Les plus avisés trouvent un emploi «honnête» par ailleurs, ou se font pensionner par un grand personnage.



La vie sur la route...

Les chariots avancent laborieusement sur des chemins défoncés. Les acteurs s'occupent des bœufs et s'improvisent charrons en cas de pépin. Le soir, à l'étape, s'il n'y a pas de représentation prévue, la troupe campe, si possible à proximité d'un village pour décourager les brigands. La pratique aidant, l'installation du camp est vite faite, et ceux qui ne sont pas de corvée répètent la prochaine pièce ou préparent un nouveau numéro.

Les spectacles ont lieu, selon les circonstances, dans une grange, la halle d'un village, une cour de ferme, la grande salle du château local... Les acteurs sont rarement payés en argent, sauf lorsqu'ils arrivent à décrocher une représentation devant la noblesse. Le reste du temps, ils se contentent d'œufs, de poulet, de viande... voire tout simplement du gîte et du couvert.

Assez souvent, la vie n'est que semi-nomade : en début de saison la troupe arrive dans une région et s'installe dans un coin sympathique. Partant de là, l'émissaire prospecte méthodiquement les alentours. Les acteurs partent, à pied ou à dos de mule, pour le site de la représentation du soir, et reviennent à leur «base» le lendemain (ce qui permet à ceux qui désirent les rencontrer d'avoir un endroit où les trouver). Lorsque tous les sites se trouvant dans un rayon d'une journée de marche ont été prospectés, la troupe repart et va s'installer à une journée de route – assez loin pour renouveler la clientèle, mais assez près pour que le bouche à oreille ait fait son effet. Au bout de deux ou trois

mois, la caravane se reforme et va s'installer dans une autre province.

L'hiver est toujours une saison problématique. Le public, principalement rural, est disponible et ravi d'être distrait, mais la nourriture se fait rare, et se déplacer dans des chemins enneigés est difficile. Dans ces moments-là, avoir une autre corde à son arc est indispensable. Certains acteurs étaient artisans avant de découvrir leur vocation. D'autres ont appris des rudiments de médecine. Et puis, il reste toujours la possibilité de prêter ses bras pour de gros travaux (construire une grange, couvrir un toit...).

La troupe se fait fréquemment précéder par un émissaire, et ce pour deux raisons. D'abord, il faut rassurer le public potentiel. Dans les régions troublées, une colonne de chariots peut tout à fait être prise pour l'avant-garde d'une force d'invasion. Ensuite et surtout, il faut prendre contact avec les autorités locales pour négocier la rémunération, le nombre de représentations, les lieux de campement, etc.

L'émissaire est, par définition, quelqu'un qui présente bien, qui sait s'exprimer et surtout se mettre au niveau de son interlocuteur. On n'aborde pas de la même manière un gros fermier et un seigneur! (D'ailleurs, on traite rarement avec le seigneur en personne, à moins que ce ne soit un bien petit gentilhomme. Plus il est riche et puissant, plus les intermédiaires sont nombreux. L'émissaire sera promené d'écuyer en chambellan et de chambellan en sénéchal. Il y a des compensations: une seule représentation devant un riche noble et ses invités, et la compagnie est à l'abri du besoin pour toute la saison). L'émissaire se renseigne aussi sur les goûts de ses futurs clients, sur le type de spectacle qu'ils veulent voir (le programme sera différent s'il s'agit d'un public de dames de qualité ou de soldats...).

Partant de là, les acteurs tracent l'itinéraire des prochains jours, ainsi que le programme des représentations. Les pièces choisies sont répétées, remises au goût du jour au besoin et adaptées en fonction

des possibilités et des effectifs de la troupe. Les décisions sont prises en commun... jusqu'à un certain point. Tout le monde a le droit de s'exprimer, mais c'est presque toujours le directeur qui tranche. Dans la mesure où c'est souvent le mari, le père ou le beau-frère des autres et qu'il jouit presque toujours d'une forte personnalité, sa voix n'a guère de mal à s'imposer. Évidemment, il faut qu'il sache où s'arrêter. Ici comme partout, un tyran suscite une opposition, voire des révoltes ouvertes. Si la moitié des acteurs refusent de jouer, le directeur est bien obligé de leur céder.

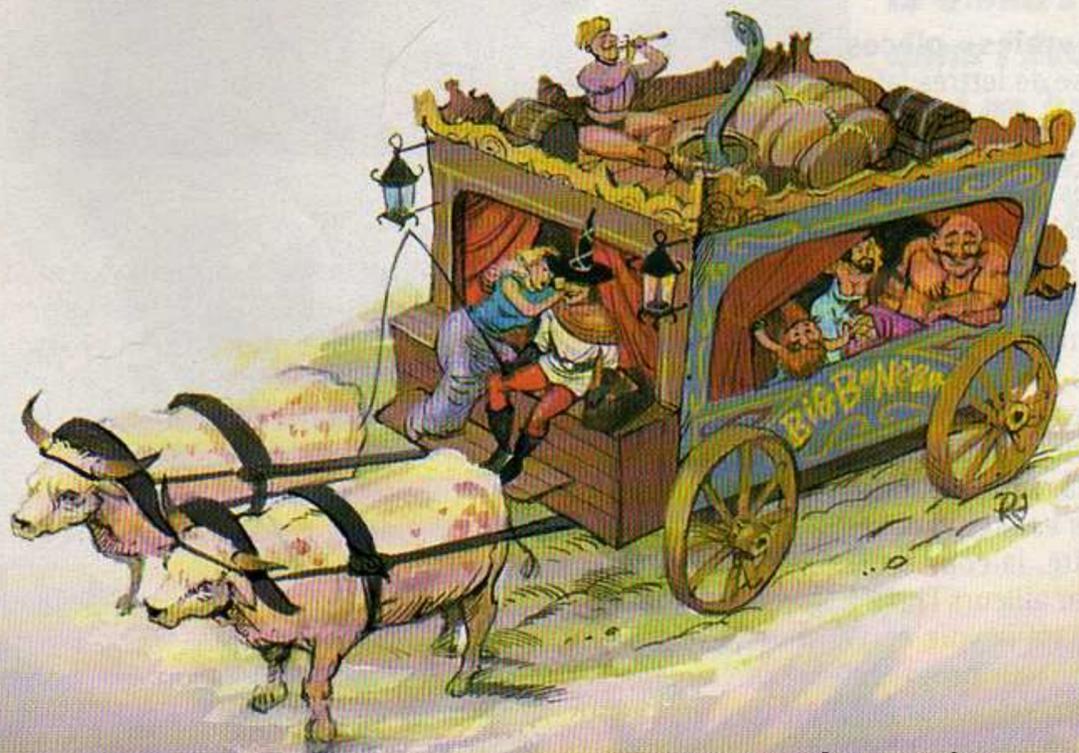
Il est rare que deux troupes se croisent. Le marché est trop étroit pour laisser place à la concurrence. Lorsque cela se produit, les directeurs s'arrangent à l'amiable pour se répartir le territoire... ou se disputent férocelement avant de se séparer, ce qui revient au même. Parfois, ils découvrent qu'ils ont toujours rêvé de monter la même pièce, et qu'en mettant leurs effectifs en commun, ils ont enfin une troupe assez nombreuse, et ils décident de s'associer provisoirement pour monter LA représentation ultime.

... et en ville

Par rapport à leurs cousins des champs, les acteurs des villes jouissent d'une foule d'avantages. Déjà, ils jouent tous les soirs dans leur théâtre, et savent où ils dormiront le lendemain.

À quoi ressemble un théâtre? A tout et à n'importe quoi. Les acteurs peuvent jouer sur une estrade au fond de la salle... à moins qu'elle ne soit placée au milieu... ou que le public ne soit surélevé par des gradins. L'acoustique n'est pas toujours la préoccupation principale des constructeurs (qui sont généralement apparentés au propriétaire des lieux et qui tiennent donc beaucoup à faire entrer un maximum de monde).

À partir du début du XVII^e siècle, les aménagements familiaux commencent quand même à apparaître. La scène est divisée en deux par un rideau, l'arrière-scène faisant fonction de coulisses et de loges. Il y a de la place pour tous les publics. Les pauvres s'entassent, debout, au parterre, face à la scène. Les très riches ont leurs fauteuils directement sur la scène – après tout, quand on est duc ou prince, on va au théâtre pour être vu, n'est-ce pas? Le public bourgeois ou peu titré s'installe dans les galeries qui surplombent le parterre. Les meilleures places sont les loges fermées, d'où l'on peut voir sans être vu. Paradoxalement, le public est le pire cauchemar des acteurs. Il faut dire qu'il ne reste pas tranquille. Il crie, il hue, il applaudit, il lance des projectiles sur la scène... Tant qu'il n'y a pas mort d'homme, tout est autorisé (et les privilégiés installés sur scène ne sont pas en reste, faisant des croche-pieds aux malheureux qui passent



Et en jeu?

LES PJ DANS LA TROUPE

Une troupe de baladins et/ou d'acteurs peut constituer une couverture idéale pour un groupe de personnages, que ce soit ponctuellement ou non. Besoin de s'introduire dans un château bien gardé? Besoin de faire passer des messages discrètement entre plusieurs conspirateurs dispersés dans toute la province? Une troupe de théâtre est un paravent parfait... tant que les personnages restent dans la légalité. Les acteurs sont par définition suspects, et ils n'ont généralement aucune envie de s'exposer à la vindicte publique juste parce que des petits malins ont eu besoin de les utiliser comme couverture. Si sympathiques que soient les personnages, ils seraient bien avisés de garder un profil bas s'ils ne veulent pas être chassés de la troupe. À l'inverse, une équipe de PJ peut constituer un atout précieux pour les acteurs. De bons bretteurs – ou mieux, un magicien –

peuvent assurer la protection de la caravane lors des trajets. Si, en plus, ils sont capables de tenir un rôle, c'est parfait!

AUTRES INTRIGUES

Les comédiens itinérants se situent en dehors de la société et, par définition, ils apparaissent et disparaissent à intervalles irréguliers. La littérature populaire du XIX^e siècle en faisait une grosse consommation: une troupe de théâtre est un endroit parfait pour cacher l'héritière que tout le monde croyait perdue, ou pour dissimuler un gentilhomme injustement persécuté, qui prépare patiemment sa vengeance. Si vous avez envie de vous lancer dans ce genre d'intrigue, lisez ou relisez *Le capitaine Fracasse* et *Le bossu*. Les possibilités abondent: espionnage, histoires d'amour et de sexe, gestion de la troupe, luttes de pouvoir entre un vieux directeur et un successeur aux dents longues... sans oublier la vraie finalité de ce genre de troupe: le rêve et le voyage.

trop près d'eux...). Les gens viennent au théâtre pour se défouler. Vraiment. Si l'histoire ne les intéresse pas, ils se comportent comme des rustres – à un point qui les horrifierait s'ils n'étaient pas au théâtre, justement un endroit où, par définition, tout est permis. En revanche, s'ils accrochent à l'histoire, ils pleurent à chaudes larmes aux moments émouvants, menacent le traître de lui couper les oreilles... bref, ils participent à un point inimaginable, avec parfois des répercussions sur la vie réelle. On a vu des conversions religieuses ou des réconciliations spectaculaires provoquées par une pièce (à l'époque déjà, les «gens sérieux» se déchaînaient contre ce loisir néfaste qui brouillait la différence entre imaginaire et réalité!). Les pièces sont souvent très longues, et exigent une distribution nombreuse. Une représentation moyenne dure trois heures, coupée par un long entracte (et certaines pièces se prolongent sur deux, voire trois soirées). Du coup, les acteurs tiennent souvent plusieurs rôles. Cela complique notablement la compréhension, mais a un effet secondaire intéressant : pour que le public différencie bien les rôles, les acteurs commencent à changer de costume.

Dans les grands théâtres, on fait même l'effort d'imaginer des costumes qui évoquent vaguement le rôle (ailleurs, on joue en vêtements de tous les jours et on compte sur les accessoires pour faire la différence : le roi a une couronne, le traître un poignard...). Quant aux décors, ils sont soit inexistantes, soit limités à des toiles peintes et à un ou deux objets imposés par la mise en scène (sièges, colonnes). Ces derniers doivent impérativement être faciles à déplacer.

La présence d'actrices, considérée comme normale dans les troupes itinérantes, est encore une rareté en ville. En effet, on considère qu'il n'est pas bienséant que les femmes s'exposent aux quolibets du public, et qu'elles sont de toute façon trop fragiles pour supporter le stress d'une représentation. Du coup, les rôles féminins sont souvent tenus par des jeunes gens. Les mentalités changent petit à petit, mais les vraies actrices sont encore une minorité. À y regarder de près, le sort de l'acteur urbain n'est pas meilleur que celui de son cousin campagnard. Les autorités le regardent avec méfiance. En raison de la promiscuité, les théâtres sont considérés comme un lieu de haut

risque sanitaire, et ils se retrouvent fermés au moindre commencement d'épidémie (à partir de cinquante cas de peste par jour à Londres en 1600). Les fanatiques religieux haïs-

et les discussions qu'ils ont entendues, ce qui n'est pas gagné d'avance.

AUTRES INTRIGUES

Le théâtre devient vite un enjeu politique. Un auteur ou un metteur en scène protégé par un noble se sent généralement obligé d'attaquer les adversaires de son protecteur. Lorsque ce dernier est prévenu, c'est parfait, mais il peut aussi être horriblement embarrassé par un excès de zèle. Et puis, même le plus puissant des protecteurs ne suffit pas toujours. Les démêlés de Molière, obligé de réécrire *Tartuffe* dans un sens plus politiquement correct malgré le soutien discret de Louis XIV, en sont un bon exemple. Si vous lisez l'anglais et que vous avez une boutique dotée d'un rayon «vieilleries» conséquent, je vous conseille *Drachenfelds*, un roman de Jack Yeovil édité par Games Workshop il y a bien longtemps...

Statut social

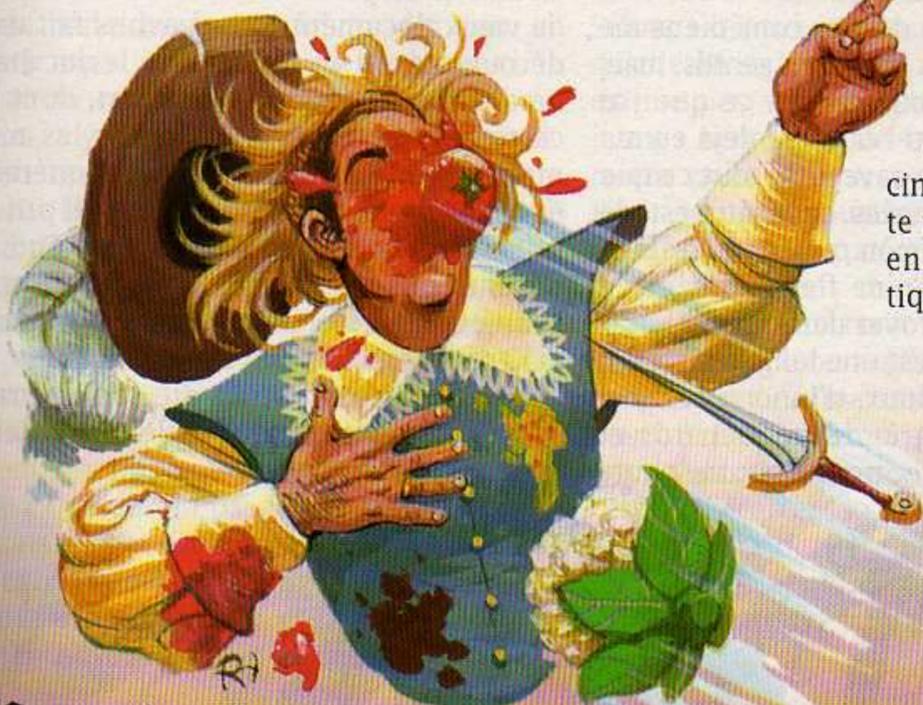
Dans l'Europe des Temps modernes, les acteurs étaient excommuniés et se trouvaient «en dehors» de la société. Le métier attirait de tout, du galérien récemment libéré au coupeur de bourse en activité, en passant par des individus honnêtes et/ou doués. Il a fallu attendre le XIX^e siècle pour que la profession cesse de sentir le soufre. En attendant, si talentueux et si adulés qu'ils soient, les acteurs restaient des «non-personnes», victimes d'une foule de restrictions, allant de l'interdiction d'être enterrés en terre consacrée à des limitations mesquines concernant l'achat de biens ou l'écriture d'un testament (toutes choses qui furent rapidement contournées par l'usage de prête-nom). La situation n'était pas vraiment meilleure dans les pays protestants, où les acteurs étaient, par principe, considérés comme d'abominables débauchés et tolérés comme un mal nécessaire (pas toujours et pas partout, mais fermer les théâtres était un bon moyen de se rendre impopulaire, et la plupart des gouvernements ont fini par les tolérer). À l'opposé, se trouvent les acteurs nō du Japon, qui sont également hors du système social ordinaire, mais qui jouissent de la considération générale. Les plus grands sont considérés comme des dieux vivants et fondent de véritables dynasties, où le même rôle est tenu, de père en fils, par un représentant de la même famille (qui ne joue ce rôle qu'une fois, en présence de l'empereur. Il a passé les vingt années précédentes en répétitions et passera les vingt suivantes à former son successeur). Une évolution du même type pourrait se produire dans une culture où le théâtre ne serait pas séparé de l'art religieux, et où les acteurs seraient des prêtres ou assimilés.

sent ces antres de «débauche» (surtout depuis qu'on y trouve de vraies femmes). La plupart se contentent de gesticulations et de sermons, mais les plus exaltés passent parfois à l'action. Les théâtres brûlent fort bien, et les acteurs sont mortels... Et puis, il y a la concurrence. Toutes les grandes villes ont plusieurs théâtres et, même si le public est plus nombreux qu'à la campagne, il n'est pas toujours suffisant pour faire vivre tout le monde. Les acteurs passent une bonne partie de leur temps à arracher les affiches de leurs concurrents (ou à tendre des embuscades à leurs crieurs publics). Les auteurs des uns et des autres rédigent des tracts «prouvant» que le concurrent est un sagouin qui n'entend rien à l'art (ou que sa salle est infestée de pickpockets). De vraies guerres éclatent parfois, toute la troupe allant en corps constitué saboter la représentation de l'ennemi – en le bombardant de fumier ou en enlevant la vedette. Ce genre de plaisanterie fait parfois des morts, ce qui n'améliore pas la réputation des acteurs auprès de la population.

Et en jeu ?

LES PJ DANS LA TROUPE

Les emplois proposés par une troupe urbaine sont variés. Sans s'étendre sur des activités déprimantes comme le comptable, le vendeur de billets ou le videur, on peut imaginer des emplois «officiels» (un magicien pourrait être nommé responsable des éclairages)... ou «officieux» (responsable de la sécurité... et de la déstabilisation des troupes concurrentes). Et puis, les directeurs de théâtre sont toujours à la recherche d'auteurs. Bien des aventuriers, arrivés au terme d'une vie mouvementée, ont eu envie d'errir leurs Mémoires... pourquoi pas sous la forme d'une pièce de théâtre ? Le théâtre urbain est un foyer d'intrigues idéal. Les acteurs ont accès à la bonne société, et font des espions parfaits... à condition de comprendre ce qu'ils ont vu



L'auteur & l'actrice & la costumière le forain

Voici quelques portraits d'acteurs et autres gens de théâtre prêts à intégrer une troupe sous la compétente direction des personnages-joueurs.

Des seconds rôles prêts à prendre vie

Altemio Fidacci, auteur et acteur

«Ma vie? Oh, vous savez, il n'y a pas grand-chose à raconter! J'ai toujours aimé les livres. J'en ai beaucoup lu, et de là à en écrire, il n'y a qu'un pas, n'est-ce pas? J'ai mis un moment à le franchir, cela dit. D'autres occupations m'ont retenu pendant des années, et je ne m'y suis mis que sur le tard. Et quand j'ai vu mes pièces massacrées par des acteurs incompetents, je me suis dit que je pouvais les jouer aussi bien qu'eux... J'avais quelques économies, j'ai acheté une grange à la périphérie de la ville, et j'ai entrepris d'en faire un théâtre fixe, le premier dans cette partie du monde. Le succès a été au rendez-vous. Dieu merci, je n'ai plus à m'occuper de la comptabilité et autres aspects sordides. J'ai eu la bonne fortune de trouver des associés tout à fait compétents dans ces domaines.

Mon second coup de chance a été d'attirer l'attention du duc d'Erstorg, qui cherchait un moyen de se distinguer des autres nobles qui papillonnent à la Cour. Il a décidé que parrainer des comédiens était exactement ce qu'il fallait pour attirer l'attention de Sa Majesté. Il y a deux ans, ma modeste compagnie est devenue les Comédiens Ordinaires du Duc d'Erstorg. Le pauvre vieux me fiche une paix royale... tant que j'écris une pièce nouvelle chaque

année, qu'elle a du succès et qu'elle lui plaît, bien entendu. Ça fait beaucoup de conditions, mais dans l'ensemble, le duc et moi nous entendons bien.

Je sais que certains de mes comédiens me traitent de tyran. Ils sont bien gentils, mais sans un peu de poigne, tout ce que j'ai construit irait à vau-l'eau. J'ai déjà eu ma part d'échecs, vous savez. De tout ce que j'ai bâti au fil des années, ce théâtre est, de bien des manières, mon préféré. Je ne laisserai pas une bande de flemmards et de caractériels le renvoyer dans les limbes. Ma boiterie? Oh, c'est une longue histoire, pleine de maris jaloux, d'innocentes mariées contre leur gré, de traquenards et d'embuscades... avec pour finir une chute stupide d'un balcon, qui m'a laissé avec une patte estropiée! J'en ferai une pièce, un de ces jours.»

Voilà pour le personnage public: aimable, facile à rencontrer, agréable causeur et volontiers sarcastique. Ses pièces témoignent d'un joli talent, et elles méritent leur succès. De plus, c'est un grand acteur et un metteur en scène très compétent. Sa vie privée est limpide. L'année dernière, il a épousé une jeune et jolie veuve, qui vient de lui donner un fils.

L'auteur-acteur

Physique: Un grand échalas toujours vêtu de noir, avec une moustache en croc et des yeux verts perçants, âgé d'une cinquantaine d'années. Il boite assez bas de la jambe gauche, et s'appuie sur une épaisse canne sculptée... qui dissimule une épée dont il se sert, dit-on, assez brillamment.

Compétences: Altemio est écrivain, acteur et metteur en scène. Il est possible que, dans une vie antérieure, il ait été bien d'autres choses, mais il n'en fait pas étalage.

Manières: Raconte volontiers des histoires contradictoires sur son passé, pour forcer ses auditeurs à penser que c'est un aimable mythomane qui, en fait, n'a jamais quitté ses livres. La réalité est peut-être différente...

Objet fétiche: Un médaillon que personne n'a jamais vu ouvert. Les acteurs spéculent volontiers sur le portrait qu'il contient.

Malgré tout, maître Altemio garde une part de mystère. Il reste évasif sur son passé. D'Erstorg se comporte avec lui davantage en ami qu'en protecteur. En fouillant dans de vieux documents, nous avons fait une découverte... Il y a quinze ans, le duc était lié d'amitié au marquis de Ristri, dont la carrière est encore dans toutes les mémoires: général mercenaire, conquérant et tyran de plusieurs principautés, il prit la fuite lors du grand soulèvement du Sud, il y a huit ans. Les portraits de Ristri présentent une ressemblance troublante avec maître Altemio... qui est arrivé dans la région il y a six ans. Cela dit, si c'est vraiment lui, il semble s'être définitivement assagi.



Séline l'Étincelante, actrice

« Regardez-moi. Je suis la plus grande actrice de ma génération. Tout simplement. Une déesse, ou pas loin. Pas mal, quand on sait d'où je viens... Mes débuts? Rien de passionnant. Une petite fille naïve, que ses bourgeois de parents ont envoyée au couvent, moitié pour qu'elle soit éduquée, moitié pour qu'elle ne soit pas dans leurs jambes. Dix ans de grisaille. Et puis un beau jardinier, un coup de foudre, une fugue. J'ai vite repris mes esprits, mais il était trop tard pour revenir en arrière. Il a bien fallu aller de l'avant. La plupart des filles qui dérapent comme ça se retrouvent au bordel. J'ai eu de la chance, j'étais douée, j'ai fait du théâtre. Oui, il m'est arrivé de raconter que j'étais de noble naissance et que j'avais été enlevée par des bohémiens, mais si vous croyez ce genre de chose, c'est que vous êtes vraiment naïf... Après mes débuts sur scène, tout s'est enchaîné très vite. Les bonnes rencontres au bon moment, la chance... Maintenant, tous les beaux seigneurs de la Cour sont à mes pieds. Je claque des doigts, et ils rampent. Si je le voulais, ils s'entre-tueraient pour moi. Franchement, par moments, cela me fait peur.

Il me reste du chemin à faire. Un jour, je me le suis juré, j'aurai un titre, un château, un carrosse et des laquais. Évidemment, il y aura certainement un mari livré avec tout ça, et je ne me fais pas d'illusions, les princes n'épousent les actrices que dans les contes de fées. Ou alors, quand ils sont vieux et gâteux. Est-ce si grave? On m'a toujours dit que je ferais une superbe veuve. Je n'en suis pas là, pas encore... et je n'y serai peut-être jamais. En attendant, j'ai l'intention de profiter au maximum de ce que j'ai. Après tout, je sais que ça ne durera pas. Dans quinze ans, si je suis encore sur les planches, je jouerai la duègne, la mère de l'ingénue ou quelque chose d'aussi affreux, et je finirai par crever de misère dans un hospice quelconque.

L'actrice

Physique: Petite, mince, longs cheveux roux, visage ovale.

Compétences: Jouer la comédie.

Manies: Une passion pour les oiseaux exotiques. Sa loge ressemble à une volière.

Objet fétiche: Une petite bague en imitation argent ornée d'un faux diamant, souvenir du beau jardinier qui l'a enlevée...

Secrets: Séline s'est impliquée dans les intrigues de la Cour. Elle pense avoir été prudente et avoir limité ses interventions au minimum.

En réalité, certains personnages puissants viennent de se rendre compte qu'elle pouvait leur être utile, et elle va prochainement se retrouver impliquée dans des histoires beaucoup moins plaisantes que des rivalités amoureuses...



Bien sûr, quand on a une situation en vue, on se retrouve en position de se mêler des affaires des Grands. Je ne dis pas que ça ne m'est jamais arrivé, mais j'ai toujours fait attention de ne jamais risquer ma peau. Et franchement, je n'ai pas envie de continuer sur ce sujet.»

Séline est peut-être un peu moins douée qu'elle ne se l'imagine, mais elle ne sous-estime pas son influence. La moitié des jeunes seigneurs de la Cour se damneraient pour obtenir ses faveurs. Elle en joue, accordant juste assez pour s'assurer des revenus confortables sous forme de cadeaux, sans céder à personne. Ses caprices sont en train de devenir légendaires, ses colères également.

Malgré tout, Séline reste, fondamentalement, une brave femme. Il faut un moment pour s'en rendre compte, mais si on fait l'effort d'écartier la couche d'excentricités et de passer derrière le masque de l'arri-viste forcenée, qui sont ses défenses habituelles, on trouve quelqu'un de très bien...

Dame Héléna, la costumière

« Vous savez, en mon temps, j'ai aussi été "la plus grande actrice de tous les temps". Je sais exactement combien de temps peut durer ce genre de statut. J'ai pris grand soin de l'expliquer à Séline. Je suis un peu désolée de voir à quel point la pauvre petite a pris la leçon à cœur. Elle en fait trop, et ce n'est jamais bon...

Les années n'ont pas été très clémentes avec moi, mais cela n'a guère d'importance. J'ai découvert ma véritable vocation sur le tard. Les costumes. Jusqu'à une date récente, tout le monde s'en fichait, des costumes. Les acteurs montaient sur scène habillés comme tous les jours, avec parfois un vague accessoire pour indiquer leur rôle, et ils faisaient confiance au public pour décrypter. C'était idiot! Les specta-

teurs ont déjà du mal à assimiler l'intrigue, alors pourquoi leur compliquer la vie? Bref, j'ai eu une conversation avec Altemio là-dessus – pardon, maître Altemio... il m'arrive d'oublier. C'est toujours difficile de respecter les formes à propos de quelqu'un qui a été votre amant. J'ai toujours beaucoup d'amitié pour lui, même si c'est terminé depuis des années...

Pour en revenir aux costumes, Altemio a trouvé mon idée intelligente – c'est le plus grand compliment qu'il puisse faire à quelque chose ou à quelqu'un – et je me suis retrouvée promue costumière. Il m'arrive encore, de temps en temps, de monter sur les planches. Jouer la comédie est un vice dont on ne se débarrasse jamais tout à fait, et c'est toujours un bonheur de donner la réplique à Altemio.

Mais les costumes occupent le plus gros de mon temps. Je fouille dans les archives pour voir à quoi ressemblaient les vêtements des temps anciens, je dessine les modèles, j'achète les tissus... Il y a peu, j'ai embauché une couturière pour me donner un coup de main sur la réalisation. D'autres théâtres, en ville, commencent à s'y mettre. A terme, et même si cela contrarie Altemio, je pense que je leur fournirai des costumes à eux aussi. Après tout, autant que le travail soit bien fait, et si c'est moi qui m'en occupe, les comédiens n'auront jamais à rougir de ce qu'ils portent.

Je passe aussi beaucoup de temps à m'occuper des accessoires. Contrairement aux costumes, c'est un domaine où le réalisme est... inadapté. Je me souviendrai toujours de l'unique représentation de *L'épée du destin*, pour laquelle Altemio avait insisté pour avoir une véritable épée maudite. Ça ne s'est pas bien passé. Pas du tout. C'est très désagréable, le lendemain de la première, d'aller aux funérailles du jeune premier... Bref, depuis, on se contente d'armes en bois... Mon travail est de veiller à ce qu'elles aient l'air vrai.



La costumière

Physique: La cinquantaine empâtée, avec des cheveux grisonnants et des robes simples. Elle porte généralement une paire de ciseaux et une boîte à épingles glissées dans sa ceinture, et son carnet de croquis n'est jamais très loin.

Manie: Mâchonne ses crayons.

Objet fétiche: Aucun. En bonne actrice, elle est superstitieuse, et prend grand soin de ne pas avoir de fétiche, ça porte malheur.

Enfin, et ce n'est pas mon rôle le moins important, je sers de mère à tous les acteurs. Altemio, si doué qu'il soit dans d'autres domaines, n'a pas la fibre paternelle, et il a tendance à manquer de diplomatie... Tous ces jeunes gens sont brillants, mais ils exercent un métier terriblement usant... En plus, la plupart du temps, ils sont seuls au monde, ou ont été reniés par leurs familles. Bref, ils ont besoin que quelqu'un prête une oreille attentive à leurs misères petites et grandes. Et de temps en temps, il faut payer de sa personne pour leur éviter de faire de grosses sottises. Ce n'est pas toujours facile, mais dans l'ensemble, c'est très gratifiant.»

Lucas le Lion, forain

«Approchez, mes beaux seigneurs, approchez! Nous avons bien des merveilles à vous faire découvrir. En échange d'une ou deux malheureuses piécettes – nous laissons la somme à votre appréciation – vous découvrirez les plus illustres artistes de cette partie du globe. Ezno le cracheur de feu s'est produit devant le sultan en personne, et celui-ci a tant apprécié le spec-

tacle qu'il l'a récompensé d'une émeraude magnifique, celle-là même que vous voyez au turban de son compère Jadan, l'avaleur de sabre. Dans le fond de la tente, vous découvrirez Orgog le cannibale, Iko la femme-squelette et son mari Piwo, l'homme le plus gros du monde. Et le spectacle ne s'arrête pas là! Pour un sou de plus, les amateurs éclairés visiteront l'autre moitié de la tente, où les attendent des danseuses exotiques ramenées des lointaines îles de l'Orient. Quittant ce séjour enchanteur, ceux d'entre vous qui ont le cœur bien accroché passeront dans mon cabinet de curiosités, où ils découvriront les monstres les plus épouvantables de la création – croyez-moi, leur vue mérite bien les cinq sous de supplément! Même à moi, il arrive encore qu'ils me fassent peur!»

Après le spectacle, Lucas se retire dans sa roulotte pour compter la recette. Lorsque les affaires ont été bonnes, c'est-à-dire un soir sur trois en moyenne, il se rend à la taverne la plus proche, où il boit juste assez pour être agréablement ivre. C'est un de ces soirs, au *Perroquet ivre*, que nous l'avons rencontré.

«Forain? Oh non, ce n'est pas une vocation! À l'origine, j'étais soldat. Et puis un jour, je me suis retrouvé sans emploi. J'ai été engagé comme garde par le précédent propriétaire du spectacle, qui voulait faire une tournée en province. Il s'est vite rendu compte que j'étais meilleur aboyeur que soldat... Il est mort deux ans plus tard. Il n'avait ni femme ni enfants, alors les autres m'ont élu capitaine. Parfaitement, capitaine! On partage les bénéfices équi-tablement... ceux qui travaillent plus touchent plus, bien sûr, et j'ai droit à deux parts, mais c'est normal, non? Je peux vous dire que du coup, tout le monde fait des efforts, invente des trucs, met la main à la pâte. C'est que mine de rien, ça coûte une fortune, un spectacle comme le nôtre! Déjà, on ne peut pas rester longtemps au même endroit. Il faut des roulettes, des bêtes pour les tirer... Et puis, les officiers du guet ne ratent pas une occasion de nous faire des misères. Faut leur graisser la patte, et plutôt trois fois qu'une! Cela dit, y a des bons moments aussi. Et puis, j'ai des projets. Vous avez l'air à votre aise. Ça ne vous tenterait pas, d'investir dans le spectacle? Si je pouvais trouver quelques centaines d'écus, j'achèterai une tente plus grande et j'embaucherai cinq ou six autres attractions. Oui, je

Le forain

Physique: La quarantaine, taille et corpulence moyennes, visage rond, un peu mou, cheveux blonds clairsemés. Vêtu de hardes multicolores, coiffé d'un monumental chapeau à plumes qui a dû appartenir à un noble deux fois plus grand que lui.

Compétences: Baratin.

Secrets: Les pickpockets qui sévissent parmi les badauds lui reversent un petit pourcentage. Par ailleurs, il lui arrive de servir de «courrier» discret d'une ville à l'autre. Et lorsqu'il est aux frontières, il complète ses revenus par un peu de contrebande.

connais les gens en question. Ce sont d'anciens aventuriers tombés dans la dèche. Dans le tas, il y a un magicien de génie, le plus doué que j'ai jamais vu... Ça ne vous intéresse pas? Dommage. Mais restons en contact, je suis sûr qu'un jour, on finira par faire affaire... pour ça ou autre chose, d'ailleurs. Votre tête me plaît.»

Tristan Lhomme

illustration : Emmanuel Roudier



TECHNO-FANTASTIQUE OU HEROIC-FANTASY

MUTANT CHRONICLES

WARZONE

CHRONOPIA

DEUX JEUX DE RÉFÉRENCE

Trencher



Vous aimez ces figurines ?



Capitol Light Infantry Capt

Des dizaines d'autres vous attendent dans votre boutique !

Swamp Goblin Mantis Guard



Firstborn Longbowmen

Bauhaus Hussars



Ilian tamplars

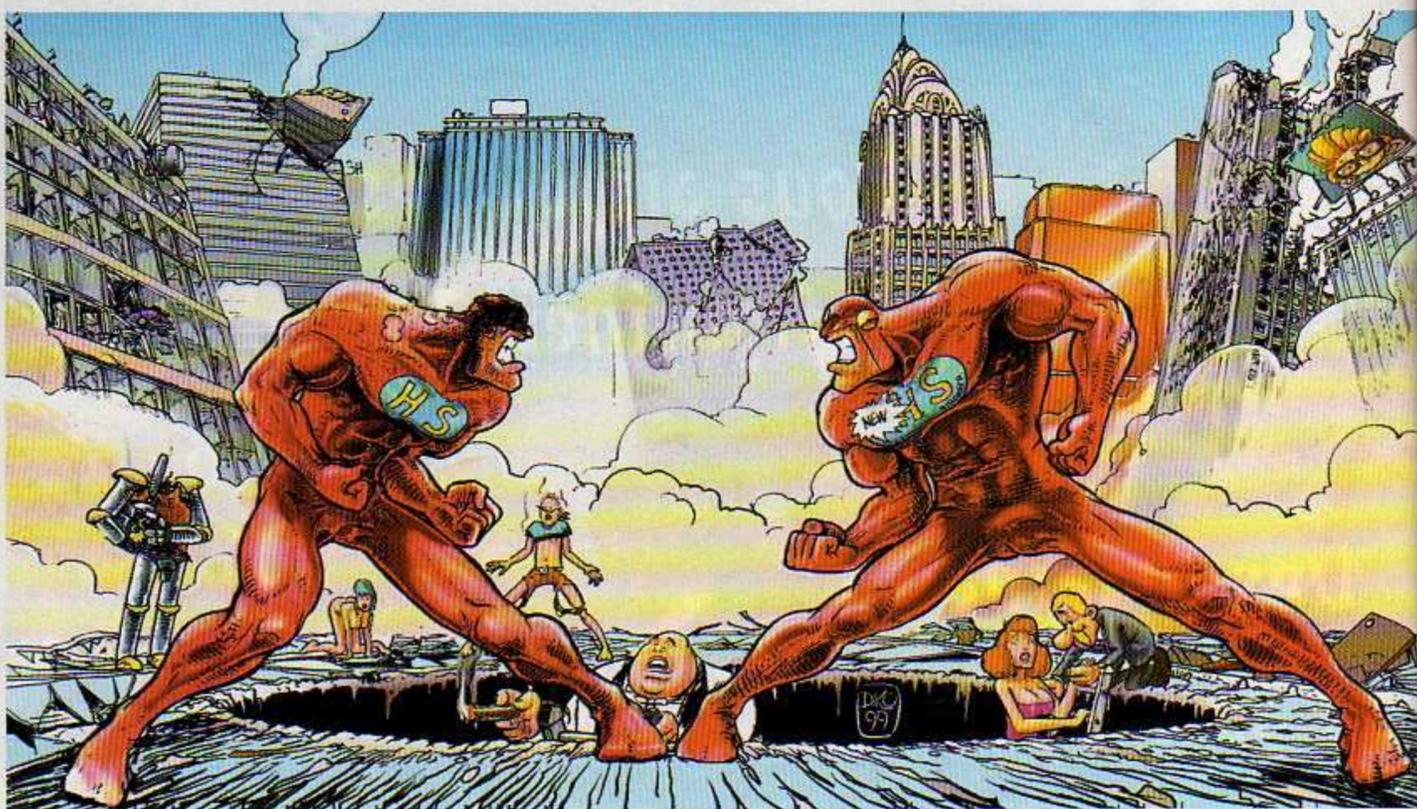
Figurines vendues non peintes

Liste des relais-boutiques
Jeux Descartes
sur notre site web :
www.descartes-editeur.com



Scramble

**Moments d'ennui ?
Petite tension entre amis ?
Vite, un bon petit jeu
pour conjurer le mal !
Scramble Fighters
est un jeu de rixe amicale
entre super-héros,
dont le but est d'éparpiller
l'adversaire par des
moyens subtils
tels que le Gros pain
ou la Boule de feu.
Pour y parvenir,
les deux combattants
se tournent autour,
préparant leur coup,
guettant la faille chez
l'autre et portant leur
attaque au moment
opportun.
Jusqu'à ce que
le super-meilleur
gagne.**



Comment jouer ?

Pour jouer, il faut deux plateaux de jeu (voir p. 28) et une cinquantaine de dés à six faces (disons au minimum 20 par joueur). Le but du jeu est de faire tomber les points de vie de l'adversaire (dits PV) à 0. Au départ, chaque joueur a 30PV, et ne peut en aucun cas dépasser cette limite. Les dégâts, qui font perdre des PV à l'adversaire, sont appelés des points d'impact (PI). Pour savoir qui commence, chacun lance un dé : le plus gros chiffre commence.

Mécanismes de jeu

Tour d'un joueur

- 1) On lance trois dés.
- 2) On les positionne, en gardant leurs valeurs, sur trois cases vides - au choix - de sa grille de combat.*
- 3) On fait autant d'actions qu'on peut en faire et dont on a envie. Une action possible peut être conservée pour le tour suivant.
- 4) On annonce : « J'ai fini », puis c'est à l'adversaire de jouer.

* Au début de son tour, au lieu de 3 dés, on peut choisir de n'en lancer que 2, 1 ou aucun pour respectivement enlever 1, 2 ou 3 dés de sa grille : cela permet de ne jamais se retrouver coincé avec une grille pleine, et de modifier sa stratégie en cours de jeu.

Lancer un pouvoir

Pour lancer un pouvoir, il faut qu'une des conditions des textes de la grille soit remplie. Dans ce cas, le joueur retire de la grille les dés concernés (ces dés retournent dans sa réserve), et l'action prend effet.

Exemple : Pierre a positionné au gré de ses tours 5 dés dans la colonne d'extrême gauche qui sont tous des 4. Or on peut lire en bas de cette colonne que si tous les dés sont égaux, on peut lancer Boule de feu (la somme des dés indiquant le nombre de PI infligés à l'adversaire). Il peut donc reprendre ces 5 dés et infliger une perte de $5 \times 4 = 20$ points de vie à son adversaire. Après cela, il peut regarder si un autre de ses pouvoirs peut être lancé, et l'activer s'il en a envie.

Description des pouvoirs

(En partant de la Boule de feu en bas à gauche, et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.)

- **Boule de feu.** Si les 5 dés de la colonne sont identiques, on peut les enlever et faire autant de dégâts à l'adversaire que la somme de ces dés.
- **Glissement.** Si les deux dés de la diagonale sont identiques, on peut les enlever pour déplacer un des dés de sa grille sur une case vide à l'horizontale, à la verticale, ou en diagonale de la case de départ, et ce sans sauter par-dessus d'autres dés.
- **Globules rouges.** Si les 5 dés sont contigus (c'est-à-dire avec des valeurs côte à côte telles que : 5-4-5-6-5 ou 1-2-3-4-3), mais pas égaux (1-2-3-3-4 n'est pas valable), on peut les retirer et regagner autant de points de vie que la somme de ces dés.
- **Fluctuation.** Si les 3 dés de la diagonale sont égaux, on peut les retirer, et modifier autant de points sur d'autres dés que le chiffre répété.

Exemple : Sur sa colonne Boule de feu, Pierre a 6-6-4-6-5, et sur la ligne Fluctuation 3-3-3. Il peut enlever ces derniers pour pou-

Fighters

voir modifier 3 points sur des dés. Il le fait, ce qui lui permet de passer le 5 de la colonne Boule de feu à 6 (il a utilisé 1 point, il lui en reste 2), puis le 4 à 6 (il n'a donc plus de points). Sa Boule de feu est désormais à 6-6-6-6-6. Il n'a plus qu'à l'envoyer sur son adversaire.

● **Toujours plus.** Si les deux dés de la diagonale sont égaux, on peut les enlever, et placer un compteur dans la case (Dé en +). Au tour suivant, le joueur pourra lancer un dé supplémentaire (et naturellement, enlever le compteur). Il est possible d'avoir plus d'un compteur à la fois dans cette case.

● **Coup de fatigue.** Si la somme des 5 dés de la ligne est strictement supérieure à 24 (par ex. 5x5), on peut les enlever, et tous les dés de la grille adverse perdent un niveau : ses 6 passent à 5, les 5 à 4, les 4 à 3, les 3 à 2, les 2 à 1, et les 1 à 0.

● **Deux c'est mieux.** Si les 4 dés de la diagonale sont des 2, on les laisse sur la grille sans les bouger de case, et on peut les basculer sur n'importe quelle face au choix. Exemple : 2-2-2-2 peuvent être transformés en 3-5-2-6. C'est le seul cas où les dés utilisés restent sur la grille.

● **Gros pain.** S'il y a 5 dés dans la diagonale (pas d'autre condition requise), on peut les enlever. On les additionne, on divise par 3 et on arrondit au dessous : c'est le nombre de points d'Impact infligés à l'adversaire.

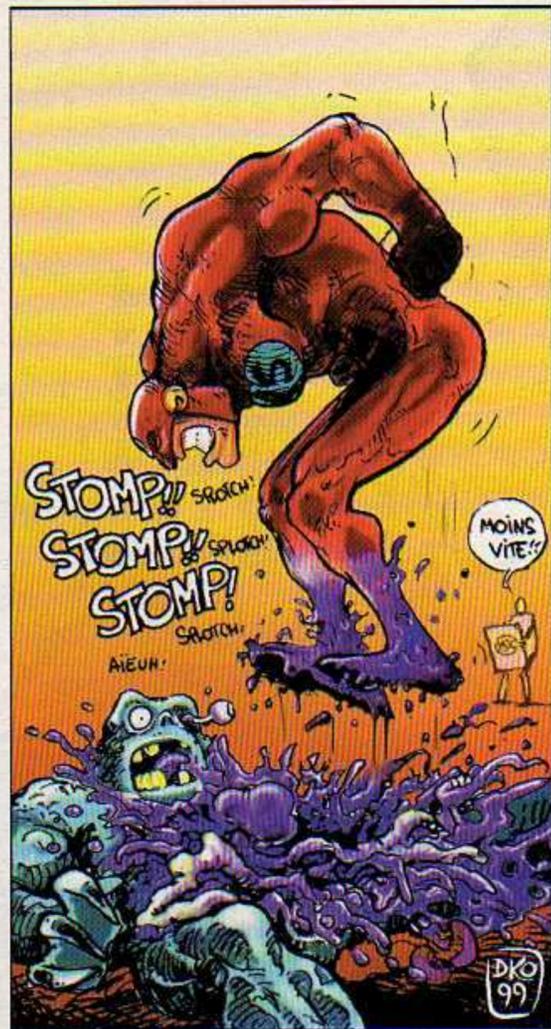
● **Oh, derrière toi!** Si les 5 dés de la colonne sont des 5, on peut les retirer, pour enlever 3 dés au choix à l'adversaire. Ces dés retournent dans sa réserve.

● **Rebond.** Si les 5 dés de la colonne composent une paire et une tierce (3 dés égaux et 2 autres dés également égaux (par exemple : 2-2-4-2-4 ou 1-1-1-3-3 ou 5-5-5-5-5 ou 6-2-6-2-6), on peut les retirer, et mettre un compteur sur la case Rebond. On ne peut pas avoir plus d'un compteur sur cette case. Ce compteur signifie que les prochains PI que l'adversaire vous enverra (Gros pain ou Boule de feu) se retourneront contre lui. On enlèvera ensuite le compteur.

L'adversaire a deux moyens de contrer cet effet. Soit il prépare aussi un Rebond : dès que l'un des deux envoie un coup, les compteurs s'annulent mutuellement et le coup passe normalement. Soit il envoie un petit coup faible, histoire de ne pas s'en prendre trop...

● **Drain de force.** Si les 3 dés forment une vraie suite (par exemple : 1-2-3 ou 5-4-3, mais pas 1-3-2!), on peut les retirer, puis prendre un dé de la grille adverse, et le positionner sur sa propre grille, sur la case correspondante à celle d'où on l'a enlevé si elle est libre (sinon, le coup n'est pas possible).

● **Fureur.** Si les 5 dés de la ligne forment une vraie suite (par exemple : 1-2-3-4-5 ou 6-5-4-3-2, mais pas 4-5-6-1-2!), on peut les retirer et mettre un compteur sur la case (Plx2). Cela veut dire que les prochains points d'Impact que vous enverrez (Gros pain ou Boule de feu) seront multipliés par deux. On enlèvera ensuite le compteur. Le nombre de compteurs sur cette case n'est pas limité : s'il y en a 2, cela donne Plx4 ; s'il y en a 3, Plx8, etc.



Conseils pratiques

50 dés?

En fait, les dés entrent et sortent de la grille. Pour beaucoup de parties, 18 à 20 dés par joueur suffisent, mais il peut parfois y en avoir 25 sur l'une des grilles... Pour réunir au moins 20 dés par joueur, n'oubliez pas de piller vos boîtes de *Monopoly* ou de *Warhammer Batailles* ou bien tapez des joueurs de *Shadowrun*. On peut aussi jouer avec deux Velleda, en écrivant les chiffres dans les cases.

Séparez bien les divers dés et marqueurs

Pour éviter toute confusion et contestation, séparez bien les dés que vous lancez, ceux que vous venez de retirer de la grille et votre réserve. De la même façon, ne laissez pas traîner de marqueur non actif sur le plateau.

Copies du plateau

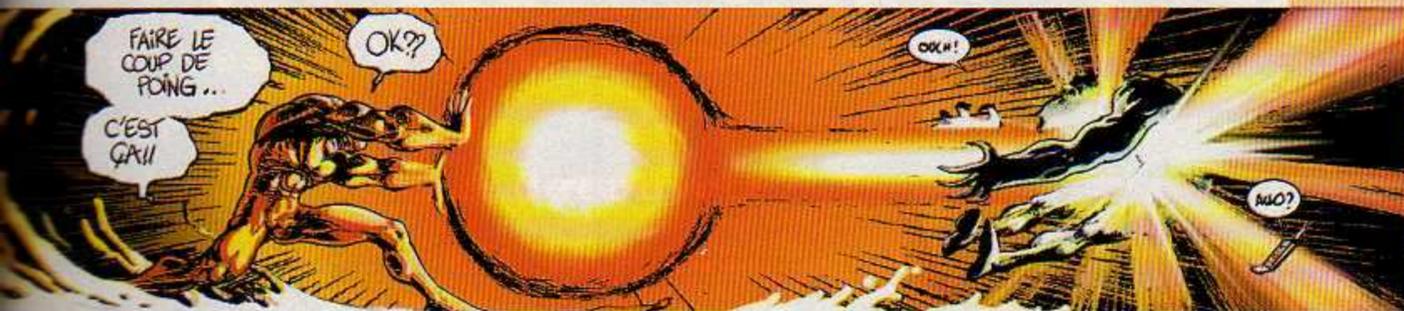
Le plateau de jeu est prévu pour être photocopié. Si vous n'avez pas de copieuse sous la main, une simple grille avec le rappel des pouvoirs le fait aussi bien,

mais à condition que les deux joueurs aient la même!

Option tactique

Pour une version plus longue, mais plus tactique, on peut supprimer la limitation à 30pV :

le pouvoir Globules rouges permet d'augmenter alors sans limite.

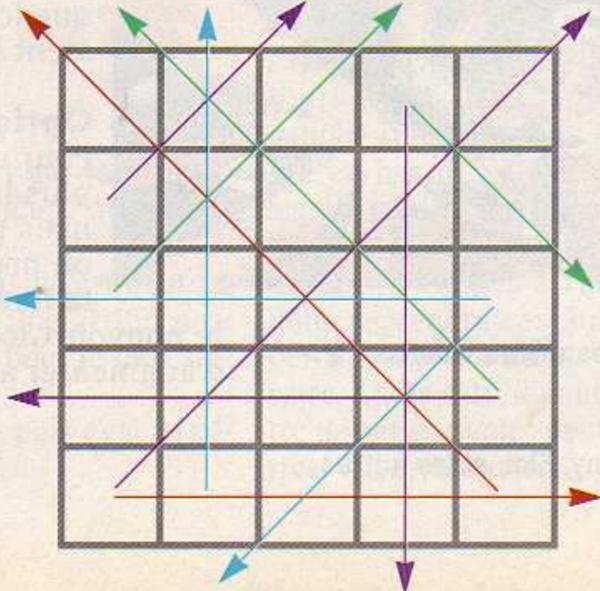


Conception : Thibaut Brébant ; pour le contacter : <thibaut_brebant@mail.dotcom.fr>

illustration : DKO

Remerciement aux testeurs : Jean, Olivier, Aurore, Mickaël, Jeremy, Eloi, et les autres. .

Pour activer un pouvoir : les cases reliées par une flèche doivent être pleines et les dés remplir la condition indiquée. Les dés utilisés sont retirés.



Rebond

- Si 3 égaux et 2 autres égaux, prochains PI retournés à l'envoyeur.

Oh, derrière toi !

- Si que des 5, enlever 3 dés à l'adversaire.

Gros pain

- Somme/3, arrondir au dessous = PI.

Deux c'est mieux

- Si tous = 2, laisser les dés, et les mettre sur n'importe quel chiffre voulu.

Coup de fatigue

- Si somme > 24, tous les dés de l'adversaire perdent 1 niveau (1 passe à 6).

Toujours plus

- Si égaux, permet de lancer un dé supplémentaire le tour suivant.

Fluctuation

- Si tous égaux, permet de modifier autant de points sur ses dés que le chiffre répété sur la ligne.

Globules rouges

- Si tous contigus (pas égaux), on gagne autant de PV que la somme.

Rebond

Drain de force

- Si une suite, téléportation d'un dé adverse chez soi, sur la même case (qui doit être vide).

Fureur

- Si une suite, prochains PI x 2.

Glissement

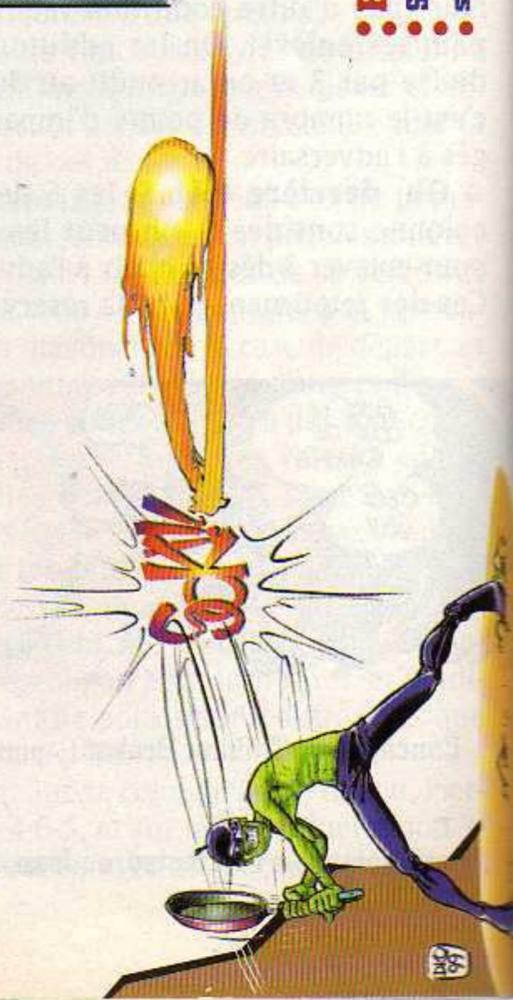
- Si égaux, déplacement d'un de ses dés vers une case vide dans un sens rectiligne.

Boule de feu

- Si tous identiques, somme des dés = PI.

Dé en +

PI x 2



espace JEUX[®] FESTIVAL

OU JOUER
CET ETE ?



MAGIC
L'Assemblée

Le jeu descend dans la rue !

- Des festivals entièrement consacrés au jeu
- Entrée gratuite
- + de 200 jeux à découvrir
- Pour tous de 4 à 104 ans
- Jeux géants - Initiations - Tournoi



Espace JEUX est une marque RM communication - Tel : 01 69 79 69 20
Magic l'assembléeTM est une marque déposée par Wizard of the coastTM



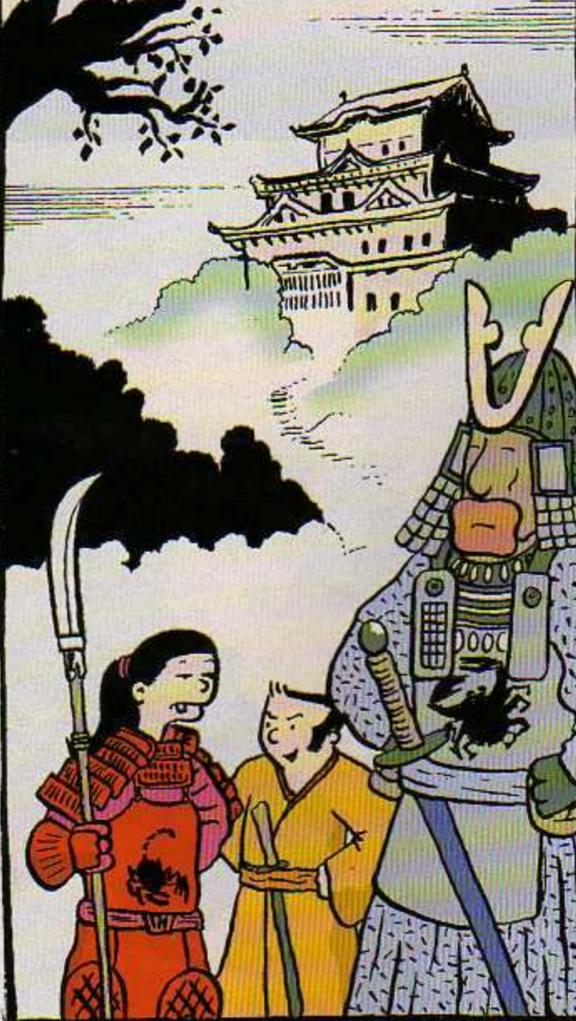
texte : mehdi sahmi
dessin : christopher

Les Irrecupérables

épisode 31

"l'honorable scorpion"

Au retour de votre victorieuse expédition dans l'Outremonde, le Daimyo du clan de la Grue vous invite dans son château pour vous récompenser.



Conformément à l'étiquette, un officier vous demande de lui remettre vos armes le temps de...

Mmh... ça pourrait être un piège. Sans nos armes, on est à leur merci.

Ouais, pour une fois, ce sale scorpion a raison. Pas question de lâcher nos armes.



Devant votre refus, le Daimyo intervient en personne. Vous réalisez alors que l'homme est parfaitement digne de confiance.



Je réalise surtout que tu cherches à nous amadouer.

Et dès qu'on sera désarmés, le Daimyo en profitera pour nous niquer, pas vrai Morad?

Ouais! Fils de chien jaune! Poseur de rails!



Tu m'insultes? Je te défie en combat singulier!



Sales Grues. Ils foutent rien pendant qu'on trime à buter les monstres dans l'Outremonde et, en guise de récompense, ils cherchent à nous buter au moindre prétexte!



Vas-y Morad! Si tu meurs Bernard te vengera!

CHAN
CHAN
CHAN



à toi de jouer Bernard!

RECHAN
CHAN
CHAN



C'est quoi cette compétence «lai jutsu»? On se sert pas «d'Escrime» dans les duels?

Cher Daimyo! Voici mes armes. Je vois que votre réputation de meilleur duelliste de Rokugan est bien fondée. Au sujet de la récompense, je me disais que je pourrais peut-être récupérer les parts de mes amis. Vous savez, j'étais leur seule famille...



Bon, vous prenez quoi comme perso?

Des chasseurs de Scorpions!

VINCI

**PRENEZ EN MAIN
LES DESTINÉES D'UNE
CIVILISATION NAISSANTE
ET BÂTISSEZ UN EMPIRE !**

A PARAÎTRE

**COURONNÉ PAR LE SIM D'OR
1999 DU CONCOURS DE
BOULOGNE-BILLANCOURT,
VINCI A ÉTÉ RECONNU
COMME LE JEU LE PLUS
NOVATEUR ET LE PLUS
ORIGINAL DE SA GÉNÉRATION.**





En avant-première, les auteurs d'Agone lèvent le voile sur la prochaine production de MultiSim, à paraître en octobre. Gestation d'un jeu de rôle inspiré par un roman.

Le Agone boy's band à la porte du succès : Stéphane Marsan, Mathieu Gaborit et Sébastien Célerin.

Agone

Du roman au jeu de rôle



Casus Belli : Mathieu, qu'est-ce qui t'a inspiré les Crépusculaires ?

Mathieu Gaborit : L'univers de ce roman m'est venu spontanément à partir de toute l'expérience que j'avais en matière d'imaginaire. Je l'ai construit intuitivement, en essayant de prendre le contre-pied de la fantasy que je connais, afin de construire un roman un peu décalé qui change de toute la fantasy « convenue ».

CB : Comment s'est faite la transition entre l'univers littéraire et le jeu de rôle ?

Stéphane Marsan : Avec Mathieu, on avait plusieurs idées de jeu qui fonctionnaient plus sur des concepts ludiques. On se disait que ce serait bien par exemple si le personnage, au lieu d'être quelqu'un d'insignifiant au départ, était quelqu'un d'important. Finalement, l'idée de faire *Agone* est née d'une part de l'envie de développer les aspects de l'univers qui ne sont pas dans le roman, et de l'autre d'utiliser les idées de concepts ludiques que nous avions.

Quand on part d'un roman, chacun vient avec sa lecture et apporte sa sensibilité et son interprétation. Moi, ce qui m'a intéressé avant tout, c'est la magie. Et rapidement, en travaillant dessus, on s'est rendu compte que jouer à *Agone* ou à un autre

jeu méd-fan, c'était déjà complètement différent. D'autre part, il y a la question de l'intrigue, qui est importante dans la mesure où l'évolution du jeu de rôle ces dix dernières années a été moins dans le sens du voyage et de l'aventure, et plus vers le développement des intrigues, des complots, etc. Avec *Agone*, on propose de réunir les deux, à savoir que les enjeux de pouvoir entre les magiciens, les tenants du pouvoir politique et d'autres forces plus obscures, donnent lieu à des intrigues dans lesquelles les personnages sont extrêmement impliqués. Ce qui fait l'intérêt principal d'*Agone*, c'est que les personnages ne sont pas là par hasard : ils ont un destin, ils sont l'espoir de ce monde !

CB : Le travail de création littéraire est-il très différent de celui de création rôlistique ?

MG : Fondamentalement c'est très différent, même si pour moi la création du roman emprunte beaucoup à celle du JdR, avec à la fois un souci de cohérence, pas forcément bien maîtrisé, mais toujours cette envie de déployer l'univers. Le roman peut se satisfaire d'une seule idée. On peut faire de très bons romans avec rien, un simple artisan qui part sur la route. Le JdR lui se nourrit de la richesse. Un bon JdR est celui qui porte en lui autant de potenti-

tés qu'il y a de joueurs. Quand on travaille sur un JdR, on s'emploie d'abord à donner une cohérence à l'ensemble, à développer tous les aspects de l'univers, alors que dans un roman on peut se permettre d'esquisser les choses.

CB : Quels personnages peut-on incarner ?

Sébastien Célerin : Les joueurs peuvent incarner d'autres personnages que des hommes : lutins, farfadets, ogres, minotaures, géants, tous sont là. Quel que soit le personnage que l'on tire au départ, il faudra qu'à un moment ou à un autre il se frotte à la magie s'il veut accomplir son destin.

SM : Ce qui nous a guidés pour les personnages, c'est d'être le moins restrictif possible. On s'est demandé ce qui serait excitant. Par exemple un ogre mercenaire avec un danseur sur le dos et un tambour qui lui permet de lancer des invocations de bataille. Sur cette base, on ne s'est pas dit : non, un ogre ne fait pas de magie. Ça aurait été dommage, car l'image est vraiment excitante. On a donc cherché à donner aux joueurs la liberté de jouir de toutes les facettes de l'univers. Le jeu propose des archétypes comme l'ogre mercenaire, la fée noire, qui est une enchantresse mystérieuse, l'évêque qui en sous-main n'hésite pas à devenir un peu obscurantiste, et

INTERVIEW

ensuite tout un ensemble de professions typiques du méd-fan.

CB: Le roman a pour cadre Urguemand, mais à quoi ressemblent les autres royaumes?

MG: C'est très divers. Les Terres Veuves est un pays très méridional avec de grandes maisons dirigées par des méduses dont les plus anciennes s'enferment dans des tours noires pour retrouver le secret de la pétrification. Dans la Marche Modéhenne il y a d'immenses villes qui mélangent le minéral et le végétal, avec des arbres-rois sur lesquels se construisent les cités. L'empire de Keshe est

un peu le Moyen-Orient des *Mille et Une Nuits*. Dans la République Mercenaire règne un grand chaos avec une constellation de seigneuries qui se disputent les droits de péage et se font la guerre quotidiennement, pour le principe. Dans l'Enclave Boucanière, il y a d'immenses villes construites sur des rades tout en long, avec des navires quasi animaux dont les mâts sont des troncs où vivent les lutins. Les Communes Princières est un pays décadent où des princes vivent dans une atmosphère baroque dans des manoirs où les satyres s'en donnent à cœur joie. Dans la Province Liturgique, des évêques prônent l'inquisition du haut d'immenses architectures de verre.

SM: Ce qui est intéressant dans les Royaumes Crépusculaires, c'est la diversité et le cosmopolitisme. Il n'y a pas d'enclave genre les nains au nord et les elfes au sud et ils ne se rencontrent jamais.

CB: La religion est peu présente dans les romans. Et dans le jeu?

SM: Là il faut parler du mythe. La grande innovation du jeu par rapport au roman, c'est qu'il a fallu inventer un mythe pour comprendre d'où vient le monde et donner plus de sens aux actions des personnages. S'ils sont porteurs d'espoir et qu'ils incarnent le salut, c'est bien qu'il s'est passé quelque chose par le passé qui a été occulté et qui se réveille maintenant sous la forme d'une menace. Dans *Agone*, la plupart des religions naissent d'une interprétation d'un mythe originel. C'est un univers où les dieux n'existent pas, ce qui n'empêche pas certains d'y croire. En revanche, il existe des entités supérieures qu'on appelle les Éternels, qui ont disparu ou sont bien cachés, et dont l'influence ou l'héritage apparaissent au cours du jeu. En gros, aux origines, le monde est enchanté parce qu'il a été créé par quatre muses dont la quête de perfection a donné lieu à plusieurs réalisations, dont un gros acci-

dent qui va incarner la menace qui revient maintenant.

CB: Finalement c'est un jeu à secrets...

SC: Non, dans *Agone*, on donne tout au

MJ dès le départ.

SM: Il y a une différence essentielle entre le secret qui empêche de jouer et celui qui incite à jouer. Pour retrouver le pur plaisir du JdR, ce qui est notre but, il faut mettre le moins possible de bâtons dans les roues des MJ. Donc tout le background est exposé dès le jeu de base, il n'y aura rien à découvrir par la suite qui puisse déstabiliser les joueurs.

CB: Dans les *Crépusculaires* la magie est très poétique, comment comptez-vous le rendre dans le jeu?

SM: On a essayé d'utiliser nos différentes influences, depuis les listes de sorts tout faits à la *D&D* jusqu'aux sphères de *Mage*. L'idée est, en jouant essentiellement sur les arts et sur l'emprise (la magie d'utilisation des danseurs), de permettre la création et l'interprétation d'actes magiques, et d'avoir en même temps une base de règles assez solide pour que cela ne devienne pas n'importe quoi.

CB: A quoi ressemble le système de jeu?

SC: Il est dans la tradition du JdR nouvelle formule, c'est-à-dire qu'il y a des caractéristiques, des compétences et du hasard. Tout se joue avec un d10. On fait la somme d'une caractéristique, d'une compétence et du jet d'1d10 et on compare ce total à un niveau de difficulté. Les difficultés ne sont pas fixées par une table, mais bien par ce qui se passe en face. Par exemple, la magie réagit avec l'individu et s'il est nécessaire de passer la difficulté d'un sort, il faut surtout toucher l'adversaire. Le combat est géré de la même manière, d'un côté l'attaque, de l'autre la défense, et ce sont ces scores-là que l'on compare.

SM: On voulait que le système soit le plus souple et le plus accessible possible, qu'on ne passe pas la moitié de la première séance à comprendre comment ça tourne, mais qu'on ait une formule de base qui puisse être modifiée de toutes les façons possibles. Sur la base de ce que vient d'expliquer Sébastien, on ajoute des bonus et des malus selon les circonstances, l'environnement, les pouvoirs du PJ, etc.

CB: Quel suivi avez-vous prévu?

SM: On envisage de faire beaucoup de suppléments, mais de la manière la plus utile possible, ne pas publier pour publier. Le développement passera prioritairement

par la description des atouts des personnages, de l'adversaire, du décor et très rapidement par une grande campagne qui permettra de faire sentir l'ampleur du jeu. Il devrait y avoir un supplément tous les deux mois.

CB: Pensez-vous qu'*Agone* puisse amener un nouveau public au JdR?

SC: C'est possible, mais je crois qu'il y a un travail autre que celui de l'édition à mener, c'est-à-dire qu'il faut aller chercher les gens...

SM: *Les Crépusculaires* est l'unique best-seller de la fantasy française. Dans le cercle plutôt restreint d'une littérature de genre, c'est plus de dix mille exemplaires vendus. On s'est dit que si le roman a eu un tel succès, c'est que l'univers a beaucoup plu et que beaucoup de gens auront plaisir à y retourner et à s'en emparer.

Propos recueillis
par Serge Olivier



Les Chroniques des Crépusculaires

Urguemand est l'un des Royaumes Crépusculaires, un pays où les barons, jaloux de leurs prérogatives,

passent leur temps à se disputer le pouvoir. *Agone* de Rochronde, dont les *Chroniques* narrent l'histoire, est l'héritier du domaine de Rochronde. Héritage qu'il refuse. Mais avant de rompre définitivement avec ses responsabilités de baron, il accepte de se rendre pour six jours au mystérieux collège du Souffre-Jour. Six petits jours qui transforment radicalement son destin. *Agone* découvre des complots qui dépassent largement les limites de l'Urguemand et dans lesquels il est entraîné malgré lui. Il découvre aussi la magie qui dans les Royaumes prend les formes les plus variées, de la maîtrise des danseurs qui génèrent des effets magiques par leurs acrobaties, jusqu'à l'art (musique, peinture) qui se révèle riche de potentialités magiques. Quand la guerre, qui grondait depuis longtemps aux frontières du Royaume, éclate enfin, *Agone* choisit d'assumer son double destin de baron et de magicien.

« Les chroniques des Crépusculaires »
de Mathieu Gaborit aux éditions Mnemos.

CASUS HORS SÉRIE

CASUS
Belli

L'Aventure

Tout l'univers
des jeux
de rôle

Manuel
Pratique

du Jeu de Rôle

De la création
du personnage
à la conception
d'une campagne...

Du débutant
à l'expert...

Tous les conseils
que vous avez toujours
voulu avoir sous la main,
pour votre pratique
quotidienne du
jeu de rôle...

Avec la participation de :

Peter Adkison ;
Jean Balczesak ;
Jean-Luc Bizien ;
Fabrice Colin ; Croc ;
Étienne de la Sayette ;
François Doucet ;
Denis Gerfaud ;
Anne & Gérard Guéro ;
Didier Guiserix ;
Gary Gygax ;
Pierre Lejoyeux ;
Tristan Lhomme ;
Serge Olivier ;
Pierre Rosenthal
& Mehdi Sahmi

HS n°25 • mai 99

T 2159 - 25 - 45,00 F - RD

328 FB - 12 FS - 7,75 \$ Can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

En vente
dans les meilleurs
partout...

Ah!... oh!...

L'encart scénario de

CASUS

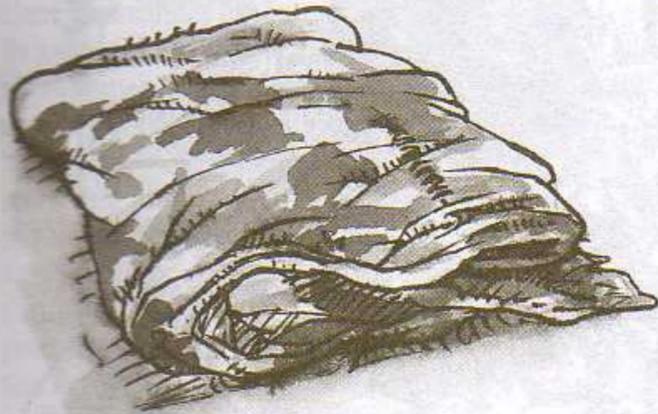
Belli

121

p. 36

Le renard de Shaffelton

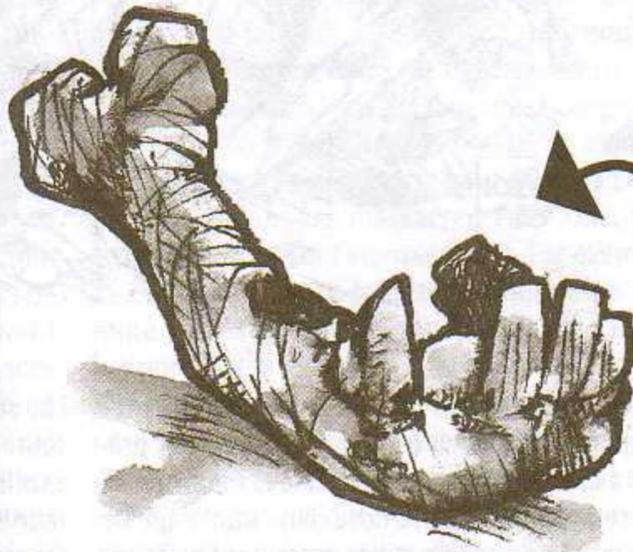
pour AD&D



p. 40

I Believe...

pour Conspiracy X



p. 44

Histoire d'os

*pour Vampire :
L'âge des ténèbres*



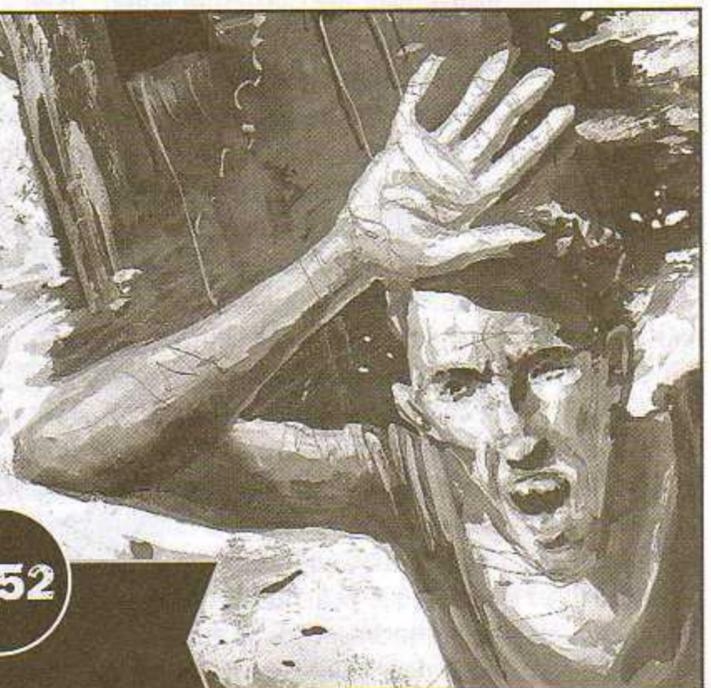
p. 48

Mitch

pour Polaris

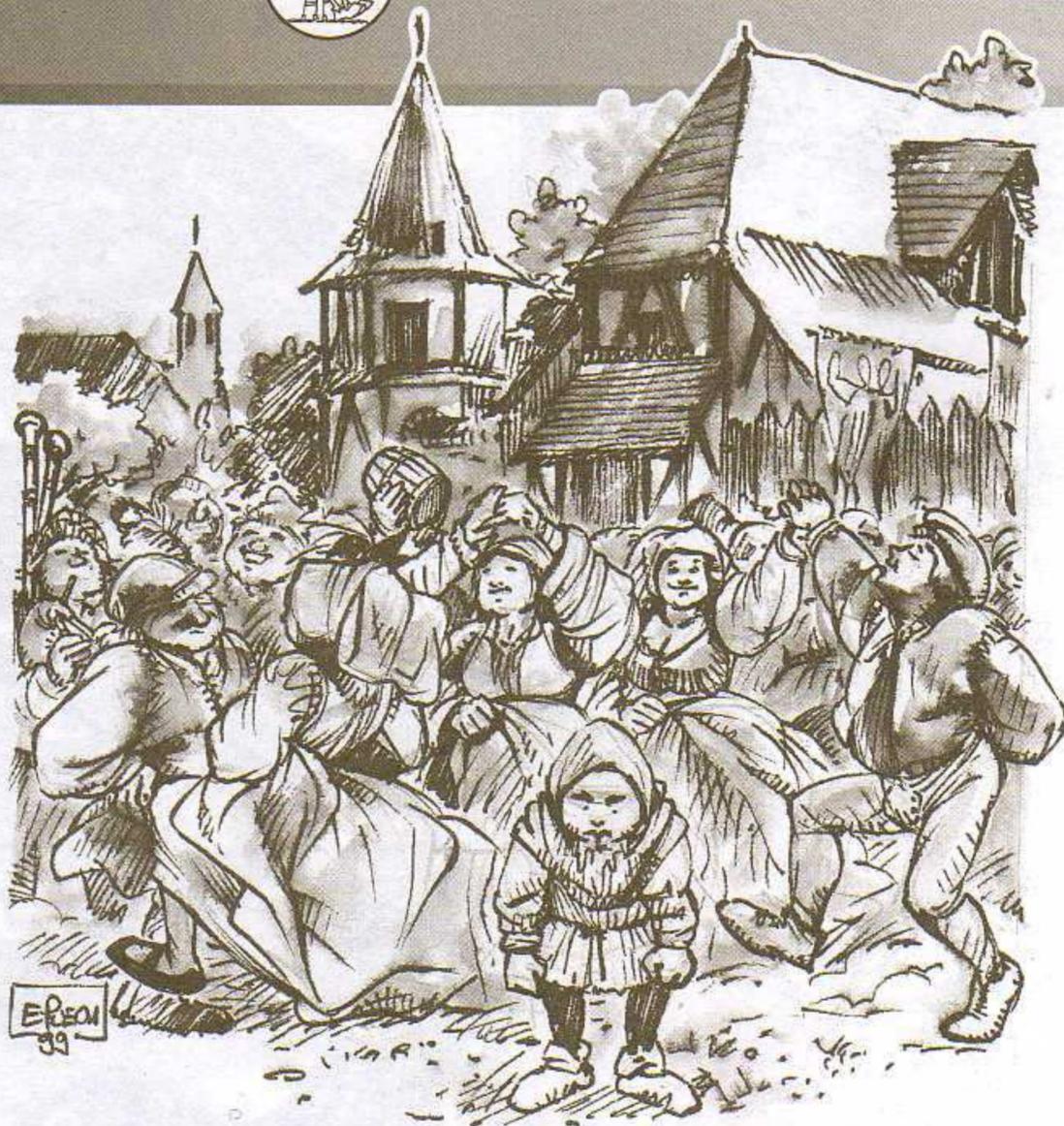
p. 52

et le scénario Grand Écran pour *Warhammer*
La Morr dans l'âme



Le renard de Shaffelton

Ce scénario, spécialement conçu pour un meneur de jeu et des joueurs débutants, conviendra à un groupe de 4 à 6 personnages de niveau 1 à 3.



Le bal des champignons

C'est soir de fête au petit bourg de Shaffelton. Les personnages des joueurs (PJ) sont arrivés dans l'après-midi pour se ravitailler et prendre un peu de repos. On est à l'équinoxe d'automne, mais il fait encore doux. Les derniers rayons de soleil de l'année baignent la région. Grâce à l'hospitalité chaleureuse des villageois, il y a fort à parier que la bonne humeur ambiante contamine vite les PJ. Shaffelton tout entier participe tranquillement aux ultimes préparatifs d'une veillée champêtre. Les personnages apprennent sans mal qu'il s'agit de la « nuit des champignons », une festivité annuelle qui marque la fin de la récolte des brunaumes, ces tubercules noirs à la saveur réputée dans tout le royaume. Tôt dans la soirée, les réjouissances commencent. Les PJ y sont cérémonieusement conviés. Les étrangers, aussi longtemps qu'ils acceptent de faire profiter les villageois des nouvelles du reste du monde, sont toujours bien accueillis dans cette contrée plutôt paisible. Laissez les aventuriers faire connaissance avec quelques personnalités du village, puis finalement se prendre au jeu des danses folkloriques et des chansons locales. Tel PJ sera abordé par Lloyd, le forgeron du village, qui veut examiner ses armes et se faire raconter une ou deux bonnes batailles, tel autre se laissera aller à conter fleurette à Nola, la fille du fabricant de chandelles, etc. L'important est d'intégrer les PJ au sympathique petit bourg, de façon à ce qu'ils se sentent concernés par la suite des événements. Au cours de la soirée, les plus attentifs pourront néanmoins noter une légère incon-

gruité : la population du village semble en effet manquer d'enfants en bas âge. Ceux qui sont présents à la fête représentent à peine la moitié de ce qu'il serait normal d'attendre dans un village de cette taille. Interrogés sur le sujet, les Shaffeltonois se ferment comme des huîtres, prétextant une baisse des naissances passagère ces dernières années. Ils n'ont visiblement pas envie d'aborder ce sujet lors du bal de ce soir.

Quoi qu'il en soit, un événement vient interrompre les festivités avant que les PJ aient pu en apprendre davantage. Tout à coup, l'un des petits garçons qui se poursuivaient en riant autour des tables de banquet s'immobilise. Il scrute l'assistance d'un regard courroucé, sourcils froncés, tandis que le silence se fait. Au bout de quelques instants, l'enfant se met à renifler et à grogner d'une petite voix lugubre. Les personnages peuvent alors lire un profond chagrin et une douloureuse résignation sur les visages des adultes assemblés. La foule s'écarte lentement sur le passage du jeune garçon. Sans même un dernier regard à sa mère éplorée, l'enfant prend la direction de la sortie du village. Les villageois attrapent silencieusement par le bras les PJ qui tenteraient de retenir l'enfant : d'un signe de tête, ils leur font signe d'attendre les explications. Si un aventurier décide quand même de rattraper le petit fugitif, celui-ci se défend comme un beau diable, et le PJ en question devra le ligoter ou l'enfermer quelque part pour éviter ses morsures et ses griffures. Dans tous les cas, les villageois rentrent chez eux la tête basse, sans un mot, à l'exception des hommes du conseil du village, qui demandent à s'entretenir avec les personnages.

Là, au beau milieu des vestiges de la fête que toute joie et tout entrain ont désertés, ils leur expliquent la terrible malédiction qui pèse sur leur bourgade.

Six ans plus tôt, un chasseur du village prit au piège un renard gris-roux. Hélas, l'animal n'était autre que Chrysom, le fils du mage Stormuld, lequel demeure dans une tour voisine de Shaffelton. À l'insu de son père, le talentueux enfant avait mis à profit l'un des vieux grimoires du sorcier pour opérer cette métamorphose. Le chasseur ignorait bien sûr tout de la véritable nature de sa prise. Après s'être longuement débattu, le renard parvint cependant à s'enfuir et à regagner son refuge. Mais toutes ces émotions l'avaient bouleversé au point qu'il ne put retrouver instantanément la formule qui lui rendrait forme humaine. Il resta donc quelque temps prisonnier de son apparence de renard, et fit ainsi son entrée dans la tour de son père. Par malchance, Stormuld ne reconnut pas son fils bien-aimé sous ce déguisement, et fit abattre l'animal par un serviteur. Lorsque le fils du sorcier rendit son dernier souffle, l'enchantement se rompit et il reprit soudain son aspect naturel.

Son père réussit à rappeler son âme assez longtemps pour comprendre les tenants et les aboutissants du drame. Le mage entra dans une colère terrible contre le braconnier shaffeltonois par qui le malheur était arrivé. Stormuld, vieux magicien déjà passablement gâteux, sombra alors définitivement dans la folie. Il décréta que, pour les punir de l'impair commis par le chasseur, les villageois du bourg voisin verraient leurs enfants devenir à leur tour des bêtes lorsqu'ils attein-

draient l'âge de sept ans. Il espérait que les parents commettraient alors le même genre de méprise que lui-même et le rejoindraient dans sa souffrance et sa culpabilité. Toutefois, le pouvoir du vieux Stormuld s'était bien usé avec les années, et il ne maîtrisa pas entièrement son sortilège. Au lieu d'être changés en animaux, les enfants de Shaffelton voient simplement disparaître leurs capacités à se comporter en êtres humains. Ils perdent l'usage de la parole et semblent commandés par leur seul instinct. Très vite, ils gagnent les profondeurs de la forêt où ils disparaissent à jamais. Le drame dure maintenant depuis plus d'un lustre. Tous les enfants du village subissent la malédiction durant l'année de leurs sept ans, quittant Shaffelton en grognant, par un soir de pleine lune, pour ne plus jamais s'en retourner chez eux. Après avoir lancé son sortilège, le mage renvoya tous ses domestiques pour rester seul avec sa peine. Ce sont les serviteurs congédiés qui ont mis les villageois au courant de l'origine de la malédiction.

Jusqu'à présent, les Shaffeltonois sont restés impuissants, mais la présence d'aventuriers dans leur village les incite à tenter quelque chose avant que tous les jeunes couples ne désertent l'endroit. De plus, la victime de ce soir était le propre fils du bourgmestre. Le sentiment général est donc qu'engager les personnages pour qu'ils aillent trouver le sorcier et le forcent à lever sa malédiction serait une bonne idée. Le conseil du village propose une somme de 8000 PO au groupe pour cette mission. Bien sûr, si les PJ n'ont ne serait-ce qu'une once d'âme héroïque, ils auront sans doute offert d'eux-mêmes leurs services pour lutter contre cet ignoble sortilège qui prend pour cible d'innocents enfants. Mais même dans ce cas, les villageois tiennent à les récompenser. La tour du mage Stormuld est à quelques heures de marche au nord du bourg, de l'autre côté de la forêt de Shaffelwood.

Les enfants sauvages

Lors de leur traversée de Shaffelwood, les aventuriers empruntent un chemin qui passe par le territoire des enfants victimes de la malédiction. Bien qu'ils soient à présent plus proches des bêtes que des êtres humains, ils se sont néanmoins réunis en une petite tribu, qui fonctionne de la même manière qu'une meute d'animaux sauvages. Ils se sont bâtis un campement permanent, formé de huttes grossières perchées dans les arbres. Pour défendre leur zone de chasse, ils ont également construit différents pièges que les PJ vont devoir éviter.

Ces pièges ne doivent en aucun cas décimer votre groupe. Il s'agit plus de farces enfantines que de mécanismes compliqués et mortels : pensez aux Enfants perdus de *Peter Pan*. Ainsi, l'aventurier le plus chic du groupe pourra être victime d'une trappe dissimulée qui s'ouvre sur une fosse remplie de purin. À un autre endroit, un fil tendu en travers du chemin actionne un mécanisme simple dit « miel et plumes ». Ce piège fait se déverser un seau de miel sur le personnage de tête, puis tourner une éolienne de bois qui envoie sur le malheureux assez de plumes pour le recou-

vrir des pieds aux cheveux (la perte du langage et des instincts sociaux n'entame pas la créativité des enfants). L'un de ces pièges amusants peut s'avérer réellement dangereux pour les PJ. Il s'agit d'un arbre creux sur lequel est peint une flèche rouge qui indique un large trou dans le tronc. Si un personnage se penche pour regarder à l'intérieur, il dérange une ruche et subit une attaque de 5-50PV.

Finalement, il est fort possible que les PJ soient amenés à traverser le « village » des enfants. Ceux-ci se montrent hostiles, crachant comme des chats sauvages à leur rencontre et lançant des branches mortes sur les intrus depuis leurs refuges suspendus. Si les aventuriers s'entêtent à les provoquer, les petits garçons et filles leur donnent la chasse, forts de leur supériorité numérique.

Rappelons que les plus vieux n'ont que treize ans. Ils ne devraient pas poser trop de problèmes à des aventuriers bien armés. Ils ne les poursuivent d'ailleurs que pour les faire fuir, sans d'autre armement que leurs cris et les bouts de bois ramassés par terre. Le plus délicat, en fait, sera pour les PJ de ne pas blesser grièvement ces garnements. Il faudrait que les joueurs comprennent la différence entre un combat contre des monstres ou des adversaires vraiment dangereux et celui-ci, où leur seul souci sera de se montrer assez ingénieux pour venir à bout de leurs petits assaillants sans les massacrer. Pour cela, plusieurs solutions sont envisageables. Par exemple, ils peuvent prendre la fuite et poursuivre leur route vers la tour de Stormuld. C'est sans doute l'option la plus simple.

S'ils ne peuvent se résoudre à s'enfuir devant une poignée d'enfants, ils peuvent assommer le « chef de la meute », un grand gamin hirsute d'une douzaine d'années, ce qui fera se disperser tous les autres pour quelque temps. Enfin, n'importe quel effet magique visible aura le même résultat.

Dans tous les cas, il est impossible aux aventuriers de nouer un dialogue avec ces enfants sauvages, à qui le sortilège de Stormuld a pour l'instant ôté le don de la parole et de la sociabilité humaine. Ils peuvent tout au plus montrer la direction de la tour et mettre les PJ en garde

contre ses occupants, en s'exprimant par gestes. Ils ne prennent cette peine que si un personnage a redoublé d'efforts pour instaurer une communication avec eux (par exemple en entrant dans leur jeu et en se comportant lui aussi comme un animal, ou bien à force de patience et de nombreuses rations distribuées).

L'antre de Stormuld

Le refuge du magicien a bien changé depuis la tragédie qui lui a pris son fils. Après avoir renvoyé tous ceux qui le servaient pour se murer dans sa solitude, Stormuld resta longtemps indifférent au devenir de son logis, lequel devint rapidement une véritable porcherie. Pour ne rien arranger, le magicien a laissé s'installer chez lui, il y a deux ans, une cohorte de petits monstres stupides, se disant qu'ils pourraient remplacer ses anciens serviteurs pour accomplir les tâches quotidiennes, lui laissant ainsi plus de temps pour se lamenter dans ses appartements. Les Saugrenus, comme il les a baptisés eu égard à leur comportement... insolite, sont pour la plupart des kobolds, sournois, vils et plutôt frappadingues. Ces sinistres créatures ont transformé le refuge du sorcier en véritable taudis, laissant les défenses tomber en ruine et le vent s'engouffrer par des trous béants dans les murailles, sans parler de l'état de saleté indescriptible dans lequel se trouve maintenant l'intérieur du bâtiment. Le sorcier ne quitte plus sa chambre au sommet de la tour, se faisant porter sa nourriture par les kobolds. Il a même fait condamner la porte d'entrée de sa demeure. Les Saugrenus, quant à eux, disposent de souterrains menant à l'extérieur qu'ils empruntent pour aller chasser ou terrifier les enfants sauvages. Ces passages sont désormais les seules entrées de la tour, et c'est par là que les PJ devront s'introduire s'ils souhaitent parvenir jusqu'à Stormuld.

Les sous-sols

Investis par la puanteur et les déchets des kobolds, les souterrains de la tour sont bas de plafond, sombres, et la plupart du temps étroits.

1 et 2 - Entrées extérieures. La première est dissimulée par une souche à la lisière nord de Shaffelwood. L'autre, plus évidente, débouche dans un puits à sec tout proche de la tour. Au moment précis où les aventuriers arrivent sur le site, des kobolds rentrent d'une chasse, dévoilant du même coup le premier passage.

Par ailleurs, quatre de ces petits monstres gardent chacune des entrées.

3 - Croisée des tunnels. Un brasero fait danser les ombres dans les couloirs de terre qui partent de ce carrefour. Cyanure (voir plus loin) tient conseil ici avec trois de ses congénères. Il les pousse à se rebeller contre leur chef commun. Il est probable que les personnages dérangeront ces apprentis putschistes en pleine discussion.

4 - Réserves. Les kobolds entreposent ici leur gibier et l'y laissent faisander. Une horde de rats est actuellement en train de festoyer sur les lieux. Ces animaux attaquent les PJ qui entrent dans la pièce.



Stormuld

5 - Le piège. Le tunnel donne à cet endroit sur une pièce au sol hérissé de pieux. C'est en fait le fond du piège destiné à ceux qui empruntent l'escalier de la tour (voir 12). Il est possible de grimper dans la tour par ici, avec du matériel approprié.

6 - Une petite pièce. Elle est gardée par deux kobolds et abrite un escalier secret donnant sur le poste de garde (voir 7).

Rez-de-chaussée

Autrefois habitée par les serviteurs humains de Stormuld, la tour compte deux étages dont le plus élevé constitue les appartements du sorcier. Le reste est tombé en ruine, y compris les nombreux pièges que le mage avait autrefois installé pour garantir sa sécurité. Certains, néanmoins, sont toujours plus ou moins efficaces, et les aventuriers devront se montrer prudent en explorant les différents niveaux de ce bâtiment.

7 - Poste de garde. Cette pièce, où étaient accueillis les visiteurs avant que la porte principale de la tour ne soit condamnée, tenait également lieu d'armurerie pour les deux mercenaires au service de Stormuld. Les râteliers d'armes sont à présent vides mais derrière l'un d'entre eux se trouve le passage secret par lequel arriveront sans doute les PJ.

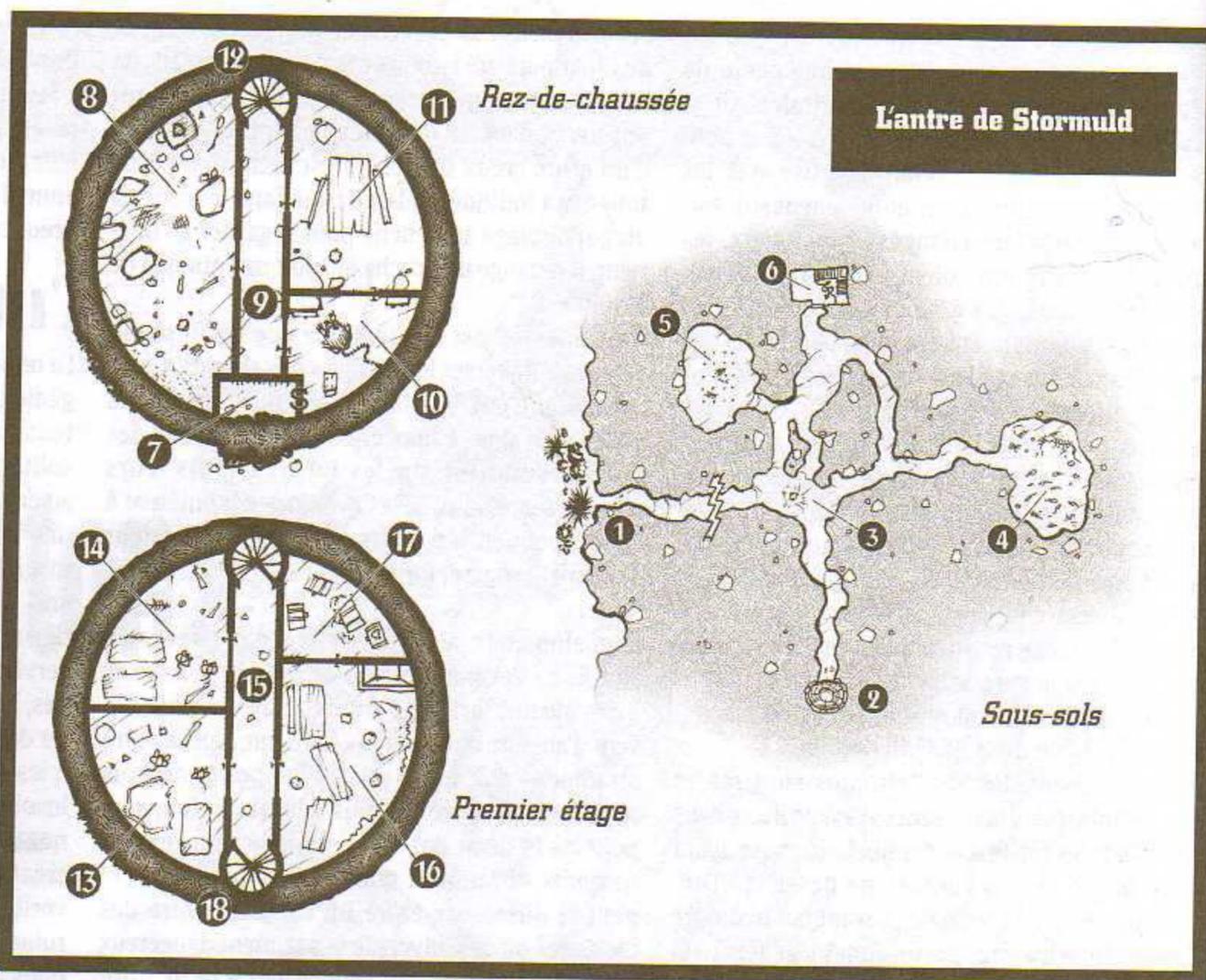
8 - Ruines. La porte d'entrée de cette pièce était protégée par un glyphe de feu, mais celui-ci a déjà été actionné, comme en témoigne la présence au sol d'un squelette de kobold. La pièce entière est recouverte de ruines éboulées, si bien qu'on ne peut deviner quelle était sa fonction initiale.

9 - Couloir. Lorsque les PJ passent devant la porte de la pièce 8, ils déclenchent une alarme magique reliée au piège suivant. Autrefois, une énorme sphère de pierre devait débouler de l'escalier au bout du couloir et écraser les visiteurs indésirables. Aujourd'hui, faute d'entretien, la boule est bloquée à mi-chemin par les divers débris qui jonchent le sol. Les personnages en sont quittes pour une belle frousse, mais ils devront néanmoins fracasser la sphère qui obstrue le passage pour pouvoir continuer leur exploration. Elle s'effrite relativement facilement : il suffit de lui infliger 70PV pour se frayer un chemin.

10 - Cuisine. Dans cette pièce est toujours enchaîné l'ours domestique qui gardait les lieux. Il est à présent nourri - mais de loin - par les kobolds, qui en ont fait leur mascotte. Sa chaîne lui permet d'atteindre n'importe quel endroit de la cuisine. Il n'y a rien à trouver dans cette pièce, hormis une potion cachée dans un tiroir (un Élixir de santé, *Guide du Maître* p. 192).

11 - Salle à manger des serviteurs. Mis à part l'état lamentable des lieux, rien à signaler.

12 - Escalier en colimaçon. Il permet d'accéder à l'étage supérieur. À mi-hauteur se trouve un nouveau piège. Il s'agissait d'une trappe s'ouvrant sur une fosse emplie de pieux, trois mètres plus bas (3d6PV). À présent, la trappe, complètement pourrie, a cédé et s'est écroulée dans la fosse, laissant le trou parfaitement visible. À moins de courir dans l'escalier, les PJ devraient donc pouvoir facilement éviter ce piège.



Premier étage

13 et 14 - Chambres. Ces dortoirs abritaient autrefois la demi-douzaine de serviteurs du sorcier. Ils servent désormais épisodiquement de refuges à certains Saugrenus. Actuellement, quatre de ces créatures s'y reposent. Si les PJ ont fait du bruit dans l'escalier, les kobolds les attendent de pied ferme et leur tendent une embuscade. Dans l'une des chambres, on peut trouver un Collier de projectiles (*Guide du Maître* p. 223, jeter 1d20 pour déterminer sa contenance actuelle).

15 - Couloir. Dans la série des vieux pièges plus ou moins hors service, une lame circulaire était censée surgir horizontalement du mur gauche, au niveau des hanches d'un homme de taille moyenne. Son déclenchement est similaire à celui du piège du couloir du rez-de-chaussée. La lame fonctionne encore mais son mécanisme rouillé ralentit considérablement sa sortie du mur (Dég. 2d10). Les PJ devraient donc parvenir sans peine à l'éviter (jet de Dextérité).

16 - Salle de banquet. À présent ravagée par l'occupation des Saugrenus, cette grande pièce était autrefois décorée de riches tentures et Stormuld y recevait ses invités. Une large cheminée occupe le mur nord. Elle abrite une créature gardienne invoquée par Stormuld. Faite de flammes magiques, elle attaque tout intrus (c'est-à-dire tout le monde en dehors du sorcier et des Saugrenus) qui s'approche à moins d'un mètre.

17 - Salle des coffres. Cette pièce abritait autrefois le trésor du sorcier, en grande partie composé d'ouvrages de magie. Les kobolds se sont servis des précieux grimoires comme combustible pour la cheminée. Il reste néanmoins des coffres emplies de pièces et des éléments d'orfèvrerie pour une valeur totale de 10000 PO, les Saugrenus n'ayant que faire de l'argent.

18 - Escalier en colimaçon. Il mène aux appartements de Stormuld.

Les Saugrenus

Cette bande de petits kobolds teigneux profite du chagrin et de la sénilité du mage pour faire les quatre cents coups dans sa tour et semer la terreur dans les environs. Menées par leur chef Archibald, ces créatures ont colonisé les souterrains de la demeure du sorcier. La plupart des kobolds sont persuadés de que leur maître - Stormuld - est un véritable seigneur des ténèbres et qu'étendre son ombre maléfique sur la région est un honneur pour eux. Seuls les plus malins réalisent qu'il ne s'agit que d'un vieux magicien gâteux qui ne sait jamais où il a rangé sa baguette, mais ils se contentent de son autorité en attendant mieux. Ces petits êtres seront les véritables adversaires des personnages lors de ce scénario. Pour les camper, souvenez-vous des bestioles idiotes mais surnoises des films *Gremlins*. Il s'agit surtout de kobolds, mais quelques gobelins ou autres ajouts de votre cru peuvent venir compléter cet ensemble hétéroclite, leur seul dénominateur commun étant une certaine propension au ridicule et au déséquilibre mental. Voici quelques mots sur les figures principales de cette charmante troupe. Libre à vous de créer vos propres Saugrenus pittoresques si vous le souhaitez.

● **Archibald, dit le Puissant.** Le chef du groupe se prend pour un ogre et a presque réussi à en convaincre sa suite. S'il se trouve pris dans un combat avec les PJ, il n'hésite pas à essayer d'écraser de ses poings des aventuriers deux fois plus grands que lui.

● **Tison.** Ce kobold pyromane a toujours sur lui un ou deux tonnelets d'huile, des briquets, des torches, et plusieurs longues mèches à pétard.

● **Cyanure.** Petit traître spécialiste des poisons, il concocte différentes sortes de venins avec les plantes qu'il trouve dans la forêt de Shaffelwood. Sa fourberie et plusieurs empoisonnements man-



Un enfant sauvage

qués envers Archibald l'ont mis au ban de la troupe. Il serait donc éventuellement prêt à s'allier aux PJ contre ses congénères. Reste à savoir si les aventuriers sont disposés à prendre le risque d'accepter dans leurs rangs un monstre sournois qui sera tôt ou tard tenté d'ajouter une petite touche personnelle au contenu de leurs gourdes...

● **Poil-d'œil.** Kobold abruti et complètement toqué, il est le loyal second d'Archibald. C'est lui qui possède le grimoire nécessaire à Stormuld pour lever la malédiction (voir plus loin). Il l'a volé dans les appartements du maître il y a plusieurs semaines, dans le but de devenir un puissant magicien. Personne n'a encore pris soin de lui expliquer qu'il devrait tout d'abord apprendre à lire.

La rencontre

Après de nombreuses péripéties, les personnages atteignent enfin les appartements de Stormuld. Celui-ci est un vieil homme à la longue barbe blanche, sale et emmêlée, et au regard hagard. Lorsque les PJ pénètrent dans sa chambre, il s'écrie soudain « Chrysom! », et s'élance vers l'un d'eux pour le serrer dans ses bras. Il est possible que les aventuriers se méprennent sur ses intentions et décident de l'attaquer, mais ils ne doivent pas oublier qu'il est le seul à pouvoir lever la malédiction. L'explication de son étrange attitude est la suivante : l'un des personnages – choisissez le magicien du groupe ou, s'il n'y en pas, le PJ le moins « rustique » d'apparence – ressemble par hasard à son fils disparu. La folie aidant, le vieux mage est donc persuadé d'avoir retrouvé son enfant (un peu grandi, certes, mais bon, les années ont passé et Stormuld en a perdu le compte). Il étreint le sosie en sanglotant jusqu'à ce que celui-ci se dégage. Ensuite, il propose au groupe de l'héberger dans sa modeste demeure, sans limitation de temps. En ce qui concerne la malédiction, il a oublié depuis longtemps qu'il l'avait lancée et il faudra des trésors de patience aux aventuriers pour raviver sa mémoire. Ah, au fait, Stormuld est également un peu dur d'oreille... Toutefois, quand il se souvient de quel sortilège parlent les PJ, il se montre tout à fait disposé à interrompre les effets, puisque c'est son fils bien-aimé qui le lui demande. Le grimoire sur lequel est inscrite la formule d'origine lui est en revanche nécessaire, et celui-ci se trouve en possession du kobold Poil-d'œil. Si les aventuriers ne l'ont pas encore récupéré, il leur faudra repartir à sa recher-

che dans les souterrains de la tour. Dès que tout est en place, Stormuld commence à incanter d'une voix hésitante. Il fait le tour de sa chambre en gesticulant de manière ridicule, et tout PJ magicien remarque la difficulté qu'a le vieux sorcier à rassembler assez de pouvoir pour simplement désactiver son sortilège. En fait, il lui faudra s'y reprendre à trois fois avant de rompre l'enchantement. S'il fut autrefois un puissant mage, il ne reste aujourd'hui plus grand-chose de ses pouvoirs... Si vous êtes d'humeur généreuse, vous pouvez admettre que Stormuld fasse cadeau de quelques livres de sorts à « son fils », si celui-ci est magicien. À vous de déterminer le nombre et la puissance de ces grimoires.

Épilogue

Une fois la malédiction levée, les aventuriers voudront certainement s'en retourner à Shaffelton pour toucher leur prime, mais tout n'est pas réglé. Il reste sûrement des Saugrenus dans la tour, et leur prolifération dans la région pourrait devenir dangereuse... Quant à Stormuld, il est possible que les PJ prennent en pitié ce vieillard solitaire et décident de lui venir en aide d'une manière ou d'une autre. Les enfants sauvages, enfin, s'ils ont retrouvé toute leur humanité perdue, ont néanmoins passé des années dans les bois. La plupart d'entre eux continuent pour l'instant d'errer dans la forêt. Il ne sera pas simple de les rassembler pour les conduire auprès de leurs familles shaffeltonnoises. Pour résoudre ces problèmes, les PJ pourraient s'installer quelque temps dans la tour de Stormuld, comme il les y a invités. Il y a certes du travail pour la rénover, mais elle pourrait au final constituer une bonne base arrière pour les aventuriers.

Alexandre Malagoli
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Archibald



LES PNJ

Pour AD&D

▶ Les enfants sauvages

Alignement neutre chaotique (sous l'influence du sortilège, sinon variable). CA 6, PV 5, TACO 20, Dégâts 1-3.

▶ Les kobolds

Alignements neutre mauvais ou chaotique mauvais. CA 8, PV 10, TACO 18, Dégâts 1-6.

▶ L'ours

CA 6, PV 50, TACO 15, Dégâts 1-12, alignement neutre.

L'animal est malheureux d'être toujours enchaîné dans la même pièce. Un personnage compétent en dressage pourra s'en faire un allié plus facilement que s'il s'agissait d'un ours sauvage.

▶ Les rats

CA 6, PV 10, TACO 20, Dégâts 1-6, alignement neutre. Traitez la horde comme une entité unique.

▶ Gardien de feu

CA 6, PV 12, TACO 16, Dégâts 1-6, alignement neutre.

▶ Stormuld

Magicien, équivalent niveau 4, alignement neutre chaotique. CA 9, PV 8, TACO 20, Dégâts 1-4.

Conspiration X



I believe...

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu et des joueurs moyennement expérimentés, ainsi qu'à une cellule récemment constituée. Il est souhaitable, mais pas

indispensable, que l'équipe compte essentiellement des enquêteurs plus, éventuellement, un scientifique et un gros bras.



Toute la vérité, rien que la vérité...

À en croire ses dires, frère Jean a connu l'illumination lors d'un périple à Rome en 1993, au cours duquel il prétend avoir rencontré le pape. Le Christ lui serait apparu la nuit suivante et lui aurait remis une sainte relique, rien de moins qu'un fragment de son suaire taché de son sang! À son retour aux États-Unis, l'homme qui se fait désormais appeler « frère Jean » crée son ordre, baptisé « temple de San Juan ». Celui-ci est basé dans un ranch fortifié au nord-ouest du Nouveau-Mexique, le long de la San Juan River. Il se trouve entre les petites villes de Waterflow et de Fruitland, à la frontière de la réserve navajo. Estimant avoir rassemblé suffisamment d'adeptes autour de lui, soit une trentaine de personnes, frère Jean a élu domicile dans ce lieu jugé saint quatre ans auparavant. Toute la région a entendu parler de l'évangéliste illuminé et de son temple. La plupart des gens du coin ont beau le prendre pour un fou, aucun n'est en mesure d'expliquer comment il est parvenu à guérir miraculeusement plusieurs blessés venus le consulter de toute urgence. On sait juste qu'il appose le « saint suaire » sur leurs plaies.

... sur un gros mensonge ?

Aux yeux du monde, José Christobal est l'heureux, riche et influent propriétaire de la ChristOil, une compagnie pétrolière basée au Nouveau-Mexique. En réalité, l'Atlante José Christobal caresse un vieux rêve : que le monde apprenne qu'il fut Jésus-Christ. Peu importe que ce soit vrai ou faux (à vous de voir), mais l'Atlante en est fermement convaincu.

L'histoire du temple de San Juan débute réellement au printemps 1992, lorsque la cellule de Terrence Farasel croise le chemin de Christobal. Aux yeux d'Aegis, tous les membres de la cellule disparaissent subitement sans laisser de traces, sans doute victimes d'une mauvaise rencontre avec des agents du Livre Noir. En fait, seul Terrence survit à la confrontation avec l'Atlante. Celui-ci a un projet pour l'agent d'Aegis, dont la personnalité à la fois pieuse et mégalomane l'a séduit. Après avoir savamment poussé Farasel aux portes de la folie, il lui annonce qu'il a été le Christ et qu'il cherche un apôtre pour propager sa parole. Pour prouver ses dires, l'Atlante remet à Farasel un suaire taché de sang. L'homme d'Aegis le fait analyser. Un examen au carbone 14 confirme que le suaire et le sang sont vieux de près de deux millénaires. Un examen au microscope, quant à lui, révèle la présence de nanorobots guérisseurs dans le sang. Ceux-ci sont programmés pour s'activer au contact d'un tissu organique endommagé. Ils ont pour effet de quadrupler la vitesse de régénération des tissus. Si le sang appartient bien au Christ, ce qui reste impossible à prouver, il ne fait aucun doute que celui-ci était un Atlante! Aux yeux de Farasel, l'hypothèse semble plausible. Après tout, le comportement et l'histoire de Jésus correspondent bien à la psychologie et au genre de mises en scène qu'affectionnent les Atlantes. Quant aux miracles accomplis par le fils de Dieu, ils pourraient parfaitement avoir été le produit de l'omnipotente nanotechnologie atlante.

C'est à cette époque que Farasel renonce à son ancienne identité et prend le nom de frère Jean. Le nouvel apôtre parcourt les États-Unis quelque temps, avant de se fixer avec ses adeptes dans un ranch appartenant à la compagnie de Christobal.

Malheureusement, le succès escompté n'est pas au rendez-vous. Force est de reconnaître que les faux messies sont légion et que leurs voix mensongères couvrent la divine parole de frère Jean.

Jésus est revenu !

Christobal, ne pouvant décemment pas se contenter d'une trentaine de tons en guise d'adeptes, décide de passer à la vitesse supérieure en attirant l'attention sur son ordre. Un plan comme seul l'esprit tordu d'un Atlante peut enfanter est bientôt arrêté. En l'espace d'une nuit, tous les adeptes de la secte doivent disparaître. Les indices laissés sur place doivent faire croire à ceux qui le veulent bien à un enlèvement par des extra-terrestres, et à ceux qui aiment chercher plus loin à une mise en scène aux motivations obscures. Car l'Atlante compte intriguer aussi bien l'opinion publique qu'Aegis, dont il connaît l'existence par Farasel.

Pour que son plan aboutisse, il lui faut un témoin ayant échappé à l'enlèvement. Le pigeon est tout désigné. C'est Petit Cheval, un Navajo un peu trop exalté qui a rejoint le temple de San Juan voici deux ans. Pendant que les autres adeptes mettent en scène leur enlèvement selon les instructions de frère Jean, Christobal revêt la forme du Christ et apparaît à Petit Cheval. Au passage, il lui plante un nanotraceur afin de pouvoir le repérer où qu'il se trouve. Il lui remet ensuite le « saint suaire » avec pour instruction de le protéger des « envoyés du Vatican qui vont bientôt tenter de le voler afin de dissimuler aux yeux du monde la véritable nature du Seigneur ». Dès qu'il aura caché le suaire, Petit Cheval devra contacter les anciens alliés de Farasel au sein d'Aegis, et

remettre la relique en mains propres à leurs émissaires.

Pour rendre l'histoire plus crédible, les membres du temple de San Juan, déguisés en « envoyés du Vatican », ont reçu l'ordre de traquer Petit Cheval et les agents d'Aegis qui l'accompagnent. À la fin, les vaillants agents d'Aegis doivent bien entendu

parvenir à échapper à leurs poursuivants avec la sainte relique... grâce à l'intervention providentielle du Christ.

Bien sûr, il y aura des fuites. Une telle affaire ne peut pas rester secrète. Le grand public se demandera ce que le gouvernement lui cache encore... et les autorités se demanderont si les PJ ne viennent pas de faire l'une des découvertes les plus bouleversantes de l'histoire de l'humanité. Au terme de l'aventure, histoire de ne pas laisser de témoins, Christobal supprimera frère Jean et ses adeptes en déclenchant les nanobombes qu'il a implanté dans leur cerveau.

Acte I

Comme un Petit Cheval fou

Introduction

Deux événements successifs servent à impliquer les PJ dans l'aventure. Le lien entre ces deux événements n'apparaît pas tout de suite. Ce n'est qu'une fois sur place que les personnages sont amenés à s'intéresser à l'affaire du temple de San Juan, dont toutes les télé leur rebattent les oreilles depuis le début de l'aventure.

● Le premier événement, donc, est rabâché par les médias à travers tout le pays (et au-delà). Il est question d'un certain « temple de San Juan », sis dans un ranch du Nouveau-Mexique. L'endroit semble avoir été brusquement vidé de ses habitants alors que ceux-ci dormaient. Il n'y a aucune trace de violence et rien n'a été endommagé. (En réalité, tout le monde est parti à bord d'hélicoptères appartenant à la compagnie pétrolière de Christobal.) Les rares témoignages des voisins recueillis par les chaînes de télévision, la radio et la presse se ressemblent tous plus ou moins. Ils font état de rayons lumineux multicolores se déplaçant à grande vitesse du côté du ranch au cours de la nuit. C'est dans cette ambiance de frénésie médiatique que les PJ prennent leur petit déjeuner, juste avant d'être contactés par leur cellule-mère.

● Le second événement, et le véritable point de départ de l'aventure pour les PJ, a pour origine Petit Cheval. Celui-ci a scrupuleusement suivi les instructions de l'Atlante. À l'arrivée des « envoyés du Vatican », il a caché la relique dans le ranch puis a pris un bus pour Rattlesnake, dans la réserve

navajo de l'Arizona. Une fois sur place, il comptait rejoindre le repaire de son cousin Marcus Twobows et, de là, appeler le contact de Farasel. Mais Petit Cheval n'atteint pas sa destination. Nerveusement excité et délirant, il fut confié à la police par le chauffeur du bus. Les autorités le placèrent dans une maison de repos située dans

la proche banlieue de la ville de Shiprock, au Nouveau-Mexique, le temps de se renseigner sur lui. Dans un sursaut d'énergie, il parvint à échapper à la vigilance du personnel juste assez longtemps pour appeler Ernest Burton, un ancien contact de Terrence au sein d'Aegis, à partir du poste téléphonique d'une station-service. Or, il se trouve que Burton fait partie de la cellule-mère des PJ. Du coup, nos héros se voient confier la délicate mission de contacter ce mystérieux interlocuteur qui connaît l'existence d'Aegis et le moyen de joindre certains de ses agents. « Ses propos étaient plutôt incohérents. Mais il savait que je fais partie d'Aegis, déclare Burton. En substance, il a dit sur un ton fiévreux qu'il avait un objet important à nous remettre. Puis il a parlé d'agents du Vatican qui le retenaient prisonnier chez les anges perdus, ou quelque chose de ce goût-là. L'appel a pu être localisé. Il provenait d'une station-service située dans la périphérie de la ville de Shiprock, au Nouveau-Mexique, dans la réserve navajo. Retrouvez ce type, découvrez ce qu'il sait, comment il l'a appris et ce qui se passe. L'affaire est grave. Il s'agit d'une brèche critique dans le système de sécurité de notre organisation. Si Aegis Prime apprend ça... Oh, j'allais oublier! Il a aussi dit s'appeler Petit Cheval. Soit c'est un nom de code, auquel cas ce n'est pas un des nôtres car il ne figure pas dans nos fichiers, soit nous avons affaire à un Indien. »

Les Anges perdus

En procédant avec méthode, les PJ ne devraient pas avoir de mal à trouver l'asile des Anges perdus. Il se trouve à moins de quinze minutes à pied de la station-service depuis laquelle Petit Cheval a appelé Ernest Burton. Charlie, le garagiste, connaît l'existence et l'adresse de l'asile. Il est par ailleurs en mesure de décrire cet Indien « un peu cinglé sur les bords » qui s'est servi de son téléphone avant de se faire réembarquer par les infirmiers de l'asile. Celui-ci est une ancienne mission reconverte en maison de repos pour malades mentaux. On n'accueille ici que des pensionnaires atteints de démences légères. La plupart sont infirmes. Cela ne veut pas dire pour autant qu'ils ne sont pas étroitement surveillés par le personnel. En fait, le règlement de l'asile est strict et contraignant pour les malades comme pour les visiteurs. L'architecture victorienne du lieu (une curiosité en soi) lui donnait sans doute du charme dans ses jeunes années. Mais aujourd'hui, son état de délabrement, consécutif à quelques coupes sombres dans le budget de l'assistance sociale du Nouveau-Mexique, le rend particulièrement sinistre. On dirait un morceau de manoir anglais maudit planté dans un paysage de western. L'intérieur est encore pire. Des murs noircis par la crasse au papier peint moisi en passant par les cafards qui se promènent librement sur les plateaux-repas de vieux Navajos grabataires, l'endroit est aux limites de l'insalubrité.

E t l'ennemi ?

Les risques que ce tout remue-ménage attire l'attention du Livre Noir sont considérables. Si vous trouvez que cela constitue un ajout intéressant au scénario, considérez que cette organisation envoie une équipe composée d'Hommes en Noir ou d'humains. Elle est chargée d'enquêter sur les enlèvements extraterrestres du temple de San Juan. Christobal n'ayant jamais entendu parler du Livre Noir, l'organisation rivale d'Aegis est susceptible de bouleverser les plans de l'Atlante (au moins par ses méthodes radicales) et donc d'ajouter du piment à l'aventure.

Rencontrer Petit Cheval n'est pas une mince affaire, d'autant que Miss Hurt, la directrice de l'établissement, prend très au sérieux la surveillance de cet inconnu agité et fugueur qui lui a été confié par la police. Les PJ doivent faire preuve de diplomatie ou d'ingéniosité pour obtenir d'elle l'autorisation de s'entretenir avec Petit Cheval. Hormis Miss Hurt, tous les employés de l'hospice sont parfaitement corrompibles, mais encore faut-il que les PJ aient la présence d'esprit de tester leur intégrité. En tout cas, ils ne sont pas prêts à aller jusqu'à faciliter l'évasion de Petit Cheval.

Les sédatifs semblent cesser d'agir lorsque Petit Cheval réalise qu'il se trouve enfin face aux « émissaires du Christ », ainsi qu'il appelle les PJ. Hélas, ces derniers comprennent vite que le jeune Navajo ne se mettra pas à table si facilement, et que le mieux reste encore de jouer son jeu. « Je répondrai à toutes vos questions mais d'abord, vous devez m'aider. M'aider à fuir ce purgatoire! Car le Christ a des ennemis, et ils en veulent à ma vie! Car ils savent que je sais! La vérité. La relique. Le Christ m'a confié la sainte mission de vous conduire sur sa voie. De vous amener dans ses traces afin qu'il vous illumine à votre tour de sa divine lumière. C'est lui qui m'a donné vos coordonnées, je vous le jure! Je répondrai à vos questions. Je vous dirai ce que je sais, mais pas ici! Les murs ont des oreilles, celles du diable, de l'Antéchrist qui sommeille au cœur du Vatican. Ses envoyés me poursuivent! Comme ils ont enlevé mes frères à bord de leurs vaisseaux nocturnes, ils veulent enlever aux enfants d'Adam et Eve l'outil de rédemption, la sainte relique que j'ai caché en moi! Dans les tréfonds de mon âme se trouve le chemin qui mène jusqu'à elle! Libérez-moi et je vous guiderai! Libérez-moi et je vous enseignerai! »

La fille de l'air

Il ne reste donc plus aux PJ qu'à concocter un petit plan d'évasion. À eux de voir s'ils veulent faire dans la dentelle ou non. Tout dépend de la nature de leur cellule. Les PJ peuvent faire sortir Petit Cheval au grand jour en se faisant passer pour des agents relevant d'une autorité quelconque ayant reçu l'ordre de récupérer le Navajo. Ils peuvent aussi jouer aux barbouzes en rendant une petite visite nocturne à l'hospice, le visage



José Christobal

Marcus Twobows



Petit Cheval

masqué et l'arme au poing. Dans un cas comme dans l'autre, frère Jean profite de l'occasion pour lancer quatre de ses hommes, armés de pistolets, à la poursuite des PJ. Ils tirent dans la direction du groupe, mais font bien attention de ne pas les toucher. Le but est de leur faire peur et de les conforter dans l'idée qu'il y a du vrai dans les délires de Petit Cheval. Une fois hors de l'asile, le moment est venu d'organiser une petite poursuite automobile. Choisissez un véhicule dont les performances sont équivalentes à celui des PJ. La voiture des assaillants provient du parc automobile de la ChristOil Company. Bien entendu, elle a été déclarée volée le jour même. Quant à faire parler d'éventuels prisonniers, le fanatisme des hommes de frère Jean est tel qu'ils résisteraient même à la torture. Tout juste disent-ils qu'ils sont envoyés par le démon tapi au sein du Vatican. Plus intéressante est la réaction de Petit Cheval s'il voit que ses poursuivants sont ses propres frères : « Démons, démons ! Faussaires ! Ils volent nos visages ! », hurle le Navajo avant de fondre en larmes, incapable de s'expliquer plus clairement sur sa réaction.

L'histoire prend une tournure encore plus intéressante si les PJ peuvent contrôler l'identité de leurs agresseurs et pensent à le faire. Ils apprennent alors que ces hommes sont membres du temple de San Juan, et qu'ils ont donc théoriquement disparu depuis plusieurs jours. Ils ne peuvent en revanche apprendre la même chose de Petit Cheval, car celui-ci n'était pas officiellement membre de la secte.

Après cet épisode mouvementé, Petit Cheval insiste pour que les PJ l'accompagnent chez un de ses cousins. « Une légion démoniaque est à nos trousses ! Seuls, nous ne parviendrons pas à notre but. Mon cousin est un être bon et généreux, un grand sorcier. Il nous aidera dans notre sainte croisade contre les forces du Malin. Alors, on y va ? Dites, hein ? On y va ? »

Marcus Twobows

Devant tant d'insistance, les PJ devraient rapidement prendre la direction de Rattlesnake, dans l'Arizona. Marcus Twobows possède le *Red Rock*

Café, un bar doublé d'une station-service dans la périphérie de la ville, du côté des grandes raffineries de la zone industrielle. La première surprise vient de l'impressionnant nombre de camions et autres véhicules garés devant ce sinistre troquet. Les clubs plus attirants et plus faciles d'accès ne manquent pourtant pas en ville ! Comment tant de monde tient-il dans un bâtiment de dimensions aussi modestes ? Et puis d'ailleurs, où sont-ils ? Le petit bar est à moitié vide ! Les PJ ont leur réponse lorsqu'une séduisante serveuse navajo qui a reconnu Petit Cheval leur indique la direction de la cave, dont l'accès est surveillé par un videur monumental et une caméra. Et pour cause ! Les deux cents mètres carrés du sous-sol abritent un tripot clandestin en pleine effervescence, où les employés des compagnies pétrolières et les camionneurs de passage viennent perdre en une nuit leur salaire d'un mois.

L'heureux propriétaire, Marcus Twobows, accueille son cousin et les PJ le plus cordialement du monde... en apparence. Il serre Petit Cheval dans ses bras, heureux de le trouver sain et sauf. Puis il le mitraille de questions sur les disparitions du temple de San Juan. Au passage, les PJ peuvent apprendre que Petit Cheval avait rejoint la secte deux ans auparavant. Toutefois, l'ambiance se dégrade vite. Des personnages observateurs se rendent bientôt compte qu'ils sont surveillés par trois gros bras armés. Et puis, Twobows n'hésite pas à les interroger sur la raison de leur présence. Il leur fait comprendre avec le sourire qu'ils ne sortiront pas vivants du tripot s'ils ne le convainquent pas qu'ils n'en veulent pas à ses intérêts.

Une fois rassuré, Twobows, reconnaissant de l'aide que les PJ ont apporté à son cousin, leur propose son appui. Il est notamment en mesure de leur fournir des armes et des véhicules. De plus, il est disposé à les accompagner et à leur prêter une ou deux brutes s'il n'y a aucun combattant parmi les PJ. Petit Cheval requiert ses talents de sorciers pour lutter contre les démons qui les traquent. Twobows sorcier ? Autrefois, en effet, il enfilait sa panoplie pour les cars de touristes et aussi pour amuser Petit Cheval. Il n'est jamais parvenu à faire comprendre à ce dernier qu'il n'était pas un vrai sorcier.

À partir de là, Petit Cheval recommence à s'exciter. Il est temps d'aller récupérer la sainte relique qu'il a caché quelque part dans le ranch du temple de San Juan !

Acte II

Le pèlerinage du fou

La voie de l'illumination

Cette partie du scénario dépend largement de l'esprit d'initiative et des capacités d'enquêteurs des PJ. À un moment ou un autre, ils voudront sans doute se renseigner sur le temple de San Juan. Ils peuvent alors apprendre que le ranch appartient à un magnat du pétrole appelé José Christobal, actionnaire principal de la ChristOil Company. Celui-ci est réputé pour être un homme difficilement accessible, et les PJ s'en rendent très vite compte s'ils tentent de le joindre.

Pour ce qui est de l'historique officiel du temple de San Juan, il leur suffit d'allumer la télé ou de lire les journaux. S'ils poussent le zèle jusqu'à faire leur propre enquête, les PJ apprennent vite que certains témoignages ne se contentent pas de faire allusion à des « lumières dans le ciel ». En effet, le ranch voisin appartient à une bande de miliciens paranoïaques et antifédéraux. D'après eux, ce sont, non pas des soucoupes volantes, mais des hélicoptères de l'armée qui auraient atterri durant la nuit dans la cour du ranch. Les miliciens affirment avoir vu des agents fédéraux armés jusqu'aux dents tirer les habitants du ranch de leurs lits et les forcer à monter à bord des

appareils. Ni les autorités, ni les médias « sérieux » n'ont accordé de crédit à ce témoignage. Après tout, comment ces miliciens auraient-ils pu voir ce qui se passait à près de cinq kilomètres de là ? En revanche, les tabloïds s'en sont donnés à cœur joie. S'ils ne pensent pas à les consulter, les PJ peuvent tenter de gagner la confiance des miliciens afin d'en apprendre plus. Jack Buster, un ancien pilote d'hélicoptère de l'US Army, leur raconte alors comment il a reconnu le bruit des moteurs, enfilé sa tenue de camouflage, pris ses lunettes à vision nocturne et son M16 avant de suivre les hélicoptères jusqu'au ranch. Il ajoute qu'il a tiré sur un des hélicoptères lorsque ceux-ci repartaient. Il pense l'avoir touché. En se renseignant, les PJ peuvent apprendre que la ChristOil possède un parc d'hélicoptères Bell rachetés au rabais à l'armée il y a une dizaine d'années. L'héliport de la compagnie, situé en bordure du plus important champ pétrolier de la ChristOil, est à moins de deux cents kilomètres au sud du ranch, tout près de la réserve navajo. S'ils interrogent les ouvriers navajos qui vivent dans les préfabriqués à côté de l'héliport, ils leur confirment que quatre appareils ont fait un aller-retour au cours de la nuit. Ils sont passés en rase-mottes au-dessus de leurs dortoirs. Leur voyage a duré assez longtemps (environ cinq heures) pour qu'ils fassent l'aller-retour jusqu'au ranch. Ces trajets

ne sont bien entendu pas signalés dans les rapports de vol, et les hélicoptères n'ont été détectés par aucun radar, preuve qu'ils ont constamment volé en rase-mottes. Si les personnages trouvent un moyen d'inspecter les hélicoptères, il s'avère que l'un d'entre eux est en révision dans un hangar. Il présente trois impacts de balles de gros calibre, qui proviennent bien du fusil de Buster. Pour faire toutes ces découvertes, les PJ devront une fois de plus démontrer leurs talents de ninjas face à des barbelés, des caméras de surveillance, des vigiles secondés de chiens et des miradors équipés de projecteurs. Impossible en effet d'obtenir une accréditation officielle pour visiter ce qui est organisé comme une véritable forteresse. Au cas où les PJ seraient fait prisonniers, Christobal en est très vite informé. Agacé par ces incompetents, il donne des instructions pour qu'on leur laisse une occasion de s'enfuir. Une surprise beaucoup plus grosse attend les PJ s'ils approfondissent leurs investigations sur le leader de la secte. En recoupant les informations dont ils disposent sur frère Jean (son apparence et ses empreintes, relevées à l'occasion d'une arrestation lors d'une manifestation antiavortement illégale) et la base de données des autorités fédérales, ils apprennent que la véritable identité du gourou est... classée « Secret Défense ». Cela veut dire qu'il travaillait d'une façon ou d'une autre pour le gouvernement avant d'endosser son costume de prophète. L'ultime découverte, les PJ la font s'ils s'en remettent à leur cellule-mère pour éclaircir l'affaire. Burton se charge de passer outre la protection fédérale de l'identité de frère Jean, et la nouvelle ne tarde pas à tomber : il se nomme Terrence Farasel, et dirigeait autrefois une cellule d'Aegis avec laquelle Burton collaborait jusqu'à la disparition complète de ses membres, il y a sept ans.

En effet, frère Jean et une dizaine de ses adeptes choisissent ce moment pour mitrailler le bâtiment. Les vitres volent en éclat. Une grenade incendiaire met le feu à l'étage où se trouve le groupe. Les hommes de frère Jean prennent toutefois garde à laisser une échappatoire aux PJ, par un balcon au premier étage ou par la porte de derrière. Attention, les adeptes ont l'autorisation de tuer une partie de la cellule. Après tout, cela rendra la scène plus crédible. Donc, on ne rigole plus ! Quant aux huit agents du FBI postés à l'entrée du ranch, le reste des adeptes ne leur laisse aucune chance. À la seconde où commence la fusillade, ils les abattent par surprise à coups de grenades à fragmentation et de fusils d'assaut. Logiquement, les PJ devraient prendre la fuite à travers champs sans demander leur reste. C'est alors que Christobal entre en scène. Soudain, un puissant faisceau de lumière venu du ciel illumine le groupe de fugitifs. Ceux-ci voient alors un ovni « deux assiettes » (un exemple typique de vaisseau atlante) se stabiliser au-dessus de leurs têtes. Puis un rayon antigravitationnel invisible soulève nos héros et les transporte dans le vaisseau par un sas qui s'ouvre sous le ventre de l'engin. Lumière. Il semble que l'intérieur du vaisseau ne soit fait que de cela. De cela et d'apesanteur, où les PJ ont la sensation de flotter dans un infini lumineux. C'est alors que Christobal leur apparaît sous l'apparence de Jésus-Christ. Il les contemple pendant un moment, faisant un énorme effort pour paraître bon et rassurant. Il ne prononce qu'une phrase : « Soyez bénis, enfants du Seigneur mon Père ». Puis plus rien, le néant de l'inconscience. Les PJ se réveillent le lendemain matin avec une grosse migraine. Ils sont allongés sur la berge de la San Juan River, à une vingtaine de kilomètres du ranch. Twobows est avec eux, s'il n'est pas mort entre-temps. Le suaire se trouve dans la poche du costume de l'un des PJ. Au ranch, il n'y a plus que des morts. Frère Jean, Petit Cheval et tous les membres de la secte qui étaient encore vivants ont succombé à une hémorragie cérébrale foudroyante causée par l'explosion des nanobombes déclenchées à distance par Christobal. Les médias vont faire leurs choux gras de ce nouveau mystère, à moins bien sûr qu'Aegis ou le Livre Noir ne couvre l'événement en bouclant la zone, par exemple pour cause d'alerte bactériologique...

Conclusion

A priori, il y a une forte probabilité pour que tout se déroule selon les plans de Christobal. Toutefois, les PJ ont à plusieurs reprises l'occasion de comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Certes, l'identification de frère Jean, l'analyse du suaire et le petit voyage en soucoupe volante devraient convaincre Aegis que les PJ sont entré en contact avec un Atlante. Quant à savoir s'il s'agit d'une mauvaise farce ou si le Christ était vraiment un Atlante, chacun est libre de croire ce qu'il veut...

Mehdi Sahmi
illustration : Éric Puech

Merci à mon conseiller technique Abdelkrim « Arrête tes conneries Mehdi, Conspiration X est un jeu sérieux ! » Belal.

LES PJ

Pour Conspiration X

► José Christobal

Un sosie de Jésus tiré à quatre épingles. Reprenez les caractéristiques de Tyr Amon, p. 206 du livre de base.

► Petit Cheval

Navajo d'une vingtaine d'années au visage doux et à l'air hagard.

For 2 Tai 3 Agl 4 Ref 4
Per 3 Vol 2 Int 3 Chance 2/12

Compétences : Armes de poing (pistolet) 1, Bagarre 2, Discrétion 3, toute autre compétence appropriée à 1.

► Marcus Twobows

Navajo d'une trentaine d'années au regard perçant.

For 4 Tai 3 Agl 4 Ref 4
Per 3 Vol 3 Int 3 Chance 2/12

Compétences : Armes automatiques 1, Armes d'épaule (fusil) 2, Armes de poing (pistolet) 3, Bagarre 3, Discrétion 1, Conduite 3, toute autre compétence appropriée à 2.

► Adversaire type

(Brute de Twobows, adepte de frère Jean, soldat, policier, agent fédéral, milicien ou vigile de la ChristOil)

For 4 Tai 4 Agl 3 Ref 3
Per 3 Vol 3 Int 3 Chance 2/12

Compétences : Armes automatiques 2, Armes de poing (pistolet) 3, Armes d'épaule (fusil) 2, Bagarre 3, toute autre compétence appropriée à 2.

Jésus-Christ en soucoupe volante

La dernière étape de l'aventure consiste à se rendre discrètement au ranch afin d'y récupérer la « sainte relique » dont Petit Cheval parle tant. Pour cela, il faut d'abord contourner le barrage tendu par le FBI sur la route du ranch. Les PJ n'ont donc pas d'autre choix que de s'y infiltrer de nuit en passant à travers champs. Cela s'avère facile si les PJ sont parvenus à faire ami-ami avec les miliciens. À défaut, il faut se contenter du « légendaire sens de l'orientation indien » de Twobows. Heureusement, dès que celui-ci admet enfin qu'il est perdu, Petit Cheval prend la relève avec plus de succès. Il reconnaît bientôt le ranch et court comme un dératé vers la « super-cache ultrasecrète » où il a dissimulé la relique. Autrement dit, il file droit à sa chambre. Le jeune Navajo, surexcité, se jette sur le coffre de bois qui contient ses affaires, en sort une poupée de chiffons aussi vieille que lui et en extrait la relique avec fierté. Les PJ sont maintenant en possession d'un bout de tissu taché d'un sang censé être celui du Christ ! Hélas, ceux d'entre eux qui comptaient prendre le temps de s'extasier devant cette merveille sont vite déçus.

Vampire : L'âge des Ténébres

Histoire d'os

Ce scénario conviendra à des personnages plutôt jeunes, des joueurs de tous niveaux et un meneur de jeu plutôt expérimenté. Situé en Transylvanie, il peut être transposé ailleurs sans difficultés, à la grande joie des meneurs de jeu qui ne disposeraient pas de « Chronica Transylvania ».



Introduction

Avril 1199. Les personnages-joueurs vivent tranquillement leur petite vie de vampires, lorsque leur tranquillité est subitement réduite à néant. La région où ils se trouvent devient le théâtre de violents affrontements entre deux familles nobles rivales, les Davarta et les Thaddicz. Au cours d'une partie de chasse, Anton Davarta aurait insulté Karl Thaddicz, et l'offense est si grave que toute la parentèle de ce dernier a juré d'exterminer les Davarta. Les deux ennemis mobilisent et, en attendant de déclencher de véritables hostilités, ils se livrent à des coups de main et des escarmouches. De petits groupes se rendent sur le territoire du voisin, pillent un village ou deux, brûlent les granges, tuent les bêtes et emmènent les paysans en captivité. La vraie guerre éclatera à la fin du printemps, et tous les observateurs sont d'accord pour dire que les Davarta n'ont pas l'ombre d'une chance.

Bien sûr, l'affaire ne se limite pas à ce qu'en perçoivent les mortels. Les personnages en savent plus long. Les Thaddicz sont l'une des familles nobles qui servent Miczko, un Tzimisce âgé et peu commode. Quant aux Davarta, leur castel hébergeait jusqu'à une date récente Helga, une Toréador d'origine grecque. Elle est morte l'année dernière, laissant une toute jeune descendante, une certaine Augusta, que les personnages n'ont encore jamais rencontrée.

A priori, nos héros se sentent sans doute assez peu concernés par l'affaire. Laissez-les s'y intéresser ou s'en désintéresser à leur guise. Toutefois, la situation ne tarde pas à s'envenimer, et le jeu des alliances entre familles mortelles

menace d'entraîner le ou les fiefs des PJ dans la guerre, et qui pis est du côté des Davarta. De plus, les PJ ont peut-être eux-mêmes des liens ou des solidarités de clan avec l'un des deux camps...

Le 11 juillet, l'armée des Thaddicz se met en marche. Le même soir, les PJ reçoivent la visite d'un messenger. L'homme leur remet une lettre, signée du baron Robert d'Aigueblanches, le régent de la fondation tremere la plus proche, à une centaine de kilomètres plus au sud. En échange de faveurs à négocier par la suite, mais qu'il leur promet considérables, il demande aux PJ de veiller à ce que cette guerre soit longue, sanglante et indécise. Bien sûr, le nom des Tremeres ne doit pas être prononcé. S'ils acceptent, le messenger leur remet un sac d'or bien rebondi « pour leurs premiers frais ». Si les personnages se montrent méfiants et entreprennent d'interroger le messenger, ils se rendent vite compte qu'il ne sait pas grand-chose. C'est le héraut d'un petit noble saxon. Trois nuits plus tôt, un homme au visage dissimulé par le capuchon d'une grande cape est venu lui confier cette mission, et il s'est senti incapable de refuser. En plus d'être sorciers, les Tremeres sont connus pour maîtriser la Domination, l'histoire est donc plausible.

Le dessous des cartes

À première vue, Miczko est un Tzimisce heureux, cruel et monstrueux comme tous ses congénères.

Mais même les monstres ont des faiblesses et, après six siècles à verser le sang et torturer, Miczko rêve de redevenir humain.

Il a suivi de nombreuses pistes. Actuellement, il est obnubilé par les reliques, celles des saints chrétiens... ou de certains caïnites.

Helga, la Toréador décédée, possédait un fragment de mâchoire dont on prétend qu'elle serait celle de Saulot en personne. Elle a eu l'imprudence d'en parler à Miczko, qui a décidé que toucher cette relique le mettrait sur la voie de la rédemption. Après s'être fait prier pendant des décennies, Helga était sur le point de se laisser fléchir lorsqu'elle est morte, tuée par Augusta, sa progéniture. Celle-ci s'est retrouvée en possession du morceau de mâchoire, mais elle est trop jeune et trop sûre d'elle pour gérer cette situation. Elle a commis l'énorme imprudence de refuser la visite de Miczko. Frustré, le Tzimisce veut désormais s'emparer de la relique et d'Augusta, et de torturer cette dernière à ses moments perdus, en attendant le miracle.

Et les Tremeres ? Eh bien, leur intérêt dans cette affaire est exactement à l'opposé de ce que croient les PJ. D'Aigueblanches a besoin d'Augusta pour contrebalancer la puissance de Miczko. Pour l'heure, il est occupé sur sa frontière ouest par une série d'escarmouches avec un voïvode particulièrement teigneux, et il est incapable d'agir en personne. Il a donc envoyé un messenger aux PJ, porteur d'une lettre leur demandant de soutenir discrètement Augusta.

Une nuit, dans une auberge anonyme, quelqu'un s'est introduit dans la chambre du messager, a volé la véritable lettre et l'a remplacée par une autre... Le coupable se nomme Josué. C'est un Salubrien, un représentant du clan détruit par les Tremeres, un clan dont Saulot était le patriarche... L'idée qu'un morceau de l'Ancien puisse se trouver entre les mains d'un Toréador, et pire, risquer de passer entre celles d'un Tzimisce, l'a poussé à agir. Josué prévoit de profiter de la confusion semée par la guerre pour s'introduire dans le château et voler la relique. Le faire en compromettant les intérêts d'un Tremere est un bonus. Le messager s'est réveillé au cours de l'échange de lettres, mais Josué n'a eu aucun mal à effacer le souvenir de l'incident.

Acte I

La guerre

Les lieux

Le fief des Davarta va servir de champ de bataille. C'est un territoire raisonnablement vaste, de forme approximativement rectangulaire, mesurant une vingtaine de kilomètres de large et une trentaine de long. Ses traits les plus marquants sont :

- **La forêt.** Les trois quarts du domaine sont couverts d'une forêt ancienne et très dense. Le territoire boisé est celui que les paysans ont jugé le moins cultivable. Autrement dit, le sol est rocailleux et accidenté presque partout.
- **Les essarts.** Il existe une demi-douzaine de ces petites zones récemment défrichées. Elles sont souvent à peine plus vastes que de grandes clairières. On y trouve des petits villages, rarement plus d'une vingtaine de maisons en torchis tassées autour d'une église catholique ou orthodoxe selon la nationalité des colons (trois des villages sont valaques, quatre sont peuplés de colons allemands et flamands). Dans tous les cas, leurs habitants montent une garde vigilante et fuient en forêt au moindre signe de menace.

- **Le monastère Saint-Georges.** Un petit monastère orthodoxe occupe une enclave au nord-est du fief. Ses vingt-six moines gèrent très efficacement deux villages. Officiellement neutres, ils exercent des droits seigneuriaux sur le fief d'Arscu, à un jour de cheval à l'ouest, et ont mobilisé le seigneur Ion d'Arscu pour consolider leurs défenses.

- **Les deux rivières.** La Jana, un torrent non navigable, se jette dans l'Irth, un cours d'eau large et placide qui va à son tour se jeter dans le Danube.

- **Le château.** Le castel des Davarta se trouve sur une île au milieu de l'Irth. Pour l'époque, il est assez imposant, avec ses deux enceintes de pierre et son grand donjon carré. En raison de son emplacement, il est toujours froid et humide. Au deuxième acte, les PJ risquent d'y passer un certain temps. Ils découvriront à ce moment-là qu'il dispose de nombreuses petites chambres creusées dans la roche, sous le niveau de l'eau. Elles étaient destinées à servir de saloirs, mais elles font d'excellents appartements pour des vampires... Par ailleurs, un tunnel raide et étroit passe sous la rivière et débouche sur la rive nord de l'Irth. La sortie est camouflée et fermée par une épaisse porte de chêne.

- **Les forts.** Trois petites forteresses situées sur des pitons rocheux en forêt servent de poste de garde. Elles se nomment fort Cusza, fort du Gué (sur l'Irth) et fort aux Chevaux. Seul ce dernier se trouve sur le trajet de l'invasion. Ses défenseurs, se sachant surclassés, tenteront de fuir. Malheureusement pour eux, Miczko a décidé de les utiliser pour faire un exemple.

Les armées

Les Davarta

- **Forces mortelles.** Elles sont limitées à cent cinquante hommes placés sous la conduite d'Anton Davarta, un quadragénaire usé et tuberculeux. Dépouvé d'imagination et convaincu qu'il livre une bataille perdue d'avance, Anton conduit la retraite sans prendre de risques et finit par s'enfermer dans le château. Ses deux fils, Vlad et Petre, sont plus pugnaces, mais n'ont pas assez d'hommes pour s'opposer efficacement à l'armée ennemie. Les troupes Davarta sont pour une bonne part composées de vétérans qui se battent le dos au mur, ce qui leur permet de remporter des succès étonnants.

- **Troupes surnaturelles.** Néant. Augusta reste claquemurée sous le donjon pendant tout l'acte I.

- **Leurs alliés.** Ils sont peu nombreux, mais deux fiefs situés plus au nord ont envoyé de petits contingents (une centaine d'hommes en tout). Les von Seigenwald sont des hobereaux allemands qui comptent profiter de la situation pour agrandir leur fief -

D'écalage spatial...

Ce scénario peut être transposé à peu près tel quel en France, pour peu que vous choisissiez une région isolée et peu facile d'accès. L'Auvergne ferait parfaitement l'affaire. Il vous suffit de remplacer Miczko le Tzimisce par un Ventrue, et ses bêtes de guerre par une armée de goules au cerveau lavé. Quant aux Tremeres, à cette époque, ils sont encore plus rares en France qu'en Europe de l'Est.

... et temporel

Adapter cette histoire à *Vampire : La Mascarade* est un peu plus délicat, mais vous pouvez reprendre le thème. Remplacez les baronnies transylvaniennes par de petites villes du Midwest. Faites de Miczko un évêque du Sabbat. Transformez la guerre ouverte en une campagne de subversion suivie « d'émeutes liées au trafic de drogue ».

si possible de dépouilles prises aux Thaddicz, mais s'il faut se rallier à ces derniers pour dépecer le domaine des Davarta, ils n'auront pas de scrupules. Le sire de Faranscu, en revanche, est un véritable paladin, noble, héroïque et tout imprégné de morale chevaleresque (autrement dit, il est en avance sur son temps, et tout le monde le considère comme un doux dingue).

Les Thaddicz

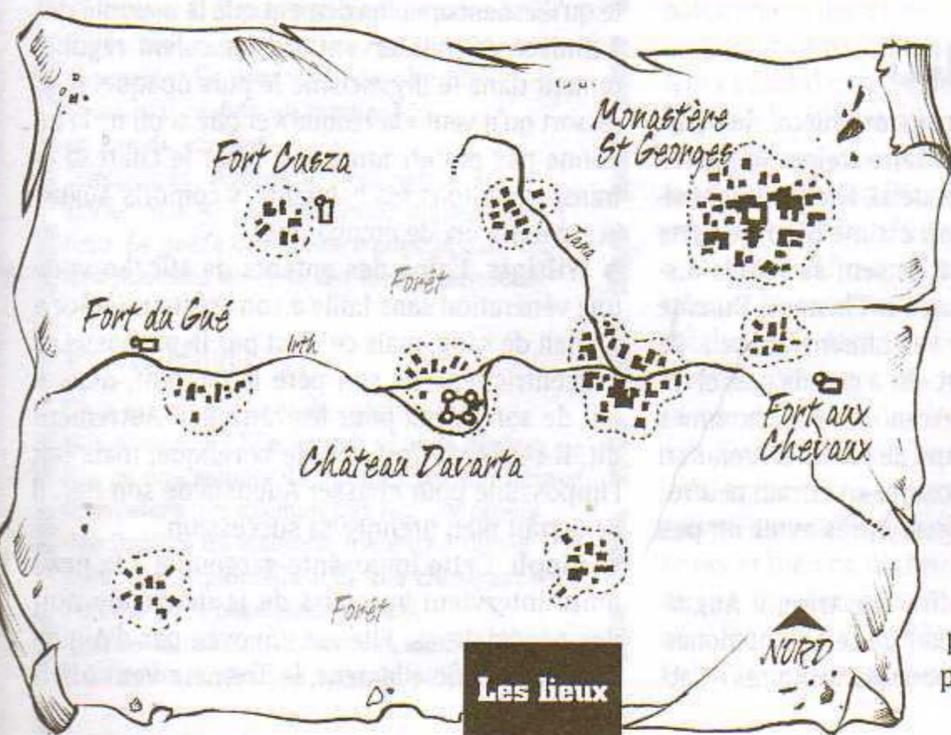
- **Forces mortelles.** Bien armées, bien entraînées et bien équipées, elles comptent près de trois cents hommes (une grosse armée pour l'époque). Karl Thaddicz, leur chef, est un revenant costaud, avec une longue barbe noire et un loup apprivoisé qui ne le quitte jamais. Il mène ses hommes grâce à un mélange de terreur et de récompenses, avec un penchant assez net pour la terreur... Ses lieutenants sont une collection de sales gueules. Les hommes de troupe murmurent - très discrètement - sur un point précis : l'absence de prêtres dans leurs rangs.

- **Troupes surnaturelles.** Karl lui-même possède un point en Puissance et un point en Animalisme. Son armée est suivie, à distance prudente, de deux imposants chariots noirs contenant chacun une énorme goule de guerre difforme et assoiffée de sang. Karl n'aime pas ces créatures, qui coûtent cher à nourrir et sont trop bêtes pour être utilisées autrement que comme armes de choc. Il ne les utilise qu'en dernier ressort, et si possible hors de vue de ses troupes.

- **Leurs alliés.** Personne n'a bougé pour les soutenir, mais si le besoin s'en fait sentir, Miczko enverra plusieurs autres familles de revenants à la rescousse.

Que faire ?

- **Collecter des renseignements.** Les paragraphes précédents présentent la situation de



La guerre par défaut

Si les PJ n'interviennent pas, la campagne durera à peine une dizaine de jours. Les troupes des Thaddicz arrivent par l'est. Elles avancent lentement, sans rencontrer de résistance autre que sporadique. Les villages pris sont occupés et mis à contribution, ou tout simplement rasés si Karl a envie de laisser ses hommes s'amuser un peu. Le fort aux Chevaux est pris le 13 juillet au soir. Sa garnison, qui s'est enfuie dans la forêt, sera traquée et détruite par les goules de guerre, lâchées pour l'occasion. Le 15, l'armée arrive au bord de l'Irth. Les troupes des Davarta, retranchées dans le donjon, l'arrosent de flèches. Le 16 à l'aube, une force d'une quarantaine d'hommes attaquent le camp en passant par le tunnel. Ils tuent une vingtaine d'assiégeants et se replient avec de lourdes pertes. Le 17 au matin, l'armée des Thaddicz tente un assaut frontal, atteint la muraille avec un pont de radeaux et se fait repousser. Le 19 à l'aube, un éclaireur trouve l'entrée du tunnel. Le 20, au milieu de la nuit, les deux goules de guerre la forcent et se ruent dans le château, massacrant les défenseurs. Elles sont suivies, une heure plus tard, du gros des troupes. Le 21 au matin, Karl Thaddicz se fait amener les têtes d'Anton et Vlad Davarta. Petre Davarta a pu s'enfuir et emmener une vingtaine de partisans. Il commence une guérilla vouée à l'échec dans la forêt.

manière aussi synthétique que possible, avec des données chiffrées. Inutile de dire que les personnages n'ont rien de tel à leur disposition au début du scénario. Ils savent probablement que les Thaddicz disposent d'une forte armée, contrairement à leurs adversaires. Mais ils n'ont aucune idée du plan de campagne des uns et des autres, ignorent la présence des goules de guerre et ne connaissent probablement même pas la topographie de la région. Faites-les travailler pour récupérer la moindre information. Cela dit, ils n'ont pas besoin d'y veiller en personne. Bien employées, des goules peuvent se joindre à l'une ou l'autre armée et faire le gros du travail (ce qui vous permettra de jouer quelques scènes « de jour » avec les goules comme personnages principaux).

● **Diplomatie.** Anton, sûr de son bon droit, a envoyé un message demandant l'aide du roi. Mais Buda est loin et l'aide royale n'arrivera pas avant l'automne (en supposant qu'elle arrive). Les voisins mortels évitent de s'impliquer. Reste les caïnites... Les Tzimisce qui peuplent la campagne ont tendance, spontanément, à soutenir Miczko ou, au moins, à ne pas lui nuire. Certains sont

irrités par son arrogance, mais ils se cantonnent dans une neutralité prudente. Augusta est la seule Toréador à des lieues à la ronde. S'ils apprennent son problème, les Ventrues seront ravis de la soutenir, juste pour nuire aux Tzimisce. Là encore, le temps est un facteur crucial. Au mieux, les PJ pourront faire intervenir une petite armée de secours vers le 20... qu'ils devront payer cher, en or ou en faveurs.

● **Action directe.** Là, en revanche, tout est facile. Après tout les PJ sont des vampires. Associés à un peu d'imagination, leurs pouvoirs leur permettent d'aider un camp ou de nuire à l'autre de manière spectaculaire. Escarmouches dans la forêt, appel et contrôle d'une meute de loups, apparitions « surnaturelles » pour saper ou améliorer le moral des troupes... Tout est possible! Attendez-vous à improviser. Vous n'avez pas à faire en sorte que tous leurs plans réussissent, et ceux qui marchent peuvent avoir des effets néfastes, mais donnez-leur le plaisir, pour une fois, de s'en prendre à de petits mortels fragiles... Si leurs capacités physiques sont insuffisantes, donnez-leur des alliés. Helm, par exemple. Ce Gangrel de 8^e génération, âgé de deux siècles, vit dans la forêt voisine, en compagnie de deux descendants et d'une douzaine de mortels. Ils ont régressé à un stade presque animal. Les approcher ne sera pas une partie de plaisir, passer un accord encore moins.

Agir directement contre les Thaddicz présente un risque: Karl sait parfaitement que les vampires existent, et il en a un gros dans sa manche. Si les PJ se font repérer, Karl envoie un message à son protecteur. Miczko ne se dérangera pas en personne (à moins que les PJ ne soient vraiment nuisibles), mais il enverra Wiltigis, l'un de ses descendants préférés... et l'arrivée d'un Tzimisce âgé de quatre siècles fera définitivement basculer la guerre.

Acte II

La relique

Situation de départ

Même en faisant les choses au mieux, les personnages ne peuvent pas faire traîner la guerre plus d'un mois... Passé ce délai, Miczko se considérera comme vaincu. Son estime pour Augusta ne s'améliore pas, mais il se sent au moins disposé à la laisser en vie... pour l'instant. Du côté des mortels, les choses se calment un peu. Le temps des moissons approche à grands pas, et les seigneurs vont avoir besoin de leurs hommes ailleurs que sur les champs de bataille. Bref, Karl propose à Anton une rencontre en terrain neutre: le monastère Saint-Georges. Après avoir un peu hésité, Anton accepte...

Parallèlement, Miczko offre une trêve à Augusta, qui s'empresse d'accepter. Le séjour au monastère étant inconfortable pour les vampires – l'ab-

bé est un homme de foi –, la discussion se déroulera au fort aux Chevaux. Augusta, paranoïaque, refuse de s'y rendre sans une bonne escorte. Et les PJ sont les seuls vampires à avoir pris son parti, ouvertement ou non. Elle les impose donc, soit comme escorte, soit comme « arbitres neutres ».

Les lieux

Le fort aux Chevaux est une petite construction, qui domine un bout de plaine. La tour centrale compte deux étages. Elle est en pierre. L'écurie, le logement des gardes, la forge et le poulailler sont en bois et en torchis. Quant à la palissade, elle est haute et constituée de pieux à la pointe aiguë, mais elle ne retiendrait pas longtemps un assaillant déterminé. Quel que soit celui qui tient le fort, la garnison se limite à une dizaine d'hommes épuisés, plus une douzaine de blessés. Le village le plus proche est à une heure de marche... La rencontre ne pourra pas durer plus d'une poignée de nuits sans que de sérieux problèmes d'approvisionnement ne se posent.

Les participants

● **Les PJ.** Veillez à rendre leur position aussi centrale – et aussi inconfortable – que possible. Les autres vampires savent qu'ils ne sont pas motivés par l'altruisme, et certains soupçonnent peut-être qu'ils travaillent pour un autre parti. La plupart se limitent à chercher un moyen de les « dédommager de leur intervention », autrement dit un pot-de-vin assez intéressant pour se les attacher (pieds et poings liés, si possible). Improviser en fonction des souhaits des PJ, et n'oubliez pas que Miczko a nettement plus à donner qu'Augusta.

● **Augusta.** Âgée d'à peine un siècle, cette jeune fille aux traits harmonieux se retrouve dans des eaux dangereuses. Son aura porte les marques noires d'une diaboliste – Helga n'est pas morte de mort naturelle – et même si ce n'est pas un stigmate aussi terrible qu'au XX^e siècle, cela ne parle pas en sa faveur. Elle n'a pas beaucoup d'arguments, à part la relique. La donner à Miczko équivaut à un arrêt immédiat de ses ennuis, mais elle a du mal à s'y résoudre.

● **Miczko.** Le redoutable Tzimisce se dérange en personne. Il est grand, massif, avec un buisson de barbe rousse hirsute et des yeux de fous. Inutile d'y regarder à deux fois pour se rendre compte qu'il est encore plus dément que la majorité des Tzimisce. Ses interventions basculent régulièrement dans le mysticisme le plus opaque. Il en ressort qu'il veut « la relique » et que si on ne la lui donne pas *maintenant*, il va raser le château et transformer tous ses habitants, y compris Augusta, en animaux de compagnie.

● **Wiltigis.** L'aîné des enfants de Miczko voue une vénération sans faille à son créateur (grâce à un lien de sang, mais ce n'est pas le propos). Les « excentricités » de son père le navrent, mais il fait de son mieux pour les rattraper. Autrement dit, il se soucie fort peu de la relique, mais fait l'impossible pour chasser Augusta de son fief. Il se verrait bien prendre sa succession...

● **Aleph.** Cette imposante gargouille à la peau noire intervient au cours de la deuxième nuit des négociations. Elle est envoyée par d'Aigue-blanches; officiellement, le Tremere veut offrir

sa médiation. En réalité, il veut savoir comment les PJ ont obéi à ses ordres. Aleph est remarquablement intelligent pour une gargouille. Il connaît la mission qui a été confiée aux PJ, et il ne tardera pas à comprendre que les ordres ont été changés...

Coup de théâtre !

Les personnages viennent juste de comprendre que quelqu'un a modifié leur ordre de mission lorsqu'une goule hors d'haleine arrive du château Davarta... où la relique vient de disparaître. Augusta et Miczko hurlent simultanément à la trahison. Wiltigis sourit, une attitude qui devrait le rendre hautement suspect, alors qu'il est juste content parce qu'on va enfin pouvoir parler fiefs, plutôt que bout d'os...

Après une ou deux secondes, les regards se tournent vers Aleph. S'ils se sont affichés avec lui, les PJ vont se retrouver étiquetés « agents des Tremeres » et « voleurs de relique ». Ils ont intérêt à se disculper rapidement. Miczko est très en colère, au point de basculer sans le vouloir dans sa forme de combat et de démolir la moitié de la pièce avant de revenir à la raison. Wiltigis ou Augusta leur suggèrent de retrouver la relique... et de la ramener ici le plus vite possible.

LES PNJ

Pour Vampire : L'âge des Ténébres

► Soldat humain

Force 3, Dexterité 2, Vigueur 3.
Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2.
Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2.
Capacités : Vigilance 3, Bagarre 3, Esquive 2,
Commandement 2, Intimidation 2,
Animaux 2, Archerie 1 ou 3, Mêlée 3.

► Officiers

Prenez le profil ci-dessus et ajoutez-y
Équitation 3, plus six points à répartir
selon vos besoins.

► Josué

Force 2, Dexterité 3, Vigueur 5.
Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 3.
Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.
Capacités : Ce dont vous avez besoin
pour qu'il résiste un moment
en cas de combat.
Disciplines : Auspex 5, Domination 4,
Endurance 4, Valeren (branche guerrière) 4
(voir *Le guide des joueurs* pour la définition
des pouvoirs de cette dernière discipline).

► La relique

C'est un simple bout de mâchoire.
Des pouvoirs ? Elle en a si vous le désirez.
Est-ce une relique de Saulot ? Laissez planer
le mystère (un examen par Auspex révèle
des images de violence, mais trop floues
pour être exploitables). Et une chose est sûre :
Miczko aura beau prier devant
jusqu'à la consommation des siècles,
il ne redeviendra pas humain pour autant.

Au château Davarta

La garnison du château est vigilante, voire paranoïaque. Après tout, ce ne serait pas la première fois que des négociations seraient interrompues par une attaque en traître... Si les PJ le lui ont demandé, Augusta leur a donné un sauf-conduit. Autrement, il faudra s'introduire à l'intérieur. Le tunnel est étroitement gardé, toutes les autres issues aussi...

La relique était conservée dans un coffre de bois tout simple, dans une cave, au troisième sous-sol (dont les mortels ont oublié l'existence depuis deux générations). Les seules occupantes des lieux étaient Francesca et Iolanthe, deux goules de compagnie d'Augusta. Toutes deux sont mortes, la tête tranchée (d'un seul coup d'épée, et sans avoir eu le temps de voir leur agresseur, si les PJ examinent les lieux par Auspex). Le coffre a été forcé, mais le voleur n'a laissé aucun indice.

Les sous-sols sont vides. Une série de traces à peine visibles mène deux étages plus haut, à l'entrée du tunnel, mais c'est une fausse piste (ce qu'un jet d'Intelligence + Survie permet de comprendre). Josué n'est pas assez fou pour se lancer seul dans la forêt. Il a pris ses quartiers dans la chapelle du château, passant ses jours et ses nuits sous la dalle où reposent les restes du premier sire de Davarta. Il sort quelques minutes une fois toutes les deux ou trois nuits pour boire un peu de sang de cheval, prélevé aux écuries tout proches. Il compte attendre deux ou trois mois que les choses se soient tassées, puis partir discrètement...

Le découvrir ne sera pas simple. Josué évite soigneusement de se faire voir des mortels du château, ne prélève jamais assez de sang pour tuer un cheval (mais assez pour que leurs maîtres se plaignent que les bêtes sont « malades »). Le chapelain, le père Nicolae, est un vieil ivrogne sans la moindre once de foi véritable. En revanche, il peste contre les souillons qui viennent assister à la messe sans secouer leurs chaussures à la porte et laissent des traces de terre sur son beau dallage tout propre...

Josué occupe ses loisirs à surveiller les PJ par Auspex. S'il a l'impression qu'ils sont en train de se rapprocher dangereusement, il prend l'initiative. Il pourrait, par exemple, plonger l'un des palefreniers dans une crise de démence furieuse (et très voyante). L'homme tue un ou deux serviteurs avant d'essayer de prendre la fuite. Il clame qu'il a « la relique » et que « les monstres ne la récupéreront pas ». De fait, au moment où il se fait prendre, il fait l'impossible pour la détruire (la jeter dans l'irth suffit). Pendant ce temps, profitant de la confusion, Josué s'éclipse avec la vraie relique. Le serviteur brandissait un morceau de la mâchoire de Jacob Davarta... récupérée dans sa tombe, autrement dit dans la chapelle.

Le but du jeu est que les PJ finissent par trouver Josué, à moins qu'ils ne soient vraiment très mauvais. La dernière scène pourrait s'ouvrir par une course-poursuite dans les bois. Acculé, Josué tente bel et bien de détruire la relique, et ne se laisse pas capturer vivant. Entre être mort ou livré aux Tremeres, il préfère la première solution. Cela dit, la rencontre ne se soldera pas nécessai-



Miczko

rement par un combat. Discuter avec Josué est possible, si les PJ consentent à le voir autrement que comme une ressource ou un pion à manipuler. Il ne fait pas mystère de son appartenance au clan des Salubriens, et affirme qu'une relique de Saulot ne peut appartenir qu'à son clan. Pourquoi la laisser entre les mains de Toréadors dégénérés, de Tzimisce déments ou (il crache par terre) de Tremeres ? Les siens sauront en faire bon usage. Aux PJ de décider s'ils sont sensibles à ce genre de logique. Pour les PNJ, s'ils sont présents, laissez-vous guider par la logique. Aleph veut la tête du Salubrien. Augusta est tentée de le laisser vivre, mais elle a une dette envers d'Aigueblanches. Wiltigis est indifférent, mais chaque Salubrien dans la nature est une épine dans le pied des Tremeres... Quant à Miczko, il veut sa relique et se moque du reste.

Conclusion

Quoi qu'ils fassent, les pauvres PJ se retrouvent au milieu d'un nid de frelons...

S'ils tuent Josué pour récupérer la relique, leur crime finira par être connu des autres Salubriens. Le groupe vient de se faire un tas d'ennemis. Les Salubriens ont d'autres priorités mais, demain ou dans un siècle, ils vengeront leur camarade. S'ils laissent partir Josué avec la relique, il faudra trouver un moyen de convaincre Miczko qu'ils ne l'ont pas vendue aux Tremeres et convaincre Augusta qu'ils ne l'ont pas vendue à Miczko. Leur bonne action aura des conséquences déplaisantes pour eux.

D'un autre côté, revenir avec la relique les mettra dans les bonnes grâces de l'un des deux camps... mais pas des deux, à moins qu'ils ne soient merveilleusement diplomates et qu'ils ne parviennent, en plus, à trouver un arrangement qui satisfasse à la fois Miczko et Augusta. Et à ce moment-là, il restera encore à contenter Wiltigis (qui veut toujours le fief des Davarta). Sans oublier d'Aigueblanches qui, apprenant l'existence d'une relique de Saulot, tentera de jouer la carte du « cette chose est fantastiquement dangereuse et c'est à nous, les meilleurs experts sur cet horrible clan de voleurs d'âmes qu'étaient les Salubriens, qu'il faut la remettre ».

Finalement, ce bout d'os ne serait pas plus mal au fond de la rivière...

Tristan l'homme
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Polaris



Mitch

Ce scénario est prévu pour 4 à 6 personnages assez bagarreurs et ayant une bonne expérience du jeu. Le meneur de jeu devrait être plutôt expérimenté.



Dés petits trous, des petits trous, toujours des petits trous

● **J-3**: Les PJ embarquent à bord d'un vaisseau de forage appelé *l'Espérance*. Ils y sont affectés à la défense (ou à une autre tâche dépendant de leurs capacités). La mission durera treize jours. Elle a pour but de mettre en évidence la présence de pétrole dans la région en effectuant quelques forages.

● **Jour J, 05h42**: Les systèmes de défense de *l'Espérance* détectent la présence d'une perturbation majeure qui se dirige droit sur le vaisseau. C'est Mitch, un siphon que la météo annonçait beaucoup plus au nord. Toutes les sirènes et les lumières d'alerte se mettent en route, l'équipage rejoint les postes d'urgence.

Aucun message de détresse ou de localisation ne peut être lancé, toutes les ondes radio sont brouillées.

● **Jour J, 05h44**: *l'Espérance* est pris dans le siphon. Les secousses sont d'abord atténuées grâce aux cinq points d'ancrage du vaisseau (les quatre griffes et le tuyau de forage), mais le siphon redouble de puissance. Les secousses sont de plus en plus violentes, les moteurs ne répondent plus, les sondes scans indiquent des valeurs incohérentes... *l'Espérance* finit par être arrachée de son point d'ancrage. Elle est secoué dans tous les sens. De gros dégâts sont infligés au vaisseau et aux membres de l'équipage.

● **Jour J, 06h11**: *l'Espérance* se retrouve à quelques 30 miles de son point d'ancrage. Le siphon s'apaise.

● **Jour J, 06h32**: Un peu plus de vingt minutes après le drame, l'équipage fait le bilan. Le commandant du vaisseau rassemble tout le personnel non occupé par des tâches urgentes (premiers soins sur les blessés, colmatage des fissures de

la coque...). Il énonce la liste des points de défaillance et donne les directives du plan de secours.

Mauvaises nouvelles en vrac

● Le vaisseau fonctionne sur ses batteries (autonomie 96 heures).

● La salle des machines est inaccessible. Les moteurs sont hors service, la plupart des mécaniciens ont péri. La réparation durera 34 heures minimum.

● Tous les contacts avec l'extérieur sont coupés. La réparation des systèmes de communication devrait durer 17 heures. Les sondes scans sont inopérables.

● Une infiltration d'eau, qui a pu être arrêtée, rend les stocks alimentaires inaccessibles.

● Les réserves d'oxygène sont de 96 heures. L'accumulateur de gaz carbonique a été détruit.

● Le système de défense est inopératoire. Il nécessitera plus de 20 heures de réparations, et cela seulement lorsque les moteurs (et donc l'alimentation) fonctionneront.

● Le vaisseau se trouve à l'envers avec tout ce que cela implique...

● Il y a eu 48 morts sur 105 membres d'équipage:

- 12 mécaniciens sur 16,
- 3 opérateurs de communication sur 10,
- 24 des 50 ouvriers se trouvant près du point d'ancrage et du point de forage,
- 2 sous-officiers sur 5,
- 1 cuisinier sur 5,
- 1 médecin sur 3,
- 1 pilote sur 4,
- 4 agents de sécurité sur 12.

À l'exception de cinq des ouvriers survivants, qui se trouvent dans le coma, les blessés ont des fractures sans grande gravité.

Le bilan est néanmoins très lourd, et le travail s'annonce long, d'autant que le nombre de méca-

nicien est réduit et les nerfs de tout le monde très éprouvés.

Pour le moment, les directives du commandant sont de soigner les blessés et de remettre en état au plus vite les moyens de communication, de manière à pouvoir appeler la base pour qu'elle envoie une équipe de secours, ou de demander de l'aide à toute communauté ou vaisseau se trouvant à proximité.

Selon les postes qu'ils occupent et leurs capacités, nos héros sont affectés à des tâches de réparation.

La communauté Bellavida

Au bout de trois heures, les sondes scans détectent la présence d'une communauté à 4 miles de là. Il est envisageable de s'y rendre pour chercher de l'aide. Impossible en revanche de localiser l'endroit où se trouve *l'Espérance*, ni d'identifier ces voisins nouvellement découverts, car le système de localisation des sondes scans est toujours en panne.

Une équipe incluant les PJ est désignée pour se rendre sur place (si les PJ ne sont pas assez expérimentés, faites-les accompagner de 2 à 5 membres d'équipage). Une fois les combinaisons de combat enfilées, le groupe sort du vaisseau, accompagné de deux drones.

De l'extérieur, les personnages se rendent mieux compte des dégâts. Une fois ramené à leur communauté, le vaisseau sera certainement mis à la ferraille...

Une petite famille de serpents-murènes (2 à 5 selon la forme des PJ), elle aussi énervée par le siphon, attaque l'équipe alors qu'elle arrive à mi-chemin.

Au bout d'une heure et demie de marche et de nage dans une eau trouble et assez opaque, les PJ arrivent à l'entrée de la communauté. Aucun signe de vie n'est visible de l'extérieur. Quelques projecteurs éclairent faiblement le sas principal. Tout

porte à croire que le siphon est passé par là aussi. Pour le moment, la population a certainement beaucoup à faire à l'intérieur, c'est certainement pour cela qu'aucun vaisseau ne s'est approché de l'*Espérance* après son échouage.

Devant l'entrée principale, les PJ trouvent de nombreux objets au sol. Ils proviennent d'une Caravelle qui s'est écrasée contre la paroi de la falaise. Quelques lumières éclairent encore faiblement l'intérieur, et une rapide visite révèle que les quatre membres de l'équipage sont morts. Ce mini-vaisseau de transport léger porte sur ses flancs un drapeau tricolore vert, blanc, rouge identique à celui qui orne le haut de la porte de la communauté. À l'intérieur, les PJ découvrent un peu de matériel de plongée, ainsi que des caisses de nourriture.

Le groupe tombe peu après sur le cadavre d'un homme, à quelques mètres de l'entrée de la communauté. Le casque de sa combinaison de plongée est cassé, il est mort noyé. Son style vestimentaire et son apparence générale donnent à penser qu'il s'agissait d'un mercenaire ou d'un pirate.

Pénétrer dans la base est chose aisée. Les systèmes de défense sont là aussi hors service. Une fois à l'intérieur, les PJ sont complètement libres de leurs mouvements. Il n'y a pas âme qui vive. La base est complètement inondée, l'eau remplit toutes les pièces (sauf, les PJ le découvrent s'ils visitent tout, l'unité de production, un réfectoire et deux autres pièces). De nombreux cadavres dérivent entre deux eaux. À première vue, cette petite communauté a été anéantie. En se rendant dans la salle de commande, les PJ découvrent quelques informations utiles (voir l'encadré).

En explorant les ruines, les PJ se rendent compte que les stocks de fer, de pétrole et de produits alimentaires sont inexistantes. C'est étrange pour une communauté vivant en autarcie. Autre détail bizarre, certains des habitants ne sont pas morts

noyés. Des cadavres portent des blessures causées par des armes blanches et/ou à feu. Conclusion évidente : la communauté a été attaquée juste avant de subir le passage du siphon.

Au secours !

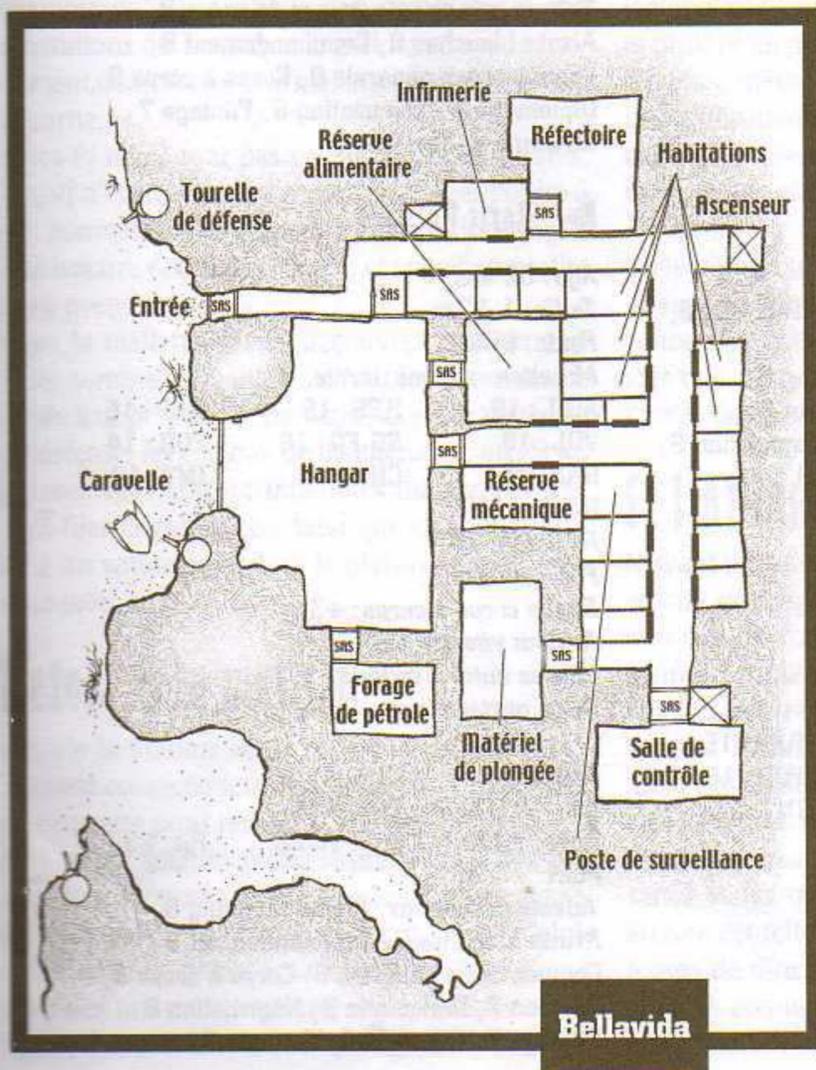
Durant leur inspection, les PJ entendent soudain des coups qui résonnent derrière la porte d'un sas. Un jet réussi sous le talent Lecture Sonar permet de constater que la pièce d'où viennent les bruits n'est pas inondée. L'inscription sur la porte précise qu'il s'agit d'un réfectoire. Le sas est défectueux, il sera donc très difficile d'y entrer sans inonder la pièce.

Alors que les PJ s'affairent à sauver les survivants, leur radio se met à crépiter. «... à patrouilleurs, répondez... Nous ne savons pas combien de temps durera la comm... zzzzzzz, signalez votre posi... zzzffffkkkkkk... ah zut qu'est-ce qui se passe?... ma réparation n'a pas l'air de tenir le coup, répondez vite... » La communication avec l'*Espérance* dure 40 secondes chrono (à jouer en temps réel!). Faites comprendre aux PJ que s'ils ont quelque chose à dire ou à demander à leur vaisseau, il faut faire vite, le temps est précieux.

Le sas est bloqué et a sérieusement besoin d'être réparé. Il faudra aussi récupérer des combinaisons de plongée de manière à pouvoir sortir les survivants de la base. La pièce où ils se trouvent n'a pas d'autre issue. L'un des 15 survivants indique aux PJ où se trouvent les combinaisons de plongée (un vestiaire entre l'atelier et l'armurerie). Une fois celles-ci ramenées dans le dortoir, la distribution a lieu. Hélas, il en manque une. À vous de souligner le côté dramatique de la chose, en trouvant une personne prête à sacrifier sa vie pour sauver ses compagnons (un vieil homme que tout le monde adore, le père d'une jolie fille ou son mari... à moins qu'une bagarre n'éclate). Si les PJ ne font rien, au bout de 50 minutes, le sas

cède et le réfectoire est inondé. S'ils poursuivent les recherches, les PJ découvrent que d'autres personnes sont bloquées dans plusieurs endroits de la communauté. Ils ont le temps de les secourir, et l'une d'elles affirme qu'il y a d'autres combinaisons de plongée en réparation à l'atelier.

Les PJ et les survivants se rendent ensuite à l'armurerie de la base pour y récupérer quelques armes. Après tout, personne ne sait quand les assaillants sont partis... Mauvaise surprise, les armes lourdes ont disparu, il ne reste que les armes de poing. De plus, la plupart des véhicules (3 Explorers de cinq places et un chenillard Titan de 10 places plus une vaste soute) ont été sabotés. Un autre Titan a disparu. Seuls quelques petits véhicules (scooters, drones porte-charges ou d'éclairage) sont encore en état de fonctionner. Les cinquante survivants de Bellavida sont réunis dans l'atelier.



La communauté

- **Nom** : Bellavida.
- **Profondeur** : 1500 m.
- **Latitude et longitude** : selon vos besoins.
- **Nombre d'habitants** : 250 (124 hommes, 100 femmes, 4 reproducteurs, 22 enfants, 0 mutant).
- **Allégeance** : ancienne Alliance polaire, indépendante depuis 4 mois.
- **Conflits** : aucun.
- **Production(s) principale(s)** : fer (2), pétrole (4), alimentation synthétique (1).
- **Ventes** : néant.
- **Matériel militaire** : 3 tourelles de défense, diverses armures de combat.
- **Histoire** : en étudiant les comptes rendus des différentes réunions du conseil d'administration de la communauté (un jet sous Bureaucratie), les PJ apprennent qu'elle a « gagné » son indépendance car elle ne rapportait rien de bien intéressant à l'Alliance polaire. Malgré son petit nombre d'habitants, elle pouvait très largement vivre en autarcie. Sachant que cela la rendait très vulnérable, elle a quand même choisi l'indépendance. Elle devait fournir à l'Alliance polaire 20 % de ses ressources pendant trois ans. Les deux communautés sont donc en contact régulier.

Les PJ peuvent les laisser sur place ou leur proposer de les rapatrier jusqu'à l'*Espérance*, car il ne pourront désinonder la base qu'une fois équipés de matériel qui manque pour l'instant. Soudain, ils reçoivent un message d'alerte de leur vaisseau : « Ici l'*Espérance*... sommes attaqués par des pirates... zzz m'entendez?... rappliquez vigggzzttz... »

Les pirates frappent !

L'*Espérance* a été pris d'assaut par une vingtaine de pirates. Le *Fracasse*, leur vaisseau, a lui aussi été pris dans le siphon. Bloqués à 2 miles de là, ils ont décidé d'attaquer l'*Espérance* à « pied ». Lorsque les PJ (probablement accompagnés des survivants de Bellavida) arrivent, la moitié de l'équipage de l'*Espérance* est déjà aux mains des pirates. En s'approchant discrètement, l'équipe peut voir que 5 hommes font le guet. Il est nécessaire de les neutraliser afin de pouvoir ensuite rentrer dans l'*Espérance*, où se trouvent 15 pirates qui ont pris en otage 25 membres de l'équipage.

Les pirates sont en train de démonter et de récupérer tout ce qui peut leur servir pour réparer leur vaisseau. Ils utilisent une partie des otages comme manutentionnaires. Leur chef a donné ordre à ses hommes de tuer les otages dès que le travail sera terminé (pas de témoins!). Le reste de l'équipage de l'*Espérance* est caché dans le vaisseau. Ils s'attendent au retour des PJ et ne sont pas surpris par leur contre-attaque. Ils pourront même faire diversion, si besoin est.

Les PJ se rendent vite compte qu'une bonne partie de l'équipement de défense et du matériel de réparation ont déjà été emportés par les pirates. Du coup, certaines réparations deviennent impossibles, et les vivres risquent de manquer rapidement puisqu'une grande partie des stocks ont été détruits lors du siphon. Il est nécessaire d'aller récupérer leur butin. Trouver l'emplacement du vaisseau des pirates est assez simple, car ils ont utilisé un véhicule sur fond marin Titan pour transporter le matériel volé, et ces engins laissent des traces.

Le « Fracasse »

Le vaisseau des pirates est de type Orca. Lorsque les PJ s'approchent, ils entendent le grondement des moteurs. Il y a 6 pirates à l'extérieur et 15 à l'intérieur. Bien sûr, si des pirates ont réussi à s'échapper lors de l'attaque sur l'*Espérance*, l'équipage du *Fracasse* est sur ses gardes, puisque les fuyards les ont mis au courant du retournement de situation. En revanche, s'ils n'ont pas été prévenus (leur radio est aussi hors d'usage), ils sont très occupés à leurs réparations, et donc peu attentifs et facilement maîtrisables.

Le *Fracasse* est la seule issue de secours pour les PJ. Cependant, lui non plus n'a plus de système radio. Aucun appel à l'aide ne peut donc être lancé. De plus, le siphon l'a coincé entre une paroi abrupte et un piton rocheux. Une fois sorti de là, il pourra naviguer, mais ce sera très difficile. Laissez les PJ se casser la tête et monter des plans rocambolesques pour l'extraire de ces rochers. S'ils fouillent le navire, ils trouvent de l'explosif qui les aidera certainement.

La troupe du *Fracasse* est constituée d'une cinquantaine d'hommes ne dépendant d'aucune grosse communauté de piraterie (à moins que cela puisse faire suite à l'une de vos précédentes aventures). Ils sont complètement endoctrinés par leur chef, un certain David Hoff, un colosse charismatique et un alcoolique de premier ordre. Un jet de Connaissance permet de se souvenir de son nom, cité dans des histoires de combats maritimes et de pillages. David Hoff travaille avec une dizaine d'hommes qui lui sont fidèles. Lorsqu'il a besoin « d'extras » pour effectuer des gros coups, il les embauche.

Après avoir investi le *Fracasse*, les PJ peuvent tirer des informations intéressantes d'éventuels prisonniers.

- Les hommes d'équipage savent juste qu'ils ont été engagés par David Hoff pour prendre d'assaut une petite communauté mal défendue. En échange de ce travail, ils étaient autorisés à récupérer les biens saisis sur place.

- Les « réguliers », les pirates qui travaillent pour Hoff en permanence, savent que le *Fracasse* a loué ses services à un inconnu. L'objectif de la mission était d'anéantir Bellavida et de nettoyer toutes les traces de leur passage, de manière à ce que la communauté du commanditaire puisse récupérer ensuite la base, ses équipements et ses puits de forage. Pour l'instant, les pirates ont fait le travail à moitié, puisqu'ils n'ont rien nettoyé du tout après le massacre dans la communauté, d'abord pris par surprise par le siphon, ensuite affairés à réparer, et enfin occupés par l'attaque de l'*Espérance*.

- Même Hoff et ses plus proches amis ne connaissent pas le nom de leurs commanditaires. En revanche, Hoff avait rendez-vous avec leur représentant, un certain John Engolf, aujourd'hui même au *Hilton*, un bar de la station la plus proche du point de départ de cette aventure. Il devait apporter, pour preuve de l'accomplissement du contrat, un petit film tourné lors de l'attaque de Bellavida. En échange, Hoff sait qu'il touchera une coquette somme d'argent et un plan de la communauté des PJ. Ces deux bonus doivent lui être remis lorsque Bellavida sera « à l'abandon ».

Hoff n'a pas parlé de cette somme d'argent à son équipage. Il espère la garder pour lui. Si les PJ ont envie de procéder subtilement plutôt que de se lancer dans une attaque frontale, il serait bon

qu'ils apprennent l'existence de cette somme d'argent et qu'ils en fassent part à l'équipage. Celui-ci se rebellera contre David Hoff, mettant le *Fracasse* à feu et à sang...

Autres indices

Les PJ peuvent trouver dans le *Fracasse* quelques éléments supplémentaires sur l'identité des commanditaires de l'opération. Ils découvrent dans la cale 20 fûts de 200 litres de carburant avec l'estampille de leur raffinerie, ainsi que des conserves alimentaires réservées à la consommation interne de leur communauté. Elles proviennent directement des stocks, avec une fabrication datée à J-10. Il est très bizarre que ces marchandises soient dans les soutes du *Fracasse*, d'autant plus qu'au-

LES PJ

Pour Polaris

Les pirates

Les caractéristiques des écumeurs et autres forbans se trouvent dans le supplément *Pirates*.

David Hoff, commandant du *Fracasse*

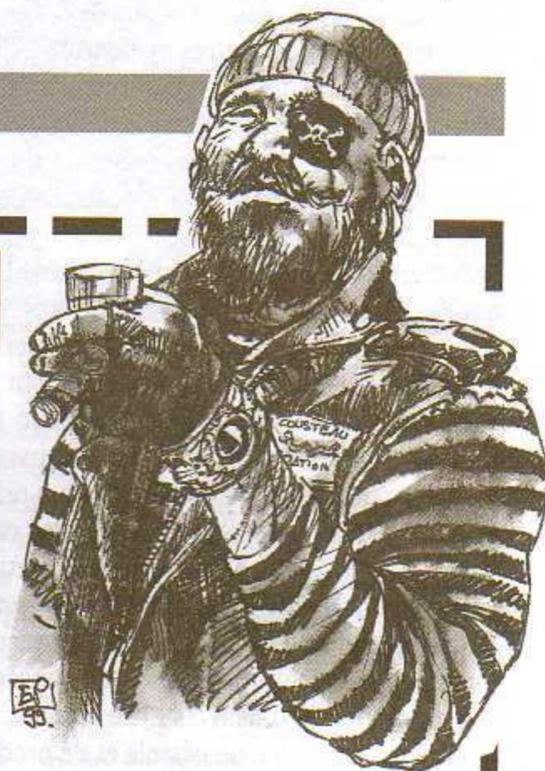
Âge : 40 ans.
 Taille : 1,90 m.
 Poids : 95 kg.
 Mutations : aucune, stérile.
 Réputation : pillard violent et alcoolique.
 Mise à prix : 100 000 mort ou vif.
 AGIL : 14 RES : 14 RAP : 15
 VOL : 18 SG-FD : 17 FOR : 15
 GAB : 18 CHA : 17 INT : 14
 INST : 12
 Réaction : 13
 Perception : 68
 Bonus corps à corps : +3
 Attribut vitesse : 03
 Vitesse auto : 1 m/tour
 Poids portable auto : 80 kg

Seuils
 Inc : 12 (15) Lég : 4(8)
 Grav : 9(17) Crit : 15(27) Fat : 23(29)
 Mort : 47(67)
 Talents principaux : Armes de poing 6 ; Armes blanches 9 ; Commandement 9 ; Corps à corps 9 ; Diplomatie 7 ; Négociation 8 ; Pilotage 9 ; Stratégie 8 ; Tactique 9.

John Engolf

Âge : 37 ans.
 Taille : 1,74 m.
 Poids : 80 kg.
 Mutation : aucune, stérile.
 AGIL : 14 RES : 15 RAP : 15
 VOL : 18 SG-FD : 14 FOR : 15
 GAB : 16 CHA : 15 INT : 15
 INST : 13
 Réaction : 14.
 Perception : 65.
 Bonus corps à corps : +3.
 Attribut vitesse : 03.
 Vitesse auto : 1 m/tour.
 Poids portable auto : 75 kg.

David Hoff



Seuils
 Inc : 12 (13) Lég : 4(8)
 Grav : 9(17) Crit : 15(28) Fat : 23(27)
 Mort : 46(65)
 Talents principaux : Armes de poing 8 ; Armes blanches 9 ; Commandement 8 ; Connaissance générale 8 ; Corps à corps 8 ; Diplomatie 7 ; Négociation 8 ; Pilotage 7 ; Stratégie 8 ; Tactique 7.

Boris Kalakof

Âge : 52 ans.
 Taille : 1,77 m.
 Poids : 80 kg.
 Mutation : aucune, fertile.
 AGIL : 16 RES : 16 RAP : 15
 VOL : 18 SG-FD : 16 FOR : 14
 GAB : 15 CHA : 18 INT : 18
 INST : 16
 Réaction : 14.
 Perception : 65.
 Bonus corps à corps : +3.
 Attribut vitesse : 03.
 Vitesse auto : 1 m/tour.
 Poids portable auto : 75 kg.

Seuils
 Inc : 12 (13) Lég : 4(8)
 Grav : 9(17) Crit : 15(28) Fat : 23(27)
 Mort : 46(65)
 Talents principaux : Armes de poing 8 ; Armes blanches 7 ; Commandement 9 ; Connaissance générale 8 ; Corps à corps 8 ; Défense 7 ; Diplomatie 9 ; Négociation 8 ; Pilotage 7 ; Stratégie 8 ; Tactique 7.

cun vaisseau de leur communauté n'a été attaqué par des pirates récemment.

Lorsque la radio est enfin opérationnelle, le commandant de l'*Espérance* prend deux décisions.

- Rapatrier tous les survivants (équipage, rescapés de la communauté et pirates prisonniers) à bord du *Fracasse*.

- Contacter directement son supérieur hiérarchique pour l'informer de tout ce qu'il sait et demander des consignes. Partageant les soupçons du groupe quant à l'implication de leur communauté dans cette histoire, le patron ordonne que le *Fracasse* rentre au bercail, mais qu'il dépose en passant une équipe (constituée des PJ) qui ira au rendez-vous du *Hilton* pour ne pas perdre cette piste.

Le « Hilton »

Il s'agit d'un bar où 99% des consommateurs sont des pirates et des mercenaires ; même les services de sécurité de la station n'y mettent plus les pieds. Lorsque les PJ arrivent sur place, il est déjà assez tard dans la soirée et l'activité du bar est à son apogée. Une cinquantaine de consommateurs plus ou moins ivres sont affalés autour des tables et sur le comptoir. Des filles de joies proposent leurs services à cette population éructante. L'arrivée des PJ ne passe inaperçue que s'ils ont pensé à se déguiser pour ressembler à la faune locale. Sinon, ils sont rapidement provoqués et une bagarre éclate. John Engolf attend au fond du bar, en compagnie de quatre hommes armés. Lorsque les PJ s'approchent de la table et accostent ses occupants, deux des hommes d'Engolf les fouillent. Même si le groupe se fait passer pour des pirates, Engolf reste sur ses gardes. Après tout, il ne connaît pas ses interlocuteurs. Mais l'ambiance se détend rapidement si les « pirates » ont apporté la preuve de leur travail et s'ils ont trouvé une excuse pour expliquer l'absence de David Hoff (par exemple qu'il surveille le bon déroulement des réparations du *Fracasse*). Engolf les remercie froidement, leur donne une mallette et se dirige vers la sortie.

Si les PJ ne se font pas passer pour des pirates, Engolf n'hésite pas une minute à donner l'ordre à ses hommes de les capturer pour les interroger. Une bagarre éclate dans le bar, et Engolf en profite pour prendre le large.

Dans la mallette, les PJ découvrent une importante somme d'argent et surtout les plans détaillés de leur propre communauté, avec les systèmes de défense, les couloirs de maintenance, etc. Si les personnages sortent indemnes du bar, ils peuvent filer Engolf et constater que celui-ci retourne à un vaisseau portant le blason de leur communauté.

Retour à la maison

Depuis la station où se trouve le *Hilton*, les PJ peuvent contacter leur communauté et demander une navette pour rentrer à la base.

Ils y seront soignés si nécessaire, puis ils devront faire leur rapport à leurs supérieurs. Juste avant, au détour d'un couloir, ils croisent Engolf. Celui-ci fait mine de ne pas les reconnaître. Il les prend pour des pirates venus faire une reconnaissance. Hélas, il apprend vite que ce n'est pas le cas, et il

donne l'ordre à ses hommes « d'accidenter » les PJ. Pendant ce temps, ceux-ci peuvent apprendre qu'Engolf est l'un des officiers responsables de la sécurité.

Il est souhaitable que les personnages expliquent au conseil tout ce qu'ils ont compris concernant l'existence probable d'un traître au sein de leur communauté. Une enquête est menée, mais comme on s'en doute, elle n'aboutit à aucun résultat probant. Les PJ constatent avec tristesse que plus on est haut dans la hiérarchie, plus il est facile de se protéger. S'ils accusent précisément Engolf ou Kalakof (voir plus loin), ce sont eux qui risquent de se retrouver accusés de tremper dans l'affaire.

Boris Kalakof

Engolf est l'un des officiers qui commandent les gardes de la communauté. Il sert aussi d'intermédiaire entre les pirates et le chef de la sécurité de la base, Boris Kalakof, qui est le méchant de notre histoire.

Dès qu'Engolf lui annonce le succès de l'opération, Kalakof envoie une équipe d'hommes à lui à Bellavida pour mettre hors d'eau très rapidement les endroits sensibles de la base (salle de commande, salle de production), de manière à ce que le matériel ne subisse pas trop de dégâts. Lorsqu'il apprend les changements imposés à ses plans par le siphon Mitch, il improvise. Étant le responsable des autorités judiciaires de la communauté, il trouve un bouc émissaire pour être le « traître » qu'on recherche (l'un de ses propres officiers qui l'énerve par son intégrité et son loyalisme). Dans le même temps, il cherche désespérément un plan pour se débarrasser des rescapés (une attaque de pirates lors de leur retour à Bellavida?).

Remonter jusqu'à lui ne sera pas facile. Faire parler Engolf serait bien entendu la méthode la plus simple, mais cela soulève des problèmes politico-logistiques (il est proche de plusieurs conseillers, et protégé en permanence par des gardes fidèles). De plus, même si les PJ le capturent, il s'avère extraordinairement peu coopératif. D'autres approches, plus fines, fonctionneront mieux. Remonter la piste des conserves trouvées dans la cale du *Fracasse*, par exemple, débouche sur la découverte d'un petit réseau de bureaucrates corrompus dans les services de l'intendance. Ils ne connaissent rien du véritable plan, mais leur chef sait que cette « livraison » a été effectuée sur l'ordre de Kalakof...

Et l'Alliance polaire ?

N'ayant plus de contact avec Bellavida, l'Alliance envoie une équipe de secours. Celle-ci est très surprise de constater la présence d'autres personnes sur place, en l'occurrence les hommes de Kalakof qui travaillent pour remettre la base en service. L'Alliance polaire reprend immédiatement possession des lieux et une délégation musclée se rend dans la foulée à la communauté des PJ pour demander des explications. Vu la puissance et les moyens de l'Alliance polaire, leur arrivée est tellement brutale que personne n'a le temps de dire « ouf » : c'est quasiment une invasion, la communauté étant considérée comme belligérante envers Bellavida et donc envers l'Al-

Le plan de Kalakof

Kalakof a passé un marché avec Hoff et sa bande. Il leur a fourni les plans des systèmes de sécurité de la base en échange de l'extermination des Bellavidans. Il a également approvisionné le *Fracasse* en carburant et en conserves. Son but est de récupérer Bellavida à son profit et d'y monter sa propre communauté. Il a déjà commencé une campagne de rumeurs et pense qu'il arrivera d'ici quelques semaines ou mois à faire « prendre conscience » aux habitants que l'avenir de leur communauté est incertain, en dénonçant l'incapacité des autorités actuelles à y remédier. Dans ces conditions, le mieux serait de quitter les lieux pour aller vivre dans un endroit plus prospère... Par un chantage, il a obtenu que l'ingénieur responsable des forages désigne divers sites, dont le dernier se trouvait à quelques encablures de Bellavida. L'*Espérance* aurait dû « découvrir » la base abandonnée. Selon les usages, elle serait revenue à la communauté. Kalakof sait que le conseil, manquant de moyens, aurait refusé de profiter de cette découverte. Il n'avait alors qu'à personnellement investir un peu dans des premiers travaux de remise en état pour en devenir le propriétaire de fait, et découvrir « par hasard » que Bellavida est à proximité de fabuleux gisements pétroliers. Le terrain aurait alors été prêt pour qu'une majorité des habitants de la communauté des PJ le suivent, y compris ses troupes de sécurité, laissant leur base d'origine désertée et affaiblie. Ses membres feront alors une proie facile et juteuse pour les pirates. Mais Kalakof ignore un détail : Bellavida est encore pour trois ans sous la protection de l'Alliance polaire...

liance polaire. Tous les intervenants se retrouvent dans la salle du conseil, les représentants de l'Alliance étant escortés d'une douzaine d'hommes. Les autorités de la communauté des PJ vont avoir du mal à faire comprendre (et à accepter!) le fait qu'ils ont un traître parmi eux. Impliqués depuis le début, les PJ sont convoqués, à la fois témoins et suspects. Totalement surpris, Kalakof est également présent. S'il sent le vent tourner, il tente de s'enfuir en prenant en otage l'un des conseillers ou l'un des envoyés de l'Alliance polaire. Il essaye d'atteindre le hangar de la base pour dérober un vaisseau. Il est bien sûr accompagné de son sbire Engolf et de quelques hommes fidèles.

Laissez les PJ prendre part à sa capture, sachant que de leur doigté (et de l'absence totale de victimes parmi les gens de l'Alliance, officiels autant que soldats) dépend la paix ou la guerre...

Aubert Bonneau
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Warhammer



***Ce scénario conviendra à un groupe relativement restreint (4 ou 5 personnes)
Le MJ devrait être un peu expérimenté, mais il n'a pas***

Prologue

Corruption et abomination

Quenelles

Grand pays voisin de l'Empire, épargné par les attaques les plus directes des armées du Chaos, la Bretonnie coule des jours qu'elle croit paisibles à l'abri de la corruption et de la pourriture. Mais il n'en est rien. En réalité l'influence du Chaos se fait ici sentir de manière moins franche, plus insidieuse; mais elle n'en est pas moins très réelle. Pourtant, le pays paraît plus riant que l'Empire. Les forêts sont tout aussi impénétrables mais leur étendue ne provoque pas la même sensation d'étouffement; le climat est tempéré et la terre prodigue sans rechigner ses richesses: blé et vin; le bétail prospère et la vie coule, facile et paisible... en apparence. Mais si la nature semble épargnée, la corruption ronge l'âme des hommes. Cruauté, sadisme, injustice, oppression sont

quelques-uns des fléaux qui règnent en maîtres dans les grandes villes de Bretonnie, et particulièrement à Quenelles.

Quenelles est située dans la partie sud de la Bretonnie, sur le fleuve Brienne, à environ une centaine de kilomètres de la forêt de Loren, le principal habitat des elfes sylvains (voir la carte de la p. 272 de *WJdRF*). C'est une ville fort ancienne, dont les origines se perdent dans la nuit des temps et aussi, avec ses 15 000 habitants, la plus peuplée du royaume après Guisoreux. Quenelles pousse jusqu'aux extrêmes les stigmates du Chaos qui marquent la société bretonienne et particulièrement son « élite », la noblesse. Les nobles y sont d'une cruauté à faire frémir même des pirates de Sartosa, et le peuple y vit dans un état de dénuement et d'oppression continuel capable de faire regretter à un Arabe son ghetto de Magritta.

La cité tire l'essentiel de sa richesse du commerce. De très nombreux affluents de la Brienne descendent des montagnes Irrana, à environ 200 km au sud, et traversent des plaines depuis longtemps colonisées par l'homme pour sa terre grasse et productive. Le produit des cultures est amené à Quenelles d'où il repart, en chariot pour Parravon et le nord de la Bretonnie, et en bateau pour Bordeleaux, L'Anguille, Marienburg ou les royaumes estaliens. En effet, la Brienne est navigable par des vaisseaux de haute mer jusqu'à

Quenelles. Au-delà, seules des péniches à fond plat peuvent remonter jusqu'à l'orée de la forêt de Loren, mais les relations commerciales avec les elfes, qui n'ont jamais été bien importantes, se sont encore raréfiées ces dernières années. Les Sylvains n'apprécient guère le relent de Chaos qu'exhale la grande cité des hommes.

La ville est construite le long du fleuve, et plus exactement le long d'un bras mort de la Brienne, communément appelé l'Étouffé, et du bras principal qui s'élargit à cet endroit pour laisser la place à trois îles de trôner en son milieu. Ces îles sont le centre historique de la ville, où s'installèrent les premiers habitants. Plus tard, ils annexèrent la langue de terre entre les deux bras du fleuve, aujourd'hui appelée le Dard, où l'on trouve d'ailleurs les ruines d'anciens remparts. Elles témoignent qu'à une époque les autorités de la cité eurent le souci de la sécurité des habitants. C'est une époque révolue et ce qui reste des ouvrages défensifs est utilisé à bien d'autres fins. Quenelles aujourd'hui déborde de l'autre côté de l'Étouffé, sur des petites collines qui sont devenues le lieu de résidence de la noblesse; et aussi sur la rive sud de la Brienne dont se sont emparés commerçants et artisans.

Malgré ce développement anarchique, le fonctionnement de la cité est d'une cohérence redoutable. Tout tend à renforcer le pouvoir et la richesse des nobles. Selon un édit royal fort ancien, le

La Morr dans l'âme



**de joueurs subtils, dirigeant des personnages pas trop bourrins.
besoin d'être un vétérán chargé d'ans.**

port de Quenelles possède l'exclusivité de l'embarquement des produits agricoles de la région. Les nobles, qui sont aussi les principaux propriétaires terriens, se sont ainsi arrangés pour profiter aussi de la commercialisation de leur production. Pour éviter l'implantation de guildes marchandes trop fortes, la noblesse a mis au point un stratagème qui fonctionne fort bien : le port et les docks, où les marchandises sont embarquées et débarquées, sont situés sur le Dard ; or aucune route ne permet d'accéder à cette langue de terre à cause du marais (le Vomi, nom local) à l'ouest et des collines au nord. Toutes les marchandises doivent donc emprunter l'un des deux ponts qui enjambent la Brienne. Évidemment, le passage est soumis à une taxe, taxe qui bénéficie en partie à la ville (théoriquement) et est reversée en partie aux commerçants au prorata de la quantité de marchandises qu'ils font transiter chaque mois. Si, par exemple, un propriétaire terrien vend son blé place des Postillons et que ce même blé emprunte l'un des ponts pour être embarqué, le propriétaire touche une partie de la taxe prélevée. En d'autres termes, les nobles de Quenelles sont riches, très riches.

Ces messieurs de la noblesse

Quenelles est une ville où la richesse la plus provocante côtoie la misère la plus extrême. La

noblesse a depuis longtemps quitté les ruelles infâmes des îles pour s'installer sur les collines au nord de la ville, appelées les Buttes aux Éperriers. Là se succèdent, au fur et à mesure que l'on se dirige vers les sommets, de belles maisons, puis de superbes manoirs et enfin des palais somptueux. Les plus grandes propriétés possèdent un jardin, le plus souvent en escalier, avec vue sur la ville et ses environs. Les nobles ne se déplacent jamais sans une suite aussi nombreuse que possible : amis, domestiques, solliciteurs, tout ce petit monde s'agite dans un tourbillon de vêtements chamarrés. Paraître étant une chose primordiale, les nobles rivalisent d'extravagance dans leur mise. La plupart portent des perruques ; hommes comme femmes sont fortement maquillés, s'inondent de parfums et s'apostrophent dans un Occidental nasillard et précieux. Même si les miliciens de la cité leur sont tout dévoués, ils sortent rarement sans un ou deux gardes du corps et ne marchent pratiquement jamais. Chaque famille possède plusieurs véhicules, carrosses ou cabriolets. Des chaises à porteurs sillonnent sans arrêt les Buttes.

La principale destination des nobles est le Dard. Cette partie de la ville ne vit que par et pour la noblesse, ou plutôt ses loisirs. Théâtres, cercles de jeux, maisons closes, etc., proposent tous les plaisirs que l'argent peut acheter. Une arène a été récemment construite où des Quenellois déses-

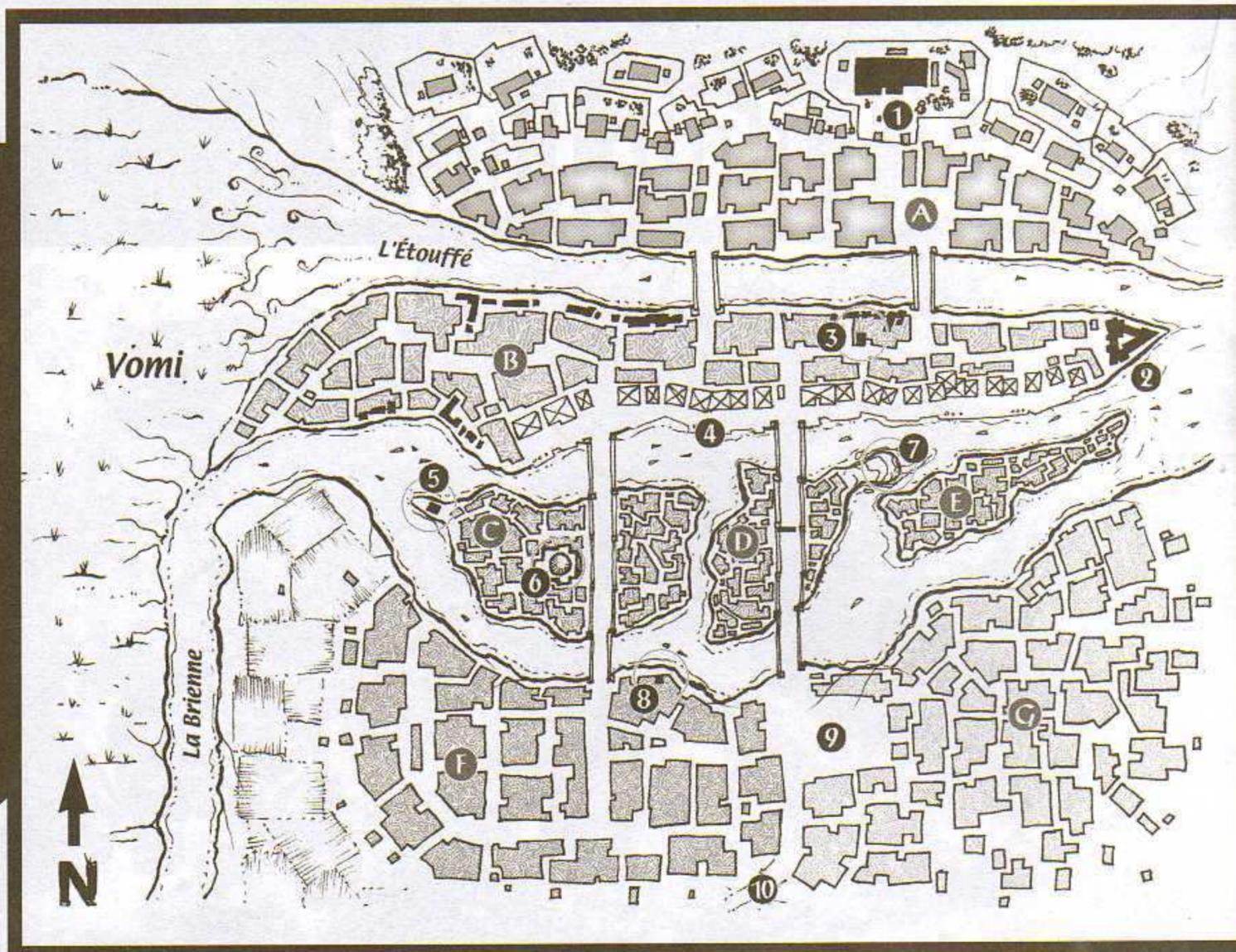
pérés affrontent des créatures du Chaos ramenées de la Voûte dans l'espoir, souvent rendu vain par un coup de griffe, d'acquérir richesse et gloire. De nombreux établissements se sont tout simplement installés dans les ruines des anciens remparts, comme par exemple *La rose et le fouet*, maison spécialisée dans les pratiques sexuelles d'un genre particulier, qui occupe une tour hexagonale rénovée qui plonge immédiatement les clients dans l'ambiance.

Les nobles cachent une rivalité féroce sous une courtoisie de façade. Extrêmement polis entre eux, ils respectent une étiquette subtile mais stricte, difficile à saisir pour l'étranger, mais qui peut se résumer ainsi : plus vous avez d'argent, plus vous avez de pouvoir et plus on vous respecte. La communauté des Buttes suit avec une attention soutenue les aléas de fortune de ses membres. De grosses pertes au jeu ou la disparition en mer d'une cargaison sont souvent synonymes de dégringolade dans l'échelle sociale. En revanche, tous les nobles se rejoignent dans leur manière de traiter les gens du peuple : au mieux avec mépris, au pire avec sadisme. Il n'est pas rare de voir un carrosse précédé d'un garde du corps fouettant tous ceux qui ne libèrent pas le passage assez vite, ou encore un noble tenant un fer rouge avec lequel il marque, par jeu, tous les gueux qui ont le malheur de passer à sa portée...

Quenelles

- A – Buttes aux Éperviers.
- B – Le Dard.
- C – La Veuve.
- D – L'Orphelin.
- E – L'Infirm.
- F – Quartier des Gros Sous.
- G – Nouveau quartier.

- 1 – Palais du gouverneur.
- 2 – Fort de l'Églantier.
- 3 – La rose et le fouet.
- 4 – Les docks
- 5 – Orgue à senteurs.
- 6 – Temple de Véréna.
- 7 – Glissement de terrain (J + B).
- 8 – Le cheval blanc.
- 9 – Place des Postillons.
- 10 – Route de Brionne.



Beaucoup de nobles portent des stigmates du Chaos. Ils les masquent sous des tonnes de fard et des vêtements amples, mais les chairs en putréfaction et les mutations ne sont pas rares. Certains affichent aussi ouvertement leurs croyances chaotiques. Mais ils sont rares, car c'est une pratique désapprouvée par le gouverneur royal et ils prennent en plus le risque d'être assassinés par les fidèles d'un culte rival.

Dard et quenouilles

À l'ouest du Dard s'étend une zone marécageuse dans laquelle vient se perdre l'Étouffé. Le nom de Vomi que lui donnent les Quenellois évoque avec justesse l'odeur qui se dégage de cet enchevêtrement de végétation pourrissant au milieu d'une eau stagnante. Il y a eu de nombreuses tentatives d'assèchement du marais dans le passé mais depuis des années maintenant la cité ne s'en soucie plus et le Vomi s'étend de plus en plus, comme s'il tendait une main putréfiée pour se saisir de la ville. Son odeur nauséabonde, poussée par le vent d'ouest, porte de plus en plus souvent jusqu'au Dard et aux îles.

À l'extrémité est du Dard, le fort de l'Églantier est le QG de la garde. C'est l'un des rares éléments des anciennes défenses qui soit encore en parfait état. Surnommés les « quenouilles » par le peuple, les miliciens sont nombreux et compensent leur manque d'entraînement par une brutalité certaine. Corrompus et peu scrupuleux, ils remplissent fort bien leur principale mission : maintenir les gens du peuple dans leur rôle, celui de victimes. La partie sud du Dard, le long de la Brienne, est la zone réservée aux docks et aux entrepôts de marchandises. L'endroit est totalement désert la nuit.

La rive sud de la Brienne est nettement plus animée. La place des Postillons est le centre névralgique de cette partie de la ville. C'est une vaste

place ronde autour de laquelle se trouvent les bureaux des principaux marchands indépendants et des représentants des nobles les plus riches. C'est là, soit au cours de ventes aux enchères sur la place, soit dans le secret d'un bureau, que se concluent la plupart des affaires. À l'ouest de la place, le quartier des Gros Sous est sans aucun doute le coin le plus vivable de Quenelles. C'est là qu'habitent petits commerçants, agriculteurs prospères qui préfèrent vivre en ville, riches artisans, etc. C'est aussi là que se trouvent les auberges les plus sympathiques, celles du Dard étant plus chères ou proposant des services spéciaux que tous les voyageurs ne considèrent pas indispensables... De nombreuses tavernes accueillent les nuits agitées des étudiants de l'université, ironiquement spécialisée en droit. À l'est de la place des Postillons, le nouveau quartier est, comme son nom l'indique, la partie la plus récente de la cité. C'est là que vivent et travaillent la plupart des artisans, ainsi que les étudiants les plus pauvres. Une petite communauté de nains s'est aussi installée là, aux limites de la ville.

Les îles

Les trois îles au centre de la Brienne sont l'un des endroits les plus atroces de tout le Vieux Monde. Environ 8000 êtres humains s'entassent là dans des conditions épouvantables. Les trois îles, qui ont pour nom la Veuve, l'Orphelin et l'Infirm, constituent la partie la plus ancienne de la ville. Ce n'est qu'une succession de ruelles étroites (au mieux, on touche les murs en écartant les bras) bordées de maisons en bois à deux ou trois étages, branlantes, mal entretenues et adossées les unes aux autres. Le feu est un risque permanent et une catastrophe redoutée. L'une des professions les plus courantes est celle de poissonnier, qui consiste à enduire les murs d'une résine résistante au feu mais qu'il faut appliquer réguliè-

ment, car elle s'écaille facilement en séchant. Cette poix ne sent pas particulièrement bon et son odeur vient se mêler à toutes les autres. Il faut bien l'admettre, dans les îles, ça pue vraiment. Le visiteur a l'impression de se cogner dans un mur d'odeurs : mélange de sueur, de pisser, de sang, de nourriture rance ou pourrissante, le choc est terrible et a de quoi faire rendre son dernier repas même à un aventurier habitué aux relents putrides du Chaos.

La population, nommée les îlois par les gens des deux rives, vit dans la misère la plus noire. Elle est composée de manouvriers qui travaillent aux docks, de journaliers agricoles qui, hors saison, passent le temps comme ils peuvent, de domestiques, d'apprentis, et bien sûr de tire-laine, cambrioleurs et autres contrebandiers. Tout ce petit monde vit entassé les uns sur les autres dans des conditions sanitaires déplorables. Les épidémies ne sont pas rares. De nombreuses bandes se sont arrogées le droit de faire respecter la loi, du moins leur loi, et les rixes à mains nues ou au couteau sont monnaie courante. Mais les bandes préfèrent s'affronter d'île en île, et il n'est pas rare de voir ceux de la Veuve faire une descente en règle chez ceux de l'Orphelin. Les quenouilles n'hésitent pas eux non plus à visiter les îles. Ils viennent toujours en nombre et fortement armés. Les miliciens sont souvent bien mieux renseignés qu'on pourrait le croire : depuis la nomination du nouveau capitaine, la délation est encouragée et grassement récompensée. La milice n'hésite pas à pratiquer la politique de la terreur, châtiant des habitants pris au hasard en attendant de mettre la main sur les véritables responsables. D'ailleurs, on trouve des cages métalliques disséminées un peu partout. Suspendues à des poteaux dressés exprès, elles sont de formes très différentes et ont toutes comme point commun de ne pas respecter l'anatomie humaine, obligeant les prisonniers à se tenir dans des positions humiliantes et douloureuses.

Deux ponts enjambent la Brienne et relient le Dard à la rive sud du fleuve. L'un débouche place des Postillons, l'autre dans le quartier des Gros Sous. Suffisamment larges pour permettre à deux carrosses de se croiser, ce sont des réalisations impressionnantes, dont les arches se voient de loin quand on voyage sur la Brienne. Plusieurs piliers reposent sur les îles de la Veuve et de l'Orphelin, mais les escaliers qui permettent de rejoindre les ponts eux-mêmes ont été détruits sur ordre du gouverneur royal. Pour rejoindre les berges, les îlois n'ont pas d'autres choix que de nager ou d'utiliser un bateau. Cela explique la prolifération d'embarcations de toutes tailles et natures, depuis la barque de pêche à fond plat jusqu'à la caisse à savon qui commence à prendre l'eau au bout de dix mètres. De la même façon, aucun pont ne relie les trois îles entre elles. Là aussi il faut nager, utiliser une embarcation ou marcher sur les bancs de sable instables que le courant dépose aux endroits calmes. La méthode la plus courante est de marcher sur des cordes disposées en V au ras de l'eau. Plusieurs de ces ponts suspendus sommaires relient en permanence les îles entre elles, mais il faut rester vigilant en les empruntant, car couper les cordes alors que plusieurs personnes sont à mi-parcours est une plaisanterie courante à Quenelles. Toujours dans le domaine de la plaisanterie, il faut mentionner les deux catapultes installées le long des docks, soi-disant pour des raisons défensives, en réalité pour le plus grand plaisir des jeunes nobles qui s'amusent à se défier par équipes à un jeu très amusant : une embarcation coulée, trois points ; chavirée, un point ; un noyé, cinq points...

Le conseil des échevins

Comme dans la plupart des villes de Bretagne, le gouvernement de la cité est entre les mains d'un



Aymé de Lorme

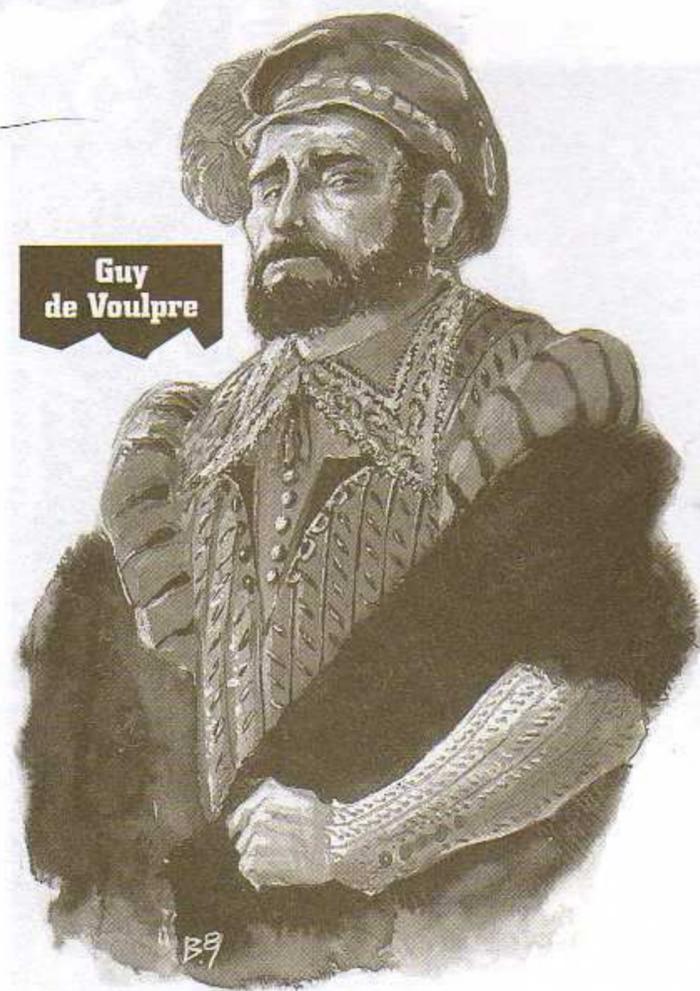
conseil constitué de neuf membres, les échevins. Les décisions sont prises à la majorité relative. Le gouverneur royal, représentant du roi, a la possibilité de légiférer par décrets dans certaines circonstances. Bien entendu, le conseil ne représente et ne défend pas d'autres intérêts que ceux de la noblesse. Ses représentants sont élus tous les deux ans par groupe de deux (un échevin reste donc en poste pendant huit ans). Le scrutin est bien entendu censitaire. Seules les personnes résidant à Quenelles et pouvant justifier de leurs quartiers de noblesse ou de richesses importantes possèdent le droit de vote. Les membres actuels du conseil sont :

● **Le gouverneur royal, Guy de Voulpre.** Le marquis de Voulpre est un homme extrêmement compétent dans le domaine qui permet en Bretagne d'obtenir le pouvoir le plus rapidement possible : l'intrigue. Âgé de quarante-huit ans, de taille moyenne mais fortement charpenté, portant une barbe noire en collier, de Voulpre est en poste depuis six ans et il se plaît à Quenelles. À son arrivée, il a trouvé une ville selon son cœur : corrompue, violente et cruelle. Il se contente d'accompagner en douceur la longue glissade des mentalités vers le Chaos et de tisser un réseau d'espionnage qui lui permet d'avoir une idée assez juste (mais pas suffisamment, comme on le verra plus loin) de ce qui se trame dans la cité. Ce n'est pas du luxe dans une ville où de plus en plus de cultes chaotiques bourgeonnent comme des champignons vénéneux à la mauvaise saison. De Voulpre n'a aucun scrupule à pratiquer le chantage, l'enlèvement, l'assassinat... bref, toute pratique qui lui permet d'asseoir son pouvoir. Le gouverneur est aussi l'un des démonistes les plus puissants de Quenelles, encore qu'il ait toujours dissimulé cette activité. Bien que marqué par le Chaos, de Voulpre a gardé suffisamment de lucidité pour donner le change.

● **Duc Aymé de Lorme.** Les De Lorme sont l'une des plus anciennes familles de Quenelles. Le duc est un homme assez jeune, une trentaine d'années, grand, le nez busqué, d'apparence hautaine. Il est convaincu de la supériorité de son sang, mais cela ne l'empêche pas de montrer une certaine compassion devant le spectacle de la misère. De Lorme a longtemps vécu à Parravon et il n'est revenu à Quenelles qu'il y a trois ans. Scandalisé par l'état de déréliction de la cité, il a commencé à s'activer pour « nettoyer tout ça ». Plutôt que de s'en faire un ennemi, le gouverneur a manœuvré pour le faire élire au conseil où, sous le couvert de son approbation, il lui est plus facile d'étouffer le zèle de ce noble un rien trop impétueux. Il est à noter que de Lorme est un fidèle de Véréna.

● **Comte Maxence de la Fenouillère.** Le comte, un homme très grand et très mince, la cinquantaine grisonnante, est l'un des plus gros propriétaires terriens de Quenelles. La seule chose qui l'intéresse, c'est que rien ne change et que ses domaines continuent à rapporter. Il vote toujours dans le même sens que le gouverneur qu'il juge très compétent.

● **Baron Hurain de Cagagnac.** De Cagagnac est un homme massif, au visage porcine, qui tente de dissimuler ses bourrelets de graisse derrière des vêtements amples et invariablement mal coupés. Son apparence renseigne assez jus-



Guy de Voulpre

tement sur son caractère : c'est une brute. Habitué des expéditions nocturnes dans les îles, entouré de quelques spadassins sans scrupules, il n'aime rien tant que de traquer une proie. Au fond c'est un chasseur ; mais un chasseur d'hommes. Le baron est un bon ami du capitaine Gwenaël d'Arceau. Ses votes sont souvent imprévisibles et obéissent à des foucades soudaines. Il n'aime pas trop Frochant et de Voujor, qu'il juge trop mielleux.

● **Vicomte Léandre de Voujor.** Petit et sec comme un coup de trique, de Voujor est un débauché, tout à fait représentatif d'une bonne partie de la noblesse de Quenelles. Tout ce qui l'intéresse est de jouir, encore et toujours. Blasé par les petits plaisirs innocents de la vie de tous les jours, ratonnades, mutilations, prostitution, il n'aime rien tant que les longues soirées de tortures sexuelles dans les donjons du Dard. Il se désintéresse totalement des affaires de la cité ; c'est d'ailleurs la raison pour laquelle de Voulpre a arrangé son élection. Le vicomte ne fait aucune difficulté pour voter dans le même sens que son bienfaiteur.

● **Chevalier Gwenaël d'Arceau, capitaine de la garde.** D'Arceau est un jeune homme d'à peine trente ans, aux cheveux châtain bouclés et aux yeux bleus. Sa fine moustache, son rire franc qui dévoile une dentition éclatante, son uniforme toujours impeccable, sa prestance naturelle enfin, en font un séducteur irrésistible. Conscient de sa beauté, le capitaine promène sur la gent féminine un regard dominateur, justifié par ses innombrables conquêtes. Issu d'une famille ruinée de la basse noblesse, d'Arceau a été repéré par le gouverneur qui a discerné en lui une ambition dévorante et une cruauté irrépressible qu'il a su encourager. Le chevalier a réorganisé la milice de manière efficace et sa cote ne cesse de monter auprès de la noblesse de Quenelles. Il vote dans le même sens que de Voulpre.

● **Maître Jehan Frochant.** Grand, dégingandé, laid, affublé d'un nez long comme une péninsule (comme on dit au théâtre), Frochant est néanmoins l'un des roturiers les plus populaires auprès de la noblesse. La raison en est son art.

Omphale
d'Athénée



pourquoi il se range sagement aux avis du gouverneur ou du duc de Lorme, qu'il admire sincèrement.

● **Omphale d'Athénée, grande prêtresse de Véréna.** Aussi surprenant que cela puisse paraître aujourd'hui, le culte de Véréna, déesse de l'étude et de la justice, était autrefois le culte dominant de Quenelles. Véréna est même la protectrice de l'université. Mais la foi des Quenellois n'est plus ce qu'elle était. Beaucoup se sont éloignés des anciennes croyances et ne pratiquent plus, quand ils ne se sont pas carrément tournés vers l'adoration d'un dieu du Chaos. Néanmoins, le culte de Véréna reste vivace, suffisamment pour que la prêtresse soit régulièrement réélue tous les huit ans. D'Athénée est une femme d'une quarantaine d'années, grande, blonde, à la beauté morne. Issue d'une famille de la petite noblesse, elle a toujours vécu à Quenelles. Jusqu'à récemment, c'était avec résignation qu'elle voyait sa ville arborer de plus en plus nettement les stigmates du Chaos. Son culte, qui tenait autrefois sa puissance de son implantation au sein de la noblesse, survit aujourd'hui, paradoxalement, grâce à la foi des plus humbles. Sans doute la situation du temple, en plein milieu de la Veuve, et la revendication de justice inhérente au culte sont-ils responsables de cet état de fait. Mais depuis l'élection au conseil d'Aymé de Lorme, la prêtresse a repris espoir et retrouvé de son mordant en même temps qu'un allié. Elle appuie systématiquement les revendications du duc et se méfie du gouverneur qu'elle n'apprécie guère.

Frochant est parfumeur et l'un des meilleurs qui ait jamais foulé le sol du Vieux Monde. Installé à Quenelles depuis une douzaine d'années, il a su petit à petit conquérir tous les faiseurs d'opinion grâce à ses parfums d'une subtilité et d'une richesse confondantes. Aujourd'hui, il est le fournisseur quasi exclusif de toute la noblesse. Il n'hésite pas à concevoir, pour ses clients les plus prestigieux, des fragrances personnalisées, totalement originales. Dans une ville qui pue autant que Quenelles, son art est inestimable, d'autant plus qu'il lui donne un aspect mystérieux, promettant, à mots couverts, que ses parfums possèdent des pouvoirs étonnants. Certains chassent l'insomnie, d'autres disposent favorablement les gens en faveur de ceux qui les portent... Mais le maître parfumeur est aussi un homme de secrets et d'activités occultes. Bien que tout le monde au conseil l'ignore, y compris le gouverneur, il est le chef de l'Anneau d'Or, une guilde d'assassins auxquels beaucoup, au sein de la noblesse, ont recours. Frochant est aussi à la tête de la Porte rouge, un culte dédié à l'adoration de Khaine, le seigneur du meurtre.

● **Maître Olier Grumaud.** Grumaud n'a pas du tout le physique que l'on imagine pour quelqu'un de sa profession (oiseleur). Il est petit et rondouillard, avec une tête hypertrophiée surmontée d'un toupet de cheveux rebelles. Dernier élu au conseil, voici deux ans, avec Aymé de Lorme, il bénéficie d'un phénomène de mode. Toute la noblesse s'est entichée de ses oiseaux qu'il dresse, il faut l'avouer, extrêmement bien. Ses deux plus grands succès sont les éperviers de combat que des nobles poudrés et emperruqués portent virilement sur le bras... d'un serviteur et lâchent sur des îlois impuissants ou sur d'autres éperviers; et les perruches au plumage bariolé qui, enfermées à plusieurs dizaines dans d'immenses volières, sifflent ensemble, parfois, un chant à la beauté étrange et envoûtante. Sorti de ses oiseaux, maître Grumaud fait preuve d'un discernement digne d'une de ses perruches. C'est

Maître Frochant



Frochant a en effet un grand dessein: rendre à Khaine, le seigneur du Meurtre, ce qu'il estime lui être dû, c'est-à-dire le contrôle des âmes des morts, usurpé par le frère de Khaine, Morr... Le parfumeur a découvert un moyen d'accéder au monde d'En-Bas. Pour cela, il lui faut commettre un sacrifice massif. Qu'à cela ne tienne, il a décidé de sacrifier, en la noyant, toute la population des îles! Une fois ce crime atroce accompli, il partira au royaume des morts... où les PJ devront le suivre s'ils veulent déjouer ses plans. Pour l'instant, les aventuriers ne savent pas ce qui les attend. Ils viennent juste d'arriver à Quenelles où les attend du travail, sous la forme d'une mission que leur confie le duc Aymé de Lorme.

Acte I

Qui fait du mal aux petits n'enfants ?

Synopsis

L'aventure se décompose en deux parties. Dans la première, les personnages-joueurs sont engagés, de manière très classique, afin d'enquêter sur des enlèvements de petites filles. Leur enquête n'arrange pas les affaires du responsable des disparitions, maître Jehan Frochant. Le parfumeur intervient donc indirectement afin d'orienter les aventuriers sur une fausse piste, d'autant plus crédible qu'elle concerne aussi des enlèvements d'enfants. Cette nouvelle direction mène droit au vicomte Léandre de Voujor et au gouverneur royal. Parallèlement, les PJ se retrouvent mêlés à une tentative d'assassinat sur la personne du baron Hurain de Cagagnac; là aussi tout semble désigner le gouverneur. Enfin, les aventuriers découvrent et explorent d'étranges tunnels creusés sous les îles où se terrent des skavens. Tous ces événements sont-ils liés? En grande partie, mais leur instigateur n'est nullement Guy de Voulpre, mais bien le parfumeur.

Une bonne vieille enquête

L'échevin recherche des aventuriers compétents et discrets. Il n'a pas fait placarder d'avis, car il ne veut pas ébruiter sa démarche. Dans ces conditions, comment les PJ sont-ils contactés? Peut-être l'un d'entre eux est-il originaire de Quenelles? À moins qu'ils ne retrouvent par hasard, dans une taverne, un PNJ auxquels ils ont déjà eu affaire par le passé et qui, connaissant leur valeur, les recommande à de Lorme?

Toujours est-il que les voici en route pour la demeure familiale des De Lorme, un splendide palais au sommet de l'une des Buttes aux Éperviers. C'est l'occasion pour eux de rencontrer pour la première fois la noblesse de Quenelles. Les PJ sont examinés ouvertement, non sans dédain, sauf si leur mise est impeccable. Les Quenellois dans leur ensemble, entre autres défauts, sont un peu xénophobes et n'aiment guère les Impériaux. Tous les aventuriers originaires de l'Empire souffrent d'un malus de 10 à 20%, suivant leur interlocuteur, sur tous les tests d'interaction avec les habitants de Quenelles.

Au palais, les PJ sont rapidement admis dans un cabinet de travail, au rez-de-chaussée. Le duc

commence par se faire une idée des aventuriers en les interrogeant sur leurs hauts faits passés. S'il y a un sorcier dans le groupe, il se montre méfiant, n'aimant guère la magie; un prêtre a plus de chances de gagner sa confiance. Une fois rassuré, de Lorme entre dans le vif du sujet. Il y a une semaine de cela, trois fillettes de la noblesse ont été enlevées, exactement le même jour. L'une d'elles est sa nièce. Les investigations de la milice sont pour l'instant restées sans succès. Le duc se perd en conjectures. Il a d'abord cru, comme beaucoup, qu'il s'agissait d'un crime crapuleux et que les ravisseurs exigeraient une rançon. Mais plus le temps passe, plus cette hypothèse perd de sa vraisemblance. Alors? Alors, cela va être aux PJ d'enquêter, s'ils acceptent la mission et la rétribution qui va avec: 40 CO par personne et par jour. De Lorme propose aussi de payer les frais d'hébergement et suggère une bonne auberge du quartier des Gros Sous, *Le cheval blanc*. Avant de clore l'entretien, il donne aux PJ le nom des fillettes et leur conseille de rendre visite aux familles. Enfin, il leur demande de venir rendre compte des progrès de l'enquête tous les jours à onze heures. Son secrétaire, Félix Vaucourt, qui assiste à tout l'entretien, recevra les PJ et se tiendra à leur disposition en cas de besoin.

Rendre visite aux familles est un exercice périlleux pour l'amour-propre des aventuriers, et qui ne débouche sur rien de concret. Les PJ sont impoliment éconduits, à moins qu'ils ne pensent à signaler qu'ils sont envoyés par de Lorme. Dans ce cas, ils sont reçus au bout d'une à deux heures d'attente par un noble visiblement mal disposé à leur égard et qui de toute façon ne sait rien: «Oui, ma fille jouait au jardin. Non, je n'ai rien vu.» Seul le beau-frère du duc, le comte d'Herrouard, se montre coopératif. Il a retrouvé l'un de ses gardes du corps, le cœur transpercé d'un coup de poignard, sur la scène du crime. L'homme a eu le temps de prononcer un seul mot avant d'expirer: «anneau». D'Herrouard suppose que cela fait référence à l'anneau qu'il avait offert à sa fille lors de son anniversaire. Finalement, les renseignements collectés sont minces. Les fillettes ont entre huit et douze ans, elles ont été enlevées en fin d'après-midi; personne n'a vu ni entendu quoi que ce soit de suspect. Seul point commun, les petites filles sont rousses toutes les trois. Détail troublant, mais qui n'aide guère les aventuriers pour l'instant. De toute façon, ils ne le savent pas encore, mais au moment où ils commencent leur enquête, les fillettes sont déjà mortes, écorchées vives par Frochant qui a utilisé leur peau pour distiller l'un de ses élixirs...

Visite au temple

Dans la discussion, de Lorme mentionne l'existence du temple de Véréna sur la Veuve et conseille aux PJ de s'y rendre pour parler avec la grande prêtresse, Omphale d'Athénée. Celle-ci accueille les PJ cordialement dès qu'elle apprend le motif de leur visite. De tous les échevins, d'Athénée est la seule qui soit facilement accessible. Elle se montre tout d'abord un peu réservée avant d'accepter de coopérer avec les aventuriers. Malheureusement, elle ne sait rien de précis sur les enlèvements. Mais elle a souvent entendu des rumeurs mentionnant des disparitions d'enfants

et d'adultes sur les îles, des histoires difficilement vérifiables, hélas!

Justement, quelqu'un est venu l'interroger à ce sujet il y a deux jours. C'était un homme grand, avec un fort accent impérial, dont le visage était à demi dissimulé par un chapeau à large bords (il s'agit de Tobias Santhof, voir *Un répurateur à Quenelles*, plus loin). Il a refusé de donner son nom. Si certains PJ sont originaires de l'Empire, elle se tourne vers eux et leur demande s'il s'agit d'un ami.

Le reste du scénario est bâti comme une succession d'événements. Ils sont récapitulés dans l'encadré ci-contre. Vous n'aurez rien de neuf à jeter en pâture aux joueurs avant le soir du troisième jour. Mettez ce temps à profit pour faire découvrir la ville aux personnages. Laissez-les prendre des initiatives. S'ils ont l'intelligence de fureter un peu en essayant de délier les langues grâce à quelques pistoles ou quelques verres de tord-boyaux, vous pouvez les gratifier de quelques rumeurs présentées dans le paragraphe du même nom. Enfin, le paragraphe *On ne s'ennuie jamais à Quenelles* propose quelques événements que vous pouvez mettre en scène à tout moment.

Couleur locale

Rumeurs

- «Des enfants disparaissent régulièrement sur les îles. Et des gamins, hein, pas assez vieux pour fout'le camp seuls de cette ville infecte. Ils sont enlevés par des mutants du Chaos, ça c'est sûr.» (Vrai en partie. C'est de Voulpre qui les fait enlever.)
- «Depuis quelque temps, la terre tremble. L'aut' jour, j'ai bien senti que le mur, il vibrait. J'ai bien cru que j'allais prendre la maison sur la tête.» (Vrai mais uniquement sur les îles. Phénomène créé par les vers fousseurs, voir plus loin.)
- «Y a des monstres dans l'fleuve maint'nant. Le vieux Mattéi s'est à moitié fait arracher une jambe, et moi j'ai vu comme un dos de dragon. Comme j'vous vois, là! Un dragon du fleuve!» (Vrai. Ce sont les vers fousseurs.)
- «Un vampire rôde sur les docks. Il s'attaque aux malheureux qui sont seuls.» (Faux. Quoique, si le cœur vous en dit...)
- «Y a des saloperies de mutants qui habitent dans les caves. J'en ai vu un qui avait trois jambes! Heureusement, il courait toujours pas aussi vite que moi! Et ces salopards creusent des tunnels pour vivre dedans!» (Vrai et faux. De pauvres hères souffrant de mutations chaotiques tentent de survivre comme ils peuvent. Mais les tunnels sont l'œuvre des vers fousseurs.)
- «Il paraît qu'avec les engingneurs nains ça s'passe pas trop bien. Sont pas contents pasqu'ils sont pas payés.» (Vrai. Le conseil refuse de payer le prix convenu aux nains qui ont construit le barrage, en ergotant sur des détails.)
- «En vrai, la prêtresse de Véréna c'est une adepte du Chaos. Elle protège un culte qui se livre à des rites dégoûtants dans les caves du temple.» (Faux. Mais c'est vrai qu'il se passe des choses dans les caves du temple...)
- «Les élections, de toute façon, ça va rien changer. Les échevins, c'est tous les mêmes.» (Blanc bonnet et bonnet blanc, refrain connu, non?)

C

Chronologie des événements

Cette chronologie n'est qu'indicative.

Vous pouvez resserrer ou au contraire augmenter le laps de temps entre deux événements, suivant les initiatives prises par vos joueurs.

- **1^{er} jour, journée** : Embauche des PJ par Aymé de Lorme.
- **3^e jour, soir** : Les PJ reçoivent un message mystérieux.
- **5^e jour, soir** : Tentative d'assassinat sur la personne d'Hurain de Cagagnac.
- **6^e jour, soir** : Léandre de Voujor se rend à *La rose et le fouet*.
- **8^e jour, journée** : Effondrement d'une portion de l'Orphelin.
- **9^e jour, soir** : Bal masqué chez le gouverneur.
- **11^e jour, journée** : Les trois îles sont submergées, ouverture du portail vers le monde d'En-Bas.

- «Y a plein de morts bizarres en ce moment et je dirais, moi, que c'est pas les gangs. Ça non. Pourquoi les gars des gangs y iraient tuer un vieux pas méchant comme Yvan le bossu?» (Vrai, c'est l'œuvre de Tobias Santhof qui l'a pris pour un mutant).
- «D'puis trois mois qu'y a le barrage, on est bien tranquilles avec le fleuve. Fini les inondations! Ma foi, c'est bien agréable d'avoir les pieds au sec.» (Vrai.)

On ne s'ennuie jamais à Quenelles

Voici quelques événements qui, pour la plupart, n'ont pas de rapport direct avec l'intrigue principale, mais qui peuvent s'y rattacher. Le mieux est d'en développer deux ou trois pour égarer un peu les PJ ou leur donner du grain à moudre pendant les temps morts.

- Classique attaque de ruffians. Elle peut avoir lieu si les PJ posent un peu trop de questions dans les îles. On leur conseille d'abord de se mêler de leurs affaires avant de les en convaincre de façon plus musclée. Par ailleurs, si l'un des aventuriers est trop bien habillé, il risque de susciter des convoitises. Ou encore, les PJ sont pris dans un combat entre gangs...
- Tandis que les PJ traversent la Brienne en bateau pour se rendre sur les îles, de jeunes nobles commencent une partie de catapultes. L'embarcation des aventuriers est visée, une autre, non loin d'eux, est touchée et sombre avec à son bord un père de famille, sa femme et deux marmots. Si les PJ n'interviennent pas, c'est la noyade assurée. S'ils interviennent, ils se font tirer dessus à l'arbalète par l'équipe de nobles qu'ils sont en train de faire perdre (souvenez-vous: un noyé, cinq points). S'ils vont chercher des noises aux nobles, ceux-ci sont une demi-douzaine, guère prêts à se battre pour de vrai, mais leurs gardes du corps sont là pour ça.

Un répurgateur à Quenelles

Tobias Santhof est un répurgateur de l'Empire que les circonstances ont poussé à Quenelles. Le pauvre a d'abord été horrifié de voir les marques du Chaos s'exhiber aussi librement en pleine ville. Après avoir frôlé la jaunisse, il a décidé de passer à l'action et de faire le ménage. Il a d'abord contacté les autorités et il a été proprement éconduit par d'Arceau qui se soucie peu d'aider un fanatique de la lutte contre le Chaos dans sa croisade. Santhof en a conclu qu'il était seul dans son combat. Il a loué une chambre minuscule et puante sous les toits d'une maison branlante sise dans l'île de l'Orphelin, chambre qu'il quitte tous les jours à la tombée de la nuit, dissimulant sous sa cape un long poignard, une solide épée et quelques flasques d'huile. Il passe ses nuits à traquer et à détruire tout ce qui ressemble pour lui à une créature du Chaos : les mutants essentiellement, mais aussi de pauvres hères atteints de difformités physiques. Les PJ entendront parler de lui par d'Athénée. Ils peuvent essayer de le retrouver, ce qui n'est pas impossible mais difficile. Santhof est un PNJ idéal pour jouer le rôle du *deus ex machina*. Servez-vous de lui pour aider les aventuriers s'ils sont dans une mauvaise passe ou pour leur donner un coup de pouce dans leur enquête. Mais il peut tout aussi bien leur causer beaucoup d'ennuis par son attitude intransigeante. Tôt ou tard, le répurgateur attirera l'attention des gangs îlois, de la milice ou d'un culte chaotique quelconque... Ce qui risque de signifier la fin de sa carrière.

● Sur les îles, les PJ sont attaqués par des mutants que la faim rend téméraires. Sans doute trop, car les pauvres bougres sont vite mis en fuite. Si jamais les aventuriers les capturent ou les suivent, les mutants supplient qu'on les aide. Il suffit de pas grand-chose, par exemple un peu d'argent ou de nourriture, pour obtenir leur reconnaissance. En échange, ils peuvent collecter des renseignements. Ils ont déjà vu, dans certaines caves, des hommes-rats étranges...

● Un culte de Nurgle s'est installé dans le sous-sol d'un oratoire anciennement consacré à Shallya. Les PJ en entendent parler par hasard, à moins que ce soit Santhof qui les mette sur la piste, ou encore d'Athénée qui mentionne une sorte de maladie étrange qui affecte de plus en plus d'îlois. Les fidèles du culte sont très occupés à répandre

leur variété particulière de peste. Leur but est de transformer tous les îlois en « pesteux ».

● Ça sent bon ! Une fois par semaine, Frochant joue de son orgue à senteurs. Il a construit cet instrument à l'extrémité ouest de la Veuve (à cause du vent d'ouest, dominant à Quenelles), officiellement pour soulager la misère des îlois et les faire bénéficier d'un peu de son art. Officieusement, il en aura besoin lors de l'ouverture du portail vers le monde d'En-Bas. Donc, un jour de grand vent, le parfumeur joue de son instrument. De ses multiples tuyaux s'échappent les senteurs les plus exquis qui se marient à ravir et composent une symphonie d'odeurs extraordinaire. C'est un événement pour les îlois, qui se pressent nombreux aux alentours de l'orgue. Même des nobles viennent profiter de ce spectacle unique.

Manipulations

Les premières investigations des PJ ne sont pas passées inaperçues, loin de là. Trois membres du conseil sont mis au courant le jour même.

● Le capitaine Gwenaël d'Arceau est prévenu par les familles des fillettes. Il n'est pas homme à apprécier que l'on se mêle de ses affaires, mais les PJ étant au service du duc, il préfère ne pas intervenir immédiatement. Si jamais les aventuriers vont le trouver, il refuse poliment de partager les informations en sa possession (il faut dire qu'il n'en a pas plus qu'eux). Par la suite, il se contente de faire de l'obstruction, mais il n'intervient pas directement pour empêcher les PJ d'agir, sauf si de Cagagnac ou plus probablement le gouverneur le lui demandent.

● De Voulpre est pour sa part renseigné sur les agissements des aventuriers directement par le secrétaire du duc. Félix Vaucourt est devenu involontairement un espion du gouverneur. Honnête et fidèle à son maître, il est tombé entre les griffes de De Voulpre à cause de sa passion du jeu. Il doit des sommes importantes à plusieurs cercles du Dard, et le gouverneur s'est porté garant pour lui à condition que le secrétaire le renseigne. Vaucourt n'ira jamais jusqu'à commettre un acte qui puisse causer d'importants problèmes au duc ; mais l'enquête menée par les PJ ne lui semble pas, du moins au départ, confidentielle. Cela risque de changer par la suite, tout dépend de ce que les personnages choisissent de confier à Vaucourt. S'ils accusent nettement le gouverneur, Vaucourt prend peur et craque : il raconte tout aux PJ de son double jeu. Dans le cas contraire, il continue de renseigner de Voulpre.

Le gouverneur, s'il joue un rôle important, est un PNJ passif. C'est-à-dire qu'il n'agit qu'en réaction de ce que font les PJ, et uniquement s'il est au courant de leurs agissements. C'est donc à vous de déterminer son comportement. Gardez à l'esprit qu'il est intrigué lui aussi par la disparition des fillettes et qu'au départ il n'a donc rien contre une enquête sur le sujet. Ce n'est que s'il s'aperçoit qu'il est directement mis en cause qu'il prend des mesures. Elles sont essentiellement préventives : il demande à d'Arceau de trouver un prétexte pour arrêter les PJ, et il met ce répit à profit pour faire disparaître les traces de ses activités les plus compromettantes (qui sont détaillées plus loin). Le fait que les aventuriers soient renseignés par un informateur secret l'intéresse énormément et peut l'amener à vouloir rencontrer le groupe pour en savoir plus, ou tout au moins à le faire espionner directement.

Enfin, le véritable responsable de l'enlèvement des fillettes, maître Jehan Frochant, apprend la nature de la mission des PJ en effectuant sa visite quotidienne de l'après-midi parmi la noblesse. Justement, ce jour-là, il passe au palais Herrouard... Le parfumeur a vite fait de prendre sa décision. L'enlèvement des fillettes a été assuré par des membres de l'Anneau d'Or, et il est peu probable que ses chers assassins aient laissé des indices derrière eux. Néanmoins, Frochant refuse de prendre ce risque. Il ne tient pas à ce qu'on mette le nez dans ses affaires alors qu'il est si près du but. En conséquence, le parfumeur décide de manipuler les PJ en les mettant sur une fausse piste d'autant plus convaincante qu'il s'agit aussi d'enlèvements d'enfants. Il se doute sans en être tout à fait certain des activités de démoniste du gouverneur. Pourquoi ne pas lancer les aventuriers sur ses traces ? Le temps qu'ils démêlent le vrai du faux, son œuvre sera accomplie...

Frochant prend deux mesures. Un de ses assassins s'installe dans une chambre du *Cheval blanc*, au même étage que les PJ. Il fouille leurs affaires à la première occasion, puis se contente de faire le guet et de signaler à un complice dans la rue quand le groupe sort. Les aventuriers sont en permanence suivis par trois membres de l'Anneau d'Or qui connaissent parfaitement la ville et se relayent pour ne pas être reconnus. Si les PJ ont des soupçons, la consigne est d'abandonner la filature plutôt que de prendre le risque de se faire prendre. Cela dit, même un espion habile peut se faire pincer. S'ils sont capturés, les hommes de Frochant restent muets comme des tombes. Ils ne craignent pas grand-chose : quelle charge pèse contre eux ? Si on les bouscule, ils révèlent simplement qu'ils appartiennent à la guilde de l'Anneau d'Or et qu'il vaut mieux ne pas maltraiter ses membres si on tient à la vie. Ils ne savent ni qui est le chef de guilde, ni la raison pour laquelle on leur a demandé d'espionner les PJ.

Le parfumeur écrit aussi une missive (il sait parfaitement masquer sa vraie écriture) qu'il fait déposer à l'auberge en l'absence du groupe :

« J'ai appris, par des moyens que je ne peux pas plus vous dévoiler que ma véritable identité, la nature de la mission que vous a confiée le duc Aymé de Lorve. Je n'ai qu'un conseil à vous donner, mais il est précieux. Si vous souhaitez connaître le fin mot de cette affaire, intéressez-vous à La rose et le fouet. K. »

Le K. de la signature est pour Khaine. Un trait d'humour noir.

« La rose et le fouet »

La rose et le fouet ? En demandant autour d'eux, les PJ apprennent facilement, de la bouche d'un noceur, qu'il s'agit d'un établissement très spécial et très privé du Dard. Cette maison de tous les plaisirs, mais particulièrement les plus cinglants, occupe un ouvrage de défense qui faisait partie des anciens remparts maintenant en ruine. Il s'agit d'une tour hexagonale de deux étages, garnie de meurtrières. L'intérieur a été réaménagé afin de

satisfaire les goûts luxueux d'une clientèle riche, exigeante et décadente. La maison a deux spécialités : le sadomasochisme poussé jusqu'à ses limites les plus extrêmes, et une prostitution que l'on pourrait qualifier de plus classique si elle ne concernait essentiellement les infirmes, les difformes et... les mutants. Ce sont d'ailleurs deux mutants, que l'on appelle simplement Rose et Fouet, qui tiennent la maison. Rose est une très belle jeune mutante d'apparence parfaitement humaine. Elle possède un pouvoir particulier qui lui permet de copier les traits du visage de n'importe quel humanoïde. Associé à sa compétence de déguisement, il en fait une espionne redoutable.

Fouet est grand, lourd et massif. Son bras droit se termine par plusieurs lanières de peau qui ont l'apparence d'un fouet. Le mutant les a recouvertes de limaille de fer pour plus d'efficacité. Tous deux se sont vus confier la gestion de la tour par de Voulpre. En échange, ils espionnent et tuent pour leur bienfaiteur.

En effet, comme tout démoniste, le gouverneur souffre de plusieurs handicaps. Le plus dramatique est sans conteste le besoin qu'il a de manger le cœur d'un enfant chaque semaine, sous peine de souffrir de terribles convulsions.

Ce sont les deux mutants qui lui fournissent cette marchandise très spéciale. Rose se charge de l'enlèvement, généralement en prenant l'apparence de la mère, et Fouet accomplit la sale besogne. Parfois, les enfants capturés sont « rentabilisés » en servant de partenaires à certains clients très spéciaux.

La rose et le fouet est fermé durant la journée. Si les PJ se présentent à ce moment-là, ils trouvent porte close. Et il s'agit d'une porte métallique massive avec un sort de Verrou magique. Jusqu'au crépuscule, les deux mutants sont les seuls résidents de la tour. Le soir, les clients arrivent presque toujours seuls. La plupart dissimulent les traits de leur visage avec un chapeau, voire un masque. Si les PJ se présentent à cette heure, ils sont reçus par un garde et Rose, qui arbore un visage souriant d'hôtesse. La mutante ne les laisse pas entrer. Ne sont admis dans la tour que les clients connus ou ceux qui bénéficient d'une bonne recommandation. Forcer le passage est une mauvaise idée, les miliciens ne sont jamais loin (intervention en Id6+2 rounds) et certains clients comptent parmi les nobles les plus puissants de la ville. L'aventure risque fort dans ce cas de finir dans les geôles du fort de l'Églantier. La solution consiste à aller chercher une recommandation. Mais auprès de qui ? Félix Vaucourt ignore jusqu'à l'existence de l'établissement et se refuse à accréditer les PJ. Idem pour la prêtresse de Vérena (« vous n'êtes pas sérieux ? »).



Si les PJ restent à faire le guet durant la nuit, ils voient Rose quitter l'établissement et se diriger vers les îles. Elle est difficilement reconnaissable, car elle ne « porte » pas son visage d'hôtesse. La mutante revient deux heures plus tard, accompagnée d'un jeune garçon en haillons qui la suit docilement. Un peu de chair fraîche pour un certain client... puis pour le gouverneur.

Une agression dans la nuit

Au soir du cinquième jour, les PJ sont témoins d'une agression. Il est préférable qu'elle se déroule dans les îles, mais si les aventuriers n'y vont pas ce soir-là, ce sera ailleurs. Un homme seul, aux prises avec trois adversaires vêtus de noir, appelle à l'aide. Dès que les PJ se précipitent, les agresseurs prennent la fuite à toutes jambes. Ils sont agiles, connaissent bien les lieux et n'ont aucune envie de se faire prendre... Mais des aventuriers déterminés ont leur chance. Les PJ viennent de secourir Hurain de Cagnac, membre du conseil de Quenelles. L'échevin est légèrement blessé : une côte cassée et un poignet foulé. Il remercie les aventuriers et leur demande de l'accompagner au temple de Vérena où il se rendait pour un entretien avec la prêtresse. En chemin, de Cagnac, furieux, donne sa version des faits aux PJ. En ce moment, comme tous les deux ans, ont lieu les élections destinées à réélire ou remplacer

deux membres du conseil. Ces membres sont Omphale d'Athénée et de Cagnac. Tous les deux sont candidats à leur propre succession, mais des adversaires politiques se sont présentés. Ils sont, d'après le baron, soutenus en coulisses par le gouverneur. De Cagnac est persuadé que de Voulpre veut se débarrasser de lui (et de la prêtresse) et qu'il est prêt à utiliser la manière forte.

En vérité, il n'a pas complètement tort. Le gouverneur estime qu'il commence à avoir beaucoup d'opposants potentiels au conseil : de Lorme, d'Athénée, de Cagnac, Frochant dont il se méfie, et cet écervelé de Grumaud qui donne parfois l'impression de décider de son vote à pile ou face. Il a décidé d'y mettre bon ordre en écartant deux des trouble-fête pour faire élire des gens sûrs. En revanche, le gouverneur est totalement innocent de l'agression de ce soir. C'est un noble que le baron a humilié publiquement voici quelques mois qui a payé des spadassins de l'Anneau d'Or non pas pour tuer l'échevin, mais pour le mutiler. Si jamais les PJ sont parvenus à capturer l'un des agresseurs, c'est la seule information que celui-ci lâche. Pour le reste, il

est muet comme une tombe, même sous la torture (si les PJ le laissent faire, de Cagnac le brutalise un peu, pour essayer de le faire craquer). Arrivés au temple, de Cagnac et les PJ sont immédiatement reçus par la prêtresse. Celle-ci a aussi le sentiment que le gouverneur cherche à la pousser hors du conseil, mais elle doute qu'il se soit risqué à engager des spadassins. Si les aventuriers parlent au baron de leur propre enquête, il se montre tout à fait intéressé et prêt à les aider. Il ne sait pas qui a écrit le message ni qui peut être « K ». Mais il connaît *La rose et le fouet*, dont il est un client irrégulier (des accès de masochisme, parfois). Et surtout il sait que Léandre de Voujor, « ce pervers », y a ses habitudes. Justement, l'échevin doit se rendre à la tour le lendemain soir... De Cagnac révèle ces informations aux PJ et accepte de les recommander pour entrer à *La rose et le fouet* (pas plus de trois recommandations écrites, au-delà cela paraîtrait louche... et en plus les orgies ne sont pas la spécialité de la maison). Il insiste sur les relations solides qui lient selon lui de Voujor et le gouverneur. Il exige en retour des PJ qu'ils le tiennent au courant des résultats de leurs investigations. Bref, c'est du donnant-donnant. Le baron espère bien que les aventuriers découvriront quelque secret compromettant qui lui permettra d'exercer sur le gouverneur et le vicomte une pression suffisamment forte pour assurer sa réélection.

Anatomie d'un lieu de débauche

Quand l'établissement est ouvert, son personnel comprend, outre Rose et Fouet, trois gardes mercenaires et deux servantes. Habituellement, deux gardes se tiennent au rez-de-chaussée, à l'accueil et dans le bureau, et le troisième sur une chaise au sommet de l'escalier du deuxième étage.

1 - Escalier en colimaçon.

2 - Salon. Il est luxueusement meublé, avec tentures aux murs, canapés et fauteuils moelleux...

3 - Cabinet de travail. Il contient une table, des chaises, un meuble de rangement. Rien d'intéressant.

4 - Réserve. Elle est pleine à ras bord de boissons, de nourriture, d'instruments de torture...

5 à 10 - Chambres. Toutes sont décorées de tentures représentant des scènes obscènes. Des instruments de torture sont fixés aux murs, sol et plafond : chaînes, entraves diverses, etc. Un râtelier comprend un assortiment très complet de fouets, knouts et même des lames genre stylet ou poignard. Il y a aussi un lit pour les clients plus traditionalistes. Les renforcements dans les murs n'existent que dans les chambres du deuxième étage. La chambre n° 5 du deuxième étage est celle de Rose. Fermée par un Verrou magique, elle ne contient rien de particulier sinon une patente signée du gouverneur autorisant l'exploitation de *La rose et le fouet* par la Quenelloise dénommée Rose et quelques grimoires sur la magie des illusions.

11 - Vraie salle de torture. Les victimes qui entrent ici n'en sortent pas vivantes. Cette salle est réservée à quelques rares clients très spéciaux (comme de Voujor) qui aiment pousser les raffinements du sadomasochisme jusqu'à ses extrêmes : la torture et la mort. Le mobilier est spartiate : sol en terre battue (absorbe mieux le sang), grande table de bois avec chaînes et rigoles (toujours pour le sang), vierge de fer, etc.

12 - Chambre de Fouet. En plus de sa paille, on y trouve divers instruments de torture, des bocaux contenant des substances spéciales (acides) ou des restes humains et quelques armes (masses et épées). Une trappe mal dissimulée sous un tapis défraîchi mène à une cave où règne une odeur atroce. C'est là que le mutant enterre les victimes. C'est là aussi que se trouve une rangée de bocaux contenant des cœurs humains. Ils

sont soigneusement étiquetés « enfant » ou « adulte ». Leur destinataire est de Voupre qui a besoin des premiers pour échapper à ses convulsions et des seconds comme composants de sorts pour ses invocations.

Un peu d'amour (très) vache

Le lendemain soir, le sixième jour de l'enquête si vous suivez la chronologie proposée, les PJ sont embusqués non loin de *La rose et le fouet*, en compagnie du baron. Ils n'ont pas longtemps à attendre avant qu'un homme de petite taille, emmitoufflé dans une vaste cape, descende d'un carrosse. Aussitôt, de Cagagnac se précipite pour lui parler. Les deux hommes échangent quelques mots. Les PJ peuvent distinguer les traits du visage du vicomte. Puis le baron s'éloigne et de Voujor s'engouffre dans la tour.

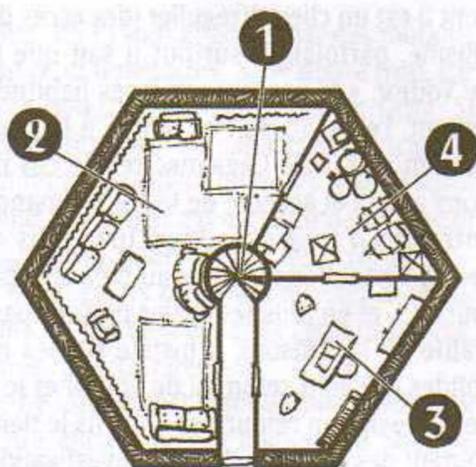
Les trois aventuriers qui se sont dévoués, les veinards, pour entrer à *La rose et le fouet* sont accueillis une nouvelle fois par Rose. Celle-ci lit les lettres de recommandation et dévisage soigneusement les PJ avant de les laisser entrer et de leur souhaiter la bienvenue. Puis elle les emmène au salon du rez-de-chaussée où attendent quelques clients ainsi que plusieurs créatures. Les pensionnaires de l'établissement couvrent tout l'inventaire des goûts sexuels : il y en a des belles, des moches, des vieilles, des garçons, des difformes, des mutantes, etc. Rose invite les PJ à se mettre à l'aise (comprenez à enlever tous leurs vêtements gênants) et à prendre leur temps pour faire leur choix. S'ils ont des goûts particuliers, ils peuvent lui en parler librement : elle saura les aiguiller.

Lier conversation avec les autres clients est difficile. Personne ne vient ici pour parler, sinon de sexe et d'ordure. Les servantes ne savent pas grand-chose non plus si ce n'est que certains clients vont à la cave, là où dort Fouet. Justement, un monsieur y est descendu tout à l'heure. Ce « monsieur » c'est bien entendu de Voujor que les aventuriers ne trouvent pas dans le salon. À eux d'agir maintenant, mais vite : ils peuvent traîner une ou deux heures dans le salon, mais ensuite Rose vient les voir pour leur demander ce qui ne va pas. Peut-être n'ont-ils rien vu qui leur plaise ? Interrogée sur de Voujor, la mutante refuse de répondre, prétextant la discrétion de mise dans ce

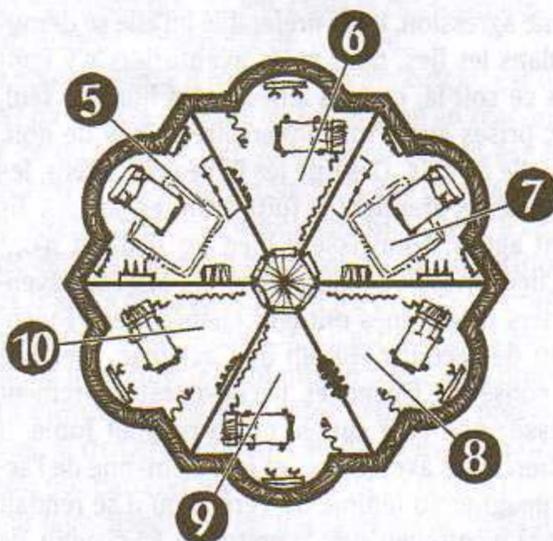
Rose



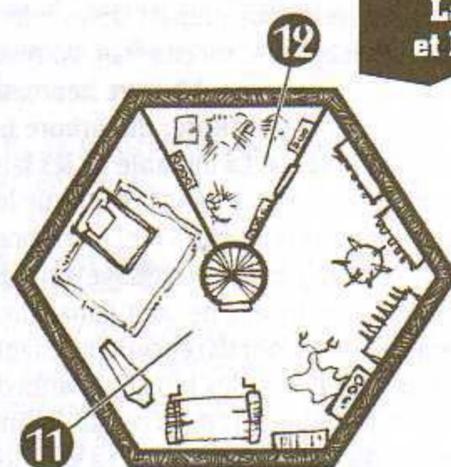
type d'établissement. Si les PJ insistent, elle demande à son personnel de les surveiller discrètement et va prévenir l'échevin. Le vicomte est à la cave, occupé à assouvir ses fantasmes avec le garçon que Rose a enlevé la veille ou l'avant-veille. S'il est dérangé, il demande à la mutante d'essayer d'en savoir plus sur les PJ. La porte de la cave est fermée magiquement et ne s'ouvre que pour les deux mutants. Pourtant, la preuve des turpitudes de l'échevin est derrière... Si les PJ se décident pour une intervention musclée, ils doivent se montrer très prudents et bien organisés. Beaucoup de clients voudront fuir pour appeler la milice, d'autres se battront, surtout si leur garde du corps les accompagne (ce n'est pas rare). Cela risque d'être la pagaille. De Voujor, confondu, se comporte d'abord avec arrogance et menace les PJ. Si les aventuriers le brutalisent



RdC



1er et 2e étages



Sous-sol

La rose et le fouet

ou menacent de le faire chanter, il s'effondre en larmes. Qu'a-t-il fait pour mériter cela? Fouet refuse de parler et se bat, s'il en a l'occasion, jusqu'à la mort. Quant à Rose, si elle n'a plus d'autre choix, elle confesse le commerce meurtrier auquel elle se livre pour ravitailler le gouverneur en cœurs. Mais elle compte utiliser son pouvoir à la première occasion pour s'enfuir et prévenir de Voulpre.

Acte II

Les événements se précipitent

Gloub!

Le huitième jour survient un événement inattendu (sauf si les PJ ont déjà farfouillé dans les caves suite à des rumeurs; dans ce cas ils ont déjà pu faire les rencontres exposées ici). La pointe est de l'Orphelin s'affaisse dans la Brienne. Le glissement de terrain s'avère meurtrier. Plusieurs pâtés de maison se sont effondrés, ensevelissant les habitants sous les décombres; d'autres îlois sont morts noyés. Certains témoins hystériques évoquent un dragon qu'ils ont entraperçu dans l'eau. Plus étrange, les premiers sauveteurs ont retrouvé les cadavres de deux mutants d'un type inconnu: des hommes-rats. D'Athénée, en apprenant cela, comprend immédiatement qu'il s'agit de skavens, dissimule les corps pour éviter la panique, et fait mander les PJ. Quand ceux-ci arrivent, elle les met rapidement au courant de la situation et leur demande d'aller voir.

À la lisière du glissement de terrain, certaines maisons penchent dangereusement mais tiennent encore debout. Il n'y a rien de particulier à voir dans les étages, mais une visite à une cave est plus intéressante. Emporté par l'éboulement, un mur s'est effondré, révélant un tunnel obscur d'environ un mètre de diamètre dont une partie s'enfonce rapidement sous l'eau. Si les PJ suivent l'autre partie, ils atteignent rapidement un embranchement, puis encore un autre. La progression est difficile. Les aventuriers doivent marcher à quatre pattes et les parois sont rugueuses, couvertes d'une substance grumeleuse (la roche pulvérisée par les vers). Au bout de deux ou trois embranchements, les PJ entendent clairement un bruit en provenance d'une galerie, en direction du sud. S'ils avancent, ils constatent que le tunnel descend légèrement et devient boueux. Le son, un atroce bruit de succion, accompagné du raclement d'outils contre la roche, se fait plus fort et bientôt les aventuriers découvrent le spectacle suivant: cinq skavens (des petits, 1,20m) sont occupés à essayer de dégager un ver fousseur de l'éboulement qui a coincé une extrémité de son corps. L'endroit est une ancienne cave, aussi les PJ comme les hommes-rats peuvent-ils se tenir

debout. Si les aventuriers s'avancent sans prendre de précautions (par exemple sans dissimuler l'éclat de leurs lanternes), trois skavens ont le temps de s'embusquer dans les recoins de la cave afin d'attaquer par derrière. Si les PJ sont discrets, seul l'homme-rat qui fait le guet a le temps de se cacher. Le ver, bien que coincé, participe au combat par ses jets d'acide.

En remontant à la surface, les PJ découvrent Gwenaël d'Arceau qui les attend, pas très content. Que sont-ils allés faire là-dessous? Qu'ont-ils trouvé? Et qu'est-ce que c'est que cette histoire de skavens? Le capitaine est franchement irrité par la situation et cherche des boucs émissaires sur lesquels passer ses nerfs. Si les aventuriers le prennent de haut, il les fait arrêter pour entrave à la justice, quitte à les relâcher en fin de journée après avoir essayé de les cuisiner.

Les PJ peuvent mettre leur découverte en corrélation avec certaines rumeurs entendues ici et là. Si jamais ils descendent dans des caves d'immeubles (ce que certains îlois, soupçonneux, prennent mal) il y a 30% de chance pour qu'ils trouvent trace d'autres tunnels. Dans les galeries, ils ont 20% de chance de rencontrer 1d6+2 skavens par demi-heure, et 10% pour un ver. Le réseau des galeries est d'autant plus complexe qu'il ne correspond à aucune logique: les vers creusent au hasard. Régulièrement, toutes les heures environ, un bruit sourd et régulier se fait entendre pendant cinq minutes, parfois plus; les PJ ne peuvent le distinguer que sous la Veuve. Il s'agit d'un tam-tam joué par les hommes-rats dans leur quartier général. Il a pour but d'attirer les vers afin que ceux-ci ne s'éloignent pas trop et cantonnent leur œuvre de destruction aux îles. Si les aventuriers s'obstinent de nombreuses heures et réussissent quelques tests d'Orientation, ils peuvent progressivement cerner l'endroit d'où viennent les tambours. Il s'agit d'une zone de la Veuve au centre de laquelle se dresse le temple de Véréna.

Les skavens ont choisi le temple comme quartier général parce que, contrairement à la plupart des maisons des îles, il est bâti sur une épaisse couche de roche sous laquelle se trouvent de vieilles cryptes oubliées. Ils peuvent faire tout le bruit qu'ils veulent, rien ne filtre à la surface.

D'Athénée, prévenue, est abasourdie. Elle apprend aux PJ qu'il existe d'anciennes cryptes profondément enfouies sous la surface où étaient enterrés autrefois les grands prêtres. Mais elles ne servent plus et elle-même ne s'y est plus rendue depuis une vingtaine d'années. La prêtresse a besoin d'un quart d'heure pour retrouver les clefs, qui ouvrent une vieille porte métallique. De l'autre côté, un escalier étroit et pentu emmène les aventuriers dans les profondeurs. Les cryptes sont composées d'une succession de trois pièces carrées de 6 x 6m, uniquement meublées d'autels poussiéreux. Les tombes des prêtres sont de simples plaques sur le sol. Une vingtaine de skavens se trouvent là en permanence. Le combat risque d'être rude et les PJ seraient bien avisés de demander de l'aide auprès de la garde et/ou de Tobias Santhof. Les hommes-rats ne sont pas au courant des détails de leur mission, à part leur chef, un skaven impressionnant au pelage noir, qui préfère mourir au combat plutôt que d'être capturé.

A

u nom de Khaine

Il est temps de faire un peu de théologie. Khaine, le seigneur du Meurtre, est le frère de Morr, dieu de la Mort. C'est aussi un dieu jaloux et malfaisant. Il envie l'empire de son frère sur les âmes des morts et espère bien lui ravir un jour ce pouvoir. Et si Jehan Frochant parvient à ses fins, ce jour pourrait bien être redoutablement proche. . . Le parfumeur, érudit et alchimiste accompli, a découvert deux choses à force de recherches. La première est qu'il peut ouvrir un portail vers le monde d'En-Bas. La deuxième est que la porte que les âmes doivent franchir pour entrer dans le royaume de Morr est en réalité la mâchoire d'une très ancienne créature qui vivait du temps où les dieux arpentaient la terre. Frochant pense avoir trouvé un moyen de lui faire refermer sa gueule. Il n'en est pas sûr. . . Mais cela vaut la peine d'essayer, car ainsi Khaine régnerait sans partage sur les morts. Pour réussir cet exploit, il y a quelques préalables dont le plus important est un sacrifice massif pour Khaine. Le parfumeur a donc décidé de sacrifier tous les îlois. Comment compte-t-il s'y prendre? De deux manières:

- En sabotant le barrage. Celui-ci a été construit par des nains à quelques kilomètres en amont de Quenelles, sur une proposition du duc Aymé de Lorme. En effet, les crues importantes de la Brienne provoquaient régulièrement l'inondation des îles. Pour le saboter, rien de plus simple. Alchimiste, Frochant est capable de fabriquer de la poudre. Ses assassins sont capables d'en truffier le barrage. Et pour simplifier le travail, le parfumeur a discrètement poussé le conseil à ne pas payer les nains. Du coup, ceux-ci sont en grève et seuls deux d'entre eux assurent la maintenance du barrage.
- Frochant a contacté des skavens du clan assassin Eshin. Les hommes-rats ont fait venir de la Voûte des vers fousseurs. Ces gigantesques (3 m à 4 m de long) créatures du Chaos ont la particularité de creuser sans cesse la terre et de pulvériser la roche grâce à un acide qu'elles produisent. Les skavens les font aller et venir depuis des semaines sous les trois îles dont le sous-sol est maintenant troué comme du gruyère et devrait s'effondrer irrémédiablement au moment du raz-de-marée.

La présence massive de skavens sous la cité n'amuse pas du tout les échevins. Mis au courant (par les PJ, d'Arceau ou d'Athénée), le gouverneur convoque une séance spéciale du conseil pour le surlendemain après-midi. S'il apprend le rôle joué par les aventuriers dans cette affaire,



il cherche à les rencontrer au plus vite (enfin, si leurs relations le permettent).

Le palais du gouverneur

Le palais du gouverneur est construit au sommet de la plus haute des Buttes aux Éperviers. Un jardin disposé en terrasses descend le long de la butte jusqu'à la moitié de sa hauteur. Il est bien entretenu, quoiqu'un peu inquiétant. Aucune allée n'est droite, les bosquets sont touffus, certaines plantes donnent l'impression d'attendre un moment d'inattention pour mordre le promeneur. Le palais lui-même, sur deux étages, est luxueux.

1 - Véranda. Elle est soutenue par des colonnes sculptées.

2 - Hall d'entrée.

3 - Bureau. Les deux secrétaires du gouverneur y travaillent. Il contient un fouillis de papiers sans intérêt.

4 - Bureau du gouverneur. Un vaste plan de Quenelles trône sur l'un des murs.

5 - Grand escalier. Il mène au premier étage. Sur le côté de l'escalier, dissimulée par une tenture, se trouve une porte discrète qui mène à la cave.

6 - Bibliothèque. Elle contient essentiellement des ouvrages de droit et des mémoires.

7 - Archives.

8 - Salle de réception. C'est là et dans le jardin qu'a lieu le bal masqué (voir plus loin).

9 - Chambres d'hôtes. Elles sont actuellement inoccupées.

10 - Appartement du gouverneur. Sa chambre.

11 - Appartement du gouverneur. Son salon.

12 - Salon de réception. Cette pièce sert aus-

si de salle à manger pour les dîners officiels. Elle comprend aussi plusieurs tables de jeu.

13 - Salle de réunion.

14 - Chambres des secrétaires du gouverneur.

15 - Balcon. Il surplombe le hall d'entrée.

16 - Cave. Nourriture et vins y sont stockés. Un passage secret dissimulé dans le mur du fond permet d'accéder à l'ancre secret du gouverneur.

17 - Salle de travail du démoniste. Un pentacle est gravé sur le sol, divers instruments de magie sont éparpillés tout autour.

18 - Réduit. De Voulpre y stocke ses composants de sorts. Un Verrou magique bloque la porte.

19 - Salle d'étude. Verrou magique sur la porte. Elle contient des traités de magie et de démonologie et différents documents compromettants : correspondance secrète, etc. Elle est gardée par un démon maussade qui, pour se distraire, se fait une joie d'attaquer toute personne pénétrant dans la pièce.

La nuit des élections

Soirée mondaine

Le lendemain de l'affaire des skavens se déroule au palais du gouverneur le traditionnel bal masqué au cours duquel sont révélés les résultats des élections au poste d'échevin. Toute la noblesse de Quenelles se prépare pour cet événement qui promet beaucoup : les fêtes organisées par de Voulpre sont toujours fastueuses et très réussies. Frochant compte bien en profiter pour neutraliser les PJ, décidément bien curieux, en les compromettant publiquement. Il leur fait parvenir des invitations, aux armes du duc de Lorme,

ainsi que des masques de chouette, tous identiques, et différents costumes : l'un d'homme-rat (humour noir), l'autre de pirate sartosin, etc. Parallèlement, il envoie une lettre au gouverneur, signée de l'Anneau d'Or, l'informant que des spadassins étrangers non affiliés à la guilde tenteront un assassinat lors du bal. Ce genre de dénonciation concernant des « indépendants » est rare, mais pas exceptionnelle. De Voulpre la prend tout à fait au sérieux.

Le soir du bal, tout ce qui compte à Quenelles converge vers le palais du gouverneur. Le jardin est illuminé par des torchères, des serviteurs en livrée accueillent les invités. Bientôt l'endroit grouille de monde. Tous les invités portent des costumes absolument extravagants et des masques assortis. L'alcool coule à flots, la nourriture est abondante, deux orchestres, l'un dans la salle de réception, l'autre dans le jardin, jouent une musique entraînante et dissonante à la fois. La règle du bal est claire : il est strictement interdit de retirer son masque ou de révéler son identité avant que le gouverneur ne proclame les résultats des élections, ce qu'il fait généralement tard dans la nuit. Une vingtaine de gardes, déguisés eux aussi, se promènent parmi la foule. Ils se reconnaissent entre eux grâce à un brassard rouge discrètement porté au bras. Un PJ attentif a

une chance de les remarquer (test d'Initiative à -20%) ou de s'apercevoir que lui et ses compagnons sont les seuls à arborer des masques de chouette. Une dizaine d'autres gardes, en uniforme mais avec un masque, déambulent au milieu de la fête pour s'assurer que tout va bien.

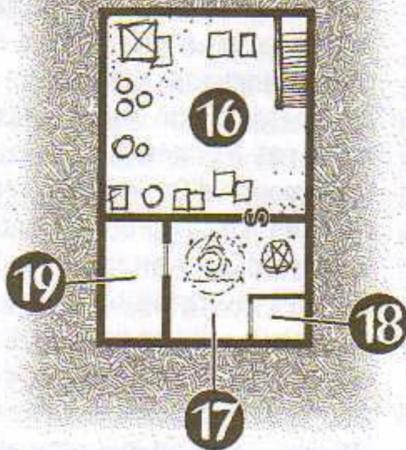
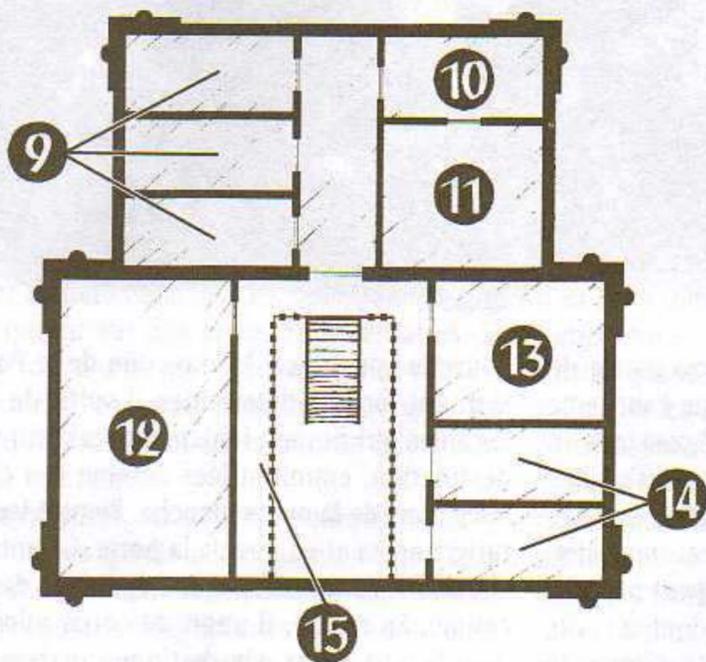
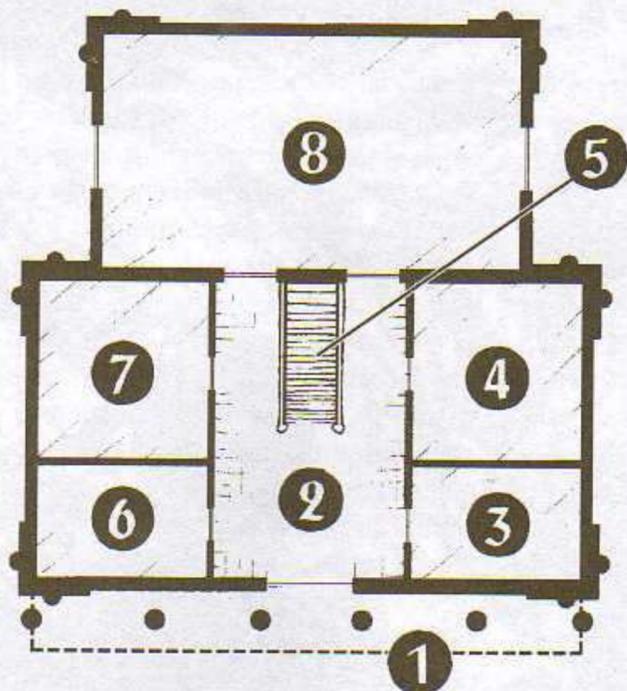
Si les PJ essaient de profiter du bal pour fouiller le palais, leur tâche n'est pas facile. Le hall est rempli de monde et deux gardes interdisent l'accès au premier étage. À un moment donné, avant la tentative d'assassinat, le gouverneur et quatre invités se rendent à la salle de réunion pour y discuter tranquillement. Ils en redescendent vingt minutes plus tard. Toujours en traînant dans le hall, les aventuriers remarquent un serviteur qui disparaît derrière une tenture : c'est l'accès à la cave. Bien évidemment, personne en dehors du démoniste n'est au courant de l'existence du passage secret.

Les plaisirs du bal

L'ambiance qui règne lors du bal est extraordinaire, baroque et décadente. Les invités se comportent sans retenue et laissent libre cours à leur fantaisie et à leurs désirs. Essayez d'entraîner les PJ dans cette ronde de folie ! Voici quelques événements qu'ils peuvent vivre.

- Un ruisseau coule le long du flanc ouest de la butte. Son lit a été aménagé pour qu'il tombe en cascade dans un bassin vaste mais peu profond. C'est là que s'ébat un animal étrange venu de la lointaine Arabie : long de plus de deux mètres, il possède une gueule énorme et une queue redoutable. Deux gardes armés de longues piques le tiennent à distance, mais une récompense de 1000 CO est offerte à celui qui le tuera en com-

Le palais du gouverneur



battant avec un simple poignard. Apparemment, à en juger par la couleur de l'eau, plusieurs ont déjà essayé... Quand les PJ approchent du bassin, un invité fin saoul s'apprête à tenter sa chance sous les vivats du public.

● Une femme dont les courbes sont avantageusement mises en valeur par un costume de druidesse aborde un PJ et lui glisse à l'oreille un rendez-vous : « dans un quart d'heure, viens me rejoindre derrière la statue de l'éphèbe ». Cette

statue se trouve à l'extrémité est du jardin, dans un coin sombre. À l'arrivée du PJ, trois femmes, des fidèles de Rhya la déesse-mère, se jettent sur lui comme des furies. Cette nuit est celle de la procréation sacrée et elles comptent bien en profiter...

● Une femme aux allures de matrone et à l'haleine fortement chargée s'approche d'un PJ et commence à flirter. Elle interprète la moindre réaction de l'aventurier, même de simple politesse, comme une invite et ne le quitte plus d'une semelle de toute la soirée, tout en l'accablant de sous-entendus explicites et de gloussements idiots.

● Un homme habillé de vêtements à la coupe grotesque arbore un masque particulièrement horrible : pustules tumescentes, peau en lambeaux, narines absentes, yeux suintants. Il s'approche d'une jeune femme portant un masque de perruche et exécute devant elle une danse obscène. Son compagnon cherche à repousser l'intrus et, en le touchant par mégarde au visage, s'aperçoit que l'homme ne porte pas de masque. Une dégénérescence chaotique ! Aussitôt l'amant dégainé un poignard et se jette sur le mutant qui s'enfuit en courant, conquis par la foule qui s'élance à ses trousses. S'il est rattrapé, c'est le lynchage assuré.

Une tentative d'assassinat

Soudain, alors que la soirée bat son plein, un invité, habillé exactement comme un PJ, se précipite sur un homme déguisé en Arabe et lui porte un coup de poignard avant de prendre la fuite. Le faux Arabe est en réalité de Voulpre. Il est blessé, mais pas gravement. Deux gardes qui se trouvent

non loin de lui se précipitent immédiatement à la poursuite de l'agresseur, mais celui-ci disparaît derrière un bosquet. Enfin disparaît... pas vraiment, car les gardes repèrent le PJ, fondent sur lui et le maîtrisent. Si d'autres aventuriers interviennent, de Voulpre les fait arrêter aussi, ainsi que tous les invités portant des masques de chouette. Que s'est-il passé exactement ? En espionnant le principal costumier de Quenelles, Frochant a appris quel serait le déguisement du gouverneur.

Il a envoyé l'un de ses assassins faire sa triste besogne, habillé comme l'un des PJ. Son homme de main avait l'ordre de blesser seulement sa victime, puis de fuir en buvant une potion de Déguisement (*WJdRF*, p. 189).

Un ou plusieurs aventuriers sont fermement maintenus par les gardes tandis qu'un début de panique agite la foule. De Voulpre, sans masque, du sang coulant sur son bras, grimpe sur un banc et exhorte ses invités au calme, puis il démasque publiquement celui qu'il croit être son agresseur. À partir de là, les réactions des différents PNJ sont difficiles à décrire. De Lorme, de Cagagnac, de Voujor, d'Arceau ou d'Athénée sont susceptibles de réagir, tout dépend des relations que les PJ ont noué avec eux. En attendant, l'aventurier est ligoté et emmené sous bonne garde au fort de l'Églantier, où quelques coups de bottes et un cachot plein de rats l'attendent. Si ses petits camarades protestent trop fort, ils sont arrêtés comme complices.

L'inondation

Après le bal masqué, les PJ sont soit en prison, soit en fuite, soit les deux. Peut-être possèdent-ils des preuves pour accuser le gouverneur de démonisme et d'assassinat ; et peut-être pas. En tout cas, laissez-les se débrouiller avec leurs problèmes durant le dixième jour. Les aventuriers prisonniers passent une journée morne, sans la moindre visite. D'Arceau les a mis au secret et de Voulpre a pour l'instant d'autres chats à fouetter que de leur rendre visite.

D'Athénée et de Cagagnac ont été battus aux élections. Ils sont remplacés par deux fantoches aux ordres du gouverneur. La séance du conseil de l'après-midi ne débouche sur rien de bien concluant. De Voulpre charge le capitaine d'organiser une équipe spéciale pour l'exploration des caves et c'est tout. En revanche, le lendemain restera gravé dans les annales de Quenelles.

Le plan de Jehan Frochant est parfaitement au point et fonctionne à merveille, à moins que les PJ ne parviennent à enrayer la machine d'une manière ou d'une autre. Ses assassins font sauter le barrage après avoir tué les deux nains de garde. Le soir tombe, le soleil allume un brasier couleur de sang sur l'horizon, lorsqu'une vague de plusieurs mètres de haut déferle sur Quenelles. En quelques instants, les maisons des îles disparaissent sous le mur d'eau. Des craquements inquiétants dominent bientôt le bruit du déluge et lentement la Veuve, l'Orphelin et l'Infirmes s'enfoncent, entraînant maisons et habitants. Les îlois sont noyés, broyés, brisés. À l'ouest de la Veuve, l'orgue aux senteurs se met brusquement en marche, répandant dans l'atmosphère des odeurs âcres et nauséabondes. Ceux qui les respirent se sentent irrémédiablement suffoquer et périssent asphyxiés. Quelques minutes après la catastrophe, le spectacle qui s'offre aux regards des Quenellois sidérés est cauchemardesque. Les trois îles ne sont quasiment plus visibles, seuls les sommets de quelques bâtiments, comme le temple de Véréna, affleurent encore. Le fleuve, paisible de nouveau, charrie un flot de cadavres et de débris. Des survivants s'accrochent à tout ce qui passe à leur portée, des hurlements de désespoir s'élèvent dans l'atmosphère humide. Des mil-

La transformation des PJ

A force de recherches, de Voulpre a découvert une formule magique qu'il croit capable de transformer un humain en démon (elle marche aussi sur les nains, les elfes, les halfelings et autres gnomes). Il n'a jamais testé ce sort, mais puisque l'occasion se présente. . Pour les PJ, la transformation prend 1d4 rounds et elle est très douloureuse. Le choc est tel que chacun gagne immédiatement 1d6 points de folie. Toutes les capacités physiques des personnages sont altérées. Procédez à un nouveau tirage avec les valeurs suivantes.

Cd, Int, Cl, FM restent inchangés.

La Soc diminue de 20%.

M : 1d3+3. CC : 4d20+20.

CT : 4d20+20. F : 1d4+3.

E : 1d4+3. B : 2d4+8.

I : 4d10+30. A : 1d4+1.

Dex : 4d10+30.

Les personnages conservent toutes leurs compétences et connaissances, sorts y compris. Ils peuvent aussi emporter leur équipement, mais il ne leur est pas possible de porter d'armure. Un MJ taquin leur demandera certainement, dans les premiers temps, d'effectuer des jets lorsqu'ils entreprennent même les actions les plus simples ; jet sous la Dex pour réussir à manipuler des objets (avec une main à trois doigts griffus, ce n'est pas évident), jet sous le Cl pour réussir à s'adapter à cette situation étrange. . Une fois retransformés en humains par Morr, les PJ conserveront une trace physique de leur transformation : un bout de peau écailleux, etc. De plus, l'une de leurs caractéristiques (au choix du joueur) est définitivement améliorée de +10% ou de +1, grâce divine accordée par Morr. En guise de remerciement, le dieu de la Mort octroie aussi aux PJ la possibilité de faire une fois appel à lui pour lui demander une faveur spéciale.

liens d'ilois sont morts et le portail vers le monde d'En-Bas est ouvert.

Arrangez-vous pour que les PJ soient présents sur les îles au moment de la catastrophe, par exemple en les faisant mander par Omphale d'Athénée. Ils peuvent s'en tirer avec un peu de chance et quelques tests de Natation, d'Initiative et/ou d'Acrobaties. Autour d'eux, tout le monde n'a pas cette chance, mais les aventuriers ne peuvent sauver qu'un nombre infime d'ilois. Dès qu'ils reprennent suffisamment leurs esprits,



ils sentent les relents âcres en provenance de l'orgue aux senteurs. Le bâtiment qui l'abrite ne s'est qu'en partie effondré car il a été construit en surélévation. Une lueur étrange, d'un vert orangé surnaturel, brille à proximité. Il s'agit du passage vers le monde d'En-Bas. Le franchir est suicidaire, un être humain (nain, elfe, etc.) ne peut pas survivre de l'autre côté, car la matière dont est faite la réalité y est subtilement différente. N'importe quel personnage avec des compétences de magie en a conscience. Si les personnages entrent à l'intérieur de l'orgue, ils découvrent une petite pièce remplie d'ustensiles d'alchimie, dont un alambic. L'odeur est épouvantable. À côté de quelques flacons vides reposent trois petites robes et des touffes de cheveux roux... Une lettre est posée bien en évidence sur l'orgue. Elle est adressée au «gouverneur royal ainsi qu'à toute la population de la cité de Quenelles». Frochant y explique en quelques phrases son dessein et promet à tous les Quenellois une éternité de souffrance entre les griffes de Khaine. Guy de Voulpre arrive sur ces entrefaites, accompagné du capitaine d'Arceau et d'une poignée de miliciens. Après avoir pris connaissance des faits, le gouverneur explique aux PJ qu'il y a peut-être encore un moyen de sauver la situation. En utilisant ses connaissances en démonologie et le pouvoir brut que représente le portail, il est capable de transformer les aventuriers en démons, ce qui leur permettra de survivre dans le monde d'En-Bas.

Dans la peau de démons

Le monde d'En-Bas est un désert de rocaille. Il n'y a pas vraiment de ciel, mais une clarté crépusculaire entoure toutes choses. Les PJ marchent ou volent, en essayant de s'habituer à leur

nouvelle apparence. La direction de la Porte de Morr est facile à déterminer, il suffit de suivre les âmes qui flottent lentement vers leur ultime destination, emmitouflées comme des chrysalides dans de la ouate blanche. Bientôt les aventuriers arrivent en vue de la porte. Gigantesque, elle donne l'impression d'être encadrée dans une colline. En réalité, il s'agit du corps minéralisé d'un lézard géant. On distingue nettement sa gueule ouverte, son corps lové sur lui-même, ses pattes... Mais où est passé Frochant? Le parfumeur s'est dirigé naturellement vers le cerveau. Il est entré dans la créature par une oreille qui était déjà à moitié éboulée. Par précaution, il a achevé de fermer cet orifice. L'autre oreille est fermée depuis longtemps déjà.

Il faut trouver un autre passage. La gueule ne mène pas à l'intérieur du lézard mais au véritable monde d'En-Bas, dont ceci n'est que l'antichambre. En s'approchant plus près, les PJ distinguent des ouvertures dans la patte avant. Ce sont des cavernes situées en hauteur. L'escalade est la seule solution pour les atteindre. Les cavernes sont hélas habitées par des oiseaux charognards qui n'apprécient guère d'être dérangés et attaquent aussitôt (deux par aventurier).

Après s'être défaits de leurs adversaires, les PJ s'enfoncent sous la «colline». Les galeries se rétrécissent, mais restent suffisamment hautes pour pouvoir marcher debout. La roche irradie une douce lumière irisée qui rend superflu tout éclairage artificiel. Plusieurs tunnels serpentent selon une trajectoire plus ou moins parallèle, mais ils vont en gros dans la même direction. Bientôt les aventuriers débouchent dans une galerie plus importante, qui correspond au corps du lézard. En prenant à gauche, ils remontent vers la tête. La progression est plus facile, le sol plus égal. En

observant bien, les PJ remarquent de petites rigoles qui courent un peu partout dans la roche. Puis ils se retrouvent devant un embranchement. Un tunnel continue tout droit, l'autre part vers le haut. Ce dernier conduit au cerveau. Malheureusement, si les PJ l'empruntent, ils tombent au bout d'un moment sur un pan de roche : la minéralisation du lézard a créé un mur infranchissable. La galerie qui continue tout droit se rétrécit et s'assombrit peu à peu, puis elle s'incline nettement vers le bas et tourne sèchement. Soudain, les PJ distinguent un murmure de voix. S'ils se montrent suffisamment discrets, ils découvrent plusieurs créatures, plus petites que des halflings et ayant l'apparence de la pierre, penchées sur la roche et occupées à nettoyer les rigoles. Les youskis (c'est le nom qu'ils se donnent) sursautent en apercevant les aventuriers, puis fuient à toute allure. Il n'est pas très difficile de les rattraper et de les interroger. Les youskis s'expriment dans une version archaïque de l'Occidental et seul un érudit est capable de les comprendre sans difficulté. Ils semblent d'ailleurs surpris que les PJ essaient d'entrer en contact avec eux plutôt que de les manger. Pour les rassurer, les aventuriers doivent réussir quelques tests de Soc à -30%, -20% puis -10%. Finalement, les youskis acceptent d'emmener les aventuriers jusqu'à leur village qui est un peu plus loin dans le tunnel. L'arrivée d'un groupe de démons fait sensation : les lutins de pierre courent dans tous les sens, paniqués, et se précipitent sur des armes rudimentaires. Si les PJ ne font pas de gestes brusques, les youskis se détendent et tout se passe bien. Dans le cas contraire, ils attaquent dans un réflexe de peur (ils sont une trentaine).

Une fois rassurés, les youskis expliquent aux PJ qu'ils sont les gardiens du lézard et que leur devoir est de le maintenir en état. Ce sont surtout les rigoles qui sont importantes, car ce sont elles qui canalisent la sana, et un jour, quand il y aura de nouveau beaucoup de sana, le lézard reprendra vie et les youskis aussi. Car ils n'ont pas toujours eu cette apparence de pierre, oh non ! À une époque, ils étaient faits de chair ; enfin c'est ce que disent les vieilles légendes. Les youskis se montrent rapidement très curieux de ce que les PJ peuvent leur apprendre de leur quête et du monde extérieur. Des « oh ! » et des « ah ! » ponctuent leur récit. Une fois leur curiosité satisfaite, les lutins se déclarent prêts à aider les aventuriers. Ils confirment que le lézard vivait il y a longtemps et qu'il n'est pas complètement mort, même s'il ne secrète presque plus de sana. Ils pensent que si Frochant réussit à fermer la gueule/porte, cela signifiera la mort définitive de la créature. Ils acceptent de guider les PJ vers le cerveau, en empruntant une voie secondaire car le tunnel principal est bouché.

Cinq youskis accompagnent les aventuriers. Ils empruntent plusieurs galeries étroites avant d'atteindre une cheminée qui grimpe à pic dans laquelle les lutins s'engagent résolument. Les PJ doivent réussir trois jets d'Escalade et/ou de Dextérité à -10% pour pouvoir les suivre. En haut, le groupe pénètre dans une nouvelle galerie, plus étroite et plus sombre. C'est le moment que choisissent les youskis pour quitter les PJ. Ils leur souhaitent bonne chance, leur conseillent de se méfier des ombres sur leur chemin et enfin leur

remettent une petite fiole contenant un liquide laiteux : de la sana à verser sur l'œil du cerveau afin qu'il puisse voir, expliquent-ils, ce qui ne devrait pas beaucoup éclairer les PJ.

Les aventuriers continuent d'avancer dans un tunnel qui s'agrandit de nouveau mais reste très sombre. Soudain, des silhouettes plus noires que noires se détachent dans l'obscurité et interpellent les PJ. Ce sont des guerriers de l'ombre, des fantômes d'un peuple au glorieux passé. Un personnage qui réussit un test d'Histoire à -20% se souvient d'anciens récits les mentionnant. Si les guerriers de l'ombre s'aperçoivent que les aventuriers ont gardé le souvenir de leurs exploits, ils les laissent passer et confient au personnage compétent en histoire une amulette (Amulette de cuivre trois fois béni, *WJdRF* p. 183). Autrement, le combat est inévitable.

Après avoir réglé le problème des guerriers de l'ombre, les PJ continuent leur progression. Bientôt, ils distinguent l'extrémité de la galerie, auréolée d'un halo de lumière, et les éclats d'une voix gutturale leur parviennent. Dans une vaste salle ovale, une créature de près de trois mètres de haut, à la gueule ouverte sur des crocs menaçants et dotée de quatre bras, psalmodie une litanie étrange. Elle jette toutes sortes de poudres dans un brasero posé devant elle, d'où émane une odeur écœurante de vomis. Il s'agit de Jehan Frochant que son rituel de passage dans le monde d'En-Bas a transformé en avatar de Khaine. Le parfumeur est accompagné de deux petits démons de Khaine qui se dissimulent de façon à attaquer en traître, si les PJ ne sont pas très discrets. Sur la paroi du fond de la salle, devant le parfumeur, on distingue une protubérance qui fait étrangement penser à un œil fermé. Un multitude de rigoles en partent et viennent se perdre dans le sol puis dans les trois tunnels qui débouchent dans la salle. La plus grande galerie est celle que les PJ n'ont pas pu prendre car elle est bloquée ; les deux autres correspondent aux accès empruntés par Frochant et les aventuriers.

C'est le combat final. Frochant est puissant et bien résolu à ne pas échouer si près du but. Lorsque les PJ font irruption dans la salle, il vient juste de terminer son rituel pour fermer la porte. Sachant que le lézard n'est pas tout à fait mort mais n'a plus de vie consciente, le parfumeur tente de provoquer une réaction de défense automatique ; un réflexe en somme. Les parfums qu'il prépare depuis des heures sont destinés à irriter l'animal géant de façon à ce qu'il... éternue, fermant ainsi sa gueule pour ne plus jamais la rouvrir. Le réflexe d'éternuement se déclenche 1d6+3 rounds après le début du combat. Le seul moyen de l'éviter est de verser la sana sur le semblant d'œil intérieur du lézard. Cet apport de ce qui est sa substance vitale lui permet de réagir et de bloquer son réflexe. Autrement, c'est l'éternuement le plus lourd de conséquence de toute l'histoire du Vieux Monde qui se produit. Le lézard ferme sa gueule, expire, et Morr perd la garde des âmes des morts au profit de son frère Khaine. Affreuse perspective, non ?

The end

Les PJ viennent d'accomplir un exploit grandiose. Il ne leur reste plus qu'à quitter le monde d'En-Bas

Qu'est-ce qu'on gagne ?

Points d'expérience par personnage.

● Pour avoir démantelé le trafic de *La rose et le fouet* : 80 PE.

● Pour avoir secouru Hurain de Cagagnac : 20 PE.

● Pour avoir combattu les skavens sous les îles : 20 PE.

● Pour avoir trouvé le QG des skavens et les en avoir délogés : 40 PE.

● Pour avoir trouvé des preuves du démonisme de Guy de Voulpre : 30 PE.

● Pour avoir accepté la transformation en démons et s'être rendu dans le monde d'En-Bas : 50 PE.

● Pour avoir vaincu Jehan Frochant dans le crâne du lézard et l'avoir empêché de fermer la Porte de Morr : 200 PE et un point de Destin.

● Pour la qualité de l'interprétation des personnages : entre 0 et 50 PE. Vous pouvez aussi attribuer des PE, entre 20 et 30, pour les intrigues secondaires que vous avez fait jouer.

pour retourner chez eux. Mais, hélas, le portail s'est refermé depuis longtemps, car le temps passe beaucoup plus vite dans le Vieux Monde que dans le monde d'En-Bas. Triste fin ? Non, car Morr reconnaissant leur redonne leur aspect normal et les transporte à Quenelles. Le personnage qui s'est vu donner l'amulette par les guerriers de l'ombre la garde.

Presque deux semaines s'écoulent sans incidents. La cité se remet très lentement du désastre. Guy de Voulpre n'est plus gouverneur, il a été rappelé à la cour du roi pour essayer d'expliquer comment une telle catastrophe a pu arriver sous son gouvernement. D'après certaines rumeurs, le démoniste n'a pas fait le voyage jusqu'au palais d'Oisillon, il a préféré disparaître en cours de route. Peut-être les PJ le regretteront-ils, car cela les empêche de régler leur contentieux avec lui. Justement, partir à la recherche de Guy de Voulpre peut être une suite à donner à cette histoire. Mais il y en a beaucoup d'autres.

Quenelles s'enfonce dans une grave crise économique à cause du manque de main-d'œuvre. Il n'y a plus personne pour travailler sur les docks, les récoltes pourrissent sur les quais ! Au conseil, deux clans s'affrontent : celui du duc Aymé de Lorme, nommé gouverneur par intérim, qui souhaite réformer en profondeur le fonctionnement de la cité ; et celui dirigé par le comte Maxence de la Fenouillère et le capitaine Gwenaël d'Arceau, qui ne veulent rien changer et faire venir des esclaves de Tilée.

La guilde de l'Anneau d'Or se retrouve sans chef. Survivra-t-elle à la désorganisation que cela entraîne ? La prêtresse Omphale d'Athénée est décédée, noyée lors de l'inondation. Quenelles n'a plus de guide spirituel.

Enfin, deux enquêteurs ont été envoyés par le roi afin de tirer toute l'histoire au clair. Hélas, leurs sympathies vont plutôt au Chaos...

L ES PNJ

Pour Warhammer

► **Guy de Voulpre, humain, gouverneur royal, démoniste 4 niveau**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	28	4	5	15	72	1	89	75	81	83	90	25

Points de magie : 58.

Compétences : Celles qui vous arrangent.

Sorts : Tous ceux de magie mineure et de magie démonique.

► **Jehan Frochant, humain, maître parfumeur, alchimiste 4 niveau**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	23	4	4	15	70	1	93	72	88	79	85	27

Points de magie : 50.

Compétences : Celles qui vous arrangent.

Sorts : Tous ceux de magie mineure et de magie de bataille jusqu'au niveau 3.

Frochant a mis au point des parfums qui dupliquent exactement les effets de certains sorts. Il en porte en permanence plusieurs vaporisateurs sur lui. Pour les utiliser, il lui faut un round ; les effets magiques ne prennent effet que 1d4 rounds plus tard (le nombre entre parenthèse indique le nombre de doses disponibles dans le vaporisateur).
Il a Sommeil (x3), Débilité (x2), Peur magique (x3), Hallucination (x2).

► **Rose, mutante, illusionniste niveau 1**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	25	3	3	8	42	1	31	21	44	26	33	27

Points de magie : 13.

Sorts : Feux follets, Sommeil, Sons, Verrou magique ; Action secrète, Désorientation de l'ennemi.

► **Fouet, mutant**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	22	4	5	11	45	3	30	27	23	44	36	21

Il porte un pourpoint de cuir. Il se bat avec une épée courte (deux attaques) et son bras-fouet (une attaque, mêmes règles que le fouet).

► **Miliciens**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	35	1	32	27	29	39	32	39

Compétences : Coups puissants, Course à pied.

Possessions : Cotte de mailles, casque, bouclier, épée courte.

► **Gardes du corps**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	8	40	2	35	27	29	33	32	25

Compétences : Coups assommants, Désarmement.

Possessions : Gilet en cuir, dague ou gourdin.

► **Assassins de l'Anneau d'Or**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	3	4	9	41	2	40	22	29	39	28	27

Compétences : Camouflage urbain, Course à pied, Adresse au tir, Déplacement silencieux (urbain), Escalade, Filature.

Possessions : Gilet de cuir, épée courte, dagues de lancer.

► **Skavens**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	35	3	3	7	40	1	34	24	24	28	29	14

► **Oiseaux charognards**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	0	3	3	11	40	3	-	30	10	30	35	-

Il y en a autant que de PJ, moins un. Ils attaquent avec deux griffes et une morsure par round. Ils volent comme des piqueurs.

► **Trois guerriers de l'ombre**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	30	4	3	10	60	2	70	80	55	78	75	30

Compétences : Coups puissants

Possessions : Cotte de mailles à manches longues, cagoule de mailles.

► **Forme « khainique » de Jehan Frochant**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	70	60	6	6	40	72	9	89	75	81	83	90	11

Transformé, Frochant a une apparence similaire à celle du dieu qu'il vénère : grand (2,50 m), une gueule béante d'où dépassent des crocs aiguisés, quatre bras tenant chacun une épée courte effilée. Sous cette forme, Frochant conserve toutes ses capacités de mage et n'a pas besoin de composants pour lancer ses sorts. Il peut aussi utiliser ses vaporisateurs. En mêlée, il a deux attaques avec chaque bras et une avec la gueule. Les épées sont empoisonnées. Si un PJ est touché par l'une d'elles, il doit effectuer un test contre le poison (E x 10). S'il échoue, les dommages qu'il subit sont augmentés de 1d4.

► **Démons de Khaine**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	50	5	5	25	60	5	65	45	40	70	63	11

Ces horreurs ressemblent à leur maître mais en plus petit. Elles ont quatre attaques avec les bras et une avec la gueule. Chaque bras tient une épée courte enduite de poison. Si un PJ est touché par l'une d'elles, il doit effectuer un test contre le poison (E x 10), s'il échoue, les dommages qu'il subit sont augmentés de 1d4.



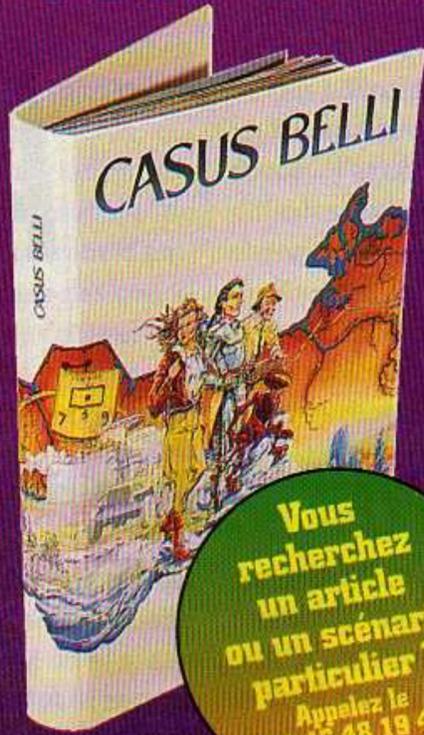
Skaven

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures

S : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ; PdF : Portrait de famille ; Adj : aide de jeu.

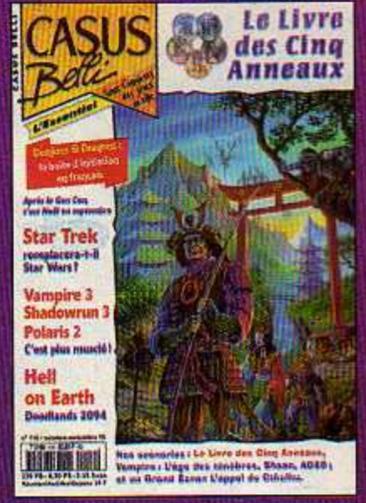
Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18) ; numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 120.



Vous recherchez un article ou un scénario particulier ? Appelez le 01 46 48 19 45



115. Hercules & Xena, Gurps Discworld, Le guide des Terres du Milieu, Le guide du joueur du Sabbat, Heroes International/Marvel Super Heroes. PdF : les jeux de space opera ; StarDrive. Adj : Jouer au temps de l'Antienne République (Star Wars) ; Les Sœurs du lac oublié. La fin de WEG? Sc : Magna Veritas, JRTM, Nephilim, Trinity, Star Wars (GE).



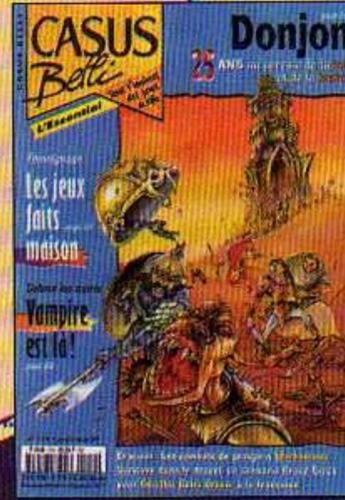
116. Le Livre des Cinq Anneaux ; Introduction à AD&D (pour les débutants) ; Polaris 2 ; Vampire ; The Mascarade 3 ; Star Trek : The Next Generation ; Hell on Earth ; Shadowrun (v.o.) 3. La quête de l'Orzizhena (III). Adj : Faites vous-même votre ville médiévale ; Valets, domestiques et autres maîtres du monde. Sc : AD&D, Le Livre des Cinq Anneaux, Shaan, L'appel de Cthulhu.



117. Les jeux de figurines méd-fan au banc d'essai. Les masques de Nyarlathothep (AdC)/ La nuit des profondeurs (AD&D). Les 5 jeux de société préférés. Adj : Sous-sols, tunnels et souterrains. La vie d'un jeu : du prototype à la vitrine. Sc : Warhammer, Polaris, Vampire, Dark Earth, AD&D dans Paorn (GE).



118. Rôliste, quelle est ta tribu? Ji-Herp. PdF : Guildes ; Les jeux de figurines de SF. Adj : Félicie... aussi (Cthulhu) ; La voie du joueur avisé (LSA) ; 2 persos pour la boîte d'initiation à AD&D. Sc : AD&D, Earthdawn, L'appel de Cthulhu, Histoire de fou, Shadowrun (GE).



119 - Les jeux faits maison. Les 25 ans de D&D. Int : Peter Adkison. Vampire : La Mascarade 3e édition ; Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat. Adj : Le désert ; Le combat de groupe à Warhammer JdR. Sc : Warhammer, INS, AD&D, Nephilim, L'appel de Cthulhu - Félicie (GE).



120 - Le jeu vidéo est-il l'avenir du jeu de rôle? 17 jeux pour l'été. Conspiration X ; DragonLance 5th Age ; Furry Pirates ; Arkaal (fig.). Adj : Les rivages ; Rédemption, le bague flottant. S : Vampire-la Mascarade, Guildes, Hawkmoon, Deadlands, AD&D (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro : <http://www.excelsior.fr/cb/>

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

Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : _____ soit _____ numéros
au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 37 F (Étranger : 42 F par exemplaire).

Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI : _____ soit _____ hors-séries
au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 50 F (Étranger : 55 F par exemplaire).

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.
(Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.)

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Pays _____

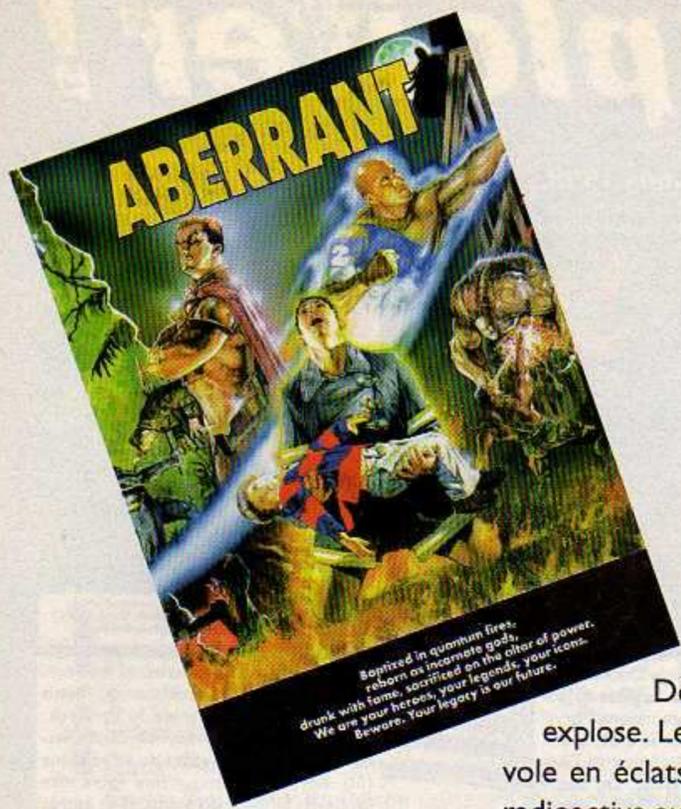
RCS PARIS B 572 134 773

Hors-série Casus Belli disponibles

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samouraï, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature : définitions, précisions, conseils pratiques.
HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.
HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart : La bataille de Marengo.
HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.
HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II). Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier : Antiquité. Jeu en encart : Hastings-1066.
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, le monde médiéval-fantastique de Mallenda et une campagne méd-fan.
HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul ; sc. solo, crypto, labyrôle. Adj : Le monastère du Souffle divin. S : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.
HS 13 - JEUX DE PLATEAU. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes.
HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol 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. S : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.
HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios.
HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol 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 5e 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.
HS 20 - SCÉNARIOS. Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji ; L'héritage Greenberg (campagne).
HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE, un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers : Danæ et Enigma.
HS 22 - SCÉNARIOS. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Histoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun : L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster).
HS 23 - PAORN- LE NOUVEL AGE. Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC.
HS 24 - SCÉNARIOS. AD&D, Star Wars, Pendragon, Livre des Cinq Anneaux, JRTM, Mousquetaires & Sorcellerie (BaSIC). Pour Vampire : Paris by Night (background), Un parfum de Géhenne (campagne).
HS 25 - MANUEL PRATIQUE DU JEU DE RÔLE. Une bible de conseils pour bien jouer au JdR, que vous soyez joueur ou meneur de jeu, débutant, confirmé ou expert.



(* Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification 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.



Aberrant

Tous en slip rouge !

Balade en 2008

Début 1998, la station spatiale Galatea explose. Le petit réacteur nucléaire qui l'alimentait vole en éclats et disperse des nuages de poussière radioactive au-dessus de la planète. Dans les mois et les années qui suivent, des centaines, puis des milliers, de gens manifestent spontanément des pouvoirs sur-humains. L'humanité « ordinaire » se retrouve confrontée à des mutants capables de voler, de projeter des rayons d'énergie, de désintégrer la matière par la seule force de leur pensée, de se rendre invisible, etc. Après l'inévitable période de peur et d'incertitude, ces « novas » sont recon- nues comme des êtres humains à part entière. Beaucoup intègrent le Projet Utopia qui, sous l'égide de l'Onu, entreprend de faire de la planète un endroit plus agréable à vivre.

À la surprise générale, ça marche. Dix ans après la catastrophe du Galatea, le sida est éradiqué. Le cancer n'est plus qu'un mauvais souvenir. Les océans sont plus propres. Le trou dans la couche d'ozone a cessé d'exister. L'énergie est abondante et bon marché. Des « forces de paix » dotées de super-pouvoirs déposent les dictateurs balkaniques encombrants en deux coups de cuiller à pot. Bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. En fait, tout va trop bien.

Car tout indique que ça ne va pas durer. La plupart des novas vivent une vie agréable au milieu de l'admiration et de l'estime générales. Mais leurs pouvoirs montent à la tête de certains, qui commencent à revendiquer un statut à part : celui de « surhomme », dégagé des lois qui entravent les « simples mortels ». D'autres murmurent que le Projet Utopia n'est pas aussi altruiste qu'il y paraît... Quelques grands États tentent de contrôler les novas et de les utiliser comme des armes. Enfin, certaines novas commencent à montrer des symptômes alarmants, de mutations ou de maladies mentales. Des extrémistes humains prennent prétexte de l'existence de ces « aberrants » pour prêcher l'extermination de l'ensemble des novas. Bref, tout est en place pour déclencher des catastrophes de grande ampleur.

Ça tombe bien : c'est dans ce contexte que les gentils personnages-joueurs découvrent qu'ils sont des novas. Que vont-ils faire de leurs nouveaux pouvoirs ?

Un jeu intelligent ...

Le background d'Aberrant est riche... presque trop. En effet, comme *Trinity*, *Aberrant* se rattache à la famille des « jeux à histoire », une variante des « jeux à secrets ». À la lecture, le meneur de jeu dispose d'un tas d'indices tendant à prouver que, disons, le Projet Utopia n'est pas dirigé par des enfants de chœur. Mais il n'a aucune certitude. Un peu plus loin, une note des auteurs explique qu'ils savent parfaitement où ils vont, qu'ils ont créé plein de super-secrets, mais qu'ils se réservent le droit de nous les distiller au fil des prochains suppléments. Dans un an et une

deux semaines, on aura une chronologie « officielle » des années 2008 - 2010 et une trame sur laquelle orchestrer la révélation des secrets. D'un côté, c'est une bonne nouvelle : les meneurs de jeu flemmards (dont je suis) auront plein de matériel prémâché à se mettre sous la dent. De l'autre, c'est pénible : pour comprendre les tenants et les aboutissants du jeu, il va falloir se ruiner et gâcher de précieux centimètres d'étagère. Ça fait vivre les bou-

tiques, d'accord, mais je vois le moment où mon banquier aura des objections...

Pourtant, tout cela est assez bien fait pour que l'on ait envie de connaître la suite ! L'histoire du futur selon WW est pleine d'idées amusantes. Livrées à elles-mêmes, très peu de novas porteraient des costumes flashy et iraient combattre le Mal. Malheureusement pour eux, les personnages naissent dans un monde influencé par cinquante ans de comics crétiens, où les

Un jeu où les camions et les réverbères figurent dans la table des armes de corps à corps ne peut pas être tout à fait mauvais.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : La (relative) intelligence du background ; l'exploit accompli par les développeurs pour adapter le système White Wolf aux super-héros.

Je regrette : D'être obligé d'attendre des brouettées de suppléments pas encore écrits pour comprendre les tenants et les aboutissants du background.

200% SUBJECTIF!

J'ai envie d'être joueur B, meneur de jeu C.

Trinity, le jeu de science-fiction de White Wolf, sorti il y a deux ans, est passé complètement inaperçu en France. Aux États-Unis, il a connu un succès d'estime. Autrement dit, il s'est très mal vendu. Contre vents et marées, le Loup blanc lui donne aujourd'hui un petit frère, Aberrant, qui louche plus vers les super-héros que vers la SF littéraire.

responsables marketing ont grandi en lisant *Superman*. Du coup, les grandes villes et les multinationales se battent pour avoir « leur » super-héros, qui occupe un job à mi-chemin entre les relations publiques et la sécurité... mais sans avoir beaucoup de marge de manœuvre (d'autres se contentent d'embaucher des novas au coup par coup, dans des conditions et une ambiance qui rappelleront des choses aux joueurs de *Shadowrun*).

Certaines novas adoptent un masque et un costume pour des raisons de publicité, parce qu'elles commencent une carrière de mercenaire et qu'elles ont besoin de frapper l'imagination de leurs futurs clients.

... pour gros bourrins

Une fois le chapitre background terminé, le lecteur passe aux règles. Et là, il ne peut s'empêcher d'avoir un doute. Était-il bien utile de créer un décor aussi nuancé pour un jeu où, visiblement, c'est la baston qui prime ?

Moyennant une étude attentive des règles, un joueur modérément doué en calcul mental peut créer un personnage invulnérable, capable de faire des trous dans les immeubles et de volatiliser tout ce qui le dérange. Et le pauvre MJ va devoir gérer quatre ou cinq joueurs... À la fin, on est presque content de trouver les caractéristiques des tanks et des avions de chasse, qui rétablissent un peu l'équilibre en faveur des humains. En fait, cette impression demande à être un peu nuancée : à la première lecture, on a l'impression que les personnages vont être des dieux omnipotents. En réalité, ils *pourraient* l'être... si les joueurs disposaient d'un nombre de points illimité à la création, ce qui n'est jamais le cas. Tel quel, il faudra qu'ils se contentent du statut de demi-dieux.

Un moteur archiconnu ...

Sur le plan technique, rien de bien nouveau sous le soleil : *Aberrant* utilise une variante du système White Wolf, et plus précisément des règles de *Trinity*. Les personnages sont définis par neuf caractéristiques et une trentaine de compétences. Pour résoudre une action, on additionne le score d'une caractéristique et d'une compétence, on lance le nombre de dés correspondant et on compare les résultats à un facteur de difficulté. Si le jet compte au moins un succès, l'action est réussie (en réalité, les actions difficiles exigent davantage de succès). Parmi les changements qui déroutent un peu les joueurs de *Vampire*, les caractéristiques et les compétences sont associées plus étroitement, le facteur de difficulté reste toujours à 7, et les mécanismes d'échec critique ont été repensés intelligemment.

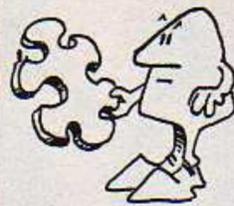
... avec un gros turbo

La liste des pouvoirs des novas est très complète. Ils fonctionnent de manière traditionnelle, comme des compétences : le joueur associe son score à une caractéristique, lance le nombre de dés correspondant et compare les résultats à un facteur de difficulté. La manière dont les « méga-caractéristiques » sont traitées est plus intéressante. Plutôt qu'une échelle linéaire continuant au-delà de 5 (le maximum humain théorique), les développeurs ont greffé une deuxième échelle. Au lieu de se ruiner pour acheter une Intelligence de 6, un joueur peut se contenter d'un honnête 3... et un ou plusieurs points de « méga-intelligence », qui indiquent que ce 3 se situe très au-delà des valeurs humaines normales. Les dés d'une méga-caractéristique sont utilisés pour ajouter des succès ou diminuer la difficulté des actions faisant appel à la caractéristique en question. Par ailleurs, chaque méga-caractéristique est accompagnée d'un ou plusieurs mini pouvoirs gratuits, moins impressionnants que les « vrais » super-pouvoirs, mais autrement plus gérables pour le pauvre meneur de jeu. En fait, l'ambiance des parties dépendra très nettement de la manière dont joueurs et MJ utiliseront ces deux éléments. Des personnages mettant l'accent sur les méga-caractéristiques loucheront du côté de la BD *Les Gardiens* ou, à la rigueur, des *Quatre Fantastiques*. En revanche, si les joueurs puisent à volonté dans les pouvoirs, le groupe ressemblera aux X-Men...

Conclusion

Aberrant est une lecture intéressante. Jamais White Wolf n'a poussé aussi loin sa logique du « ratissons large ». Un background intelligent, pour satisfaire la poignée de trentenaires qui jouent encore ? Il est là ! Des secrets à dévoiler petit à petit, pour faire plaisir aux amateurs de suspense et au département marketing ? Ils y sont ! Des super-pouvoirs et des personnages bourrins, pour combler les attentes du gros du public ? Les règles sont faites pour ça ! Tel quel, *Aberrant* a le potentiel pour plaire à toutes ces clientèles. L'évolution de la gamme au cours de l'année à venir dira à qui il s'adresse vraiment... à condition d'avoir la patience de la suivre.

Tristan Lhomme



Si vous aimez les jeux en kit.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous aimez les jeux à la White Wolf.

À qui s'adresse ce jeu ?

ABERRANT CHARACTER SHEET

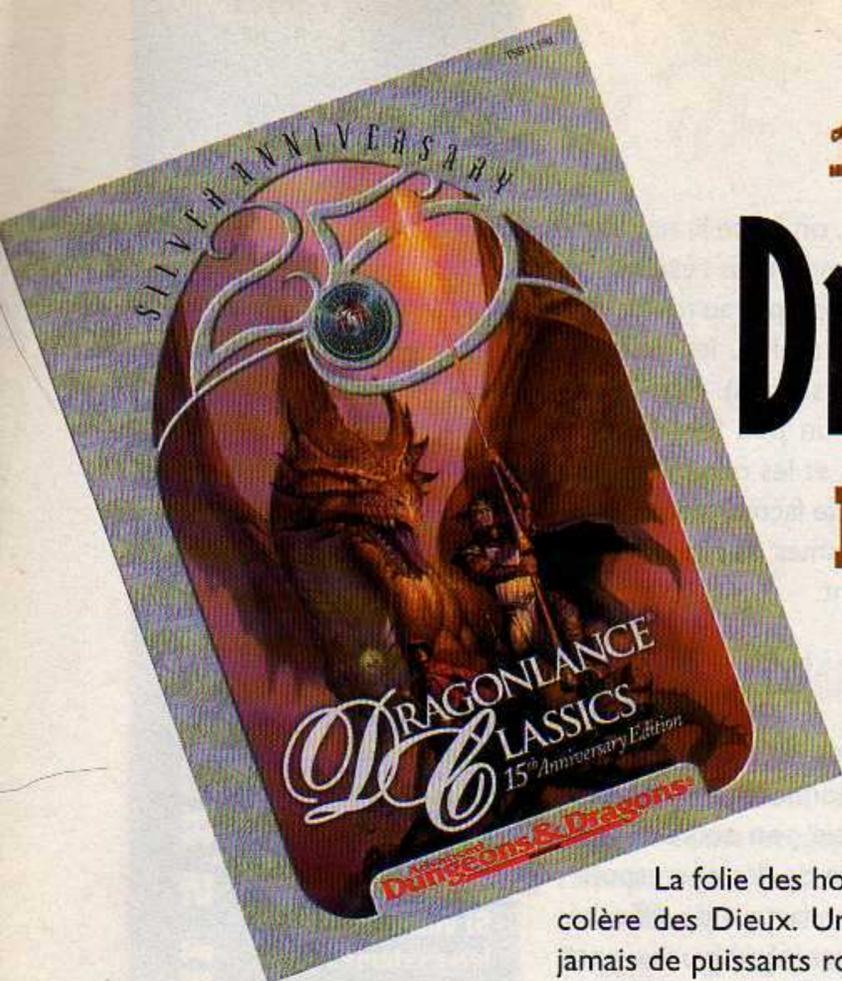
Birth Name: *Robert Hatch* Eruptions: *Acidic or Purple*
 Nova Name: *Super* Nature: *Artificial*
 Series: *Series* Alliances: *White Wolf*

ATTRIBUTES AND ABILITIES		
PHYSICAL	MENTAL	SOCIAL
STRENGTH Brawl Might	PERCEPTION Awareness Investigation	APPEARANCE Interaction Style
DEXTERITY Athletics Drive Evade Legerdemain Martial Arts Misce Pilot Stealth	INTELLIGENCE Academics Bureaucracy Computer Engineering Intuition Languages Medicine Science Survival	MANIPULATION Interrogation Seduction Subterfuge
STAMINA Endurance Resilience	WITS Art Ble Rapport	CHARISMA Command Eloquence Perform
BACKGROUNDS <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i>	MEGA-ATTRIBUTES <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i>	QUANTUM POWERS <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i> <i>Artificial</i>
WILLPOWER TAIN ABERRATIONS	QUANTUM	QUANTUM POOL

Ne l'appellez pas SuperDupont : il a horreur de ça !

● FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle américain édité par White Wolf.
- Auteurs : Collectif sous la direction de Robert Hatch. Illustrateurs : Collectif.
- Présentation : Un livre à couverture souple de 290 pages (il existe aussi une édition « luxe » à couverture rigide).
- Sont attendus : L'écran en juillet, un guide de la Terre de 2008 en septembre, un petit livret de background en novembre et un guide du Projet Utopia en décembre.
- Prix : environ 230 F (version de base).



15TH ANNIVERSARY EDITION

DragonLance Classics

La campagne mythique !

Si vous n'avez jamais joué la campagne...

La folie des hommes de Krynn a provoqué la colère des Dieux. Un cataclysme a englouti à tout jamais de puissants royaumes sous les océans. Mais pire encore, lorsque la tempête s'est achevée, les peuples de Krynn ont découvert que tous leurs prêtres avaient disparu. L'aide des Dieux leur était désormais refusée.

Trois siècles plus tard, en des temps moins troublés, un groupe d'amis se sépare, chacun décidant de poursuivre sa quête personnelle. Mais avant de partir, les compagnons font le serment de se retrouver dans cinq ans jour pour jour, et de tenter, durant leurs voyages, de rassembler tous les témoignages possibles de l'existence des vrais Dieux.

Leur périple terminé, tous font route vers l'auberge du *Dernier Refuge*. Aucun n'a vraiment trouvé ce qu'il était parti chercher, mais tous ont changé, mûri. Le soir de leurs retrouvailles, ils croisent le destin de deux Barbares qui viennent de vivre une bien étrange aventure. Ils ne savent pas encore que ce simple événement va les entraîner dans la plus passionnelle, la plus grandiose et la plus triste des sagas : la guerre de la Lance.

Pour connaître la suite, il ne vous reste plus qu'à incarner Tanis, Flint, Goldmoon et les autres, pour forger votre version de leur destin au cours de certaines d'heures de jeu.

Si vous avez déjà joué la campagne

Certains d'entre nous ont fait ce choix il y a quinze ans, et ils en parlent encore aujourd'hui, tant cette histoire les a marqués. Pour ceux-là, la réédition de *DragonLance* offre une occasion de rechute inespérée. En effet, TSR ne s'est pas contenté de rassembler les épisodes de la campagne d'origine dans un seul livret. Conçue à l'origine pour la version *Avancée de Donjons et Dragons (AD&D)*, la campagne a été entièrement réécrite, allégée et remise au goût du jour. La principale modification consistant à écrêter fortement son aspect « donjon ». Le nombre de portes, de monstres et de trésors a été réduit au profit d'une plus grande place laissée au roleplaying. L'intrigue a été complétée par de nouveaux épisodes, qui viennent combler quelques fissures narratives originelles, et les descriptions des personnages joués ou non joués sont plus fouillées, les tensions psychologiques mieux soulignées. Bref,

un vent de jeunesse souffle sur la saga. À ce propos, il est important de noter que la campagne a été entièrement adaptée au système de jeu SAGA, utilisé dans la gamme *DragonLance 5th Age*. Néanmoins, l'ensemble des caractéristiques des PJ et PNJ pour AD&D est également fourni. À vous de choisir votre système préféré.

Alors, SAGA ou AD&D ?

Même si le style d'écriture et l'articulation de la narration sont plus proches des produits SAGA que des modules AD&D, la campagne est réellement jouable avec les deux systèmes. Une attention toute particulière a été apportée à la magie. En effet, celle de SAGA est très différente de celle d'AD&D : les sorts ne sont pas appris, mais créés au moment d'être lancés. Cette approche est intimement liée à certains bouleversements du monde de Krynn qui ont eu lieu plusieurs dizaines d'années après les événements relatés dans la campagne de base. Jouer cette campagne avec le système SAGA nécessitait donc une importante adaptation des règles de magie. Dans l'ensemble, TSR s'en est plutôt bien sorti, en proposant une sorte d'intermédiaire entre les deux systèmes, qui conserve à la fois l'ambiance de la magie d'AD&D et la souplesse de celle de SAGA. Si vous jouez la campagne avec AD&D, vous utiliserez les règles habituelles de magie de ce jeu.

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Afin de vous aider à préparer votre campagne, je vous propose une liste minimale des suppléments à avoir, dans chacune des configurations de jeu.

Si vous jouez avec SAGA, vous aurez besoin de la boîte de base de *DragonLance 5th Age*, des suppléments *Heroes of Steel* (indispensable pour les combats) et *The Bestiary* (pour rendre crédibles les créatures rencontrées). Je vous conseille également de vous munir du *Manuel du Joueur d'AD&D*, pour gérer correctement la magie.

Si vous jouez avec AD&D, vous aurez besoin du *Manuel du Joueur* et du *Guide du Maître*. Laissez le *Manuel des Monstres* au placard et préférez-lui le supplément SAGA *The Bestiary*, qui contient peu de technique de jeu, et qui est donc utile quel que soit le système de jeu utilisé.

Et maintenant, à vous de jouer !

Frédéric Ménage

Nous l'attendions tous sans vraiment y croire, mais TSR a tenu parole. À l'occasion de son 15^e anniversaire, la campagne DragonLance est rééditée en un seul gros volume. Si vous ne deviez jouer qu'une campagne de jeu de rôle dans votre vie, c'est celle-là : elle s'impose par son souffle épique et la richesse de ses personnages. Visite guidée, qui s'adresse aux vétérans comme aux novices.

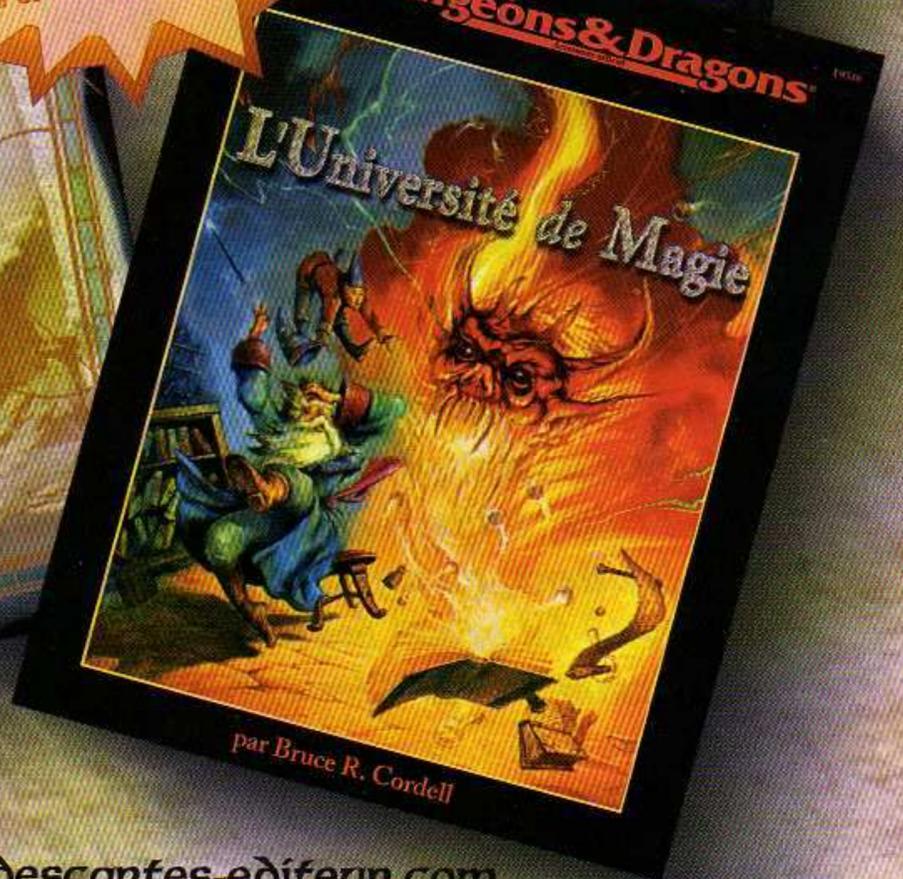
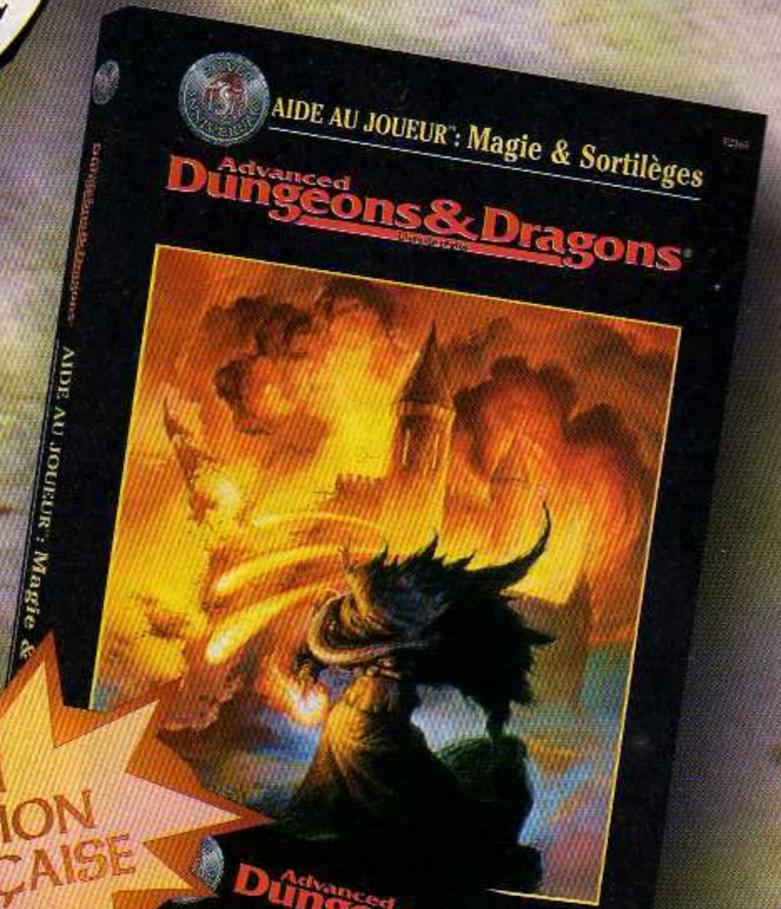
FICHE TECHNIQUE

- Une campagne à jouer avec les systèmes AD&D ou SAGA, éditée en anglais par TSR.
- Présentation : 258 pages sous couverture souple, une carte recto verso en couleurs.
- Attention : le MJ doit bien maîtriser l'anglais.
- Prix : environ 180 F.

Nouveautés



Nouveautés



Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- L'UNIVERSITÉ DE MAGIE 119,00
- MAGIE ET SORTILÈGES 199,00

TOTAL.....

Ci-joint mon règlement de F.
(franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

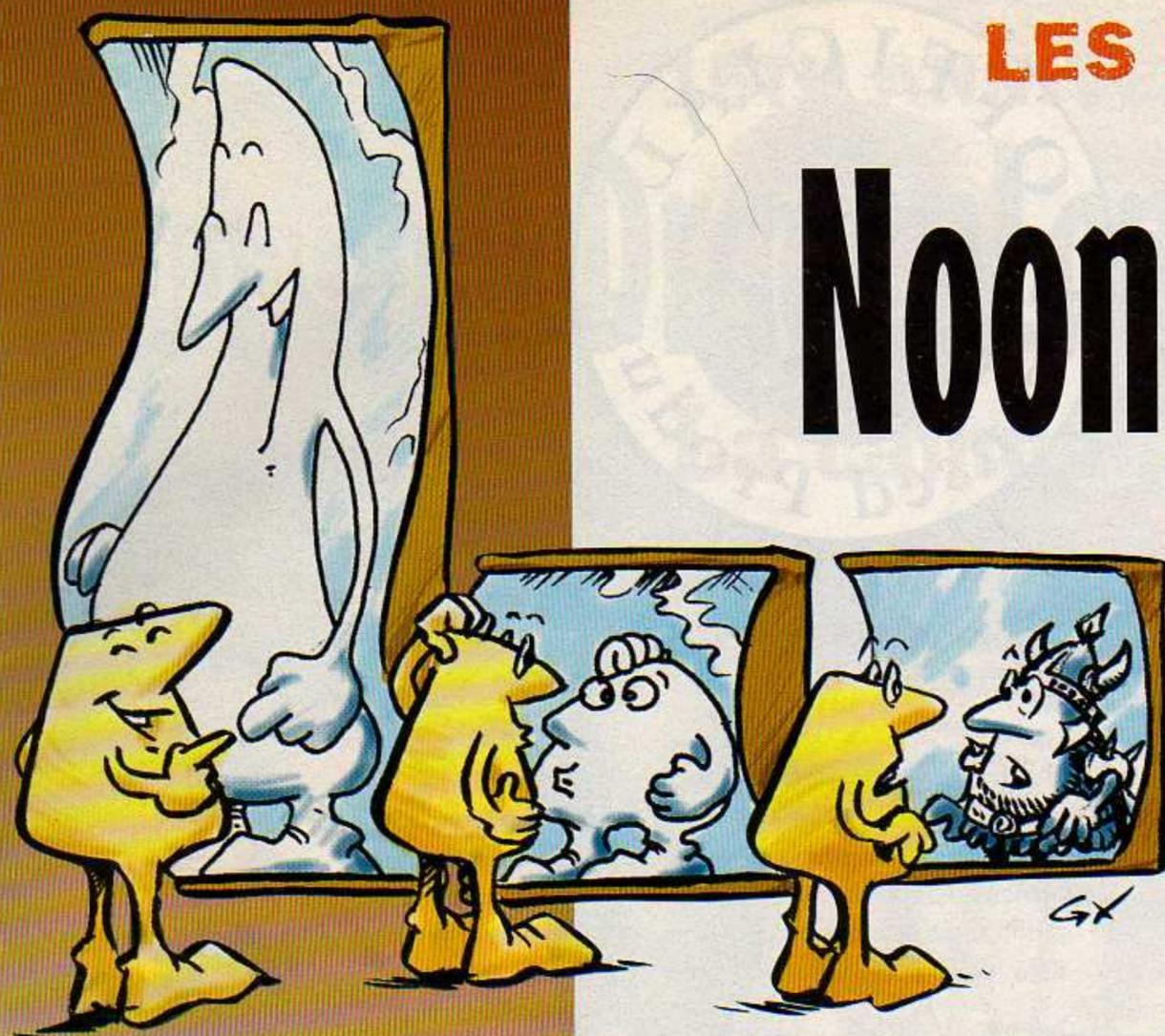
Ville



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique et libérée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf avis contraire, ces informations pourront être utilisées par nos clients.

Noon, tou n'a



On apprend plein de trucs dans les sondages. Et le premier, c'est qu'on ne devrait pas faire de sondage. Car on s'aperçoit alors qu'on essaye de satisfaire des lecteurs qui, en matière de jeu de rôle, ont des goûts... diamétralement opposés, pour ne pas dire sur des planètes différentes. Sauf pour un détail qui les relie : nous, Casus. Entre les deux, qu'est-ce qu'on fait ? Le grand écart facial, comme Jean-Claude ?

Qui êtes-vous ?

Chers lecteurs, vous avez entre 10 et 50 ans (notre plus jeune et notre plus vieux lecteur), mais plutôt entre 17 et 27 ans. Les trois quarts ont découvert le JdR par des copains, quelques-uns en tombant sur un *Casus Belli* ou en entrant en curieux dans une manif. Vous êtes une bande de mecs, les filles (5,7%, ça augmente depuis le sondage d'il y a deux ans!) restant tout de même bien cachées... Vous avez majoritairement commencé avec AD&D, ou *Warhammer* pour les plus jeunes, ou *L'œil noir* pour les anciens (et aussi *Star Wars*, *JRTM* ou *L'appel de Cthulhu* pour une moindre part).

Un cinquième d'entre vous prolifèrent en Ile-de-France. Des foyers bouillonnants sévissent dans les régions bordelaise et lyonnaise, de manière plus diffuse autour de Marseille et Lille, et plus éparpillée dans l'Est (dans une dizaine de départements sinistrés, pour trouver des joueurs c'est non... ou alors faut jouer à *EverQuest* sur le Net). Belgique et Suisse sont dignement représentées.

Vous êtes tous équipés d'ordinateur, et largement au-dessus de la moyenne nationale des connectés à Internet (32%), mais vous n'êtes pas pressés d'aller y jouer (je vous ai déjà parlé d'*EverQuest*?). Pas mal d'entre vous ont aussi des consoles. Curieusement, ça ne vous incite pas à lire des magazines spécialisés : à part *Gen4* et *Joystick*, un peu mentionnés, les autres canards sont inconnus au bataillon.

Vous mettez (pour 50%) chaque mois environ 200F dans le jeu. Ceux qui dépensent moins de 100F sont moins nombreux (30%) qu'il y a deux ans..., ce qui laisse 20% dilapider des sommes dépassant 500F...

Le personnage qui vous ressemble le plus... c'est Patrick : normal, vous êtes en général des MJ (savez-vous que l'encart scénario est détachable ? Vous pouvez prêter votre *Casus* aux joueurs après l'avoir désagrafé). Ceux qui vous ressemblent le moins : Morad pour les Récents (on n'est pas là pour dormir!), Bernard pour les Rodés (et si on discutait avec les PNJ, finalement ?).

Notez au passage que si seulement 8,4% affirment faire des initiations régulièrement, 53,5% en feraient quelques-unes de temps en temps. C'est plutôt bien, mais tout dépend de quels « temps en temps »...

Enfin, 65% ne se contentent pas d'un avis et lisent aussi nos copains de *Backstab* et *Dragon (Multimonde)*, et 40% lisent *White Dwarf*; mais bon, c'est pas la même chose que *Casus*, évidemment...

Comment jouez-vous ?

VO ou VF ?

Un tiers (33%) d'entre vous ne jouent qu'en VF (jeu français ou traduction). Pour les autres, c'est selon les disponibilités : pour un tiers, si le jeu est en français, tant mieux, sinon on fait avec. Le troisième tiers n'achètent les produits en anglais que contraints et forcés, quand le jeu ou le supplément qu'ils attendent n'est visiblement pas près d'être traduit. En clair, un éditeur français qui attend plus d'un an pour traduire une extension est sûr d'en vendre deux fois moins...

MJ ou joueur ?

Les deux pour 74% d'entre vous, mais plutôt MJ « souvent » et joueur « parfois ». C'est moins tranché qu'il y a deux ans. Les Récents arrivent à concilier les deux, les Rodés ont du mal à être autre chose que MJ.

Ceux qui déplorent n'être que rarement MJ ne sont ni rebutés par les règles, ni par le manque d'envie, mais... par le manque d'occasion : en clair, mon MJ est scotché derrière son paravent. Hé, les MJ : offrez une chance de s'exprimer aux vocations étouffées...

Fréquence

La fréquence de jeu baisse un peu. Les acharnés qui jouent au moins deux fois par semaine sont 10%. Les usages les plus courants restent soit la partie hebdomadaire (30%) soit une semaine sur deux (31%). Donc, 71% d'entre vous jouent régulièrement, mais c'est au total 10% de moins que dans notre dernier sondage, 10% qui ont basculé dans le jeu « à l'occasion ».

Principaux obstacles : manque de temps et difficulté à réunir des joueurs (cités par 54% d'entre vous). On sent la concurrence de l'ordinateur, et sans doute aussi l'incertitude générale qui pousse les étudiants à plus d'assiduité qu'il y a quelques années...

Compatissons au malheur de ceux qui capitulent devant une bande de joueurs Irrécupérables (13%), ont des problèmes de locaux (13%) ou d'ostracisme anti-JdR (16%; ça se calme progressivement), et les 13% qui manquent cruellement de MJ (une seule solution : s'y mettre. Notre HS *Manuel pratique du JdR* est encore disponible!).

Les 7% qui n'ont aucun problème prendront là la mesure de leur bonheur, qu'il convient de savourer comme il se doit!

pa chann-gééé...

Et où ça ?

Toujours à domicile pour 80% d'entre vous. La fréquentation des clubs a un peu baissé (13%), ainsi que le jeu à la fac ou au lycée (4%).

Les jeux les plus pratiqués

Trente-six jeux sont cités dans la liste des plus pratiqués : une quinzaine sont joués intensivement, une dizaine d'autres sont plus discrets, mais bien vivants.

Malgré le dénigrement actif des fans de jeux moins standards, *AD&D* (45% des jeux cités) et *L'appel de Cthulhu* (41%) restent les leaders, devant *Warhammer* (32,7), *Star Wars* (26,6), *Vampire* (24,6), *Shadowrun* (22,6), et *INS/MV* (21,9).

Principales différences depuis deux ans, *INS/MV* a sensiblement monté, tandis que *JRTM* (14,8) s'est fait distancer par l'échappée pour se retrouver en tête du peloton, devant *Deadlands* (12,2), *Elric* (qui remonte sensiblement à 11,6), *Rêve de Dragon* (10,6), *BaSIC* (10,3), *Cyberpunk* (10,1), et *Nephilim* (10) (ainsi que *Legend of The Five Rings*, sorti récemment au moment du sondage). Sous la barre des 10%, on trouve des jeux correspondant à des niches ludiques qui réunissent autour de 2000 à 4000 joueurs : *RuneQuest*, *Hawkmoon*, *Rolemaster*, *Guildes*, *Pendragon*, *Earthdawn*, *Loup-garou* et *Vampire : l'Âge des Ténèbres*.

Les autres sont un peu perdus dans la nature... Les rôlistes qui ne jouent qu'à un jeu (8,4%) se retrouvent principalement sur : *AD&D*, *Cthulhu*, *Shadowrun*, *Warhammer*.

Ceux qui ne jouent qu'à 2 ou 3 jeux (45%) : *AD&D*, *Cthulhu*, *Warhammer*, *INS/MV*, *Shadowrun*, *Vampire*, *Star Wars*.

Ceux qui jouent à 4 ou 5 jeux sont 27%, et 16% dépassent 6 jeux ou plus.

Ces résultats globaux cachent des mini phénomènes surprenants. Ainsi, on s'aperçoit qu'un jeu comme *Deadlands* a passionné les anciens joueurs (d'habitude plus tempérés), de même que *Guildes* ou *Kult*, tandis que *Warhammer*, *Vampire*, *Shadowrun* et *JRTM* doivent principalement leur succès aux joueurs récents et jeunes.

On voit aussi que ce sont les joueurs pratiquant de nombreux jeux différents qui font sensiblement remonter les scores de JdR comme *Deadlands*, *Elric*, *Rêve de Dragon*...

Tandis que la force des jeux en tête de liste est de satisfaire autant les uns que les autres. Avec un déséquilibre pour *Vampire* et *Shadowrun* : considérés soit jeux «roleplay» pour

un tiers des amateurs (plutôt Rodés), soit jeux super bourrins pour deux tiers (plutôt Récents).

Qu'attendez-vous de Casus ?

Heureusement, vos attentes ne sont pas trop tranchées (notre précédent sondage avait permis d'éliminer ou de modifier les rubriques les moins appréciées).

Actus ou aides de jeu ?

Tendances principales : les Récents sont plus friands de backgrounds et d'aides de jeu – «indispensables» pour 40%, alors qu'autant d'anciens joueurs les trouvent seulement «intéressants» –, et les Rodés sont de vrais accro des actus : «indispensables» pour 56%, «intéressantes» pour 30,2%; des critiques bien sûr, mais surtout des brèves et des coups d'œil, où ils peuvent surveiller les sorties pour les jeux plus ou moins confidentiels qu'ils pratiquent.

Cette tendance, déjà visible il y a deux ans, s'est encore accentuée.

80% apprécient les articles magazine. Si on avait su, on en aurait fait plus tôt!

Des critiques !

On n'y échappe pas : nos critiques sont certes complètes (23%), et permettent de forger son opinion (20%), mais restent «neutres-bienveillantes» (19%), ou objectives pour 16%.

Les 4% qui pensent que *Casus* est vendu à un éditeur ne sont pas d'accord pour dire lequel... Et seulement 4% se plaignent d'être obligés de réfléchir... Tout n'est pas perdu.

Des scénarios !

Tout le monde se retrouve sur les scénarios : comme références pour les joueurs novices (65%), ou comme sources d'idées pour les vieux routards (52%) qui remettent tout à leur sauce, y compris les Grands Écrans...

Car tout le monde retravaille les scénarios 4 pages : 55% les complètent, 21% ne prennent que la trame, 6% les trouvent inutilisables. On le sait, mais on préfère passer quatre scénarios avec un peu de boulot à faire, que seulement deux scénarios plus complets...

De toute façon, par définition, un scénario doit s'adapter à vous : seuls 13% ne jouent que des scénarios du commerce (et 4% des scénarios 100% maison), les 83% restant mêlant création et achat.

Récents et Rodés

Pour certains sujets du sondage, je souligne les nuances entre joueurs «récents» et «rodés». Quid?

En regardant ce qui différencie sensiblement les joueurs, on voit apparaître un seuil : celui des cinq ans de jeu.

Et ce, indépendamment de l'âge auquel on commence à jouer.

D'un côté, nous avons 50% de joueurs «récents»

qui pratiquent depuis moins de cinq ans. Ce sont les plus passionnés : ils ont encore des choses à découvrir, cherchent tout ce qui les aide dans la pratique du jeu, mais aussi tout ce qui leur permet de se faire une idée globale du monde du jeu (articles magazine, articles archéologiques sur les débuts du JdR). Curieusement (ou logiquement?) leurs pratiques vont plus vers des JdR «classiques» ou bien installés, de préférence des jeux d'action (ou du moins qui permettent l'action).

De l'autre, 50% de joueurs «rodés» qui jouent depuis plus de cinq ans, ce qui inclue un nombre important de rôlistes de la première heure (20%).

Ceux-là sont assez paradoxaux. D'abord, ce sont des «mordus tempérés» : en clair, là où bien des joueurs cessent d'être des rôlistes actifs pour ne plus jouer qu'occasionnellement, eux s'organisent pour rendre compatibles leur envie irrésistible de jouer et leurs autres occupations.

Ils sont moins passionnés, jouent moins souvent, mais régulièrement, plutôt en campagne. Et, autre paradoxe, ce sont plutôt eux les découvreurs de nouveautés. Non pas qu'ils mettent plus de sous dans le commerce, mais sans doute cherchent-ils dans le dépaysement et le renouveau à retrouver une partie de l'enthousiasme qui accompagne la découverte du JdR.

Bon alors ...

Ben on ne va pas se plaindre : vous êtes plutôt des lecteurs comme on aime en avoir. Pour notre prochain sondage, en 2001, ce serait bien si vous pouviez : être un peu plus de filles, jouer à plus de jeux, vous organiser pour jouer plus souvent, et tous vous abonner. Mais bon, c'est si vous avez le temps d'y penser...

Didier Guiserix

Illustration : Didier Guiserix

Actualité des jeux



Deux mois relativement tranquilles avant la folie estivale de la GenCon, qui sera elle-même suivie par un Monde du jeu chargé au mois d'octobre.

Jeux de rôle en français

Descartes Éditeur

● **AD&D** : Un été orienté « magie » pour l'Ancêtre, avec dans un premier temps *Université de magie*, puis *Magie & Sortilèges*, le dernier volume de la série des Aides au joueur. Normalement, tous les deux sont sortis, et ils ont droit à leurs Coups d'œil pp. 88 et 82. *Le Sceptre aux sept morceaux*, qui arrive en juillet, a droit à un fragment de Coup d'œil p. 90.

● **L'appel de Cthulhu** : Tristan Lhomme, rêveur éveillé, sort du coma p. 78, le temps de vous parler des *Contrées du rêve revisitées*. Cette excellente extension sera normalement parue quand vous lirez ce Casus. Elle sera suivie en août par une campagne, *La pierre onirique*, dont il est également question p. 78.

● **Earthdawn** : *L'empire thérans* arrive en août. Ce gros guide ouvre de nouveaux horizons aux meneurs de jeu en leur faisant découvrir les territoires et la culture des Thérans.

Ceux-ci cessent d'être des « méchants quasi-Romains » unidimensionnels pour devenir des représentants d'une culture ni meilleure ni pire que bien d'autres... On en reparle au prochain numéro, promis !



● **Shadowrun** : Mathias Twardowski dissèque *Shadowtech* p. 82.

Halloween Concept

● **Polaris** : Les sous-marins sont en cale sèche pour l'été, le temps que les auteurs prennent un peu de repos ! *L'encyclopédie océanographique* arrivera peut-être en juillet, mais rien n'est sûr au moment où nous mettons sous presse, comme on dit dans les rédactions. Quant à *Vulcania*, il est reporté à la rentrée.

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : *Les secrets du Monde des Ténèbres* est arrivé. Il n'y a rien de plus à en dire que ce que je répète depuis trois numéros : c'est du travail correct, avec des pouvoirs, des lignées et des armes à feu supplémentaires. Et si vous cherchez LE supplément ultime de la mort qui tue, ce n'est pas celui-là. *Hong Kong by night* est plus intéressant, mais il est repoussé à septembre, tout comme l'écran de la 3^e édition.

● **Vampire – L'âge des Ténèbres** : Le *Libellus Sanguinis* s'appellera sous nos rivages *Triptyque sanglant*. Il sort à la rentrée.

● **Loup-garou – L'Apocalypse** : *Umbr* est là, et Mehdi Sahmi vous fait visiter p. 84.

● **Mage – L'Ascension** : Mathieu « apprenti à perpétuité » Reversé vous présente *Le livre des Fondations* p. 81.



MultiSim

● **Conspiracy X** : *Conspiracy X* est là. *Ægis* arrive en juillet, avec un monceau de détails sur la grande conspiration dont font obligatoirement partie les personnages. D'après nos experts, c'est le meilleur supplément de la gamme.

● **Guildes** : Le troisième volet de la campagne s'appelle *L'automne des mages*. Il sort à la rentrée.

● **Nephilim** : *Hermès Trimégiste n° 8* est là. La grosse sortie de juin est *Phaëton*, le volume 2 des *Chroniques de l'Apocalypse*. *Phaëton* contient quatre scénarios (trois gros et un plus petit) présentés comme de coutume en deux livrets, un d'action et un de caractéristiques/plans. C'est du bon Nephilim, avec des enjeux cosmiques, de l'action, de l'exotisme (Madagascar, la Jordanie, le Portugal et Londres, les Nephilim ont intérêt à préparer leurs passeports). Bref, il y a de quoi s'occuper

JdR

La voie du Scorpion

pour *Le Livre des Cinq Anneaux*, en v.f.

Mine de rien, on y arrive. Plus que trois *Voie de...* et on pourra commencer à jouer. Et moi de regretter de plus en plus d'avoir acheté le jeu

dans sa version originale. Par paresse d'avoir à lire en anglais. Mais aussi parce que la version française est soignée et bien suivie. Par exemple, chaque *Voie de...* a droit à un petit scénario fait maison adapté au clan dont il est question. En l'occurrence, celui-ci fait habilement le lien avec l'excellent supplément *La cité des Mensonges*. Ceci dit, l'essentiel ne réside pas là.

Car le clanbook consacré au Scorpion est probablement le meilleur de la série. Alors, si vous êtes de ceux qui ne comptent pas acheter tous les *Voies de...*, celui consacré aux Scorpions s'impose naturellement. Passé l'intéressante mais habituelle structure Historique/Création de personnage/Personnalités du clan/Archétypes, on tire le plus grand plaisir de la lecture des deux premiers appendices. Le premier consiste en un amusant manuel du traître, tandis que le deuxième nous révèle la moitié (mais la meilleure moitié) de la vérité sur les ninjas de Rokugan. Alors ? Ce supplément est excellent et vous allez l'acheter.

Un supplément en français édité par Siroz. Auteur : John Wick. Prix : 124F.

Mehdi Sahmi

Plateau

Star Wars, Episode I

un jeu de plateau en v.o.

Un jeu de plateau édité en anglais par Decipher. Prix : environ 270 F.

Star Wars c'est du business ! Decipher, comme bien d'autres, a bien perçu le message et en profite pour racler encore un peu plus nos maigres économies avec cette grosse boîte au look *Trivial Pursuit* contenant 160 jolies petites cartes en couleur, un livret de 5 pages de règles, et beaucoup, beaucoup de vide. La déception passée, on s'aperçoit vite qu'il ne s'agit en fait que d'une initiation luxueuse à *Young Jedi*, la nouvelle mouture de SWCCG. Le jeu en lui-même est simple, rapide (10 minutes) et amusant pour des non-initiés. On peut jouer à 2, 3 ou 4 avec des paquets préconstruits. Par ailleurs, un jeu « avancé » basé sur le mélange des paquets dans une optique « Light Side vs Dark Side » est prévu. Mais ça s'arrête là. D'ailleurs, la dernière page des règles, tout entière dédiée à la pub pour *Young Jedi* annonce clairement la couleur. Voilà donc un jeu simple à conseiller aux collectionneurs savoyards ou à ceux qui veulent faire un cadeau qui a « de la gueule » (extérieurement tout du moins). Moins cher, présenté plus simplement et francisé, il a tout pour cartonner dans la grande distribution. Les amateurs sérieux, quant à eux, lorgneront directement sur *Young Jedi*...

Philippe Rat

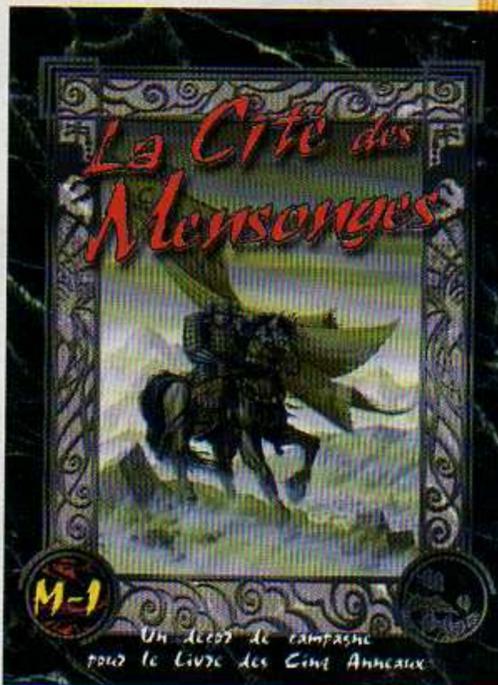


à se faire, ce supplément se vendra bien. Certains joueurs éprouvent une telle fascination pour le mal qu'ils seraient prêts à acheter des choses bien pires...

● **Mekton Z : Invasion Terra, vol. 2** sortira avant la fin de l'année.

Siroz Productions

● **Le Livre des Cinq Anneaux** : Mehdi « je vous manipule tous » Sahmi présente *La voie du Scorpion* p. 74. Tant qu'il y était, il a également visité *La cité des Mensonges*, dont il vous parle juste à côté. Mi-juillet, les acquéreurs de cette dernière boîte pourront compléter leur investissement avec *Et la nuit résonna de mille cris*, un scénario qui se déroule



Un supplément en français édité par Siroz. Auteur : Greg Stolze. Prix : 199 F.

Mehdi Sahmi

JdR

La cité des Mensonges

pour Le Livre des Cinq Anneaux, en v.f.

Mensonges et merveilles

Voici donc le meilleur supplément jamais conçu pour *Le Livre des Cinq Anneaux*

aujourd'hui traduit en français. Et tout comme ses petits camarades, le produit est mieux soigné que l'original. On s'en rend notamment compte en découvrant la carte en niveaux de gris de la ville de Ryoko Owari.

L'ensemble se présente en quatre livrets. Ainsi, *La cité des mensonges*, destiné au MJ, révèle toute la vérité sur les lieux, événements, intrigues et personnages présentés dans *La cité des rumeurs*, le livret contenant les informations accessibles aux joueurs. Le guide du MJ contient également une campagne destinée à propulser les PJ au cœur de la première source de richesse de la cité : le trafic d'opium. Un habile système de référence permet de naviguer sans difficulté d'un livret à l'autre afin de compléter ses connaissances sur un sujet donné. *La cité aux murs verts* décrit la ville quartier après quartier et contient un intéressant scénario d'introduction. Enfin, le quatrième livret, est le journal intime du précédent magistrat impérial en poste à Ryoko Owari. Celui-ci pourrait bien tomber entre les mains des PJ s'ils s'intéressent d'assez près au mystérieux meurtre du magistrat, à leurs risques et périls...

Le supplément s'adresse a priori à des personnages remplissant la fonction de magistrats. Il est vrai que la cité et la façon dont les auteurs ont choisi de la présenter s'y prêtent. Cela dit,

rien ne s'oppose à ce que les joueurs découvrent la ville depuis un autre point de vue. Cela vous demandera juste un peu plus de travail.

La cité des Mensonges est un supplément impressionnant, d'une qualité et d'une richesse rares. Il s'avère indispensable, parce qu'au-delà de la brillante description d'une ville et de ses habitants, c'est toute la complexité d'une société et de ses acteurs qui y apparaît. Autant d'intrigues, de lieux, de personnages que les PJ peuvent croiser sur leur chemin n'importe où ailleurs à travers la vaste Rokugan. Alors, évidemment, ce n'est pas donné. Mais, croyez-moi, ça affûte considérablement la vision que l'on a du monde de Rokugan.

pendant une bonne partie de l'été en attendant la suite.

Et ce n'est pas tout ! *Le Ka* est probablement déjà en boutique. Ce livret contient une présentation, élément par élément, des énergies magiques, avec l'indispensable garniture de nouveaux sorts, de métamorphes inédits et autres PNJ. Le plus intéressant reste le premier chapitre, qui remet à plat une foule d'informations dispersées dans le monceau de suppléments parus depuis sept ans. Les différentes variétés d'énergie magique, y compris les plus exotiques comme la Lune Noire, l'Orichalque ou le Soleil, sont présentées clairement, de manière accessible et intéressante... Bref, c'est un travail de compilation remarquable, et un achat indispensable à tout MJ de Nephilim qui se respecte.

● **Sur le feu** : Agone. Le voile se lève peu à peu sur le prochain jeu de *MultiSim*. Les auteurs s'expriment pp. 32-33.

Nestiveqnen

● **Histoire de fou** : *Pas de caténaïres pour les mammoth* est reporté. La date exacte de sa parution est inconnue, mais une chose est sûre : ce ne sera pas en juin.

Oriflam

● **Cyberpunk** : *Chrome 4* est sorti. Le Coup d'œil vous attend sagement p. 79.

● **Elric** : *Les architectes du destin* sera disponible début juillet, avec tout ce qu'il faut pour jouer des prêtres et des agents de la Loi, du Chaos et des Élémentaires. Ce gros supplément de création française est très attendu par tout ce que la rédaction compte de fans d'Elric. Plus de détails dans le prochain numéro.

● **RuneQuest** : Une réimpression des *Secrets oubliés* atteindra les boutiques en août.

● **Pendragon** : La traduction de *Land of Giants* est sur les rails et arrivera à l'automne.

● **Hawkmoon** : Finalement, *Le Compagnon* cède la place à un supplément intitulé *Fils de Granbretagne*, qui arrivera à la rentrée. Comme son titre l'indique, il contient un monceau d'infos diverses sur les vils, pervers et abominables Granbretons, y compris des scénarios jouables uniquement par des personnages issus de cette culture de malades mentaux. Tout cela prolonge et complète ce qui se trouvait dans *Le ténébreux empire*, paru il y a quelques années. Et Oriflam n'a pas de souci

Siroz productions, suite.

dans la cité des Mensonges. Ensuite, Siroz se remet aux suppléments sur les clans, avec la Grue fin août et le Lion fin septembre.

● **7th Sea** : Si vous lisez ceci sur la plage, ayez une pensée pour les malheureux traducteurs de 7th Sea, enchaînés à fond de cale jusqu'à la fin des vacances, travaillant sans répit pour que ces deux gros volumes sortent à temps pour le Monde du jeu en octobre. Hardi les gars !

Yggdrasil

● **Ji-Herp** : Le jeu a connu un succès assez important pour que l'éditeur procède à une réimpression. Après avoir été brièvement épuisées, les règles sont donc à nouveau disponibles.

Jeux de rôle en étranger

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings : Gamemaster Survival Guide** est un livre de 150 pages. Il propose des monceaux d'infos supplémentaires sur Rokugan et sur les règles de Legend of the Five Rings. Idées de scénario, considérations de civilisation, aides de jeu sur la magie et le combat, tables récapitulatives... C'est de l'excellent travail, d'un professionnalisme sans faille, où tous les types de MJ trouveront de quoi puiser. Personnellement, c'est le genre de supplément que j'achète en même temps que le jeu ou juste après, mais vous faites bien comme vous voulez. Très logiquement, il est suivi de près par une deuxième édition de l'écran (avec un nouveau scénario). On attend d'ici la GenCon *Unexpected Allies*,



Branchez-vous !

Site Casus

<http://www.excelsior.fr/cb/home.html>

et 3615 Casus (1,29 F/mn)

un recueil de PNJ, et *Legacy of the Forge*, un scénario situé dans le clan du Lion.

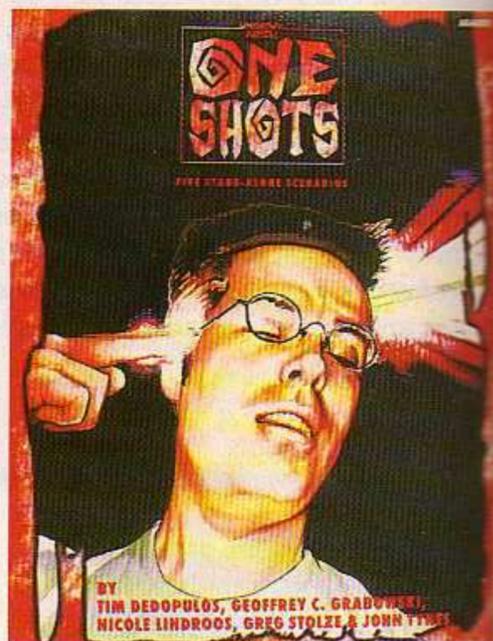
● **7th Sea** : Un pistolet dans chaque main et un coutelas entre les dents, Philippe Rat part à l'abordage p. 86. L'écran, accompagné d'un scénario, se précise à l'horizon pour août. Le supplément sur les pirates suivra très vite...

Atlas Games

● **Unknown Armies** : *One Shots* est là. Ce recueil de cinq petits scénarios d'horreur contemporaine mérite le détour même si vous ne jouez pas à *Unknown Armies*. Écrits pour être joués en une soirée avec des personnages prêtirés, ils sont tous efficaces et intéressants. Ils feront,

par exemple, d'agréables interludes au milieu d'une campagne de Cthulhu...

● **Feng Shui** : Plus qu'un petit mois à attendre avant que ce jeu ne soit à nouveau disponible. ▶



métalliques

Quels cadeaux pour l'été ! Une superbe série d'ogres (70 F), de nouvelles boîtes (misez sur les canons ou les « copters » nains à 190 F la paire), une pluie de chevaliers à 60 F les deux et tout plomb en plus (eh oui, même les chevaux !). Un vrai bonheur ! **Harlequin** - Ogre hallebardier (réf. H0299).

Les gobelins de *Demonworld* sont là ! L'araignée (voir CB120) est disponible et d'autres insectes variés vont faire leur apparition. Fin août, un blister attendu va réjouir les « joueurs elfes ». Il contiendra le champion sur pégase, la championne sur licorne et le chef des centaures. **Metal Magic** - Héros et commandants elfes II (réf. 4327).

La résine coule à flots cet été. En vrac : le marteau de guerre nain, les archers gobelins, le canon gobelin (futuriste), le blister d'armée pygmée, etc. Avis : l'un des plus gros dragons jamais réalisés ressort en tirage limité (100). Sa beauté vaut largement ses 850 F (environ). **Fenryll** - Elfettes tueuses de géants (réf. FA33).

Clan War n'a reçu qu'un succès mitigé dans l'Hexagone, mais les figurines de ce jeu japonisant sortent régulièrement. Tout n'est pas bon à prendre mais elles permettent de représenter les PJ et PNJ pour le *Livre des Cinq Anneaux* ou d'autres JdR comme *Feng Shui*, *Street Fighter* ou *Hong Kong Theater* (si si, il y en a qui y joue !). **AEG** - Ize Zumi (réf. AEG10-301).

Et une arme lourde, une ! Les nains sont les premiers à en être équipés ; d'autres devraient suivre. Allez chercher le champion d'Alahan en série limitée (il va très vite disparaître) et au passage jetez un œil attentif à *Onyx*, le champion wolfen, et à l'originalité de sa position. **Rackham** - Bombardier nain (réf. NASP01).

Rackham prévoit son jeu *Ragnarok* pour la fin de l'année 99. Cela devrait être l'occasion de sortir une nouvelle armée, probablement les Barbares. En tout cas, la version escarmouche (*Confrontation*) voit son nombre de pratiquants augmenter sans cesse, il est donc facile de trouver des partenaires. Lancez-vous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT

FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F

ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS

LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)



TEL : 05 61 23 73 88

FAX : 05 62 27 18 10

14 /16 RUE MAURICE FONVIELLE,

PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

JEUX DE RÔLES

AD & D	Boîte d'introduction à AD&D	239,00	On Hallowed Ground	170,00	L'ère de la vapeur	151,00	Screen	84,00	L'APPEL DE CTHULHU	189,00	Arcanes : La Lune	35,00	Metacréatures Européennes	182,40	Guide des joueurs	162,45
	Manuel des Joueurs	236,55	Uncaged Faces of Sigil	139,00	CHILL	235,60	Byzantium Secundus	125,00	Ecran Appel de Cthulhu	74,00	Arcanes : Le Soleil	35,00	Réalités Virtuelles 2.0	204,25	Liber Transylvania	153,90
	Guide du Maître	202,35	A Guide to the Astral Plane	109,00	Ecran	83,60	Forbidden Lore : Technology	105,00	Les monstres de Cthulhu	94,05	Arcanes : Le Jugement	35,00	Tirez sur le dragon	71,25	Marée de Ténèbres	153,90
	Bestiaire Monstrueux	284,05	Doors to the Unknown	89,00	De chair et de sang	104,50	Lords of the known world	125,00	Créatures des contrées du rêve	94,05	Arcanes : Le Monde	35,00	Eclipse totale	71,25	VAMPIRE : THE DARK AGES	169,00
	Ecran du Maître de Donjon	57,00	The Great Mardian March	170,00	Lycanthrope	120,00	Weird Places	90,00	Les mystères d'Arkham	151,05	Arcanes : Le Mat	35,00	Le démon dans la bouteille	84,55	WARHAMMER	189,00
	Combat et Tactiques	189,05	Faction War	136,00	CHIMÈRES	100,00	Priests of the Celestial Sun	130,00	Demeures de l'épouvante	113,05	Arcanes : Le Mat	35,00	La reine Eupharis	84,55	Personnage	93,00
	Talents et Pouvoirs	189,05	Faces of Evil : the Fiends	136,00	Le Jeu de l'initié (Terot)	42,00	Players Companion	175,00	Manuel de l'investigateur	130,55	Les Akasha	121,60	Les voleurs de Narcopuces	94,05	Ecran	38,00
	Magie et Sortilèges	189,05	Dead Gods	205,00	Anteros	50,00	The Dark between the Stars	125,00	Le guide du Caire	121,60	LOA (campagne Vaudou)	198,55	La dame de cœur	79,80	Premier compagnon	113,05
	Campagne Haut Niveau	189,05	Tales from the Infinite Staircase	136,00	A La croisée des chemins	50,00	Merchants of the Jump Web	139,00	Le livre des monstres	84,55	Testament	170,05	Alerte rouge	103,55	La Campagne Impériale	151,05
	Le Livre des Artéfacts	151,05	A Guide to the Ethereal Plane	109,00	CHIVALRY & SORCERY	139,00	Children of the Gods Ulfur Ukar	99,00	Guide de Londres	112,10	Les Templiers	85,50	Elven fire	204,25	Mort sur le Reik	151,05
	Les dieux des monstres	132,05	The Inner Planes	139,00	CONSPIRACY X	218,50	Sinners & Saints	110,00	L'Aube Dorée	189,05	Le Compagnon	113,05	Tir Taingrein	113,05	Middenheim	113,05
	Mythes et légendes	166,00	Monstrous Compendium III	149,00	Liberté	185,00	The Sinful Stars (Novel)	110,00	L'Asile d'aliénés	94,05	Chroniques de l'Apocalypse I	113,05	Des pourris et des ombres	94,05	Le pouvoir derrière le trône	132,05
	Feuilles de personnages	79,00	Dark Sun	209,00	Screen	89,00	War in the Heavens : Ulfweb	139,00	La malédiction des Chthoniens	94,05	Hermes Trimegiste N°5	35,00	Chiens de Guerre	141,55	Kislev	141,55
	Guide du constructeur de donj.	94,05	Liberté	185,00	FURRY PIRATES	165,00	Hawkwood Field : Imperial Survey	45,00	La trace de Tsathogghua	94,05	Hermes Trimegiste N°6	35,00	Glow City Blues	103,55	Repose sans paix	132,05
	Catégorie des armes et équi.	135,00	Tribus-esclaves	89,00	GEMINI	219,00	Meurtre à Dunwich	46,55	Meurtre à Dunwich	46,55	Hermes Trimegiste N°7	35,00	Shadowtech	189,05	Empire en flammes	141,55
	L'épreuve du Guerrier II	55,00	Négociants des sables	105,00	GUILDES	215,00	Terror Australis	103,85	Atlas de l'Apocalypse	113,05	Hermes Trimegiste N°8	35,00	SHADOWRUN (3rd Edition)	210,00	Le seigneur des liches	113,05
	L'épreuve du Magicien II	55,00	Bestiaire de Dark Sun	120,00	Ecran	85,50	Les Grands Anciens	132,05	Contes de la vallée Miskatonic	94,05	Shadowrun Companion (3rd Ed.)	100,00	Le feu dans la montagne	113,05	Le sang dans les ténèbres	103,55
	L'épreuve du Voleur	55,00	L'alliance volée	105,00	Les Carnets pourpres	115,00	Expériences fatales	119,70	Contes de la vallée Miskatonic	94,05	Corporate Download	125,00	La mort sur son rocher	103,55	Guerre au royaume des nains	113,05
	L'épreuve du Clerc	55,00	Valise de feu et de cendres	119,00	Les Venn'dys	119,70	Retour à Dunwich	179,55	Les astres sont propices	122,55	First Run	104,00	Château de Drachenfels	122,55	Le nouveau apocryphe	141,55
	La nuit des Profondeurs	284,05	Dark Sun Campaign Setting	199,00	Le Loom	179,55	Frères de sang	35,00	La chose sur le seuil	113,05	Shadowrun Rigger 2	125,00	L'agonie du jour	133,90	Manuel du Joueur	95,00
	Les mandats de TSR	185,00	Arcane shadow	85,00	Terra incognita n°1	35,00	Nightmare agency	217,55	L'évasion d'Insmouth	122,55	Shadows of the Underworld	105,00	Sartosa	165,00	Waste World	185,00
	L'Université de Magie	113,05	Block Flames	105,00	Requiem des Ombres	217,55	Destination épouvante	179,55	Aventures régionales d'Arkham	122,55	Shadows of the Underworld	105,00	Acaons Magiques	95,00	WEREWOLF (2nd ed.)	169,00
	Manuel complet du Guerrier	135,00	Forest maker adventure	105,00	Atlas Vol. 2	179,55	Contes de la vallée Miskatonic	166,25	Frères de sang II	113,05	SOOTHYSAYER	185,00	WEREWOLF WILD WEST	150,00	Whispering Vault	140,00
	Manuel complet du Bard	135,00	Meraders of Nibenay	105,00	L'Aube des prophètes bleus	166,25	Les astres sont propices	122,55	Les sacrements du mal	100,55	SPOOKSHOW	175,00	Whispering Vault	140,00	Wraith : le Néant	208,05
	Manuel complet des Magiciens	132,05	Dragonance	129,00	Les Ashragors	128,25	La chose sur le seuil	113,05	Etranges époques	113,05	SOIRÉE ENQUÊTE	93,10	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel complet des Gnomes	168,00	Tales of the Lance	129,00	L'Aventurier	171,00	L'évasion d'Insmouth	113,05	Trois Ombres	132,05	Cinq Cadavres à la Une	93,10	Ecran	114,00	Midnight Express	103,55
	Manuel complet du Paladin	132,05	Leaves from the Inn of the Last	135,00	Les Kheyza	128,25	L'évasion d'Insmouth	113,05	Chulhu by gaslight	113,05	OVNI Soit qui mal y pense	114,00	Midnight Express	103,55	Wraith : le Néant	94,05
	Manuel complet des Elfes	132,05	DLA3 Dragon's Rest	39,00	Les Gebemals	128,25	L'évasion d'Insmouth	113,05	Orient Express	246,05	L'ivresse des profondeurs	114,00	Midnight Express	103,55	Wraith : le Néant	94,05
	Manuel complet des Nains	132,05	Seeds of Chaos	95,00	GURPS	N.D.	Les contres du rêve revisités	170,05	Utatti Asfet	157,70	Les salauds se cachent...	114,00	Midnight Express	103,55	Wraith : le Néant	94,05
	Manuel complet des Volueurs	132,05	The History of Dragonance	105,00	Conan	151,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Les Masques de Nyarlathotep	217,55	STAR TREK NEXT GENERATION	255,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel complet du Druide	132,05	Dragonance Classics	169,00	Horreur	132,05	Les locos fantômes	40,00	Delta Green	246,05	Narrator's Toolkit	120,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel complet du Rodouir	132,05	Dragonance fifth age	170,00	Cyberpunk	132,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Les Masques de Nyarlathotep	217,55	The Price of Freedom	109,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel complet du Prêtre	132,05	A saga companion	105,00	Japan	132,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	A Fragile Peace	109,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel complet du Barbare	119,70	Cradel of Light	152,00	Western	132,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	The First Line	109,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel des Humanoïdes	165,00	Heroes of Defiance	135,00	Espace	136,80	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	The Way of Kolharra : Vulcans	109,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Manuel des Pionniers	135,00	Heroes of Hope	135,00	Créatures Fantastiques	132,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Planets of the UFP	159,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	AD&D CD-ROM Core Rules 2.0	450,00	Heroes of Sorcery	135,00	Créatures Imaginaires	141,55	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Planetary Adventures	125,00	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	A Darkness Gathering	68,00	Heroes of Steel	125,00	Pionniers	132,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	STAR WARS, Ed. Révisée	246,05	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	A hero's tale	90,00	Last Tower : Legacy of Ralstin	135,00	Vampire	179,55	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Ecran NELLE Edition	84,55	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	A Paladin in Hell	129,00	Panathas	85,00	GURPS (4th ed.)	175,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Le Guide de l'Empire	113,05	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Ave of the Dwarish Lords	175,00	The Bestiary	175,00	First In (Traveler)	139,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Le Guide de l'Alliance	136,80	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Castle Guide	95,00	The Sylvan Veil	125,00	HARNMASTER (2nd Ed.)	270,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Manuel du général Craiken	80,75	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Castle Sites	90,00	Wings of Fury	152,00	HAWKMOON (3ème Ed.)	239,40	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Manuel du maître de Jeu	114,95	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Catacombs Guide	89,00	Greyhawk	98,00	LE LIVRE DES 5 ANNEAUX	239,40	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Guide de la trilogie	114,95	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Complete book of Villains	125,00	Player's guide to Greyhawk	98,00	LA VOIE DU DRAGON	94,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Cargos interstellaires	129,20	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Dawn of the Overmind	95,00	Return of the night	98,00	LA VOIE DE LA LOMME	94,05	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Fragment de la bordure exte.	103,55	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Destiny of Kings	65,00	The adventure begins	98,00	LA VOIE DU CRABE	136,80	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Guide de l'héritier de l'Empire	151,05	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Dragon Mountain	205,00	The Crypt of Lyzandred	82,00	LA VOIE DE LA SCORPION	217,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	La Bataille des Jedi	165,30	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Encyclopedia Magica 1, 2, 3 ou 4	175,00	The Doomquiner	82,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Shantipole	56,05	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Evil Tide : Monstrous Arcana	68,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Chasse à l'homme sur Tatooine	56,05	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Eye of Doom	58,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Bataille du soleil d'or	62,70	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Eye to Eye	89,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Outre Espace	64,60	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Fighter's Player Pack	110,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Pluie d'étoiles	64,60	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Gates of Firestorm Peak	139,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Les récupérateurs	64,60	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Titans	125,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Le domaine du mal	71,25	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Jakandar Island of War	135,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	L'étoile de la mort	93,10	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Jakandar Island of Destiny	149,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Crise dans la cité des nuages	71,25	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Jakandar Land of Legend	152,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Meurtre de la cité des profon.	71,25	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Masters of Eternal Night	69,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	L'enlèvement de crying	75,05	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Monstrous Annual III ou IV	135,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00	LA COMPAGNIE DES GLACES	30,00	Delta Green	246,05	Supernova	129,20	Wraith : le Néant	94,05	Midnight Express	103,55
	Moonlight Madness	82,00	The Star Cairns	84,00	LA VOIE DE L'HONNEUR	75,00										

Les Contrées du rêve revisitées

La pierre onirique

pour *L'appel de Cthulhu*, en v.f.

Croisière de luxe au pays des songes

Villes antiques pleines de ruelles ténébreuses, prairies immenses où voletent des papillons multicolores, chats savants aux secrets redoutables, pays merveilleux où la vieillesse et la mort sont inconnues... Les Contrées du rêve ne ressemblent à rien de connu dans le monde de l'Éveil.

Pour les nouveaux venus

Dans les années 20, Lovecraft a écrit plusieurs nouvelles situées dans un monde féérique. Petit à petit, il l'a précisé et enrichi, jusqu'à en faire le cadre de son seul véritable roman :

La quête de Kadath. Après quoi, il s'en est désintéressé pour se tourner vers l'horreur et donner naissance au mythe de Cthulhu. Des liens existent entre ces deux cycles, notamment la présence de Nyarlathotep et d'Azathoth, mais tout ce pan de l'œuvre de Lovecraft avait échappé aux concepteurs de *L'appel de Cthulhu*. Cette lacune a été comblée par la publication, en 1986, de *Dreamlands*, qui permettait aux Investigateurs de passer par-delà le mur du sommeil, de visiter les royaumes du songe et de croiser le fer avec des adversaires plus accessibles que les Grands Anciens. Les Contrées du rêve sont potentiellement infinies. Même en s'en tenant strictement à ce qui est présenté dans ce gros supplément (180 pages), plusieurs vies d'aventuriers ne suffiront pas à en faire le tour. En tant que telles, elles formeraient un décor fort honorable pour un jeu médiéval-fantastique. Il est d'ailleurs possible

de les utiliser de cette manière, en créant des personnages natifs des Contrées et en leur faisant vivre des aventures sans Mythe et sans Grands Anciens. Mais le véritable potentiel de l'endroit ne se révèle qu'associé à *L'appel de Cthulhu*. Propulser des personnages parfaitement ordinaires et ancrés dans le monde de l'Éveil au milieu des merveilles et des

horreurs des Contrées est l'un des plus grands plaisirs que puisse s'offrir un Gardien des Arcanes blasé. Et voir les joueurs embrayer et adopter la logique très particulière des rêves n'est pas désagréable non plus !

Pour les vétérans

Cette nouvelle édition reprend une bonne partie des textes de la précédente (qui est indisponible en boutique depuis au moins cinq ans). Elle les prolonge et les complète en puisant dans de nombreux autres auteurs (malheureusement pas tous

connus ou traduits en France). Les sorts n'ont guère changé. En revanche, le bestiaire s'est considérablement étoffé, pour le meilleur et pour le pire. Le gros du travail a quand même porté sur le background. L'optique change un peu, l'ambiance est par endroits un peu plus sombre, par endroits un peu plus héroïque, mais le merveilleux est toujours là. Dans l'ensemble, il y a suffisamment de nouveauté pour justifier un rachat si vous aviez la première édition... Le seul regret est la disparition d'une partie des scénarios, même si les deux qui ont survécu étaient les meilleurs.

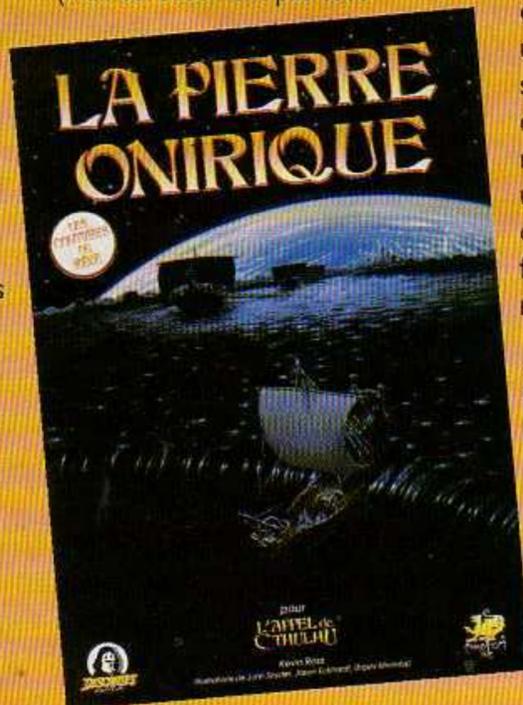
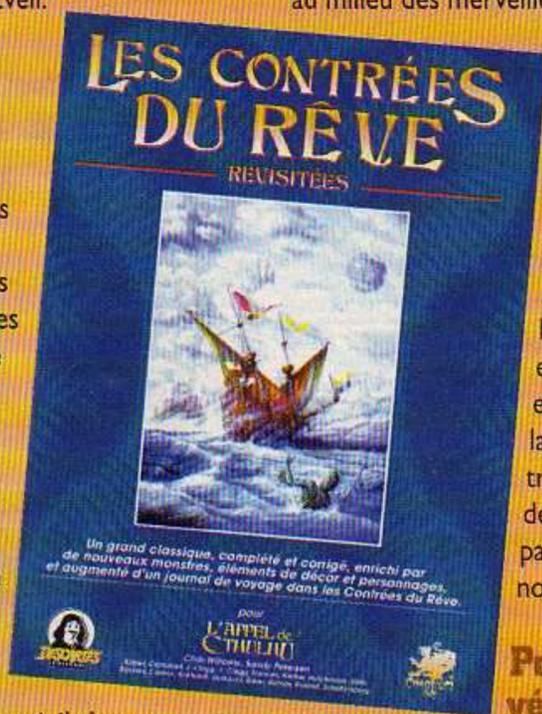
Après le guide, le circuit

La pierre onirique complète idéalement *Les Contrées du rêve*. Dans cette campagne, les Investigateurs se retrouvent embarqués plus ou moins malgré eux dans une balade à travers les Contrées, de Celephais à la lune... et au-delà. En seulement 60 pages, elle condense quelques mois de jeu. Entre les mains d'un bon meneur de jeu, elle peut devenir une expérience mémorable. Son ambiance est très agréable, beaucoup plus légère qu'un *Cthulhu* classique, avec juste la bonne combinaison de fantasy et d'horreur pour rendre les Contrées crédibles. En fait, c'est exactement le genre de scénario à réserver à des vétérans blasés qui croient avoir tout vu et vécu. Histoire d'avoir une abomination familière à laquelle se raccrocher, les Investigateurs croisent bien Nyarlathotep, mais c'est un Chaos Rampant un peu différent de son incarnation ordinaire – dire qu'il se montre facétieux serait un peu excessif, mais il n'en est pas loin par instants.

Conclusion

À votre santé, roi Kuranès ! Et à la vôtre, Randolph Carter ! Puissent vos aventures inspirer bien d'autres rêveurs ! Et vous, qu'est-ce que vous attendez ? Achetez ce supplément !

Tristan Lhomme



Chaosium

● **Call of Cthulhu : Last Rites** est reporté à la rentrée. La prochaine nouveauté Chaosium sera donc *Mountains of Madness*. Cette monumentale campagne de 400 pages devrait être là au milieu de l'été, accompagnée d'un livret contenant la version « de luxe » des aides de jeu (utile) et d'un recueil de nouvelles sur le thème de l'Antarctique (moins palpitant). Les courageux Investigateurs embarquent pour le Pôle Sud, à la recherche de l'expédition envoyée par l'université Miskatonic, qui ne donne plus signe de vie. Sans trahir grand-chose, il est fortement probable que les malheureux se retrouvent à chasser le shoggoth dans des ruines préhumaines... à moins qu'ils ne meurent de froid, qu'ils ne deviennent fous ou qu'ils ne se fassent manger par un extraterrestre, bien entendu.

Dream Pod 9

● **Tribe 8 : Book of Legends** est un recueil d'idées de scénarios présenté sous une forme un peu littéraire, pas désagréable à lire, mais toujours d'un hermétisme rebutant. On attend pour cet été *Word of the Pillar*, qui détaillera deux des principales tribus du monde de Tribe 8.

Eden Studio

● **Conspiracy X : Synergy**, la fin de la campagne *Bodyguards of Lies*, est arrivé. C'est un gros scénario de 160 pages (avec quelques règles supplémentaires en prime). Les deux premiers volets de la campagne étaient bons, il n'y a pas de raisons que le niveau baisse avec celui-là.

FASA

● **Shadowrun : Léonidas Vesperini** nous dit tout sur *Magic in the Shadows* p. 81. *Corporate Download*, un supplément détaillant les machinations des dix plus grosses multinationales de l'univers

Les Contrées du rêve : un supplément pour *L'appel de Cthulhu*, édité en français par Jeux Descartes. Auteurs : Chris Williams, Sandy Petersen et divers. Prix : 179 F. La pierre onirique : une campagne pour *L'appel de Cthulhu*, éditée en français par Jeux Descartes. Auteur : Kevin Ross. Prix : non communiqué.

de Shadowrun, est arrivé juste à temps pour le bouclage. Il est épais, dense et contient apparemment plein d'infos intéressantes. On en reparle certainement dans deux mois. Les *Quick Start Rules* sont prévues pour août.

● **Mechwarriors** : Une troisième édition du jeu de rôle dans l'univers de BattleTech est annoncée pour août.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Hawkwood Fiefs* est là. Ce livret d'une trentaine de pages décrit succinctement quatre planètes. C'est du travail bien fait, mais tant que *Fading Suns* ne sera pas disponible en français, il ne risque pas de passionner les foules...

ICE

● **Rolemaster** : Finalement, la nouvelle édition n'est rien d'autre qu'un moyen déguisé de pousser les fans à la consommation. Une pincée de règles modifiées, une louche de tableaux réorganisés... et c'est censé être suffisant pour pousser le brave joueur à racheter toute la gamme,

qui va être rééditée en tenant compte de ces modifications. Il n'est pas certain que cette stratégie à la Bill Gates séduise le public. Même le petit noyau d'hyperpassionnés qui jouent régulièrement à Rolemaster murmure, c'est dire ! Si ICE tient le rythme – ce qui n'est pas gagné d'avance – on devrait avoir une nouvelle version d'*Arms Law* en juillet, en même temps que *Creatures & Monsters*. En août arriveront trois livrets intitulés ... of Channeling, ... of Essence et ... of Mentalism, qui sont un tronçonnage de l'ancien *Spell Law*. Le *Character Law* est également annoncé pour août, ainsi que *Ten Million Ways to Die*, qui est un gros recueil plein d'armes.

● **Run out the Guns** : *All Hands on Deck* est une extension pour ce sympathique (mais trop complexe) petit jeu de pirates.

Last Unicorn

● **Dune, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Next Generation** : En dépit de nos appels répétés à Last Unicorn, ▷



Un supplément pour Cyberpunk 2020, édité en français par Oriflam. Auteurs : collectif. Prix : 126 F.

Ce quatrième volet de *Chrome* est un catalogue publicitaire, direct et percutant avec ses annonces du genre : « Tu veux des os en titane, mais t'as pas les thunes pour l'opération, CyberSov te propose un truc... » On est vraiment dans l'ambiance ! Dans l'ordre, on trouve de nouveaux implants cyber, puis les nouveaux biowares, axés sur les nanotechs et la modification anatomique sans métal. Une sélection de véhicules (motos, voitures et AV) vous permettra de changer des véhicules existants. Un chapitre software présente quelques améliorations de consoles et des programmes puissants visant presque à modifier la Matrice elle-même... mais chut ! Une partie look présente les fringues de 2020 et leur prix, avec de nombreuses illustrations. Les dernières pages proposent quelques équipements supplémentaires. OK, y a pas de chapitre sur les armes. C'est assez normal, car depuis le n° 2, *Chrome* n'a pas présenté de nouveau lance-patate thermonucléaire et la ligne semble aller désormais en ce sens. Petit atout de ce supplément, il aborde l'évolution technologique, ce qui permet de jouer plus en 2022 qu'en 2020 et de modifier ainsi le monde.

Thomas Feron

Faerie

1 rue Albert Einstein
77420 CHAMPS SUR MARNE

Vente par correspondance

Tél. : 01.64.73.10.20 de 14h à 22h

FRAIS DE PORT GRATUITS

CATALOGUES SUR SIMPLE DEMANDE

JEUX VIDÉO ET LOGICIELS

JEUX DE FIGURINES FANTASTIQUES

Tous les produits des gammes Rackham, Warzone, Chronopia et Demonworld

JEUX DE PLATEAU

Europa	224 F	Les Batailles de Pharaon	248 F
Azteca	284 F	Grand Alchimiste (juillet)	250 F
Vox Populi	230 F	Circuits de Budapest/Nürburgring	105 F
Les Cochons de l'Espace (juin)	250 F		

JEUX DE CARTES

Zoon, Starter	35 F	65 F les deux
Croa	115 F	au lieu de 135 F
Legend Of The Five Rings : Honor Bound	Starter 65 F	Booster 19 F

JEUX DE ROLES NOUVEAUTÉS

A&E&D		Gurps Discworld Hardcover Vo	265 F
Magie et Sortilèges	190 F	Gurps special Ops 2nd edition Vo	137 F
L'Université de Magie	114 F	Magic Items Vo	137 F
Bestiaire Monstrueux	285 F	Psionics Vo	137 F
Livre des Artefacts	152 F	Black Ops Vo	137 F
La nuit des profondeurs Vf	285 F	Fantasy Bestiary Vo	137 F
Return To The Keep On The Borderlands Vo	89 F		
Silent Blade (Novel) Vo	45 F	HAWKMOON	
Zero Point (Novel) Vo	45 F	L'España	180 F
Axe Of The Dwarvish Lords Vo	184 F		
Priest's Spell Compendium Vo	171 F	INSJ	
Dungeons & Dragons Complete Starter Game Vo	Tel	Le Guide des Démons	161 F
Faith & Avatars Vo	Tel		
Dungeons of Despair Vo	90 F	JI-HERP	210 F
		Ecran Ji-Herp	99 F
AL QUADIM			
Golden Voyages Vo	129 F	LE LIVRE DES 5 ANNEAUX	
Assassin Mountain Vo	129 F	La voie du Scorpion Vf	118 F
Corsairs Of The Great Sea Vo	129 F	Le Crépuscule de l'Honneur Vf	79 F
Caravans Vo	129 F	L'Outremonde Vf	180 F
Reunion Vo	75 F	Gamemaster Survival Pack Vo	145 F
FORGOTTEN REALMS		The Tao of the Naga Vo	145 F
Les Ruines de Château Zenthil Vf	285 F	Unexpected alive Vo	131 F
Skullport Vo	130 F	Merchant's guide to Rokugan Vo	115 F
The City of Raven Bluff Vo	181 F	The Winter Court Vo	115 F
GREYHAWK			
World Of Greyhawk Vo	51 F	NEPHILIM	
DRAGONLANCE		Nephilim jeu de base (-20 %)	224 F
Dezra's quest (Novel) Vo	45 F	Le Ka	juillet
Dragonlance Fate Cards	Tel	Les Chroniques de l'Apocalypse	114 F
Dragonlance Classic 15th Anniversary Edition Vo	179 F	Les Chroniques de l'Apocalypse Vol. 2	114 F
		Les Templiers	90 F
APPEL DE CTHULHU		TESTAMENT	171 F
Les Contrées du Rêve revisitées Vf	171 F	Hermès Trimégiste n° 5, 6, 7, 8	35 F
L'intégrales des Masques de Nyarlathotep Vf	219 F		
Delta Green Vf	247 F	PENDRAGON	
Before the Fall Vo	86 F	La Forêt Périlleuse Vf	137 F
Last Rites Vo	108 F		
BATTLECH		POLARIS	
Opération Stiletto Vo	108 F	Surface	133 F
		Mythes & Légendes des profondeurs	120 F
CHANGELING		Volcania	Tel
Book Of Houses II Vo	146 F		
CONSPIRACY X		ROLEMASTER	
Conspiracy X Vf	219 F	... and a 10 Foot Pole Vo	118 F
Aegis Vf	Juillet	Rolemaster Fantasy Role-Playing Vo	190 F
CYBERPUNK			
Chrome 4 Vf	123 F	SHADOWRUN	
Firestorm/Shockware Vf	156 F	Shadowtech Vf	190 F
		Corporate Download Vo	124 F
DARK EARTH		Skinner Vo	44 F
Les Initiés	162 F	New Seattle Vo	137 F
ARTEFACTS	157 F		
DEADLANDS		7TH SEA VO	
Au nom de la loi Vf	162 F	Player's Guide Vo	206 F
Smith & Robards Vf	167 F	Game Master Guide Vo	206 F
Critters, Vermine et Abominations Vf	157 F	Ecran 7th Sea Vo	137 F
River o'Blood Vo	173 F		
Lost Angels Vo	115 F		
Doomtowns Or Bust Vo	137 F	VAMPIRE, L'AGE DES TÉNÉBRES	
		Clanbook Salubri Vo	87 F
EARTHDAWN		Liber Transylvania Vf	162 F
Trame Brisée	109 F	Cainite Heresy Vo	95 F
Les Dagues de Cara Fahd	122 F		
FADING SUNS		VAMPIRE LA MASCARADE	
Hawkwood Fiefs : Imperial Survey Vol.1 Vo	53 F	Vampire 3ème édition Vf	237 F
War In The Heavens Vo	143 F	The Thousand Hells Vo	119 F
		Jovania Chronichles 4 : Nuova Malattia Vo	133 F
ELRIC		Camarilla Guide Vo	150 F
Les Architectes du Destin Vf	180 F	Vampire Storyteller Companion Vo	90 F
Les Mers du Destin Vf	180 F	Art of Vampire : the Masquerade	90 F
		Guide to the Sabbat Vo	150 F
GEMINI		Kindred of the East Companion Vo	115 F
Gemini RPG Vo	189 F		
GUILDDES		WEREWOLF	
Les Gehemdals	129 F	Umbrax Vf	Tel
		Werewolf The Dark Ages Vo	146 F
GURPS		Umbrax : the Velvet Shadow Vo	90 F
Gurps Who's who Vo	152 F	Book of the weaver Vo	115 F
Gurps Traveller : First In Vo	159 F		
		WORLD OF DARKNESS	
		Blood Dimmed Tides Vo	108 F
		World Of Darkness : Tokio Vo	90 F
		WRAITH	
		The Great War RPG Vo	108 F

Chroniques de la Lune Noire

un jeu en v.f.

Haute trahison

C'est beau !

Allô, tu peux tester *Chroniques de la Lune Noire*? Ouais!!! J'arrive, je prends les CD et j'installe le jeu immédiatement. Hop! Je lance ce jeu qui fait saliver depuis plusieurs mois les aficionados de la BD du même nom (pour ceux qui ne connaîtraient pas, il s'agit d'une grande épopée qui retrace les aventures donjonesques de Wismerhill, un perso créé par François Marcela-Froideval, le fondateur de *Casus Belli*). Une fois le logo Cryo zappé, j'attends patiemment la scène de début... Du texte se met à défiler expliquant en détail quelles sont les forces en présence (l'Empire, la Justice, la Lumière et la Lune Noire). Mais c'est long, trop long. Je continue pourtant jusqu'au bout, gardant l'espoir que quelque chose dans ce texte va me faire bondir de joie. Hélas! Je n'apprends rien de plus... Enfin, la scène cinématique qui présente les armées, là ça dépote! Vite, un clic sur le bouton d'initiation pour se mettre dans le bain. Me voilà sur la carte stratégique où apparaît la bannière de mon premier régiment. Ici, on joue par tour, ce qui permet d'organiser ses déplacements vers les lieux où la bataille fera rage. Première mission et... argh! Ça y est, mon petit Wismerhill apparaît à l'écran et je commence à me battre contre des hordes d'orques et de trolls avec mes archers et mes paladins. Wismerhill lance des boules de feu et invoque ses alliés élémentaires. Ouah! C'est super beau!!! Il tape partout avec sa petite épée de feu, engrangeant les xp à tours de bras. Tiens, il vient de passer de niveau! Ça commence à me plaire. Une fois la première bataille passée, petit tour au château pour faire ses emplettes, acquérir de nouveaux bâtiments (écuries, forge, temple, etc.) et quelques unités supplémentaires. Je constate que les *upgrades* sont

nombreux et intéressants, les bâtiments de toute beauté, bien que cette forteresse soit désespérément vide.

C'est très beau !

Après l'initiation, la campagne. Je reprends le camp de la Justice, Wismerhill a terminé niveau 3 grâce à l'initiation, ainsi que certains de mes hommes. Comment ça je repars à zéro? Tant pis, je me ruine



à constituer le régiment le plus balaise que je puisse avoir et je pars à la conquête du monde. Lors de la première bataille, les unités sont disposées en rangs de chaque côté. Comme elles sont placées automatiquement sur le champ de bataille, je perds un temps

précieux à réorganiser tout ce petit monde. Sitôt fait, je marche sur l'ennemi. Je sélectionne tous mes hommes, et la formation que j'avais donnée à mon régiment se dilue en une bouillie informe qui relève de la plus grande débilité militaire. Me voilà avec mes archers au contact, se battant dans l'anarchie la plus totale. Bon, choper Wismerhill, il va bien remettre un peu d'ordre là-dedans. Au milieu de la mêlée

il est insaisissable, il me faut d'abord virer les unités présentes sur le terrain dans une pseudo-retraite à laquelle elles refusent d'obéir. Eh! Les gars, reculez un peu et arrêtez de taper sur ce truc plus gros que vous si vous ne voulez pas vous faire rétamer. Non, pas là! Mes paladins se font hacher sans combattre par un troll agressif. Ils avaient éliminé l'unité désignée, maintenant ils glandent sans riposter aux assauts adverses. Tout cela vire au carnage tandis que je chope enfin Wismerhill aux prises avec trois trolls. Dommage que, pour qu'une troupe soit agressive ou daigne se déplacer, il faille penser à taper sur espace; pas pratique cette histoire... Trop tard, il est mort, la partie est finie.

C'est bien beau !

C'était beau, presque jouissif tellement les unités sur le terrain étaient nombreuses. C'était grand d'avoir balancé des éléments de donj un peu partout. Mais Cryo n'a toujours pas compris qu'il y a une différence entre ramage et plumage, entre un jeu et « autre chose ». C'est regrettable, d'autant plus qu'ils avaient tout pour réussir : un thème porteur, les auteurs de la BD (qui doivent s'en mordre les c...), des tas d'exemples (*Warcraft*, *C&C*, *HMM*, etc.). Ce produit décevait les fans les plus acharnés, quant aux néophytes... C'est très beau, mais c'est tout.

Get Anxious!

Last Unicorn, suite.

impossible d'avoir des infos fiables sur son planning. Tout ce qui est sûr, c'est que ces trois jeux sortiront. Un jour. Ou l'autre. Et dans cet ordre. Ou dans un autre.

● **Star Trek: Planet of the UFP** est un guide qui est arrivé au moment où vous lisez ce *Casus*. *Planetary Adventures* est un recueil de scénarios (paru) où les gentils PJ visitent des endroits étranges, exotiques et dangereux où jamais la main de l'homme n'a mis le pied et où les attendent, inévitablement, de gros ennuis.

Palladium

● **Recon: DeLuxe Revised Recon** est arrivé. C'est, en un seul volume, une reprise à peu près intégrale de tout ce qui a été publié pour ce jeu, règles pour figurines y compris. Autrement dit: c'est un aimable et très anarchique foutoir. Un comble pour un jeu exaltant l'ordre et la discipline militaire... Même si on passe sur sa présentation, Recon n'est intéressant que si vous avez envie de napalmer du Viet, de mitrailler du coco et de putscher des dictatures tropicales soutenues par l'Empire du Mal.

● **Rifts: Sonic Boom** est un roman (paru). *Rifts Canada* arrive en juillet.

● **Heroes Unlimited:** On attend le *GM's Guide* d'un moment à l'autre, s'il n'est pas déjà là. Il contient des conseils de maîtrise, des idées de scénario, des règles optionnelles... et un chapitre entièrement destiné aux joueurs ce qui, dans un guide pour meneurs de jeu, témoigne d'un souci d'originalité touchant.

● **Teenage Mutant Ninja Turtles 2nd Edition:** Palladium annonce maintenant que les tortues « pourraient être ajoutées au planning à la fin de l'été ». Ils sont passés de l'affirmatif au conditionnel, et ça ne présage pas bien de l'avenir de ces braves petites bêtes.

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu:** Ce n'est pas une, mais deux nouveautés géantes qui se préparent cet été

Un jeu édité par Cryo. Config. minimale: P200 MMX, 32 Mo ram, DD 500 Mo, carte graphique 2 Mo. CD-Rom 8X, Win 95/98. Prix: environ 370 F.

Le Livre des Fondations

pour Mage, en v.f.

Mage est un jeu paradoxal : rien n'est plus individualiste qu'un mage et pourtant plus que tout autre, il aime retrouver ses confrères au sein d'un même repaire. Avatars directs des Alliances d'Ars Magica, les Fondations sont la version moderne de ces repaires. *Le Livre des Fondations* suit une structure éprouvée : la plus grosse partie de l'ouvrage est un catalogue de dix Fondations prêtes à l'emploi avec leurs occupants. Tantôt poussif (les sempiternels Indiens), tantôt jouissif (le squat hanté d'Excavés), ce supplément a au moins le mérite d'être exhaustif : on trouve aussi bien les traditionnelles Fondations que les Canevas (Fondations de

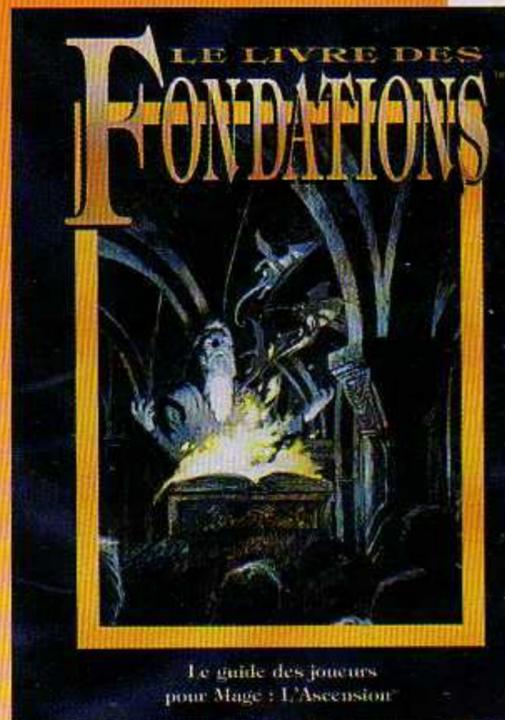
la Technocratie) et les Labyrinthes (Fondations des Nephandi). Chacun y trouvera son bonheur avec tel PNJ ou tel endroit. Mais sa quintessence réside plus dans la partie technique. On y trouve plusieurs focus sur les Nodes ou les royaumes d'Horizon, qui en font un quasi-guide du Conteur avant l'heure. Passons sur le scénario de la fin, incongru et hors de propos, et insistons sur les règles de création. Celles-ci couvrent un large champ de possibilités : tous les éléments qui composent une Fondation peuvent constituer autant de prétextes d'aventure pour vos joueurs et un atout certain pour vos campagnes. Enfin, pour l'anecdote, ce supplément a été le premier

3615 De Mage à Mage

publié (1993) pour Mage : beaucoup de noms qui apparaissent (Porthos, Doissetep, Non B, Helekar) ont été repris par la suite comme éléments centraux du background. A cela, on peut ajouter que malgré son âge vénérable, ce supplément a bien vieilli, preuve que sans être génial, il constitue cependant une référence solide et utile. Même si Mage est un jeu déjà très riche hors le concept des Fondations, tout MJ intéressé par le sujet pourra acquiescer en toute quiétude ce supplément bien « tassé ».

Mathieu Reversé

Le Livre des Fondations est un supplément édité en français par Hexagonal. Auteurs : collectif. Prix : non communiqué.



pour Cthulhu ! Après s'être ruinés pour *Mountains of Madness*, les fans pourront claquer ce qui leur reste d'économies dans *Countdown*. Cette suite de Delta Green contiendra des tonnes d'informations, notamment sur les homologues européens et russes des Delta Green. Si Pagan

n'est pas attaqué par l'Indicible Rongeur Blanc aux Oreilles Surdimensionnées, au moment où vous lirez ces lignes, ce supplément-mastodonte de 430* pages sera chez l'imprimeur. GenCon oblige, il devrait arriver dans les boutiques au mois d'août... et plutôt dans la deuxième quinzaine.

* Chaosium annonce *Mountains of Madness* à plus de 400 pages. Une chose est sûre, l'un des deux remportera le titre du plus gros supplément jamais écrit pour Call of Cthulhu, mais il faudra attendre août pour savoir lequel.

Pinnacle Entertainment

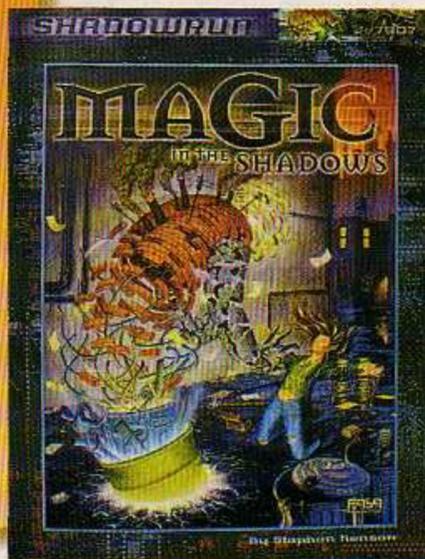
● **Deadlands** : *Doomtown or Bust* est là, et transforme la ville qui sert de décor au jeu de cartes en un cadre exploitable en jeu de rôle. Pourquoi pas, si vous avez besoin d'une ville toute faite pour votre version de l'Ouest sauvage ? *Bloody Old Muddy*, un court scénario, est arrivé. Comme tous ses prédécesseurs, il ne brille pas par ses qualités narratives. Ni par sa maquette. Ni par ses illustrations. En fait, son seul point fort est de ne pas prendre beaucoup

de place sur les étagères. *Back East: North* et *Back East: South* s'annoncent plus substantiels et plus intéressants, mais ils ne seront probablement pas là avant la GenCon.

● **Hell on Earth** : *Junk Men Cometh* est arrivé. C'est l'exact pendant de *Smith n'Robards*, le guide des savants fous de *Deadlands*. C'est pratique de faire deux jeux aux thèmes très proches, ça permet de refaire les mêmes suppléments à un an d'intervalle...

Steve Jackson Games

● **GURPS** : Un nouvel écran devrait être arrivé, accompagné de *Gurps Lite*, la version « condensée » des règles. Plus amusant, *Gurps Who's Who 1* présente les caractéristiques d'une centaine de personnes « parmi les plus importantes de l'histoire ». On y croise pêle-mêle des rois, des philosophes, des savants, des écrivains, et une bonne dose de cinglés pour faire le liant. Honnêtement, les valeurs chiffrées de tout ce petit monde ne sont pas très importantes. Il y a certainement quelque part des gens qui seront fascinés d'apprendre que la valeur en points du cardinal de Richelieu est exactement 4,877 fois supérieure à celle de Lovecraft, mais j'espère que vous n'en faites pas partie. ▷



Magic in the Shadows

pour Shadowrun, en v.o.

Magic in the Shadows est plus qu'une troisième édition du fameux Grimoire, puisqu'il reprend en fait les règles et informations relatives à la magie contenues dans plusieurs suppléments indisponibles (*Le Grimoire*, *Awakenings*, *Germany Sourcebook*, *Bug City*, *Tir na nOg*). La majorité du supplément est très technique, ce qui est parfois regrettable. Seul le premier chapitre aborde le sujet d'un point de vue culturel et social, analysant les conséquences de la magie sur les aspects juridiques, religieux et économiques du monde de *Shadowrun*. Les autres chapitres, qui contiennent beaucoup de règles et de nouveaux sorts, permettent entre autres de typer les personnages magiciens. Aucune tradition magique exotique n'est oubliée ; du druide celtique au chaman rasta (qui fume lors de ses rituels !) en passant par l'adepte de la magie noire, le chaman vaudou ou encore la sorcière gitane, tout devient possible. Ça change du mage urbain de base ! Un petit conseil : ne cherchez pas nécessairement à tout exploiter, ni même à tout lire. Prenez ce qui vous amuse ou qui tente vos joueurs et étudiez les règles correspondantes.

Vous y gagnerez un temps précieux.

Un supplément en anglais édité par FASA. Auteur : Stephen Kenson. Prix : environ 155 F.

Léonidas Vesperini

Shadowtech

pour Shadowrun, en v.f.

La science pour un monde meilleur... ou presque

Shadowtech marque une étape importante dans l'escalade technologique du monde de Shadowrun. En 128 pages bien écrites et clairement illustrées on trouve tout pour transformer en machine de combat n'importe quel être humain suffisamment fou pour remplacer une bonne partie de son anatomie par des éléments artificiels. La cybertechnologie est, cyberpunk oblige, à la fête et présente des nouveautés qui se révèlent vite indispensables à tout samouraï des rues ne voulant pas perdre l'avantage dans la course à l'armement. Les deckers ne sont pas en reste et trouveront avec les decks craniaux tout ce qu'il faut pour enfin

s'affranchir des encombrants ordinateurs portables jusqu'à présent indispensables à l'exercice de leur art. Mais les meilleurs chapitres sont ceux sur les nouvelles technologies jusque-là ignorées dans Shadowrun : la bionétique, éléments organiques améliorés en cuves ; la chimie, poisons et autres maladies artificielles ; et la génétique, à côté de laquelle le maïs transgénique et les brebis clonées font pâle figure. Les améliorations biologiques et génétiques sont à la fois monstrueuses d'efficacité et géniales de simplicité. Le supplément a été écrit par un médecin et cela se sent car à aucun moment on n'est largué techniquement, et l'on découvre

au contraire avec plaisir les secrets des gammaprotéines, des polymères au ruthénium et autre sulfoxyde de diméthyl. Ce supplément est donc un chef-d'œuvre dans son genre, tous jeux cyberpunks confondus, et transforme substantiellement l'équilibre des forces dans les ombres. Il y a ceux qui ont du shadowtech et les autres, ceux qui meurent. Le traduire est indispensable pour la gamme française, mais pourquoi avoir attendu si longtemps alors que sa suite, *Cybertechnology*, est sortie depuis et a encore franchi un cap dans la course technologique ? Et pourquoi tant d'efforts si tardifs alors que *Man and Machine*,

le prochain supplément qui annule et remplace *Shadowtech* et *Cybertechnology*, sort dans quelques mois ? Dommage pour les joueurs...

Mathias Twardowski



Steve Jackson Games, suite.

En revanche, il y a de quoi s'amuser avec les biographies... et avec les considérations sur l'impact historique de tout ce petit monde.

Talsorian Games

● **Dragon Ball Z** : Toujours pas de nouvelles. Talsorian semble

avoir replongé dans son coma. Peut-être pour la GenCon ?

TSR

● **Alternity** : *Klick Clack* est un court scénario, assez peu palpitant : 32 pages de donj' spatial, avec tables de rencontres et salles numérotées. *Star Compendium*, en juillet, présentera un tas de planètes

et de systèmes solaires prêts à jouer. Bonne initiative ! Une édition en boîte d'Alternity se prépare pour la fin de l'année, plus orientée débutants que les deux gros livres de base.

● **D&D** : Une nouvelle boîte d'initiation vient juste de paraître, voir le Coup d'œil p. 87.

● **AD&D** : *Axe of the Dwarfish Lords* a droit à un demi-Coup d'œil

p. 90. *Priest's Spell Compendium vol. 1* est un gros bouquin de 300 pages, qui devrait être arrivé, et qui contient de quoi faire une méga-orgie de sorts. *Return to the Keep on the Borderlands* est un scénario pour joueurs peu expérimentés, qui prolonge l'antique et vénérable *Keep on the Borderlands*. Vingt ans après, le donjon

Aide au Joueur : Magie & Sortilèges

pour AD&D, en v.f.

Costauds les magos

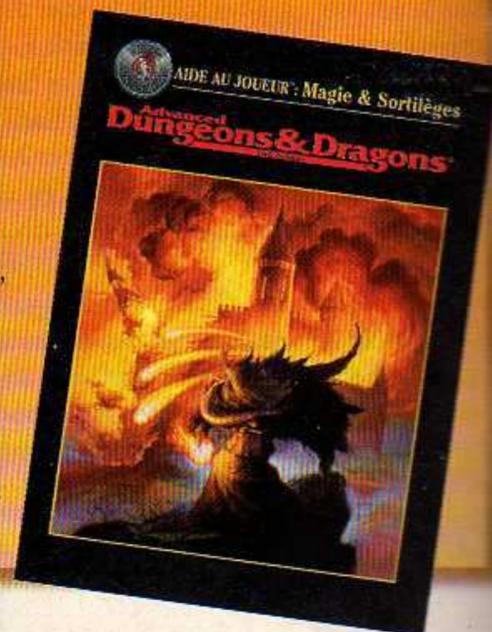
Magie & Sortilèges (M&S) est le complément de *Talents & Pouvoirs* (T&P), et il est dommage qu'il paraisse aussi longtemps (un an) après le premier volume de la série *Aide au Joueur*. Car M&S est un outil indispensable pour tous ceux qui souhaitent sortir leurs personnages des sentiers battus. Il s'attache aux utilisateurs de magie, magiciens et prêtres, et augmente considérablement leur potentiel. Mais là où T&P fonctionne comme une extrapolation logique des règles d'AD&D, M&S va plus loin et propose des concepts qui n'avaient jusqu'à présent jamais été formalisés (du moins pour *Donjon*). Plusieurs moyens de jouer la magie

sont détaillés, qui permettent d'adapter l'utilisation de la magie au monde dans lequel évoluent les PJ. M&S revient sur les magiciens spécialisés en proposant de nouvelles spécialisations basées soit sur les types de magie (enchantement, abjuration, etc.), soit sur les effets des sorts (élémentaliste, mage des ombres...), soit encore sur la méthode utilisée pour obtenir l'effet magique (alchimiste, artificier...). L'utilisation des points de personnage telle qu'elle est présentée dans T&P est nettement développée et il est possible de créer des magiciens ou des prêtres dont les DV sont tirés au d10, portent toutes sortes d'armures, lancent plus de sorts, etc.,

en échange de quelques limitations. Avec ces règles, les lanceurs de sorts peuvent devenir redoutablement puissants, et j'invite les MJ à surveiller de près les créations de leurs joueurs, sous peine de déséquilibres patents dans le groupe. Le côté le plus novateur est représenté par de nouveaux types de personnages, comme le canalisateur qui n'oublie pas ses sorts une fois lancés et a accès en permanence à tous ses sortilèges, ou le sorcier. Un chapitre sur la création de sorts et d'objets magiques, des considérations utiles sur l'utilisation de sorts en combat (la trace qu'ils laissent, la discrétion des incantations...) et les inévitables nouveaux sorts, complètent

cet excellent supplément qui est une sorte de « Gurps magie » dédié à *Donjon*.

Alexandre Laurillière



Plus de 10 000 références BD, JdR, Romans, etc...

Frais de port gratuits

C'est l'été, autant bronzer câblé ! Vous n'avez pas vu le film, on vous propose d'entrée le roman. "STAR WARS : La Menace Fantôme" de Terry Brooks est un honnête bouquin de plage. Littérature THX, disons... - Le Londres d'en bas, des souterrains qui débouchent sur des galeries peuplées d'êtres fabuleux, c'est "Neverwhere" du génial Neil Gaiman - Du même auteur, la BD "Sandman" est indéniablement une merveille, à tel point que son héros Lord Morphéus est déjà culte et qu'il est l'une des inspirations de Matrix (l'hallucinante bombe SF au ciné en ce moment), comme l'est d'ailleurs "Elektra" de Miller/Sienkiewicz, référence en matière de graphisme alternatif et débridé. Voilà ... Alors bonnes vacances !!!

Conspiration X

Livre de règles	219 F
AEgis	N.D.

Dark Earth

Les initiés	169 F
-------------	-------

Deadlands

La croix et le colt	169 F
Au nom de la loi	169 F

Livre des cinq anneaux

La voie du crabe	118 F
La voie du scorpion	118 F
Le crépuscule de l'honneur	79 F
Les carnets de l'outremonde	180 F
La cité des mensonges	N.D.
La voie de la grue	N.D.

Polaris

Hégémonie	146 F
Surface	142 F
Mythes et légendes des profondeurs	120 F



La même chose autrement

Nephilim

Chroniques de l'apocalypse 1 et 2	114 F
Hermès Trimegiste	35 F
Testament	171 F
Les Akasha	128 F

INS/MV

Guide des anges	179 F
Guide des démons	179 F

Vampire - La Mascarade

3ème édition	236 F
Ecran 3ème	70 F
Le secret du monde des ténèbres	N.D.

Formule Dé

Formule Dé	209 F
Circuit	110 F

Magic 6ème édition

Starter	74 F
10 starters +2	740 F
Booster	22 F
30 boosters +6	660 F

Romans

SW la menace fantôme	120 F
La ligne verte	47 F
Memnoch le démon	37 F
Neverwhere	79 F
Imajica	46 F

BD

Quête oiseau du temps	78 F
Valérian	59 F
Maîtres cartographes	79 F
Elektra (intégrale)	189 F
Sandman	79 F

Alter Ego - VPC Jeux de Rôle, BD, Romans, Wargames, Plateau, Accessoires
Tel : 03 84 71 07 06 - Fax : 03 84 71 04 83 - Alter Ego - BP 194 - 39102 DOLE CEDEX - alterego@fc-net.fr

Livraison en 72h dans toute la France métropolitaine - Règlement Euros ou FF - Vos commandes peuvent nous être adressées sur papier libre ou par téléphone
Les prix annoncés sont valables jusqu'au 30/09/99 - Les conditions sont susceptibles d'être modifiées à tout moment sans préavis



Umbr : l'ombre de velours

pour *Loup-garou : l'Apocalypse*, en v.f.

Un supplément en français édité par Hexagonal. Auteurs : Daniel Greenberg et Harry Heckel. Prix : 162 F.

Une couverture magnifique

Ah!

Umbr ! Quel titre évocateur ! Quelle couverture attirante !

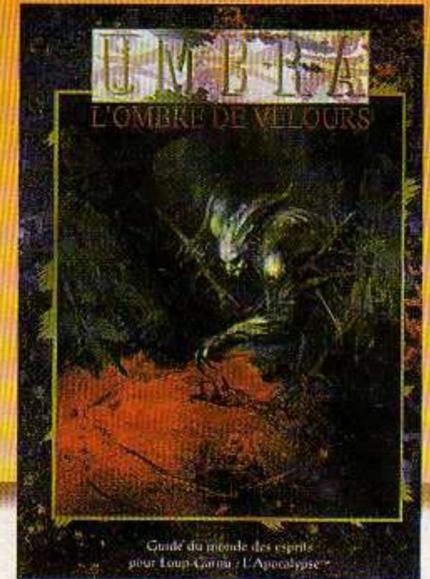
Je me souviens qu'à l'époque (parce que cette nouveauté pour la version française de *Loup-garou* est quand même vieille de sept ans), ce supplément m'avait fasciné... Ensuite, je l'ai lu et, surtout, j'ai comparé son contenu, encore indéfini et à la confusion caractéristique des débuts de White Wolf, à la synthèse professionnelle exposée dans les secondes éditions de *Werewolf* et *Mage*. Car quand ce supplément a été écrit, les p'tits gars de White Wolf ne savaient pas

encore très bien où ils allaient. L'*Umbr* et les jeux suivants de la pentalogie n'étaient pas encore clairement définis. Alors du coup, on sourit en relisant *Umbr*. Ceci dit, il y a de bonnes choses dans cet ouvrage. Notamment, la très (trop !) complexe structure de l'*Umbr* et ses étranges habitants. Et puis il y a de moins bonnes choses. Ainsi les treize royaumes proches qui occupent l'essentiel du supplément. Des faës du Portail d'Arcadie aux dinosaures de la Pangée en passant par le réseau du cyber-royaume, on a l'impression de naviguer dans une *Umbr* en chantier,

aux limites du risible. Ceci dit, on peut aussi bien sélectionner parmi les royaumes ceux qui nous plaisent, sans se prendre la tête, et y envoyer ses copains pour quelques bonnes aventures. Dans le fond, l'*Umbr* n'est qu'une gigantesque soupe dans laquelle White Wolf a mis tout ce qui ne pouvait pas décentement se trouver sur Terre, en partie dans le but peu avouable de permettre aux joueurs de tout faire avec son univers, et donc d'ignorer les concurrents. Donc, d'un côté, ce supplément est médiocre. Mais de l'autre, il n'y a pas d'autre présentation disponible de l'*Umbr* en français. Alors du coup, je ne sais pas trop quoi

vous conseiller. Si vous ne lisez qu'en français et que l'*Umbr* vous fascine, ce supplément peut être un judicieux investissement. À défaut, il vous reste toujours votre imagination.

Mehdi Sahmi



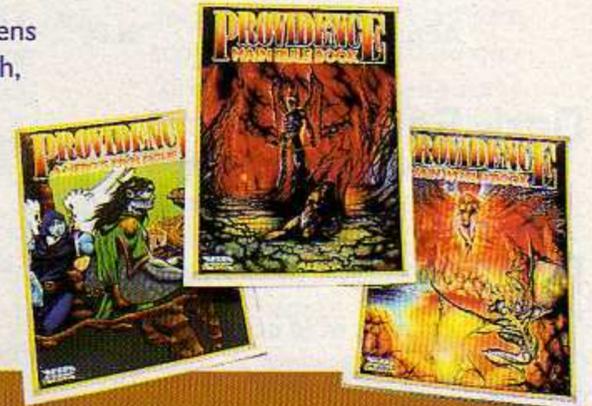
TSR, suite.

est toujours à la frontière, mais ses occupants ont changé, et il est de nouveau temps d'aller le dératiser (démonstriser ?). Toujours dans la série « en avant toute pour le passé », une *Silver Anniversary Collector's Edition* arrive pour la GenCon. Cette grosse boîte contiendra les réimpressions d'un certain nombre de vénérables antiquités : *Keep on the Borderlands*, *White Plume Mountain*, *Steading of the Hill Giant Chief*, *Glacial Rift of the Frost Giant Jarl*, *Hall of the Fire Giant King*... et *Ravenloft*,

plus les règles originales de *Dungeons & Dragons*, plus un livret commémoratif de 32 pages, plus un module original... Tout ça pour environ 300 F. Si vous donjonnez à l'ancienne, envisagez d'investir. Faisant un bon du rétro à la haute technologie, TSR annonce une *version 2.0* de son CD-Rom de règles. Elle est prévue pour cet été, et on vous en reparle dès qu'il est arrivé.

● **Forgotten Realms : Skullport** détaille en 96 pages une petite ville souterraine peuplée d'elfes noirs, de beholders, de nécro-

manciens et autres cochonneries, avec des crânes volants pour faire la police. Si vous faites partie des gens qui jouent encore à Laelith, vous avez là un Cloaque prêt à servir, il n'y manque que Trevelian...



Providence

Un jeu de rôle en v.o.

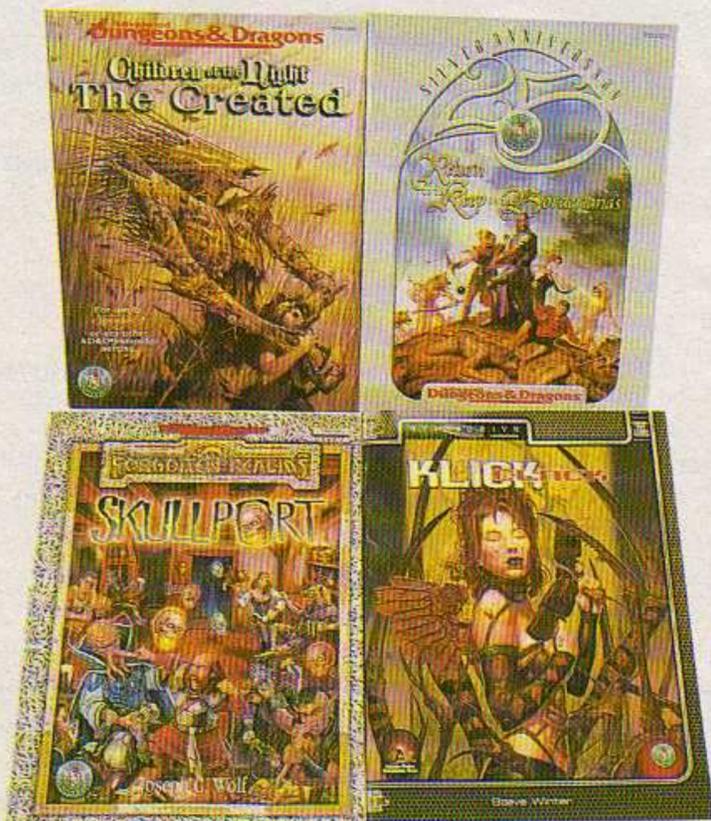
P

rovidence est le nom d'un monde-prison circonscrit à l'intérieur d'une bulle. Exilés de leur terre natale

Un jeu canadien édité par XID Creative. Auteurs : collectif. Prix : non communiqué.

depuis près de deux mille ans, les prisonniers ont survécu et se sont organisés en cités-États. Problèmes : d'une faille jaillit un océan qui semble vouloir « remplir » le monde, tandis qu'un volcan crache cendre et feu. Or, la seule issue passe par une série de portails magiques livrés sans mode d'emploi ! Providence est un jeu de super-héros ailés (les « clans » étant inspirés des cygnes, aigles, gargouilles et autres dragons) dans un monde plutôt méd-fan. Tous les ingrédients à la mode sont réunis : pouvoir(s), conspirations, clans et guildes, exploration, ennemis intéressants, apocalypse... bref, de quoi faire pas mal de chroniques sympas dans une ambiance héroïque ! Le tout est présenté en deux volumes : les règles et le monde. La maquette est lisible, sans plus, l'anglais plutôt facile, les illustrations... pourries. Les règles ? Pas mal de tableaux, plein de pouvoirs, caractéristiques/compétences, d10 : pas toujours très simple comme système mais ça passe. Signalons *A Hero's Prologue*, un livret d'introduction de 42 pages très bien fait et accompagné d'un scénario pas trop mal. Pour ceux qui hésiteraient encore...

Alex Himself

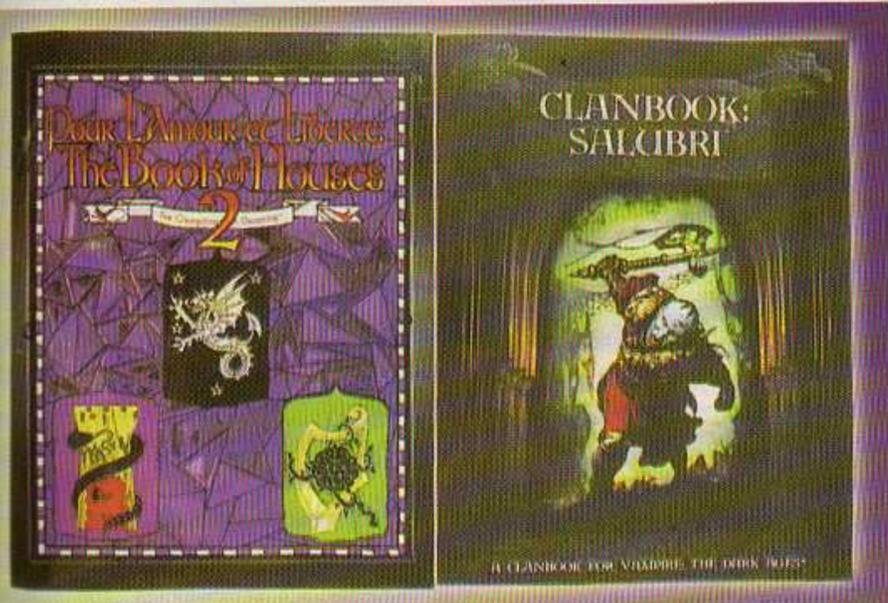


Quelque chose de beaucoup plus intéressant se profile à l'horizon pour juillet: un CD-Rom sobrement intitulé *Interactive Atlas*, avec les plans de tous les pays, toutes les régions, toutes les villes, tous les donjons, etc. situés dans les Royaumes oubliés. Si la réalisation est à la hauteur, ça promet!

- **Greyhawk**: La carte du monde de Greyhawk n'est toujours pas là.
- **Ravenloft**: *Children of the Night: Created* présente une douzaine de golems plus ou moins maléfiques, plus ou moins humanoïdes et plus ou moins réussis. Si vous avez envie de vous lancer dans un scénario du style «La nuit du Pinocchio maléfique et mangeur de cerveaux», il mérite le détour. *Carnival*, en juillet, présentera un cirque peuplé de créatures maléfiques. Ça a l'air rigolo comme tout...
- **AD&D/DragonLance 5th Age**: La nouvelle édition de la campagne est là, voir p. 70.
- **Marvel Super Heroes**: *The Reed Richards Guide to Everything* est un recueil de gadgets.

les pieds!) Par ailleurs, la fin du monde approche et ce supplément plante le décor. Et un Antédiluvien au tapis, un!

- **Vampire – The Dark Ages**: *Clanbook Salubri* est arrivé. C'est un bon clanbook... sur l'un des clans les moins intéressants du Monde des Ténèbres. En revanche, *Jerusalem by Night*, qui arrive incessamment sous peu, semble prometteur.
- **Werewolf – The Apocalypse**: *Werewolf – the Dark Ages* est arrivé, Tristan Lhomme hurle à la lune p. 91.
- **Mage – The Ascension**: *Sword of Faith* regroupe, sous une seule couverture, trois traditionbooks épuisés (Celestial Chorus, Euthanatos et Akashic Brotherhood).
- **Mage – Sorcerers Crusade**: *Sorcerers Crusade Companion* est là, avec l'habituel mélange de règles additionnelles, de sorts, d'éléments de background... Bref, c'est la seconde moitié du jeu. Si vous avez craqué pour *Sorcerers Crusade*, il serait dommage de s'en passer.
- **Changeling – The Dreaming**: *Pour l'amour et liberté*



White Wolf

- **Vampire – The Masquerade**: *Nuova Malattia* boucle les *Giovanni Chronicles*. Tristan Lhomme s'extasie dessus p. 90. *Time of Thin Blood* est arrivé et très intéressant. Il se penche sur les vampires de 14^e et 15^e générations qui, pauvres petits, vivent une existence précaire dans l'ombre des «vrais» vampires. (Cela fera sûrement bien plaisir aux minables PJ de 13^e génération d'avoir des guignols encore plus faibles qu'eux sur qui s'essuyer

est arrivé. Il est sympa, présente de manière convenable les trois Maisons de changelins maléfiques, mais le thème est un peu trop pointu pour passionner les foules.

- **Mind's Eye Theatre**: *MET Journal n° 2* est en boutique. Vous pouvez l'y laisser.
- **Trinity**: Ce très bon jeu se vend mal et, du coup, WW sabre dans les parutions prévues. Toute la série des mini livres à 5 \$ est supprimée, en commençant par *Oceania*, qui aurait dû être là. Les fans n'ont pas tout perdu: *Alien Encounter – Deception*, la fin

Vous trouvez les femmes trop compliquées?



... bientôt les habitantes de Tantrevailles seront dans vos bras!



un peu de sucre, et ça caramélise

7th Sea

un jeu de rôle en v.o.

Sang et tripes, enfin là!

Action!

« Hum, ce vaisseau vendel m'intrigue... Cap dessus timonier! Les gabiers aux postes avec des grenades et des pots à feu! A l'abordage!
 (20 rounds plus tard)
 — Tu avais raison vieux forban. Faux vendel mais vrai castillan...
 — Victoire facile mais cales à sec sur leur lest! La peste l'étouffe! Par ma barbe, Commandante tu parleras, dussé-je te plonger vingt fois dans la mer au bout d'une ralingue de basse verge!
 — Capitaine! Nous avons trouvé le coffret...
 — Par ma Dame! Ces forbans l'ont découvert! J'ai échoué dans ma mission et failli à mon honneur... (il sort une dague de sa tunique et se poignarde au cœur).
 — Arghh! Ce maudit bâtard dérape grand large sous mon œil... Bah! Qu'importe, son âme à Légion, Léon-Alexandre notre Empereur sera content... Timonier, laisse porter à fond! Cap sur Montaigne... »

Le jeu des différences

7th Sea sort enfin. Coups bas et trahisons ont fusé à la rédaction pour en obtenir la critique mais, foutre-diable, ça en valait la peine! De quoi s'agit-il au juste? Tout simplement d'un jeu à dimension épique au thème inusable: l'âge d'or des pirates, au XVII^e siècle, dans une Europe mythique, totalement différente de la nôtre mais terriblement proche. Différente, car il s'agit d'un continent imaginaire d'une terre parallèle nommée Thèah. Différente, car les États qui la composent se nomment Avalon, Montaigne, Castille, Eisen, Ussusa, Vendel, Vodacce. Différente, car la magie et les ordres secrets sont omniprésents. Différente, car Thèah a bien des mystères à dévoiler, à commencer par les ruines d'une civilisation perdue, la mythique Syrneath. Différente, car l'Église favorise les sciences et lutte contre l'obscurantisme... au moyen d'une redoutable Inquisition! Et puis, il y a la Septième Mer,

lieu mythique s'il en est. Ses fabuleuses légendes font rêver plus d'un aventurier... Proche, car cette « Europe » a fichtrement comme un air de déjà vu: Angleterre arthurienne, Trois Mousquetaires, Espagne flamboyante, lands allemands, cités-États italiennes, marchands de la Hanse, Russie des tsars... Proche, car Syrneath n'est pas sans rappeler les cités perdues d'Earthdawn. Proche, car les sociétés secrètes et les associations de gentlemen-explorateurs rappellent les rose-croix, la franc-maçonnerie, la Sainte-Vehme, j'en passe et des meilleurs. Quant à la Septième Mer, on ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec la mer Océane de Guildes...

Bref, des inspirations nettes et d'ailleurs avouées. Reste que la pompe est subtilement effectuée avec juste les petites touches d'imaginaire qui vont bien. En fait, le plus dur en terme de roleplay sera assurément de digérer toutes ces différences... D'autant qu'après la lecture de ces 500 pages superbement illustrées, on s'aperçoit qu'il y a, en fait, deux jeux en un: une option Frères de la Côte/Exploration donj pure et dure, mais aussi d'enthousiasmantes possibilités d'aventures 100% continentales reposant sur de machiavéliques intrigues, la politique tordue, le commerce, les trahisons

et les questions d'honneur. Le parfait mariage entre *L'Île au Trésor* et *Les Trois Mousquetaires* en quelque sorte.

Le samouraï devient pirate

Côté règles, rien de bien nouveau. Le système a bien évidemment été adapté au thème mais les règles demeurent celles du *Livre des Cinq Anneaux* si ce n'est que les *Raises* ne sont plus limités et qu'il y a maintenant 5 Traits indivisibles. Les Talents se subdivisent en « Sous-Talents » (les *Knacks*).



Le système repose donc désormais sur un jet de Trait+Knack. Le chapitre Combat est assurément celui qu'il faut lire et relire avant de se lancer, bien que l'ensemble reste fluide. Ce que je viens de lire n'est qu'un simple livre de base. Et si l'on peut déjà se faire une vision globale des choses, il n'en reste pas moins que les prochains suppléments vont être indispensables pour commencer à jouer sérieusement. On doit donc s'attendre à huit suppléments Nations, un guide de Syrneath, un ou plusieurs Magic sourcebooks et une flopée de trucs sur les associations secrètes... Bref, on va encore se ruiner! Mais qu'importe! Nous avons là un très grand jeu de rôle, que Siroz a prévu de traduire pour octobre. Pourvu que la Dream Team tienne les délais...

Philippe Rat

White Wolf, suite.

de la campagne, arrive d'un moment à l'autre.

● **Aberrant**: Le jeu de super-héros de WW est arrivé, voir pp. 68-69.

● **N'importe quoi en vrac**: Après le jeu d'échecs, qui devrait être arrivé, il va falloir faire face à une déferlante de tee-shirts. Ensuite, il y aura encore des pin's Vampire, puis des tasses à café Werewolf et Mage. Pour ce dernier jeu, des tubes d'aspirine auraient été plus adaptés, mais bon...

XID Creative

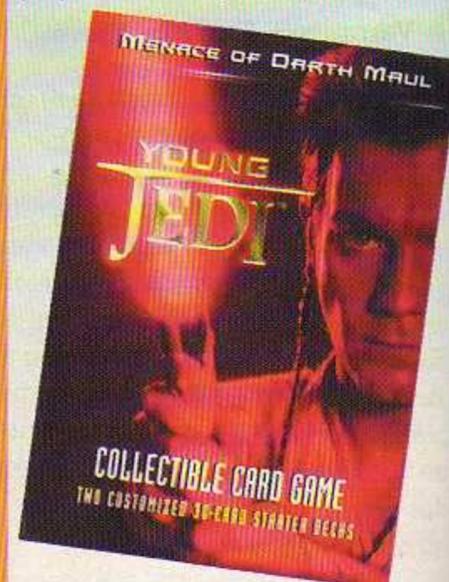
● **Providence**: Nous avons réussi à libérer quelques lignes pour vous parler de Providence. Ce n'est pas une vraie nouveauté, mais après avoir lu notre Coup d'œil p. 84, vous pourrez briller en société à peu de frais, à condition d'avoir un entourage de collectionneurs.

Aux quatre coins des cartes

Decipher

● L'extension **Endor** pour Star Wars CCG devrait être en boutiques.

● **Young Jedi** est un nouveau JCC, non compatible avec Star Wars, mais qui en reprend une partie des mécanismes (en plus simple). Quelques nouveaux éléments de bluff (plan de bataille) viennent agrémenter un jeu plutôt sympathique. Vous pouvez vous procurer le double paquet de base pour apprendre



JdR

Dungeons & Dragons The Adventure Begins Now

jeu de rôle en v.o.

Vingt-cinq ans plus tard, voilà que revient le jeu *Dungeons & Dragons* ! Il s'agit ici d'une petite boîte d'initiation

Jeu de rôle en américain édité par TSR. Prix : environ 190 F.

destinée au public américain. Nous autres francophones avons à notre disposition depuis l'année dernière une grosse boîte d'initiation. Dans la boîte américaine il y a : un jeu de dés, une petite bourse en plastique, un plan/écran en carton, un livret de règles/monstres de 32 pages, un livret de quatre aventures de 32 pages (c'est le point faible : ce sont des scénarios bastons sans beaucoup de roleplay) et huit feuilles de personnage complètes en couleur. Si les règles sont courtes, c'est que presque toutes les indications pertinentes sont indiquées sur les feuilles de personnage (une amélioration par rapport à la boîte française). On remarquera aussi que les règles utilisées semblent bien être celles d'AD&D et non pas du D&D original. En fait, pour les Américains qui n'ont pas de jeu de rôle d'initiation bon marché (genre *Basic* ou *Simulacres*), ce produit est un vrai bonheur ! L'avantage de la boîte française est de fournir plus de matériel (elle est donc plus chère) et de faire moins peur aux néophytes en leur proposant quelque chose qui ressemble vraiment à un jeu de société (plateau, figurines, etc.).

À vous de choisir votre outil d'initiation !

Pierre Rosenthal



le jeu, mais vous devrez compléter vos paquets avec des cartes de l'extension *Menace of the Dark Maul* (deux autres extensions sont prévues). Attention, si vous jouez à *Young Jedi* cet été, vous apprendrez des choses sur le film (adieu la surprise !). D'autant plus qu'à la mi-octobre, pour la sortie du film « La menace fantôme », le jeu sera déjà traduit en français (en tout cas, c'est ce que promet Decipher).

● Une boîte de jeu familiale *Star Wars* est disponible (voir



critique page 75). Elle contient quatre paquets de cartes, mais n'est compatible ni avec *Young Jedi* ni avec *Star Wars CCG*. Son prix prohibitif la réservera aux plus fous des collectionneurs.

ICE/Hexagonal

● **L'œil de Sauron** sera disponible le 3 septembre. Le retard serait dû à une invasion de petites bêtes jaunes nommées Pokémon chez l'imprimeur des cartes.

Precedence

● Ça se précise, le jeu de cartes **Tomb Raider** sera disponible pour la Gen Con, avec des dessins sur ordinateur mais avec un rendu amélioré par rapport au jeu vidéo. Vu l'aspect marketing du produit, on nous promet un jeu simple à jouer (niveau Pokémon), et plusieurs versions de cartes Lara Croft, plus ou moins rares, holographiques ou non (mais sans doute aucune en petite culotte) !

Wizards of the Coast

● **Magic**. La série *Urza* (Épopée et Héritage) se termine avec



La légende de l'île perdue

pour *Baldur's Gate* en v.f.

Les monstres frappent toujours deux fois

la *Destinée d'Urza*. Vous pouvez vous procurer quatre jeux préconstruits pour la tester : *Assassin*, *Vague d'assaut*, *Enchanteur* et *Nature fielleuse*. La prochaine extension autonome est prévue pour la rentrée et s'intitulera *Les Masques de Mercadia*, remplaçant le cycle de *Rajh*.

● **Legend of the Five Rings**. La nouvelle édition du jeu de base est disponible sous le titre de *Pearl Edition* (plus de 350 cartes). Vous trouverez douze « starter decks » pour les forteresses suivantes : *Unicorn Clan*, *Dragon Clan*, *Crane Clan*, *Phoenix Clan*, ▶

Pour embrayer sur cette suite de *Baldur's Gate*, vous pouvez reprendre le jeu soit juste après avoir tué *Sarevok* soit à une quelconque de vos sauvegardes, ou encore créer un nouveau groupe. Mes aventuriers ont d'abord découvert une zone nouvelle au sud, la tour de *Durlag*. Il en existe deux autres, dont une petite ville, *Ulgoth's Beard*, et une île à l'ouest de *Baldur's Gate*. Toutes sont des zones complexes, avec de nombreuses possibilités d'aventure. Après avoir affronté quelques blêmes en guise d'amuse-gueule, les difficultés commencent avec une succube qui charme hommes et femmes du groupe. Le sous-sol est truffé de pièges, de monstres et vous aurez à résoudre des énigmes originales. Cette zone est un jeu à elle toute seule.

Les trois sorts qui permettent de résoudre la quasi-totalité de vos problèmes restent : *Missile Magic*, *Animation des morts* et *Soin*. Les monstres semblent un peu plus nombreux mais surtout beaucoup plus riches. Sur chaque groupe ou presque vous aurez la joie de trouver un parchemin. Il est désormais impossible de placer des gemmes dans les emplacements prévus pour utiliser rapidement des objets, et ensuite de les multiplier comme des petits pains. Mais il reste d'autres petits bogues dont on peut tirer avantage. Bravo pour le classement dans le sac à dos : dès que vous ramassez des objets, ils sont regroupés automatiquement par catégories. La limite supérieure en points d'expérience passe à 161 000, ce qui permet d'atteindre, suivant la classe, les 8^e, 9^e ou 10^e niveau. Par contre, vendre dans les boutiques est plus compliqué, seule la personne pouvant utiliser un objet peut le vendre. Par exemple, seul un guerrier peut vendre une épée à deux mains. Attention : dès que vous chargez cette extension, toutes vos sauvegardes sont affectées ; sa version française ne peut fonctionner qu'avec le jeu de base en français.

Claude Renaud



La légende de l'île perdue est une extension pour *Baldur's Gate* éditée en français par Interplay. Prix : environ 190 F.

L'Université de Magie

pour AD&D, en v.f.

Les prêtres ont leurs temples où les dieux leur dispensent leurs miracles. Les guerriers s'entraînent dans leurs « écoles ». Il est donc naturel que, pour AD&D, on se pose la question de l'apprentissage des voleurs et des mages. Pour les premiers, j'ai toujours trouvé l'idée ridicule (« Bonjour monsieur l'agent, où est l'école pour apprendre à voler des motos? »). Mais il est vrai que pour les magiciens, la démarche est logique et il était temps que ce genre d'école soit décrite comme il se doit, c'est-à-dire en détail. Ici, le sujet d'étude est l'école Mathghamhna (ça sonne comme une fraternité universitaire quelconque!). Bon, je sais, ce n'est peut-être pas

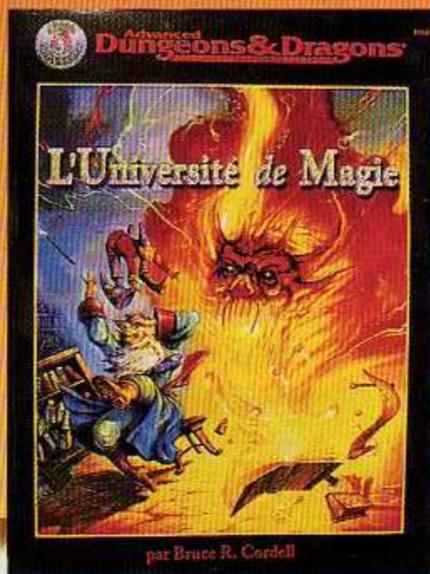
très journalistique, mais pour savoir ce qu'il y a dans *L'Université de Magie* (un supplément de 96 pages), autant se référer au texte de dos de couverture qui dit la vérité (si, si!). — L'histoire secrète de l'école de Mathghamhna permet de bien ancrer cette guilde dans son univers de jeu. Des conseils sont d'ailleurs donnés pour tous les décors de campagne TSR mais franchement, c'est plus logique pour les Royaumes oubliés que pour Dark Sun. — La liste et les caractéristiques détaillées de tous les magiciens de l'école, ainsi que d'autres membres importants. L'ensemble est plutôt équilibré et pas grosbill (le grand maître est niveau 18, normal!).

Eau et magie à tous les étages

— Les règles pour gérer les magiciens-joueurs qui veulent intégrer l'école (et même les apprentis, donc les multiclassés), ainsi que celles pour gérer la progression des PNJ.

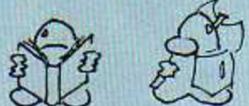
— Les plans en couleur de l'université.
— Des nouveaux sorts (plutôt variés, amusants et efficaces) et objets magiques.
— Quatre synopsis d'aventures (pour niveaux 0, 3-6, 4-8 et 8-11).
— Deux sources de magie et de pouvoir que je ne voudrais pas dévoiler. Mais disons que : a) les magiciens de l'école travaillent tous ensemble sur un moyen de rendre les magos de niveau 1 à 5 beaucoup plus polyvalents ; b) que l'étude des langues anciennes peut augmenter les caractéristiques de la magie. Bref, si vous connaissez des magiciens, conseillez-leur *L'Université de magie*.

Pierre Rosenthal



Monghol & Ghota
par Olivier Bédué

LANCÉS SUR LEURS DESTRIERS SANG ET OR LES GUERRIERS AUX ARMURES ÉTINCELANTES FONDIRENT SUR LES Hordes BARBARES A LA LUEUR DES TORCHES DANS LA NUIT GLACÉE



L'ACIER TRANCHA LA CHAIR, LES MASSES BRUYÈRENT LES OS ET PARTOUT RÉSONNAIENT LEURS CRIS DE VICTOIRE QUI COUVRERAIENT LES RÂLES D'AGONIE DES ORCS...



SIGH!...



C'EST BON DE RÉVER PARFOIS...



Jeu par Correspondance

Hébor

Un jeu par correspondance en v.f.

Chaque joueur dirige un groupe de 5 personnages qui pourront se faire rejoindre par d'autres (serveurs, mercenaires...). Le but est certes de résoudre le scénario proposé au tour 0, mais surtout de découvrir l'univers du jeu. Hébor est en effet un monde méd-fan avec son histoire, sa géographie, son background, sa mythologie et ses mystères. Les races et les classes de perso sont classiques (humains, nains, elfes, guerriers, mages, voleurs...) et parfois plus exotiques (quadruman). Il est aussi possible d'enrôler des lichs et autres momies et squelettes! Les règles sont parfois succinctes (pour la magie et les dieux), ce qui demande au joueur de rechercher en cours de partie des éléments importants pour la bonne marche de son groupe. Les feuilles de résultats sont austères, mais complètes et denses. Quant au site, il mériterait d'être plus accueillant. Hébor est un JpC d'aventure et de découverte qui sollicite plus de roleplaying que les habituels jeux de ce type. La possibilité pendant 4 tours de rédiger ses ordres en mode « convivial » permet aux débutants de jouer de façon plus intuitive, ce qui est plutôt agréable.

Samuel Zonato

Mégalomanes Ink, 6 cité la Garenne, 31140 Pechbonnieu.
Site : <<http://perso.wanadoo.fr/megalo/>>. Prix de tour : 25 F le tour par e-mail, 30 F par courrier postal.

Wizards of the coast, suite.

Scorpion Clan, Naga Clan, Mantis Clan, Crab Clan, Lion Clan, Brotherhood of Shinsei, Shadowlands Horde et Totury's Army. Ces jolis paquets contiennent chacun 81 cartes (21 génériques et 60 propres au « clan »), une carte de forteresse



qui sert aussi de compteur d'honneur (très pratique), 10 jetons/marqueurs et un livret de règles en couleur, pratique à lire. De plus, si vous désirez apprendre à jouer (en anglais toutefois) à L5R, il existe maintenant deux paquets de 100 cartes, du nom de *Siege of Sleeping Mountain*, qui vous permettra de vous essayer à cette pratique. Un des deux paquets fait s'affronter le Naga et la Totury's Army, et l'autre le Dragon et la Brotherhood of Shinsei. Les règles incluses sont un peu simplifiées, mais vous y trouverez surtout un exemple long et détaillé de partie. Ce qui est vraiment utile car L5R n'est pas un jeu simple.

● **Legend of the Burning Sands.** De la même manière que la Pearl Edition, *The Awakening* nous propose une nouvelle édition de Legend of the Burning Sands avec douze « starter decks » différents : Jackals, Ivory Kingdoms, Ebonites, Celestial Alliance, Assassins, Ashalan, Yodatai, Senpet, Ra'Shari, Qabal, Moto et Houses of Dahab (ouf!). Les boîtes contiennent 65 cartes (15 génériques et 50 spécifiques), 45 jolis marqueurs en carton pour l'eau, le ka, les suivants et les bonus/malus, ▶

Hot Line 01 45 87 28 83

E.Mail oeufcube@micronet.fr

CLASSIC

24, rue Linné
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél: 01 45 87 28 83



OUVERT 7 JOURS SUR 7

10h15 à 19h30 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 tous les Dimanches



Chaque semaine 10 jeux à prix cassé !



JEUX DE RÔLE - JEUX DE SIMULATION
Toutes les nouveautés

les prix les plus bas
le plus grand choix

les meilleures équipes
pour vous accueillir

Promotions permanentes - Arrivages US et GB hebdomadaires
Toutes les nouveautés à chaud - Tournois Blood Bowl Magic



**TOUS LES JEUX
DE CARTES
À COLLECTIONNER**

Magic - Star Wars - L5R - Star Trek - Dune
Dead Land - Rage - Burning Sands...



DÉPÔT-VENTE

Revendez vos jeux aux meilleurs prix
Achetez de 30% à 70% moins cher
Plus de 5000 Jeux et Figurines
d'occasion disponibles



**Vente de cartes
à l'unité !**

de 100 000 cartes
de toutes les éditions !
également en VPC !

**NOUVEAU !
vente de cartes
Magic au poids**
(Uncos + communes, ttes éd.)

3615
DEDALE * OEUF CUBE
0,45 F la minute

Plein de jeux à gagner
Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic



**LA VPC
L'OEUF CUBE**

par courrier, par téléphone
par minitel, par e.mail
livraison en colissimo : 35F
franco de port à partir de 500F de commande

The Giovanni Chronicles

pour Vampire: The Masquerade, en v.o.

En 1995 sortait *The Last Supper*, un scénario pour Vampire situé dans l'Europe centrale de 1444. C'était le coup d'envoi d'une série de scénarios étalée sur cinq siècles et demi, qui vient de connaître son aboutissement avec la parution de *Nuova Malattia*. L'action de cette énorme campagne tourne autour du sinistre et mystérieux clan Giovanni, de sa naissance à son apogée à l'époque moderne, en passant par la destruction des Cappadociens.

- *The Last Supper* reste incontestablement le plus original de la série... mais son originalité devient un piège mortel si le meneur de jeu n'est pas très expérimenté et s'il n'a pas sous la main

un complice pour le soulager d'une partie des PNJ. Bien mené, il peut réellement donner des cauchemars aux joueurs impressionnables.

- *Blood and Fire*, en revanche, est un ratage. Tel quel, c'est une bonne base de travail, mais payer 120 F pour avoir le droit de remodeler un scénario de fond en comble ne fera pas plaisir à tous les MJ.
- *The Sun Has Set* fait remonter le niveau de manière notable. En dépit d'erreurs historiques exaspérantes, l'histoire est solide, bien développée, avec des PNJ intéressants et des scènes impressionnantes.

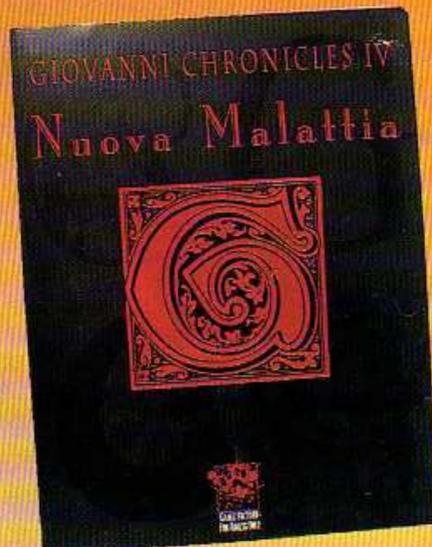
- *Nuova Malattia*, enfin, revient largement au niveau de *Last Supper*, même si ces deux scénarios sont très différents. Aussi diffus et étalé

dans le temps que le premier épisode était dense et concentré, *Nuova Malattia* laisse énormément de place à l'improvisation du MJ et des joueurs. À lui seul, il occupera facilement six mois à un an de jeu régulier...

Vous pouvez donc craquer tout de suite... à condition de réunir plusieurs conditions. Il faut du temps pour jouer cette campagne, beaucoup de temps, ce qui suppose un groupe stable. Une bonne connaissance du Monde des Ténèbres est plus que nécessaire (au minimum, il faut avoir lu les clanbooks Cappadocien et Giovanni). Enfin, des joueurs actifs et qui prennent des initiatives, tout en sachant parfois se laisser guider,

sont indispensables. Si vous avez tout ça, bon courage!

Tristan Lhomme



Wizards of the coast, suite.

un livret en noir et blanc. Sur les plus de 400 cartes de l'édition, plus de 300 sont nouvelles. Il ne manque finalement qu'un paquet pour apprendre aux débutants à jouer.

- **Doomtown.** Pour ce jeu, deux nouveautés. Tout d'abord *Shootout at High Noon*, un paquet de deux fois 50 cartes, plus une grande feuille de règles pour débiter à Doomtown en faisant s'affronter Law Dogs et Black Jacks. Bonne idée, mais la feuille de règle ne semble pas bien pratique. Quant à *Mouth of Hell*, c'est une nouvelle extension, avec plus de 180 cartes, trois paquets de base

semi-aléatoires (Law Dogs, Sweetrock et Collegium). Le niveau de Peur y est de 4 et les personnages morts-vivants y gagnent de désagréables pouvoirs.

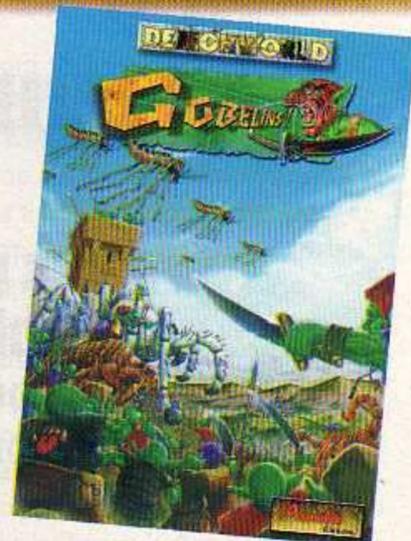
- **Pokémon.** Ce jeu sera traduit en français et disponible dès que Nintendo lancera en France ses jeux vidéos, sa série télé, etc. Attention à la déferlante. Plus d'un million de jeux de cartes Pokémon ont été vendus aux États-Unis depuis le début de l'année. L'extension *Jungle* (48 cartes), prévue pour fin juillet a même été avancée d'un mois.



Tutti Frutti

Asmodée Éditions

- **Gobelins** est un livret d'armées pour *Demonworld* consacré à ces charmants humanoïdes glauques. On y trouve une description



Le Sceptre aux sept morceaux (v.f.)

Axe of the Dwarvish Lords (v.o.)

pour AD&D

On demande des niveaux 13-15!

Dans le principe, ces deux gros scénarios semblent un peu simplistes: l'auteur a choisi un artefact du *Livre des Artefacts*, écrit une quête (« Il faut absolument retrouver l'artefact Bidule, sinon l'avenir du monde est compromis! ») et prévu un dénouement (que faire de l'artefact après, hein!). Bref, pas forcément passionnant, à part pour les Gros Bill ou les Bernard (des Irrécupérables). En fait, et comme pour tout, c'est le traitement qui fait la différence. N'oublions pas que les artefacts, en plus d'avoir des pouvoirs gigantesques (comme faire pousser des choux géants dans les déserts) ont également des effets secondaires (le porteur devient un homme à tête de chou).

- **Le Sceptre aux sept morceaux** a un avantage certain: il est en français. Mais en plus, c'est sans doute le plus intéressant. On y trouve trois façons de commencer l'aventure, des quêtes variées, des PNJ à la psychologie intéressante, des épreuves de roleplay importantes imposées par l'artefact, et des aventures intermédiaires. Son plus gros défaut: malgré son nombre de pages conséquent, le meneur de jeu va devoir pas mal bosser pour gérer les imprévus (quand la Loi affronte le Chaos, il y en a!).

du pays gobelin, des armées gobelines, des sorts chamaniques, etc. Les chevaucheurs d'insectes sont particulièrement délicieux, avec une mention spéciale aux gobelins sur puces des sables qui sautent allégrement par-dessus leurs adversaires. Normalement, c'est en boutiques.

Descartes Éditeur

- **L'âge de la Renaissance** est la traduction d'un excellent jeu de plateau d'Avalon Hill. Il s'agit d'une sorte de Civilisation médiéval. Descartes ne fait pas les choses à moitié et pour l'occasion le jeu est revu et corrigé par l'auteur. Certaines lourdeurs ont été gommées et le jeu y gagne en rapidité. Sortie en octobre.
- On attend quatre circuits américains pour **Formule Dé**.
- **Vinci** est un jeu de stratégie qui a été primé au concours des Créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt. Il devrait être en boutique au moment où vous lisez ces lignes.

Dream Pod 9

- **Armor Pack vol. 1** rassemble des scénarios, des marqueurs, des compteurs, des figurines à découper, etc., tout ça pour *Heavy Gear* le jeu de figs.

FASA

- Vor *The Maelstrom* est un jeu de combat de figurines SF. Il sort en août, en même temps que les douze premiers blisters, des décors, un guide de peinture, bref tout le tremblement. Les figs sont signées Ral Partha.

Halloween Concept

- Normalement **Crôa**, le jeu de cartes où il faut devenir la reine des marais sans se faire manger par les brochets, est paru.

MultiSim

- **Citadelles** est un très bon nouveau jeu de plateau signé Bruno Faidutti, sous une couverture de Florence Magnin. Le but est de construire une citadelle à l'aide de cartes représentant des lieux. Huit « rôles » sont répartis chaque tour entre les joueurs : le voleur, le roi, etc. Tout l'intérêt vient de ce que les rôles sont secrets. Ainsi, si l'assassin trucidé le roi par exemple, il ne sait pas à l'avance quel joueur il va éliminer... Parution en octobre.



Deux aventures pour AD&D. *LSASM* est édité en français par Descartes sous licence TSR. Prix : non communiqué. *AOTDL* est édité en américain par TSR. Prix : environ 185 F.

- **Axe of the Dwarvish Lords** n'est pas une mauvaise aventure, mais elle s'adresse plus à ceux qui adorent les bastons longues, âpres et opiniâtres. Non pas que le roleplay soit absent du scénario, mais on peut s'en passer si on veut (simplement ça sera plus dur). Après tout si l'artefact du Sceptre... a été créé pour imposer la Loi (donc problèmes moraux), la Hache des Seigneurs nains est avant tout une arme destinée à protéger le peuple nain. Attention, si en tant que MJ vous n'aimez pas les ambassadeurs de cinquante de poids morales intelligents dans des robes gigantesques, fuyez. Mais si les aventures comme *Le Sceptre de Montprofond* vous ont plu, celle-ci vous plaira plus encore.

François Bouchard



JdR

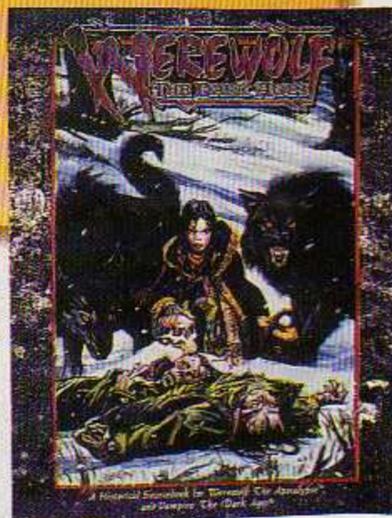
Werewolf : The Dark Ages

pour *Werewolf*, en v.o.

Finalement, il ne faut jamais désespérer de rien ! Près de deux ans après avoir sorti le très décevant *Werewolf : Wild West*, White Wolf se rachète avec ce gros supplément. En pas loin de 200 pages, les auteurs nous présentent les loups-garous de l'Europe médiévale, leurs tribus, leurs us, leurs coutumes et leurs luttes intestines. En cette fin de XII^e siècle, les garous ont une position en or : le Ver reste discret, les humains restent encore à leur place, les loups peuplent toutes les forêts... Ce confort relatif pose d'ailleurs, paradoxalement, le plus gros problème de ce « presque jeu ». En effet, les loups-garous sont, à la base, des machines à tuer invulnérables. Les années 1990 leur proposent une sélection d'adversaires à leur (dé)mesure. En 1999, en revanche, à part d'autres garous et certains vampires, il n'y a rien qui puisse leur résister. Dans ces conditions, au bout de quelques parties, le meneur de jeu risque d'avoir du mal à trouver des scénarios originaux et satisfaisants pour les bourrins du groupe. Néanmoins, pour ce qui me concerne, je ferai certainement jouer dans ce contexte un de ces jours.

Tristan Lhomme

Un supplément pour *Werewolf : The Apocalypse*, édité en américain par White Wolf. Auteurs : collectif. Prix environ : 155 F.



Pinnacle

- **Great Rail Wars : Raid on Rosewell** est un recueil de scénarios.

Tilsit Éditions

- **Les batailles de Pharaon** est repoussé à la rentrée mais avec un peu, non je veux dire beaucoup, de chance, les wargameurs auront **Le Règlement de l'an 22** qui est la v.f. de la quatrième édition de *La Bataille*, la règle napoléonienne de *Clash of Arms*.

Les Zéditions du Yéti

- Quatre nouvelles tribus sont en préparation pour **Zoon** : les Zyons (et leurs monstres Baby et Lone), les Zools (et leur prêtre Doc Booboo), les Krokokos (et leur chef Aligofis IV) et les Pungs (et leur emblème Cher Azaad). Matérialisation prévue à la rentrée.

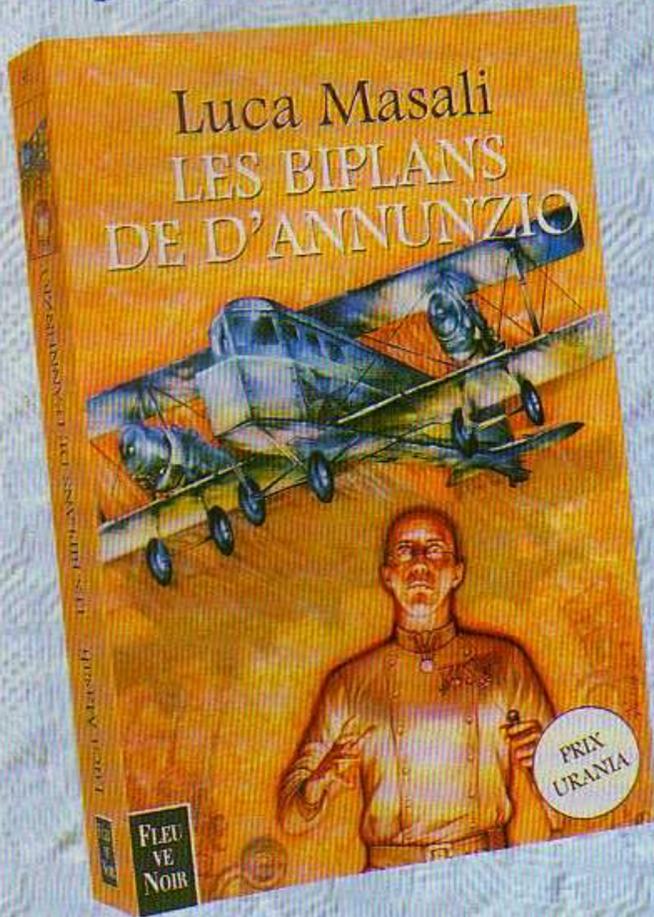


SF & Fantasy



Inspirations...

... POUR MENEUR DE JEU EN QUÊTE D'IDÉES



Passé, présent, futur...

La SF italienne a le vent en poupe en ce moment. Après Valerio Evangelisti, c'est en effet au tour de Luca Masali de connaître les joies de la publication dans notre beau pays. **Les Biplans de D'Annunzio**, qui a reçu le Prix Urania, est une classique histoire d'affrontement temporel entre deux factions, l'une désireuse de changer l'Histoire et l'autre soucieuse de la préserver. Cette fois, c'est la Première Guerre mondiale qui est au cœur de l'action. Une victoire de l'Allemagne et de l'Autriche-Hongrie permettrait-elle de prévenir l'éclosion du nazisme? Et, si oui, cette chronologie serait-elle préférable à celle que nous connaissons? Sur cette thématique éprouvée, l'auteur a construit un roman endiablé où l'on voit bien évidemment passer quelques figures historiques, parfois à contre-emploi. Mais ce qui fait l'intérêt principal de ce livre, c'est le souci du détail et de la documentation, qui transparait notamment dans les descriptions de combats aériens. Comme le créateur d'Eymerich, Masali ancre suffisamment ses postulats délirants dans une réalité connue du lecteur pour toucher un public situé bien au-delà du cercle habituel des amateurs de SF. Signalons pour finir qu'il est évidemment présent au sommaire de l'excellente anthologie **Fragments d'un miroir brisé**, avec une novella intitulée *La Baleine du ciel* qui propose une savoureuse réécriture de la fameuse expédition

polaire du dirigeable *Italia*, commandé par Nobile.

(Les Biplans de D'Annunzio : Fleuve Noir. Fragments d'un miroir brisé : Payot «SF».)

Légendes légendaires

L'anthologie **Légendes** est incontestablement l'événement de l'année dans le domaine de la fantasy. Pourtant, la recette en est simple : prenez onze auteurs célèbres et demandez-leur d'écrire chacun un texte situé dans leur univers de fantasy le plus réputé. De Stephen King (*La Tour sombre*) à Robert Silverberg (*Les Chroniques de Majipoor*) en passant par Anne McCaffrey (*Les Chroniques de Pern*), Ursula Le Guin (*Terremer*) ou encore Orson Scott Card (*Alvin le Faiseur*), tous ont joué le jeu, avec plus ou moins de bonheur. À ne pas manquer, ne serait-ce que pour le texte hilarant de Terry Pratchett, où Mémé Cire-dutemps fait encore des siennes... (Éditions 84.)

En parlant de Pratchett, le treizième — eh oui, déjà! — volume des *Annales du Disque-monde* vient de paraître. Intitulé **Les Petits Dieux**, il ne comporte aucun des personnages habituels de la série, hors bien entendu la Mort, mais ça ne l'empêche pas d'être aussi hilarant que les autres. J'espère que les tortues vous sont sympathiques... (L'Atalante «Bibliothèque de l'Évasion».) **Pug l'apprenti** était paru l'année dernière chez Florent Massot, mais le dépôt de bilan de cet éditeur l'avait fait disparaître prématurément des librairies. Par bonheur, un nouvel et mystérieux éditeur vient de le rééditer, accompagné de sa suite inédite, **Le Mage**. En dépit de l'épaisseur considérable de chacun des volumes, on n'a guère le temps de s'ennuyer, tant la plume de Raymond E. Feist est allègre et son imagination fertile. (Mister Fantasy/La Reine Noire.) Pour lancer sa collection de grands formats, Mnemos a eu l'excellente idée de rééditer en un seul volume les trois tomes des **Chroniques des crépusculaires** de Mathieu Gaborit. Bien que l'auteur, qui a beaucoup progressé depuis, y soit encore un peu maladroit, on dévore sans reprendre son souffle ces aventures épiques et poétiques. (Mnemos «Icares Fantasy».)

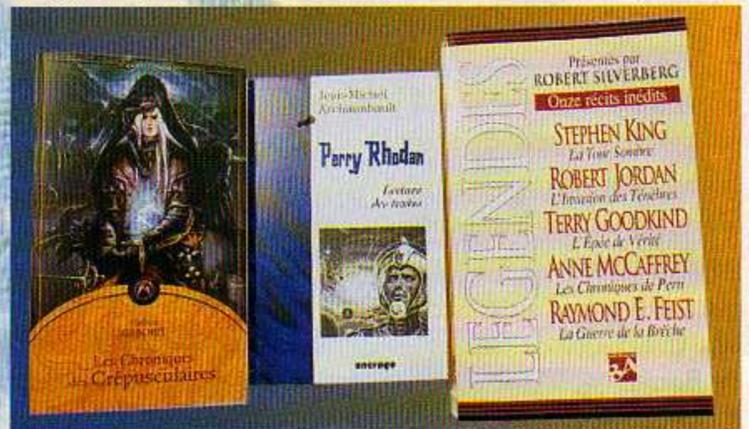
Vrac d'été

Premier roman d'André-François Ruaud, **Des ombres sous la pluie** est un bien curieux livre. Sacrifiant à l'association polar/SF qui semble très à la mode en ce moment, le rédacteur en chef de *Yellow Submarine* propose une enquête minutieuse et bien menée, située dans une ville et sur une planète en tout point surprenantes. Un roman poétique aux personnages si attachants qu'en le refermant, on se surprend à leur souhaiter de nouvelles aventures — le plus vite possible. (Bifrost/Étoiles Vives «Science-fiction».)

La Sirène de l'espace, de Michel Pagel, amusant space opera souvent à la limite de la parodie, a pour seul tort de paraître après l'extraordinaire *Équilibre des paradoxes*. On y retrouve néanmoins la même bonne humeur — la marque de Pagel lorsqu'il s'écarte du fan-

tastique horrifique qui était jusqu'à récemment son genre de prédilection —, au service d'un récit rapide et pétillant. Un parfait exemple de littérature populaire sans prétention, mais de qualité. (Fleuve Noir «SF Métal» n° 68.)

Banc public, de Bernard Fischbach, n'est pas un roman de SF, car l'on n'y trouve aucune conjecture à proprement parler. Toutefois, l'histoire de cette jeune femme qui se réveille un jour sur un banc, vierge et enceinte, fait appel aux plus récents développements de la science médicale, et montre comment employer la nouveauté pour surprendre agréablement le lecteur. Un bon polar. (Bargain Hirlé «Enquêtes et Suspense».)



Pour finir, signalons la parution d'un ouvrage sur la saga germanique **Perry Rhodan**, rédigé par Jean-Michel Archaimbault, amateur passionné et également traducteur de cette série. Si vous ne lisez pas l'allemand, ce livre constitue le seul moyen de savoir ce que l'on trouve dans les quelque mille sept cents fascicules non encore traduits! (Encrage «Références».)

Roland C. Wagner

La librairie

Fleuve noir

- **Royaumes oubliés** : *L'étreinte de l'araignée*, d'Elain Cunningham, complète la trilogie d'*Ombre-terre*. Amateurs d'elfes noirs et d'araignées antipathiques, vous pouvez craquer en confiance, c'est très sympathique!
- **LanceDragon** : *La reine des ténèbres* paraît en juillet et boucle la trilogie des *Agresseurs*. Ce court roman peut se lire indépendamment des deux précédents.
- **Shadowrun** : *Mort d'un président*, de Jack Koke, est arrivé, tout comme sa suite, *Le cœur du dragon*. Le troisième volume sort en octobre, et le président en question est bel et bien le dragon Dunkelzahn. Va-t-on enfin savoir qui l'a assassiné?
- **Star Trek** : *Farek* sort en juillet. Spock rentre au pays pour soigner sa vieille mère malade et avoir de longues discussions acrimonieuses avec son père. Ben alors? C'est pas comme ça qu'on sauve la galaxie, lieutenant Spock!
- **Star Wars** : *La croisade noire du Jedi fou* est la reprise de la trilogie de Timothy Zahn parue aux Presses de la Cité il y a quelques années. Ces trois volumes devraient être suivis d'ici peu des *Ombres de l'Empire*, un inédit.

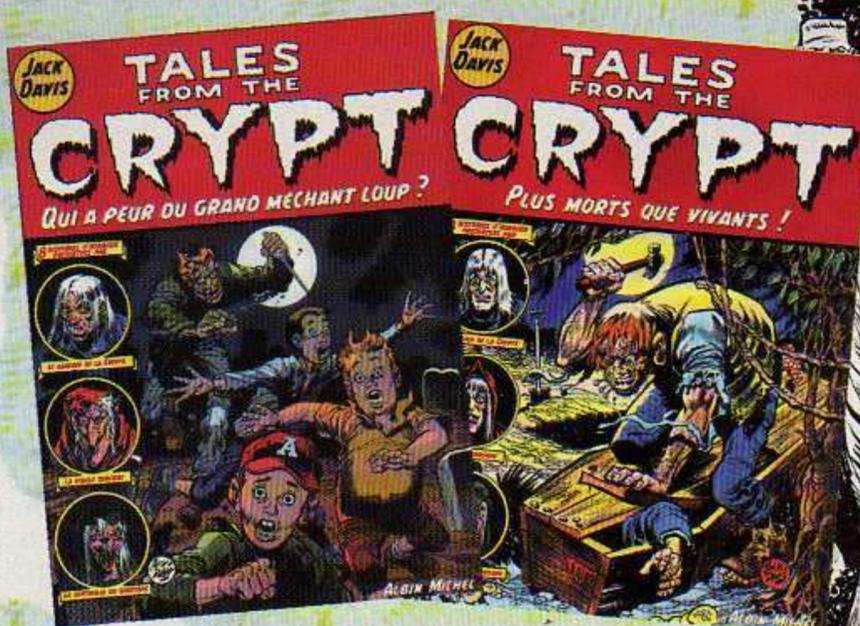
Bande dessinée

La couleur noire du chou chou

Vous regardez aussi la télé? Alors vous n'avez pas raté *Les contes de la crypte*, diffusés il y a quelque temps sur M6. Ces effrayantes histoires sont en fait basées sur celles parues dans les années 50 dans un magazine qui sentait le soufre, du nom (charmant au demeurant...) de *Tales from the crypt*. Ces petits bijoux (perles noires) étaient dessinés à l'époque par les grands anciens du genre, et Albin Michel nous en propose aujourd'hui une compilation par auteur, en commençant par Jack Davis (qui était, entre autres, dans l'équipe d'origine de *Mad*, le magazine satirique de Harvey Kurtzman). Les histoires (8 par volume) y sont toujours présentées par le gardien de la crypte, dont les jeux de mots et les chairs putréfiées ont en commun un état de décomposition avancé, et finissent toujours par des vengeances post-mortem au dépend de pauvres vivants sans défense... Le royaume des morts et celui de l'humour y font bon ménage, avec des titres comme *Horreurs de jeunesse* ou encore *Service de nuit, sévices compris*. *Tales from the crypt*, tome 1 - *Plus morts que vivants!* et tome 2 - *Qui a peur du grand méchant loup?* de Jack Davis sont publiés chez Albin Michel. Lisez-les, mais évitez de le faire une nuit de pleine lune, conseil d'ami!

Avant

L'épopée arthurienne, revue et corrigée selon les mythes gallois, c'est l'ambition de cette nouvelle sé-



rie, dont le premier tome s'intitule *Myrddin le fou*. Les noms et les lieux sont différents, même si de Myrddin à Merlin il n'y a qu'un pas, et tout y est aussi étrange et familier (*Arthur, Une épopée celtique*, de Chauvel et Lereculey; Delcourt). Marlysa, la guerrière masquée, traverse des continents à la recherche de ses parents disparus. Dans sa quête, elle est accompagnée d'amis fidèles, talentueux avec une arme ou agiles de leurs dix doigts, humains ou d'une race étrange de lézard, bref, un bien beau groupe d'aventuriers! Et quelque part, on pourrait presque s'attendre à ce qu'ils aient à sauver le monde... (*Marlysa*, tome 2, Gaudin et Danart, Soleil). Sur un ton humoristique, mais tout aussi méd-fan, on se prend à préférer le côté troll des choses, avec les aventures de Teträm, le troll, et Waha, sa fille adoptive, humaine chétive (?) qui préfère la viande crue... Leur quête? Ramener un peu du feu volcanique qui permettrait d'empêcher les humains d'enchanter les trolls pour les faire travailler contre leur gré. Vaste programme! (*Trolls de Troy*, tome 3, Arleston et Mourier; Soleil).

Si vous avez manqué la première édition de *Fuzz et Fizzbi* (3 tomes parus en 90, 91 et 93, chez Glénat), profitez de l'occasion offerte par Vents d'ouest de découvrir, avec cette réédition en version intégrale, le monde merveilleux et poétique de ce lutin (avec de grandes oreilles) dernier de sa race. Accompagné d'un renard apprivoisé (merci M. de Saint-Exupéry), d'un guerrier et d'un mage, Fizzbi vous fera découvrir son univers, *Hypercondrie* (*Les trois quêtes d'Hypercondrie*, Tota et Cailleteau; Vents d'Ouest).

Après

Depuis qu'elle a cessé de tourner sur elle-même, telle notre lune dont on voit toujours la même face, la Terre présente toujours la même face au soleil. Il en résulte deux zones: l'une de nuit éternelle et l'autre de permanente lumière écrasante, toutes deux invivables. À la frontière, c'est la « limite », le pays de l'éternel crépuscule où les humains se sont réfugiés. *Les chroniques de la terre fixe* (Caza; Delcourt) sont un prélude à la série *Le monde d'Arkadi*, une sorte d'entrée en matière, de genèse. Un peu avant, c'est *Megalex*, la cité-planète entièrement régulée par ordinateur, où tout ce qui est naturel est interdit, de la reproduction jusqu'aux végétaux. Utilisant pour l'illustration une technique issue du jeu vidéo (texture et modélisation 3D), on obtient des images plus vraies que les vraies, des méchants robots prêts à mordre et des perspectives infernales. Le tout sur un scénario sorti tout droit d'un imaginaire décalé (*Megalex*, tome 1 - *L'anomalie*, Jodorowsky et Beltran; Les Humanoïdes associés). Sur un minuscule astéroïde où seuls les enfants sont admis, deux ados sont envoyés pour une enquête qui



s'avère dangereuse, très dangereuse même... Là-haut, c'est la jungle, les jeunes ayant reproduit les schémas de leurs aînés et tout va mal, sous le contrôle de quelques caïds, ados eux-mêmes, et de quelques illégaux, des vieux d'au moins 20 ans. Des illustrations façon manga, dynamiques, avec un plus comme on les aime (*Milane et Arlov*, Djian et Rouan; Soleil). Visitez Venise, découvrez ses canaux puants et ses rats mutants, ses monuments centenaires et sa pollution! À mi-chemin entre du cyber et du Cthulhu 2000, découvrez tout sur une série de meurtres plus horribles les uns que les autres, on parle même de complot... quelle drôle d'idée. (*Les ombres de la lagune*, Cortegiani et De Vita; Soleil).

Sans oublier

Le 31^e épisode d'*Elfquest* est là, pour les inconditionnels, avec son lot de surprises et de rencontres (W. & R. Pini, Vents d'ouest). Tess Wood et Campbell continuent d'explorer le domaine infini des paradoxes temporels, et on ne peut pas dire que leur situation s'améliore (*Vortex*, tome 7, Stan & Vince; Delcourt). Et pour finir comme on a commencé, avec fantastique et série télé, Semic nous propose *Buffy contre les vampires*, en format super-héros. Un incontournable, pour les mordus (gag).

Ludique

Driflam

● **Cthulhu**: *Récits cthoniens*, par Brian Lumley, est arrivé. *Légendes xothiques* sort en septembre et regroupe toutes les nouvelles cthulhiennes de Lin Carter, un auteur mal connu en France. En octobre, *Le mage de Salem*, de Wolfgang Hohlbein, arrive dans toutes les bonnes boutiques. Cette série de romans ancrés dans le mythe de Cthulhu a connu un très gros succès en Allemagne. Pour une fois qu'on peut profiter de la production fantastique d'outre-Rhin, ne nous privons pas! (Même si ladite production fait un peu peur par son ampleur: la série compte six romans de 800 pages chacun, qui seront sans doute découpés pour les besoins de l'édition française en une douzaine de volumes aux dimensions plus modestes.)

White Wolf

● **Vampire - The Masquerade**: Le roman *Gangrel* est là, pas désagréable à lire, mais un peu léger. Le suivant sera consacré aux Setites. Toute la série devrait être bouclée d'ici mi-2000, au rythme d'un volume par mois.

André Fousat

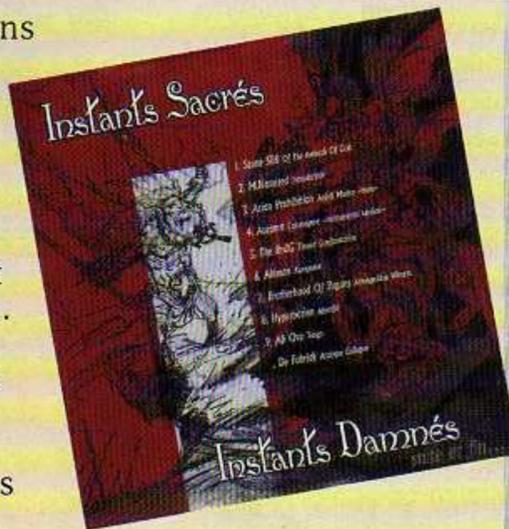
Ça bouge!



Damned! Un sacré bon moment

L'association Les Variations Ludiques récidive pour la cinquième fois et propose **Instants Sacrés/Damnés**, suite et fin, un CD de musique d'ambiance spécialement conçu pour le jeu de rôle. Le thème est censé être l'armageddon, mais dans l'ensemble les titres planent tranquillement. Disponible dans certaines boutiques ou auprès de l'éditeur.

✉ : Euterpe, BP 18814, 44188 Nantes Cedex 4.
☎ : 02 40 69 57 98. Courriel : <euterpe@citeweb.net>.
Site web : <www.citeweb.net/euterpe/>.

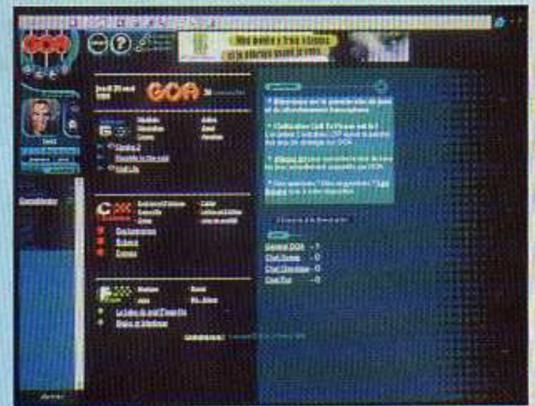


Web services

● **Besok** est un site très intéressant. Dédié à l'info scientifique de l'avenir, il s'intéresse aux réalisations les plus pointues de sciences telles que la biotechnologie, la génétique, l'intelligence artificielle, la domotique, etc. Les articles écrits sur ces bases mêlent SF et vulgarisation scientifique. Très bien faits, avec à chaque fois des liens pertinents, ce sont autant d'inspirations parfaites pour Conspiracy X, Delta Green ou Énigma. <www.besok.com>

● Accros aux jeux vidéo, **Goa** est fait pour vous.

Il s'agit d'une plate-forme multijoueur francophone qui permet de jouer gratuitement en ligne à la plupart des jeux les plus aboutis du moment : Baldur's Gate, Diablo, Starcraft, Half Life, etc. Vingt-cinq serveurs dédiés permettent de se lancer dans des parties échevelées avec des joueurs venus de partout. Goa propose aussi



des jeux classiques (échecs, dames...), ainsi que des forums, des pages news, etc. Une excellente adresse à rajouter d'urgence à vos signets. <www.goa.com>

● La **ludothèque de Boulogne-Billancourt** s'installe en ligne, avec un site qui n'est pas encore fini, mais qui promet. Vous y trouverez une présentation des différents types de jeux pratiqués, une liste des 1800 jeux dont dispose la ludo, etc. <www.ludotheque.com>

● Olivier Saraja, collaborateur d'Oriflam et grand amateur d'Elric et d'Hawkmoon auxquels il consacre plusieurs pages de son site, met en place une expérience intéressante. Il s'agit de faciliter la communication entre les joueurs (vous!) et les auteurs (eux!). Cet **espace de dialogue** permet à tout un chacun de poser les questions qui le tarabustent aux professionnels du jeu de rôle. Pour l'instant cinq d'entre eux ont accepté de participer : Anne Vétillard, Léonidas Vespérini, Tristan Lhomme, Pierre Rosenthal et Alexis Santucci (illustrateur), mais d'autres sont pressentis.

<www.multimania.com/saraja>
● Sur le site <http://host-web/JdR/liste_de_diffusion.htm> vous pouvez vous inscrire à des **listes de diffusion** consacrées à L'appel de Cthulhu, Conspiracy X, Earthdawn, Nightprowler et Warhammer le JdR.



Les Clubs d'initiation Casus Belli

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.

Pour avoir les coordonnées complètes des clubs d'initiation, il suffit de nous écrire ou de téléphoner au 01 46 48 19 45 en demandant Saloua.

Les clubs d'initiation sont présents à :
Arnouville-les-Mantes (78) ;
Boulogne-Billancourt (92) ;
Bruges (33) ;
Clermont-Ferrand (63) ;
Dijon (21) ;
Limoges (87) ;
Le Mans (72) ;
Montreuil (93) ;
Paris (75) ;
en Belgique.

Salade niçoise

● Pour fêter leurs trente ans, les éditions Glénat lancent un grand concours, **BDécouvertes**, sur le thème du troisième millénaire, en collaboration avec *Libération*, dont le but est de repérer et de donner leur chance aux stars de demain. Chaque participant au concours doit réaliser les quatre premières planches et le synopsis de l'histoire et envoyer le tout à Glénat avant le 30 octobre. Le premier prix est une bourse de 50 000 F et la publication de l'album. Vu le nombre d'illustrateurs qui nous sollicitent à Casus, il devrait y avoir pas mal de rôlistes sur les rangs... ✉ : Éditions Glénat, 31/33 rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux. ☎ : 01 41 46 11 41.

● **Hébor** est un jeu par correspondance dont on vous parle plus en détail page 88. Pour étoffer le monde, l'éditeur propose un zine, Les Tours d'Hébor, qui comprend articles de fond, récits, etc. Une raison de plus pour vous mettre aux JpC. ✉ : Mégalomanes Ink, 6 cité la Garenne, 31140 Pechbonnieu. ☎ : 05 61 35 09 59. Courriel : <bert1@wanadoo.fr>.
Site web : <http://perso.wanadoo.fr/megalo/>.

● Mickaël Ivorra de l'association Chasseurs de Rêves s'est associé à Séverine Pineaux, illustratrice de talent qui collabore à Multimondes et Pocket, pour réaliser un **Carnet de croquis féerique** qui relate les voyages imaginaires d'un explorateur dans un monde peuplé de créatures-arbres. ✉ : Mickaël Ivorra, 96 rue Lamarck, 75018 Paris. ☎ : 01 55 79 08 81.

Un été ludique

Si vous n'avez encore rien prévu pour vos vacances, voici deux moyens de les passer en bonne compagnie ludique.

• Les stages ludiques

Rêves de Jeux, agréés par le ministère de la Jeunesse et des Sports, proposent de jouer à tout : jeux de société, de rôle, de cartes, GN, jeux informatiques, etc. On y pratique aussi le sport et les soirées grillades, on y fréquente des ateliers de peinture de figurines ou de théâtre, etc. Le matériel disponible est tip-top et l'ambiance très sympa. Stages en juillet en en août.

✉ : Rêves de Jeux, ZAC du Coteau, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39. Courriel : <jpb_rdj@club-internet.fr>.

• **Les Semaines de l'Hexagone** rassemblent, comme chaque année depuis seize ans, des fondus de jeux qui se défient du 15 juillet au 6 août, à Commercy dans la Meuse, à tous les jeux sur lesquels ils mettent la main : JdR, wargames, plateau, figurines, cartes, GN, murder, etc. L'ambiance est du genre bonne franquette et n'engendre pas la mélancolie. ✉ : Xavier Jacus, 7 route Nationale, 55200 Lérouville. ☎ : 03 29 91 17 69.

Ah ça ira, ça ira !

Des nouvelles des États généraux du jeu de rôle.

La grande réunion nationale dont il est question depuis longtemps aura lieu les 27 et 28 novembre à Boulogne-Billancourt. D'ici là, les rôlistes qui se sentent motivés pour réfléchir et entreprendre des actions en faveur de leur loisir sont invités à se rencontrer dans leur ville/département/région pour préparer ce grand événement et faire part de leurs opinions et idées. Pour participer à ces réunions, vous pouvez contacter les correspondants qui se sont proposés pour les organiser. Ils vous indiqueront les dates et lieux envisagés. Voici donc une liste de contacts, non exhaustive :

- Montpellier : Denis Lorognon 04 67 92 96 28 ;
- Béziers : Sébastien Rodriguez 04 67 28 54 81 ;
- Périgueux : Philippe Zouzac 05 53 06 39 74 (journée) ;
- Grasse (Alpes maritimes) : Sébastien Fiorucci 04 93 70 28 58 ;
- Bordeaux : Pierre-Emmanuel Barba 05 56 99 27 69 ;
- Aisne : Patrick Degembe 03 23 20 32 66 ;

- Ain : Philippe Jacquet 06 86 08 06 34 ;
- Lyon : Jean-Pierre Boillon 04 72 50 16 39 ;
- Deux-Sèvres (Parthenay, FLIP, le 14 juillet) : Nicolas Trivalle 05 49 94 24 20 (journée) ;
- Rennes : Gael Malry 06 81 53 54 81 ;
- Dijon : Xavier Marchand 03 80 53 12 28 (journée) ;
- Meuse : Xavier Jacus 03 29 91 17 69 ;
- Strasbourg : Pascal Borschneck 03 88 33 14 57 ;
- Nord (Dunkerque) : Jan Desaegeer 03 28 69 61 81 ;
- Oise : François Vanhille 03 44 76 80 96 ;
- Val d'Oise (Taverny, le 3 juillet) : Guillaume Fontaine 01 34 18 05 22 - David Albert 01 39 91 88 27 ;
- Caen + Manche : David Giard 02 33 07 40 84 ;
- Rouen : Marc Fontaine 02 35 33 77 96 ;
- Yvelines : François Touvet 01 34 89 21 68 - Benjamin Brossara 01 34 87 60 14 ;
- Seine et Marne (Provins) : Jean-Philippe Palanchini 01 64 00 33 94 ;
- Paris : Charles Girard 01 48 78 15 62 ;
- Hauts de Seine (Boulogne) : Fabrice Barboni 01 55 18 45 49 (journée)/01 41 41 92 51



Riche et célèbre

Avis aux fanzineux ! À l'occasion du Monde du Jeu en octobre, la FFJDR reconduit le **trophée des fanzines** inauguré l'année dernière et qui avait couronné *Lunatic Asylum*. Tout fanéditeur qui souhaite concourir doit faire parvenir un exemplaire de chaque numéro paru entre octobre 98 et septembre 99. Le jury sera vachement pro, sérieux et tout, et le gagnant sera distribué dans toute la France pendant un an. ✉ : FFJDR, 134 rue Louis Rouquier, 92300 Levallois-Perret. ☎ : 05 59 72 59 15 (Bruno). Courriel : <marchess@club-internet.fr>.

(mercredi AM, vendredi et samedi soir).

- Belgique : Benoît Bottin, 27A rue des Éburons 1000 Bruxelles 02/230 36 12 (int. : +32 2 230 36 12) - Jean-Luc Anciaux 02/736 83 72 (int. : +32 2 736 83 72).

Une liste de contacts, dates et lieux de réunions sera tenue à jour sur le site des états généraux du jeu de rôle <<http://www.grandeur-nature.org/egjdr>>. Si vous ne trouvez pas de réunion dans votre secteur, vous pouvez contacter les états généraux au 01 47 85 64 47 (ou egjdr@francemel.com), mais vous pouvez aussi vous proposer pour organiser l'une de ces réunions près de chez vous. Le bilan des questionnaires et de la consultation des rôlistes est à votre disposition. Il suffit d'écrire à : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne-Colombes, en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse, ou d'envoyer un courriel à l'adresse donnée plus haut pour le recevoir par courrier électronique.



Deux mois c'est loooooong ! Sauf avec 3615 Casus !

Entre deux numéros, pour vous tenir au courant et rester en contact permanent avec nous, n'oubliez pas notre service minitel 3615 Casus (1,29F/mn). Au menu...

- **News**. Découvrez les principales nouveautés et le sommaire du prochain numéro 10 jours avant la sortie du magazine en kiosque.
- **Tribunes**. Consultez le sommaire des anciens numéros.
- **Murs**. Des murs d'expression libre pour exprimer vos derniers coups de cœur et lancer vos coups de gueule.
- **Petites annonces**. Le plus important service de petites annonces « en ligne » concernant les jeux de simulation. Dénichez un supplément rare, vendez vos anciens jeux, contactez de nouveaux partenaires.
- **Clubs et zines**. Un répertoire contenant les adresses de plusieurs centaines de clubs dans la France entière. Pensez à inscrire le vôtre pour qu'il soit connu de tous !
- **Boîtes aux lettres**. Où que vous soyez, un simple minitel vous permet de rester en relation avec vos amis, grâce aux BAL de 3615 Casus.
- **Abonnements**. Abonnez-vous à Casus Belli sans avoir à sortir de chez vous.

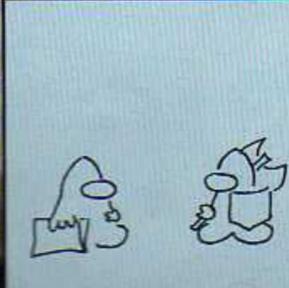
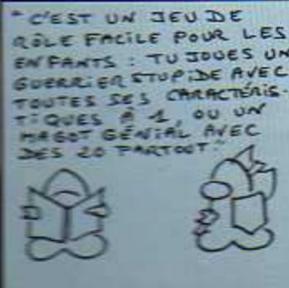
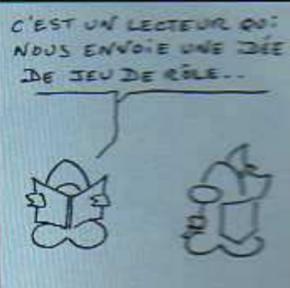


- **Écrivez-nous**. Envoyez-nous vos questions et vos remarques, la rédaction y répondra dans les plus brefs délais.
- **Quizz permanent**.

Répondez à des questions concernant les jeux et les univers imaginaires pour gagner des abonnements.

- **Jeux en ligne**. Kill, Sous-marins et Starbuster, trois « classiques » du jeu sur minitel. Même sans liaison Internet, Casus Belli reste joignable 24 heures sur 24. 3615 Casus ? L'Internet de ceux qui n'ont pas l'Internet.

planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand il arrive à s'y faire une place...)



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

Parthenay. 3 au 18 juillet. Parthenay organise cette année son 14^e festival des jeux et ce sera comme d'habitude

une incomparable fête ludique. Mille jeux et jouets sont mis à la disposition des visiteurs sous la forme d'un parcours ludique parsemé d'espaces thématiques. À côté des jeux de société classiques, il sera possible de jouer et de découvrir plein de jeux de simulation, avec entre autres la coupe de France de Warhammer et un bataillon de tournois : INS, Deadlands, Colons de Katane, Montjoie, Cyberpunk, etc. Les initiations seront encore plus nombreuses et vous aurez l'occasion de découvrir d'excellents jeux comme Courtisans, Conspiration X et bien d'autres. Le 17 juillet il y aura aussi un grandeur-nature contemporain-fantastique intitulé *Le bal des Vampires*.
✉ : Festival Ludique International de Parthenay, Maison des Jeux, 42 avenue Pierre Mendès-France, 79200 Parthenay.
☎ : 05 49 94 24 20.

Civray. 14 juillet au 15 août.

Pendant un mois, Civray se met à l'heure du fantastique et de la SF et propose toutes sortes d'animations sur ce thème, concernant aussi bien la BD, le cinéma, la littérature, etc. ✉ : Cinéma Renaissance, Pascal Texier, 7 rue Louis XIII, 86400 Civray. ☎ : 05 49 87 02 29.

Hochstatt. 25/26 juillet. Les

Arpenteurs de Réalités se lancent dans la reconstitution d'une campagne militaire (Tannenberg 1410) articulée autour des réalités de la guerre de l'époque : combats de masse, vie dans les camps, etc. Ça se déroulera dans la forêt communale de Hochstatt. ✉ : Gwenaël Santerre, 39A rue des Buissons, 68530 Brunstatt. ☎ : 03 89 65 38 31 ou 03 89 06 44 73 (Robert). Courriel : <gw.santerre@lemel.fr>.

Carmaux. 30/31 juillet/1^{er} août.

Les Enfants de R'hiley organisent un grandeur-nature à thème médiéval-japonais. ☎ : 05 61 08 03 22. Site web : <www.multimania.com/jdrblagnac/live99/inscrire.htm>.

Fort-les-Bancs. 30/31 juillet/1^{er} août.

Les Joyeux Chaotiks proposent un grandeur-nature médiéval-fantastique qui se déroule dans leur monde, appelé Eis. Les orgas promettent de nombreux artifices et beaucoup d'interactivité. ✉ : Les Joyeux Chaotiks, 7 chemin de la Thuillière, 74940 Annecy-le-Vieux. ☎ : 06 03 21 87 88. Courriel : <herngath@wanadoo.fr>.

FUTUR

Causse du Larzac. 5/6/7/8 août.

L'association Anachrone continue de développer son monde de la Faille dans ce grandeur-nature médiéval-fantastique qu'on nous promet bourré d'événements spectaculaires. À noter la possibilité de jouer trois ou quatre jours (5 optionnel). ✉ : Anachrone, 30 rue d'Egison, 13010 Marseille. ☎ : 04 91 78 48 27. Site web : <www.grandeur-nature.org/anachrone>.

Quelque part dans l'Aude. 13/14/15 août.

Les troupes de l'Armée noire se heurtent à celles restées fidèles à la Couronne dans ce grandeur-nature médiéval-fantastique qui se déroulera dans un cadre naturel. Les rôles vont des elfes noirs et des ogres d'un côté, aux barons accompagnés de leur cour de l'autre. ✉ : Association Roncegarde, Didier Héritier, 42 avenue du Président Wilson, 11000 Carcassonne. ☎ : 04 68 47 00 74.

Quesnoy. 14/15 août. Et un

grandeur-nature médiéval-fantastique, un ! Il s'intitule *Empire et Damnations* et est organisé par Dr Agôn qui nous promet à la fois de la diplo et de la baston. ☎ : 03 27 67 00 71. Courriel : <dr.agon@nordnet.fr>.

Provins. 28/29 août. Les 12^e

rencontres du club Pythagore rassembleront comme d'habitude les amis des jeux d'ambiance et particulièrement les amateurs de Rêve de Dragon, Hystoire de fou, La Méthode du Docteur Chestel, Hurlements, Maléfices. L'équipe de MultiSim débarquera en force pour animer ses jeux, Guildes, Nephilim, etc., et surtout pour présenter Agone. ✉ : Club Pythagore, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalaute-la-Petite. ☎ : 01 64 00 33 94.

Bécours. 3/4/5 septembre. Dans

un monde entre Mad Max et Shadowrun, la seule loi qui existe est celle de la batte de base-ball en mousse... Vous l'avez compris, *L'aube des Charognards* est un grandeur-nature post-apocalyptique. ✉ : Fabrice Gourdet, La Traitié, 81090 Lautrec. ☎ : 05 63 70 89 23. Courriel : <f.gourdet@caplaser.fr>.

Plaisance-du-Gers. 3/4/5

septembre. Le club La Lune Noire organise la 2^e convention RPGers qui aura lieu à la salle des fêtes de Plaisance-du-Gers. Au programme : JdR avec un concours de scénarios sur le thème de la conspiration, des jeux de figurines (Warhammer, Confrontation), des tournois de Magic, des jeux informatiques en réseau et des super-parties de Shadowrun et dans le Monde des Ténèbres.

✉ : Julien Claudel-Toulouse, 3 chemin de la Riberotte, 32160 Plaisance-du-Gers. ☎ : 05 62 69 39 06. Courriel : <j.ct@wanadoo.fr>.

Soissons. 17/18/19 septembre.

Les Fêtes de Beltaine est un grandeur-nature celtique basé sur le JdR Légendes celtiques. Le village de Koch'Neilig s'apprête à fêter dignement le 1^{er} mai, malgré d'inquiétantes nouvelles... ✉ : ARCAN, Stéphane Gesquier, 7 allée Hector Berlioz, 95130 Franconville. ☎ : 01 34 15 39 37. Courriel : <gesquier@club-internet.fr>.

Saint-Pierre-du-Mont. 18/19

septembre. Le club La Seigneurie des Trois Rivières organise un tournoi de JdR avec une longue aventure pour AD&D dans Paorn et un concours de scénarios sur le thème du complot (décidément !). ✉ : Denis Thomas, 79 avenue Eloi Ducom, 40000 Mont-de-Marsan. ☎ : 05 58 46 11 18. Courriel : <thomas_d@club-internet.fr>.

Bouffémont. 2 octobre.

Les Forgerons de l'Épée organisent **Monolithe 99**, un grand tournoi dont le cœur sera constitué des jeux MultiSim puisqu'à cette occasion se déroulera un championnat de France de Rêve de Dragon et Deadlands. Mais on jouera aussi à Nephilim, Dark Earth, Conspiration X et Agone. ☎ : 01 39 91 88 27 (David) ou 01 39 91 67 92 (Yoann).

Clermont-Ferrand. 16/17

octobre. La dynamique association Némésis organise le 8^e forum clermontois de JdR qui se déroulera à la Maison du Peuple, 1 place de la Liberté. Je n'ai pas le programme pour l'instant mais ça devrait être copieux et sympa, alors réservez votre week-end. ✉ : Némésis, 2 bis rue du Clos Perret, 63100 Clermont-Ferrand. ☎ : 04 73 36 93 13 ou 04 73 34 15 96.

Avignon. 29/30 octobre/1^{er}

novembre. Cela fait quinze ans qu'il existe à Avignon un festival des jeux de l'esprit (dames, échecs...) mais c'est la première fois qu'il s'ouvre à d'autres types de jeux, et cela dans le cadre prestigieux du palais des Papes. ☎ : 04 90 94 96 86. Courriel : <amr@evenementsciel.com>.

CÔTÉ JARDIN

Belgique. 17/31 juillet - 14/28

août. *Estivia Ludica* sont des rencontres ludiques qui permettront à tous ceux d'entre vous qui passent du côté d'Arlon de découvrir tout plein de jeux de plateau, de rôle, etc.

✉ : La Guilde du Jeu, rue des Déportés 74, 6700 Arcon, Belgique. ☎ : (00 32) 495 61 23 04 ou (00 32) 495 49 43 14.

Belgique. 24/25 juillet. Dixième édition des 24 heures de JdR de la Guilde de l'Opale Noire avec AD&D, L'appel de Cthulhu, Warhammer, etc.

✉ : La Guilde de l'Opale Noire, 62 rue Ferrer, 6010 Couillet, Belgique. ☎ : (00 32) 71 50 40 55. Courriel : <opale.noire@bigfoot.com>.

Belgique. 31 juillet/1^{er} août.

Deuxième édition de la **Gen Con Bénélux** qui se déroulera au Bouwcentrum, Jan van Rijswijcklaan 191, Anvers. Sur 4000 m², on nous promet d'innombrables activités ludiques, essentiellement tournées sur les jeux

TSR / Wizards of the Coast : AD&D, Magic, L5R, etc. Mais il y aura aussi des stands dédiés à la SF et au fantastique, des initiations, etc. ✉ : Wizards of the Coast, PO Box 2031, 2600 Berchem, Belgique. ☎ : (00 32) 70 233 277. Courriel : <custserv@wizards.be>.

Belgique. 17/18/19 septembre.

Seizième convention **Ludoforum** au domaine de la Ferme à Embourg, près de Liège. Au programme : AD&D, Warhammer, Vampire AdT, Guildes, L'appel de Cthulhu, Deadlands, Vampire, Star Wars, Shadowrun, Berlin XVIII, Warhammer 40.000, Confrontation, Star Wars JCC, Credo, Europa 1945-2030, Les Colons de Katane, un concours de peinture de figurines, une murder party contemporaine, une vente aux enchères de vieux jeux... le menu est copieux.

✉ : Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique. ☎ : (00 32) 43 44 25 74. Courriel : <asblguildeedestineslames@usa.net>.

Belgique. 1999. La Fédération belge des jeux de simulation organise tout au long de l'année le **championnat de Belgique multijeu** qui se déroule lors d'une douzaine de tournois répartis dans toute la Belgique. Le principe est de mélanger tous les joueurs en les invitant à s'affronter et à s'amuser ensemble sur tous types de jeux : Risk, Condottiere, Abalone, les dames, Formule Dé, Backgammon, etc.

✉ : Bernard Barras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade, Belgique. ☎ : (00 32) 81 74 03 64. Courriel : <bernard.barras@village.uunet.be>.

Écrivez-nous, faxez-nous

(01 46 48 49 88) vos infos,

envoyez-les par le net

courriel : <solivier@francenet.fr>

mais ne nous téléphonez pas !

Avis aux annonceurs :

soyez suffisamment précis

dans vos indications.

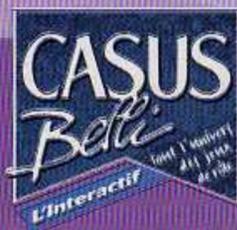


Prochains numéros de Casus Jaune :
30 septembre (n°122)
25 novembre (n°123)

Date limite de réception des annonces de manifestations :
30 août pour le n°122,
25 octobre pour le n°123.

Site Casus

<http://www.excelsior.fr/cb/home.html>



Avis aux responsables de clubs et organisateurs de manifestations : si vous voulez que vos tournois, conventions, etc., de la rentrée soient annoncés dans Casus, il faut nous prévenir cet été ! Pensez à laisser tomber la plage le temps de nous faire un courrier.

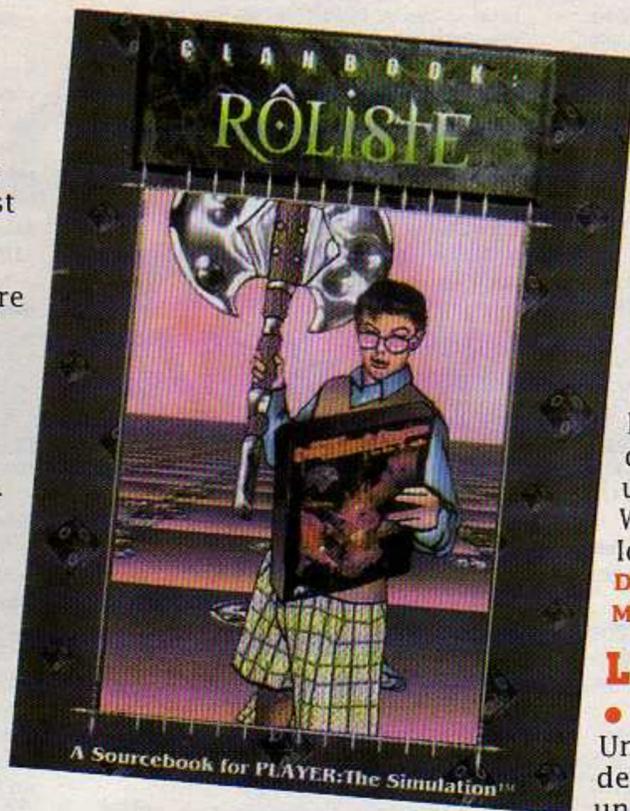
Salut les zineux!

C'est bien connu : « Exams en juin, fanzines à la St-Glinglin ». Peu de zines donc mais que du bon (dont un petit nouveau). Cela dit, ce n'est pas qu'on s'habitue, mais dès qu'il manque un ou deux poids lourds du genre *TnT*, *Terres des Brumes*, *Pêcheurs de Lune* ou *Labyrinthe* (pour ne citer qu'eux, pardon pour les autres...), ben, comment dire... y a comme un vide. Voilà! Un vide! Un gros vide! Enfin comme on dit : « Rentrée en septembre, fanzines à revendre »...

Je profite, par ailleurs, d'avoir un peu de place pour vous signaler l'existence d'un très bon prozine de littérature fantastique, j'ai nommé *le Codex Atlanticus* (130F pour 3 numéros, La Clé d'Argent, 22 avenue Georges Pompidou, 39100 Dole). Comtois rends-toi! Nenni ma foi! (salut les Pays!).

Le super bien

Dans la série « ça gratte très fort là où ça fait mal », nous avons reçu **Clanbook: Rôliste, a sourcebook for Players: The Simulation™**. Rédigé par le célèbre Tom Symbol du non moins redoutable gang du Jeu



Squad (le cauchemar des organisateurs de « Grandes Conventions Sérieuses ») à la manière d'un clanbook de Vampire, ce monument de causticité et d'autodérision s'intéresse aux différents types de rôlistes et plus généralement aux différents acteurs de notre petit Landernau ludique. Tout y est, à l'exception notable des mystérieux « 13% » (comprendra qui lira...). L'ensemble est malheureusement très (trop?) juste.

Procurez-vous vite ce futur *collector*, vous ne serez pas déçus!

C/o Mme Varier,
16 av. Jules Ferry,
92240 Malakoff.
Prix: 15F.

Le bien

Franc-rêveur, n° 12, 52 p., 30F. Un désormais classique avec, cette fois, l'inévitable scénar Rêve de Dragon et surtout une soirée enquête Warhammer bien cool. Idéal pour les vacances!

Dominique Figueat, 15 rue Matussière, 38100 Grenoble.

Le p'tit paquet

● **Odysée**, n° 1, 42 p., 30F. Un très bon numéro 1 avec des conseils pour Vampire, un background Pendragon, une critique des scénars officiels de L5A et trois synopsis d'aventure (L5A, Château Falkenstein et Cyberpunk). Tout bon, à suivre dans ses prochains numéros.

Olivier Legrand, 15 rue de Courtonne, 14000 Caen.

● **Fumble!**, n° 83 & 84, 28 p., 17F. L'exemplarité en matière de zine de club. C'est parfois limite *private joke* mais les comptes rendus de parties sont de bonnes bases d'inspi. Pour le reste, ça parle de tout et de n'importe quoi pourvu

que cela se rapporte de près ou de loin au JdR.

Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2.

● **Gorge profonde**, n° 3, 38p., 20F. Scénars Warhammer, James Bond (tiens?) et Vampire. Aides de jeu Ambre (retiens?), Hawkmoon et Elric. Du bon boulot.

Relais Descartes Labyrinthe, 3 place Renoux, 63000 Clermont-Ferrand.

● **Feuille de chou**, n° 3, 50 p., 25F. Dossier Shadowrun 3^e édition, la suite de la description de la planète Alkanas (toujours aussi bon) et l'acte 2 de la campagne « La quête du Talisman ». Très sympa.

Loïc Daulny, avenue G. Lasserre, résidence Crespy II, bât.9, app.299, 33400 Talence.

● **BELudis**, n° 7, 36 p., 7F. Toujours 666 Quadrants, leur jeu techno-fantasy, plus deux trois petites choses. Je suis un peu déçu par ce numéro. L'approche des exams ou une conséquence inattendue de la dioxine sans doute...

Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique.

Philippe Rat

NDLR: Nous tenons à souligner l'impartialité souveraine de Philippe à propos de Franc-rêveur qui éreinte méchamment les Kheyza, le bébé de notre Rat préféré.

Enfin la retraite!

Mais QUI va distribuer les cadeaux?



Dirty Xmas *

Le jeu de cartes où l'on ne se fait pas de cadeaux!



Toujours une bonne surprise!

Frappez à la Bonne Porte!

La Crypte du Jeu

MARSEILLE

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
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE -
L'ECLECTIQUE, 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 VOUIVRE,
56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57
33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES,
162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE,
151, rue St Pierre - Tél. 02.31.85.17.77
28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE,
29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
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 - LA MAISON D'ELENDIL,
10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06

44000 NANTES - SORTILEGES,
7, rue des trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99

06000 NICE - LA CRYPTÉ DU JEU,
8, rue Alfred Mortier - Tél. 04.93.92.06.03

30000 NIMES - LA VOUIVRE,
7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04

45000 ORLEANS - EUREKA,
Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62

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

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

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

31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille
Tél. 05.61.23.73.88

37000 TOURS - LA RÈGLE 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



Les meilleures boutiques à votre service

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Eire
CET

ÉTÉ,

SI VOUS

N'ALLEZ

PAS À

LA PLAGE...



VISITEZ L' **EUROPE**
OU LA Méditerranée



Démonstrations
jusqu'au
25 septembre*

(* Programme
communiqué dans
chaque boutique
sur simple demande.

Visitez notre site web :
www.descartes-editeur.com

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

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

PARIS 17^e
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

