

CASUS

Belti

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mensuel!
avril 96
93

Du rôle dans les robots :

Mekton Zéta v.f.

Heavy Gear



**Vous êtes
dans
votre
auberge...**

**une aide
de jeu et
des plans
à découper**

**Tout sur
la gamme
Vampire**

M 3168 - 93 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 4,95 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

**Internet : ce que les rôlistes
peuvent y trouver (et comment)**



Édito

Coucou nous revoilà !
Avec un léger casque en plomb,
vu que Casus tous les mois,
ça n'arrive pas tous les jours
et qu'on a bien paco... euh,
fêté la sortie du premier numéro
mensuel. Mais lucides, attention,
et attentifs. Vos premières
réactions nous arrivent d'ailleurs,
globalement enthousiastes
avec quelques bémols comme
il se doit, et nous attendrons
jusqu'au prochain numéro
(95, le 3 mai !) pour en reparler
avec vous. Continuez donc
à nous donner votre avis.

Et notamment sur la formule
de ce numéro : celle avec super
aide de jeu en poster. Cette fois-ci,
à l'initiative pressante de Patrick
Bousquet & Christophe Debien,
et grâce au talent de Bernard
Bittler, vous allez enfin pouvoir
reposer vos pieds fourbus
par l'aventure sur les dalles
d'accueillantes (et néanmoins
mystérieuses) auberges
protéiformes. Voire, comme
le propose l'agence immobilière
Rosenthal, profiter de *la vôtre* !
Vous n'en aviez même pas rêvé,
Casus Belli l'a fait.

Dernière chose : *Magic* :
L'Assemblée vient de recevoir
le super As d'or du Festival
des jeux de Cannes. Un prix qui
le distingue comme une création
exceptionnelle, pas seulement
dans l'univers des jeux de
simulation, mais aussi dans celui
du jeu en général. Ce qui, même
si l'on s'énervait des débordements
des spéculateurs, souligne
tout de même que ce jeu
aura marqué, dans le domaine
de l'inventivité ludique,
une empreinte aussi visible
que les plus grands classiques...

Didier Guiserix

Mensuel !

En jaune et noir

Bonjour monsieur, je voudrais le jeu de combat
de machines, là euh... je me souviens qu'il y a
des bandes jaunes et noires sur la règle, ou sur la boîte.
Ah oui... vous voulez dire Full Metal Planète ?
ou Mekton Zéta ? ou Formule Dé ? ou Heavy Gear ?
ou Roborally ? Et si vous alliez vérifier
en lisant les articles dans Casus Belli ?



Mise en jeu 91 : les résultats

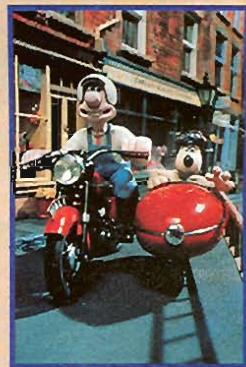
Dans notre numéro 91, nous vous donnions
la possibilité de gagner un jeu Guerres & Frontières,
offert par Unicorn. Les 30 tirés au sort sont donc :
Michel Belleville (39 Censeau), Xavier Bonnome (13
Marseille), Christophe Bougaran (94 Maison-Alfort),
Boris Bournazaud (87 Feytiat), Emmanuel Cappe
(31 Toulouse), Thierry Chasseloup (33 Mazlon),
David Chaulet (01 Viriat), Fabrice Coucun (32 Auch),
David Crosnier (45 Orléans), François Dangon
(73 UGINE), Xavier Fauvel (50 Octeville), Yannick Forêt
(74 Les Houches), Martial Guenat (59 Orchie),
Loïc Guillaume (29 Brest), Emmanuel Hebrard
(30 Roquedur), Éric Jolicard (77 Pontault-Combault),
Yann Joubaud (44 Nantes), Marc Laverrière (Genève),
Pascal Lhonneur (52 Chaumont), Sandrine Lorenzi
(78 Conflans-Sainte-Honorine), Julien Lorisson
(95 Maffliers), Florent Marbot (33 Gradignan),
Joël Michelin (25 Dampierre-les-Bois), Guy Mione
(34 Perols), Laurent Moulin (69 St-Laurent-de-Mine),
Frédérique Noleau (45 Orléans), Fabrice Ponsard
(08 Pouru-Saint-Rémy), Jean-Marc Sechet (95 Herblay),
Stéphane Stocco (41 Romorantin), Simon Tricoire
(44 Saint-Herblin).

Votre auberge

Avec vos petits doigts
agiles, vous allez pouvoir
découper notre poster
(au centre du magazine)
et composer
des centaines d'auberges
(conseils page 71)
avant d'apprendre
comment la gérer
avec vos aventuriers
(page 68).

SALON DES JEUX

Du 6 au 14 avril, Casus Belli
est présent au Salon de la Porte de Versailles,
à Paris. Programme des réjouissances page 95.
Venez nous rendre visite et nous apporter en direct
vos commentaires
sur notre nouvelle formule.



WALLACE & GROMIT

Les rois de l'animation en pâte à modeler. J'ai nommé le studio Aardman (créateurs entre autres du clip
Sledgehammer de Peter Dinklage ou de la dernière pub Levis). ont mis dans une série de films à la fois
l'humour anglais des Monty Python, les délires de Tex Avery, les ambiances de Hitchcock
et des scripts situés au croisement improbable de *Batman*, *James Bond* et du *Manège enchanté*.
Les *Nouvelles aventures de Wallace & Gromit* regroupe le nouveau titre de la série. *A close shave*,
ainsi que six autres courts métrages du studio. Rien à voir avec le jeu de rôle, mais ça change de la salade...

Critiques

- 22 ▶ jeu de rôle: **Mekton Zéta**, du rôle dans le robot animé, en français.
- 26 ▶ jeu de rôle: **Heavy Gear**, du rôle dans le robot animé, en anglais.
- 28 ▶ grandeur-nature: **Soirée Enquête**, grandeur-nature accessible à tous.

Sommaire 93

Magazine & aides de jeu

- 30 ▶ Actualité branchée: **Jeux, joueurs & Internet.**
- 35 ▶ Dialogues – de Vous à Nous: **Jeux de cartes, jeux de rôle et jeux de plateau.**
- 36 ▶ Portrait de famille: **Vampire**, la gamme aux dents longues.
- 64 ▶ Gwô & Millord **cyberpunk**: La petite baston dans la prairie.
- 68 ▶ Aide de jeu: **Propriétaires d'une auberge de vos propres mains.**
- 71 & Poster ▶ Aide de jeu: **Un kit complet de décors modulables d'auberges.**
- 72 ▶ Destination Aventure (16): **La vie ne commence pas au premier jet de dé...**
- 77 ▶ Inspiration-cinéma: **Seven**, ou les sept règles de l'effroi.
- 80 ▶ pour **Necromunda**: Dites-le avec des fleurs (deux scénarios).
- 82 ▶ pour **Space Marine/Titan Legion**: **Conseils et règles diverses.**
- 83 ▶ Pour Il était une fois: ...et ils découvrirent de nouvelles cartes.

Internet

FTP, E-mail, On-line. Bon, ce n'est pas tout de faire branché et de connaître tout ce baragouin technique. Mais pour non'zot'joueurs de base, Internet ça sert à quoi ?



Scénarios de jeu de rôle

- 40 ▶ **Elric : Le coffre sculpté**
pour joueurs et personnages moyennement expérimentés, meneur de jeu expérimenté.
- 44 ▶ **Warhammer : Le miroir des ombres**
pour personnages, joueurs et meneur de jeu relativement expérimentés.
- 56 ▶ **Nephilim : Les chemins de l'Anti-Terre**
pour personnages et joueurs expérimentés, meneur de jeu expérimenté connaissant « Les Mystères ».
- 59 ▶ **Château Falkenstein : L'inconcevable aventure du docteur Podelius**
pour tous personnages et joueurs, meneur de jeu moyennement expérimenté.

Nos rubriques « habituelles »

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 78 ▶ Aux quatre coins des CARTES: Livres et compétition pour **Magic**.
- 88 ▶ Para Bellum, le WARGAME: **Thirty Years War Quad** en vedette.
- 92 ▶ L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Tribune, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (14), Petites annonces (75), Adaptation des scénarios pour Simulacres (76), Métalliques (87), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (90), BD – Les irrécupérables épisode 3 (93), Calendrier (96).

Couverture : Bruno Bellamy.

Poster : Bernard Bittler.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 33 & 97.

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 86.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Formule mensuelle aidant,
nous allons enfin pouvoir
vous parler un peu plus
longuement des nouveautés
qui viennent de sortir.

L'actualité des jeux de cartes
à collectionner se trouve p. 78-79,
celle des wargames p. 88-89.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

ACIT

● Et une nouvelle société, une !
Pour l'instant, on ne sait
pratiquement rien de son premier
jeu de rôle, *Empyrium*, à part qu'il
s'agit d'un jeu de SF, dont le Livre
du joueur devrait être sorti. Le Livre
du Maître de jeu, accompagné d'un
scénario, suivra le mois prochain.

Le saviez-vous ?

Le jeu allemand *Burp* est une parodie
de *Civilisation*, avec en prime une petite
touche de Vallée des mammouths.
Bouts de bois et cailloux permettent
de construire des stands de pêche,
grâce auxquels vos tribus d'hommes
préhistoriques vont attraper des poissons
pleins de phosphore,
ce qui leur permettra d'inventer
d'innombrables merveilles
(le feu, la roue, la diplomatie,
le cure-dent, le nain de jardin,
la cravate...).

A priori pas facile à trouver en France,
mais si vous tombez dessus
et que vous lisez l'allemand,
ça vaut le coup...

Delcourt

● **Légendes des Contrées oubliées** : Le grimoire est
un supplément de 80 pages,
entièrement consacré à la magie
et illustré par Thierry Ségur.
Pas un seul sort, aucun objet
magique, mais plein d'infos sur les
meilleurs moyens de se faire sauter
le caisson en manipulant du Sel noir,
plus deux scénarios (paru ou pour
incessamment-sous-peu).

Délires SARL

● **Écryme** : *l'Inérence* est paru.
Ce livret de 62 pages détaille
une caravane de dirigeables, et
est accompagné de cinq scénarios.
Voir rubrique Coups d'œil.

Descartes Éditeur

● **Ars Magica** : *Un conte d'hiver*
est un scénario, le troisième volet
de la tétralogie des Saisons (avril).

● **Shadowrun** : *Tir Tairngire*
est un guide décrivant le royaume
elfique qui s'est installé
au nord-ouest des États-Unis
(contient plein d'elfes, avril).

● **Château Falkenstein** : *L'ère
de la vapeur* présente une foule
d'inventions biscornues, du char
d'assaut géant au rayon de la mort,
issues de l'imagination délirante
des ingénieurs d'un XIX^e siècle
parallèle (avril).

● **Warzone** : Règles de combat
pour figurines, dans l'univers
de *Mutant Chronicles* (avril).

Fenryll

● Pour le Salon des jeux, sortie
d'une boîte de six figurines
en résine de 25 mm, représentant
les héros des **Légendes
des Contrées oubliées** (la BD,
pas le jeu de rôle). On y trouve
Firfin, les nains Noren, Oten
et Aren, Morkai et un Chevalier-
Tonnerre (voir photo ci-contre).

L'actualité des jeux



Fleuve Noir

● **Série Shadowrun** :

Striper, assassin ! (n° 9 ; paru).

● **Série DragonLance** : Les deux
premiers volumes de la célèbre trilogie
de Margaret Weis et
Tracy Hickman paraissent dans
une nouvelle traduction. Ce sont :
Dragons d'un crépuscule d'automne
et *Dragons d'une nuit d'hiver* (parus).

● **Série Battletech** : *Guerrier :
riposte* (n° 2 ; paru) est la suite
de *Guerrier* : en garde !.

● **Série Magic** : *L'arène*

(n° 1 ; paru) est le premier volume
de cette nouvelle série, inspirée
du jeu de cartes à collectionner
du même nom. Ceux qui achèteront
le roman pourront obtenir
deux cartes inédites en français :
Arène et Égouts d'Estark.

Halloween Concept

● **Shân** : Ce jeu de science-fiction
est le gros projet d'Halloween
pour le premier semestre 96.

3615

MONARK

Soif d'aventures interactives ?

1,29 F T.T.C. / Min

Un jeu interactif de simulation de nation.
Prenez les décisions relatives à la gestion
économique, diplomatique, magique et militaire.
Un tour de jeu par jour.
Les règles du jeu sont envoyées gratuitement.

3615

MAGIKA

Vous êtes un mage en quête de pouvoirs.
Un jeu de rôle avec des duels magiques en
temps réel par Minitel.
Réinitialisation des mages une fois par mois.
Jeu primé.



L'équipe des Légendes des contrées oubliées au grand complet.

Ce sera un livre d'environ 200 pages, à couverture rigide, avec la description d'un monde situé « quelque part entre Mézières et Jack Vance », un système de règles simples et quatre scénarios. Sortie normalement prévue fin avril.

Hexagonal

● **Loup-garou** : Le Livre du Ver présente en détail le grand ennemi des loups-garous et ses serviteurs. A la lecture de cet excellent supplément, on comprend mieux pourquoi, dans le jeu, le combat des garous est décrit comme « sans espoir » à longueur de page ! (paru)

● **JRTM** : Les trésors des Terres du Milieu devrait paraître à peu près en même temps que ce numéro de Casus. C'est un gros bouquin (plus de 200 pages, couverture rigide), qui présente en détail tous les objets précieux et/ou magiques décrits par Tolkien.

● **Léviathan** : Ce wargame médiéval-fantastique avec figurines, dans un univers ravagé par la guerre des Dieux, devrait être paru. Plus de précisions dans notre prochain numéro.

Ludis

● **Kult** : Les légions des ténèbres est sorti, voir Coups d'œil. Anges déchus, une campagne, suivra en avril.

● **Wraith - Le Néant** : L'écran (paru) contient un livret d'une quarantaine de pages, un condensé du Player's Kit et des tables de l'écran original. Le Guide des joueurs suivra à la mi-avril, avec une foule de règles additionnelles et d'informations indispensables à la bonne compréhension du jeu.

MultiSim

● **Guildes** : Le nouveau jeu de rôle de MultiSim devrait être paru. Le cadre est un monde médiéval-

fantastique original, où un continent a surgi au milieu d'un grand océan. Six peuples, plus ou moins inspirés d'anciennes civilisations terrestres, envoient des aventuriers pour l'explorer, et exploiter ses richesses (dont des sources de magie). Le jeu se présente sous la forme d'une grosse boîte, avec plein de livrets et une grande carte en couleur. Critique dans notre prochain numéro.

● **Mnemos** : L'Épreuve de l'Astramonce est un roman destiné à faire découvrir l'univers de Guildes aux lecteurs. On suit les aventures du capitaine Leweln, de son ami Shamir, du nécromancien Kartaj et leurs autres compagnons, à la découverte du mystérieux Continent, d'abord sur mer, puis sur terre. Écrit de façon plaisante, il donne vraiment envie de découvrir ce jeu. Le poète de pierre est un roman pour Nephilim, suite de La brûlure du Phénix (voir rubrique Inspirations). Les Danseurs de Lorgol est la suite du très intéressant Souffre-jour.

Oriflam

● **Mekton Zéta** : Le premier « jeu de rôle de combats entre robots géants » à tenter une percée en français est paru. Plus de détails dans L'antre du Critik, p. 22-24.

● **Cyberpunk 2020** : Le Chrome Book 3 ne devrait pas tarder, avec toujours plein de matériel de haute technologie (mi-avril).

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée Enquête** : Voir la critique de Série noire à l'encre rouge, le premier volume, p. 28. Le deuxième, Cinq cadavres à la Une, devrait sortir d'un jour à l'autre. C'est un petit grandeur-nature prêt à jouer pour dix personnes. Un psychopathe massacre

Boutique & VPC
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tel. : 88 32 65 35

LIBRAIRIE

Horaires
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven de 10h à 12h
et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

JEUX DE RÔLES DE CARTES DE GUERRE

AD&D V.F. (extrait)

GUIDE DU MAÎTRE	129
BESTIAIRE MONSTRUEUX	132
FEUILLES DE PERSONNAGES	70
MYTHES & LÉGENDES	142
RECUEIL DE MAGIE	127
MANUELS (en général)	119
MANUEL DES GNOMES	159
MANUEL COMPLET DES HUMANOÏDES	159
L'AVENIR DANS LES ROY, OUBLIES	133
LE MONDE DES ELVES NOIRS	127
LE DRACONIMON	115
LES RUINES DE MONTPROFOND	270
LES ELVES DE L'ÉTERNELLE RENCONT.	145
L'ALLIANCE VOILÉE (DARKSUN)	98
VALLÉE DE CANDRE ET DE FEU (DARK)	119
FESTIN DE GOBLINS (RAVENLOFT)	126
MARCO VOLO : LE DÉPART	61
MARCO VOLO : L'ARRIVÉE	61

AD&D V.O. (extrait)

NEW DUNGEON MASTERS' GUIDE	100
NEW PLAYERS' HANDBOOK	134
PLAYERS OPTION (COMBAT... SKILLS...)	100
DM OPTION : HIGH LEVEL CAMPAIGNS	100
DM SCREEN & MASTER INDEX	50
CITY CASTLE ou COUNTRY SITES	67
COMPLETE NECROMANCER, NINJA...	92
ENCYCLOPEDIA MAGICA I, II, III OU IV	133
THE SILVER KEY	42
DEN OF THIEVES	83
TREASURE TALES	67
PAGES FROM THE MAGES	88
WIZARDS & ROGUES OF THE REALMS	83
WARRIORS & PRIESTS OF THE REALMS	99
FAITH & AVATARS	99
THE NORTH	124
RAVENLOFT 2ND. ED.	188
NEITHER MAN NOR BEAST	50
FORGED OF DARKNESS	67
BLEAK HOUSE	124
M.C. APPENDICE I & II	99
PLANESCAPE	214
M.C. PLANESCAPE II	36
PLANES OF CONFLICT	160
SOMETHING WILD	67
UNAGED : FACES OF SIGIL	99
DARKSUN REVISED EDITION	159
WINDRIDERS OF THE JAGGED CLIFFS	83
THE WANDERER'S CHRONICLE	99
BIRCHRIGHT	153
DOMAIN SOURCEBOOK (BINSADA...)	39
THE BOOK OF MAGECRAFT	99
SWORD OF ROELE	67
PLAYERS' SECRETS (TALINIE, ARIYA...)	37

JEUX À COLLECTIONNER

Un choix impressionnant, aux meilleurs prix du marché !
Toutes les nouveautés (MYTHOS, GUARDIANS V.F.), les séries spéciales ou limitées, et des offres exceptionnelles !!
Renseignez vous par téléphone au
88 32 65 35

ABS MAGICA	237
UNION D'HIVER	n.c.
BATTLETECH	249
CITYTECH	249
BLOODLUST	223
LES VOILES DU DESTIN	199
CHRONIQUES SANGLANTES	131
CHÂTEAU FALKENSTEIN	233
THE LOST NOTEBOOKS OF LEONARDO	99
CONSPIRATIONS	179
CTHULHU SE ED. CARTON	189
SACRAMENTS DU MAL	156
ARKHAM UNVEILED	102
THE HANDBOOK	71
THE LONDON GUIDEBOOK	66
IN THE SHADOWS	71
CYBERPUNK	225
EUROSOURCE PLUS	91
CYBERGENERATION 2ND ED.	110
CHROMEBOOK IV	63
ELRIC	230
LA NEF DES FOUS	125
SEAS OF FATE	71
GUILDDES	254
GUILDDES : STARTER	56
GUILDDES : BOOSTER	19
GURPS NIVEL EDITION	199
GURPS PEUPLES IMAGINAIRES	141
GURPS CELTIC MYTH	96
GURPS MARTIAL ARTS 2nd ed.	n.c.
HAWKMOON BASE	240
ENTRE CHAIR ET METAL	137
IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT	137
RIGOR MORTIS (IN NOMINE SATANIS)	120
STAR WARS V.F.	180
ECLAIREURS	131
LE GUIDE DE LA TRILOGIE	180
CARDO INTERSTELLARE	128
STAR WARS V.O.	180
CLASSIC ADVENTURES	175
DARKSTRYDER CAMPAIGN	79
GALAXY GUIDE N°1 à 12	101
THE KATHOL OUTBACK	101

STAR WARS 2 Starters + 6 Boosters : 200 F Port Compris !

DRAGON 4 Starters : 200 F Port Compris !

WHITE WOLF STUDIO (extrait)

VAMPIRE V.F.	170
GUIDE DU JOUEUR	158
LE LIVRE DU VER	127
LIVRE DE CLAN (TOREADOR, BRUJAH...)	99
CLANBOOK TZIMISCE	47
THE INQUISITION	54
PRICES & PRIMER	59
PLAYBOOK : THE ELDERS' REVENGE	56
LOUP GAROU V.F.	185
EGRAN LOUP GAROU	75
BLACK LABYRINTH	59
RED TALONS TRIEBOOK	54
MAGE 2ND EDITION V.O.	132
TECHNOCRATIE : PROGENITEURS	59
TAROT DECK	148
DESTINY'S PRICE	71
HIDDEN LORE	71
VOID ENGINEERS	54
DARK KING, OF JADE : ADVENTURES	81
WRAITH : LE NEANT V.F.	208
EGRAN WRAITH V.F.	95
GUIDE DU JOUEUR V.F.	131
DARK REFLECTIONS : SPECTRES	47
GUILDBOOK : ARTIFICIERS, SANDMEN	55
CHANGELING : THE DREAMING	118
FREELANDS : HIDDEN GLANS	71
CHANGELING PLAYER'S KIT	55
IMMORTAL EYES	71
THE AUTUMN PEOPLE	55
NOBLES : THE SHINING HOST	55
VAMPIRE - DARK AGES	144

TOUT N'EST PAS ICI...

Notre gamme de jeux ne s'arrête pas à ceux présentés dans ces listes !
Outre les nouveautés, nous couvrons l'ensemble de la gamme de nombreux jeux (AD&D, Vampire, Star Wars...) et proposons toutes les sortes de jeux de guerre et de simulation.
Renseignez vous par téléphone au
88 32 65 35

WARHAMMER BASE	180
POUR LA GLOIRE D'ULRIC	167
THE DYING OF THE LIGHT	79
JRTM 2ND EDITION V.F.	199
TRESORS DES TERRES DU MILIEU	161
COMPAGNON IV	111
LEVIATHAN	128
THE SHIRE (M.E.R.P.)	137
KULT	214
LEGION DES TENEBRES	179
LES ANGES DECHUS	130
LEGENDES DES CONTRÉES OUBLIÉES	145
LE GRIMOIRE	145
MEKTON 2 V.F.	n.c.
MILES CHRISTI	206
LOCUS PALMARUM	138
JEU DE CARTES	45
MUTANT CHRONICLES	235
CAPITOL	128
NIGHTPRAWN R.P.G.	128
NERPHILIM	210
LE LIVRE NOIR	85
LE ROI ARTHUR	n.c.
SERPENT MOON	107
NIGHTPROWL	254
EGRAN	59
ADVENTURES A SAMARANDE	131
PENDRAGON	229
AU DELA DU MUR	136
RIFTS	119
INDEX & ADVENTURES VOL. 1	67
ROLEMASTER	185
THE BASIC	73
CHARACTER RECORDS	93
ARCANE COMPANION	79
CURSE OF KABIS	114
3-IN-1 RULE SET	n.c.
PRESIDENT COMPANION	114
RUNEQUEST	230
DORASTOR	211
SHADOWRUN	237
ELVEN FIRE	71
AWAKENINGS	71
RUNNING SHORT	63
CALIFORNIA FREE STATE	109
TOON	159
SILENCE ON TOON	119
SORRÈS-ENQUÊTES	74
SÉRIE NOIRE À L'ENCRE ROUGE	83
CINQ CADAVRES À LA UNE	83
JEUX DE PLATEAUX	225
CREDO I	114
IL ÉTAIT UNE FOIS...	114

COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)
Par téléphone : au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.

TOUS LES ENVOIS SONT POSTÉS EN COLISSIMO RECOMMANDÉ
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE METROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE À 450 F
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

les journalistes vedettes de FTI et leur arrache le foie...

Siroz Productions

- **Gurps** : *Gurps Psioniques* est repoussé au mois de mai.
- **Nightprowler** : *Aventures dans Samarande* est un recueil de 96 pages, proposant quatre scénarios situés à Samarande (paru).
- **Bloodlust** : *Chroniques sanglantes* contient quatre gros scénarios se déroulant sur Tanæphis, parallèlement à la campagne Éclat de lune, plus une aide de jeu sur les monstres. A en juger d'après le titre, ce sera plein de finesse et de délicatesse... (début avril).
- **Éditions du Khomedhon** : Encore un éditeur de jeu de rôle qui se lance dans les romans ! Les premiers titres de cette nouvelle collection sont la réédition d'*Un regard vertical*, pour Scales, et sa suite, *Le silence est d'or* (fin avril).

Temple du jeu

- Cette chaîne de boutiques se lance dans la microédition, avec un scénario de 32 pages pour Guildes, un petit univers pour Mekkon Zéta et, en mai, un scénario de 32 pages pour In Nomine Satanis/Magna Veritas (signé Croc himself !). Disponible dans leurs magasins ou par correspondance.

TSR (en français)

- **AD&D** : *L'épreuve du voleur* et *L'épreuve du clerc* sont sortis. Ce sont deux petites aventures de niveau 2 à 4, destinées à être jouées en tête-à-tête (un joueur et un MJ). La première se déroule dans l'ancre d'une bande de pirates fluviaux, la seconde est pleine de zombis hargneux, et toutes les deux sont de bonne qualité.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-après sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 140-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW

Atlas Games

- **Ars Magica** : C'est donc Atlas Games qui récupère ce jeu, moins de trois mois après son abandon par Wizards of the Coast. La quatrième édition, qui était quasiment terminée en décembre, ne devrait donc pas tarder (peut-être mai, peut-être pas : la maquette doit être entièrement revue). Le communiqué de presse promet, pour après, « un flot régulier de suppléments ». Attendons de voir...

BTRC

- **Macho Women With Guns** : *More Excuses to Kill Things* est un supplément plein de monstres grotesques, de scénarios idiots et de jeunes femmes court vêtues. MWWG occupe, en jeu de rôle, la niche écologique que les séries Z tiennent dans le cinéma : c'est très rigolo de temps en temps, mais l'abus est déconseillé...

Chaosium

- **Call of Cthulhu** : À part *The Dunwich Cycle*, un recueil de nouvelles centré sur cet abominable petit village de Nouvelle-Angleterre (paru), rien. Il faut dire que pour l'instant Chaosium se concentre exclusivement sur la production de Mythos (le jeu de cartes à collectionner adapté de Call of Cthulhu, qui doit sortir en mai). D'ici là, les jeux de rôle sont mis en sommeil...

FASA

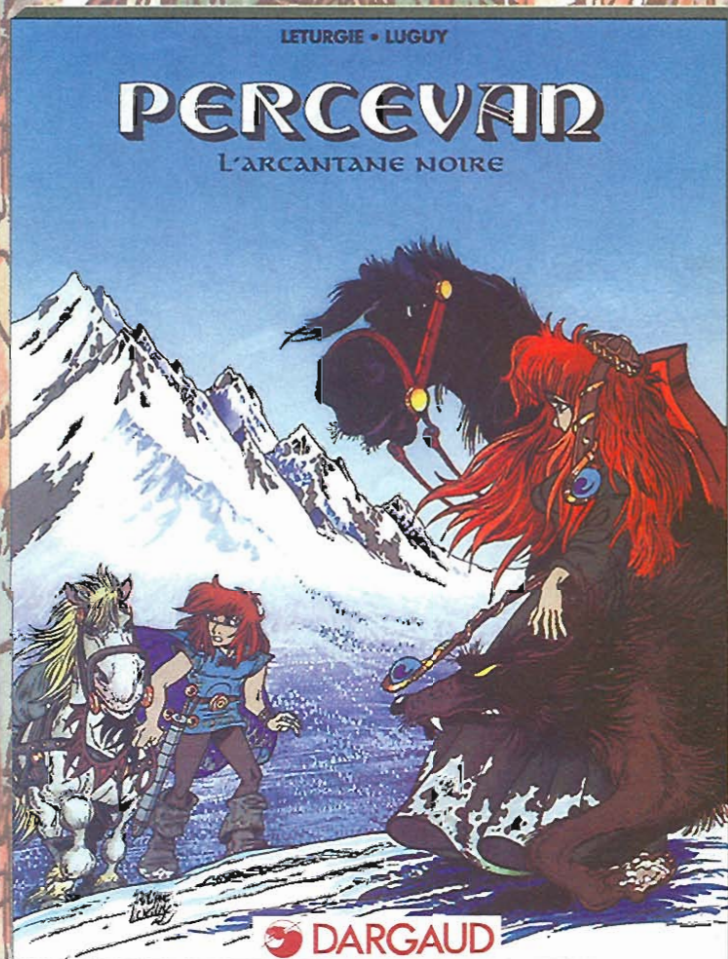
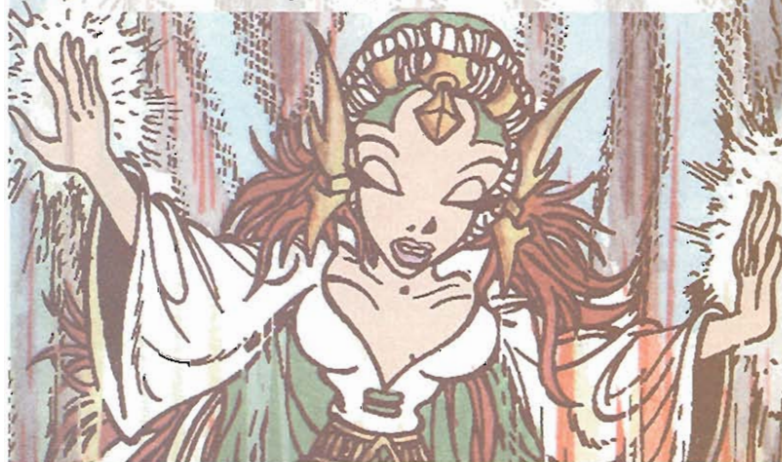
- **Shadowrun** : *California Free State* est paru, voir *Coups d'œil*. *Super Tuesday* est une grosse campagne (en boîte, avec cinq scénarios, plus du background). Consacrée aux préparatifs de l'élection présidentielle de 2057, elle devrait être parue lorsque vous lirez ce Casus. Ce sera le premier titre d'une série de suppléments, retraçant toute la campagne présidentielle, qui seront publiés tout au long de l'année. Pour pleinement apprécier le sel de la chose, il faut se rappeler que les Américains élisent leur nouveau président en novembre...
- **BattleTech** : *Record Sheets - 3055 & 3058* est un épais recueil, avec plus de 250 pages de fiches techniques sur toutes sortes d'engins de guerre, du petit hélicoptère au gigantesque robot de combat.

Palladium Books

- **Rifts** : *Rifts Index* est un livret de 96 pages, dont 40 d'index.

PERCEVAN LE NOUVEL ALBUM

*Une redoutable sorcière...
Un objet mystérieux
qui déchaîne les passions...
Des montagnes enneigées
et des forges ardentes...*



La quête d'un objet convoité par tous. Pour le bien, pour Moriane, Percevan va braver mille dangers. Avec lui, chevauchez entre ciel et terre, entre monts neigeux et forges ardentes.

36 BD
15 CODE
INFO
(1,29 F/mn)

ESPACE CARTES



**LE KIT
MAGIQUE en VF**
2 starters 4^e édition
+ 2 boosters Ere Glaciaire
+ 2 starters Ere Glaciaire
+ 2 boosters Renaissance
+ 2 Terres Natales
= 356F Réf : KM409
299 Frs

MAGIC L'Assemblée.

☐ Le Starter Magic L'Assemblée 4 ^e édition VF Réf : 00400	59 F
☐ 8 Starters Magic 4 ^e édition + 2 gratuits VF Réf : B0400	472 F
☐ Le Booster Magic L'Assemblée 4 ^e édition VF Réf : 00410	19 F
☐ 28 Boosters 4 ^e édition + 8 gratuits VF Réf : B0410	532 F
☐ Le Booster RENAISSANCE VF Réf : 00420	11 F
☐ 50 Boosters RENAISSANCE + 10 gratuits VF Réf : B0420	549 F
☐ Le Booster TERRES NATALES VF Réf : 00430	11 F
☐ 50 Boosters TERRES NATALES + 10 gratuits VF Réf : B0430	549 F
☐ Le Starter ERE GLACIAIRE VF Réf : 01100	59 F
☐ 8 Starters ERE GLACIAIRE VF + 2 gratuits Réf : B1100	472 F
☐ Le Booster ERE GLACIAIRE VF Réf : 01110	19 F
☐ 28 Boosters ERE GLACIAIRE VF + 8 gratuits Réf : B1110	532 F
☐ Le Booster FALLEN EMPIRE V.O. Réf : 00920	12 F
☐ 50 Boosters FALLEN EMPIRE + 10 gratuits V.O. Réf : B0920	599 F
☐ Le Booster CHRONICLES V.O. Réf : 00930	16 F
☐ 35 Boosters CHRONICLES + 10 gratuits V.O. Réf : B0930	559 F

L'UNIVERS DE KULT EN V.F.

☐ KULT le Starter VF Réf : 05000	65 F
☐ KULT 9 Starters + 1 gratuit VF Réf : B5000	585 F
☐ KULT le booster VF Réf : 05010	17 F
☐ KULT les 33 boosters + 3 gratuits VF Réf : B5010	561 F

STAR WARS EN V.O. Edition limitée.

☐ STAR WARS VO Le Starter Réf : 04000	50 F
☐ STAR WARS VO 11 Starters + 1 gratuit Réf : B4000	549 F
☐ STAR WARS VO Le Booster Réf : 04010	17 F
☐ STAR WARS VO 33 Boosters + 3 gratuits Réf : B4010	561 F

MIDDLE EARTH EN V.O.

☐ Le Starter MIDDLE EARTH VO Réf : 06000	49 F
☐ 9 Starters MIDDLE EARTH VO + 1 gratuit Réf : B6000	441 F
☐ Le Booster MIDDLE EARTH VO Réf : 06010	14 F
☐ 33 Boosters MIDDLE EARTH VO + 3 gratuits Réf : B6010	462 F

☐ IL ETAIT UNE FOIS V.F. Réf : 05900	120 F
---	-------

Kit Débutant MAGIC Version Française

2 Starters 4 ^e édition + 2 Boosters 4 ^e édition + 2 Renaissances (+2 Terres Natales GRATUIT) Réf : KD409.	178 F
--	-------

L'actualité des jeux



le reste étant partagé entre background et scénarios (paru).

● Palladium Fantasy RPG :

La deuxième édition de ce jeu de rôle médiéval-fantastique, à mi-chemin entre AD&D et Rolemaster, devrait être parue, ou ne plus tarder...

Pagan Publishing

● Everway : Les transferts, suite.

C'est cette petite maison d'édition américaine qui récupère le jeu très expérimental de Jonathan Tweet.

R. Talsorian Games

● Cyberpunk 2020 : Live and

Direct se penche sur les médias du XXI^e siècle (avril).

● Castle Falkenstein : The Book of Sigils est un supplément sur la magie (avril).

● Mekton Zeta : Mekton Wars I :

Invasion Terra est un recueil de 31 scénarios de bataille, plus du background (paru). The Invasion Terra Files présente les 36 machines de guerre utilisées dans Invasion Terra (début avril).

Steve Jackson Games

● Gurps : La deuxième édition de Gurps Ultra-Tech est sortie.

Comme la première, elle contient des kilomètres de listes d'armes de haute technologie et des tonnes de gadgets. Toujours dans les secondes éditions, celle de Gurps Supers devrait arriver d'un moment à l'autre. Il semble qu'il n'y ait rien de changé, à part une nouvelle couverture. Plus intéressant, Gurps Places of Mystery présente des dizaines de lieux plus ou moins mystiques, d'Atlantis à la Grande Pyramide (avril).

TSR

● Advanced Dungeons &

Dragons : Den of Thieves (guide sur les voleurs, pickpockets et autres criminels urbains ; paru) ; Treasure Tales (16 mini scénarios : avril).

● Birthright : The Book of

Magecraft est un supplément de 128 pages sur la magie et les magiciens dans l'univers de Birthright. On y trouve bien entendu des « kits » de magiciens et de nouveaux sorts, mais aussi un gros chapitre sur les sources

BON DE COMMANDE À DÉCOUPER OU RECOPIER ET
À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT À L'ORDRE DE
PHÉNOMÈNE. J BP 203
93523 ST DENIS CEDEX

Référence	Quantité	Prix Unitaire	Prix
Réf.			F
Réf.			F
Réf.			F
Réf.			F
Réf.			F

☒ CARTES CADEAUX GRATUIT

FRAIS D'ENVOI 35F (GRATUIT À PARTIR DE 500F D'ACHAT)
ENVOI EN COLISSIMO 45F: CONTRE REMBOURSEMENT +39 F

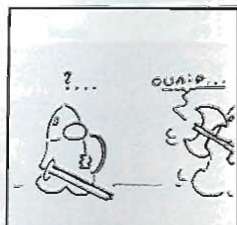
TOTAL À PAYER F

☒ Recevez une carte MYSTÉRIEUSE par tranche de 50 F

NOM Prénom
N° Rue
Code Postal VILLE
Je règle par ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP
Signature.....

■ Envoyez-moi au plus vite le catalogue promotions sur les autres jeux

Monghol & Ghoti





Night Below

Depuis des années, TSR privilégie pour AD&D les suppléments aux scénarios. Avec la parution de **Night Below**, énorme campagne (niveau 1 à... 15) prête à jouer dans n'importe quel monde, cette politique semble s'infléchir. **Night Below**, œuvre de l'excellent Carl Sargent (déjà bien connu des joueurs de Shadowrun et d'AD&D), est un clin d'œil aux vieilles sagas type *Queen of the Drow*, où l'on massacrait du monstre à longueur de temps. Mais ô (bonne) surprise, cette campagne est basée tout autant sur le roleplay, la diplomatie et l'enquête que sur l'exploration de multiples petits donjons pleins de monstres et de trésors ! A quand la traduction ?

épais et très joli, avec de magnifiques illustrations de Bolton, et qu'il ne semble pas bouleverser le genre. Plus de détails dans notre prochain numéro. L'écran suivra courant avril.

● **Vampire – The Masquerade** : *Prince's Primer* est un livre sur l'art d'être prince d'une cité. Machiavel remis au goût du jour ou simples conseils de bon sens ? (paru)

● **Mage – The Ascension** : *Void Engineers* est un supplément sur cette partie de la Technocratie (paru). Les techno-mages sont vraiment très en avance sur notre fin de XXe siècle : ils sont sortis du système solaire et sont en train d'explorer les étoiles, dans une ambiance très *Aliens* (celui avec les space marines).

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Chronicle of the Black Labyrinth* est un livre de propagande pour le Ver, format *Book of Nod* (paru, ou très bientôt).

● **Wraith – The Oblivion** : *Dark Kingdom of Jade Adventures* est un recueil de scénarios situés dans l'Outre-monde oriental, avec entre autres joyeusetés une excursion dans les ruines radioactives de Hiroshima (paru).

● **Changeling – The Dreaming** : Le roman *Shadow on the Hill* est sorti. Le supplément qui le prolonge devrait être paru.

de magie et les lignes d'énergie magique qui sillonnent Cerilia. Paru, et très intéressant.

● **Forgotten Realms** : *Faith & Avatars* (épais guide sur les dieux, les reliques, les sphères de magie divine et toutes ces sortes de choses ; paru).

● **Planescape** : *Something Wild* est une grosse aventure niveau 4 à 7 avec, au programme, une longue balade dans le multivers ; *Uncaged* : *Faces of Sigil* est un recueil de PNJ (paru).

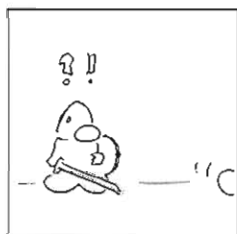
● **Ravenloft** : *Bleak House* (aventure dans une maison hantée, niveau 6 à 12 ; mars) ; *Monstruous Compendium* : *Ravenloft*, appendices II et III (plein de monstres abominables ; avril).

West End Games

● **Star Wars** : *Truce at Bakura Sourcebook* est un guide inspiré de romans pas encore traduits en français (paru).

White Wolf

● **Vampire – The Dark Ages** : Le jeu est paru. Pour l'instant, tout ce qu'on peut en dire, c'est qu'il est



LES BASES-REPAIRES TEMPLE DU JEU

PRÉSENTENT EN EXCLUSIVITÉ

"DIASPORA"

Le premier supplément inédit pour le jeu de rôle

MEKTON Z

BORDEAUX
62 rue du
Pas St. Georges
tél. 56 44 61 22

NANTES
8 rue de l'Héronnière
tél. 51 84 05 05

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 33 036 Bordeaux Cedex / tél. 56 51 90 51
bon de commande page suivante

Ce module décrivant un nouvel univers vous est OFFERT uniquement dans le réseau TEMPLE DU JEU, pour l'achat du jeu de base MEKTON Z.

LYON 7°
268 rue Créquy
tél. 72 73 13 26

RENNES
14 rue Dupont
des Loges
tél. 99 30 35 35

TOURS
124 1er Bd. Béranger
tél. 47 39 13 14

TOUJOURS EN EXCLUSIVITÉ

GILDES : "La Halte Rouge", scénario inédit pour le nouveau jeu de rôle fantastique de MuliSim
MIDDLE-EARTH : "The Wizards", la traduction complète (cartes et règles) du célèbre jeu de cartes des Terres du Milieu



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

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

POUR STAR WARS, EN V.O.

Éclaireurs

Toujours prêts !

Période de fête pour les adeptes anglophobes de *La guerre des Étoiles* ! Après le très bon *Guide de la Trilogie* et l'indispensable *Cargos interstellaires*, Descartes nous offre la traduction de *Scouts*, permettant ainsi d'aborder en toute sérénité le thème de l'exploration stellaire (et non pas une obscure sous-classe de militaire comme son titre pouvait le laisser supposer).

Après trois chapitres généraux sur les hommes, leurs objectifs et leurs mentalités, le lecteur trouvera la description de la Frontière, de neuf nouveaux vaisseaux spatiaux, du matériel utilisé et des différents types de bases du Service des Éclaireurs. L'ensemble est relativement succinct, mais un panorama complet des moyens, ainsi que des méthodes mises en œuvre, relevait de l'impossible.

Le reste est uniquement destiné aux meneurs de jeu : on y aborde enfin sérieusement la création des extraterrestres et des systèmes planétaires au moyen d'une multitude de petites tables aléatoires, tout en complétant ou en précisant un certain nombre de points déjà abordés dans *Cargos*, tels que les degrés de civilisation ou les différents types d'écosystèmes par exemple. Un bref chapitre sur l'Exploration, un scénario plutôt moyen et quatre nouveaux archétypes complètent l'ensemble.

Voilà donc un supplément essentiel pour tous ceux qui désirent échapper au carcan de la sempiternelle lutte Empire/République avec, en prime, comme un arrière petit goût de *Star Trek*. Pur hasard ?

Philippe Rat

Un supplément édité en français
par Descartes Éditeur.
Prix : 136 F.

UN JEU PAR CORRESPONDANCE EN V.F.

Suprématie mondiale

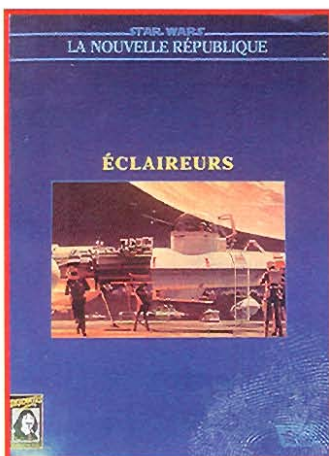
Wargame stratégique à l'échelle planétaire

Avec la disparition de l'éditeur JPC +, on pouvait s'attendre à voir s'éteindre certains jeux. Heureusement, quelques-uns ont été repris par d'autres éditeurs, permettant ainsi aux amateurs de retrouver leur jeu préféré et aux novices d'y avoir accès. Ainsi fut sauvé des eaux *Suprématie mondiale*.

Au début de la partie, vous êtes à la tête de l'un des 25 empires qui se partagent notre planète (du Cartel colombien à la Confédération arienne, en passant par la Ligue amazonienne). Chaque empire contrôle un nombre d'États pouvant varier, mais qui ont tous une puissance économique comparable. L'objectif de chaque empire est de contrôler au moins 50 % des revenus de la planète. Pour cela, il dispose d'unités militaires (aviation, armée de terre et marine), dont le niveau technologique s'apparente à celui de la Seconde Guerre mondiale, et qui lui permettront de conquérir d'autres territoires. Grâce aux revenus des différents territoires, l'empire peut donc construire des unités militaires, investir afin d'améliorer sa technologie, défendre certaines régions... Outre la partie militaire, le joueur a accès à un volet économique (achat ou vente de technologie, de matériel militaire) dont l'une des particularités est de permettre la spéculation en bourse. Il est en effet possible d'acheter ou vendre des actions des plus grandes compagnies industrielles mondiales (Poeing Aviation, Acme Construction...). Quel intérêt ? Outre les dividendes possibles, pensez que la possession majoritaire d'une société spécialisée dans la construction aéronautique pourrait faire baisser le coût de construction de vos unités aériennes... Eh oui, encore fallait-il y penser ! Il ne saurait y avoir de wargame à grande échelle sans diplomatie. Dans ce jeu, la victoire est donc possible seul ou dans une coalition de deux ou trois joueurs. A vous de bien choisir alliés et ennemis.

Samuel Zonato

Jeu par correspondance géré par ordinateur,
édité en français par Abysses JPC,
17 rue Grand Pont, 76000 Rouen.
Type : wargame à échelle stratégique.
Tour : tous les 15 jours ; 38 F.



POUR DARK SUN, EN V.O.

Windriders of the Jagged Cliffs

Mind Lords of the Last Sea

Visite guidée d'Alphas

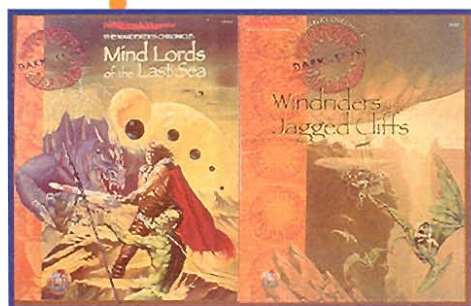
Dans la foulée de la seconde édition de l'excellent *Dark Sun*, voici les deux premiers gros suppléments. Au menu : la découverte de nouveaux pans de l'univers. Athas est toujours un monde sinistre et désolé, mais on ne peut pas lui reprocher d'être statique ! En fait, il évolue à toute vitesse.

● *Windriders of the Jagged Cliffs* nous emmène à la découverte d'une civilisation de Petits-Hommes accrochés aux parois verticales des Jagged Cliffs, une gigantesque barrière de falaises qui s'élève à plus de mille mètres d'altitude, au beau milieu du désert. Une idée originale, fort bien exploitée. Les joueurs découvriront là une nouvelle race jouable, plus sa culture, ses coutumes, ses adversaires et, en prime, un bon scénario et une très jolie carte.

● De son côté, *Mind Lords of the Last Sea* fait découvrir la dernière région épargnée par les Rois-Sorciers. Comme le titre le laisse entendre, la Dernière Mer et ses environs sont gouvernés par des psionistes d'une puissance terrifiante, dont la devise est « le bonheur est obligatoire ». Certains passages rappelleront de bons souvenirs aux joueurs de *Paranoïa* ou aux fans du *Prisonnier*... Quant au scénario qui accompagne le background, il est un petit peu trop ambitieux pour être vraiment intéressant. En définitive, ce sont deux bons suppléments, avec des ambiances différentes, des présentations différentes (personnellement, je préfère les livrets aux boîtes, mais c'est une question de goût) et une utilité différente. *Windriders*... sera plutôt pour des aventuriers « normaux », lassés par la région de Tyr. *Mind Lords*... conviendra mieux à des vétérans désireux de découvrir de nouveaux défis.

Tristan Lhomme

Deux suppléments
pour AD&D - Dark Sun.
Prix : environ 125 F (*Mind Lords*...) et 115 F (*Windriders*...).



Un coup d'œil sur les coups d'œil ?
3615 Casus rubrique NEW



POUR GURPS, EN V.O.

Celtic Myth Greece...

Retour aux sources

Vous avez envie de souffler un peu, de sortir des univers de jeu dépressifs, des sociétés surindustrialisées, des mondes « gluants » où le soleil n'existe plus que dans les légendes... Ces deux suppléments sont pour vous !

● Avec **Celtic Myth**, entrez dans un monde éclatant où batailles et merveilles se volent la vedette. Quelques considérations minimales sur le monde (la religion, l'honneur, la guerre, et bien sûr les Geis, ou interdits, qui caractérisent tellement bien cette époque fantastique) ; un aperçu assez bien mené sur les légendes fondatrices ; une liste de personnages intéressants, mais qui ne vont pas faire le poids devant la possibilité, bien documentée, de jouer un Sidhe* (amis grosbills, bonjour) ; un chapitre sur la magie où ce ne sont pas moins de sept pages de sorts spécifiques qui vous permettront d'endosser la « robe » d'un druide de choc ; des indications pour faire vos scénarios et quelques idées de départ... À vos haches et peintures de guerre, toute l'ardeur celte est au rendez-vous !

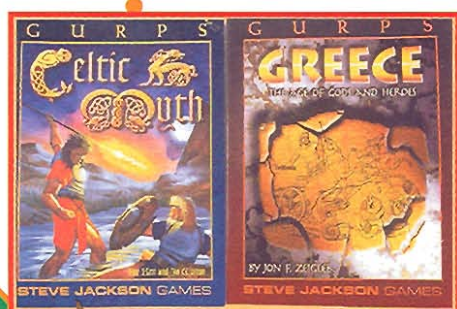
● De son côté, **Greece, the Age of Gods and Heroes** vous offre la possibilité de jouer dans l'univers des « premiers héros ». Découverte d'une époque suffisamment floue et mythique pour être pleine de promesses, aperçu des grandes périodes hellénistiques, liste de personnages, intrusion rapide dans le monde foisonnant de la religion et de la magie... Deux particularités par rapport à son petit frère celte : un bestiaire, qui peut faire une bonne base de départ, mais qu'il ne faut pas hésiter à enrichir si l'on veut continuer à surprendre ses joueurs, et des considérations sur la mer et les bateaux, car il est très probable que vos aventures vous conduiront, un jour ou l'autre, sur les flots. Et, bien sûr, des conseils pour vos scénarios, des débuts de pistes... En un mot, l'excellente occasion de lire, ou relire, *l'Iliade* et *l'Odyssée*, sources inépuisables d'idées de scénarios (et œuvres littéraires primordiales, au passage !).

Ces deux livrets ont en commun un accès aisé et très classique aux mondes et à leurs possibilités, une forte propension à encourager l'héroïsme pur et dur et une « légèreté » historique qui augmente, sans aucun doute, la « jouabilité », déjà grande, de Gurps. Pour changer d'air, ou pour collectionner.

Nathalie Achard

* L'équivalent d'un super elfe !

- Deux suppléments en anglais
- édités par Steve Jackson Games.
- Environ 150 F chaque.



UN JEU DE PLATEAU EN V.O.

Sixty Thirty Something

Ou « 1630 et des poussières »

Tous les pays d'Europe sont sur le pied de guerre et les groupes politiques et financiers œuvrent dans l'ombre pour soutenir les régimes qui leur sont les plus favorables. Dans une Allemagne morcelée, la guerre de Trente Ans fait rage, répandant chaos et destruction. Aux Pays-Bas, les Espagnols ont le plus grand mal à conserver cette possession trop lointaine. Chacun convoite les territoires trop éloignés du pays voisin pour se les approprier. Et la guerre ne fait que poursuivre ce que les diplomates ont commencé...

Cette période historique, le plus souvent traitée sous sa forme purement militaire, est ici le prétexte d'un petit jeu de négociation original. Chaque participant incarne une faction européenne ayant des intérêts dans plusieurs pays, cherchant à les accroître au détriment de ceux qu'il ne soutient pas, mais qui sont sûrement influencés par un autre joueur. La mécanique du jeu passe par un système de vote fondé sur des cartes tirées par les joueurs. Sur chacune d'elles, on trouve le nom du pays concerné et le nombre de votes associés. Bon point de la règle : l'obligation pour un joueur qui renforce sa position en terme de cartes de vote accumulé sur un pays de déclencher aussitôt un vote sur une proposition précise concernant le pays (entrée en guerre, remilitarisation, alignement auprès d'autres pays, etc.). Si la proposition est rejetée, il ne pourra plus se renforcer et devra retirer à chaque tour une carte du pays tant qu'il n'aura pas rejoint la faction dominante lors d'un autre vote ! Bref, voilà un jeu où l'art de négocier, mais aussi de bluffer, sera votre atout pour gagner. Les règles sont précises et claires, et ne demandent pas plus d'une heure pour se lancer dans une partie qui durera de deux à dix fois plus longtemps. Seul point noir : la qualité du matériel est déplorable et pourra en rebuter plus d'un.

Bruno-André Giraudon

Un jeu de plateau de négociation,
édité en anglais par Warfrog.



POUR KULT, EN V.F.

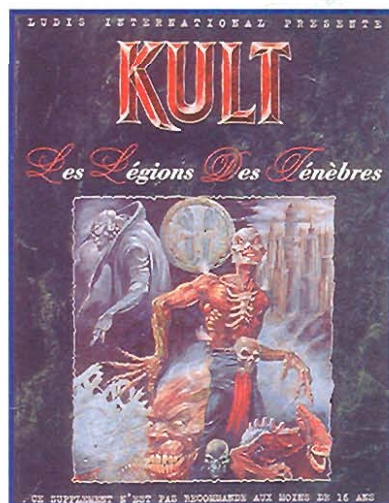
Les Légions des Ténèbres

Divine Comédie

Les Anges de la mort ressemblent à s'y méprendre aux Grands Anciens de *L'appel de Cthulhu* : le genre de figures emblématiques qu'on ne finit par rencontrer que lorsqu'il est déjà (largement) trop tard. C'est pourquoi la première partie des *Légions des Ténèbres* met plus l'accent sur les jeux de pouvoir auxquels se laissent aller ces mystérieux tyrans (avec le concours d'Archontes à peine plus fréquentables) qu'elle n'en fournit les caractéristiques, de toute façon inutiles. Sur terre, le combat se livre surtout par cultes ou Incarnations interposés ; quand on sait que la planète est également peuplée de dieux oubliés, de licteurs dépravés et d'illuminés notoires, on comprend que les PJ aient du fil à retordre. Une remarque en passant au Dr Abgrall, visiblement très perturbé par un jeu qu'il n'a pourtant jamais lu : les PJ font plutôt pâle figure au sein de cette cohorte démoniaque. Pour dire les choses clairement, ce ne sont pas les plus « méchants ». Là... rassuré, maintenant ? Rarement en tout cas, un supplément se sera révélé à ce point indispensable : contrairement à certains *players guides* qui tiennent plus de l'errata poussif que du source-book authentique, *Les Légions...* ne verse pas dans une surenchère stérile de pouvoirs grosbills et n'accable pas le joueur sous un flot de (pseudo) nouvelles règles inutiles : c'est 100 % de background, directement exploitable. Et l'ambiance, dans tout ça ? Une dose d'horreur, une pincée de mysticisme judéo-chrétien, un soupçon de paganisme post-moderne... mettez le tout dans une boîte en fer scellée et passez au micro-ondes en position maximale. Blam !

Stephen Grandier

Un supplément en français
édité par Ludis International.
Prix : 189 F.





POUR SHADOWRUN, EN V.O.

California Free State

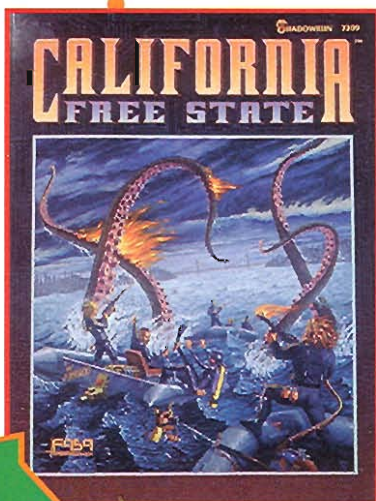
Paix, amour et courtoisie

Si telles sont les qualités que vous recherchez dans un supplément de jeu de rôle, un conseil : fuyez. En effet, celui-ci, qui décrit la Californie en 2057, est de loin le plus fidèle de la série *Shadowrun* à l'esprit du mouvement cyberpunk (style Judge Dredd). A la différence de la plupart des suppléments concernant le continent américain, celui-ci est l'œuvre d'un ensemble d'auteurs débordant d'idées et dont la prose se lit comme un roman. Par exemple, leur description du racisme antimétahumain au quotidien vous impliquera probablement plus que des dizaines de traités de sociologie.

Côté jeu, le MJ trouvera facilement un bon million de raisons d'attirer les shadowrunners en Californie, et environ deux fois plus de moyens de leur faire regretter d'y être venus. Croyez-moi, une fois débarqué en enfer, la moindre goutte d'eau est un trésor à chérir, même si les vrais pros sauront toujours s'en tirer avec un bénéfice (yeah, right...). Le seul regret, mais il est de taille, est que ce volumineux supplément ne présente aucune description détaillée d'une ville (à la manière du *Seattle Sourcebook*), ce qui fait qu'il est beaucoup plus aisé de l'utiliser comme terrain d'opération pour scénario ardu que comme centre permanent d'une campagne (tels Seattle et Denver). Compte tenu de la richesse du supplément, c'est particulièrement dommage.

Samuel Delorme

- En anglais,
- chez R. Talsorian.
- Prix : environ 90 F.



POUR RNEQUEST EN V.F.

Dorastor

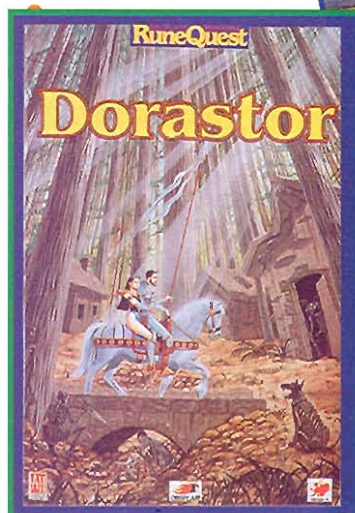
Pas vraiment le Club Med...

Marqué au fer rouge par des siècles d'histoire sanglante, Dorastor porte les stigmates d'un passé tragique qui l'a littéralement dévasté. Depuis peu, le Chaos a pris racine sur ces terres maudites. Les glorianthiens pure souche ne me démentiront pas : le pays valait bien un supplément. De fait, on trouve à boire et à manger dans cet ouvrage de 140 pages : un résumé historique parfois assez abscons, des précisions sur les endroits sacrés et les cultes locaux (Dorasta, Telmor), une revue détaillée des principales races et cultures de Dorastor, et une campagne de longue haleine (l'occasion pour des PJ en quête de rédemption de commencer une vie nouvelle).

Petite ombre au tableau : les 50 pages de « créatures abjectes » (tables de rencontre à l'appui – pitié !) auraient mérité d'être quelque peu condensées pour laisser la place à des sujets plus constructifs : on se fout pas mal de connaître les caractéristiques précises des 18 peaux-grises de Babool, par exemple. Autre regret : la version française n'est pas toujours exempte de reproches : présentation assez laide, traduction parfois bâclée et couverture dure, un luxe dont on se serait aisément passé, surtout au vu du prix. Cependant, les suppléments *RuneQuest* ayant tendance à se faire rares, restons indulgent : *Dorastor* comblera les amateurs du genre... surtout s'ils ne lisent pas l'anglais.

Fabrice Colin

- Un supplément
- en français
- édité par Oriflam.
- Prix : 210 F.



POUR ÉCRIME, EN V.F.

Itinérance

Ces merveilleux fous volants...

Itinérance est à la fois le titre de ce supplément et le nom de son principal protagoniste : une caravane de dirigeables géants qui survole le monde « schuiteno-vernien » d'Écryme, allant de cité en cité et faisant circuler les hommes et les nouvelles. L'idée est très belle et, disons-le tout de suite, très bien exploitée.

La description de l'itinérance occupe une quarantaine de pages, soit une grosse moitié du livret. Elle est très bien faite, avec quantité de détails de vie quotidienne, de petites nouvelles, et pas mal de secrets qu'il sera intéressant de faire découvrir aux joueurs. Comme dessert, le reste du livret est consacré à cinq courts scénarios, qui auraient nettement gagné à être plus développés. Tels quels, ils feront d'agréables diversions...

L'ensemble est du bon boulot, très professionnel et nettement mieux écrit que la moyenne de la production rôlistique française. Quel dommage qu'Écryme n'ait pas davantage de suivi ! Si l'on ajoute à tout cela une maquette très agréable et des illustrations sympathiques (dont quelques photos), on arrive à un résultat de grande qualité. En résumé, si vous avez envie de faire une petite visite dans l'univers très particulier d'Écryme, *Itinérance* est un achat très conseillé.

Tristan Lhomme

Un supplément pour Écryme,
édité en français par Délire.
Prix : 128 F.



POUR WARHAMMER 40 K, EN V.F.

Codex : Anges de la Mort

Des cendres d'Horus aux flammes purificatrices de l'Empereur

Ce supplément arrive à point nommé pour tous les défenseurs des innombrables colonies interstellaires humaines. En effet, on y trouve tous les renseignements nécessaires à la création des chapitres Blood Angels et Dark Angels, ainsi que d'autres moins connus. Sont également décrits leur nombreux et puissants armements, ainsi que leurs unités spéciales : les Ravenwing et les Deathwing. De nombreux personnages puissants viennent aussi aider ces deux chapitres, aussi redoutables que redoutés.

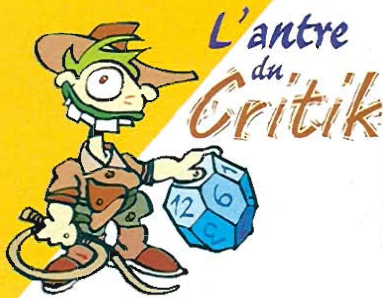
Ce supplément rappelle que ces anges de la mort ont tous de terribles secrets à porter, qui les relient aux temps des premiers combats contre le Chaos. Ainsi, nombre d'entre eux sont aujourd'hui des Déchus, ombres torturées des anciens space marines liés à la trahison d'Horus. Cherchant dans les combats le pardon de leurs erreurs passées, ce sont d'extraordinaires guerriers. Eldars, Tyranides et Orks trouvent ainsi des adversaires assoiffés de bataille et bien plus dangereux que les habituels space marines.

Cet excellent ouvrage renforcera les troupes humaines, ce qui est loin d'être un luxe dans cet univers terrifiant. Ainsi armés, les space marines tiendront aisément tête aux hordes du Chaos qui s'annoncent pour l'été !

Emmanuel Quenez

- Un supplément
- pour Warhammer 40 K
- édité en français
- par Games Workshop.
- Prix : 130 F.





Mekton Zéeta

*Vous êtes tombé
dans Goldorak
quand vous étiez petit.
vous ne jurez que
par la japanimation ?
Alors le nirvana
est à votre portée
grâce à Oriflam.
qui vous sert une dose
de robots géants
garantis pur Soleil
Levant. Bienvenue
à bord des anime !*

Anime ?

Terme utilisé par les passionnés de dessin animé qui regroupe tout les dessins animés produits et réalisés par les Japonais. Se prononce : animé.

Patrouille de routine...

Tout va bien : pas d'écho radar, un temps clair, plus besoin d'infrarouge, et mon gyro-stabilisateur marche. J'en profite pour faire quelques petites manœuvres d'entraînement : retournement horizontal, chandelle vrillée... Super ! J'adore survoler la forêt de Chardoux aux commandes de mon Patrol AR-I. Bon, un peu de sérieux deux minutes, la check-list... Oups, il me manque une plaque de blindage. Espérons que j'en aurai pas besoin. Justement ! un signal radar, allons voir... Identification en cours : véhicule terrestre, vitesse : 150 km/h, poids : 69,2 tonnes, certainement un Mekton. Pas d'immatriculation ? On ne me le fait pas ! J'arme mes missiles. « Ici Patrol AR-I identification demandée ! répondez ! » Pas de réponse. Deux nouveaux signaux radar... Oh non ! c'est lui qui m'envoie deux missiles. Vite mes contre-fusées... je l'ai échappé belle. Merci les leurres. Appel général : « Zone 14 C, un intrus m'attaque. Renfort immédiat demandé ! »

Avec mon engin, je n'ai aucune chance de près. Je décroche pleins gaz. Aïe ! l'ennemi se transforme. J'enclenche les contre-mesures et le brouillage radar. Que font les quatre BIGSTALKER de renfort ? Ah ! les voilà. Deux attaquent avec des coups de pied dans les jambes pour déstabiliser l'intrus, les missiles des autres prêts à partir. Mais ! Que se passe-t-il ? Une saturation d'ondes ! Mon radar est out, mes propulseurs ne répondent plus ! Je tombe ! Réponds, maudite machine. Plus rien ne fonctionne, je me suis sûrement fait toucher par des micro-ondes. J'aurais jamais dû sacrifier mes anti-micro-ondes à une meilleure vitesse de pointe. Bon, c'est pas le moment de se lamenter. Y a plus qu'une solution : l'éjection...

Trois jours plus tard, chez moi, tout va bien. À mon bras : Milay Mounie, hé oui, la star ! Sa carrière d'actrice l'a déjà rendue célèbre, et c'est moi qu'elle a choisi parmi tous les pilotes. Après tout, c'est normal, elle sait que je vais devenir le meilleur des meilleurs. Dans une semaine, j'ai rendez-vous avec O'trei, le mécano de la base. Un nouveau mécha doit m'être confié, beaucoup plus polyvalent, et avec peut-être une transformation, mais faut pas trop rêver. Il m'a demandé de lui faire un croquis de ce que je voulais, avec une idée précise de sa forme et de son utilisation. Je ne sais pas dessiner, ça promet d'être beau...

Le mécha de mes rêves

Dans le hangar à méchas (plus de 50 mètres de haut), je me sens vraiment tout petit. Impressionnant, tous ces robots alignés, ces pièces, et surtout les gigantesques machines d'assemblage qui occupent les trois quarts du bâtiment. O'trei vient vers moi. « Alors, qu'est-ce qu'il te faut gamin ? » Il commence à m'expliquer comment il faut s'y prendre. Après avoir jeté un œil à mon fabuleux croquis et entendu mes brèves descriptions, il me demande quel type de machine je veux. Il y en a quatre : les Mekton : robots classiques de forme humanoïde, les plus fabriqués ; les Méchatète : des Mekton au corps animalier ; les Méchatank, des véhicules lourdement armés ; et enfin les Méchachasseur, mes pré-

férés, les avions et engins spatiaux (beaucoup plus manœuvrables que les autres, mais beaucoup moins solides).

Mon choix est donc un Mekton, restons modeste. Ensuite, il faut voir pour chaque partie du corps quelles vont être les pièces utilisées. C'est à partir de là que l'on se sent restreint : la compagnie m'a donné un certain nombre de points de construction pour réaliser mon engin, et quand je vois tout ce qui est possible, j'ai peur de n'avoir pas assez de points. Mais bon, peut-être qu'un jour la compagnie me donnera d'autres points de construction...

Il faut donc choisir le nombre et le type de servos que je veux (en fonction de mes points). Un servo qu'est-ce que c'est ? Eh bien, un servo, c'est toute une partie du corps d'un mécha comprenant tous les mécanismes d'articulation, l'électronique, le blindage, etc., en fait chaque « partie » est appelé servo. Par exemple, un bras, un pied, une aile, tout cela c'est des servos.

O'trei me conseille de prendre un torse assez costaud pour que je puisse monter des ailes en plus des bras et des jambes, car sinon la structure ne tiendrait pas. Je choisis des mains au bout des bras, c'est vrai que c'est bien moins costaud que des pinces, mais la manipulation extérieure est beaucoup plus aisée. Pour les pieds, je prends des jambes pas très solides. Après tout, si on me les détruit, je pourrai toujours me déplacer en volant, mais ne parlons pas de malheur ! En revanche, pour les ailes, je préfère les plus solides. Le cockpit est un deux-places, comme ça je pourrai amener Milay faire un tour et elle n'aura plus à traîner autour des autres pilotes pour monter dans un mécha. O'trei installe ensuite des senseurs haut de gamme qui me permettront d'analyser une situation de combat à 1 km et de communiquer à 300 km. Maintenant, on peut assembler les servos...

Des bruits assourdissants commencent à monter. O'trei me tend un casque anti-bruit. Le sol tremble, tout vibre, d'immenses machines approchent les pièces. Toute activité a cessé dans le hangar. Tout le monde est hypnotisé par l'assemblage. Une fois fini, ma machine est emmenée dans le hangar d'armement. Je dois avouer que là, c'est pour moi la partie la plus problématique de tout le montage : faire son choix entre les différences armes. Il y en a plein de types différents : rayons, projectiles, missiles, armes blanches, armes énergétiques et les boucliers. Tous ces catégories d'armes ont des avantages ou des inconvénients en fonction de l'adversaire, la topographie, la température ambiante, etc. En fait, pour avoir les armes les mieux adaptées à une situation de combat, il faudrait que tous les facteurs cités soient invariables et connus. Je fais donc confiance aux spécialistes pour cette partie de la conception du mécha. Ils m'installent : deux canons à impulsions, un autocanon lourd, un panier à roquettes, mais aucune arme de corps à corps. La phase suivante personnalise un peu les engins, puisqu'il s'agit d'ajouter des options. Je ne vais pas toutes les présenter, mais il y en a pour tous les goûts. Pour ma part, je prends : siège éjectable (que je vous conseille fortement), raccord d'armes qui permet une meilleure coordination des armes, et un câble de levage qui permet d'accéder au cockpit depuis le sol (ce qui évite de devoir toujours entrer et sortir par le hangar de rangement).

Le système de propulsion fait partie de la phase finale de construction. Il est variable suivant le type, et l'éventuelle aérodynamique de l'engin. Pour ma part, je choisis un très



une toute autre façon de piloter, et de plus je n'ai pas de propulseurs orientables. Bref, pas évident d'entrer dans le hangar.

Une fois à l'intérieur, on va m'installer des propulseurs orientables. Et une option en plus ! Très chouette ça. À ma grande surprise, il y a là dedans un complexe de fabrication très impressionnant. Les techniciens m'expliquent qu'on y construit des vaisseaux spatiaux. Ils sont d'ailleurs sur le point d'en finir un pour l'armée. D'après eux, il n'y a rien de compliqué à construire un engin spatial, c'est même plus facile que de construire un mécha. Mais il y a d'autres facteurs à prendre en compte, tels que la qualité de l'équipe de mécaniciens, le niveau technologique des matières premières, la taille et les propulseurs. Il n'y a aucune restriction pour le design d'un vaisseau car pas besoin d'aérodynamisme dans le vide spatial. Après les essais de mes nouveaux propulseurs, je suis rentré à la base me reposer dans les bras de ma très chère...

Retour au papier

Mekton Zeta est un jeu de rôle dans un univers futuriste proche, où d'immenses robots à figure humaine servent d'engins de combat. On y joue les pilotes de ces engins, leurs passions, leurs différents problèmes et les affrontements qu'ils mènent aux commandes de ces machines de guerre. Mekton Zeta est principalement un système de règles pour construire et jouer des méchas, des vais-

seaux spatiaux, ou autres engins de ce style dans le monde que vous désirez créer. Il y a aussi des conseils pour créer des scénarios typiques imitant l'esprit des anime japonais. Comme par exemple la fameuse petite amie jalouse, les amis auxquels on peut vraiment faire confiance et les ennemis qui resteront là pour vous pourrir la vie. Il y a une brève description de deux mondes parfaitement jouables, où le meneur de jeu peut apporter des éléments personnels. Les règles de création d'engins sont assez simples, malgré la complexité des machines que vous pouvez créer. Vous construirez vos premiers méchas avec les règles à la main, puis vous assimilerez rapidement les mécanismes, et cela deviendra un jeu d'enfant.

La version française vous propose un bonus par rapport au jeu original : un scénario, et le début de la présentation d'un autre monde (qui sera développé dans *Totou*, le magazine d'Oriflam). Néo-Babylone est une planète où toutes les formes de vie sont géantes, expliquant pourquoi les Terriens ont été obligés d'y créer des méchas. Le scénario met en scène une star de la chanson et la présentation d'un nouveau mécha. La mise en page est très agréable à lire et cohérente, elle ressemble beaucoup à la version anglaise.

En route vers les étoiles

Après deux semaines de routine, on nous envoie en patrouille de reconnaissance à l'autre bout du continent. Il faut rejoindre un avant-poste de construction de plates-formes. Arrivé sur place, nous avons aperçu de nouveaux engins. J'ai appris par la suite que c'étaient des méchas beaucoup plus petits que la norme, appelés Roadstriders. Ils ont une capacité qui leur est propre, celle de se transformer en véhicules terrestres, en moto ou en voiture par exemple. Transformés, ils ne font que 3 à 5 mètres de haut pour 4 à 6 tonnes. Leurs autres capacités sont identiques aux nôtres, mais à une plus petite échelle. Ils ont certainement leur utilité, mais je préfère le mien !

Après quelques jours sur place, nous avons reçu l'ordre de rejoindre la base orbitale. Pour tester nos engins là-haut. Tout va bien jusqu'à la sortie de l'atmosphère, nos machines fonctionnent, mais la maniabilité n'y est plus. C'est

Le seul regret concerne les règles de combat qui sont assez complexes. Il faut voir aussi qu'il est difficile d'élaborer des règles de combat simples pour des machines bardées d'armes. Quasiment toutes les situations de conflit possibles sont expliquées, ensuite c'est à vous de vous débrouiller. Il est conseillé de faire un plan avec des hexagones. Pour s'en passer, il faut que le meneur de jeu ait une connaissance parfaite des différentes distances : portée des armes, distances entre les engins, relief... Ces informations sont capitales selon le lieu, la situation et les engins en présence.

● FICHE TECHNIQUE

- Jeu de rôle en français édité par Oriflam
- (sous licence R.Talsorian).
- Auteurs : Mike MacDonald, Mike Ponsmith, Benjamin Wright, Mark Shumann
- Traduction : Marc J. Gazo.
- Illustration de couverture : Hubert de Lartigue.
- Présentation : livre de 160 pages
- sous couverture souple.
- Prix indicatif : 220 F.





Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.



Si vous aimez l'univers des robots de combat japonais.



Si vous aimez la complexité, la précision.

À qui s'adresse ce jeu?

Du rôle aux chiffres

La création de personnages est identique à celle du jeu Cyberpunk (c'est le même éditeur). Par contre, il n'y a pas de compétences spécialisées pour chaque rôle (métiers, types de personnages...) différent, mais chaque profession accorde des bonus aux compétences liées. Pour chaque personnage, l'histoire personnelle est tirée aléatoirement, de la tendre enfance aux premières années de la vie professionnelle. La célébrité joue aussi beaucoup, mais attention au revers de la médaille (vous attirerez les ennemis).

La partie la plus intéressante dans la phase de création est celle de son mécha personnel (normal, ce jeu est fait pour !). L'originalité de Mekton Zéta permet de créer n'importe quel type de personnage et le mécha qui va avec. Vous pouvez même jouer un faveur de carreaux qui a son propre mécha ! Vous pouvez aussi créer des engins spatiaux ou des Roadstriders.

Faites rouler les dés

Le système de jeu est pratiquement identique à celui de Cyberpunk. Il est très facile d'accorder les deux jeux. La réalisation des actions est basée sur un jet de dé à 10 faces. Chaque action se voit attribuer un facteur de difficulté par le meneur de jeu. Ce facteur varie entre 5 (une action facile) et 30 (une action dite « pratiquement impossible »). On ajoute au score obtenu sur le dé la valeur d'une caractéristique, plus la compétence qui en découle. Par exemple, pour un test standard, on peut jeter un dé auquel on ajoute la valeur de RÉFLEXE + la valeur de Piloter mécha (si le dé fait « 0 » on rejette et on rajoute au score, mais si on fait « 1 », on rejette et on soustrait du score).

Les combats

Résumer le système de combat serait trop long, car il est (je sais que je vous l'ai déjà dit) assez compliqué. Mais en bref : il faut commencer par faire un jet d'initiative et résoudre l'action que l'on veut entreprendre en partant du joueur qui a obtenu le score le plus haut jusqu'au score le plus faible. Ensuite, de nombreux facteurs entrent en compte pour fixer une difficulté à l'action que l'on veut entreprendre (distance, arme utilisée, plusieurs actions...). On jette un dé à 10 faces, on modifie le score du dé par tous les facteurs précédents, et il faut faire plus que la difficulté. Voilà, ça a l'air simple comme ça, non ?

En direct des vidéos

Deux mondes sont décrits pour permettre une entrée en jeu immédiate. Le premier univers est à l'échelle planétaire, et il présente une planète au niveau technologique sensiblement égal à notre terre actuelle. Ce monde est assailli par des extra-terrestres élevés pour se battre. Les naïfs découvrent le secret des robots géants de l'ennemi, ce qui leur permet de faire face en construisant leurs propres unités de combat. Un développement très proche du scénario de la série Macross (Robotech en français)

Le second univers est à une échelle beaucoup plus grande puisqu'il s'agit d'un empire galactique. Une technologie très ancienne permet aux « maisons » de l'empire de construire des robots de combat géants. Bien évidemment, les luttes politiques que se livrent les différentes maisons impériales se prolongent sur les champs de bataille ; un univers proche de celui des séries Gundam.

Il n'y a pas de secret...

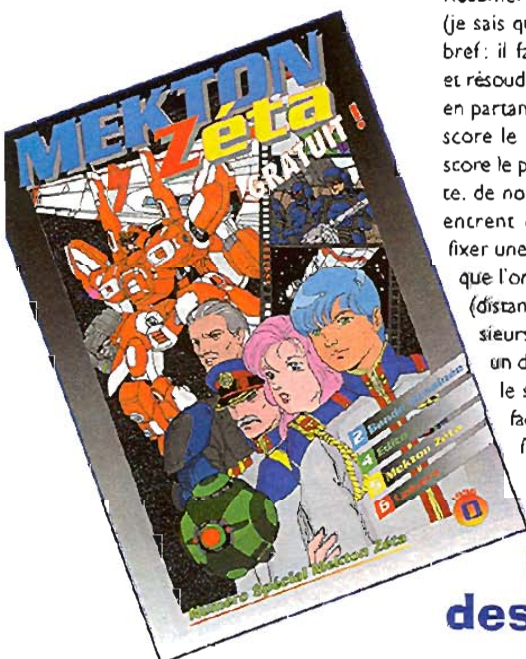
Si vous aimez les robots géants, vous allez apprécier Mekton Zéta. Il y a peut-être plus de « rôle » dans ce jeu que dans certains de ses concurrents (voir l'article sur Heavy Gear p. 26) mais quoi qu'il en soit, et à moins que vous n'ayez un meneur de jeu aimant concevoir lui-même des univers, vous aurez sans doute plus d'occasions de batailler entre robots géants que de repousser fièrement les frontières de l'univers connu.

Olivier Vignes

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
La possibilité de construire différentes sortes d'engins.

On regrette
La complexité des règles de combat.



Mekton Zine

Oriflam éditera un fanzine, « Mekton Zone », de 8 pages, bimestriel, uniquement consacré à Mekton Zéta. On y trouvera des aides de jeu et surtout vos idées. Pour cela, il suffira d'écrire à : Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-Jès-Metz.

MEKTONZ

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom : **Joc CASUS**

Age : **21**

DESIGN DU PERSONNAGE

Photo : **Claudio**

CHARACTERISTIQUES

	1-6	7-8	9-10
INTELLIGENCE	12	14	16
SAIS-IEUDO	12	14	16
MEYERIES	12	14	16
USARITE	12	14	16
EMANATRE	12	14	16
TECHNOLOGIE	12	14	16
CHANCE	12	14	16
INDIVIDUITE	12	14	16
CONSTITUTION	12	14	16

STATISTIQUES

	1-6	7-8	9-10
INT	12	14	16
MEY	12	14	16
USAR	12	14	16
EMAN	12	14	16
TECH	12	14	16
CHANCE	12	14	16
INDIVIDU	12	14	16
CONSTITUTION	12	14	16

COMPETENCES

	1-6	7-8	9-10
Armement	12	14	16
Technologie	12	14	16
Pilotage	12	14	16
Combat	12	14	16
Intelligence	12	14	16
Chance	12	14	16
Individu	12	14	16
Constitution	12	14	16

Pour le portrait de Claudio, inspire-toi de ton manga préféré !



Heavy Gear



Évitons d'emblée le malentendu : les auteurs de *Heavy Gear* visent clairement un certain public. Si vous détestez *Robotech*, les wargames et les règles compliquées, il est fort douteux que vous trouviez un intérêt aux 236 pages de règles (dont 8 de background) du livre de base.

FICHE TECHNIQUE

Heavy Gear est un jeu de rôle en anglais édité par Dream Pod 9, une division de Janus Publications. Auteurs : Pierre Ouellette et son équipe. Présentation : un livre de 236 pages (plus annexes) ; illustrations intérieures en noir et blanc, couverture couleur. Prix : environ 250 F.

Travail d'équipe

Plus de 100 personnes ont participé à la conception de *Heavy Gear* : 10 ordinateurs en réseau et 13 000 heures de travail. Fallait-il s'en vanter ?

Cartes aussi ?

Heavy Gear – le jeu de cartes – peut être utilisé pour simuler les duels de robots. C'est plus rapide, d'accord, mais que reste-t-il au jeu de rôle ?

Poètes s'abstenir

L'histoire elle-même, car il y en a une, ne va pas chercher bien loin : nous sommes en 6132 et cela fait déjà un bon petit millénaire que les Terriens se sont établis sur Terra Nova – une planète vaguement habitable rapidement abandonnée à son propre destin. Deux confédérations (celle du Sud et celle du Nord, restons simples) se partagent le territoire, et après avoir fait preuve d'une jolie solidarité il y a quelques années, à l'occasion d'une invasion terrienne brillamment repoussée, songent maintenant à s'entre-tuer pour une sombre histoire de frontières. Il faut bien soutenir l'industrie de l'armement. Une seule (demi) originalité : la situation est évolutive et les événements futurs seront décrits dans les nombreux suppléments à venir.

Explications

Les personnages de *Heavy Gear* ne perdent pas leur temps en considérations métaphysiques. Ils sont payés (?) pour faire la guerre, installés dans les cockpits exigus de robots surpuissants taillés pour le combat et chargés d'armes en tout genre. Les 80 premières pages du livre de base sont consacrées à la création de personnage et aux bases du système de jeu, qui n'utilise que des dés à 6 faces. Les scores de compétences (chiffrés de 0 à 5) correspondent au nombre de dés lancés. Seul le dé le plus élevé est pris en compte, le chiffre obtenu étant ensuite comparé à un seuil de difficulté. Si le joueur obtient plusieurs 6, chaque 6 après le premier compte pour un point supplémentaire (avec un 6, un 3 et un 6, votre score s'élève ainsi à 7). Ce principe très simple représente l'ossature du système, tout le reste n'étant affaire que de modificateurs et de variantes plus ou moins complexes. Les 10 caractéristiques de base, assez pertinentes, sont accompagnées de caractéristiques secondaires et facilitent l'accès à des compétences spécifiques. Signalons que le hasard n'intervient pas dans le processus de création de personnage ; le système proposé, à l'instar des règles elles-mêmes, semble parfaitement éprouvé. La deuxième partie de l'ouvrage (qui commence au chapitre 5) est consacrée aux règles tactiques régissant les violents combats que sont censés se livrer les protagonistes du jeu : les wargameurs s'avancent désormais en terrain connu, dans la mesure où le système repose sur l'utilisation d'hexagones (le tour de combat se décompose en phases de déclaration d'intention, d'initiative, de mouvement et d'action, puis en phases d'événements) et de figurines. Le nombre et les compétences des « membres d'équipage » (le système fonctionne aussi pour les véhicules militaires) ont également leur importance et sont soigneusement référencés.

Une mécanique trop bien huilée ?

J'ai personnellement commencé à décrocher peu après les règles dites « avancées ». Entre autres, celles qui permettent au MJ de créer ses propres véhicules sont visiblement utiles, mais les formules mathématiques employées me

laissent songeur. Un exemple ? Multiplicateur de défense = $[\text{niveau d'armure} \times 2] + [(\text{vitesse}/25) \times 3] + [(\text{somme des vitesses de tous les autres types de mouvement}/6) \times 2]$. A quand les calculs d'intégrales ? Tout le monde dispose a priori d'une calculatrice programmable, mais on vous rappelle en page 14 que la règle d'or de tout jeu de rôle est de s'amuser : extraire des racines cubiques (ne riez pas, il y en a !) peut certes s'avérer instructif, mais on a déjà trouvé mieux pour rigoler entre copains. Passé un premier mouvement de recul, force est toutefois d'admettre que ces règles sont certainement ce qui se fait de mieux en la matière : les heavy gears sont des machines compliquées, et le système de simulation proposé semble parfaitement exhaustif. Des listes d'armées (avec robots, chars d'assaut et forces d'infanterie) sont également proposées aux adeptes de combats stratégiques. L'ouvrage s'achève sur une liste de robots et un scénario typique (« nos ennemis sont ici ; nous attaquerons là et là... »), précédés de quelques pages de background pour le moins succinctes. Pour en savoir plus sur Terra Nova, vous devrez vous procurer le guide du même nom... Puisque nous parlons suppléments, sachez que vous pouvez d'ores et déjà acquérir deux *field guides* (qui vous éviteront d'avoir à créer vos propres robots) et une aventure, *Operation : Jungle Drums*, dont l'intérêt réside surtout dans la présence de PJ prêts à jouer particulièrement hilarants.

Question de point de vue

Tout le problème de *Heavy Gear* réside dans un paradoxe : quel intérêt la composante *role-playing* peut-elle apporter à un système de combats tactiques au demeurant excellent ? Avis aux amateurs : dans la série « ça vous dirait de passer les trois quarts de votre (courte) existence aux commandes d'un robot de guerre ? », *Heavy Gear* est sans conteste ce qui se fait de mieux, de plus complet et de plus intelligent. Les autres se contenteront de lever les yeux au ciel : il en faut pour tous les goûts !

Fabrice Colin

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

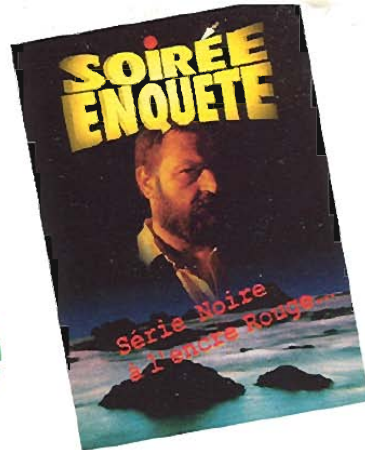
La souplesse du système de jeu ; le soin apporté à la rédaction de l'ouvrage.

On regrette

Qu'il faille attendre le *Terra Nova Sourcebook* pour savoir à quoi ressemble le monde ; le peu de place laissée à l'imagination.



Soirée Enquête



Et une très bonne idée,
une ! En lançant
la gamme des *Soirées*
Enquête, SPSR tente
de rendre le grandeur-
nature accessible à la
majorité des rôlistes.
Malgré quelques
scories, le premier
titre de la série
est une réussite...

FICHE TECHNIQUE

- Un grandeur-nature prêt à jouer publié en français par SPSR.
- Premier titre : Série noire à l'encre rouge (d'autres sont prévus).
- Présentation : un livret de 56 pages à couverture souple.
- Auteurs : Benoît Clerc et Thibaud Béguin.
- Nombre de participants : un organisateur et huit ou neuf joueurs.
- Durée de la soirée : quatre à cinq heures.
- Prix : 78 F.

Lever de rideau

Étrangement, le grandeur-nature (ou GN) ne s'est jamais vraiment implanté dans la masse des rôlistes. Les « GNistes » restent une petite minorité que les « surtablistes » regardent avec une pointe de méfiance, quand ils ne les accusent pas ouvertement d'être de doux dingues dont les débordements compromettent l'image des jeux de simulation en général. Comme beaucoup d'idées reçues, celle-ci mérite d'être réexaminée. Et pour ce faire, le meilleur moyen reste sans doute de participer à un grandeur-nature. Malheureusement, la plupart des GN sont de grosses machines, qui mobilisent des dizaines de joueurs et d'organiseurs, coûtent cher, exigent de fabriquer un costume et/ou des armes en latex, et prennent un week-end entier, quand ce n'est pas trois jours. Tout le monde n'a pas envie de s'investir là-dedans. En revanche, peu de gens refuseront de participer à une soirée costumée avec une dizaine d'amis, où chacun a un rôle pas trop écrasant à jouer...

Décors, costumes et logistique

La plus grande qualité de cette première *Soirée Enquête* reste la légèreté des structures nécessaires à sa mise en place. C'est la première fois que je vois un GN gérable par une seule personne, et en si peu de temps. Comptez deux demi-journées de travail, une pour lire le texte et photocopier les aides de jeu, et une autre pour la mise en place et la préparation du repas. Comme lieu, un deux-pièces suffit (même si, honnêtement, vous feriez mieux de squatter l'appartement de vos parents le temps d'une soirée).

Du côté des joueurs, c'est encore plus simple : l'histoire se déroule de nos jours, il n'y a donc pas besoin de faire de gros efforts de costume. Le peu de matériel nécessaire (pistolet à amorces, petits accessoires...) peut se trouver dans toutes les cuisines ou dans le coffre à jouets de votre petit frère.

La machinerie

Il y a une règle et une seule. Chaque joueur dispose en début de partie de 10 « points d'action ». Toutes les actions un peu complexes coûtent des points (entre 1 et... 10, selon l'ampleur de la tâche). Il est ainsi possible de crocheter des serrures, de fouiller des pièces qui n'existent pas réellement, de faire les poches de quelqu'un, de téléphoner à des contacts extérieurs (attendez-vous à des embouteillages devant le « téléphone »), etc. Toutes ces actions sont régies par de petites règles très bien pensées, conçues pour maintenir un maximum de suspense. Dans l'ensemble, le système des points d'action fonctionne bien, mais pose de délicats problèmes d'équilibre. Certains joueurs sont hyperactifs et d'autres se contentent de se laisser vivre sans toucher à leur capital de points. Par conséquent, un conseil : sachez vous montrer souple, et si un joueur a besoin d'une « rallonge » de quelques points, faites-lui ce plaisir !

A noter, toutefois, un énorme oubli dans les règles : il n'est dit nulle part comment gérer une fusillade. Inévitablement,

dans ce genre de soirée, quand on est censé avoir une arme, on finit par la sortir... pour voir l'organisateur prendre un air effaré et improviser sur le champ une règle boiteuse. Espérons que cette lacune sera comblée dans les prochains volumes de la collection ! D'ici là, ma suggestion : une arme à feu touche toujours la personne visée et la blesse. La victime est priée de s'écrouler, d'aller passer cinq minutes dans la salle de bains ou dans les toilettes et, à son retour, de boiter ou de ne plus se servir de l'un de ses bras.

L'intrigue

Bien entendu, il m'est impossible de vous raconter l'histoire. Disons seulement qu'elle est très, très ouverte. Du coup, la soirée peut se dérouler d'une infinité de façons, selon le tempérament et les actions des joueurs. Soit dit en passant, l'organisateur a intérêt à faire très attention au casting. Certains rôles sont plus difficiles à endosser que d'autres, et un joueur trop bavard ou, au contraire, trop cachottier peut torpiller la partie...

Il y a quand même une importante faille dans le scénario. Des joueurs qui lisent leur feuille de personnage avec un minimum d'attention soupçonnent tout de suite le vrai coupable, et ce dernier a ensuite les pires difficultés à se disculper (une tâche qui, lors de la partie de test, s'est avérée impossible). C'est gênant, mais pas dramatique. Il y a bien assez d'intrigues secondaires pour occuper tout le monde pendant plusieurs heures.

Applaudissements et rappels

La comparaison entre cette *Soirée Enquête* et les *Soirées de meurtre* publiées par Jeux Spear s'impose. Les secondes sont des murder-parties, relativement dirigistes et idéales si vous voulez faire jouer des gens extérieurs à notre hobby. Cette première *Soirée Enquête*, en revanche, est un petit grandeur-nature, ouvert, et qui ne fonctionnera vraiment bien qu'avec des joueurs habitués à cabotiner un minimum (et, accessoirement, à mettre des indices bout à bout). Pour des rôlistes ayant envie de découvrir le grandeur-nature, ce n'est pas loin d'être une passerelle idéale. J'attends le titre suivant avec curiosité, et avec l'intention de le faire jouer dès sa sortie...

Tristan Lhomme

Merci à toute ma bande de testeurs, et tout particulièrement à Bertrand Caillé pour avoir ouvert son appartement à une bande de fumeurs fous.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
L'idée, la qualité d'ensemble.

On regrette
Pour cet épisode, une intrigue
trop évidente.

Jeux, joueurs Internet



Internet est décidément à la mode. Tout le monde en parle, parfois à tort et à travers. Mais qu'est-ce donc ? Véritable toile d'araignée planétaire composée de lignes téléphoniques, de fibres optiques, de liaisons satellites, le Net relie quelques 50 000 ordinateurs répartis dans le monde entier. C'est un univers immense, méconnu, en constante mutation. Un univers où l'on trouve des informations sur à peu près tous les sujets. Dont le jeu, ou plutôt les jeux... Visite guidée.

Par où commencer...

Se connecter à Internet n'est pas sorcier. Il suffit d'un ordinateur, d'un modem reliant votre machine à la ligne téléphonique, de quelques logiciels et d'un abonnement donnant un accès au Net. Cependant, avant de vous lancer dans le *neturf*, gardez toujours un principe essentiel à l'esprit : le temps, c'est de l'argent. Eh oui, plus vous irez vite, moins

vos factures de téléphone seront salées ! Équipez-vous en conséquence.

Si en théorie, un vieux Mac ou un vieux PC font l'affaire, mieux vaut utiliser une machine puissante, vous gagnerez en vitesse. Pour le modem, préférez un modèle 28800 bps (bits par seconde : il s'agit de la vitesse de transmission) à un modèle 14400 bps. Bien sûr, votre budget reste le maître, les prix variant quand même du simple au double.

Le choix le plus délicat reste celui du fournisseur d'accès. Il en existe plusieurs à des prix très variables et offrant des services très variables également. Comparez, l'achat d'un accès est un investissement non négligeable. Un prestataire offrant un point d'accès proche de votre domicile est souvent la meilleure solution, n'oubliez pas qu'Internet passe par votre téléphone (France Télécom a cependant annoncé, dès le 15 mars, la mise en place d'une tarification unitaire pour les accès Internet. Affaire à suivre.). Les logiciels de navigation sont, en général, fournis avec votre abonnement. Leur installation et leur configuration sont parfois un peu délicates pour les non-initiés, préférez un prestataire disposant d'un service technique gratuit. Quoi qu'il en soit, la presse spécialisée sera de bons conseils. Vous y trouverez régulièrement un état des lieux et des infos fort utiles.

Si vous ne voulez pas investir tout de suite, pensez aux cybercafés et autres cyberforums. Des spécialistes vous guideront lors de vos premiers pas. Vous pourrez tranquillement, en une heure ou deux, découvrir le Net à moindre coût. Ensuite...

E-mail, FTP, WWW, IRC et les autres

Vous voilà fébrile devant votre ordinateur. Cet univers virtuel tant convoité va enfin s'offrir à vous. Vous vous lancez... et c'est la débâcle, en deux ou trois clics vous êtes perdu entre Singapour et San Francisco. Sur Internet, règne une douce anarchie. On y rencontre le meilleur (avec de la chance), comme le pire (souvent). Mieux vaut connaître quelques notions simples. A commencer par savoir qui est quoi.

E-mail

Le courrier électronique est peut-être devenu l'utilisation la plus courante du Net. Ce n'est qu'une BAL (boîte aux lettres) comme on en trouve sur notre Minitel national (n'en déplaise aux puristes). Et pourtant... En plus de vous permettre de correspondre avec n'importe qui, n'importe où, c'est plus rapide, moins cher, et j'ajouterais plus sûr, que n'importe quel autre moyen de communication. Et vous pouvez envoyer n'importe quoi, du texte, des images, du son et même de la vidéo. Vous finirez bien, vous aussi, par indiquer votre adresse e-mail sur vos cartes de visite...

WWW ou Web (World-Wide Web, la toile d'araignée planétaire)

Voilà le moyen le plus intuitif, le plus simple et le plus agréable de se promener sur le Net. Basé sur la technique de l'hypertexte (au sein d'une page, des portions de texte ou des images mises en valeur – souligné, couleur différente, encadré – vous envoient, en cliquant, sur d'autres pages), WWW permet, d'un clic de souris judicieusement pointée, de se frayer un chemin à travers les sites Web, FTP ou Telnet (voir plus loin). Avec un logiciel de navigation, tel Netscape, vous pouvez accéder à la plupart des ressources disponibles sur le Net. Et en plus, vous n'aurez pas besoin de démarrer un autre logiciel pour télécharger ou dialoguer.

Les sites Web sont parmi les composantes les plus passionnantes et les plus attrayantes d'Internet. Ils tirent avantage du multimédia.

Une page peut contenir des textes, des images, des bandes sonores ou des séquences vidéos. Cette richesse fait un peu perdre la tête. Même si l'on recherche un sujet précis, on se laisse souvent porter au gré des liens juste pour admirer quelques sites. Mais n'est-ce pas là le *netsurf*?

FTP (File Transfert Protocol, protocole de transfert de fichier)

Sous ce vocable hermétique se cache un simple outil de téléchargement. Vous vous connectez sur une machine lointaine et vous copiez les fichiers qui vous intéressent. C'est tout ! Mais aujourd'hui, c'est un outil obsolète. Les logiciels de navigation permettent de télécharger de manière transparente. Il suffit de cliquer sur le fichier convoité et le voilà sur votre disque dur.

Telnet

Telnet permet de se connecter à un ordinateur lointain pour utiliser un programme en cours d'exécution. En clair, c'est la porte à l'interactivité, la clé des jeux *on-line* ! Branchez-vous sur un logiciel ludique et le tour est joué. Imaginez que vous pouvez jouer avec plusieurs personnes situées aux quatre coins du globe. Ça laisse rêveur...

Usenet

Les conférences Usenet, ou groupes de discussion, sont au Net ce que les Murs sont au Minitel. Chaque sujet a ses propres groupes. Les utilisateurs les consultent et les enrichissent quotidiennement. De la chasse à l'autruche à la physique des particules, en passant par la cuisine hobbite ou le fan club de Mireille Mathieu, tous, mais absolument tous, les sujets sont traités.

IRC (Internet Relay Chat, transmission de discussions via Internet)

Imaginez des messageries minitel mondiales. C'est exactement IRC. Vous discutez en direct avec des centaines d'utilisateurs dans un salon (pas obligatoirement rose) dédié à votre hobby préféré, quel qu'il soit.

Cet outil n'est pas disponible sur la majorité des machines connectées. Ce n'est pas encore un sujet d'actualité pour la plupart des prestataires d'accès. Je vous déconseillerais de vous y lancer tout de suite : songez aux débuts du Minitel (toujours lui) et aux factures de téléphone...

Visiter

Naviguer à travers le Web est le moyen le plus agréable de faire connaissance avec le jeu sur Internet. Il existe une kyrielle de sites consacrés à notre passion : jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner, jeux de plateau. Le problème reste entier : où les trouver ? Bien sûr, les annuaires et la presse spécialisée vous inondent d'adresses toutes plus intéressantes les unes que les autres. Mais, ne les prenez pas pour argent comptant, tel ou tel site n'existera peut-être plus demain. Mieux vaut savoir se débrouiller seul.

Après avoir lancé votre logiciel de navigation, accédez à un site de recherche, comme WebCrawler (<http://www.web-crawler.com/>). A partir d'un mot clé (« *roleplaying* » par exemple), ce serveur vous donnera la liste des sites contenant ce mot (un peu plus de 250 dans ce cas !). Il suffit alors de cliquer sur un des noms pour accéder au serveur correspondant. Le seul petit défaut des sites de recherche est que la liste n'est absolument pas triée. C'est un plaisir du *netsurf*, il faut fouiller pour découvrir la perle rare. Petit conseil : quand vous avez trouvé un site intéressant, utilisez les *bookmarks* (signets en français). Cette petite manipulation ajoute l'adresse de ce serveur dans votre liste personnelle. Lors de vos connexions ultérieures, il suffira de cliquer sur le signet pour y accéder rapidement. Cette approche n'est cependant pas toujours satisfaisante, vous risquez de tourner en rond. Pour aller directement à l'essentiel, connectez-vous sur un « point de départ ». Ce type de sites est un vaste index d'adresses. A partir de là, vous vous baladerez en toute quiétude. Je vous conseille d'aller faire un tour sur Yahoo, à la fois site de recherche et index général (<http://www.yahoo.com/>) ou sur The Roleplaying Games Internet Resource Guide (à mettre dans vos *bookmarks*), un des meilleurs points de départ consacrés au jeu de rôle (http://www.common.net/~shadow/rpg_index/index.html).

Que trouve-t-on sur les sites consacrés aux jeux ? Tout, serais-je tenté de répondre. Des informations sur les produits à venir, des critiques, des scénarios, des aides de jeu, des images, des adresses de joueurs, des pas-

Petites mises en garde

La pratique acharnée du netsurf pose quelques menus problèmes. Lorsque vous êtes connecté votre ligne de téléphone est occupée. Vos correspondants se heurteront à une désagréable sonnerie. Demandez le signal d'appel ou faites-vous installer une autre ligne ! Ce n'est pas en vous connectant aux heures creuses (la nuit) que votre facture sera moins douloureuse, surtout si vous vous baladez aux États-Unis. Oui, là-bas, ils sont réveillés (décalage horaire oblige) et les réseaux ont tendance à être chargés. Les accès risquent d'être plus lents... Il n'y a rien de plus énervant que devoir attendre un quart d'heure avant que s'affiche quelque chose.

Parlez-vous cyber ?

FAQ (Frequently Asked Questions) : ensemble des questions (et des réponses) les plus courantes sur un sujet donné.

Flame : réponse hostile et virulente émise contre une personne ou ses idées.

HTML (HyperText Markup Language) : langage de programmation spécifique aux sites Web.

Lag : ralentissement de la connexion Internet.

Netsurf : promenade sur le Web.

Newbie : nouvel arrivant, débutant.

Off-line : lorsqu'il n'y a pas de connexion.

On-line : en ligne, pendant une connexion.

URL (Universal Resource Locator) : l'adresse complète d'un site. Les premières lettres désignent le type du site (ftp, telnet, news ou http - sites Web -), le reste indique le chemin du document.

Web : abréviation de World-Wide Web.

Et le jeu dans tout ça...

Il est maintenant temps de partir à la découverte du monde du jeu sur le Net. Sans faire un état des lieux exhaustif (chose impossible lorsqu'on sait que des dizaines de sites apparaissent et disparaissent chaque jour), voyons ce qu'un joueur peut espérer trouver et faire.



serelles vers les jeux on line, des nouvelles et même des règles complètes... Essayez le site officiel Chaosium (<http://www.sirius.com/~chaosium/chaosium.html>), il est assez représentatif de ce que l'on peut trouver. Bien sûr, c'est un site commercial. Vous aurez donc droit à plein d'infos sur les publications passées, actuelles et à venir de cet éditeur. Mais vous pourrez aussi adresser un e-mail à Greg Stafford himself. Ou encore accéder à plusieurs sites « non officiels » consacrés à l'un des jeux Chaosium, et trouver plein de choses très intéressantes... Comme, par exemple, des campagnes pour *RuneQuest* co-signées par le même Greg Stafford.

Les sites consacrés aux jeux sont en général très riches. Préparez-vous à y passer de longues heures. A ce propos, sachez qu'il est possible d'enregistrer les documents auxquels vous accédez (c'est une opération un peu rébarbative s'ils comprennent plusieurs pages). Pensez aussi à charger les images (en pointant dessus, en cliquant sur le bouton de droite et en appelant « Save image as... »). Vous pourrez ensuite consulter le tout *off-line* (les liens hypertextes ne fonctionneront malheureusement pas toujours) ou les imprimer (lire des textes sur un écran est un passe-temps souvent fatigant pour la vue et générateur de migraines carabiniées).

Discuter

Nous avons toujours aimé échanger nos points de vue sur nos jeux préférés (demandez ce qu'en pensent les vendeurs de nos chères boutiques!). Le courrier électronique et les conférences Usenet sont faits pour nous. Imaginez le nombre d'interlocuteurs potentiels!

Pour communiquer avec des centaines de joueurs partageant votre intérêt pour un jeu particulier, plusieurs solutions. La première, abonnez-vous à l'une

des nombreuses mailing lists. Chaque jour, un serveur reçoit des dizaines de messages et les relaie par e-mail aux centaines d'abonnés de la liste en question. Ainsi, vous recevez tout, ou presque, ce qui se dit sur votre jeu préféré, des interminables discussions sur les points de règles aux idées de campagnes, en passant par la vie passionnante des personnages. Et vous répondez à tous ces messages. Ça n'en finit plus... Personnellement, je

trouve un peu assommant de recevoir des dizaines de messages par jour, sans oublier que ça encombre la boîte aux lettres. J'ai d'ailleurs arrêté... Néanmoins, pour vous abonner à l'une de ces listes, envoyez un message vide indiquant le mot clé « subscribe » à l'administrateur (toutes les adresses se trouvent sur les pages Web).

Deuxième solution, les groupes de conférence. Parmi les sujets traités, vous trouverez bien sûr des conférences parlant des jeux. Lancez le logiciel adéquat (certains outils de navigation permettent de les lire directement) et cliquez sur la conférence choisie (alt.games.whitewolf, par exemple, est consacrée aux jeux édités par White Wolf). ce n'est pas plus compliqué. Les logiciels les plus récents trient les messages et les organisent en une arborescence message-réponse. Il est alors facile d'éviter les messages de moindre intérêt. Mais le tout reste, à mon goût, interminable. Enfin, testez toujours...

Jouer

Oui, on peut jouer sur Internet, que ce soit *off-line* ou *on-line*. Les jeux *off-line*, les PBEM (Play By E-Mail) ne sont qu'une adaptation des jeux par correspondance. Les adversaires remplacent les enveloppes et les timbres par le courrier électronique. Ce n'est pas plus compliqué. De nombreux PBEM sont disponibles, et si la plupart sont gratuits, certains

sont payants (ce qui ne signifie pas forcément qu'ils soient meilleurs). Si une partie vous tente, consultez Play-by-Mail Games Home Page (<http://fermi.clas.virginia.edu/~gl8f/pbm.html>), vous y trouverez toutes les infos utiles, ainsi que des liens vers les sites spécifiques à un jeu. Soyez patient, il

est parfois difficile de trouver des places libres rapidement.

Le jeu sur Internet, c'est aussi les MUD et autres MUSH. Abréviations barbares derrière lesquelles se cachent les jeux *on-line*. MUD signifie Multi-User Dungeon (donjon multi-utilisateur, en souvenir des grands anciens) et MUSH, Multi-User Shared Hallucination (hallucination partagée par plusieurs utilisateurs. Ne vous laissez pas impressionner, ce ne sont que des MUD particuliers). Comme vous l'avez sans doute compris, participer à l'un de ces jeux c'est interagir avec des centaines de personnes simultanément. C'est presque une partie de jeu de rôle sur le Net. Vous dirigez un personnage dans un monde imaginaire, vous rencontrez des PNJ, des PJ... Bref, vous savez ce que c'est. Attention, ne vous faites pas d'illusions, ces jeux sont en mode texte (et en anglais!). Souvenez-vous des premiers jeux d'aventures au temps du bon vieux Apple II! Mais si vous persistez, c'est plutôt amusant. Testez par exemple *Dark Gift* (telnet://master.math.uconn.edu:6251) basé sur le Monde des Ténèbres de White Wolf, l'univers de jeu y est particulièrement détaillé et on croirait du vrai jeu de rôle. Attention, gardez tout de même un œil sur votre montre, ça peut vous coûter très cher. Pour en savoir plus, essayez The MUD Resource Collection (<http://www.cis.upenn.edu/~lw/mudinfo.html>). Ce serveur contient notamment des liens directs à plusieurs MUD et MUSH. Vous y trouverez même plusieurs documents sur l'histoire, la programmation et même la sociologie de ces jeux.

A vous de jouer maintenant. Visitez le site Casus (<http://www.excelsior.fr>), vous trouverez tous les liens cités ici. Il vous reste encore beaucoup à explorer. Et si le Net n'est pas aussi fabuleux que l'on veut bien le faire croire, soyez certain qu'il vous réservera quand même d'agréables surprises...

La presse spécialisée

Pour suivre ce qui se passe sur le Net : « Libération », « Cahier Multimédia » (tous les vendredis), « Internet Reporter », « Planète Internet », « Netsurf ». N'oubliez pas « Cyberflash » sur Canal Plus (en clair), du lundi au vendredi à 18h25.

Bibliographie essentielle

Internet pour les nuls.

John R. Levine, Carol Baroudi. Sybex. Excellent. Et c'est drôle!

Toujours plus sur Internet.

pour les nuls. John R. Levine, Margaret Levine Young. Sybex. La suite logique du précédent.

Netscape et le World-Wide Web pour les nuls. Paul E. Hoffman. Sybex. Un vrai régal!

Jouer sur Internet. Joseph Grant Bell. Brady Games - S&SM. La référence!

Carnet d'adresses : Internet jeux. Marc Caumont, Marc Dandreaux. Sybex. Un annuaire spécifique, très complet. Attention, les annuaires vieillissent vite!

Le ruban bleu

En vous baladant sur le Web, vous tomberez certainement sur un petit ruban bleu, façon ruban rouge du Sida. Qu'est-ce donc?

Vous devez savoir qu'Internet soulève actuellement quelques polémiques. Des gouvernements, soucieux de protéger la moralité de leurs administrés, ont décidé que tout ne pouvait pas être dit sur le Net. Cela porte un autre nom : la censure. Les responsables de quelques sites se battent contre ces mesures. Le ruban bleu est le symbole de cette défense de la liberté d'expression.

Jean-Christophe Cubertaon
illustration : Coucho

Quelle est l'influence des jeux de cartes (à collectionner) sur le jeu de rôle et le jeu de plateau ?

Dans notre précédent numéro, nous vous demandions de réagir à la question ci-dessus et de nous envoyer vos commentaires. Le temps de réponse – très court – ne vous a pas découragé, et nous avons ainsi une bonne idée de vos avis, pas aussi tranchés que nous le pensions...

Michel Dufranne (de Bruxelles) nous fait tout d'abord remarquer que nous avons omis de mentionner que le débat portait sur les jeux de cartes « à collectionner » et pas sur les autres. La plupart d'entre vous ont rectifié d'eux-mêmes. Pour des questions de longueur, nous avons dû couper et remettre en forme quelques textes, tout en essayant de rester le plus fidèle possible à la lettre d'origine.

Le point de vue le plus couramment partagé est la dispersion qu'engendre le jeu de cartes, plus facile à mettre en œuvre :

« Ce qui est, à mon sens, le principal effet pervers des cartes, c'est la facilité. Le joueur de jeu de rôle (JdR), et surtout le meneur de jeu, s'investit fortement. Il élabore des mondes, des personnages, invente, crée ; bref c'est une discipline, et ça ne marche pas à tous les coups. Un jeu de rôle bien mené n'a rien de passif car il demande de mettre en œuvre des capacités qui ne sont que très peu sollicitées par ailleurs. Les cartes, par opposition, ne réclament pas d'efforts. [...] On passe de l'artisanat, peut-être de l'art, au consumérisme. C'est décevant. »

S. Andrivet

« Appartenant à une association de l'est parisien, il m'est facile de constater le changement apporté par les jeux de cartes (JdC). Au niveau de notre club, le jeu de plateau (JdP) était, en quelque sorte, un substitut de JdR ; les joueurs qui n'avaient pas prévu de JdR sortaient un JdP et débutaient une partie. Depuis l'apparition des cartes, les Full Metal Planète ou Blood Bowl prennent la poussière dans un coin, ce qui est dommage. Il semble que les meneurs de jeu joueurs de cartes ne se forcent plus pour faire un scénario. »

Stéphane Denouveaux, Mitry-Mory

Heureusement, les cartes amènent aussi au jeu de rôle :

« Je joue dans un club avec des amis, plus ou moins régulièrement. Nous aurions pu continuer ainsi longtemps, quand une nouveauté a fait son apparition il y a de cela deux ans dans nos rangs : un petit jeu de cartes sympa nommé Magic. [...] Pendant quelques mois, Magic prit une grande importance, nuisant à nos activités rôlistiques. Mais depuis, le phénomène s'est calmé. [...] Mes amis ont soit totalement arrêté, soit ont limité leurs achats, et désormais les jeux de cartes occupent une place limitée dans

notre activité de joueurs. [...] D'ailleurs, tout le monde s'accorde à dire qu'ils ont amené à notre loisir favori de nouveaux joueurs. »

Nicolas Guilbert, Luray

« Je suis venu au jeu de rôle grâce à Magic (j'ai 12 ans). Le jeu de cartes ne tuera jamais le JdR, les deux sont incomparables et différents. [...] De plus, l'influence est bonne. La majeure partie des gars de mon collège qui se fichaient du jeu de rôle commencent à s'y intéresser. »

Bastien Engelbach, Mertzwiller

D'autres sont plus mitigés :

« Mon avis est partagé entre divers arguments, tantôt positifs, tantôt négatifs. »

— Positifs : 1) Par le biais de Magic certains joueurs potentiels font le pas vers d'autres jeux qu'ils découvrent tantôt dans leurs boutiques, tantôt chez leurs partenaires. Par exemple, ma copine n'a accepté de faire du JdR qu'après s'être bien amusée à Magic. 2) Pour la plupart, ces jeux offrent la possibilité de s'amuser à moindre frais logistiques : peu d'espace, 5 pages de règles (adieu ASL), des mécanismes simples et modulables et – en général – des parties courtes. 3) Enfin, ils permettent de s'amuser facilement dans les moments creux : voyage, cafétéria, etc.

— Négatifs : 1) L'aspect financier a un impact sur les autres produits ludiques. Lorsque, sur un budget de 600F, vous avez dépensé 500F pour un de ces jeux, vous ne pouvez que difficilement vous permettre l'achat d'autres produits. 2) L'attitude de certains détaillants, qui négligent alors de présenter ou commander les autres produits : « c'est Magic ou rien ! »

Michel Dufranne, Bruxelles



Prochain rendez-vous

Pour le numéro 95, nous vous proposons de répondre à la question suivante : Comment jouez-vous à L'appel de Cthulhu : avec le mythe seulement, sans le mythe, un peu des deux ? Et pour quoi, bien sûr ! À adresser à Casus Belli Dialogues, 1 rue de Colonel Pierre Avia, 75505 Paris Cedex 15 ; fax : 16 46 48 49 88. Date limite d'envoi : 30 avril !

Certains pensent encore que le jeu de plateau devrait tirer les leçons du jeu de cartes :

« Les jeux de plateau basés sur des cartes, ou en utilisant, ne bénéficient pas du soin apporté aux cartes à collectionner. La présentation des jeux de cartes est très souvent réussie, contrairement aux JdP. De plus, les cartes à collectionner contiennent beaucoup d'informations sous forme de texte, symboles, couleurs. C'est là une nouvelle manière d'aborder les règles d'un jeu. [...] Pourquoi les JdP devraient-ils avoir une présentation inférieure au JdC ? D'autre part, cela amènera peut-être les collectionneurs de cartes à jouer aux JdP en retrouvant des cartes qu'ils ont l'habitude de manipuler. »

Frédéric Bizet, Clères

Et nous concluons avec un lecteur qui pense que la « crise » du jeu de rôle est interne, le jeu de cartes ne faisant que la révéler :

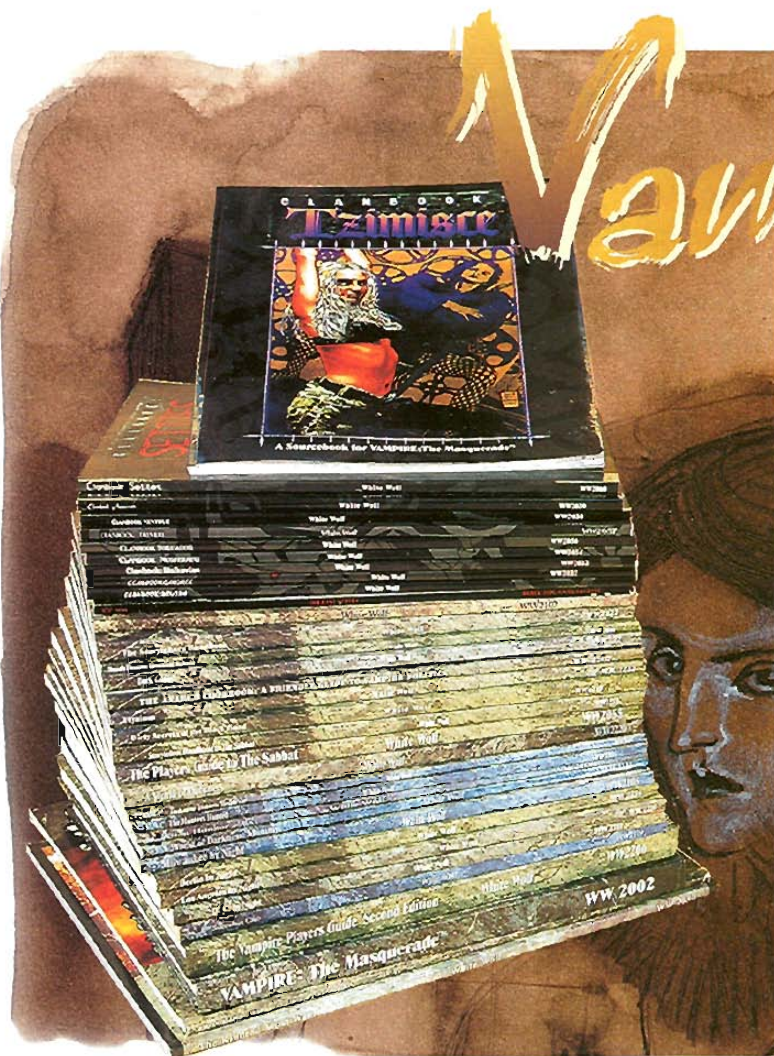
« L'essor des jeux de cartes, surtout chez les jeunes, est pour moi le symbole d'une crise d'innovation et de perception du jeu de rôle. Depuis quelques années déjà, le JdR se cherche, s'oriente vers des systèmes de jeu ou des univers de plus en plus extravagants. [...] Le jeu de cartes met en avant le ludique, la simplicité, l'interaction avec d'autres joueurs et le plaisir de se retrouver dans un même univers. Bref, tout ce que l'offre de JdR de ces dernières années semble avoir oublié. La première conséquence de ce nouveau phénomène de mode durable, et aussi rentable, est donc de souligner un manque que les jeux de cartes ont comblé. »

Est-ce la victoire du « jeu » au dépend du « rôle » ? C'est plutôt l'annonce, à mon avis, d'une remise en cause nécessaire de cette poursuite inlassable de la sophistication des JdR vers un nouveau plaisir de jouer, plus rustique et plus conforme à l'esprit qui animait le milieu du JdR dans les années 80 (Nightprowler et JRTM II en sont de bons exemples). [...] Le ludique revient en force avec les cartes. Aux éditeurs et aux anciens joueurs de montrer le plaisir, parfois oublié, de jouer dans un monde distrayant, loin des univers sombres et désarmants d'aujourd'hui. »

Sébastien Jallade, Rueil-Malmaison

Remerciements aussi à Nicolas Dausseur (Reims), Ludo la Frite (Brunoy), Panglass (illisible), pour leurs courriers.

Plus d'une quarantaine d'ouvrages en anglais, sans compter les traductions et les suppléments multijeux... Il devient de plus en plus difficile pour un néophyte de trouver ses repères dans la jungle inextricable des suppléments pour Vampire. Après bientôt six ans d'une production aussi novatrice qu'inégale, Casus fait le point sur l'une des gammes les plus fécondes de la décennie.



Vampire

La
gamme
aux dents
longues

Avertissement

Pour des raisons de place, nous avons exclu de ce Portrait de famille le jeu de cartes, ainsi que les romans et les anthologies. La plupart de ces ouvrages, même s'ils sont d'une qualité littéraire fort inégale, constituent toutefois d'excellentes références sur le Monde des Ténèbres... si vous lisez l'anglais. Sur Vampire en particulier, on choisira de préférence l'excellente trilogie *The Masquerade of the Red Death*, dont le troisième volume est annoncé pour juin.

De quoi s'agit-il ?

Vampire est le premier des cinq jeux de la série du Monde des Ténèbres, dont nous avons longuement parlé dans notre dernier numéro. Les joueurs y incarnent des vampires, dans une ambiance plus inspirée de *Lestat* que de *Dracula*. Le vampirisme se traduit, d'un côté, par l'immortalité et des pouvoirs extraordinaires, de l'autre, par une inextinguible soif de sang et la certitude d'être, tôt ou tard, manipulé par des vampires plus anciens.

La société où vont évoluer les personnages-joueurs (PJ) est divisée en une multitude de factions, sous-factions et autres sociétés secrètes. La Camarilla est de loin la plus importante. Elle regroupe la grande majorité des vampires, qui tentent de rester humains mal-

gré tout. En face, il y a le Sabbat, des révolutionnaires violents, qui rejettent tous leurs liens avec le «troupeau» et sa morale. Entre les deux, les anarchs qui refusent en bloc tout le système, surnagent comme ils peuvent, et essayent de se trouver un petit coin de nuit à l'abri des machinations des Anciens.

Le cœur du système...

(v.f. = en français; quand rien n'est indiqué, c'est que le supplément est en anglais.)

● **Règles** (v.f.). Il s'agit de la traduction de la première édition américaine. Brouillonne et constellée de bogues, cette version présente en outre des règles qui ont été nettement modifiées par la suite, notamment au chapitre des pouvoirs vampiriques. Les anglophones sont vivement encouragés à se procurer la seconde édition anglaise, mieux écrite et mieux présentée...

● **Le Guide des joueurs** (v.f.). Il contient en fait la plupart des informations que les auteurs n'ont pas pu (ou pas voulu) inclure dans le livre de base. Les mauvaises langues vont jusqu'à dire qu'il s'agit de la seconde moitié des règles... Entre autres, on y trouve la description de quatre nouveaux clans et les niveaux 6 à 10 des disciplines vampiriques. Indispensable si vous voulez comprendre quelque chose aux suppléments suivants, qui y font tous référence.

● **L'écran 3 volers** (v.f.). Il propose un petit scénario d'introduction correct se déroulant à Chicago.

... et sa périphérie

● **Storytellers Handbook**. Quelques conseils de maîtrise, quelques nouvelles règles... et pas mal de remplissage. Ce supplément première période vieillit somme toute assez mal. Intérêt limité.

● **Elysium: the Elder Wars**. Tout sur les «vieux» vampires, ceux qui sont là depuis plusieurs siècles et qui tirent les ficelles au bout desquelles dansent les petits PJ. Les premiers chapitres (psychologie, organisation, mode d'existence) ne révèlent guère d'éléments nouveaux. Pour une fois, c'est la partie technique qui est la plus intéressante. Elle offre tout ce qui est nécessaire pour incarner des Anciens. L'exercice est à réserver à un meneur de jeu et à des joueurs expérimentés : des personnages aussi puissants et complexes sont à la fois difficiles à incarner et à maîtriser...

Le Sabbat et la Main noire

Les trois suppléments consacrés au Sabbat sont l'œuvre d'un seul et même auteur (Steven C. Brown), ce qui leur confère, une fois n'est pas coutume, une cohérence irréprochable.

● **Players Guide to the Sabbat.** L'un des meilleurs ouvrages de la gamme. Bourré d'informations capitales, il est quasiment indispensable à la compréhension des suppléments parus après lui, qui y font largement référence. Nouveaux clans, nouveaux pouvoirs, et surtout nouvelle philosophie du vampirisme... Les membres du Sabbat passent, aux yeux de leurs semblables, pour des monstres assoiffés de sang et dépourvus de toute morale. Leur propre opinion est bien entendue tout autre. Les membres du Sabbat font d'extraordinaires adversaires. Mais de là à les jouer de manière régulière, il y a un pas...

● **Storytellers Handbook to the Sabbat.** Suite logique du précédent, avec beaucoup d'informations complémentaires, allant du « passionnant » au « complètement dépourvu d'intérêt ». Cette surenchère artificielle n'est pas le point fort de ce supplément, qui contient pourtant une foule de bonnes choses. Conseillé si vous voulez axer une campagne sur le Sabbat, oubliait autrement.

● **Dirty Secrets of the Black Hand.** Abandonnez vos idées préconçues : officiellement, la Main noire n'est qu'une force d'élite appartenant au Sabbat. En réalité, elle est bien plus que cela... Ce supplément contient nombre de révélations inattendues qui risquent de bouleverser la vision que les joueurs se font du Monde des Ténèbres. À réserver aux joueurs les plus expérimentés, et à utiliser en association avec *Elysium*.

Les « by Night »

Tous ces suppléments sont construits sur le même modèle : la description d'une ville, de ses habitants vampires et de leurs relations, généralement suivie d'un scénario. Ce cadre autorise, heureusement, de nombreuses variations... Ils sont classés, grossièrement, par ordre d'intérêt décroissant.

● **Chicago by night** (v.f.). Ce supplément détaille la ville de Chicago et ses habitants surnaturels. C'est un modèle du genre, plein de personnages-non-joueurs (PNJ) hyper détaillés, de complots et de machinations à tiroirs. Très conseillé, d'autant plus que la plupart des scénarios publiés en français se déroulent dans la région...

● **Chicago by Night**, 2nd édition. La structure de l'ouvrage reste inchangée, mais son contenu a subi de profondes modifications. Bon nombre des PNJ présentés dans la première version (y compris le Prince lui-même) sont morts au cours d'un épisode particulièrement sanglant d'*Under a Blood Red Moon* (un supplément *Werewolf* compatible avec *Vampire*). L'ambiance est plus fluide, mais aussi beaucoup plus violente.

● **Milwaukee by night** (v.f.). Ce supplément, très classique, complète la description de la région de Chicago. Moins riche que les deux précédents *by Night*, il reste d'une qualité honnête... et il a le mérite d'être en français. Les loups-garous y font une apparition remarquée.

● **Los Angeles by Night.** Il y a un demi-siècle, la ville s'est rebellée contre les vieux vampires de la Camarilla, mais elle est aujourd'hui

menacée de l'intérieur. L.A. est une cité très « ouverte », pleine de dangers et d'opportunités. Un supplément intéressant, assez facile à exploiter, parfait pour des vampires nouveaux-nés (mais surtout pas pour des joueurs débutants!).

● **DC by Night.** Un très bon supplément, bourré d'idées terrifiantes. Le Prince de la capitale des États-Unis n'est pas n'importe qui et ses projets sont... impressionnants. Seul un MJ pervers ou inconscient oserait envoyer des joueurs débutants dans un tel endroit. En revanche, des Anciens... *DC by Night* ne prend toute sa dimension qu'associé à *Elysium*.

● **New Orleans by Night.** Cité fétiche des amateurs de vampires en littérature (Anne Rice, Poppy Z. Brite, Nancy Collins...), la Nouvelle-Orléans avait peut-être fait naître trop d'espairs. Résultat : un supplément tout juste moyen, handicapé par un scénario trop long qui nous prive de révélations potentiellement plus excitantes.

● **Berlin by Night.** La destruction du Mur risque de plonger la ville dans le chaos : c'est autour de cette idée un peu éculée que l'auteur a tenté de bâtir son supplément. Les Allemands ont paraît-il été un peu déçus du traitement réservé à leur capitale. Malgré une atmosphère de guerre froide assez intéressante, l'ouvrage souffre d'un scénario beaucoup trop ambitieux et du traitement de l'histoire locale genre « il y a peut-être quelques erreurs, mais aucun Américain ne s'en apercevra ».

Les scénarios

● **Les Liens du Sang** (v.f.). Ce petit scénario sans prétention constitue une bonne introduction à *Vampire*. Avoir *Chicago by night* est fortement recommandé pour l'exploiter pleinement.

● **Des cendres aux cendres** (v.f.). LE scénario *Vampire* par excellence. Au cours d'une aventure extrêmement dangereuse, les PJ sont baladés de Milwaukee à Chicago, frôlent la mort à plusieurs reprises et rencontrent le Prince de la ville. Cette petite campagne, esquissée dans le livre de base, s'intègre parfaitement au contexte de *Chicago by night*. A ne pas négliger, d'autant que les scénarios ne sont pas légion dans la gamme.

● **Éveil : Diablerie au Mexique** (v.f.). A fuir. Des Indiens, un vampire 4e génération (mais non, je ne l'ai pas dit), une pyramide quasi inexpugnable truffée de pièges mortels, un rituel secret censé permettre aux personnages de gagner des points d'exp... Attendez, mais c'est *Donjons et Dragons* ! Non ? Oups...

● **Last Supper.** Il s'agit à ce jour du seul supplément de la gamme à être estampillé Black Dog (et donc « pour adultes »). Curieusement, ce n'est pas parce qu'il déborde de sexe et de sang, mais parce qu'il utilise et détourne quelques thèmes religieux... ce qui, aux États-Unis, ne pardonne pas. Malgré quelques inexactitudes historiques et une linéarité parfois pesante, il regorge d'excellentes idées et peut

donner lieu à des parties mémorables, pour peu que le MJ soit doué pour l'improvisation théâtrale. *Blood & Fire*, sa suite, doit sortir avant l'été.

● **Alien Hunger.** Au début de cette aventure, les PJ sont encore humains. Ils sont donc appelés à connaître les affres de la transformation... Le nom de leur Sire ? Louis Pasteur !

Arrivés à ce stade du scénario, la moitié des lecteurs refermeront gentiment le livre et passeront à autre chose. Les autres se laisseront peut-être séduire par l'atmosphère de paranoïa et d'incompréhension qui imprègne ces pages.

Les

« World of Darkness »

Ces suppléments sont censés explorer les « à-côtés » du Monde des Ténèbres. Parfois passionnants, parfois ratés, ils réservent souvent davantage de surprises que leurs petits frères plus classiques.

● **A World of Darkness.** Le titre est un peu trompeur, car ce supplément première période ne parle que de vampires (à l'époque de sa sortie, seuls les garous commençaient à acquiescer une certaine consistance). Présenté comme un vaste fourre-tout, l'ouvrage présente notamment des informations intéressantes sur l'Angleterre, l'Inconnu et les vampires orientaux. A ne pas négliger, même s'il soulève en définitive plus de problèmes qu'il n'en résout.

● **The Hunters Hunted.** Tout sur les chasseurs de vampires. Avec la sortie d'*Inquisition* et de *Project Twilight* (un supplément *Werewolf*), ce guide a pris un sérieux coup de vieux. De toute façon, l'intérêt d'incarner des chasseurs de vampires reste par essence limité.

● **The Inquisition.** Le fanatique religieux, barbé de pieux et d'eau bénite, reste le pire cauchemar de beaucoup de vampires. Eh bien, le voilà ! Les inquisiteurs modernes sont peu nombreux, mais bénéficient du soutien discret de l'Église catholique, de huit siècles d'expérience et d'une paranoïa à toute épreuve. Un très bon supplément. Comme adversaires des PJ, les inquisiteurs sont parfaits. Les jouer, en revanche, ressemble à une partie de *Magna Veritas*, sans l'humour.

Les morts qui ne se relèveront plus

Les suppléments suivants sont épuisés et ne seront pas réédités. A moins que votre magasin préféré n'en possède encore quelques exemplaires (on peut toujours rêver), votre seule chance de les trouver réside désormais dans les petites annonces... En revanche, rien n'interdit d'espérer qu'ils soient traduits un jour. Il s'agit de :

● **Diablerie : Britain,** un scénario très médiocre.

● **The Anarch Cookbook,** un bon supplément sur l'art et la manière de renverser son Prince.

● **Dark Colony,** un guide très intéressant sur la Nouvelle-Angleterre à la sauce vampirique.

● **Children of the Inquisition,** la biographie de treize vieux vampires, d'un intérêt moyen.

Black Dog Games

Certains suppléments pour Werewolf faisaient allusion à cet éditeur de jeu de rôle contrôlé par des adorateurs du Mal fermement résolus à corrompre la belle jeunesse américaine. Et un jour, les pontes de White Wolf ont décidé de lancer une gamme «pour adultes», et ont repris ce nom. Les quatre suppléments parus sous ce label sont de qualité variable, mais tous ont un contenu qui donnerait une attaque au censeur moyen...



● **Mummy.** Il ne manquait plus qu'elles, diront les cyniques. Les momies de ce supplément sont pourtant fort éloignées de l'archétype traditionnel, bras tendus et bandelettes flottant au vent. Ce sont des êtres aussi rares que puissants dont l'origine se perd dans les brumes de l'histoire (au passage, le mythe d'Isis et d'Osiris est revisité à la *Vampire*). A utiliser avec modération, à moins de vouloir mener une campagne en Égypte. Quant à incarner ces monstres...

● **Gypsies.** Les Gitans dissimulent de lourds secrets, et ce supplément vous propose de les découvrir. De bonnes idées, mais présentées de manière assez diffuse, et sans conseils pour les exploiter. Du coup, ce qui aurait pu être l'un des fleurons de la gamme se retrouve réservé aux passionnés et aux collectionneurs.

● **Outcasts.** Supplément multijeu, où il est question des parias de la société vampirique, mais aussi de ceux des loups-garous et des mages. Un bon supplément, où il y a de la

matière... et pas mal de verbiage. Si vos joueurs sont lassés des vampires/garous/mages normaux, il permet un bon changement d'ambiance.

Les inclassables

Quoi choisir ?

- Si vous ne lisez que le français, vous aurez déjà de quoi vous occuper un moment avec les règles, le *Guide des joueurs*, *Chicago by night*, *Succubus Club* et *Des cendres aux cendres*.
- Si vous voulez construire une campagne urbaine, n'importe lequel des *by Night*, accompagné éventuellement d'un peu de documentation personnelle, peut vous mettre le pied à l'étrier. Les autres suppléments sont facultatifs, mais ne négligez pas les *clanbooks*.
- Si vos joueurs sont blasés et que vous avez envie de faire des expériences, essayez *The Inquisition*, *Mummy* ou (avec modération) les deux guides du Sabbat.
- Si vous êtes très ambitieux, vous avez de quoi concocter une campagne extraordinaire autour de *The Last Supper*, plus *Elysium*, les guides sur le Sabbat et *Dirty Secret of the Black Hand*.

● **Succubus Club** (v.f.). Le Succubus est LE club des vampires de Chicago. Ce supplément en présente un panorama pratiquement exhaustif (habitués, plan des lieux...) et propose six scénarios de valeur inégale. Avoir *Chicago by night* est bien entendu indispensable pour exploiter pleinement les possibilités de ce supplément, qui mérite vraiment le détour.

● **The Kindred Most Wanted.** Ce supplément grand format s'intéresse aux treize vampires les plus recherchés par la Camarilla. Un éclairage nouveau sur les problèmes de la Camarilla, agrémenté d'un petit scénario sans grand intérêt. À réserver aux passionnés.

● **The Book of Nod.** Une reconstitution du livre

sacré des vampires, réalisée par un petit groupe d'archéologues immortels. Le texte est fascinant, notamment les dernières pages, qui s'ouvrent sur des perspectives particulièrement angoissantes. Pour les MJ qui n'ont pas l'intention d'axer leur chronique sur les fondements mythologiques de l'histoire vampirique, c'est plus un gadget qu'un ouvrage de référence.

Les «clanbooks»

Tous ces guides sont construits sur le même modèle et contiennent des informations essentielles sur les clans, leur histoire, leur philosophie et le genre de personnages que l'on risque d'y trouver. Ils présentent également une galerie plus ou moins représentative de PNJ archétypaux et une feuille de personnage spécifique au clan concerné. Leur intérêt est variable, mais il est difficile d'en acheter un sans acheter les autres, dans la mesure où ils confèrent généralement aux clans une épaisseur que ces derniers ne posséderaient pas sans eux (d'où les risques de déséquilibre). Théoriquement, ils sont destinés aux joueurs, mais ces derniers sont-ils vraiment censés tout savoir du clan de leur personnage ? Le débat reste ouvert.

● Sont déjà parus : *Brujah* et *Toréador* en français ; *Assamite*, *Gangrel*, *Malkavian*, *Nosferatu*, *Setite*, *Tremere*, *Tzimisce*, *Ventrue* en anglais.

Fabrice Colin et Tristan Lhomme
illustration: Ludovic Debeurme

CASUS

Belli

93

Cet
encart détachable
correspond aux pages 39 à 46 et 55 à 62.

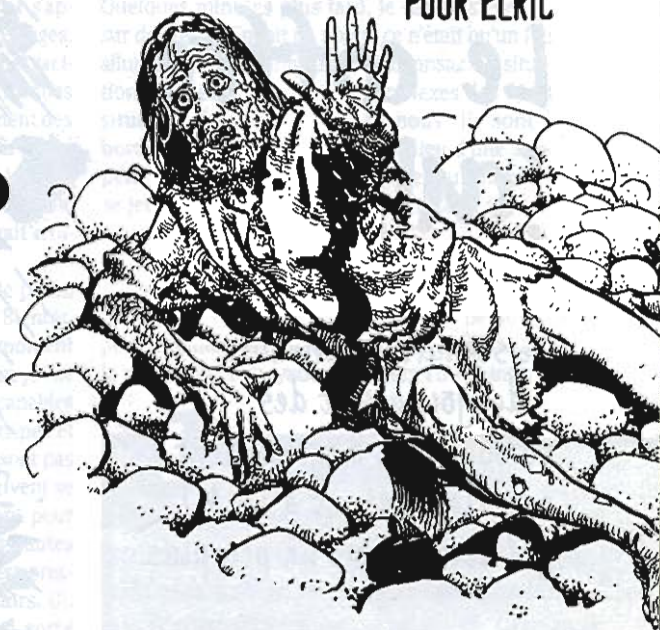
Adaptations Simulacres

En page 76.

Le coffre sculpté

POUR ELRIC

p. 40



Le miroir des ombres

POUR WARHAMMER

p. 44



Les chemins de l'Anti-Terre

POUR NEPHILIM

p. 56

L'inconcevable aventure du docteur Podelius

POUR CHÂTEAU FALKENSTEIN

p. 59



ELRIC

Le coffre sculpté

Ce scénario conviendra à des joueurs et des personnages moyennement expérimentés, et à un MJ qui devra l'être un peu plus.

Introduction

Menii, capitale de l'île des Cités Pourpres, en automne. Les PJ sont entre deux engagements, et l'argent commence à se faire rare. Un soir, ils reçoivent une lettre, leur demandant de se rendre, le lendemain matin, au siège de la maison Lyrian (l'une des principales familles marchandes de la cité). On leur propose un travail «difficile, mais bien payé». Bien entendu, cette introduction peut être modifiée à votre gré, en fonction du passé des PJ et de leur réputation... La maison Lyrian occupe un imposant groupe de bâtiments, mi-banque, mi-entrepôt, sur le port. Il y règne une activité fébrile. Il suffit aux PJ de montrer leur convocation à l'un des employés pour être conduits à l'étage, dans le bureau de maître Lyrian en personne. C'est un gros homme chauve, très souriant et très courtois. Il accueille les personnages comme s'ils étaient de vieux amis, leur fait servir à boire, et commence à parler affaires. Sa jovialité apparente dissimule une certaine nervosité, les PJ qui réussiront un jet de Sagacité s'en rendront compte. «Je suis, comme vous le savez sans doute, propriétaire d'une importante flotte marchande. Hélas, l'un de ses plus beaux fleurons, l'*Herminia*, a disparu en mer il y a quelques semaines. Enfin, en mer... En vue de la côte lormyrienne, plus exactement. Je voudrais que vous retrouviez l'épave et, si possible, que vous me rameniez ce que vous pourriez sauver de la cargaison. Pour ce qui est de la rémunération, j'offre 2000 pièces de bronze par personne, plus une prime représentant 1% de ce que vous pourrez récupérer. Pour vous donner un ordre de grandeur, la cargaison dans son ensemble était estimée à 300 000 pièces de bronze. L'*Ullna*, mon navire le plus rapide, vous attend au port. Des questions?» Il répondra de son mieux aux inévitables interrogations des PJ.



- Il sait que l'*Herminia* a coulé dans ces parages, car un autre de ses navires l'a croisé au moment où il doublait le cap Ténèbres, qui marque la frontière entre l'Argimil et le Lormyr.
- Entre le cap Ténèbres et Trepasaz, la destination de l'*Herminia*, il n'y a que deux petites journées de navigation, presque toujours en vue de la côte.
- La cargaison se composait essentiellement de balles de laine, plus un peu de bois et divers paquets ou caisses destinés à des particuliers. Si les PJ en font la demande, il leur fournit la liste complète des marchandises. On y trouve, entre autres, un «coffre ancien et sculpté», qui leur donnera bientôt du fil à retordre, mais ce n'est pas la peine de le mettre en évidence pour le moment... Les PJ n'ont plus qu'à rentrer chez eux, à faire leurs bagages et à se présenter au port. L'*Ullna*, un petit navire aux formes élancées, les attend.

Le dessous des cartes

Comme tous les marchands des Cités Pourpres, maître Lyrian est incapable de résister à l'appât du gain. Lorsqu'un individu – qui ne s'est pas présenté – lui a offert 10 000 pièces d'argent pour acheminer, le plus rapidement et le plus discrètement possible, un gros coffre ancien jusqu'à Trepasaz, il n'a pas dit non. Il ignore tout de son contenu, et serait horrifié d'apprendre qu'il renferme un démon très ancien et très féroce (d'autant plus que la loi lormyrienne n'est pas tendre avec les adorateurs du Chaos et leurs complices). Pour la petite histoire, ce coffre a été retrouvé

dans les ruines d'une villa melnibonéenne, près de la ville de Kariss. Il est destiné à Gerthun Aarn, un sorcier dharjorien installé à Lormyr. Ce dernier désire étudier la manière, fort peu orthodoxe, dont le démon est «lié» au coffre sans en faire vraiment partie (la sorcellerie melnibonéenne de l'antiquité est pleine de surprises de ce type). Lorsque l'*Herminia* n'est pas arrivé à Trepasaz dans les délais prévus, Gerthun s'est embarqué pour Menii toutes affaires cessantes. Il a eu une brève conversation avec Lyrian, et l'a effrayé juste assez pour que le marchand décide d'embaucher quelques personnes pour retrouver le navire. Le destin a voulu que l'*Herminia* soit victime d'une petite bande de naufrageurs, installés sur l'île de Valannasaz. Ces bandits ont massacré l'équipage et récupéré la cargaison. Parmi les épaves rejetées sur la plage se trouvait le coffre, richement orné et fermé par plusieurs serrures compliquées. Espérant de l'or et des bijoux, les naufrageurs l'ont forcé sur place... libérant, du même coup, le démon qu'il contenait. Après avoir massacré quelques personnes, la créature s'est dirigée vers le centre de l'île. Elle n'a pas été poursuivie. D'ici à ce que les PJ la retrouvent, elle sera confortablement installée au château de Valannasaz.

Le voyage

L'*Ullna* a un équipage de six marins, commandé par le capitaine Fiorel, un petit homme barbu aux gestes vifs. Si les PJ ne sont pas marins, il se montrera très clair : il n'a pas envie de les avoir sans cesse dans les jambes. Il préfère, et de loin,

qu'ils restent sagement dans leurs cabines. Si les personnages s'arrangent pour sympathiser avec lui, il deviendra petit à petit plus aimable (il suffit de se montrer respectueux, et de l'écouter raconter ses nombreuses et improbables aventures). Toute cette affaire intrigue beaucoup le capitaine, et il leur fera peut-être part de son étonnement : « C'est bien la première fois que je vois le patron s'exciter parce qu'il a perdu un navire. Ce n'est pas le premier, et pour sûr, ce ne sera pas le dernier. Mais bon, il est assuré. Et la côte de Lormyr est plutôt dangereuse. C'est plein de courants vicieux et de récifs, par là. Alors franchement, je ne sais pas ce qu'il a... »

Au bout d'une dizaine de jours de navigation sans histoire, l'*Ullna* arrive en vue du continent méridional. Le navire longe la côte argimilienne pendant un moment, puis franchit le fameux cap Ténèbres, et oblique au sud-ouest, le long de la côte de Lormyr. Du pont, les PJ peuvent voir des kilomètres et des kilomètres de falaises, avec de loin en loin

une petite plage de galets et quelques villages de pêcheurs.

A partir de là, les PJ prennent le commandement des opérations (même si Fiorel n'est pas d'accord, il obéit aux ordres de son armateur). Ils peuvent s'entasser dans une chaloupe et s'approcher de la côte pour aller visiter les villages. Les pêcheurs sont misérables, taciturnes et facilement effrayés par tout ce qui vient de la mer (les esclavagistes pan tangien font régulièrement des raids dans la région). Personne n'a entendu parler d'un naufrage récent... En revanche, tout le monde se souvient qu'il y a eu une violente tempête, à peu près au moment où l'*Herminia* devait croiser dans les parages.

Le second jour, le temps se gâte. La houle prend de l'ampleur, et il commence à pleuvoir. Bientôt, le ciel est complètement noir. C'est le moment de demander aux personnages de faire un jet de CON x 2. S'il est manqué, ils sont à peine capables de rester dans leur cabine et vomissent tripes et boyaux. S'il est réussi, en revanche, ils ne sont pas trop affectés par le mauvais temps, et peuvent se risquer sur le pont. C'est un bon moment pour leur faire très peur, les vagues sont plus hautes que le grand mât de l'*Ullna*, l'obscurité est presque totale, tout juste trouée par des éclairs. Un marin passe par-dessus bord. Faites en sorte qu'ils se croient perdus... lorsque la vigie aperçoit un lumière à bâbord. Les hommes d'équi-

page poussent des hurras : c'est celle du phare de Trepasaz. Seul le capitaine est un peu perplexe. Il se croyait encore assez loin du port. Il ordonne quand même de mettre le cap dans cette direction.

Quelques minutes plus tard, le navire s'éventre sur des récifs. En fait de phare, ce n'était qu'un feu allumé par les naufrageurs de Valannszaz. La situation est idéale pour tester les réflexes des PJ en situation de crise. Résumons-nous : ils sont à bord d'un navire qui coule, au milieu d'une tempête. Ils ont le choix entre se noyer sur place ou se jeter à l'eau (et, sans doute, se fracasser le crâne contre un rocher). Que font-ils ? Que prennent-ils avec eux ? Essayent-ils de sauver des marins ? Et, d'abord, savent-ils nager ? Demandez trois jets de Natation et un jet de Chance par personne pour atteindre la côte. En cas d'échec, appliquez la procédure de noyade et ajoutez 1d6 points de

L'île de Valannszaz

Plus ou moins ovale, et mesurant cinq kilomètres sur trois, cette île se trouve à une demi-journée de mer de Lormyr. Elle est entourée par des courants violents. La côte nord est relativement basse. Partout ailleurs, elle est entourée de falaises mesurant par endroits une cinquantaine de mètres de haut. Les PJ peuvent s'y promener à loisir. Voici une brève description des lieux les plus importants.

● **Le village.** Tant qu'il fait beau, c'est un sympathique village de pêcheurs et d'éleveurs, peuplé de braves gens qui travaillent dur. Lors des tempêtes, toutefois, il prend son véritable visage : un repaire de naufrageurs.

Les maisons, très pauvres en apparence, sont meublées avec un luxe surprenant. Beaucoup d'entre elles ont été construites avec des morceaux d'épaves.

● **Le château.** Une petite forteresse carrée, en pierre blanche, avec un gros donjon. Le pont-levis est baissé, et les gardes n'ont pas l'air très vigilants.

● **Le port secret.** A moins que les PJ ne disposent d'une embarcation, ils ont peu de chances de repérer cette grotte qui s'ouvre dans la falaise.

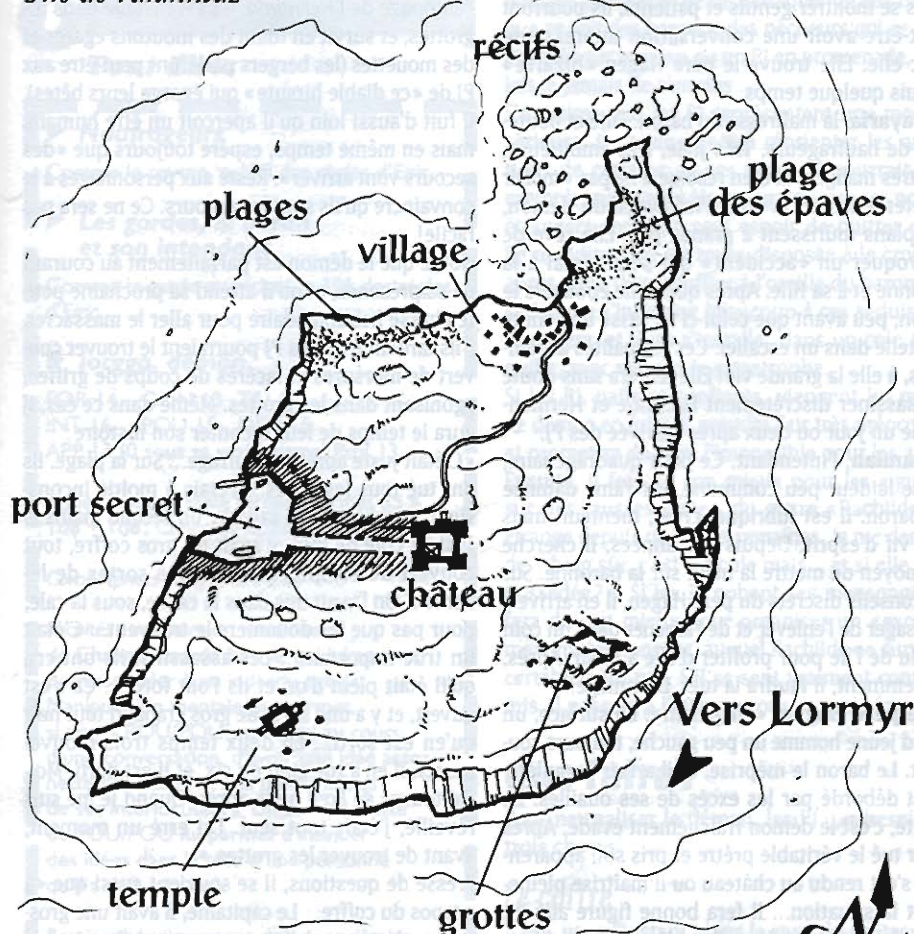
Elle abrite une petite nef extrêmement rapide.

● **Les prairies.** Très verdoyantes, et parsemées d'abris en pierre sèche où les bergers se réfugient lorsque le temps se gâte. Quand il fait beau, on peut y voir des troupeaux de moutons.

● **Le temple.** Une petite chapelle en mauvais état, qui porte la flèche de la Loi à son fronton. On y trouve une épaisse couche de poussière, une statue de Tovik l'Implacable et, dissimulé dans la crypte, le cadavre à demi décomposé du prêtre, tué par le démon au lendemain de son arrivée.

● **Les grottes.** Ces quelques salles à demi inondées ont servi, il y a quelques siècles, de temple des Élémentaires. Depuis, elles ont été reconverties en abri pour contrebandiers, puis abandonnées. Sarvean, le survivant du naufrage de l'*Herminia*, y passe l'essentiel de ses journées.

L'île de Valannszaz



P *scénario Casus Belli pour* **petite note météorologique**

Pendant le séjour des PJ sur l'île, il pleut tout le temps. N'oubliez pas ce détail lorsque vous leur décrierez le décor. Tantôt c'est un petit crachin, tantôt un rideau de pluie si épais qu'on n'y voit pas à dix mètres. L'humidité s'insinue partout, et il fait froid. La pluie influe sur le moral des habitants, mais aussi sur la visibilité, sur l'état du sol (si les PJ explorent l'île, ils vont passer un temps infini à patauger dans la boue) et sur l'usage des armes (les arcs, notamment, n'aiment pas l'humidité. Vous pouvez imposer un malus de 20 % aux archers).

dommages à cause des récifs. Laissez les PJ inventer leurs propres stratégies pour se sortir de ce mauvais pas. Certaines idées les mèneront sans doute à un désastre encore pire (par exemple, s'encorder garantit pratiquement que tout le monde boira la tasse). D'autres, comme une application judicieuse de certains sorts de magie mineure, peuvent leur sauver la vie.

Au fond, peu importe. Au terme d'une lutte épuisante, ils parviennent à prendre pied sur la plage. Ils ont peut-être sauvé leurs armes, mais certainement pas leurs armures. Et, justement, les naufrageurs leur ont organisé un comité d'accueil. Une demi-douzaine d'hommes et de femmes plus ou moins déguenillés s'approchent d'eux. Ils sont armés de bâtons et de filets, et bien résolus à les achever (ce sera le sort des malheureux marins qui ont réussi à rejoindre la plage). La bagarre ne devrait pas durer très longtemps. Même blessés, les PJ sont normalement de taille à venir à bout d'une bande de paysans... d'autant plus qu'au premier blessé grave, ils s'enfuient sans demander leur reste.

Naufragés !

Quelques heures plus tard, le jour se lève. Les PJ se trouvent à la pointe nord de l'île, sur une plage jonchée de débris (fragments de l'*Ullna*, tonneaux, ballots, caisses)... A une centaine de mètres de là, la carcasse de leur navire achève de se disloquer. Beaucoup plus loin sur la plage s'élève une colonne de fumée désignant un village. Vers l'intérieur de l'île, le terrain monte rapidement. C'est le moment de poser la traditionnelle question : Que faites-vous ? Chez les pêcheurs, on leur jette des pierres et on tente, une fois de plus, de les tuer. Les bergers sont à peine plus coopératifs. Ils les laissent se réchauffer près du feu, mais n'ont rien à leur donner, ni vêtements secs, ni nourriture. De plus, ils parlent un patois lormyrien à peine compréhensible. Logiquement, tôt ou tard, les PJ devraient se rendre au château.

Le château

Après une brève conversation avec des gardes obtus à souhait, les PJ obtiennent une audience auprès du baron Thorvald. Celui-ci semble navré d'apprendre leur situation et leur promet qu'il les aidera à rejoindre le continent. « Nous avons assez régulièrement des visites. D'ici... oh !, une semaine ou deux, un bateau devrait passer. Bien

entendu, en attendant, vous êtes mes hôtes. » Les PJ sont installés dans des appartements qui sentent légèrement le moisi, munis de vêtements propres (mais pas d'armes !), et invités à un banquet pour le soir même. Ce sera une bonne occasion de faire plus ample connaissance avec leurs hôtes.

● **Thorvald**, baron de Valannasaz. Un gros homme à la barbe et aux sourcils broussailleux, défiguré par une cicatrice qui va du menton à son oreille droite. Il est colérique, brutal, fourbe et aigri. Son plus grand plaisir est de terroriser son entourage, et ce n'est pas la présence des PJ qui va le pousser à réfréner ses mauvais instincts. Il traite le problème des naufrageurs très à la légère, et prétend « que ce sont des pirates venus d'une île voisine. Malheureusement, nous ne pouvons pas y faire grand-chose ». En fait, il touche un coquet pourcentage sur leurs activités.

● **Hermengarde**, sa femme. Mince, blonde, encore belle malgré les traces des nombreux coups qu'elle reçoit de son mari. Elle vient de Iosaz, l'une des plus grandes villes du continent sud, et est absolument ravie d'avoir des nouvelles du monde extérieur. Bien entendu, si elle s'approche trop des PJ, son mari risque de piquer une crise de jalousie meurtrière...

● **Rachilde**, leur fille. Une gamine de dix ans, très intelligente, très observatrice et très solitaire. Elle passe beaucoup de temps à jouer dans un coin de la grande salle, écoutant les conversations sans en avoir l'air. Ses poupées l'intéressent nettement plus que les PJ, mais si ces derniers se montrent gentils et patients, ils pourront peut-être avoir une conversation intéressante avec elle. Elle trouve le père Hagen « bizarre » depuis quelque temps.

● **Wayaria**, la maîtresse du baron. Fille et petite-fille de naufrageurs. Très jolie, très ambitieuse, pas très maligne, et bien résolue à ne pas « moisir ici éternellement ». Sous l'influence du démon, ses plans mûrissent à grands pas. Elle rêve de provoquer un « accident » qui serait fatal à la baronne et à sa fille. Après quoi, elle épousera le baron, peu avant que celui-ci ne fasse une chute mortelle dans un escalier. Ces formalités accomplies, à elle la grande vie ! Elle tentera sans doute d'assassiner discrètement Rachilde et Hermengarde un jour ou deux après l'arrivée des PJ.

● **Damian**, l'intendant. Ce petit quadragénaire, d'une laideur peu commune, est l'âme damnée du baron. Il est lubrique, cruel, menteur, mais très vif d'esprit. Depuis des années, il cherche un moyen de mettre la main sur la baronne. Sur les conseils discrets du père Hagen, il en arrive à envisager de l'enlever et de l'amener dans un coin perdu de l'île pour profiter d'elle à loisir. Après, évidemment, il faudra la tuer. Dommage...

● **Le père Hagen**, « chapelain ». En surface, un grand jeune homme un peu gauche, toujours souriant. Le baron le méprise, et il a l'air complètement débordé par les excès de ses ouailles. En réalité, c'est le démon fraîchement évadé. Après avoir tué le véritable prêtre et pris son apparence il s'est rendu au château où il maîtrise pleinement la situation... Il fera bonne figure aux PJ, mais il se méfiera d'eux d'emblée, surtout s'il y a un sorcier dans l'équipe. Il n'est pas très bon comédien, et sans ses pouvoirs de domination mentale, les habitants du château l'auraient

démasqué depuis longtemps. Jouez-le gentil, empressé, mais faites de temps en temps des bourdes. Sa lacune la plus flagrante est son ignorance totale du culte de la Loi, en dehors de vagues généralités. Le baron et son entourage n'étant pas particulièrement croyants, personne n'a rien remarqué pour l'instant.

Huis clos

Les PJ vont sans doute rester un jour ou deux au château avant de comprendre que l'inertie n'est pas une solution. Vous pouvez occuper cette période par une ou plusieurs crises de votre choix. La petite Rachilde pourrait « avoir un accident » (grave mais pas mortel), la baronne pourrait être empoisonnée par Wayaria, ou être enlevée par Damian. Le père Hagen lui-même pourrait venir leur demander conseil, et en profiter pour sonder leurs points faibles... et jouer dessus. Bien entendu, ils peuvent insister pour faire l'inventaire de ce qui reste de la cargaison de l'*Herminia*, et la récupérer. Le baron semble tout disposé à les aider. Il va même jusqu'à leur prêter deux gardes pour assurer leur protection au village des naufrageurs... gardes qui, au moment où les PJ se méfieront le moins, les frapperont dans le dos. Pas question de laisser des gêneurs interférer avec son petit commerce !

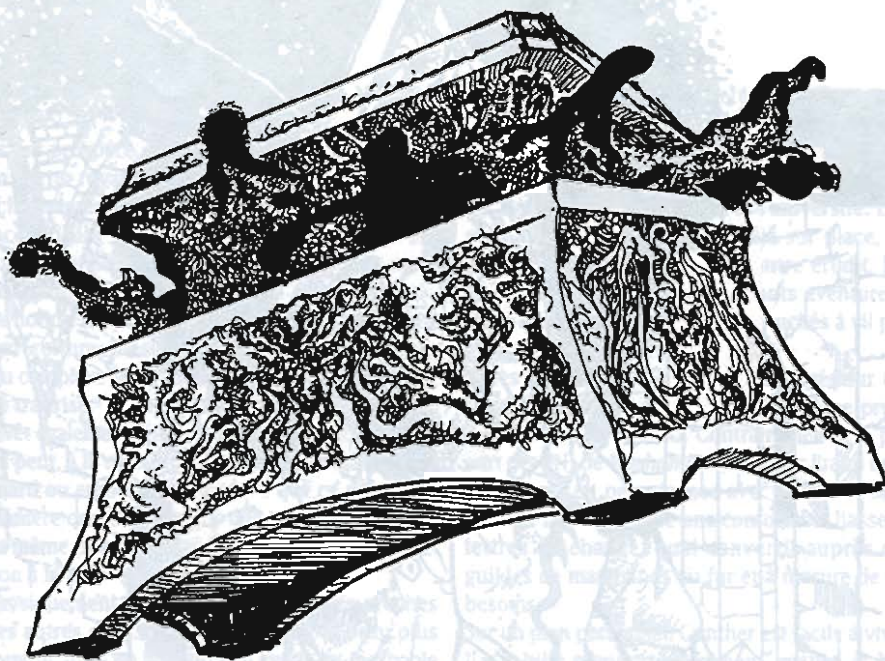
Sarvean

Hirsute et à moitié fou, c'est le seul survivant de l'équipage de l'*Herminia*. Il s'est installé dans les grottes, et survit en tuant des moutons égarés et des mouettes (les bergers parleront peut-être aux PJ de « ce diable hirsute » qui égorge leurs bêtes). Il fuit d'aussi loin qu'il aperçoit un être humain, mais en même temps, espère toujours que « des secours vont arriver ». Reste aux personnages à le convaincre qu'ils sont les secours. Ce ne sera pas facile !

Notez que le démon est parfaitement au courant de sa présence, et qu'il attend sa prochaine petite chasse hebdomadaire pour aller le massacrer. S'ils tardent trop, les PJ pourraient le trouver couvert de morsures et lacérées de coups de griffes, agonisant dans les grottes. Même dans ce cas, il aura le temps de leur raconter son histoire :

« C'était juste après le naufrage... Sur la plage. Ils ont tué tous les potes... J'étais à moitié inconscient, couché sous le cadavre du second maître... Juste à côté de moi, y avait un gros coffre, tout couvert de sculptures, avec des sortes de lézards... On l'avait mis dans la cache, sous la cale, pour pas que les douaniers le trouvent... C'était un truc important... Les assassins, ils ont cru qu'il était plein d'or, et ils l'ont forcé... Ça s'est ouvert, et y a une sorte de gros crapaud tout noir qu'en est sorti... En deux temps trois mouvements, il en a tué cinq ou six, et il est parti. Moi, j'ai tourné de l'œil juste après. Quand je me suis réveillé, j'étais tout seul. J'ai erré un moment, avant de trouver les grottes. »

Pressé de questions, il se souvient aussi que « à propos du coffre... Le capitaine, il avait une grosse enveloppe, qu'allait avec, que maître Lyrian lui avait donnée le jour du départ. Il la portait sur lui » (le rituel pour remettre le démon dans son objet de lien).



Et si... les PJ ne trouvent pas Sarvean ?

Les villageois finiront par apprendre que les PJ sont là pour récupérer la cargaison de l'*Herminia*. L'un d'eux finira sûrement par leur parler du démon... En revanche, ils ne savent rien de l'enveloppe. Et sans elle, il sera beaucoup plus difficile de se débarrasser du démon (mais pas impossible. Au lieu de le remettre dans sa caisse, il faudra le tuer).

P PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Pour Elric

► Naufrageurs

Comme le paysan, p. 198 des règles d'Elric.

► Les gardes, le baron et son intendant

Comme le garde municipal, p. 196 des règles d'Elric.

► Iorgga, démon

FOR 14 CON 13 TAI 12
INT 16 POU 15 DEX 15
APP 13 (0 sous sa vraie forme) PdV 13

Armes (sous sa vraie forme) : Griffes 55%, 1d8 + 1d6; Crocs 60%, 2d6.

Compétences : Sagacité 70%.

Facultés : une version modifiée de Changement de forme, qui lui permet de ressembler à un individu précis; Manipulation mentale (lui permet, si un jet POU/POU est réussi au cours d'une conversation, d'avoir une idée assez nette des désirs et des points faibles de ses interlocuteurs. Un seconde lutte de POU/POU lui permet d'insinuer des idées dans la tête d'une personne qu'il a déjà sondée).

Besoin : théoriquement, son propriétaire doit lui sacrifier un être humain par semaine. Mais il s'amuse assez dans l'île pour accomplir lui-même les sacrifices...

Les faits et gestes du démon

Pour l'instant, la situation convient parfaitement au soi-disant Hagen. Il passe ses journées à orchestrer les divers petits drames qui couvent au château, et ses nuits au temple, à tenir de grandes conversations avec le cadavre mutilé du prêtre. De temps en temps, en moyenne une fois par semaine, il sort chasser sous sa véritable forme. Il prend grand soin de ne s'attaquer qu'aux isolés, que ce soit des bergers, des pêcheurs qui se sont attardés sur la grève ou un PJ en promenade. Il ne laisse jamais de témoins...

S'il estime que les PJ représentent une menace sérieuse, il commencera à réorienter les ambitions de certains de ses pions. Il pourrait, par exemple, suggérer à Hermengarde que ces nobles étrangers sont son seul espoir de quitter cette île maudite. Elle est toute disposée à le croire... après quoi, il ira souffler à l'oreille du baron que sa femme s'intéresse beaucoup à ces séduisants étrangers, et il ira s'installer dans un coin tranquille, avec vue sur la catastrophe.

Si les PJ, naïfs et confiants, viennent lui parler de démon en fuite, il prendra l'air très préoccupé, et promettra de faire l'impossible pour les aider. Ensuite, il fera de son mieux pour les aiguiller sur des fausses pistes, du genre « Rachilde est étrange depuis quelques semaines. Je me demande... bien sûr, c'est ridicule mais... et si elle était possédée ? ». Si les PJ gobent ses mensonges, il fera de son mieux pour organiser un « exorcisme » impressionnant, auquel Rachilde ne survivra certainement pas. S'il se sent vraiment compromis, il passera à l'attaque sous sa vraie forme.

Que faire ?

Pour neutraliser le démon, les PJ ont besoin de trois choses :

Le coffre

Il est, pour l'instant, dans la cave du château, au milieu d'une centaine d'autres objets plus ou moins démantibulés. Hagen monte une garde vigilante autour de cette salle. S'il repère les PJ

rôdant aux alentours, il prendra des mesures pour les occuper.

L'enveloppe et son contenu

Hagen n'est pas au courant de son existence, mais les PJ risquent d'avoir beaucoup plus de mal à la trouver. Les villageois ne sont pas communicatifs du tout... Un mensonge judicieusement dosé ou un coup de force peuvent être payants. Le capitaine de l'*Herminia* a été tué sur la plage, lors du naufrage, et jeté dans une fosse commune avec les autres marins. La fosse n'est pas très difficile à trouver. Reste à récupérer l'enveloppe, qui se trouve quelque part dans un magma immonde, mi-boue, mi-cadavres. Les PJ vont devoir payer de leur personne... L'enveloppe, en toile cirée, n'a pas trop souffert de son séjour souterrain, et son contenu est intact. Il s'agit d'un parchemin couvert de caractères melnibonéens, accompagnés d'une transcription phonétique en langue commune. Si l'un des PJ maîtrise le Haut Idiome, il comprendra que c'est un ordre, adressé à un démon nommé Iorgga, qui l'enjoint de regagner l'objet de son lien.

Le démon

Il y a de fortes chances pour que les PJ battent la campagne à la recherche d'un crapaud géant, sans songer une seconde que la créature est polymorphe. Hagen finira certainement par leur devenir suspect... Son ignorance du dogme de la Loi, sa présence très opportune à chaque fois qu'une crise se déclenche, sans oublier le cadavre du véritable Hagen dans la crypte du temple, devraient être des indices suffisants...

Conclusion et conséquences

Il suffit de lire le rituel devant Hagen (ou plutôt Iorgga) pour qu'il reprenne sa véritable forme, puis devienne brumeux et se fonde dans la caïse. Cela fait, il faudra songer à rentrer. Contrairement à ce qu'a annoncé le baron, l'île reçoit rarement de la visite, et le seul navire capable d'affronter la haute mer est celui du port secret. Reste à le voler et à rentrer aux Cités Pourpres. Sarvean, qui est marin, sera d'une aide précieuse.

● **Que deviennent les PNJ ?** La nef du port secret peut abriter une dizaine de personnes, marins compris. Si les PJ sont obligés d'embarquer, disons, la baronne et sa fille, ils vont vite être encombrés.

● **Que vont-ils faire du coffre ?** S'ils le jettent à la mer, Lyrian et Gerthun ne seront pas contents. Lyrian n'est pas très difficile à calmer. Il est tellement horrifié de découvrir ce qu'il contenait qu'il verse la somme convenue aux PJ, même s'ils n'ont rien ramené. En revanche, Gerthun est un tout autre problème. Est-ce un adorateur du Chaos ? Ou simplement un expérimentateur imprudent ? Travaille-t-il seul ? A-t-il des associés ? Et dans ce cas, qui ? En tant que Dharijorien, son employeur le plus probable reste le Théocrate de Pan Tang, mais ce n'est pas le seul candidat possible, loin s'en faut.

Tristan l'homme

Illustration : Roland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

Le miroir des ombres

Ce scénario s'adresse à des personnages, des joueurs et un MJ relativement expérimentés. Si possible, essayez d'éviter qu'il y ait des elfes dans le groupe.

Prologue

« Penses-tu vraiment que notre seule chance de réussir soit de retrouver le Médaillon de la Révélation ? »

— Oui. Sans lui, nous ne pourrions jamais arrêter les combats. Ces imbéciles ne pensent qu'à se massacrer entre eux, au lieu d'accomplir la destinée de notre race.

— Il est tellement important ?

— C'est un symbole de pouvoir. L'Obscure Puissance l'a remis au premier des Enfants de la Nuit à l'instant de la Révélation. Et les légendes disent que le porteur du Médaillon deviendra le maître du Peuple de la Nuit.

— Qu'est-il devenu ?

— D'après la tradition, il fut détruit pendant le Grand Exil. Lors du troisième jour de la traversée, une tempête surgit de nulle part et coula plusieurs navires de la flotte de l'Exil. Le bâtiment transportant le Médaillon disparut à ce moment-là.

— Il se trouve donc au fond de l'océan ?

— Non ! Te rappelles-tu ce navire marchand que nous avons capturé l'an dernier ?

— Oh oui... Quel dommage que les humains ne résistent pas plus d'une journée à la torture !

— Pendant que vous vous amusiez avec les esclaves, j'ai examiné la cargaison. Il y avait là plusieurs livres anciens appartenant à un collectionneur. Des ouvriers humains les ont trouvés par hasard dans un petit coffre en creusant les fondations d'un édifice. L'un de ces ouvrages est le journal d'un Enfant de la Nuit, qui participa à l'Exil à bord du *Poing sanglant*, le navire qui transportait le Médaillon.

Le vaisseau a été séparé de la flotte par la tempête. Après quelques jours de navigation erratique, il s'est retrouvé à proximité du Vieux Continent. Devant le délabrement du bâtiment, le porteur du Médaillon a pris la décision de quitter le bord avec les passagers. Ils se sont enfoncés

dans les terres, à la recherche d'un endroit propice pour attendre les secours. Quant au navire, il est reparti pour tenter de rejoindre les autres Enfants de la Nuit. Il a dû couler en route.

— Donc le Médaillon se trouve sur le Vieux Continent ?

— Oui, et il ne nous reste plus qu'à aller le récupérer. Je prends la mer demain, avec un petit groupe de guerriers. Je reviendrai l'année prochaine avec le Médaillon autour du cou ! Et alors, le monde saura ce que signifie la vengeance des Enfants de la Nuit ! Nous détruirons les Usurpateurs et nous reviendrons vivre dans les îles de la Destinée dont nous avons été lâchement chassés par ces traîtres !

— Puisses-tu réussir enfin là où tant des nôtres ont échoué ! Retrouve le médillon, deviens le bras de notre vengeance et assume notre destinée ! Il est temps que les Usurpateurs, les humains et les nains apprennent qui sont leurs véritables maîtres ! »

L'histoire en quelques mots

L'occidental de base est toujours étonné de voir un elfe boire une bière à la taverne. En fait, cela lui fait un sujet de conversation pour les deux ou trois années suivantes ! Il serait encore plus surpris de rencontrer les elfes noirs, qui résident dans le Nouveau Monde, à une bonne dizaine de milliers de kilomètres de l'Empire. Cette distance a été plus que suffisante pour limiter les échanges culturels... jusqu'à présent !

Un groupe d'elfes noirs s'est infiltré sur le territoire impérial à la recherche d'une ancienne cité elfique. Leur but est de retrouver un médillon d'une grande valeur religieuse et politique. Les

ruines de la ville se trouvent dans les montagnes Centrales, au nord-est de l'Empire. Une fois sur les lieux, les elfes noirs ont procédé à une divination magique, qui leur a prouvé que le médillon se trouvait bien dans la région. Quelques jours de fouilles intensives n'ont rien donné.

Devant l'échec de ces premières recherches, les elfes noirs ont attaqué plusieurs villages et une mine situés dans les contreforts des montagnes Centrales pour réunir une troupe d'esclaves et organiser des fouilles plus sérieuses, toujours sans résultat. De guerre lasse, le sorcier du groupe a sacrifié plusieurs dizaines d'humains et lancé le plus puissant de ses sortilèges. Toutes les nuits, la cité revient du néant et les âmes des habitants revivent les événements ayant amené sa destruction. Pendant ce temps, les elfes noirs explorent la cité et tentent de repérer le porteur du Médaillon.

De leur côté, les PJ sont engagés pour escorter un érudit qui mène des recherches sur des ruines mystérieuses. Malheureusement, ce sont celles de la cité des elfes noirs, et le groupe arrive juste à temps pour assister à la phase finale de leurs recherches...

Quelques mots sur les elfes noirs

La plupart des elfes vivent dans l'archipel des Royaumes Elfiques, un ensemble d'îles situées dans l'océan Occidental, à mi-distance entre l'Ancien et le Nouveau Monde. Voici 5000 ans, ce paradis fut le cadre d'une guerre civile sanglante. Certains elfes, pervertis par le Chaos et le Mal, s'opposèrent à leurs frères. Au bout de deux siècles de carnage, les loyalistes prirent le dessus et chassèrent les renégats. Ceux-ci prirent le nom



d'elfes noirs avant de s'enfuir vers le Nouveau Monde.

Ils ont prospéré, et se sont organisés en clans et en petits royaumes, qui se font la guerre avec acharnement (heureusement pour les autres races, d'ailleurs! Si les elfes noirs s'unissaient sous la bannière d'un seul chef, le reste du monde aurait du souci à se faire).

La notion de prestige joue un rôle central dans leur culture. Ils se livrent en permanence à un jeu complexe fait d'adresse au combat, d'astuce et de trahison. L'aspect esthétique de leurs actions revêt également une grande importance. Un ennemi peut, à la rigueur, être tué avec un simple poignard ou empoisonné, pourvu que ce soit d'une manière originale et avec une certaine élégance. Le même principe s'applique à tout, de la séduction à la politique...

Physiquement, les elfes noirs sont très proches des autres elfes. Certains clans ont la peau plus sombre, mais un humain non averti est incapable de faire la différence entre les deux races elfiques. Toutefois, les elfes noirs s'habillent souvent de couleurs sombres. De plus, ils affectionnent les bijoux ornés de symboles maléfiques comme des crânes, des araignées et des démons.

A part les elfes qui n'aiment pas parler de leurs cousins renégats, les peuples du Vieux Monde ne savent rien d'eux. La plupart des occidentaux n'en ont jamais entendu parler. En revanche, les marchands qui font la navette entre l'Arabie, le Vieux Monde et la Lustrianie connaissent l'existence des pirates elfes noirs et les craignent plus que la mort.

En route pour l'aventure!

Alors que les PJ résident dans la région de Middenheim, ils sont engagés par un certain Gunther Braun. Cet érudit âgé et myope désire rejoindre un site de fouilles dans les montagnes Centrales. Voici quelques mois, il a découvert les ruines d'une ville très ancienne, datant de plusieurs milliers d'années. Gunther est l'un des meilleurs experts de l'Empire sur les premiers

âges de l'humanité, mais cette cité n'était mentionnée dans aucune source écrite... Les travaux ont commencé il y a trois mois, mais le vieil homme a dû rester à Nuln pour régler quelques problèmes administratifs avec l'université. L'expédition principale, qui est déjà sur place, est dirigée par Werner Gauss, un autre érudit. Elle se compose de quelques étudiants aventureux, d'une dizaine de terrassiers embauchés à vil prix et de cinq mercenaires.

Après négociations, les PJ sont engagés sur une base d'environ 10 CO par jour, plus une prime d'embauche de 100 CO. Contrairement à la plupart des PNJ de *Warhammer*, Gunther Braun ne se balade pas en permanence avec plusieurs kilos d'or sur lui! Il possède une confortable liasse de lettres de change, qu'il convertit auprès des guildes de marchands au fur et à mesure de ses besoins.

Sur un plan personnel, Gunther est facile à vivre. Il s'habille n'importe comment, mange et boit n'importe quoi, et dort n'importe où (en fait, il est surprenant qu'il soit en aussi bonne forme malgré ses cinquante ans). Il a quand même un défaut: c'est un intarissable bavard, qui n'hésite pas à infliger aux PJ d'interminables conférences sur la préhistoire.

Il tient comme à la prunelle de ses yeux aux six énormes caisses d'équipement précieux et fragile qu'il doit amener à Werner, son associé. Elles contiennent un assortiment hétéroclite de pioches, de pelles, de cordes, de parchemins, de manuscrits moisis, d'instruments de mesure, de fioles de verre, de clous, de marteaux, de lampes-tempête, de cisèaux, etc. Tout ce matériel est en équilibre instable sur le dos de six mules rétives et bornées. Gunther a engagé une demi-douzaine de muletiers pour convoier ces marchandises et servir de terrassiers pendant les fouilles. Ce sont des gens agréables, qui aiment jouer, boire et chanter. Les PJ les trouveront sans doute très sympathiques.

Les ruines se trouvent dans la montagne, à environ un mois de voyage de Middenheim. C'est un endroit que les gens évitent en général, sans raison particulière. Seuls les elfes se rappellent vaguement que les montagnes Centrales sont un

endroit mauvais, mais même eux en ont oublié la raison...

Le voyage

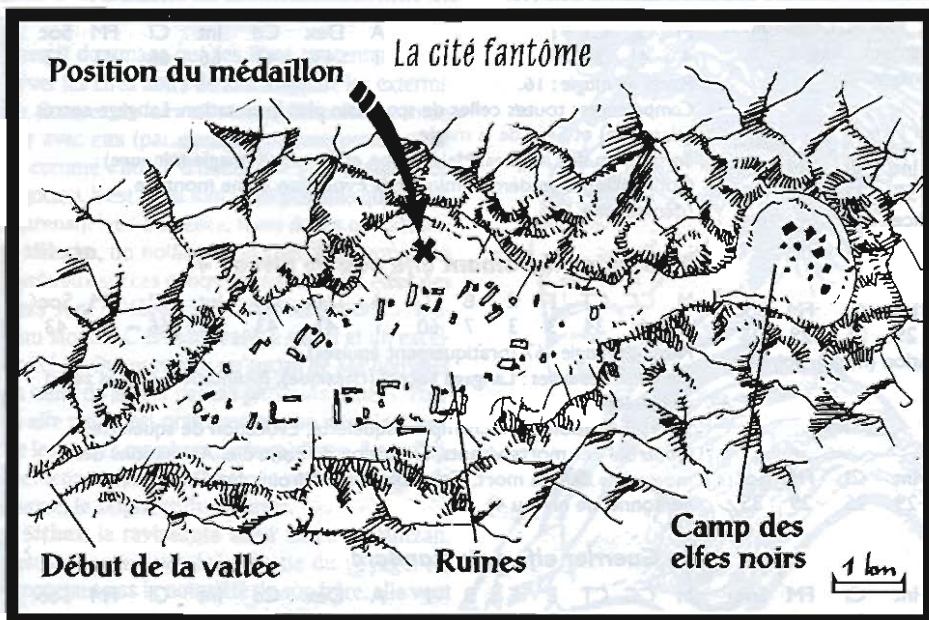
Le trajet se déroule sans incidents particuliers. Tous les soirs, Gunther calcule leur position d'après les étoiles et note les événements de la journée dans un épais carnet. Arrivé dans les contreforts des montagnes Centrales, le groupe croise une petite unité de mercenaires. Ceux-ci racontent qu'ils ont été engagés par des mineurs pour protéger leur exploitation. Des silhouettes sombres rôderaient aux alentours, certaines nuits. Les mineurs les plus excités parlent même de disparitions mystérieuses. Les mercenaires, qui sont de la région, s'amusent de ces peurs. Les montagnes sont assez dangereuses par elles-mêmes sans les peupler, en plus, de monstres imaginaires! Mais après tout, c'est une bonne occasion de gagner un peu d'argent sans grand risque. Si les PJ leur posent la question, la mine dont ils parlent est située à plus d'une centaine de kilomètres des ruines. En fait, elle vient d'être attaquée par les elfes noirs qui ont réduit tous les survivants en esclavage. Quelques jours après avoir croisé les personnages, les mercenaires seront exterminés dans une embuscade.

La cité fantôme

Le groupe arrive aux ruines un peu avant la tombée de la nuit. Elles sont situées dans une petite vallée toute en longueur. Il y a des traces de fouilles récentes, mais pas trace de l'expédition de Werner. Cela n'inquiète pas Gunther, qui explique aux personnages que la ville est constituée de plusieurs petits noyaux urbains, répartis sur une bonne vingtaine de kilomètres. Si quelqu'un lui fait remarquer que les villes humaines ne sont pas organisées de cette manière, Gunther se contente de hausser les épaules. Les vestiges sont visiblement très anciens, beaucoup plus que la plupart des ruines déjà visitées par les PJ. La végétation avait envahi les décombres, mais elle a été nettoyée récemment.

A la tombée de la nuit, un murmure jaillit des ruines. Cela ressemble au bruit d'une foule, mais il n'y a personne. C'est la voix des morts protestant contre leur retour forcé à la vie. Soudain, la cité surgit du néant. Elle s'étend bien plus loin que les ruines ne le laissent supposer. Les PJ se trouvent au centre d'un marché très animé, peuplé d'une foule d'elfes étrangement vêtus. La scène est éclairée par une lumière lugubre qui semble jaillir de nulle part. Les bruits sont assourdis. L'architecture ne ressemble à rien de connu. Les bâtiments sont fins et élancés, mais il y a quelque chose de malsain dans ces constructions. Le ciel lui-même paraît différent. Les étoiles sont visibles, mais ne sont pas aux mêmes positions que d'habitude.

Tous les habitants de la ville sont des elfes noirs vaquant à leurs activités habituelles. Ils sont vêtus de couleurs sombres et arborent les symboles de leur race et de leurs clans. Certains semblent remarquer la présence des PJ pendant une fraction de seconde, puis ils retournent à leurs activités. Lorsqu'un personnage courageux tente de toucher un elfe ou une construction, sa main





Sithel

passé au travers et il éprouve une brève sensation de froid.

Gunther saute de joie devant ce spectacle. C'est fantastique! Une vraie cité d'elfes noirs pour lui tout seul! C'est l'occasion d'écrire le livre de sa vie! Il prend une plume, un écritoire et un carnet, et se met à parcourir la ville à grandes enjambées. Pour les PJ, c'est le moment où jamais d'examiner de près et sans danger le fonctionnement de la société des elfes noirs. En résumé, c'est une bande de fous malsains qui se livrent à des activités incompréhensibles et plutôt répugnantes. L'endroit le plus spectaculaire reste le marché, où des elfes noirs vendent et achètent des humains complètement terrorisés, vêtus de peaux d'animaux. Selon Gunther, cela situe la ville à environ 5 000 ans dans le passé.

La traque

Vers minuit, l'un des PJ se retrouve entouré par la foule, tente de passer à travers... et bouscule un elfe noir tout à fait réel. C'est l'un des guerriers de Mihzan (voir plus loin). Il pousse un cri d'alarme, dégaine son sabre et passe à l'attaque. D'autres cris retentissent au loin. Les PJ doivent réagir très vite. Quatre autres gardes ont entendu l'alerte et viennent voir ce qui se passe. La poursuite s'engage, avec les PJ dans le rôle du gibier! Traqués par un nombre indéterminé d'elfes noirs réels dans une cité insubstantielle et remplie d'elfes noirs immatériels, les PJ sont incapables de faire la différence entre les fantômes et leurs poursuivants. Les attaques peuvent venir de partout! D'ailleurs, certains poursuivants n'hésitent pas à prendre la pose pour ressembler aux habitants de la cité...

Cependant, toutes les chances ne sont pas du côté des chasseurs. Mihzan a donné l'ordre de capturer tous les intrus pour les interroger. C'est pourquoi les elfes noirs utilisent des sarbacanes. Chaque dard est enduit d'une dose de somnifère suffisante pour faire dormir un homme pendant une dizaine de minutes. Au contact, les elfes cherchent à blesser plutôt qu'à tuer. Et puis, ils ne sont que cinq (les autres gardes sont restés au camp, ou partis tendre une embuscade aux mercenaires que les PJ ont rencontré quelques jours plus tôt). Enfin, les conditions très particulières qui règnent dans la cité les gênent presque autant que les personnages. Ces derniers peuvent facilement traverser les constructions pour se cacher dans les bâtiments spectraux, mais certains murs sont de véritables ruines dans la ville diurne. Les imprudents risquent de s'assommer, de glisser

dans un éboulement, etc. Les PJ peuvent également se glisser à l'intérieur d'un mur et y rester. Mauvaise idée : leurs poursuivants sondent les murs avec leurs sabres pour voir si quelqu'un s'y cache! Dans la bagarre, les PJ assistent au massacre de la plupart des muletiers.

A un moment donné, une silhouette spectrale se matérialise devant les fugitifs. C'est un humain, et il leur fait signe de le suivre... Il reste à une vingtaine de mètres du groupe, ne parle pas, mais n'a pas l'air hostile.

Peu après son apparition, un squelette passe à travers un mur et attaque les personnages. Les morts-vivants ne sont pas gênés par le décor : ils repèrent leur gibier à sa force vitale. Le sorcier du groupe des elfes noirs a invoqué quatre squelettes, plus un champion squelette pour les contrôler (il le fait tous les soirs pour garder la zone de fouille. Les PJ ont eu la malchance de passer à proximité).

Lorsque les personnages auront l'impression qu'ils sont perdus, une lumière éblouissante apparaît dans le ciel. Les squelettes sont gênés, ralentis et affaiblis (en tant que morts-vivants, une partie d'eux-mêmes est sensible à la puissance magique qui affecte les fantômes). Des éclairs éclatent un peu partout, et des bataillons d'elfes et de nains attaquent la ville. Les combats sont violents, et les elfes noirs fantomatiques perdent la bataille. Il s'agit de l'armée qui a détruit la ville il y a 5 000 ans, alors que les elfes et les nains étaient à l'apogée de leur puissance et luttaient ensemble contre les forces des ténèbres. Toutes les nuits, les combattants renaissent de leurs cendres et recommencent le massacre. L'alliance entre la force de frappe des nains et l'artillerie magique des elfes est dévastatrice! Pour les PJ,

P

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Pour Warhammer

► Gunther Braun, érudit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	65	39	31	23

Compétences : Alphabétisation, Astronomie, Cartographie, Chance, Connaissance des runes, Histoire, Identification des plantes, Linguistique, Langue étrangère (bretonnien), Langage secret (classique), Langue hermétique (magikane), Numismatique, Sens de la magie.

► Werner Gauss, érudit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	3	3	7	23	1	43	43	57	22	43	43

Compétences : les mêmes que Gunther (sans la Chance).

► Les muletiers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	35	4	4	7	35	11	38	30	29	25	29	35

Compétences : Conduite d'attelage, Dressage, Équitation (mule), Soins des animaux.

► Les esclaves

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	35	4	4	7	35	11	38	30	29	25	29	35

► Mihzan, héros majeur elfe noir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	71	64	4	4	14	80	4	63	43	76	86	63	43

Compétences : toutes celles de combattant embarqué, de capitaine et d'assassin, plus Sens de la magie.

► Sithel, guerrière elfe noire, démoniste de niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	3	3	7	60	1	43	43	66	66	43	43

Points de magie : 16.

Compétences : toutes celles de spadassin plus Incantation, Langage secret (classique) et Sens de la magie.

Sorts : Don des langues, Malédiction et Sommeil (magie mineure); Conjuración d'un démon mineur et Évocation d'une monture (démonisme 1).

► Dargin, nécromant elfe noir de niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	3	3	7	60	1	43	43	66	66	43	43

Points de magie : 67 (pratiquement épuisés).

Compétences utiles : Langage secret (classique), Incantation, autres selon vos besoins.

Sorts : Évocation d'un Champion squelette, Évocation de squelette, Contrôle des morts-vivants, Extension du contrôle, Animations des morts, Vie dans la mort, Contrôle total, Miroirs des Ombres (sort personnel de niveau 4).

► Guerrier elfe noir standard

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	3	3	7	60	1	43	43	66	66	43	43

c'est le moment de quitter la ville et de passer à la contre-attaque. Leurs poursuivants sont perturbés par la lumière violente et la destruction de la ville autour d'eux.

Le fugitif

La seule créature qui paraisse insensible à ce déchaînement de violence est le spectre humain, qui continue à essayer de les entraîner à l'écart. S'ils le suivent, il les conduit à un petit abri de branchages, au bord de la vallée, avant de disparaître. Il ne réapparaîtra plus.

Un homme se cache, assez maladroitement, dans l'abri. C'est Werner Gauss, le chef de la première expédition. Si Gunther est encore vivant, les deux associés tombent dans les bras l'un de l'autre. Ce moment d'émotion passé, Werner leur raconte son histoire : « Un soir, peu après notre arrivée, nous avons été attaqués par ces drôles d'elfes. Ils ont massacré les terrassiers et mes étudiants, mais m'ont épargné pour m'interroger. Ils cherchent un médaillon et, visiblement, ils y attachent beaucoup d'importance. Ils m'ont proposé de les aider, en échange de la vie sauve. J'ai joué le jeu, et j'ai fini par m'enfuir hier. » Il connaît la routine du camp et pourra leur décrire leurs adversaires. Il a une peur bleue de Mihzan, éprouve une fascination trouble pour Sithel, et est absolument terrifié par le magicien. Quant au fantôme qui les a guidés jusqu'à lui, c'est celui de Kurt, l'un de ses étudiants. « Ces monstres ont pris leur temps avant de le tuer. J'ai vu ce qu'ils lui ont fait, et je vais en faire des cauchemars pendant le restant de mes jours. L'âme de Kurt est sans doute restée attachée à la vallée... »

Et si... les personnages sont capturés ?

Pourquoi pas ? Ils se retrouvent prisonniers au camp, y rencontreront Werner (qui, dans ce cas de figure, ne s'est pas enfui) et montent une évasion, avec ou sans révolte des esclaves. De plus, c'est une splendide occasion de s'impliquer directement dans le conflit entre les deux chefs elfes noirs...

Les membres de l'expédition elfe

Il serait dommage que les PJ se contentent d'observer les elfes noirs de loin avant de les exterminer. Essayez de faire en sorte qu'ils puissent interagir avec eux (par exemple comme prisonniers, ou comme « hôtes d'honneur » s'ils essaient de négocier). Il est aussi tout à fait possible que Sithel, apprenant leur existence, tente de les contacter...

● **Mihzan**, un noble, est le chef du groupe. Ses nombreux succès contre les navires des elfes des mers sont célèbres dans tous les ports du Nouveau Monde. C'est un stratège subtil et un excellent chef. On murmure qu'aucun de ses hommes n'a tenté de le tuer depuis plusieurs années. Pour un elfe noir, c'est pratiquement un miracle ! Comme les autres membres de l'expédition, il est d'alignement mauvais et vénère la version elfique de Khaine, le seigneur du Meurtre.

● **Sithel**, la ravissante sœur aînée de Mihzan, s'est arrangée pour faire partie du voyage. Ne supportant pas la notoriété de son frère, elle veut l'éliminer discrètement et profiter de sa mort

pour récupérer le Médaillon et régner sur les elfes noirs. C'est une bonne guerrière et une démoniste de niveau 1. Elle parle le classique, ce qui lui donne un net avantage sur son frère. Si elle rencontre les PJ, elle tentera de les utiliser contre ce dernier. C'est une manipulatrice expérimentée, qui sait raconter des histoires convaincantes. Si les PJ sont capturés, elle les aidera à s'évader, à condition qu'ils l'assistent contre son frère. Elle connaît le sort Don des langues, et peut l'utiliser pour écouter discrètement les conversations tenues devant elle par les humains.

● **Dargin** est le sorcier de la troupe. C'est un puissant nécromant (niveau 4 !). Il est convaincu que la destinée de son clan est d'unifier les elfes noirs. En cas de conflit entre Mihzan et Sithel, il restera neutre, puis aidera le vainqueur. Sa seule passion est l'étude des malédictions. En combinant leur puissance avec l'énergie des morts, il arrive à des résultats impressionnants. Le sort de Miroir des ombres qu'il a utilisé pour faire revivre la ville est le résultat d'une (très longue) vie de recherche. En cas de problème grave, il invoque une garde de squelettes qui combattent pour lui. Sa connaissance du classique lui permettra aussi de tenir des conversations limitées avec les plus érudits des PJ.

● **Les trente guerriers** n'ont rien de particulier. Ce sont des pirates elfes noirs (relativement) fidèles à Mihzan et à sa sœur. En cas de conflit direct entre leurs chefs, les deux tiers des guerriers aideront Mihzan et les autres se tourneront vers Sithel. Ils ne parlent aucune langue compréhensible par les PJ, à moins que ceux-ci ne connaissent le sort Don des langues. Pour l'instant, à part superviser les équipes de terrassiers, leur seule distraction est de torturer un esclave de temps en temps. Notez que vingt d'entre eux sont en mission dans la montagne. Ils reviendront lorsque vous le souhaitez, par exemple au moment où les PJ croiront s'être débarrassés de la menace des elfes noirs.

Mihzan



Le camp

Le fond de la vallée a approximativement la forme d'une demi-lune. Les elfes noirs ont établi leur camp dans les ruines, assez bien conservées, d'un temple. Une trentaine d'esclaves humains sont enfermés dans un enclos de pierres édifié par des zombies. Tous les matins, cinq ou six prisonniers sont libérés par les gardes et vont fouiller une partie des ruines. Les travaux de force sont exécutés par des zombies. Les humains sont utilisés pour les manipulations délicates, que les zombies sont incapables d'exécuter, et pour toutes les tâches requérant une certaine intelligence. (Essayez d'expliquer à un zombi qu'il doit vous ramener tous les objets insolites qu'il trouve et vous serez rapidement enseveli sous un amas de cailloux brillants, d'ossements, de feuilles mortes, de branches et de cadavres de rats !)

Si les PJ ont tué tous leurs poursuivants pendant la nuit, le camp n'est pas encore en alerte. Dargin et un guerrier elfe sont partis à quelques kilomètres pour invoquer des zombies et déblayer une zone de fouille. Les personnes présentes dans le camp sont les esclaves, Mihzan, Sithel et quatre guerriers. Dans l'après-midi, l'un d'eux découvre le cadavre des sentinelles, et donne l'alerte.

Si les elfes noirs sont au courant de la présence des PJ, le camp est beaucoup moins accessible. Tous les guerriers présents sont en alerte. Dargin invoque sept zombies supplémentaires, plus un champion squelette qui les contrôle. Il ne peut pas en faire davantage, car le maintien du sort qu'il a lancé sur la ville lui coûte beaucoup de points de magie.

Mihzan est un excellent combattant, qui risque de poser des problèmes aux PJ. Heureusement pour eux, Sithel profite de la bataille pour planter un poignard dans le dos de son frère. Cela ne le tue pas, mais l'affaiblit suffisamment pour que les PJ l'achèvent. Pendant ce temps, la meurtrière disparaît. Elle va invoquer un démon mineur et le lâcher sur les personnages.

Dargin et ses morts-vivants sont autrement dangereux. Même si les PJ arrivent à tuer le nécromancien, il possède un anneau chargé avec le sort Vie dans la mort (p. 178 des règles de *Warhammer*). Si vous le désirez, cela lui permettra de s'incarner dans l'un des esclaves et de frapper sur le chemin du retour...

Pour finir

Et le médaillon ? Les elfes ne l'ont pas trouvé car ils ne cherchaient pas au bon endroit. Le porteur du Médaillon n'était ni un redoutable guerrier, ni un puissant magicien, mais un enfant de onze ans. Atteint par une flèche elfe, il s'est traîné au bord d'une fissure et a jeté le Médaillon dans le vide. Celui-ci se trouve maintenant sous cinq mètres de terre.

Cet objet a une valeur immense pour tous les elfes, sans distinction d'alignement. Si les PJ le récupèrent, ils auront des tas d'ennuis pendant très longtemps !

Patrick Leclercq

Illustration : Roland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

NEPHILIM

Les chemins de l'Anti-Terre

Ce scénario est destiné à des joueurs, un meneur de jeu et une équipe de Nephilim expérimentés. La lecture du supplément « Les Mystères » est pratiquement indispensable, ainsi que celle des « Archives secrètes du duc de Saint-Amand ».



Avant-propos

Qui parmi les initiés ignore encore le rôle fondamental de la royauté française dans les luttes occultes dont notre pays a toujours été le terrain privilégié ? Que l'on examine de plus près les agissements de Louis XIV (dont le surnom de Roi Soleil n'est pas innocent) ou que l'on s'attarde sur les plans de Philippe le Bel qui causa la chute du Temple visible, le chercheur de vérité trouve toujours matière à spéculer. Terreau fertile des conspirations occultes, l'Histoire de France regorge de mystères qui font le bonheur de nombreuses sociétés secrètes. Ainsi, la très active Conjuración d'Arcadie mène des recherches approfondies sur le destin de la dynastie mérovingienne, objet des fantasmes d'une foule d'occultistes (voir *Les archives secrètes du duc de Saint-Amand*).

Mystères mérovingiens

La Conjuración d'Arcadie est menée par une poignée d'ésotéristes déterminés, qui croient fermement que leur guide et chef incontesté, le comte Henri Edmond Planterre de Sainclard, est le descendant secret de la dynastie mérovingienne, dont l'ascendance est censée remonter à Jésus lui-même. Établis dans le sud de la France, les conjurés ont redoublé d'activité ces dernières années. La fièvre millénariste commence à monter dans tout le monde occidental, et ils sont persuadés que les Temps sont venus...

Entouré de mages et de personnalités influentes, le comte a commandité des recherches dans le but de revendiquer son héritage et surtout de le comprendre. Parmi ses fidèles lieutenants, Hubert Despeyronat, un myste dissident, s'est tout particulièrement fait remarquer par sa dévorante soif de sagesse. Ce petit homme nerveux est, depuis quelque temps, sur la piste de l'un des secrets les mieux gardés des initiés mérovin-

giens. Au fil de ses voyages, il a pu mettre la main sur des reliques, dont les crânes d'ancêtres supposés de Planterre de Sainclard. Tous présentent une caractéristique étrange: ils ont été trépanés de manière précise et certainement rituelle... Le plus étonnant est que les ouvertures laissées par ces opérations sont fermées par des plaques d'or ciselées qui évoquent vaguement des opercules. Despeyronat a longuement étudié cette énigme avant de s'avouer vaincu... Jusqu'au jour où le Grand Palais, à Paris, accueille une exposition sur le haut Moyen Âge comprenant des pièces rares et inédites d'art mérovingien. Quelle n'a pas été alors sa surprise en découvrant dans le catalogue un crâne similaire à ceux qu'il avait découverts ! Non content de présenter les mêmes caractéristiques, celui de l'exposition est entièrement recouvert d'or finement ciselé et porte une somme incroyable d'inscriptions dans une langue inconnue des historiens.

Après consultation du cercle le plus secret de la Conjuración d'Arcadie, il a été décidé que la possession de cette relique était essentielle pour les desseins du Dauphin secret. Toutefois, il faudrait jouer serré. Cette exposition est sous le feu des médias, et d'autres sociétés secrètes sont certainement intéressées par ce trésor. Depuis que les conjurés multiplient les actions, ils se sentent surveillés de toutes parts. Les Mystères, notamment, semblent être très vigilants à leur égard. Connaissant à la fois le dossier et les mystes, ses anciens initiateurs, Despeyronat a été investi de la direction des opérations.

Le Soldat des brumes

Despeyronat estime que, pour écarter à la fois la presse et les sociétés secrètes rivales, il est néces-

saire de créer une diversion à grand spectacle. Et justement, en homme de ressources, il a exactement la personne nécessaire sous la main...

Depuis peu, la Conjuración d'Arcadie gagne en influence dans la région d'Avignon. Il y a quelques mois, Despeyronat a recueilli un vagabond peu ordinaire, qui errait dans les rues de la Cité des Papes. Cet homme, qui s'est baptisé « Legio », semble complètement fou. Il est hanté de visions apocalyptiques et morbides où il est question du Monde des Ténèbres, des Titans et des fleuves de l'Hadès. Une personne ordinaire, entendant un tel discours, aurait remis le malheureux entre les mains « expertes » du système psychiatrique, mais Despeyronat est un ancien initié myste. Visible-ment, ce clochard est allé en Hadès d'une manière ou d'une autre... De patients interrogatoires lui apprirent que Legio est le résultat d'une expérience d'une chapelle des Mystères du Midi, les Vigilants Chasseurs de la Terre creuse. Legio est marqué d'un trou au sommet du front, juste sous les cheveux. C'est la trace d'un rituel destiné à ouvrir son troisième œil. Cette opération était destinée à accroître les perceptions magiques d'une élite guerrière, les Soldats des brumes, entraînés à combattre les Nephilim à partir de l'Hadès. Malheureusement, cette expérience fut un échec. Les Soldats des brumes sombrèrent tous dans la folie.

Despeyronat offrit à Legio de le soulager de ses visions insupportables en échange de quelques services. Le myste renégat fabriqua alors un artefact inspiré des rituels de ponction du Ka, qu'il offrit à son nouveau protégé. Grâce à cet outil, les hallucinations de Legio disparaissent temporairement, à condition qu'il perce le crâne de ses victimes pour pomper une partie de leur Ka. Et si le Ka-Soleil est efficace, celui des Nephilim l'est

encore plus! Malgré son instabilité, Legio est ainsi devenu une véritable arme... que Despeyronnat vient de lâcher sur la capitale.

Un coup faux, un coup faux, un coup vrai

Legio a été dépêché à Paris dans le but de s'en prendre aux Exégètes du Fleuve, la chapelle parisienne des Vigilants Chasseurs de la Terre creuse. En effet, ces mystes sont, eux aussi, à la recherche des accès de l'Arcadie (cette terre mythique, secret des Mérovingiens, a donné son nom au groupe de Planterre de Sainclard. Il en est plus longuement question dans l'encadré intitulé *Une tête d'or, clef de l'Arcadie*, ci-contre). Pour les Exégètes, l'Arcadie a un lien avec l'Hadès et le destin de leur Titan. Ils sont au courant de l'existence de la Conjurat, et Despeyronnat s'attend à ce qu'ils lui mettent des bâtons dans les roues. Il n'a pas eu beaucoup de mal à convaincre Legio de les tuer. Après tout, ils appartiennent à l'organisation qui l'a transformé en monstre à moitié dément...

Suivant les indications de son commanditaire, Legio a remonté la piste de Flamand et Bonpain, deux des membres des Exégètes. Il les a éliminés en signant ses crimes de manière à alerter les autres membres de la chapelle. Grâce à cette manœuvre, Despeyronnat compte éloigner les mystes de l'exposition jusqu'au jour où il passera à l'action. De plus, quand Legio n'est pas en chasse, il reste aux abords de l'entrée du Grand Palais, afin de repérer toute personne suspecte grâce aux pouvoirs de son troisième œil. Le côté morbide des mises en scène de Legio (voir plus loin) a bien entendu attiré l'attention des médias, qui commencent à parler d'un tueur en série. Les plus imaginatifs voient même dans cette affaire un lien avec le crâne trépané de l'exposition. Profitant de la confusion, Despeyronnat compte voler ce dernier avant de disparaître. Il aura fait d'une pierre deux coups en récupérant l'objet et en se débarrassant des mystes avant qu'ils n'aient le temps de lui nuire.

Entrée en scène des Nephilim

Les personnages peuvent être amenés dans cette lutte occulte de plusieurs manières. Tout d'abord, ils entendront certainement parler de l'exposition. Le tapage médiatique qui entoure la découverte récente du fameux crâne d'or devrait exciter leur soif d'ancien savoir. De plus, s'ils ont déjà été confrontés à la Conjurat d'Arcadie, la seule

mention des Mérovingiens devrait les faire réagir. Simultanément, la découverte de deux cadavres au front percé commence à défrayer la chronique des journaux de la capitale. La nature énigmatique de ces meurtres devrait encourager les Nephilim à aller voir de plus près ce qui se trame. Si jamais votre groupe ne répond pas à l'appel de l'aventure, l'un de leurs amis Nephilim sera la troisième victime de Legio. Cela devrait suffire à les motiver.

Une fois qu'ils auront mordu à l'un ou l'autre de ces hameçons, les Nephilim auront la possibilité d'orienter leurs recherches sur deux terrains : l'exposition et son mystérieux trésor ou les premières victimes de Legio. Par la suite, laissez-les spéculer sur le lien entre ces deux affaires et encouragez-les à construire des théories. Plus elles seront fumeuses, mieux ce sera!

La dynastie de l'ombre sous les projecteurs

L'exposition du Grand Palais consacrée aux Mérovingiens attire les curieux intéressés par cette période méconnue. Pendant leur visite, les Nephilim seront toujours entourés d'une foule encombrante, bruyante, et fort peu préoccupée par les zones d'ombre de cette époque lointaine. Lorsqu'ils arriveront à la vitrine qui abrite le crâne d'or, ils noteront quelques détails intéressants, sans toutefois pouvoir s'attarder.

● Les inscriptions qui couvrent le crâne sont difficilement lisibles, à moins de s'en approcher de très près. Malgré tout, la calligraphie et certains symboles semblent indiquer l'usage d'une forme abâtardie d'énochéen. D'autre part, un jet sous Astrologie révélera des indications quant à la Grande Ourse et la position de l'étoile Alcor. Ces notes pourraient servir à repérer un lieu bien particulier (l'entrée de l'Arcadie, quelque part en Lorraine, dans le village où Dagobert II a été assassiné).

Si un personnage a vécu entre la chute de l'Empire romain et l'époque carolingienne, un jet sous sa racine Culture ou toute autre compétence appropriée lui permettra d'extraire des mots tels que dynastie de l'ombre, Arcadie, Jésus, roi du monde, Terre creuse...

● Une observation un peu attentive du crâne permet de détailler plus précisément l'orifice de la chape d'or (du plus pur style mérovingien, et en très bon état). Grâce à un jet d'Observer réussi, on remarque que cet orifice pouvait recevoir une extension amovible, qui en a rayé le pourtour. A chaque entrée ou sortie de l'exposition, il y a 40% de chances que Legio soit dehors, non loin de la porte principale. Scrutant discrètement les allées et venues, il guette ses proies. Si un Nephilim réussit un jet sous Ka x 1, il se sent surveillé et attiré par l'aura que dégage le clochard tueur. Celui-ci fixe les Nephilim en marmonnant, l'air dément, avant de se fondre dans la foule lorsqu'il remarque qu'il est observé. A vous de mettre en scène une éventuelle poursuite, mais il est préférable que cette fois, elle se solde par un échec.

Si les Nephilim ne remarquent rien ou s'ils ne réagissent pas, Legio tente de les suivre pour glaner un maximum de renseignements sur eux. Faites un jet sous sa compétence Filature. En cas

Une tête d'or, clef de l'Arcadie

La relique exposée au Grand Palais est une source de sagesse non négligeable. Si on dénombre cinq de ces crânes, celui-ci est la clef qui permet d'utiliser les quatre autres. Au crépuscule de la dynastie mérovingienne, les cinq descendants directs de Dagobert II furent trépanés, afin d'être raccordés à une tête momifiée enfermée dans un globe de verre. Cette tête n'est autre que celle de Jean le Baptiste, l'un des initiateurs du projet Jésus.

Grâce à des secrets volés aux Nephilim, les mages aux ordres des Mérovingiens offrirent à leurs maîtres la possibilité de s'abreuver à cette source de savoir, ramenée en France par les ancêtres grecs des premiers rois francs. Pour profiter de ce trésor, les princes se raccordaient au globe à l'aide d'un tuyau. Leur Ka-Soleil activait alors la relique.

Si le rituel est respecté, Jean le Baptiste doit se « réveiller » pour délivrer des messages sibyllins dans la fameuse langue des Oiseaux si chère aux occultistes. Bien sûr, pour que cette relique ne tombe pas entre de mauvaises mains, elle fut cachée dans la mythique Arcadie dont les Mérovingiens avaient la garde.

Vous vous interrogerez certainement sur le lien entre l'Hadès et l'Arcadie. Sachez que si les plans subtils connus des Nephilim sont le résultat transcendant de la cristallisation du Ka-Soleil des humains, il existe des anti-akashas, plus souterrains qu'aériens. Ces Anti-Terres sont alimentées par l'orichalque de l'Hadès et accueillent tout ce qui peut être refoulé de l'inconscient collectif. Ces plans, dits « basaltiques », sont bien souvent morbides et sclérosés, viciés par l'orichalque irradiant des abysses.

d'échec, chaque Nephilim a droit à un nouveau jet de Ka x1 pour le repérer. Si les Nephilim sont sur leurs gardes, utilisez plutôt leur compétence Observer.

Pour finir, il est évident que le crâne nécessite un examen plus attentif. Malheureusement, pendant l'exposition, c'est une tâche impossible. L'exercice de la magie en public est peu discret. Par ailleurs, le Grand Palais bénéficie d'un système de sécurité efficace, surtout en ces temps où Paris prend l'allure de Santiago un jour de pluie.

Un petit air d'Ezechiel 25.17

Le meilleur moyen de se lancer sur l'affaire des trépanés est de consulter les journaux récents. Grégoire Flamand, la première victime, a été découvert trois jours plus tôt, le crâne percé. Il était ligoté à un lampadaire dans une ruelle proche du parc des Buttes-Chaumont. Historien, âgé d'une quarantaine d'années, il enseignait à la Sorbonne. La seconde victime, Hugues Bonpain, a été découverte la veille, dans les mêmes circonstances, et exerçait la profession de courtier en bourse. Le visage des deux hommes était figé dans une expression horrifiée. Tous deux sont morts des suites de leur trépanation sauvage.

Chronologie

- J - 4 : Ouverture de l'exposition.
- J - 3 : Legio trépane Flamand.
- J - 1 : C'est au tour de Bonpain d'être assassiné.
- J : Début du scénario. Les Nephilim commencent à s'intéresser à l'affaire.
- J + 2 : Nouveau meurtre.
- J + 5 : Cambriolage audacieux du Grand Palais par les sbires de Despeyronnat.

opérée certainement avec une perceuse électrique ou quelque chose d'analogue.

Si les Nephilim veulent en savoir plus, ils devront faire jouer leurs contacts ou aller enquêter sur le lieu de travail des victimes. La piste de la Sorbonne est certainement la plus facile à remonter. Ils apprendront là-bas que Flamand était membre d'une sorte de club assez fermé, les Exégètes du Fleuve. Suivre la piste Bonpain leur fera seulement découvrir que ce dernier était un cocainomane notoire, grand amateur de fêtes et de chasse.

N'hésitez pas à inventer vos propres pistes et indices pour enrichir ce passage d'enquête.

La journaliste

Si les Nephilim commencent à suivre la piste des meurtres, ils vont certainement buter sur Amanda Levant. Âgée de 27 ans, cette jeune journalis-

te rusée et obstinée est pigiste à *France Matin*, un minable journal à scandales (son parcours n'est pas de ceux qui mènent au grand journalisme). Depuis le premier meurtre de Legio, elle a senti le scoop et s'est lancée aux trousses du tueur, bien décidée à approcher celui qui pourrait être le premier grand tueur en série français...

Les personnages ont tout intérêt à traiter avec elle. Attention, elle ne se laisse pas facilement impressionner, ni mener en bateau. S'ils pataugent, Amanda pourra peut-être les faire profiter de son contact à la préfecture de police. Il a 20% de chances de lui livrer une information inédite (attention à ne pas en abuser!).

De plus, elle détient certaines informations non divulguées au grand public :

- On a retrouvé sur les deux victimes de petits papiers portant, d'une écriture grossière : « Des Brumes du temps, il revient, portant le message de l'Arcadie ».

- Bonpain portait un pendentif symbolisant un labyrinthe, et Flamand avait un masque tatoué sur le torse.

Ces détails ont amené la jeune femme à soupçonner « un truc du style Pendule de Foucault » et toute allusion énigmatique-occulte de la part des Nephilim renforcera sa détermination à conclure un marché avec eux ou, à défaut, à rester dans leur sillage.

« Mon nom est Legio »

Âgé d'une quarantaine d'années, Legio est un homme massif qui semble avoir été entraîné à la dure. Avant d'être contacté par les mystes du Midi, il faisait partie des renseignements militaires. Aujourd'hui, barbu, vêtu de frêpes odorantes, les cheveux en bataille coiffés d'un bonnet suintant de crasse qui dissimule sa blessure au front, il se mêle à merveille à la faune toujours plus nombreuse des exclus qui hantent les rues de Paris. Observé en vision-Ka, on peut remarquer qu'une partie de son Ka-Soleil est concentré au milieu de son front et forme une sorte de troisième œil.

Déraciné, déboussolé par ses expériences ésotériques involontaires, Legio erre dans un monde envahi de brumes. Le regard fiévreux et injecté de sang, il lui arrive souvent de délirer à voix haute lorsqu'il est en manque de Ka. Dans ces moments-là, sa perception de la réalité est profondément altérée par des visions du passé, souvenirs d'orgies magiques parmi les mystes et de son expérience traumatique de l'Hadès.

Armé d'une perceuse électrique alimentée par des batteries, il procède à ses meurtres rituels avec énergie tout en récitant des sermons délirants. Une fois sa victime isolée après une filature minutieuse, il lui perce le crâne puis utilise la pompe fournie par Despeyronat pour absorber une partie de son Ka. Son forfait accompli, ivre de Ka, il laisse un message sur le cadavre.

La tentative des Mystères pour transformer Legio en Soldat des brumes ne fut pas un échec total. Depuis son voyage initiatique dans l'Hadès, il est en mesure « d'ouvrir » son troisième œil. Lorsqu'il se concentre, tout son environnement devient brumeux et il est capable de discerner les Ka-Éléments des Nephilim, les Ka-Soleils élevés et l'aura insondable de l'orichalque.

Les Exégètes du Fleuve

Les Exégètes sont installés dans un grand appartement, au cœur du quartier Latin, non loin des anciens thermes de Cluny. Les Mystères se servent de ce cercle ouvert à tous comme d'une Source pour recruter de nouveaux initiés. Ainsi, derrière la volonté d'ouvrir à quiconque le souhaite les plaisirs de l'érudition, ils réussissent à attirer des individus de tous horizons.

Si les Nephilim s'en approchent, il y a 30% de chances pour que Legio soit en faction non loin de là, à attendre le moment propice pour suivre l'une de ses futures victimes.

Les Exégètes du Fleuve ne comptent plus que cinq membres actifs. Outre ces derniers, le groupe a recruté trois hommes de main, anciens chômeurs, à qui les Vigilants Chasseurs de la Terre creuse ont promis la gloire s'ils suivaient la liturgie des mystes. Actuellement, la petite chapelle est sur le pied de guerre. Au fil des jours, le siège des Vigilants Chasseurs se transforme en fort Chabrol et il devient très difficile de les approcher.

Si les Nephilim réussissent à s'introduire dans l'appartement ou à parlementer avec eux, ils pourront découvrir des documents relatifs aux activités de la Conjuraison d'Arcadie, décrite comme une structure dangereuse, des documents évoquant le projet avorté de création des Soldats des brumes, ainsi qu'un tableau de Poussin d'une valeur inestimable : la première version des *Bergers d'Arcadie*. Un Nephilim observateur remarquera que ce tableau contient un détail supplémentaire. En effet, sur le fameux tombeau, on distingue un crâne recouvert d'or présentant une trépanation nette sur la tempe!

La chapelle des Vigilants Chasseurs de la Terre creuse a connu son heure de gloire avant de périr après l'échec du projet Soldats des brumes. Leur nombre s'est considérablement amoindri et les artefacts en leur possession n'ont pas été remplacés. Malgré tout, les Vigilants Chasseurs possèdent toujours un petit homoncule et une poignée d'objets enchantés qui peuvent les aider à résister à Legio... ou aux Nephilim, si ces derniers se montrent agressifs.

Les Vigilants Chasseurs de la Terre creuse sont dirigés par un initié du quatrième masque, Claude Charmont, libraire de son état. Il connaît certains rituels des mystes du Midi, notamment l'invocation d'un daimon, à laquelle il ne se risquera qu'en dernier recours.

La nuit du chasseur

Legio ne mettra sans doute pas longtemps à repérer les Nephilim. Il exulte devant cette affluence de victimes. Il se contentera de filatures tant qu'il ne sera pas certain de pouvoir attaquer un isolé. D'un point de vue dramatique, il est souhaitable de provoquer une telle confrontation avant que les personnages ne cèdent à la paranoïa.

De son côté, Amanda Levant n'est pas en reste. Elle s'est lancée sur les traces de Legio après avoir appris, grâce à ses contacts, qu'un clochard avait été aperçu non loin des lieux des crimes. Présentant un rapport entre l'exposition et les meurtres, elle s'est mise à rôder aux abords du Grand Palais. C'est là qu'elle a remarqué la silhouette massive de Legio, en pleine crise de manque.

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Pour Nephilim

► Legio, tueur fou

FOR 17 CON 18 DEX 15

INT 10 CHA 13 PdV 18

Ka-Soleil 25

Armes : Poignard 60%, 1d6 + 1 ;

Pistolet 45%, 1d8 ; Perceuse 55%, 1d4.

Compétences : Corps à corps 70%.

Déplacement silencieux 50%, Esquive 50%.

Filature 70%.

L'artefact qui lui sert lors de ses meurtres rituels est une sorte de pompe ouvragée, munie d'un petit globe surmonté d'une pipette où le sang et la matière grise sont transformés pour en extraire le Ka. Chaque ponction entraîne la perte d'1d4 + 1 points de Ka.

► Amanda Levant, journaliste trop curieuse

FOR 10 CON 12 DEX 14

INT 15 CHA 15 PdV 12

Ka-Soleil 19

Arme : Bombe de gaz lacrymogène

généreusement concentré (jet de CON

contre un POT de 15. S'il est manqué,

divisez les compétences de la victime

par deux pendant CON minutes).

► Hubert Despeyronat, mage et membre influent de la Conjuraison d'Arcadie

FOR 9 CON 11 DEX 13

INT 18 CHA 12 PdV 11

Ka-Soleil 28

Les compétences de Despeyronat

sont surtout académiques et occultes.

Il porte malgré tout un petit revolver,

pour les cas d'urgence (Combat 20%).

► Les Écuyers d'Arcadie

FOR 14 CON 15 DEX 13

INT 9 CHA 9 PdV 15

Ka-Soleil 15

Armes : Couteau de chasse 50%, 1d6 ;

Pistolet 40%, 1d6+1.

Compétences : Esquive 30%.

Effrayée par cette apparition, Amanda s'est enfuie pour finalement être acculée dans une impasse. S'attendant à mourir, elle a eu la surprise de voir Legio l'inclure dans son délire. Sans doute les traits vaguement égyptiens de la jeune journaliste ont-ils déclenché ce salut inespéré... Legio se mit à genoux devant elle en murmurant : « La Belle est venue ». Amanda en a profité pour s'enfuir à toutes jambes. Toutefois, une fois remise de ses émotions, elle a décidé d'utiliser cet avantage pour approcher une fois de plus l'assassin et décrocher le scoop. Si elle entretient de bonnes relations avec les Nephilim, elle les fera peut-être profiter de cette dangereuse opportunité...

Legio ne se laissera pas prendre vivant (et même si des Nephilim très ingénieux arrivaient à le capturer, il ne leur serait pas d'une grande utilité. Il est complètement fou, et il n'y a rien à tirer de son délire). En revanche, il a sur lui un bout de papier couvert de gribouillages... A première vue, ce ne sont que des lignes entrecroisées, avec une grosse tache d'encre au milieu de la page. Les Nephilim vont probablement s'user les yeux à l'examiner en vision-Ka, mais ce document n'a rien de magique. C'est juste un plan du quartier du Marais, avec au centre l'immeuble qu'occupe Despeyronat, rue du Bourg-Tibourg. Si les personnages n'y pensent pas, Amanda aura l'idée de comparer le dessin à un plan de Paris (et si la journaliste n'est pas avec eux et qu'ils n'y pensent pas ? Tant pis pour eux!).

Coup de théâtre

Quelques jours après l'entrée en scène des Nephilim, alors que la confusion est à son comble, Despeyronat passe à l'action après avoir soudoyé grassement quelques gardiens du Grand Palais. Le lendemain du vol, les journaux font leurs gros titres sur « le cambriolage du siècle ». La tête d'or et quelques pièces rares ont disparu. Parallèlement, quelques coups de téléphone anonymes aux journaux informent la presse que l'auteur du cambriolage n'est autre que le tueur à la perceuse. Legio vient d'être sacrifié...

Le véritable ennemi

Pour la durée de l'opération, Despeyronat et ses sbires habitent un appartement quasiment vide dans la rue du Bourg-Tibourg, au cœur du Marais. Avant le vol, l'endroit est bien gardé. Douze heures après avoir volé la tête d'or, ils repartent et vont rejoindre les autres conjurés. Despeyronat est un homme voûté aux épaules étroites qui ne se fait jamais remarquer avant de prendre la parole. Ancien initié myste, libéré d'une liturgie sclérosante, il se livre à des expériences magiques débridées qui renforcent de jour en jour sa position au sein de la Conjuración. Il sait qu'il n'est pas de taille face à un groupe de Nephilim, et il fera l'impossible pour les éviter,

quitte à sacrifier les « écuyers » qui l'accompagnent. Il tient à la vie beaucoup plus qu'à la tête d'or, et il sera peut-être possible de passer un marché avec lui... en prenant bien garde aux termes de l'accord. Bien entendu, il ne le respectera que tant qu'il n'aura pas d'autre possibilité. A l'instant où les personnages lui tourneront le dos, ils peuvent s'attendre à recevoir un coup de poignard.

Fin ouverte

En définitive, qui a récupéré la tête d'or ? Si elle est aux mains de la Conjuración d'Arcadie, leurs plans vont faire un grand pas en avant. Il faudra que les Nephilim aillent dans le Midi y mettre bon ordre, s'ils ne veulent pas voir une bande d'ésotéristes à moitié fous établir une tête de pont en Arcadie. Et si ce sont les personnages qui s'en sont emparés, qu'en font-ils ? Elle détient des pouvoirs qu'ils ne sont normalement pas en mesure de comprendre, et elle intéresse énormément de monde. En clair, c'est plus une source d'ennuis qu'une fontaine de sagesse...

Et puis, il n'y a pas que les Nephilim et les conjurés d'Arcadie dans le vaste monde occulte. Quelle va être la réaction des autres camps ? Et si les Templiers, alertés par ce remue-ménage, se joignent à la danse ?

Stéphane Adamlak

Illustration : Roland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

CHÂTEAU FALKENSTEIN

L'inconcevable aventure du docteur Podelíns

Ce scénario s'adresse à des joueurs et des personnages de tous niveaux d'expérience, et à un MJ ayant déjà un peu de bouteille.

La mort en marche !

« Et celui-ci ? », s'enquit Lantière, qui dissimulait mal son excitation.
— Ah ! Je vous présente Pronos, ma dernière création. J'en suis particulièrement fier.
— Sans doute à juste titre. Que fait-il ?
— C'est un ouvrier, monsieur le professeur. Un authentique artisan mécanique, infatigable et fort comme un roc. Son fonctionnement est fort sim...



— Fascinant, le coupa le scientifique qui, déjà, faisait le tour de l'automate. Et je suppose que ce levier... »

Il n'eut pas le temps d'achever sa phrase. Sous le regard horrifié des spectateurs impuissants, le redoutable automate frémit et se retourna brusquement vers celui qui venait de l'activer. Ses puissants bras d'acier jaillirent en avant. Agrippant le torse de Lantière, il se mit à l'écraser avec une force herculéenne. Le malheureux n'eut même pas le temps de hurler. Un instant après, il gisait au sol, tandis qu'une mare de sang s'agrandissait sous son corps sans vie. Sans un regard pour l'assistance, l'automate, doté d'une vie surnaturelle, enjamba le cadavre et se précipita sur la verrière. Il disparut dans un grand fracas de verre brisé. Seul Podelius rompit le silence. « Dieu tout puissant... », lâcha-t-il dans un murmure. Un automate vivant et meurtrier lâché dans Paris en pleine Exposition universelle : une secte mystérieuse œuvrant dans l'ombre à réaliser quelque projet monstrueux ; un inventeur innocent injustement soupçonné ; une ancienne rivalité, prête à resurgir des décombres du passé. Face à tous ces éléments, nos vaillants personnages parviendront-ils à ramener l'ordre et la justice dans la capitale ?

Ce qui s'est passé

Le docteur Podelius, inventeur de génie, vient de mettre au point un automate ouvrier, qu'il doit présenter à l'Exposition universelle. Son homme à tout faire, le très discret Constant, est en réalité le grand maître d'une secte démoniaque, la confrérie des Prophètes d'Haborym (un ordre de magiciens dépravés issu de la célèbre Loge blanche), dont le numéro deux est un unseelie du nom de Peter von Underduk. Constant est tiraillé entre une existence diurne, morne et servile, et des activités nocturnes qui lui permettent de jouer un rôle plus conforme à ses ambitions. Excédé par la sympathie condescendante de Podelius qui, sans le savoir, ne lui sert que de couverture, Constant décide de lui jouer un tour à sa façon. Il envoûte Pronos, l'automate du docteur, afin de le mettre hors d'usage au jour de la présentation. Malheureusement, le sort ne produit pas les effets escomptés. Sous l'influence de ses harmoniques, au lieu de tomber en panne, Pronos prend vie et disparaît dans la nature. En bon paranoïaque, Constant craint d'être accusé du sabotage de l'automate. Il simule son propre enlèvement et entreprend, avec l'aide de von Underduk, d'impliquer ouvertement l'ennemi de ce dernier : Lysander, qui est également un ancien rival de Podelius.

On n'arrête pas le progrès !

Nous sommes le 2 juillet 1867. L'Exposition universelle de Paris bat son plein. Le docteur Podelius, un excellent ami des personnages, vient de les inviter à la présentation officielle de sa nouvelle invention. Parmi les personnalités conviées à la fête figurent le professeur Henri Lantière, l'un des assistants de Jules Verne (le ministre des Sciences), ainsi que la plupart des sommités

scientifiques françaises. Le rendez-vous est fixé à 10 heures du matin, alors qu'un soleil généreux brille déjà sur la capitale. Le gigantesque palais de l'Industrie, au centre du Champ de Mars, grouille de monde. Grâce à leurs invitations, les personnages accèdent sans difficultés à la section de la galerie des Machines où se trouve le stand du docteur. Après que les visiteurs se soient extasiés un moment devant les merveilleux appareils qui les entourent, le docteur Podelius dévoile enfin au public ses dernières créations : une lampe phosphorescente qui réagit au toucher, un calculateur mécanique d'une conception révolutionnaire et, clou du spectacle, un splendide automate baptisé Pronos : un être de bois et de métal, soigneusement poli et sculpté, animé par un mécanisme invisible d'une grande complexité. Curieux, le professeur Lantière abaisse le levier d'activation... et c'est le drame ! Animé d'une énergie surnaturelle, l'automate le tue et prend rapidement la fuite. Les gardiens présents dans la galerie arrivent trop tard : l'infortuné professeur a déjà perdu la vie. Le docteur Podelius, responsable de Pronos, est appréhendé. « Je... Je ne comprends pas, bafouille-t-il, au comble de la confusion. C'est un épouvantable accident. » Il adresse un regard implorant aux personnages. « Mes amis... Aidez-moi. Il faut que la lumière soit faite sur cette affaire. Mon honneur est en jeu ! Je... » Il n'a pas le temps d'en dire plus : les gardiens l'emmenent.

Que fait la police ?

La foule des invités se disperse, abasourdie. Seul Constant reste aux côtés des personnages. Il est visiblement bouleversé. « Nous avons déjà fait marcher l'automate et tout s'était passé normalement... », tente-t-il de se justifier, émettant l'approbation de ses interlocuteurs. Les PJ sont de grands amis du docteur Podelius et chercheront certainement à comprendre ce qui s'est passé. Constant consent à leur laisser les clés de l'appartement de son maître, au cas où ils souhaiteraient y faire un tour. Il s'agit pour l'instant de leur seule piste. Les PJ savent que Constant seconde Podelius dans ses recherches, accomplit ses démarches administratives, donne parfois un coup de balai à son laboratoire et prépare ses repas ; mais ils savent aussi qu'il ne vit pas chez le savant. Le soir venu, il regagne sa petite mansarde sous les toits, à quelques centaines de mètres de son lieu de travail. Après le drame, il déclare vouloir rentrer chez lui pour se reposer. En fin d'après-midi, précise-t-il, il ira rendre visite à son patron au commissariat pour essayer d'en savoir plus (c'est un mensonge).

Les personnages peuvent essayer d'en faire autant : on leur a indiqué que leur ami serait retenu au commissariat central de son quartier pour une période indéterminée. S'ils se rendent sur place, ils auront beaucoup de mal à le voir et se heurteront à toutes sortes de tracasseries administratives. Le commissaire Hubert Meunier, chargé de l'enquête, est un individu désagréable et borné. L'entretien avec le docteur, si entretien il y a, sera bref et fréquemment interrompu. Podelius ne comprend pas pourquoi il est retenu si longtemps, ni ce qu'on lui reproche. En réalité, l'attitude des policiers est surtout due à l'in-

fluence de Peter von Underduk sur Meunier (pots de vin, manipulation magique ou les deux, c'est à vous de voir). L'unseelie n'a guère intérêt à ce que le docteur soit libéré maintenant, bien qu'il ne constitue pas pour lui une véritable menace.

Une visite à l'appartement de Podelius ne révélera pas grand-chose d'intéressant. Le domicile du savant est bien sûr rempli de machines stupéfiantes et de plans énigmatiques, mais les personnages risquent de perdre leur temps dans ce sanctuaire (peut-être même partiront-ils sur de fausses pistes : erreur du docteur lui-même, meurtre délibéré de Lantière, etc.). Dans ce cas, attendez un peu avant de les remettre dans le droit chemin. Le soir même, l'automate Pronos fait une nouvelle victime (un passant un peu trop curieux), sur les quais de la Seine. Les journaux du matin ne mentionnent l'événement qu'à mots couverts : « Meurtre inexplicable : un cadavre mutilé retrouvé près du Louvre », mais pour quiconque a eu connaissance du drame de la veille, les comptes rendus ne laissent guère planer de doutes. L'état du cadavre témoigne notamment de l'incroyable vigueur de l'assaillant.

Un ami qui vous veut du bien

Le plan de von Underduk et de Constant consiste simplement à tirer parti des erreurs de ce dernier en reportant la faute commise sur leur ennemi : Lysander. Après avoir épuisé les rares pistes qui se proposent à leur sagacité, les personnages vont sans doute finir par baisser un peu les bras. Pour l'instant, il leur est en effet impossible de faire libérer Podelius ou d'en savoir plus sur l'étrange meurtre des bords de Seine (les forces de police ne se montrent guère, en l'occurrence, disposées à coopérer). Von Underduk n'interviendra que lorsque les enquêteurs se trouveront à cours de solutions. Après les avoir observés quelque temps, il finira, lorsqu'il jugera le moment opportun, par leur faire parvenir sa carte de visite. Il y a inscrit quelques mots : « Visiblement, je puis vous aider. Pourquoi ne pas nous rencontrer ? » Suit l'adresse d'un café bien connu. Les personnages ne trouveront pas eux-mêmes leur interlocuteur ; c'est lui qui, à l'heure dite, se présentera à eux. C'est un seigneur faë richement vêtu, au regard impénétrable. « Bonsoir, murmure-t-il d'une voix suave. Je suis Peter von Underduk. Asseyez-vous, je vous en prie. » Peter prétend bien connaître Podelius, ce qui est curieux dans la mesure où les PJ, eux-mêmes très proches du docteur, n'ont jamais entendu parler de lui. « Nos relations se situent sur un plan plus... professionnel, précise Peter. Mais là n'est pas le propos. Je suis au courant de ce qui se passe et j'ai de graves nouvelles à vous apprendre : votre ami Constant a été enlevé. » Von Underduk reste assez évasif sur les circonstances du rapt et sur la nature de son implication dans cette affaire. Tentant de pendre contact avec le domestique de son « confrère », il a appris par la concierge de ce dernier que le jeune homme avait disparu sans laisser de trace. Elle lui a expliqué que Constant avait été « emmené par des hommes bizarres, menaçants et vêtus de noir ». Peut-être le jeune homme a-t-il « oublié » d'honorer quelque dette gênante ?



C'est peu probable, quand on connaît son tempérament prudent et économe (en fait, il s'agit d'une pure mise en scène). Von Underduk attendra que les PJ lui parlent du meurtre des quais pour admettre qu'il est au courant. Le seigneur faë pense connaître la personne qui se trouve à l'origine de tous ces problèmes : sir Lysander, un sidhe, rival de Podelius. « En fait, chuchote Peter en se penchant vers les personnages avec une mine de conspirateur, cet individu est très protégé. Méfiez-vous notamment de la Loge blanche. J'ai là une adresse (il sort d'une poche de sa veste un morceau de papier chiffonné) qui vous mettra sur la piste. Pour l'amour du ciel, soyez prudents ! Je ne puis guère vous en dire plus, je suis moi-même menacé (il se lève brusquement). Excusez-moi, mais je dois partir. Nous nous reverrons... » Il sort, monte dans un fiacre qui l'attend et disparaît dans la nuit. Il fait très attention à ne pas être suivi.

Le mystère s'épaissit

A ce point de l'enquête, les personnages peuvent orienter leurs recherches dans deux directions différentes : le domicile de Constant et l'adresse fournie par von Underduk. La première piste se révèle riche d'enseignements. La concierge, visiblement apeurée, fait preuve d'une mauvaise volonté évidente. Il faudra beaucoup de patience (ou d'argent) aux PJ pour :

— La convaincre de les laisser visiter la chambre de Constant. Cette dernière ne recèle aucun indice particulier, mais est étonnamment bien rangée, comme si le domestique de Podelius avait préparé son départ (si les PJ reviennent quelques jours plus tard, ils auront d'ailleurs la surprise de constater que l'appartement a été vidé).

— Lui faire avouer qu'elle a été payée pour leur mentir, par un individu qui ressemble fortement à von Underduk. « En vérité, finira-t-elle par admettre, monsieur Constant n'a pas vraiment été enlevé, enfin, je ne crois pas. Les hommes

qui sont venus le chercher ne se sont mis à le molester un peu que lorsqu'ils se sont aperçus que je les regardais. M. Constant m'avait averti quelques jours auparavant qu'en cas d'absence, je ne devais pas m'inquiéter et que je ne devais toucher à rien. Il ne semblait pas particulièrement angoissé. Il faut dire que M. Constant n'était pas souvent chez lui. Je crois qu'il passait la plupart des nuits chez son maître, enfin, c'est ce qu'il disait (les PJ peuvent infirmer ce dernier point). Avec tout ça, je ne sais plus quoi penser. »

Embuscade !

Reste aux personnages l'adresse que Peter leur a fournie. Ceux qui connaissent la Loge Blanche savent que son QG parisien n'est pas situé à l'endroit indiqué (une vieille ruelle d'un quartier populaire, aux abords du Marais). Arrangez-vous pour que cet épisode ait lieu à la nuit tombée, en trichant un peu (fausse piste, incident imprévisible, etc.) si nécessaire. Le combat y gagnera en intensité dramatique. Au moment précis où ils s'engagent dans un passage particulièrement étroit, les PJ sont attaqués des deux côtés par six silhouettes masquées et silencieuses, armées de longues rapières (escrime [Bow]). Le combat s'engage. Lorsque les assaillants réalisent qu'ils n'auront pas le dessus, ils tentent de prendre la fuite. Peut-être les personnages parviendront-ils à capturer l'un d'entre eux vivant pour essayer de l'interroger ? Les éventuels prisonniers refusent de parler. Leurs paumes sont tatouées d'un démon chevauchant un serpent (le symbole de la secte des Prophètes d'Haborym). Si les personnages se résignent à un interrogatoire musclé (ce qui, avouons-le, ne serait guère digne de véritables gentlemen), ils seront interrompus dans leur sinistre besogne par un étrange personnage émergeant de l'ombre. Sa silhouette se découpe parfaitement dans la clarté lunaire et sa voix mélodieuse résonne dans le silence retrouvé : « Bonsoir. Je suis Lysander. Je crois que nous devrions parler. »

Confidences pour confidences

Le seigneur sidhe invite les personnages, qui ne le connaissent encore que de nom, à le suivre chez lui. Son hôtel particulier, situé dans le quartier de l'Opéra, est décoré avec un goût exquis qui révèle le penchant de son propriétaire pour les voyages : animaux empaillés, soieries luxueuses, meubles anciens ou exotiques... Son domestique, une sorte de petit pixie répondant au nom de Skarrow, l'accueille en sautant.

« Comment se porte notre prisonnier ?, l'interroge Lysander.

— A merveille, sir. Il a repris connaissance. » Lysander esquisse un sourire.

« — Fort bien, Skarrow. A présent, fais donc honneur à nos hôtes. »

Malgré la méfiance que peut leur inspirer le sidhe, les PJ se sentent étrangement réconfortés en sa présence. Lysander et son domestique font tout pour mettre leurs invités à l'aise. La discussion s'engage d'autant plus facilement que le seigneur faë semble détenir de nombreuses informations susceptibles d'intéresser les personnages. Au cours de la conversation, les PJ obtiendront les renseignements suivants :

- L'adresse qui leur a été remise n'était qu'un leurre destiné à les attirer dans un traquenard mortel.

- Lysander n'est pas l'ennemi de Podelius, même s'il ne l'apprécie pas particulièrement. Un différend a opposé les deux scientifiques il y a quelques années, mais cela faisait bien longtemps que Lysander avait oublié cette petite dispute.

- Lysander connaît bien von Underduk : c'est l'un de ses pires ennemis et il ne serait pas étonné qu'il soit à l'origine de cette affaire, quoique le sidhe ne parvienne pas à discerner ses motifs. Peut-être espérait-il lui faire porter le chapeau ? Von Underduk appartient à une secte ténébreuse, la confrérie des Prophètes d'Haborym. Et justement, celle-ci semble s'intéresser aux personnages...

- En effet, le sidhe a capturé un individu qui prétend avoir été payé pour emmener les personnages sur une fausse piste. Lysander l'a interrogé longuement et est certain de sa sincérité. L'homme en question (trahi par un informateur du seigneur faë qui se trouvait là au bon moment) a été chargé par la confrérie des Prophètes d'Haborym de faire croire aux PJ qu'on l'avait chargé d'enlever Constant... sur l'ordre de Lysander lui-même.

- L'automate Pronos erre dans Paris, et Lysander, qui est membre de la Loge Blanche, possède les moyens de le retrouver, contrairement aux Prophètes d'Haborym, qui semblent s'être désintéressés de la question.

Et si... les PJ ne font pas confiance à Lysander ?

C'est leur droit, après tout. Ils auront beaucoup plus de difficultés sans l'aide du sidhe, mais veillez à les remettre sur les rails. Un usage judicieux de leurs contacts, ou une visite dans les bas-fonds, peuvent en apprendre beaucoup aux personnages... Tôt ou tard, ils recroiseront Lysander, qui pourchasse Pronos, puis les Prophètes d'Haborym. Une alliance sera peut-être possible à ce moment-là...

Concerto pour cyclotron

A ce stade, les conclusions des personnages devraient être les suivantes : pour une raison indéterminée, Podelius est sans doute victime des machinations de la confrérie des Prophètes d'Haborym (à laquelle appartiennent les agresseurs des PJ), menée par von Underduk. D'autre part, Constant a disparu et on essaye de faire croire aux PJ qu'il a été enlevé, alors que ce n'est manifestement pas le cas. Lysander précise qu'à sa connaissance, le seigneur unseelie n'est pas le maître de la secte. Cette fonction serait détenue par un certain Edlis Anacréon, que les rumeurs décrivent comme un homme d'une grande cruauté, chauve et portant la barbe. « Dans un premier temps, annonce Lysander, il nous faut arrêter l'automate. J'ai appris ce soir qu'il avait fait une troisième victime. Ce petit jeu a assez duré. » Pour retrouver Pronos, Lysander dispose d'un

L ES ACTEURS

Pour Château Falkenstein

► Dr Podelius

Cet inventeur de génie, ami des PJ, est victime d'une effroyable machination. Bricolage [Exp] – Perception [BON] – Instruction [Exc]

► Constant, alias Edlis Anacréon

Sous des dehors inoffensifs de domestique dévoué se cache une âme sournoise et vaniteuse. Il s'agit en réalité du grand maître de la confrérie des Prophètes d'Haborym. Agilité [BON] – Discrétion [Exc] – Mélée [BON] – Sorcellerie [BON] – Tir [Exc]

► Pronos, automate vivant

Le sort destiné à paralyser son fonctionnement n'a pas eu les effets escomptés. Doué de vie mais dépourvu de conscience, il erre dans les rues de la capitale, semant sur son passage terreur et destruction. Mélée [Exc] – Perception [Exc] – Physique [Exp]

► Peter von Underduk, unseelie

Ennemi juré de Lysander et allié d'Anacréon, ce sinistre personnage ne recule devant rien pour satisfaire ses ambitions. Les humains ne sont pour lui que des pions sur un échiquier. Agilité [BON] – Attraction [Exc] – Enchantement [Exc] – Ethéréité [BON] – Pouvoirs [Exc]

► Sir Lysander, daoine sidhe

Ennemi juré de von Underduk, ce digne représentant du peuple faë est aussi membre des Maîtres théosophiques de la Loge Blanche. C'est un être élégant et raffiné, plein de compassion pour le monde des humains. Charisme [Exp] – Enchantement [Exc] – Ethéréité [Exc] – Pouvoirs [Exp] – Relations [BON]

étrange appareil baptisé «cyclotron», capable de détecter les harmoniques produites par un sort. En effet, le sidhe est arrivé à la conclusion que le comportement aberrant de l'automate ne peut être dû qu'aux conséquences d'un sabotage thaumaturgique. Il suffit donc de régler le cyclotron pour qu'il capte les harmoniques du sortilège. Un fois calé sur la bonne fréquence, l'appareil réagit en émettant de petits sifflements de plus en plus aigus au fur et à mesure que la source de l'émission se rapproche. C'est donc à une véritable «chasse à l'automate» que vont se livrer les PJ et Lysander dans les rues de Paris. Pronos déambule aux abords du Champ de Mars, vêtu d'un long manteau qui dissimule sa silhouette d'une rigidité suspecte. Son comportement est irrationnel, mais il ne tue que lorsqu'il se sent menacé. La poursuite s'annonce difficile car l'automate, malgré sa peur, sait se fondre dans la foule (particulièrement dense et bigarrée, l'Exposition universelle aidant). Peut-être les PJ et Lysander auront-ils maille à partir avec des individus peu recommandables (escrocs, souteneurs, voleurs...) qui les gêneront dans leurs recherches ? Peut-être l'automate, terrifié par quelque menace imaginaire, tuera-t-il de nouveau ?

Au moment où ils retrouvent Pronos, le cyclotron émet un tel son que ses composants les plus fragiles volent littéralement en éclats. «Satanée camelote!» peste Lysander en fracassant l'objet au sol. Il dégaine ensuite son revolver. Le combat peut commencer. Il ne s'achèvera qu'à la «mort» de l'automate qui dispose, rappelons-le, d'une résistance physique extraordinaire. N'hésitez pas à faire intervenir des événements imprévus pendant le combat (badauds imprudents, arrivée de la maréchaussée, etc.). Au bout de quelques minutes, Pronos s'effondre au sol, anéanti. Le cauchemar est terminé.

Les prophètes en font trop...

Une fois ce premier danger écarté, Lysander et les PJ devront reporter leur attention sur la confrérie des Prophètes d'Haborym. Veillez à ce qu'ils prennent une journée de repos auparavant. Les personnages sont censés dormir, de temps en temps...

Lorsqu'ils se retrouvent, le lendemain après-midi, Lysander a l'air très content de lui. Son informateur, qui lui a déjà rendu de grands services, lui a communiqué l'adresse du repaire des mystérieux adeptes. Les membres de la confrérie se réunissent le soir même dans la cave immense d'un vieil immeuble du centre parisien, entièrement réaménagé. Lysander propose de s'y rendre. Le plan le plus rationnel consiste à s'infiltrer en revêtant les robes de cérémonie des adeptes.

À la nuit tombée, le petit groupe se présente à l'endroit indiqué et donne au portier (un lutin particulièrement soupçonneux) un mot de passe acheté à prix d'or par Lysander. Désormais, c'est aux PJ de jouer. Laissez parler votre imagination ! N'ayez pas peur de recourir à certains clichés mais n'oubliez pas non plus de surprendre vos joueurs. L'essentiel est qu'ils finissent par trouver («par hasard») l'adresse du grand maître de la secte. Quelques situations probables :

- Les PJ doivent assommer des adeptes pour revêtir leurs robes, munies de capuchons profonds fort pratiques pour dissimuler leurs traits.
- Exploration du temple : portes secrètes, panneaux coulissants, corridors humides... L'atmosphère est imprégnée de vapeurs d'encens et d'effluves magiques.

- Grande cérémonie pseudo-mystique, avec un discours exalté du grand maître. Il est masqué, mais sa silhouette et sa voix sont étrangement familières aux personnages. Quant à von Underduk, ils le reconnaissent sans trop de mal. Il se tient à la gauche du maître.

- Le groupe découvre le laboratoire secret d'Anacréon. Manuels de sorts, volumes impies, cornues fumantes... et peut-être le livre contenant le rituel censé mettre l'automate hors d'usage ?
- Démasqués ! L'un des PJ a fait une gaffe. Les autres continueront-ils à jouer le jeu ?

Cet épisode devrait, en toute logique, se terminer par une formidable course-poursuite dans les rues mal éclairées de Paris. Une meute de fanatiques déchaînés est lancée aux trousses des «misérables imposteurs». Variez les terrains (ruelles, terrains vagues, quais), et multipliez les incidents (passants attaqués par erreur, fiacre providentiel, etc.). Tôt ou tard, les adeptes abandonnent la poursuite.

Le masque tombe

D'une manière ou d'une autre, les PJ ont réussi à trouver l'adresse du grand maître sans que ce dernier s'en aperçoive (par exemple, en soudoyant ou en brutalisant un adepte). Le mystérieux «Edlis Anacréon» vit dans un luxueux hôtel particulier, non loin du parc Monceau. S'ils s'y introduisent discrètement, ils auront la surprise de découvrir... Constant lui-même, en grande discussion avec von Underduk. Interloqué, le grand maître se reprend toutefois rapidement lorsqu'il voit les PJ. «Non contents d'avoir ruiné mes projets, voilà que vous vous payez le luxe de vous inviter chez moi ! Quelle touchante naïveté ! Mais je comprends votre surprise ! (il attache la perruque dont il est affublé) Voyez ! Il ne me manque que la barbe ! Croyez-moi, j'aurais adoré bavarder plus longtemps avec vous, mais le temps me manque et je dois prendre congé... adieu !» Suit une brusque tentative de fuite, orchestrée par von Underduk. Les deux hommes disparaissent dans un grand nuage de fumée. Si les PJ sont accompagnés du sidhe, ils peuvent les mettre en échec. Dans le cas contraire, la lutte sera beaucoup plus rude...

S'il a été prévenu d'une manière ou d'une autre de l'arrivée des PJ, Anacréon joue à peu de choses près la même scène, mais il est bien mieux préparé et les PJ, même accompagnés de Lysander, auront du mal à l'empêcher de fuir. Tant mieux pour la suite : les PJ auront tout le loisir de retrouver Constant et von Underduk lors de prochaines aventures. Quoi qu'il arrive, ils trouveront dans leur repaire suffisamment de preuves pour disculper totalement Podelius et le faire sortir de prison. Le vieux savant vouera dès lors à ses amis (et à son ancien rival Lysander) une amitié indéfectible.

Fabrice Colin

Illustration : Roland Barthélémy



La petite baston dans la prairie

Ce matin votre patron hurlait, à midi vous avez pris douze PV et les huissiers vous attendaient chez vous. Heureusement, Casus était dans la boîte aux lettres, et ce soir c'est VOUS le Maître. Souriant, vous sortez les règles de Cyberpunk ou Shadowrun en songeant aux plaisirs simples du jeu de rôle, comme flanquer une raclée aux premiers persos qui feront des remarques sur votre scénario génial. Mmmm, l'idéal serait d'avoir sous la main quelques gangs musclés, avec leurs caractéristiques complètes et leur matos, histoire d'animer un peu les temps morts de la partie...

«... Smoking, champagne, petits fours... C'est parfait, mon bon Gwô, nous sommes prêts à recevoir nos convives.

— Heuu!... vous êtes sûr, Maître Millord, qu'inviter un gang à passer la soirée ici était le meilleur moyen de l'étudier?

— Naturellement, sous-homme de peu de foi. Un fructueux échange socio-philosophique ne peut qu'élever notre esprit vers... DING DONG! Ah!, mais les voilà...

— Entrez donc, braves gens...

— Oh l'ôtre, d'où t'as vu que j'm'appellais Jean! Mon nom c'est Robert MC, hé tête de mort! Et pousse-toi d'la porte, où j'vais t'inqner en rentrant la mob... »

Où l'on se pousse pour faire entrer la mob

Les Blood Runners

« Joli puzzle, hein petit ? Doit y avoir trois ou quatre mecs étalés sur 500 mètres... Tu vois le tag fluo là-bas ?

— Le sourire de clown ricanant ?

— Tout juste... C'est la marque des Blood Runners. Cette vingtaine de fondus sillonnent la ville toute la nuit sur des rollers, défoncés à mort et armés de battes cloutées. Tu peux pas les rater, leurs costards d'arlequins fluorescents sont aussi discrets que les bombes lacrymos ou hilarantes qu'ils balancent à tour de bras.

— Et il n'y a personne pour les arrêter ?

— Sont trop rapides, sans attache, ni QG officiel, totalement imprévisibles... Comment veux-tu qu'on les coince ?

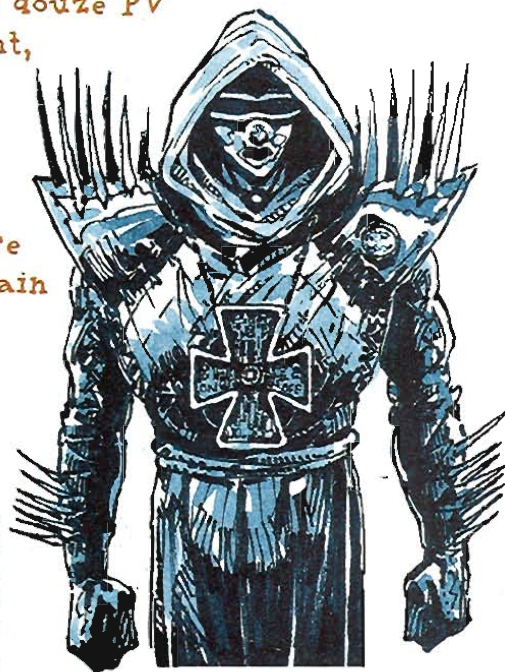
— En les piégeant. Ces attaques incohérentes ont bien un motif caché...

— Ça, petit, c'est exactement ce que pensaient nos agents. Manque de bol, leurs tripes sont justement étalées là-bas... »

● **Cyberpunk** : INT6 REF8 TECH5 SF9 BT6 CH5 MV8 CON6 EMP7. COMP. : Connaissance rue 5. Se cacher/semer 7.

Athlétisme 6. Lutte 7. Intimider 4. Esquive 5. Mêlée 5. Patiner 7. Humour noir 7. EQUIP. : synthépeau arlequin fluo, T-shirt kevlar, lunettes roses avec mini-phone/vision infrarouge, rollers, bombe peinture fluo, masse cloutée (3d6), gant de combat (3d6/2d6), Arasaka Shot 12 avec lance-grenades (paralysantes, aveuglantes, soniques, gaz, hilarantes!).

● **Shadowrun** : C4 R5(6) F3(4) Ch2 I3 V3 E6 M- Réa4 Ini4+1d6(2d6) Arm1/1 Dan/Pro 4/3. COMP. : Combat arme 5, Armes à feu 3, Athlétisme (rollers) 4/6. EQUIP. : combinaison fluo (armure 1/1), lunettes roses avec vision thermographique et commlink intégrés, cyberrollers (multiplie la vitesse de course par 2, l'adversaire doit faire un jet de Réaction(4) pour pouvoir riposter), mas-sue de métal lestée et cloutée (6Mstun ou 4lphy), Defiance Super Shock Taser (10S stun), 1d6 patches de stimulants



variés (expliquant les modifications de R, F, Ini : -1 à Co, R, F, et -2 à Ch, I, V, Réa au bout de 1d6 minutes, l'effet dure 1d6 heures), bombes de peinture fluo et corrosive (4L, jet de réflexes(4) pour éviter d'être aveuglé).

Les Inquisiteurs du Gritche

« Alors vint le Gritche, implacable androïde exterminateur, fléau de l'humanité. » Telle est la première ligne de la charte des Inquisiteurs, des moines néoteks qui ont fondé un gang mystique vouant un culte à l'énigmatique Gritche : une machine à tuer issue du roman-papier Hypérion de Dan Simmons, auteur du défunt XX^e siècle. Au nombre de 21, les Inquisiteurs sont des cyberpsychos bardés de prothèses artisanales, revêtus d'armures de tôles recyclées et hérissées de douzaines de pointes acérées. Fanatiques, ils n'observent qu'une seule loi : « La Machine est l'avenir de l'Homme », et écumant les rues pour convertir les simples mortels... en les massacrant. Aussi violents que les orages électromagnétiques ravageant leur cerveau, ils tuent en récitant des psaumes en latin. Et comme disent les superstitieux : « Quand un Inquisiteur rôde le soir, même la Mort change de trottoir ! »

● **Cyberpunk** : INT6 REF9 TECH7 SF7 BT4 CH4 MV5 CON9 EMP1. COMP. : Conn. rue 5, Lutte 7, Esquive 6, Fusils/pistolets/armes auto 7, Gentech 4, Intimider 7, Religion gritchèque 8. CYBER. : Kerenzikov boost. (+2), 2 cyberbras (lance micro-missile, wolvers), armure sous-cut., vision thermo et viseur, câblage arme, détect. mouvement. EQUIP. : armure hérissée de pointes (18), chapelets et crucifix, fusil Sternmeyer (5d6), pistolet Armalite 44 (4d6+1).

● **Shadowrun** : Gang d'Orks hypertrophiés. C8(10) R4(6) F7(9/11) Ch1 I2 V4 E0.3 M. Réa4(5) Ini4(5)+Id6(2d6) Arm 7/5 Danger/Professionnalisme 5/4. COMP. : Armes de trait 6. Combat à mains nues 6. autres comp. de combat 4. Interrogation 4. Voitures 2. CYBER. : réflexes. accrus 2. armure dermale 2. subst. musc. 2. yeux rouges (thermo. antiflash). cyberbras griffes (11M). Force+2. interface d'arme. Shotgun (10S). ÉQUIP. : armure métal hérissée de pointes (6/4). casque à pointe (1/1) avec commlink IV. hache (11S). arbalète lourde (8S). Ingram Valiant (7S) syst. pneum. 3 et interface. Id6 grenades offensives (10S).

« Ces Messieurs désirent-ils une petite coupe ?
— Z'y vas, t'as vu c'bouillon, ma parole y s'prend pour le coiffeur... Touche-moi, tu vas voir !
— Détrompez-vous, ce n'est qu'un petit mal-entendu et...
— Peut-être mal-entendu ? Oh l'autre !, y m'traite de nabot sourdingue main'nant, relier-moi ou j'lui fais une tête... »

Où après la tête, on te fait la grimace

Les 12 Singes

« Eeeek ! Eeeeeek !
— Qu'est-ce qu'il dit ?
— Il veut que tu lui files ton blouson en croco. A ta place, je m'exécute, ce gars fait partie du gang des 12 Singes, et il ne plaisante pas. Quand ces anarchistes écolos et chamans timbrés ont libéré tous les animaux du zoo pendant le défilé présidentiel, le maire a rigolé. Mais t'aurais dû voir sa tête quand les charges creuses scotchées sur le ventre des

pingouins ont commencé à exploser. On dit que les 12 Singes utilisent des implants cybers pour aiguïser leurs sens : avec des modifs esthétiques et un exosquelette, ils deviennent de véritables hommes-loupes ! Et leur chef, Gilliam, possède un Lightning Bull, un chien cyber capable de t'arracher les...
— Bien, hem... et si je lui donnais mes bottes, aussi ? »

● **Cyberpunk** : INT9 REF7 TECH4 SF7 BT6 CH7 MV5 CON4 EMP4. COMP. : Conn. rue 5. Biologie 6. Botanique 6. Zoologie 6. Se cacher 5. Athlétisme 5. Esquive 7. Kung-fu animal 8. Épée 7. CYBER. : modifs esthétiques (homme singe/loup/leopard...), griffes wolvers (3d6), audition amplifiée, vision nocturne, booster olfactif. Kerenzikov (+1). ÉQUIP. : I-shirt/collants déchirés kevlar (10), monokatana (4d6), explosifs divers, animaux familiers (serpent, loup...).

● **Shadowrun** : Gang d'Elves sauvages se prétendant adeptes physiques, et quelques chamans des rues. C3 R6(8) F3(5) Ch4 I6 V5 E0.2 M. Réa 6(11) Ini 6(11)+Id6(3d6) Arm 5/3 Dan/Pro 5/3. COMP. : Armes à feu/de trait/de jet 5. Combat à mains nues 6. Athlétisme 6. Furtivité 6. Electronique 4. Motos 5. CYBER. : modifs esthet. (elfe loup/leopard...), réflexes câblés 2, subs. musc. 2, lames rétract. dikotées (5M), yeux (vis. nocturne, ampli. optique 2, anti flash), oreilles (haute fréquence), masque vocal (ultra-sons). ÉQUIP. : veste pare-balles (5/3), arc Ranger-X, flèches dikotées (10M), HK 227 (visée laser et syst. pneum. 2) (7M), Id6 grenades éblouissantes ou fumigènes, radio auriculaire, moto Suzuki Aurora. Pour le Lightning Bull, voir *Gwô & Millord* du n° 92.

La table des Vertes et des Pas Mûres

Vos PJ jouent les gros bras ? Ils prennent votre scénario pour un stand de tir à la Folie du Trône ? Très bien. Voici quelques idées pour égayer leur prochaine rencontre avec un gang, histoire de leur rejouer « Danse avec les loups »...

1 - **Baston ! Les PJ ont tous une sale tronche, et c'est une raison suffisante pour aller les rectifier... Sortez 3d6 casseurs excités, et organisez une vraie bagarre de western !**

2 - **Mate la meuf... Le chef du gang trouve très à son goût la petite amie de l'un des PJ. Il en profite pour la faire enlever à la première occasion.**

3 - **Spit Fighter. Au cours d'un « spit fighting », ou duel d'insultes, chacun des deux adversaires balance à tour de rôle une insulte complexe et originale. Le premier qui perd son sang-froid a perdu : qualifié de « cold chicken », il reconnaît son infériorité dans l'argot de la rue. Ces duels obéissent à un code d'honneur et règlent les conflits mineurs.**

4 - **Elles sont belles, tes bottes... Les PJ doivent troquer un objet simple contre un droit de passage sur le territoire du gang.**

5 - **La fureur de vivre. Le champion du gang défie le champion des PJ dans un duel de fous (combat au sommet d'un gratte-ciel, motos lancées l'une contre l'autre, etc.).**

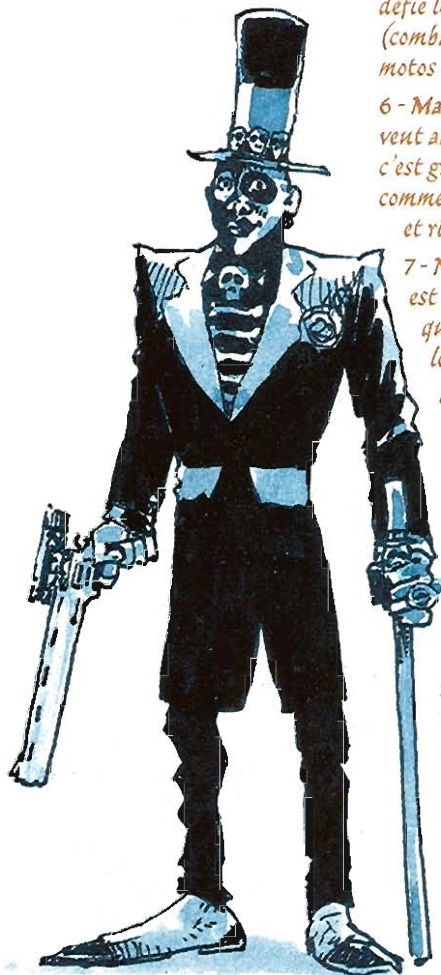
6 - **Mano a mano. Un chef de gang veut absolument enrôler les PJ. Refuser, c'est gravement l'offenser. Accepter, c'est commencer des épreuves initiatiques idiotes et risquées (paris, exploits, tatouages, etc.).**

7 - **Number one fan ! La bande des PJ est admirée par un gang de minables qui leur colle aux rangs et leur attire les pires ennemis.**

8 - **West side story. Une fille du gang s'amourache follement de l'un des PJ. Le chef de la bande va mal le supporter...**

9 - **Roberto, mio palmo... Un chef de gang très puissant se considère un peu comme le parrain spirituel de l'un des PJ. Condescendant, il a tendance à lui casser gentiment les pieds en exigeant divers services...**

10 - **Radio pirate, tout le monde t'éclaaate ! Les PJ ont commis un affront irréparable (à vous de voir quoi). Les chefs de gang s'unissent et organisent une gigantesque battue à travers la ville, traquant les PJ et se communiquant leur position par radio et CB (inspi-védo : Les guerriers du Bronx).**



Les Barons Legba

«J't'en ficheraï moi des mystérieuses disparitions et des accidents de cause inconnue... Les journalistes savent pas ce qu'y s'passe dans le vieux funérarium désaffecté. C'est là qu'y se réunissent, les Barons Legbas, avec leurs tatouages à crâne de mort, leurs costumes blindés et leurs flingues peinturlurées de symboles vaudous.

D'abord y fabriquent des p'tites bombes pour provoquer des accidents sur l'autoroute, puis y rappiquent avec un véhicule sanitaire volé, et pffuitt... envolés les victimes. Après, c'est la grande cérémonie : vèvés, sacrifice et tout le tremblement, pendant que les charcadocs défilent pour acheter les organes illégaux. Y paraît même qu'El Scorpio, le chef des Barons, se garde pour lui les meilleurs morceaux. Pour sûr qu'il est pas humain, un homme comme ça. Dites, vous croyez aux vampires, vous ? »

Propos recueillis au bord du comptoir du *Baracuda Bar*.

● **Cyberpunk** : INT6 REF8 TECH6 SF8 BT4 CH4 MV6 CON6 EMP4. COMP. : Vaudou 8. Art martial caribéen 8. Armes auto/blanches 7. Pharmacie 6. Chirurgie 3. Intimider 7. Conn. rue 6. Esquive 5. ÉQUIP. : imperméable décoré de talismans vaudous, drogues variées, kit chirurgical, monolame caribéenne (2d6), nunchaku (2d6), Ingram Mac14 (4d6+1), van médical. El Scorpio est un Vampire (voir supplément « Enfants de la Nuit »).

● **Shadowrun** : Gang de goulés trolls des Caraïbes (2,95 m) et quelques chamans des rues. C12(13) R4 F10 CH1 I2 V4 E5 M- Rea3 Ini 3+1d6 Arm 4/2 Dan/Pro 4/3. Pouvoirs : ouïe/odorat acérés. Faiblesses : allergie modérée (soleil), aveugles. COMP. : Combat mains nues/armé 5 (portée+1). Armes à feu 3, Furtivité 5, Biotech 3, Voitures (camions) 2/4. ÉQUIP. : Imperméable renforcé blanc sale (4/2) (« blouse »), large couteau (épée) (12M), pistolet Ares Silverguns (moins bruyant, mais T+2, car aveugle) (9S), divers scalpels et outils de travail, ainsi que des paquets d'herbe qui fait rire.

« Hé, Wôg ! Ton Maître il est tell'ment à plat qu'on peut en faire un poster... »

— Ahahaha ! Vous avez entendu, Maître... elle est bonne, non ?

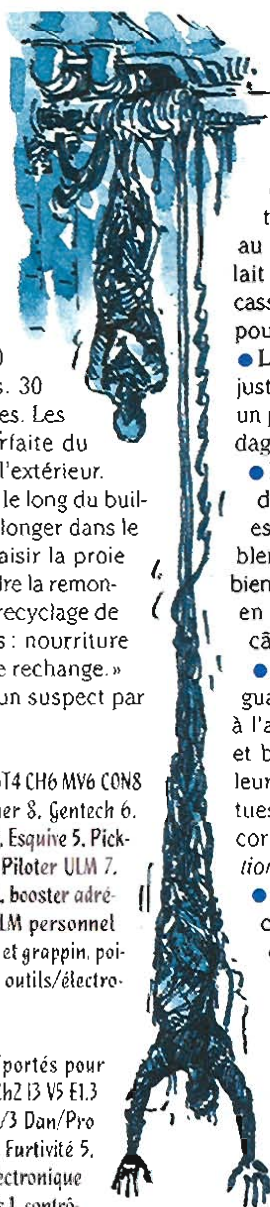
— Ouais, et pis ça craint sa zikmu, on s'croirait à Mam-mouth. Meis-nous M.C. Solaar ! »

Les Plombeurs de Ciel

« Brazil Tower. 150 étages de bureaux désaffectés. 1000 kilomètres de conduits repartis sur des douzaines de niveaux. Un labyrinthe impénétrable. Le domaine des Plombeurs. 30 cocons de câbles entremêlés. 30 ombres humanoïdes agglutinées. Les Plombeurs. Connaissance parfaite du dédale, de tous les accès sur l'extérieur. Dehors, un à-pic de 300 mètres le long du building. En bas, la rue. Objectif : plonger dans le vide au bout d'un élastique, saisir la proie (homme, femme, enfant), attendre la remontée, rejoindre les cocons. Puis recyclage de la proie et de ses possessions : nourriture de la communauté et pièces de rechange. » Données brutes « extraites » d'un suspect par Implant Neuro-Cortical.

● **Cyberpunk** : INT6 REF4 TECH7 SF6 BT4 CH6 MV6 CON8 EMP6. COMP. : Athlétisme 8. Se cacher 8. Gentech 6. Recycler matériaux 7. Cannibalisme 8. Esquive 5. Pick-pocket 6. Crocheter 5. Arme auto 6. Piloter ULM 7. CYBER. : vampires (1d6/3), filtre nasal, booster adrénaline, réserve oxygène. ÉQUIP. : ULM personnel déployable, 50 m d'élastique, harnais et grappin, poisons variés (capsules dentaires), kit outils/électronique/crochetage. Uzi mini9 (2d6+1).

● **Shadowrun** : Gang de Nains héliportés pour ramener les proies au nid. Co5 R3 F5 Ch2 I3 V5 E1.3 M- Rea 3(5) Ini 3(5)+1d6(2d6) Arm 5/3 Dan/Pro 3/3. COMP. : Armes à feu/lourdes 4, Furtivité 5, Athlétisme (saut à l'élastique) 3/5, Électronique 5, Hélicoptère 5, CYBER. : réflexes câblés 1, contrôle véhic. 1, datajack, yeux (vision thermo, déterminée), affich. retin. ÉQUIP. : Veste pare-balles + casque (radio) (6/4), Browning MaxPower (visee loser) (9M), 50 m d'élastique avec harnais et grappin, 1d6 réflexes/ciels, trousse d'électronique : au-dehors : hélicoptère personnel Northrup Wasp interfacé + mitrailleuse Ingram Valiant pour aller faire les courses !



Où l'on touche à ton pote

Et pour finir, bande de veinards, un tour d'horizon des gangs les plus dingues. N'hésitez pas à en rajouter... Comme disait Bruce le Boucher au petit lunetteux en cravate qui voulait le payer par carte de crédit : « Te casses pas la tête, vieux, ma bande est là pour ça. »

● **Les Sex Machines** : Six filles de rêve en justaucorps de cuir noir, qui confondent un peu trop l'amour avec le karaté. Blindage dermal et peau de velours, quoi.

● **La Famille Adams** : Chaque membre du groupe a subi les modifications esthétiques nécessaires pour ressembler à son idole (heu... sauf la Chose, bien sûr !), avec quelques gadgets « gore » en plus : dents de vampire, muscles câblés, etc.

● **Les Underground Taggeurs** : Naviguant dans les égouts, ils percent le sol à l'aide d'étranges périscope-à-tagger et barbouillent en quelques secondes leurs slogans dénonciateurs sur les statues d'hommes politiques, les halls des corporations, etc. (inspi-vidéo : *Demolition Man*).

● **Les Pompadours** : Une trentaine de clochards classieux qui récupèrent de vieilles fringues de théâtre, se battent à l'arme blanche et respectent une certaine morale chevaleresque. Truculents, peu belliqueux, et excellents informateurs !

● **Les Dragon Ball** : Une jeune mafia chinoise gavée de mangas et de kung-fu, habituée à racketter le Chinatown des grandes villes.

« (Musique) Il me dit "Arwah arwah hah, j'achète le rap en dinars"... Z'yva Maître, à vous ! »

— J'ai dit "Non j'veux des pièces d'or car on m'appelle Millord".

(Chœurs) — Bouge de là, yeah, bouboubouge de làà... »

ÉCRIREZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

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

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

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

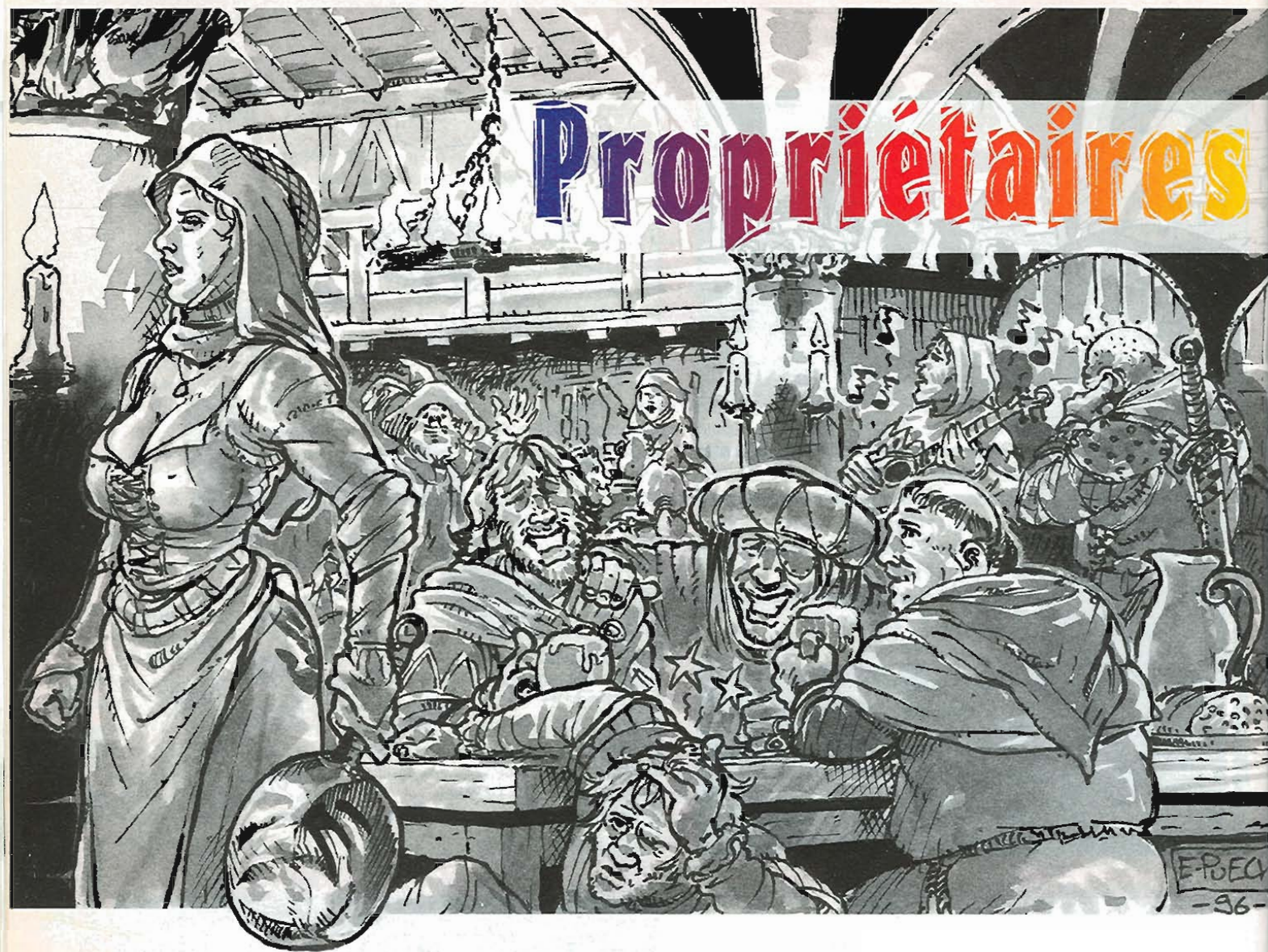
● **G&M 98** : Spécial Épouvante ! Faites-nous une peur bleue, avec des monstres, objets, machines, personnages, sortilèges et histoires abominables pour l'appel de Cthulhu !

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



Christophe Debien
& Patrick Bousquet
guest star : Samuel Delorme
illustration : Éric Puech

Propriétaires



Si votre univers de jeu vous fait évoluer dans une même région ou un même pays, votre groupe d'aventuriers aura peut-être envie d'avoir une base de repli. Plutôt que d'acquiescer à son castelet, sa guilde, sa chapelle, sa cahute, pourquoi ne s'associeraient-ils pas pour gérer le lieu obligé de tout scénario médiéval-fantastique : une auberge. À lire par le meneur de jeu et les joueurs...



Après plusieurs années d'aventure en commun, Algar, Bimjoy, Carolus et Danaelle ont désormais chacun des objectifs personnels. Algar aimerait pacifier une région victime de raids barbares, et ainsi s'afficher auprès des grands de ce monde. Bimjoy le guerrier ne désire que se reposer un moment. Carolus veut pouvoir faire retraite de temps en temps, et Danaelle aimerait former des apprentis à l'art des illusions. Une occasion s'est offerte dans la ville de Rhadjabân. En vendant deux objets magiques, et avec la bénédiction du bourgmestre, le groupe est désormais propriétaire de l'Auberge du Casque de Guerre. Bimjoy déclare aussitôt que l'auberge fera aussi taverne, tandis qu'Algar ne l'imagine pas sans une grande écurie et propose de s'associer avec la guilde des marchands et des coursiers. Carolus et Danaelle ne demandent dans un premier temps qu'à

bénéficier d'une chambre. Quand ils repartiront à l'aventure, ils laisseront Bimjoy et Algar s'occuper de l'affaire.

Mes chers associés

L'intérêt pour les joueurs de partager un même lieu est justement de pouvoir assurer eux-mêmes la gestion d'un bien commun ; le meneur de jeu restant en retrait. Il n'est pas question de gérer « réellement » une auberge, avec toutes ses contingences, car cet établissement doit n'être source que d'avantages, tant dans le jeu que hors du jeu. Avant de songer au type d'« auberge » que vous allez aménager, il faut déjà songer à l'acquiescer, et de quelle manière. Dans des jeux comme *Advanced Dungeons & Dragons*, où l'argent coule à flot, l'achat immédiat n'est pas un problème, ni même la construction à

partir de plans (laissez les joueurs se disputer des heures durant entre les séances de jeu à propos de l'ergonomie de l'auberge idéale). Dans un jeu plus « réaliste », on peut envisager le don par un seigneur reconnaissant d'une maison à retaper. Le mieux est de leur permettre de faire une bonne affaire, pourvu qu'ils mettent en commun leurs ressources et s'associent. Dans certains mondes, il peut n'y avoir qu'un seul propriétaire, et cela apportera un prestige accru à ce dernier. Mais dans un monde médiéval-fantastique, jouez plutôt sur le statut d'associés, avec un système de parts. Si un des personnages meurt, cela permettra aux autres de continuer, ou de faire rentrer par cooptation d'autres personnages. Une fois encore, laissez le réalisme de côté, autorisez ce qui est le plus pratique pour le jeu.

Développer le concept

Avoir une base de repli c'est bien, mais si l'auberge devenait un vrai lieu vivant ce serait mieux. Le but ne doit pas être de gagner de l'argent avec l'établissement, mais de ne pas en perdre trop (ou d'équilibrer) et d'en tirer des avantages. Si on commençait à parler de fournitures, de fréquentation, etc., en dehors de passer des soirées au boullier, les aventuriers auraient plus de chances de se ruiner que de se constituer une retraite. Il faut donc

d'une auberge de vos propres mains...

d'abord définir en quoi consiste l'auberge et où elle se trouve.

De quoi constituer l'auberge

En fait, il est quasiment obligatoire de prévoir que l'auberge (le lieu où l'on dort) soit aussi une taverne (le lieu où l'on boit et mange). Toute idée que vous aurez pour adjoindre une valeur ajoutée, même incongrue, est la bienvenue. N'hésitez pas à voler des idées au western, aux Mille et Une Nuits, à Las Vegas. Les aventuriers n'en seront que plus novateurs dans leur monde. Vous pouvez donc y mettre entre autres :

- **Une écurie.** Vous êtes maintenant aussi un relais pour coursiers royaux ou une étape pour caravanes. Ou plus simplement, vous pouvez y laisser et y soigner vos montures.

- **Une scène pour baladins et théâtres, ou pour filles déshabillées et musiciens.** Les spectacles sont toujours appréciés. Mais chaque exhibition a son type de clientèle. Il est évident qu'un poète déclamant des vers sera différemment apprécié qu'une danseuse en voiles transparents. Proposer des spectacles est un moyen intéressant de se faire connaître au loin, non pas tant de la clientèle que des troupes de baladins, véritables ambassadeurs itinérants.

- **Un barbier, des bains, des massages.** Avec ce service, on attire deux sortes de clients. Soit les bourgeois ou les nobles en quête de plaisirs raffinés. Soit les voyageurs au long cours, ceux couverts de poussière, et qui ont sans doute des tas de choses à raconter. Attention, innover ne sera pas forcément bien vu par les autres taverniers de la ville.

- **Une annexe d'équipement pour aventuriers.** Cordes, lanternes, coutelas, etc. En plus de constituer aussi une réserve à moindre coût pour vos propres aventuriers, vous attirerez aussi les confrères. Deux petits problèmes : pour être crédible, il faut que le patron de cette annexe soit un aventurier connu, sinon l'entreprise semble ridicule ; et puis il faut que la région s'y prête. À réserver donc plutôt aux régions frontalières de l'inconnu qu'au cœur des capitales. Et pourquoi pas une annexe proposant du petit matériel pour les herboristes ou les magiciens ?

- **Un écrivain public.** Pourquoi pas, puisque tout le monde ne sait pas lire et écrire ! L'avantage : cela oblige à être au courant de tout ce qui est administratif ou légal. Attention néanmoins avec tout ce qui ressemble à la pratique d'un métier autre que celui d'aubergiste. Les guildes d'artisans risquent de voir d'un très mauvais œil qu'on empiète sur leurs domaines de compétences.

Il existe encore de nombreuses possibilités (louer la salle principale pour des congrès de magiciens, les réunions commerciales des

caravaniers, ou encore installer le « traditionnel » bordel). Pour chaque suggestion des joueurs, posez-vous les questions : quels avantages en retirer, quels désavantages ou contraintes cela impose-t-il.

Où la situer

On peut envisager un emplacement hors ville, à la croisée de deux routes marchandes, mais cela serait se priver des avantages de la ville, avec ses contacts variés. Le choix principal va devoir se faire sur le lieu et la clientèle en même temps, l'un conditionnant l'autre. Grosso modo, il y a quatre catégories :

- **Quartier pauvre/mal famé.** Clientèle de paumés, de voleurs, mais aussi de personnages qui ne fréquentent pas les lieux en vue. Avantages : discrétion, possibilité de trouver rapidement des gens à tout faire. Mais attention aux contrôles de la garde locale.

- **Quartier des travailleurs (agricoles ou artisans).** Clientèle régulière, sans problème, peu de chances de clients sortant de l'ordinaire. Bons rapports assurés avec le voisinage. Avantages : peu nombreux en dehors de la stabilité.

- **Quartier des marchands/bourgeois.** Moins de clients, mais plus raffinés, possibilité de se faire bien voir. Avantages : ils peuvent être vos obligés, vos clients, vous pouvez devenir un notable.

- **Quartier riche/noble.** Clientèle très particulière, pas forcément reconnaissante. Avantage : c'est vous que l'on vient chercher pour les quêtes. Inconvénient : vous ne serez jamais que des tenanciers d'auberge.

Quel ton lui donner

Une auberge vit principalement sur sa réputation. Quand elle est gérée par des aventuriers, leur propre réputation va se mêler à celle de l'auberge. Néanmoins, c'est l'aubergiste lui-même qui va donner le « ton ». Il semble donc important de bien le choisir si aucun des aventuriers ne souhaite prendre sa retraite. Le meilleur choix semble de désigner un ou deux aventuriers comme représentants des propriétaires, faisant des apparitions régulières en salle, comme les patrons de boîtes de nuit modernes ; et de leur adjoindre un économe, chargé de la gestion au jour le jour des marchandises.

Ensuite, il faut choisir le type de services à fournir en fonction de la clientèle qu'on veut séduire. Un bon lit, des repas de qualité, et surtout de l'alcool à flot sont toujours une base solide, mais cela ne suffit pas à distinguer une auberge d'une autre. Par contre, des spécialités genre danse du ventre attireront sans doute de nombreux clients, venus de fort loin, mais peut-être aussi pas mal d'ennuis.

Si votre auberge est censée devenir un lieu de recrutement pour aventuriers en mal de contrat, c'est votre présence, le succès de vos précédentes aventures qui en seront le garant. Si votre groupe est spécialisé dans l'élimination des nécromanciens, la protection des caravanes ou le secours gratuit aux veuves et aux orphelins, votre réputation sera différente que si des individus louches font du trafic de lotus noir dans votre arrière-salle. Quoi qu'il en soit, une réputation met du temps à se construire, mais encore plus de temps à changer. Comptez quelques jours pour être connu dans la ville, quelques mois pour les environs, et quelques années pour toute la région.

Et si deux magiciens venaient à être assassinés sous votre toit, il est probable que votre établissement finisse par être connu sous le nom de l'auberge des deux magos égorés.

Pour résumer, la réputation va se construire sur : le degré d'honnêteté du groupe, la bonhomie de l'aubergiste, la qualité des services, les compétences apportées par les aventuriers, leur propre réputation, le lieu et sa clientèle.

Les copains aussi...

Pour les aventuriers, l'auberge est une sorte de base arrière. Si ce sont d'impénitents voyageurs, ils se contenteront de prendre une chambre lors de leur passage. Si ce sont des clercs, des magiciens, ils voudront sans doute plus d'aises et une partie du bâtiment pourra leur être réservé.

Le cas peut se présenter d'aventuriers retournant à leur auberge et réquisitionnant la totalité des chambres, vidant la cave et le cellier en invitant à tour de bras. Faites-leur bien comprendre que procéder ainsi régulièrement va tout simplement ruiner l'établissement.

Les avantages immédiats hors du jeu

Éric, qui joue Algar, n'est pas là ce soir. Qu'à cela ne tienne : Algar doit justement s'occuper du « Casque de Guerre ». Il partira à l'aventure une autre fois. Jean-Christophe ne veut plus jouer de prêtre, il laisse Binjoy en retraite et crée Ergald, un autre personnage qui, plus tard, essaiera de s'associer à la bande.

Les avantages immédiats dans le jeu

Carolus est injoignable, perdu dans les bois étranges de Foliandre, on lui laissera un message à l'auberge pour qu'il sache où retrouver les autres. Danaelle ne veut pas partir sans un écuyer, on va faire crier une annonce et recevoir les postulants devant les écuries.

L'auberge est censée être autosuffisante. Il est donc évident que les associés y disposent du coucher et du manger gratuits, mais dans des limites raisonnables.

Comme l'auberge est le point central de vos aventures, les personnages voudront sans doute y prévoir une section qui leur sera réservée. On pourra ainsi y trouver un pigeonier (pour envoyer des messages aux autres), ou bien des boules de cristal, des arrivées de téléportation (selon la magie dont ils disposent). Enfin, ils pourront y entreposer leur 42 épées longues tueuses de loups, de trolls, de limaces vertes... ; les 28 tomes de *La magie facile* par Elzamius le Couard. Ce qui risque d'ailleurs d'attirer nombre de voleurs pensant qu'il est plus facile de dérober des objets dans une auberge que dans des souterrains remplis de monstres. Là aussi, les aventuriers en auront sans doute pour des heures à élaborer les plans des lieux, des pièges, des protections magiques. Montrez-leur que tout cela coûte fort cher, et que la meilleure des protections sera de toute manière que quelques-uns d'entre eux restent sur place.

Un peu de calcul

Les aventuriers vont sans doute vouloir utiliser l'auberge pour recruter, obtenir des services, des faveurs. La plupart de ces demandes seront gérées en pur jeu de rôle entre le meneur de jeu et les joueurs. Néanmoins, il peut être amusant d'avoir un petit système pour gérer ces situations. Nous vous donnerons donc, pour chaque notion rencontrée, une valeur pour estimer la réputation d'une auberge et les chances d'en obtenir des avantages (ce ne sont que des indications !). Comme il aurait été un peu compliqué de créer des tableaux à trente entrées, nous indiquons quelques notions de base et des pourcentages à calculer. Au final, vous aurez simplement à lancer les dés pour savoir si vous faites plus ou moins que le score requis.

Notions générales

- PC : année de présence complète.
- PP : pour un aventurier, il y a aussi l'année de présence partielle, elle se compte en proportion de mois par année, un jour de présence étant compté comme un mois complet.

Exemple : Algar passe à l'auberge trois fois dans l'année, chaque apparition étant espacée de plus d'un mois. Il a donc été « présent » trois mois sur douze, donc 25 % du temps en ce qui concerne sa réputation pour l'auberge.

La réputation

Après quelques mois d'existence, l'auberge a acquis sa réputation de base. Elle est égale à 10 % si elle ne fait qu'auberge/taverne. Tout aménagement supplémentaire (bains, écurie, spectacles) peut lui rajouter de 1 à 3 %. Elle augmentera ensuite automatiquement de 1 à 5 % par an en fonction de la qualité de l'accueil et du service (même un aubergiste désagréable finit par être connu).

Cette réputation de base est ensuite modifiée par la réputation des aventuriers. On peut classer ceux-ci en cinq catégories : débutant, normal, vétéran, héros, légendaire. Il faut faire la somme des membres du groupe. Les débutants n'apportent pas grand-chose. Les normaux ont fait entre trois et six grandes aventures. Les vétérans plus de dix. Les statuts de héros et légendaire sont particuliers et peuvent s'appliquer en plus des autres. Un héros typique a sauvé une région, une princesse, quelque chose en rapport avec l'histoire de la région ou du pays. L'aventurier légendaire a quelque chose d'extraordinaire qu'aucun autre n'a : comme un nain à qui les elfes de passage viennent demander conseil, un hobbit revenu avec une tête de dragon empaillée avec la devise : « Décollé d'un coup grâce à la dague Tristecol. »

La réputation des aventuriers sur l'auberge dépend du nombre d'années passées sur place :

- Débutant : -1 % x PC (un aventurier qui ne part jamais à l'aventure fait louche) ;
- Normal : +2 % x PC (on peut cumuler les temps de présence de tous les aventuriers du groupe) ;
- Vétéran : +5 % x PP (un vétéran peut ne passer que de temps en temps) ;
- Héros : +20 % -1 % par année après l'acte héroïque ;
- Légendaire : de -30 à +30 % suivant le type de légende qui se rapporte au personnage (être si sale que l'on a fait reculer une liche grâce à son odeur est certes légendaire, mais très peu valable en terme de réputation positive).

Ajoutez le pourcentage de base à celui des aventuriers. Par exemple : 15 % (base) + 10 % (quatre vétérans n'étant là qu'un mois sur deux) + 19 % (un des personnages a sauvé la fille du maire l'année dernière) : 44 %. On arrive à ce que l'on appelle la réputation « neutre », qui va être modifiée en fonction des « services » demandés. Mais aussi à qui on s'adresse.

Si on s'adresse à la population fréquentant l'auberge (des voleurs dans une taverne mal famée, des marchands dans un quartier bourgeois), le pourcentage reste le même. Si on s'adresse à une autre population, il est divisé par deux.

Types de services demandés

Pour les recrutements et les services, n'hésitez pas à modifier complètement la valeur obtenue en fonction du passé des aventuriers. Un groupe qui revient toujours sans autres survivants que le groupe de base verra ses chances extrêmement réduites, alors qu'une expédition dont chaque membre est revenu avec une bourse pleine d'or ira jusqu'à quintupler les chances. Pour les services demandés, c'est la même chose. On ne prêtera une seconde fois qu'à ceux qui ont aussi rendu un service entre temps.

- Recrutement de mercenaires standard (gardes, caravaniers, guerriers) : +20 à 40 % en fonction de la solde proposée.
- Recrutement de compagnons (qui seront donc partenaires d'aventure) : pour personnages « normaux » (comme précédemment) :



+20 % ; pour personnages avec quelques capacités (voleurs, pisteurs) : normal ; pour personnages très spécialisés (magiciens, prêtres) : -10 %. Les personnages recrutés seront de toute façon de « niveau » inférieur à celui des aventuriers recruteurs. En cas de réussite critique au jet de dé (résultat divisé par cinq), ils peuvent être de niveau équivalent.

- Services à demander : à de mauvais garçons (lilature, enlèvement, etc.) : normal ; à des bourgeois (prêts, consultation d'ouvrages) : -20 % ; à des nobles (prêt de forces armées, sauf-conduits, consultation d'ouvrages) : -40 % ; à des anciens aventuriers (décrire des monstres, donner des recettes, expliquer des sorts) : +20 %.

Ennuis en perspective

Une auberge peut être la proie de divers malandrins : être l'objet d'un racket, servir de base à des receleurs ou à des vendeurs de drogue (et tel n'est peut-être pas votre désir). Ses richesses peuvent exciter l'envie de pillards ou de voleurs.

- Risques de racket, recel et drogue (un jet tous les trois mois) : 10 % de base + 20 % si dans un quartier populaire + 5 % par aventurier associé qui n'est pas là - 5 % par aventurier présent - 20 % par personnage héroïque ou légendaire présent.
- Pillage ou vol (un jet par an) : 0 % + 1 % par aventurier associé normal + 5 % par vétéran + 10 % par héros + 20 % par personnage légendaire (qu'ils soient présents ou pas) - 5 % par personnage présent.

Ce n'est que le début

Comme vous le constaterez, les possibilités sont nombreuses. Car le but de « l'auberge » n'est pas qu'un meneur de jeu dicte des conditions et donne des résultats à un groupe de joueurs ; c'est qu'un groupe de joueurs discute, gère et propose des idées toujours nouvelles pour enrichir son cadre d'aventure.

Pierre Rosenthal
illustration : Éric Puech

Un kit complet de décors modulables pour auberges prêtes à poser

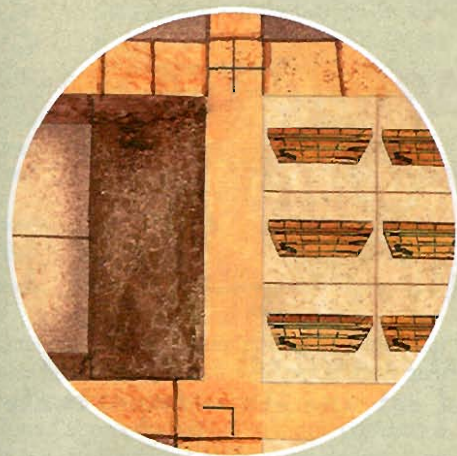


Schéma 1

Utilisez les repères pour découper les pièces au cutter en conservant une partie du mur autour.

Plus jamais ça !

Deux heures du mat'. Votre scénario génial se déroule comme sur des roulettes. D'ailleurs les persos viennent de pénétrer, comme prévu, dans la sombre taverne que vous avez préparée. Soudain, le drame : votre chien, affamé, vient d'engloutir plans et descriptions. Vous n'avez plus qu'à improviser en griffonnant un schéma sur un emballage de pizza : le sinistre repaire des Cavaliers noirs vient de se recycler dans la restauration italienne ! Ah, si seulement vous aviez découpé le poster central du dernier Casus : à vous la sordide auberge avec son comptoir maculé, à vous le combat effréné au milieu des tables renversées et des tonneaux éventrés... Allez, on efface tout et on recommence.

Un poster vaut mieux que deux Velleda

Épatez vos joueurs grâce à cet ensemble de plans de sol tout en couleur, superbement illustré, qui va vous permettre de bâtir l'auberge de leurs rêves ou de leurs cauchemars... Découpez au cutter chaque pièce en suivant les repères (schéma 1), afin de conserver une partie du mur servant à les délimiter. Seule exception à cette règle : les « couloirs ». Passez au ras des dalles afin qu'ils puissent être utilisés comme jonctions entre deux salles. Vous obtiendrez ainsi une vingtaine d'éléments : (voir schémas 2 et 3) trois grandes salles (A, B et B2), la base indispensable de toute auberge ; quatre pièces modestes (C, D, C2 et D2) pour des variantes d'agencement ; trois éléments « neutres » (E, F et E2) s'intégrant n'importe où et pouvant être recyclés en nécropole, donjon... Les autres, facilement identifiables, sont repérés par une légende. Notez que chaque partie est à l'échelle des figurines 25 mm (un carreau = une figu-

rine) et qu'elles sont toutes imprimées sur les deux faces, représentant deux versions d'un même élément ou deux éléments distincts.

Dix, c'est mieux qu'une

A présent, passons aux choses sérieuses : la création de votre auberge. La première étape consiste à décider quelle est son importance, qui sont les habitués, l'aubergiste, en un mot, définir l'âme de votre établissement (pour cela, lisez l'aide de jeu ci-contre ou l'article *Auberges à la carte* du n° 82). Ensuite, choisissez les éléments adéquats et agencez-les au gré de votre fantaisie. Pour relier deux pièces, utilisez soit des portes, soit un « couloir » disposé à cheval sur les murs pour les mettre en continuité. Les schémas 4, 5 et 6 illustrent quelques combinaisons parmi la dizaine possible :

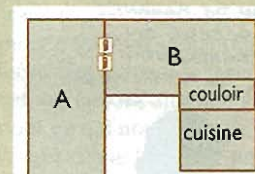


Schéma 4

ment sur les deux pièces principales reliées par une double porte (schéma 4).

● Aménagé dans un ancien manoir, *Le Scribe déchu* est une charmante taverne où il fait bon discuter dans le secret de ses alcôves, au son de la harpe ou des poètes se produisant sur l'estrade escamotable, ou encore méditer dans le cabinet installé dans l'ex-pigeonnier (schéma 5).

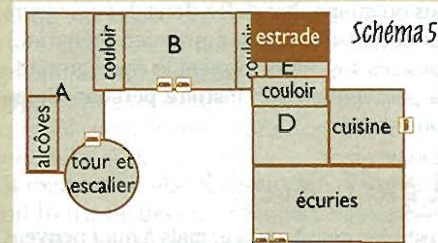
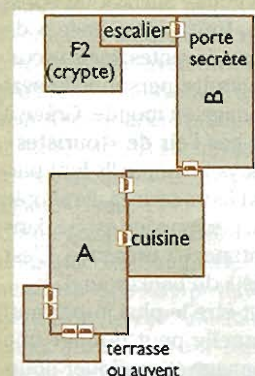


Schéma 5



● A vous d'imaginer les secrets tapis dans la crypte du *Dragon voyageur*, un modeste estaminet prisé pour sa terrasse ensoleillée (schéma 6)...

Schéma 6

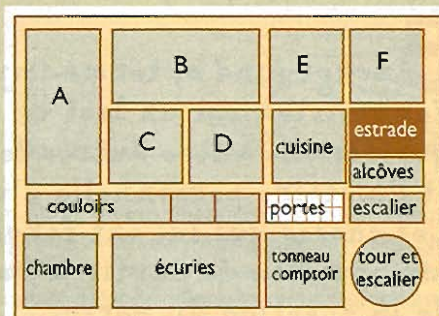


Schéma 2

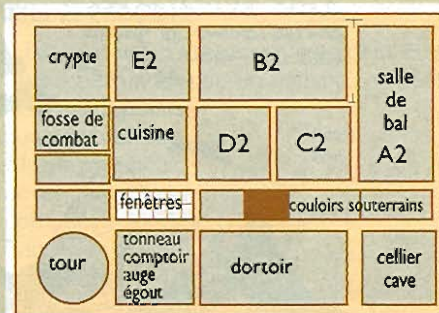


Schéma 3

Pour quelques apéros de plus

Vous voulez aller encore plus loin ? Alors suivez le guide :

● Photocopiez en couleur (coût : 20 F) l'une des deux faces du poster et collez chaque élément sur du carton : vous obtiendrez un matériel plus robuste et facile d'emploi.

● Utilisez les Floor Plans (si vous les trouvez !) édités par Games Workshop ou encore la boîte d'*Advanced Heroquest*, remplie de décors et autres éléments de mobilier (mais attention, c'est cher et pas toujours adapté).

● Meublez vos salles avec du mobilier en plomb : une trentaine de références chez Fantascenes (armes, tables...) ; trois références dans la gamme *Ravenloft* de Ral Partha (le laboratoire et ses accessoires) ; du matériel superbe chez Grendel, qui propose aussi de magnifiques façades à peindre ; et l'inévitable *Auberge du Poney fringant* chez Prince August.

● Enfin, si ça vous a plu, dites-le nous, on recommencera...

Christophe Debien
avec l'aide de P. Bousquet,
DGx et F. Décamp

DESTINATION AVENTURE

Le jeu de rôle sans peine

La vie
ne commence pas
au premier jet
de dé...

« **B**ackground », terme important du jargon des rôlistes, est un mot un peu fourre-tout qui désigne entre autres le passé et l'histoire personnelle d'un personnage.

Les choses qui lui ont forgé le caractère, qui font qu'il est ce qu'il est avant même de partir à l'aventure. Choisir le background est une étape importante de la création du perso...



Quésako background ?

Pour bien comprendre ce que peut être un background, il faut considérer un personnage (PJ ou PNJ) autrement que comme une feuille de papier ou une marionnette. Il faut l'imaginer comme un héros de film ou de roman, voire comme une personne réelle.

Avant le début du film ou du roman, c'est-à-dire au moment où commence l'aventure, un personnage a forcément déjà vécu... A moins bien sûr d'être un nouveau-né, ce qui n'est pas très fréquent !

Personne n' imagine que Rambo, par exemple, soit apparu comme ça, spontanément, sur une route américaine. Il est tout à fait évident qu'il est né et a grandi aux États-Unis. De même, avant de devenir un héros de la guerre du Viêt-nam, il est sûr qu'il s'est entraîné dur pour devenir bérêt vert, qu'il a mené de nombreuses missions, perdu des amis et tué pas mal de monde... Enfin, les traumatismes qu'il en garde, cicatrices et cauchemars, ne sont pas apparus comme ça non plus. Rambo a dû être blessé et vivre des moments très durs pour en arriver là. Bref, il n'a pas commencé à vivre à la première image du film...

Pour un personnage de jeu de rôle c'est exactement la même chose. Sa vie ne commence pas au premier jet de dé. Il est né, a ou a eu une famille, et a forcément derrière lui un passé plus ou moins chargé. Il a donc des souvenirs qui datent d'avant son premier scénario... Tous ces souvenirs forment le « background » du personnage, son histoire personnelle en bon français.

À quoi ça sert ?

C'est bien gentil tout ça, mais à quoi peuvent donc servir des souvenirs ? Surtout qu'après plusieurs aventures, tout personnage a de vrais souvenirs, non pas inventés, mais vécus. Tout d'abord, une histoire personnelle sert à intégrer un personnage au monde. Grâce à elle, PJ et PNJ n'ont pas l'air de « touristes » téléportés dans un pays inconnu. Ils font partie du monde, ils y ont leurs racines. Le simple fait de décider que le personnage est né dans telle ville suffit à légitimer sa présence. C'est maigre, mais c'est déjà du background. Ensuite, et c'est peut-être le plus important, une histoire personnelle peut donner une motivation au personnage et expliquer pour-

quoi il part en aventure ou pourquoi il se trouve à tel endroit. Ainsi, le background d'un PNJ permet de justifier sa présence dans l'histoire. Le PNJ n'est plus un simple rouage technique du scénario comme « celui qui a la compétence ou le renseignement qu'il faut », mais il devient une partie intégrante de l'histoire. Ce n'est pas nécessaire au bon déroulement du scénario, mais cela lui fait gagner en cohérence, et plus un scénario est cohérent, plus on croit à l'histoire.

Enfin, une histoire personnelle stimule le jeu de rôle autour de la table. Les joueurs ont généralement hâte de faire découvrir le background de leur personnage, ce qui génère inévitablement du jeu de rôle. Une histoire personnelle peut aussi stimuler l'imagination du meneur de jeu, jusqu'à lui faire intégrer des éléments de cette histoire dans un scénario, ce qui ne peut être que valorisant pour le PJ. Tel PJ peut rencontrer son ancien maître de magie, tel autre tomber sur la trace du monstre qui a massacré sa famille, etc. Le revers de la médaille est qu'un background peut très bien se retourner contre le PJ. Par exemple, être le fils naturel d'un roi peut avoir des avantages comme certains privilèges, mais aussi des inconvénients quand on cherche à vous assassiner à cause de cela...

Comment concocter un background

Le background est une chose assez importante pour que de nombreux jeux proposent des systèmes plus ou moins complets pour en construire un. Dans certains jeux, il est même intimement lié à la création du personnage comme dans *Gurps* ou le regretté *Daredevils*. Dans d'autres, le système de background se présente sous forme de tables où l'on tire aléatoirement des événements (*Cyberpunk*, *Stormbringer*, *L'appel de Cthulhu*, *Capitaine Vaudou*, *Cyber Age*...). Dans d'autres encore, on choisit des éléments de background avec des points de génération comme dans les jeux *White Wolf* (*Vampire*, *Loup-garou*...). Dans d'autres enfin, tout est laissé à l'imagination du joueur.



Quel que soit le système, du plus rigide au plus libre, il y a deux choses importantes qu'il faut garder à l'esprit.

Tout d'abord, un background doit convenir à la fois au joueur et au meneur de jeu. Il ne sert à rien de décider que son personnage est « le roi du monde possédant mille châteaux » si le MJ ne l'accepte pas. De même, un meneur de jeu doit être assez subtil pour ne pas imposer à un PJ un background qui déplaît au joueur. En la matière, tout est affaire de compromis.

Ensuite, un bon background n'est pas forcément un long background. Quelques événements ou quelques détails décrits en peu de mots peuvent largement suffire là où des pages et des pages ne mènent à rien. Dans la forme, un bon background est concis et présente deux ou trois idées fortes, pas plus. Par exemple : « Toute sa famille a été massacrée par un horrible monstre. Seul survivant, le personnage, encore bébé, a été recueilli par un vieux magicien qui l'a élevé et lui a appris son art. Le personnage ne connaît pas ses origines, mais il se doute qu'elles sont nobles à cause de ses langes brodés d'or ». Voilà ! C'est tout !

À partir de là, rien n'empêche le PJ de rechercher ses origines (même si le joueur se doute qu'il ne les trouvera jamais) et le meneur de jeu d'inventer alors toute une aventure...

Une question d'imagination...

Même avec le système le plus complet, la création de background reste une affaire d'imagination. Dans la suite de l'article, sont rassemblés les principaux éléments d'un background (enfance, famille, métier, amis, épreuves, statut, réputation, etc.). Il ne s'agit pas bien sûr de tous les utiliser pour chaque personnage, mais d'en mélanger à chaque fois un ou deux avec un peu d'imagination. Gardez en mémoire que le résultat doit être cohérent, attrayant... et raisonnable ! Rien ne sera possible sans l'accord du meneur de jeu. Quant à vous, MJ, pensez à vos PNJ...

Tout petit déjà...

Une histoire personnelle, cela peut commencer dès la naissance ou la petite enfance... Le personnage peut être orphelin, avoir un

jumeau maléfique, être l'enfant naturel d'un puissant ou être l'objet d'une prophétie.

Très petit, il a pu être recueilli par une autre race que la sienne ou élevé par des animaux (des loups). Il a pu se montrer particulièrement doué pour quelque chose (la magie, la programmation ou les langues mortes), et en faire une véritable vocation.

Portrait de famille

À part les foetus élevés en couveuse, tout le monde a une famille. Elle peut être disparue (catastrophe, massacre, etc.) ou avoir été dispersée (enlèvements, otages, etc.). Elle peut aussi être riche et puissante, pauvre et asservie, ou encore anodine et donc sans intérêt pour ce qui nous occupe. Elle peut aussi être l'objet d'une bénédiction ou d'une malédiction, avoir un credo religieux ou politique... De plus, le personnage peut être soit en accord avec sa famille, soit totalement brouillé, soit encore en guerre ouverte. Il peut aussi avoir fondé lui-même une famille, avoir une épouse/époux et des enfants, avec toutes les variantes vues plus haut.

Des années d'apprentissage

Une chose aussi simple qu'un métier (médecin, professeur d'université, solo, contrebandier...) ou qu'une classe de personnage (guerrier, clerc, magicien...) fait déjà partie du background. En effet, qui dit métier ou classe dit apprentissage et études. Un voleur ou un magicien ont certainement appris leur métier dans une guilde. Y appartiennent-ils encore ou ont-ils rompu avec elle ? Le dieu d'un prêtre peut fort bien avoir des exigences particulières liées au culte (ne pas manger de viande, faire des sacrifices humains, ne pas tuer, etc.). Un contrebandier ou un solo ont appris sur le tas, soit tout seul, soit avec un vieux de la vieille. Un professeur d'université est forcément professeur d'une matière précise (psychologie, latin, histoire, etc.). À son niveau, il a dû rencontrer les sommités mondiales de l'époque, comme Sigmund Freud pour un psychanalyste de 1920. Un médecin a pu faire ses premières opérations sous les bombes de Verdun, un guerrier acquérir ses compétences au cœur de la bataille et non sur un champ d'entraînement. Enfin, posez-vous une dernière question. Est-ce que ce métier/classe est une vocation ou

un choix de circonstance ? Un prêtre peut très bien avoir une foi profonde ou n'en avoir aucune. Un militaire peut être un patriote voulant défendre son pays ou un légionnaire qui s'engage pour effacer un passé trouble.

Amis et ennemis

Le background d'un personnage peut être dominé par un ami ou un ennemi ; ce peut être un vieux maître

auquel il aurait sauvé la vie ou volé un secret, un rival jaloux désireux de l'évincer, un compagnon d'armes entièrement dévoué, un(e) ancien(ne) amant(e), un noble qu'il a libéré de l'esclavage, un ancien adversaire qu'il croit mort, un assassin qui le traque, un mystérieux protecteur qui lui fournit de quoi vivre, un animal doué d'une certaine intelligence qui le suit partout, etc. Dans tous les cas, c'est au meneur de jeu de créer cet ami/ennemi si le besoin s'en fait sentir...

Statut et réputation

Qui dit société, même la plus primitive, dit statut et réputation. Quel est donc le statut du personnage et de sa famille : esclave, paysan, militaire, policier, classe moyenne, bourgeois, noble ou roi ? Quelle est sa réputation ? Bonne ou mauvaise ? Dans quel domaine est-il réputé ? Son intelligence ? Sa cruauté ? Son savoir ? Et jusqu'où s'étend-elle ? Le quartier ? La ville ? Le pays ? Le ou les mondes ?

Un destin

Ce type de background est plutôt réservé à un PNJ, car il engage l'avenir du personnage d'une façon plus ou moins directive. C'est par exemple tel Nazgûl qui ne peut être tué par un homme et qui se retrouve confronté à une femme et un hobbit ! C'est tel méchant à qui on a prédit que des aventuriers venant de l'ouest causeront sa perte...

Vous n'êtes pas tout seuls !

● Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costumant et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillsme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JdS : Jeu de sauvegarde (terme AD&D).

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique où stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusqu'à 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

x/j : x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.

Gendarme ou voleur ?

Un autre élément à considérer est de savoir de quel côté de la barrière se situe le personnage. Ce peut être un chasseur de primes, un gangster ou un cambrioleur. Il peut être recherché ou évadé, réellement coupable ou accusé d'un crime qu'il n'a pas commis. Être hors-la-loi peut être plus ou moins handicapant selon le degré de technologie et de civilisation du monde. Un évadé peut fort bien se cacher, voire refaire sa vie, dans un contexte style années 20 ou début du siècle. En revanche, à notre époque, et a fortiori dans un monde de science-fiction ou cyberpunk, cela peut être beaucoup plus difficile, voire impossible.

Conformiste ou rebelle ?

Le personnage est-il en accord avec le monde ou cherche-t-il à le changer ?

La question se pose surtout dans des mondes très durs comme le sont tous les univers cyberpunk par exemple. Un personnage dans ce genre de monde peut fort bien s'en satisfaire et chercher à s'enrichir sans scrupules, un autre peut refuser la logique du monde et se poser en révolutionnaire. Mais il n'est pas besoin d'aller chercher des univers exotiques pour jouer des rebelles. Les années 20 sont par exemple très propices pour cela : un personnage féminin peut être une suffragette luttant pour que les femmes obtiennent le droit de vote, un personnage américain peut être un activiste pour l'égalité raciale. A noter que dans certains jeux comme *Star Wars*, ce choix entre conformiste et rebelle est une affaire de camp.

Héritage ou trouvaille ?

Des possessions diverses peuvent être des éléments de background. Par exemple, à *Star Wars*, le vaisseau d'un contrebandier fait partie de son background. Dans ce domaine, on trouve de tout : objets ou armes magiques, reliques de famille purement sentimentales, vaste maison, pécule confortable, vestige de civilisation disparue, livre rare, connaissance interdite, etc. Bien sûr, là plus qu'ailleurs, l'approbation du MJ est nécessaire.

Épreuves en tous genres

La vie du personnage avant le premier jet de dé a pu être soit un long fleuve tranquille, soit une interminable vallée de larmes. Dans le domaine des épreuves, tout est possible : esclavage, prison, travaux forcés, blessures, mutilations, guerres, amnésie plus ou moins

longue, lavage de cerveau, perte d'un être cher, ruine, maladie et j'en oublie sûrement. Attention, il ne s'agit pas de faire du Zola ou de réécrire *Les Misérables*. Une ou deux épreuves peuvent suffire à forger un caractère (voir ses parents massacrés devant ses yeux à certainement des retentissements sur la personnalité d'un enfant), expliquer une vocation (tel personnage est devenu médecin après avoir survécu par miracle à une terrible épidémie) ou tout simplement à donner un « look » au personnage. Que serait, en effet, un pirate sans bandeau sur l'œil ou jambe de bois...

Une motivation en béton

Tout ce que nous avons vu plus haut peut fournir une motivation forte au personnage, une motivation qui va guider ses actes et sa vie. Tel personnage, ruiné, voudra faire fortune et aura avant tout l'argent comme moti-

vation. La vengeance peut dicter les actes d'un personnage dont un proche a été assassiné (Yé souis Inigo Montoya, tou a toué mon père, prépare-toi à mourrir...). La haine pour telle race ou religion peut motiver tel autre personnage...

Le joueur peut aussi prendre le problème à l'envers, c'est-à-dire choisir une motivation puis construire une histoire personnelle autour. Voici quelques motivations classiques et simples dont vous pouvez vous inspirer : l'appât du gain ou du pouvoir, l'élévation sociale ou simplement le refus de sa condition d'origine, la vengeance, la haine, le rachat d'une faute passée, la simple survie, le plaisir, la connaissance, l'amour du risque ou de

l'aventure, l'amour tout court, la foi en quelque chose (un dieu, une prophétie, la science, une juste cause, des idées politiques), la découverte de la vérité, la liberté, l'esprit de compétition, etc. Là aussi, il n'est pas besoin d'en mettre une tartine. Une seule bonne motivation suffit pour un personnage.

Résultats des courses

Dans toutes les idées énoncées, vous trouverez sans doute deux ou trois « petits trucs » pour votre personnage. Reste à y ajouter une petite dose d'imagination pour que son passé prenne vie. Un dernier conseil, veillez surtout à ce que les backgrounds des différents personnages autour de la table ne soient, ni tous les mêmes, ni totalement opposés, afin d'éviter une réunion de bâtards royaux ou un règlement de compte général entre personnages...

Pierre Lejoyeux
illustration : Didier Guiserix

Adaptations pour **SIMULACRES**

le jeu de rôle élémentaire



Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par *Casus Belli*, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO NEPHILIM Les chemins de l'Anti-Terre

Dans *Nephilim*, les personnages sont des entités surnaturelles quasi immortelles qui s'incarnent dans des êtres humains, prennent leur place, et recherchent un ancien savoir perdu. Ils usent pour cela de capacités paranormales, physiques et magiques.

Ce scénario faisant référence à des suppléments bien précis, il est déjà difficile à jouer avec seulement le jeu de base. Il est donc quasiment inadaptable à un autre jeu, à moins de se contenter de reprendre sa trame, très simple.

SCÉNARIO CHÂTEAU FALKENSTEIN L'inconcevable aventure du docteur Podelius

Nous sommes sur une terre parallèle, dans le dernier quart du XIX^e siècle. Jules Verne est ministre des Sciences, les êtres féériques et la magie existent. L'adaptation « historique » semble compromise, malgré l'existence du supplément pour *Simulacres* : *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* (en vente dans les meilleures partout). En effet, ce scénario fait expressément appel à la magie, alors qu'*Aventures Extraordinaires* est un jeu où tout finit par s'expliquer « logiquement ». On peut envisager une adaptation « limite » avec des jeux

fantastiques comme *L'appel de Cthulhu*, mais ce sont les amateurs de *Moléfices* qui devraient sans trop de peine pouvoir en tirer le meilleur parti, transformant simplement les êtres féériques en adeptes des loges de magie blanche et de magie noire.

SCÉNARIO ELRIC Le coffre sculpté

Le monde d'*Elric* (d'après les romans de Moorcock) est un monde médiéval-fantastique sinistre, partagé entre les forces de la Loi (rigides, justes mais implacables et sans avenir) et celles du Chaos (destructrices, sources de vie, mais aussi de mort et de déchéance). La magie y est extrêmement puissante, les monstres particulièrement abominables et les démons infiniment variés.

Les protagonistes

À part le démon, ce sont tous des personnages ordinaires, sans capacités particulières. Les références aux sorts viennent de notre hors-série n°11 : *SangDragon* (SD).

● Iorgga, le démon

C'est une créature magique qui peut se transformer trois fois par jour en un être humain, prenant l'apparence qu'il désire (il lui faut deux passes d'armes). Sous forme humaine, il peut pratiquer la magie, mais les armes normales lui infligent des dégâts. Sous forme démoniaque, il n'a plus de pouvoirs magiques mais n'est blessé que par les armes enchantées. Il dispose d'un capital de 6PM (points de magie) qui s'épuise et ne se renouvelle que quand il tue un être humain sous forme démoniaque (il gagne autant de PM que sa victime avait d'Esprit). Pour le renvoyer dans son coffre, il faut lire le parchemin en sa présence (2 passes d'armes) et réussir un test Cœur ♥ + Désir ♠ + Néant @ (+ Art magique si ce talent vaut +1 ou plus).

Forme humaine

Test de combat : 10. Test de perception : 10. Points de vie : 7 (pas de PS).

Armure : 1/0/0. Dégâts : avec une dague. Résistance magique : 9. Sorts magiques : Suggestion (Charme niv. 1, SD p. 41), Hypnose (Charme niv. 2, SD p. 41), Lire les sentiments (Divination niv. 1, SD p. 39), Voir dans le noir (Divination niv. 1, SD p. 39), Lire les pensées (Divination niv. 2, SD p. 39).

Forme démoniaque

Test de combat : 12. Test de perception : 8. Points de vie : 7 (pas de PS).

Armure : 1/0/4. Dégâts : [F]PV et [C]PS (griffes et crocs). Résistance magique : 11.

SCÉNARIO WARHAMMER Le miroir des ombres

Le monde de *Warhammer* est un monde médiéval-fantastique assez classique.

Le Vieux Monde où se déroulent la plupart des aventures ressemble fortement à l'Europe du début de la Renaissance. Les forces du mal sont représentées par des dieux et des mutants du Chaos ; il y a plus de nains que d'elfes ; les magiciens consomment des points de pouvoir pour lancer des sorts.

Les protagonistes

À part les trois elfes noirs (qui, rappelons-le, n'ont pas la peau noire), ce sont tous des personnages ordinaires, sans capacités particulières.

● Mhizan, héros elfe noir

PMJ Fort. Métier : Guerrier. Talents : Épée longue (+2), Navigation (+2), Art de la guerre (+1), Bouclier (+1), Dague (+1), Arc (+1), Lire/Écrire (0), Équitation (0), Cartographie (0), Médecine (0), Art magique (0).

● Sithel, héroïne elfe noire

PMJ Fort. Métier : Espionne. Talents : Dague (+2), Poisons (+2), Lire/Écrire (+1), Botanique (+1), Épée longue (+1), Camouflage (+1), Déguisement (+1), Observation (+1), Art magique (+1), Serrurerie (0). Énergie magique : Divination 1, Sorcellerie 1. Sorts magiques : Compréhension (+1, Divination, SD p. 39), Divination de la magie (+2, Divination, SD p. 39), Contrecoup (+2, Sorcellerie, SD p. 43).

● Dargin, nécromancien elfe noir

PMJ Fort. Métier : Nécromancien. Talents : Art magique (+2), Dague (+1), Lire/Écrire (+1), Poisons (0). Énergie magique : Nécromancie 2, Sorcellerie 2. Sorts magiques : Maladie (0, Sorcellerie, SD p. 43), Paralyser (+1, Sorcellerie, SD p. 43), Interroger les morts (+2, Sorcellerie, SD p. 43), Créer un zombie (+2, Nécromancie, SD p. 37), Principes vénéneux (0, Nécromancie, SD p. 37), Contrôler les morts-vivants (+2, Nécromancie, SD p. 37), Faire apparaître une nécropole (-1, Nécromancie niv. 2).

Le sort « Faire apparaître une nécropole » est une création de Dargin, et c'est grâce à lui qu'il peut invoquer une ville fantôme. Ce sort prend 4 heures à lancer et ne fonctionne que si au moins 100 personnes sont mortes à cet endroit dans le passé.

Conseil général

Dans *Simulacres*, la gestion des personnages du meneur de jeu (PMJ) est très simplifiée puisqu'ils sont divisés en personnages Faibles, Moyens, Forts et Exceptionnels. Si un personnage doit être un peu plus résistant, ajoutez-lui un point de vie. Enfin, tous les personnages qui ont un métier sont censés avoir un talent valant 1 (ou exceptionnellement 2) en rapport avec ce métier (avec tous les avantages qui s'y rapportent : bonus au test, test critique). Pour l'adaptation des scénarios *Warhammer* et *Elric*, consultez également l'article *Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques* dans notre numéro précédent.

Pierre Rosenthal

Seven

ou Les sept règles de l'effroi

Dans *Seven*, David Fincher (le metteur en scène) a su employer tout un éventail de techniques pour donner à son film un climat oppressant et quasi lovecraftien par certains aspects*. Comme le jeu de rôle est, à sa façon, un « cinéma de l'esprit », profitons de l'occasion pour examiner – en prenant le film en exemple – les méthodes par lesquelles on peut amener des joueurs à éprouver un stress délicieux...

PREMIÈRE RÈGLE

Accroche et progressivité

Le premier meurtre (Gourmandise) est présenté de manière brutale, juste après le générique. Il constitue « l'accroche », l'événement qui va donner envie d'en savoir plus et tenir en haleine les spectateurs. Après cette scène, le film va être beaucoup plus subtil, ne présentant plus qu'à doses mesurées les éléments épouvantables, et cela jusqu'à l'inévitable grande scène paroxystique.

Une aventure « effrayante » devrait toujours obéir au même principe. Ainsi, si des personnages-joueurs (PJ) sont censés visiter une maison hantée, ne vous contentez pas de leur demander d'aller enquêter sur place. Annoncez-leur plutôt qu'un homme a disparu la semaine dernière dans la demeure en question et que l'on n'a retrouvé de lui qu'une main sur le manteau de la cheminée... Après cette entrée en matière, prenez garde de ne pas tomber dans le piège de la surenchère, car le dégoût est une chose à laquelle on peut s'habituer.

DEUXIÈME RÈGLE

Fournir les informations au compte-gouttes

Le second meurtre (Avarice) est traité avec une intelligence rare. Que voyons-nous ? L'inspecteur Mills étant chargé d'enquêter sur la mort d'un avocat de renom, il se rend dans le bureau du défunt. Il y a du sang, une inscription sur le sol, une photographie souillée... rien de bien extraordinaire, a priori, pour un enquêteur judiciaire. Il va en fait falloir attendre un quart d'heure pour que nous soit révélé ce qui s'est réellement passé. Pendant tout ce temps, le spectateur est laissé dans l'expectative...

Si des PJ découvrent un cadavre, vous pouvez bien sûr faire dans le gore, descriptions sanguinolentes à l'appui. Vous les mettrez toutefois beaucoup plus mal à l'aise s'ils ne découvrent que plus tard certains détails (ex. : l'autopsie révèle que le cerveau a été « aspiré » par les narines). Cette méthode a l'avantage d'entretenir une incertitude salutaire. Or, ne dit-on pas que l'on craint surtout ce que l'on ne connaît pas ?

TROISIÈME RÈGLE

Soignez les détails

Seven regorge de détails anodins et néanmoins inquiétants : copeaux de lino, message tracé avec des empreintes digitales, ustensiles sado-maso, piles de boîtes de sauce tomate, outils de menuiserie et autres babioles. L'appartement de la troisième victime (Paresse) est d'ailleurs exemplaire de ce point de vue. Avez-vous remarqué avec quoi sont faits les mobiles qui le décorent ? Des sapins désodorisants en carton !...

Dans une partie de jeu de rôle, il est faux de croire qu'un événement se suffit à lui-même. En ajoutant quelques détails évocateurs et décalés, on peut considérablement renforcer le sentiment d'insécurité des joueurs. Il suffit de jouer les « monsieur plus » en disposant ça et là des reliques morbides (suggérant d'anciennes tragédies), des objets inattendus (ex. : un ours en peluche éventré dans l'ancre d'un criminel) et des traces suspectes (ex. : taches de sang).

QUATRIÈME RÈGLE

Ne montrez pas, suggérez

Une scène de violence peut susciter de l'écœurement, mais rarement de la crainte. D'autant que, même si vous êtes le meilleur conteur de l'univers, vos descriptions n'arriveront jamais à rivaliser avec l'imagination de vos auditeurs. Alors, pourquoi ne pas rester intentionnellement dans le « flou », histoire de les laisser s'effrayer tout seuls ?...

Ainsi, le quatrième meurtre de *Seven* (Luxure) est présenté uniquement par des témoignages. On sait qui l'a commis. On sait comment il a été exécuté. On connaît la victime. Mais on ne voit rien ! Fincher se garde bien de nous montrer la mort de la malheureuse prostituée et ses cadrages évitent soigneusement le cadavre. Résultat : le malaise que nous ressentons vient d'abord de l'idée que nous nous faisons du carnage.

CINQUIÈME RÈGLE

Peaufinez l'ambiance

Dans *Seven*, il pleut pratiquement sans discontinuer (sauf à la fin). Les rues sont sales et

encombrées. Les appartements sont décorés avec un goût douteux : murs verts, bruns, noirs ou jaunâtres. Les lumières sont ternes, faibles ou agressives. Les deux inspecteurs sont souvent confrontés à des odeurs désagréables. L'environnement en est d'autant plus crédible et menaçant.

Si vous voulez ajouter de la profondeur à certaines scènes de vos aventures, pensez au film, il pourra vous donner des idées.

SIXIÈME RÈGLE

Une logique implacable

Seven s'articule autour du projet insensé d'un homme extrêmement méthodique. Hormis quelques (rares) invraisemblances, le scénario nous entraîne inexorablement dans des recoins de l'âme humaine que nous préférons généralement oublier. Pourquoi ? Parce qu'il est logique... Bien sûr, l'astuce des « sept péchés capitaux » risque désormais de faire long feu, mais si vous parvenez à enchaîner de façon cohérente vos rebondissements, vos joueurs se prendront plus facilement au jeu.

SEPTIÈME RÈGLE

Un méchant hors du commun

Digne héritier de Norman Bates et d'Hannibal Lecter, John Doe possède une intelligence supérieure et une volonté de fer. Animé de sentiments à peine humains, il ne se contente pas de faire le mal « gratuitement » : il poursuit un dessein démoniaque qui lui permet de satisfaire des aspects contradictoires d'une personnalité complexe. Son originalité le rend, littéralement, fascinant. Pourtant, on le voit très peu... Une aventure, même assez mal ficelée, procurera toujours du plaisir à vos joueurs si vous leur opposez un adversaire vraiment à la hauteur. Celui-ci gagnera encore en puissance si vous ménagez ses apparitions aux moments les plus inattendus et lui laissez toujours une longueur d'avance sur les PJ.

Voilà, preuve est faite que les règles de l'effroi – les trucs pour faire peur ! – sont universelles. Alors, prêt pour les exercices pratiques dans une prochaine partie de *Chill* ou de *L'appel de Cthulhu* ?

Illustration extraite du film.

Jean Balczesak

* Somerset, flic érudit qui fréquente les bibliothèques ne déparerait pas dans *L'appel de Cthulhu*.

Édito



Aux quatre coins des cartes

Les nouveautés en jeu de cartes à collectionner s'espacent un peu, et ce n'est pas plus mal pour celui qui veut essayer chaque nouvelle parution. Ce mois-ci, nous n'avons pas encore pu recevoir et/ou tester les prochains jeux à paraître en langue française : *Guildes*, *Mythos* et *Guardians*. Alors, en attendant d'élargir vos univers ludiques, nous en profitons pour donner quelques conseils à ceux qui veulent jouer à *Magic* de façon compétitive.

Actualité des jeux

FPG

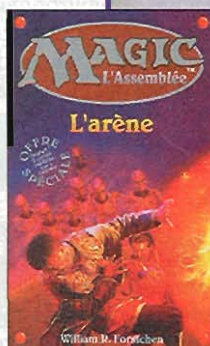
● Une édition française du très beau jeu *Guardians* est prévue pour le mois d'avril, elle sera diffusée par Descartes. Pour la version originale, on attend pour bientôt l'extension *Drifter's Nexus* et le livre *The Official Guardians Players Guide*.

Chaosium

● *Mythos*, le jeu de cartes sur le mythe de Cthulhu, a été repoussé en mai, mais devrait voir paraître en même temps une édition française. Les règles du jeu sont déjà diffusées sur Internet. Elles ne semblent pas trop compliquées.

Fléuve Noir

● La traduction des séries de romans sur *Magic* : *L'Assemblée* commence par *L'Arène*. L'auteur est sans doute un admirateur des films de Clint Eastwood vu l'histoire construite façon western : un homme solitaire revient dans une ville pour se venger de grandes familles dirigeantes en les montant les unes contre les autres. La mise en scène des combats style *Magic* dans ce cadre médiéval-fantastique n'est pas trop convaincante... En renvoyant le bon de commande inséré dans le roman, on peut recevoir deux cartes spéciales en français : *Arène* (Terrain, très intéressant) et *Égouts d'Estark* (noire).



Des livres pour les magiciens

Si l'on veut se préparer, soit à mieux jouer avec des amis, soit à devenir un peu plus compétitif, il vaut mieux prendre quelques conseils. On peut en trouver dans les revues spécialisées, sur Internet ou, plus facilement, dans les livres parus à ce sujet. *Targen's Tome* est le plus ancien (TT), en anglais uniquement. *Magic Le Livre* (MLL) est disponible depuis peu, et *Le Manuel du Parfait Joueur de Magic* (MPJ) va bientôt paraître (c'est la traduction du *Players Guide* édité par Wizards of the Coast).



Tous ces livres présentent de façon plus ou moins détaillée l'historique du jeu, quelques conseils d'achat ou d'échange pour débutants, les caractéristiques de chaque couleur, divers types de jeux. Ensuite chacun a sa spécificité.

● Si vous désirez avoir des précisions de règles, des exemples de parties détaillées et beaucoup de conseils pour débutants, nous vous conseillons *Le Manuel du Parfait Joueur de Magic*, qui est assez pédagogique, et qui de toute façon est le seul à se pencher sur les règles. Attention toutefois, le chapitre sur la synchronisation, destiné aux joueurs chevronnés, est d'une rare complexité, et le texte à la limite de l'incompréhensible (heureusement les exemples expliquent tout). Mais c'est en sachant « quand » jouer une carte que se fait souvent la différence entre les bons et les excellents joueurs. Le MPJ insiste aussi sur les jeux de ligue (jouer entre amis avec un nombre de cartes limité), et donne enfin la liste et le texte complets de toutes les cartes françaises des éditions révisées et 4^e édition. Les règles de tournois sont à jour, mis à part l'addenda du 1^{er} avril (voir page suivante).

● *Magic Le Livre* suppose que vous savez déjà jouer et que vous désirez construire des paquets intéressants. Plutôt que de donner des listes toute faites, il insiste sur les conseils d'abord généraux, puis spécifiques. Enfin, les nombreux exemples ne font pas appel à des cartes trop rares ou trop difficiles à trouver. Une annexe donne un texte condensé de toutes les cartes publiées (françaises ou anglaises, mais au texte traduit en français). C'est le complément idéal du MPJ.

● *Targen's Tome* formalise les divers types de paquets (dégâts directs, sans-créature, horde blanche, etc.) avant de donner des conseils généraux. Plutôt correct, il est d'un niveau légèrement inférieur aux deux autres ouvrages. Par contre, il donne une liste de 20 paquets « de compétition » réellement joués, mais plutôt destinés au type I et aux joueurs riches. À vous de voir si le jeu en vaut la chandelle.

La liste réservée

Afin sans doute de remettre un peu d'ordre (ou d'argent ?) chez les spéculateurs de *Magic*, Wizards of the Coast a diffusé une liste de toutes les cartes qui ne seront plus jamais rééditées dans une future édition du jeu. On y trouve toutes les cartes « Unlimited » non présentes dans la quatrième édition, les cartes inhabituelles non rééditées d'*Arabian Nights*, d'*Antiquities*, et de *The Dark*, les cartes rares non rééditées de *Legends*. Une explication des choix futurs a aussi été donnée. Cette liste et ces explications sont diffusées sur Internet par Wizards of the Coast.

Multisim

● À l'heure où nous paraissions, le jeu de cartes *Guildes*, ainsi que le jeu de rôle du même nom, devraient être dans vos boutiques. Nous en parlerons dès le prochain numéro.

Wizards of the Coast

● Il semblerait que l'impression des cartes *Chronicles* soit interrompue, WotC voulant prendre le temps de la réflexion sur l'opportunité de remettre en vente des cartes de séries épuisées. Cette politique va avec l'annonce d'une liste de cartes « réservées » (voir ci-contre). Les chances d'avoir un jour les cartes de cette série en français sont donc devenues quasiment nulles.

● *Alliances* est la prochaine extension pour *Magic* et *Ère Glaciaire*, elle proposera plus de 140 cartes en pochettes de 12 cartes (juin ; voir aussi Calendrier, 19 mai, Dijon).

● On connaît le nom de la nouvelle extension autonome (comme *Ère Glaciaire*) à paraître à la fin de l'automne : *Mirage*. Et on lui prête déjà un côté arabisant/tropical.

Organiser un tournoi

Si vous désirez organiser un tournoi, vous pouvez contacter Wizards of the Coast pour le faire homologuer ou même simplement pour avoir des conseils. Ecrire à Customer Service Wizards of the Coast, BP 103, 94222 Charenton Cedex. Tél. : (1) 43 96 35 65 ; fax : (1) 43 96 52 53.

Errata pour Ère Glaciaire

- Les Conduits de Lave (Terrain) doivent produire du mana noir ou du mana rouge ; et non pas du mana vert ou du mana rouge.
- Le Masque du bouffon (Artefact) cible un adversaire et non pas un joueur.

Magic Le Livre, par Philippe Coulonges, édité en français par Déesse (diffusion Ludis). Prix indicatif : 110 F.

Le Manuel du Parfait Joueur de Magic, édité en français par Wizards of the Coast. Prix indicatif : 55 F.

Targen's Tome : A Master's Guide to Magic, par John Corradin, édité en américain par Chessex. Prix indicatif : 90 F.

Vers la compétition

Vous jouez avec vos amis, votre paquet de cartes vous semble tout à fait de taille et, patatras !, au premier tournoi venu, vous êtes relégué dans les fonds du classement. Nous ne vous proposons pas de trucs pour devenir imbattable en trois leçons, ni ne vous donnons des pistes déjà toutes faites. Il y a des livres pour cela (voir la page précédente), et cela demande aussi du temps et de la pratique. Nous vous proposons juste une méthode pour tester vos paquets, et rejeter ceux qui seraient impitoyablement explosés par vos adversaires. Car le tournoi peut être une pratique intéressante, à condition de jouer des matchs à la hauteur.

Attention :

— nous ne parlons ici que des tournois de type II, avec des cartes en circulation. N'essayez pas un tournoi de type I avant d'avoir beaucoup joué, et sans quelques-unes des cartes « recherchées » ;

— tous ces conseils sont valables « en général ». La plupart des joueurs de haut niveau les transgressent souvent, mais ils ont déjà une longue expérience.

Étape zéro : construction

Un seul conseil : restez aussi près que possible des 60 cartes permises. Au-delà de 70 cartes, il faut vraiment un jeu avec un thème spécial.

Étape un : seul contre personne

Battez votre paquet, donnez-vous une main et jouez tout seul en imaginant un adversaire qui ne fait rien. Si au bout de 10 à 15 cartes tirées vous n'avez pas gagné, votre paquet est vraiment trop lent. Essayez quand même trois ou quatre fois, histoire d'être sûr.

Étape deux : le petit Schibboleth

Maintenant, vous avez besoin d'un partenaire contre lequel tester votre paquet. Confiez-lui un des paquets conçus pour tester le vôtre. Les Américains appellent ces paquets des *Touchstone decks* (paquets de pierre de touche). Soyons pompeux et donnons à l'ensemble du test le nom d'une antique épreuve (voir en marge) : le Schibboleth. Les trois paquets que nous vous proposons ici ont en commun qu'ils n'utilisent que des cartes en français et aucune rare. Ils font un peu moins de 60 cartes, mais si vous voulez les transformer en paquets plus « méchants » vous trouverez sans peine des cartes à y rajouter. Nous vous proposons aussi quelques cartes d'Ère Glaciaire qui peuvent s'y ajouter sans peine.

Jouez votre paquet au moins trois fois contre chacun des paquets de test. Le vôtre doit gagner contre chacun d'eux et largement plus d'une fois sur deux. En dessous, il est vraiment trop faible.

Feu de Dieu (blanc/rouge)

● Cartes

blanches/plaines :

Ange de Serra (4, I) ;
Chevalier blanc (4, I) ;
Désenchantement

(3, C) ; Retour au pays (4, I) ; Plaine (12).

● Cartes rouges/montagnes : Boule de feu (4, C) ; Désintégration (4, C) ; Dragonnets (4, I) ; Foudre (4, C) ; Pyrotechnie (2, C) ; Troll d'Uthden (4, I) ; Montagne (14).



● Cartes Ère Glaciaire possibles : I Fylgia, I Explosion de lave, I Incinération.

Peur bleue (bleu/noir)

● Cartes

bleues/noires : Contre-sort (4, C

ou I) ; Contrôle magique (2, I) ;

Monstre fantomatique (4, I) ; Salve d'antimagie (1, C) ;

Siphon d'énergie (3, C) ; Île (12).

● Cartes noires/marais : Messe noire (4, C) ; Peste (1, C) ; Rugissement de l'au-delà (3, C) ; Spectre hypnotiseur (4, I) ; Squelette servile (4, C) ; Terreur (4, C) ; Vampire Sengien (3, I) ; Marais (13).

● Cartes Ère Glaciaire possibles : prenez les Contresorts dans cette édition car ils sont moins rares. I Rayon de commandement, I Emprise profonde, I Terrains illusoires, I Norrit, I Obscur bannissement.



Explosion de rage (rouge/vert)

● Cartes rouges/montagnes : Boule de feu (4, C) ; Désintégration (3, C) ; Foudre (4, C) ; Soif de sang (4, C) ; Montagne (11).

● Cartes

vertes/forêts :

Araignée géante (3, C) ; Croissance gigantesque (4, C) ;

Elfes de Llanowar (4, C) ; Farfadets

de la scrutia (4, C) ;

Grizzli (4, C) ; Mammouth de guerre (1, C) ; Sangliers

de Boissambre (1, C) ; Tranquillité (3, C) ; Forêt (11).

● Cartes Ère Glaciaire possibles : I Fièvre fanatique,

I Mur d'amadou, I Explosion de lave, I Incinération.



Légende : C carte courante, I carte inhabituelle ; le chiffre qui précède est le nombre de cartes à mettre dans le paquet. Comme il s'agit de paquets de test, vous pouvez très bien jouer avec des « fausses » cartes (utilisant par exemple des Pégases en disant que ce sont des Anges de Serra).

Étape trois : le grand Schibboleth

Maintenant va commencer la phase la plus terrible, pour savoir si votre paquet peut affronter les « vrais » paquets de l'adversaire, plus puissants que ceux qui précèdent. Là aussi, créez des paquets-Schibboleth pour chaque type de paquet régulièrement joué en tournoi.

Citons plus particulièrement : le paquet Meule (pour détruire votre bibliothèque), le paquet casse-terrain (pour détruire vos terrains), le paquet de horde (avec des quantités de petites créatures – en général blanches et aidées par des Croisades), le paquet Stase (pour vous empêcher de dégager vos cartes) et bien d'autres encore (comme le redoutable paquet Hecatombe). À ce sujet, vous trouverez des conseils intéressants dans *Magic Le Livre* (voir page précédente). Si le sujet vous intéresse vraiment, faites-le nous savoir et nous vous expliquerons une autre fois quels sont ces types de paquets.

Voilà, vous êtes fin prêt, il ne vous reste plus qu'à vous inscrire à un tournoi.

Schibboleth : Épreuve décisive qui fait juger de la capacité d'une personne.

Juges, XII, 5-6 : Or, lorsque l'un des rescapés d'Ephraïm disait : « Laisse-moi traverser », les hommes de Galaad lui disaient : « Es-tu éphraïmite ? » S'il répondait : « Non », alors ils lui disaient : « Hé bien ! Dis Schibboleth. » Il disait « Sibboleth », car il n'arrivait pas à prononcer le mot comme il faut. Alors on le saisissait et on l'égorgeait près des gués du Jourdain.

Changements dans les listes de restriction et d'interdiction

Dorénavant, les listes restrictives pour les tournois de type I (toutes les cartes de toutes les éditions permises) ou type II (seules les cartes disponibles sont permises) sont séparées. Les changements possibles sur ces listes seront indiqués à date régulière. Pour le type I : 1^{er} mars et 1^{er} septembre. Pour le type II : 1^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre. Ces changements ne sont effectifs qu'un mois après leur annonce. Les changements effectifs au 1^{er} avril sont donc :

● Pour le type II : Recall et Feldon's Cane, de la série *Chronicles* (non traduites) ne sont plus restreintes.

● Pour le type I : Ail from Cairo (*Arabian Nights*), *Sword of Ages* (*Legends*) et *Black Vise* (État de supplice) ne sont plus restreintes. La Time Vault n'est plus interdite si on la joue avec l'errata suivant :

Ne se dégage pas de façon normale.

Si la Time Vault est engagée et n'a pas de marqueur « temps » sur elle,

vous pouvez passer un tour pour dégager la Time Vault et mettre un marqueur « temps » sur elle.

[Engager] : Retirer le marqueur « temps » de la Time Vault pour jouer un tour supplémentaire immédiatement avant le prochain tour normal.



La combinaison du mois

Márton Stromgald (Ère Glaciaire, Rare) + Forme gazeuse (4^e édition, Courante). Attaquez et défendez autant que vous voulez avec Márton pour aider vos autres créatures, sans avoir peur de le voir mourir.

Tournois professionnels

Depuis le mois de février, Wizards of the Coast organise des tournois professionnels de *Magic*. C'est-à-dire que l'on paye un droit d'entrée, variable suivant le tournoi, le gagnant empochant un prix en bons dollars verts. Il y a eu un premier tournoi de ce type à New York en février, il y en aura un à Long Beach en mai, dont une épreuve de qualification aura lieu au Salon des jeux à Paris en avril (voir Calendrier). Les Américains semblent fascinés par tout ce qui touche à l'argent. Que cela ne vous empêche pas d'assister aux matches qui promettent d'être de haut niveau et d'y glaner quelques trucs.

Double page
présentée par
Pierre Rosenthal

Dites-le avec des fleurs!



Le dôme des morts-vivants

Le brouillard jaunâtre se lève dans le dôme de la désolation. Les colons frissonnent déjà en entendant les hurlements ignobles des zombies de la peste qui se rassemblent toujours en grand nombre lors des nuits glacées de cette époque de l'année. D'habitude, les monstres détruisent les faibles défenses érigées par les fermiers et dévorent tout ce qui vit et court moins vite qu'eux. Mais aujourd'hui c'est différent : les colons ont cassé leurs tirelires et ont engagé pratiquement tous les gangs de la région. Espérons que cela suffise et que les valeureux jeunes guerriers ne deviennent pas autant de zombies supplémentaires pour l'année suivante.

Ce scénario, grandiose et horifique, peut accueillir autant de joueurs que vous le désirez. Notez qu'un « arbitrateur » est souhaitable mais pas obligatoire.

Gangs

Note importante : les gangs de fousseurs ou ceux qui abritent Karloth Valois ne peuvent pas participer à ce scénario.

Chaque gang peut faire participer 1d6 de ses membres (au choix) et tous se comportent comme un seul et même gang pour toute la durée du scénario. Par contre, les bonus d'un chef ne peuvent bénéficier qu'aux membres de son gang d'origine.

Mise en place

Fabriquez un décor réellement encombré (tout de même pas trop : plus il le sera, plus le scénario sera compliqué) sur une table de 1,20 m x 1,20 m.

Le bord sud doit comporter au maximum 30 cm de terrain vide. Les personnages du gang qui défend se déploient à 8ps du bord nord. Ils doivent tuer tous les zombies de la peste et, surtout, les empêcher de sortir de la table par le bord nord (au-delà, il ne reste plus que les colons sans défense). Les zombies de la peste sont au nombre de 3d6 par gang en présence. Ils entrent à raison de 2d6 par tour, par le bord sud, et se déplacent automatiquement selon les règles qui suivent.

Déplacement des zombies

Lorsque c'est au tour des zombies d'agir, on jette 2d6 pour chaque créature (voir aussi Déambulation dans les règles spéciales) et on le déplace ainsi :

— S'il ne voit aucun humain (les zombies ne sont pas affectés par le brouillard toxique), le

zombie se dirige par le chemin le plus court vers le bord nord du plateau.

— S'il voit un ou plusieurs humains, il se dirige vers le plus proche et l'attaque dès qu'il est au contact. N'oubliez pas de résoudre les combats après que tous les mouvements aient été résolus.

Brouillard toxique

Le brouillard jaunâtre qui couvre le champ de bataille bloque en partie les lignes de vue et est légèrement toxique. Au début de chaque tour « humain », on doit jeter 2d6 et consulter la table ci-dessous.

2d6 RÉSULTAT

- 2 **Attaque chimique.** Aucun personnage humain ne peut utiliser d'arme de tir (la portée de vue est de 0ps) durant ce tour, et ceux qui ne possèdent pas de respirateurs ou de filtres respiratoires subissent une touche de force 3 sans aucun jet de sauvegarde possible.
- 3-11 **Brouillard épais.** La ligne de vue des personnages humains est égale au jet du dé (exprimé en ps).
- 12 **Éclaircie.** Les lignes de vue ne sont pas bloquées et les personnages reprennent un peu du poil de la bête (aucun effet spécial sur le moral des troupes).

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les zombies ont été tués ou sont sortis par le bord nord de la carte. Tout gang qui n'a pas déroulé à ce moment de la partie reçoit un certain nombre de crédits, variant en fonction du nombre de zombies survivants.

Gain de la partie : 100 crédits - 3d6 par zombie ayant franchi le bord nord du plateau. Un résultat négatif ne rapporte ni ne coûte rien.

Expérience

- +d6 Pour survivre à la partie
- +1 Par zombie tué à distance
- +5 Par zombie tué au contact

Zombies de la peste

Le background complet concernant ces étranges créatures est décrit dans le supplément *Ouillanders* (un petit chef-d'œuvre qu'il faut vous procurer d'urgence). Je me bornerai à les décrire en quelques mots. Les zombies de la peste sont les survivants (!) d'une épidémie de peste neuronique qui frappa la

ruche Necromunda il y a plusieurs centaines d'années. Ces êtres difformes, et certainement plus morts que vivs, ne possèdent plus de cerveau, mais ont gagné un appétit certain pour la chair fraîche... humaine de préférence.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2d6	2	0	3	3	1	1	1	5

Armes

Les zombies de la peste ne portent jamais d'équipement. Ils sont armés de leurs seules griffes et dents.

Règles spéciales

● **Déambulation.** Les zombies de la peste ont une démarche hésitante et ne peuvent donc se déplacer que d'un maximum de 2d6ps par tour (dés à jeter pour chaque zombie). Ils ne peuvent ni courir ni charger, mais sont considérés comme ayant chargé s'ils entrent en contact avec un adversaire.

● **Insensibles à la douleur.** Les zombies de la peste sont presque déjà morts et ne sont donc jamais bloqués et ne subissent pas les effets des blessures légères.

● **Insensibles à la peur.** Sans cerveau, les zombies de la peste ne connaissent plus la peur. Ils ignorent toutes les règles concernant la psychologie, ne réalisent jamais de tests de commandement et ne peuvent pas dérouter.

● **La peste !** Les zombies de la peste peuvent infecter les adversaires qu'ils blessent. Notez sur la feuille de gang quels personnages ont été blessés par les zombies, et à la fin de la partie, jetez 1d6 sur le tableau suivant pour chaque guerrier blessé de cette façon.

D6	RÉSULTAT
1	Indemne. Il ne se passe rien.
2-3	Malade. Le guerrier est malade et ne participera pas à la prochaine bataille.
4-6	Zombie ! Le guerrier a été contaminé et devient lui-même un zombie de la peste. Tout son équipement doit être détruit et brûlé. Lancez un autre d6. Si le résultat est 4-6, le nouveau zombie s'enfuit sans demander son reste : sur 1-3, il se jette sur un des membres du gang. Résolvez immédiatement ce combat au corps à corps.

MODIFICATEURS

Blessure légère uniquement	-2
Non réduit à 0 point de vie	-2
Territoire «Toubib»	2
Un membre du gang est guérisseur	-1
Un membre du gang possède un médipac	-1

Les jardins de l'ultime plaisir

Lorsque les colons parlent du dôme AGRO-4, ils murmurent mille légendes et décrivent mille merveilles. Mais tous ceux qui ont un jour tenté de s'y rendre ne sont jamais revenus. Sauf un. Un fermier a réussi l'impossible : il est rentré des jardins et a décrit l'horreur. Il rapportait des fleurs multicolores, des fruits aux saveurs étranges, et racontait à qui voulait l'entendre que là-bas, si les plantes étaient si belles, c'est qu'elles se nourrissaient du sang des humains.

Le lendemain de son retour il fut trouvé mort sur sa couche, une grosse liane jaillie de son ventre l'avait quasiment coupé en deux. Son corps, et les merveilles qu'il avait ramenées, ont été brûlés, au grand dam des marchands de la région.

Ce scénario, relativement similaire dans son principe à celui des «Pillards» de la boîte, décrit le combat que se livrent deux gangs dans le dôme AGRO-4. C'est un scénario dangereux, qui ne doit être entrepris qu'à vos risques et périls.

Terrain

La table, de 1,20m x 1,20m, doit être décorée comme d'habitude (avec des bâtiments), mais doit aussi comporter 10 grandes plantes exotiques. Les plus maniaques et les plus bricoleurs d'entre vous créeront de superbes sujets avec des chutes de plantes artificielles. Les autres peuvent se contenter d'arbres miniatures, de petits monticules de lichen ou plus simplement de pions (bouh que ce n'est pas beau !).

Chaque plante doit mesurer au moins 5cm de diamètre. Aucune ne doit être placée à moins de 4ps d'une autre et à moins de 8ps du bord nord ou sud. Placez les plantes de façon équilibrée car ce sont elles qui constituent le but du jeu.

Gangs et début de la partie

Voir le scénario «Les pillards». Notez que le «jet de monstre» n'a pas lieu dans ce scénario. Ce n'est pas étonnant : il n'existe plus aucune forme de vie dans le dôme AGRO-4... en dehors des plantes.

Ramasser une plante

Chaque plante ne peut être «récoltée» qu'une fois. Le produit de la récolte est représenté par un pion de butin qui possède les mêmes caractéristiques qu'un pion de butin normal (voir le scénario «Les pillards»), à quelques exceptions près que vous découvrirez dans la description de chaque plante.

Fin de la partie

Voir le scénario «Les pillards».

Expérience

L'expérience est comptabilisée comme pour le scénario «Les pillards» (même si certaines plantes n'ont pas la même valeur pécuniaire qu'un pion de butin, chacune rapporte tout de même +1 point d'expérience).



Description des plantes

Vous devez confectionner 10 pions numérotés de 1 à 10 et en placer un sous chaque plante. Lorsqu'un personnage s'approche à moins de 2ps d'une plante, vous devez révéler le pion qu'elle cache et agir en conséquence en consultant les descriptions qui suivent :

1 - Plante carnivore. Le guerrier qui vient de révéler la plante est attaqué par cette dernière. Ses caractéristiques sont les suivantes : CC3, F3, E5, PV3, I3. Elle ne peut être attaquée qu'au contact et peut combattre autant d'adversaires qu'elle le peut sans subir aucun malus. Tout personnage s'avançant à moins de 2ps de la plante entre en contact avec elle et doit combattre durant la phase de corps à corps qui suit. Le pion ne peut pas être récolté avant que la plante soit tuée.

2 - Plante carnivore mobile. Le guerrier qui vient de révéler la plante est attaqué par cette dernière. Ses caractéristiques sont les suivantes : CC4, F4, E4, PV2, I6. Elle ne peut être attaquée qu'au contact et peut combattre autant d'adversaires qu'elle le peut sans subir aucun malus. Tout personnage s'avançant à moins de 4ps de la plante entre en contact avec elle et doit combattre durant la phase de corps à corps qui suit. Le pion ne peut pas être récolté avant que la plante soit tuée.

3 - Lianes vengeresses. Tout guerrier, y compris celui qui la découvre, qui s'approche à moins de 8ps de la plante est alors fouetté et étranglé par une liane. Il subit immédiatement une touche de F2 et est jeté par terre. Chaque guerrier ne sera attaqué qu'une seule fois par partie. Le pion peut être récolté aussitôt que l'on se trouve au contact de la plante.

4 - Cosses explosives. Le personnage énerve la plante qui explose immédiatement. Les effets de l'explosion sont ceux d'une grenade à fragmentation centrée sur le trublion. La plante n'attaque qu'une seule fois par partie. Le pion peut être récolté dès que l'on se trouve au contact de la plante.

5 - Plantes voleuses. Le personnage qui découvre la plante est immédiatement attaqué par des milliers de petites mains qui lui volent définitivement une des armes qu'il avait à la main. Le pion récolté, une fois la partie terminée, livre deux superbes cadeaux : l'arme qui vient d'être volée et un objet rare à déterminer aléatoirement sur la table page 87 du *Codex Necromundis*.

6 - Fleur de ruine. Cette plante est inoffensive et rapporte un pion de récolte sans aucun travail.

7 - Cocon de stase. A l'intérieur de cette plante, on distingue une vague forme humaine.

Le pion que l'on peut récolter est relativement encombrant et ne rapporte rien... Mais une fois la partie terminée, le pion révèle une sorte de gros fruit d'où émerge un jeune homme (avalé lors d'une expédition précédente) qui propose de se joindre à vous gratuitement. Ajoutez immédiatement un nouveau kid à votre gang (vous devez l'armer normalement).

8 - Buisson bondissant. Dès qu'un personnage entre en contact avec cette plante jetez 1d6. De 1-2, vous pouvez récolter le pion normalement ; de 3-6, la plante saute dans une direction aléatoire de 3d6ps. Tout personnage sur lequel elle atterrit subit une touche de F2 et est bloqué.

9 - Oranger. Cette plante est inoffensive et très rare dans la ruche de Necromunda. Le pion que l'on récolte rapporte 1d6x20 crédits (au lieu des 1d6x5 normaux).

10 - Fruit de l'ultime plaisir. Cette plante est la plus célèbre de tout Necromunda. Son goût fait oublier tous les autres plaisirs. Le pion que l'on récolte sur cette plante rapporte 150 crédits. Que l'absorption de cette plante entraîne la mort du consommateur ne concerne pas le gang qui la rapporte...

Croc
illustration : Alexis Santucci

AIDE DE JEU POUR SPACE MARINE/TITAN LEGION

Les variations sur le thème des combats de Titan Legion sont nombreuses et je vous en propose quelques-unes.

Bombardement planétaire préliminaire

Après avoir placé leurs troupes, les deux joueurs disposent de 3 attaques planétaires venant de vaisseaux en orbite autour de la planète. Chaque bombardement peut avoir un des effets suivants :

- Créer un grand cratère (environ 15 cm de diamètre) n'importe où sur la table, mais jamais sur un terrain existant ou sur des troupes.
- Détruire un bâtiment (obus explosif) ou une forêt (défoliant) de n'importe quelle taille. Les troupes dans le bâtiment sont détruites. Les troupes dans la forêt ne le sont pas.
- Frapper les troupes adverses avec un tir de barrage qui ne dévie pas et qui possède les caractéristiques suivantes : PB4, Sauvegarde : -1.

Combat d'avant-garde

Les armées ne sont pas placées sur le plateau dès le début. Elles entrent au fur et à mesure par le côté nord ou sud (selon le camp) à raison de 1d6 unités par tour. Les unités qui entrent doivent le faire avec un ordre de charge ou d'avance. Les unités choisies doivent l'être simultanément par les deux joueurs.

Troupes neutres

Dans ce type de scénario, les objectifs sont protégés par des troupes neutres qui tirent à chaque phase de ce type (ordre de tir appuyé) et qui ne reculeront jamais (aucun jet de moral

à faire). Elles combattent toujours les troupes en vue les plus proches (quel que soit le camp). Les troupes neutres doivent être issues d'armées teigneuses et lentes (aucun eldar ni space marine par exemple). Voici quelques suggestions :

— **Boyz orks et quelques nobles.** Artillerie et quelques blindés lourds pour les objectifs en terrain découvert.

— **Squats de tous types** (pas de motos ni de trikes). Artillerie en grand nombre. Pas de mega-canon (trop puissant).

— **Soldats de la garde impériale, snipers ratlings, ogyrns.** Pas de cavalerie. Artillerie et chars lourds pour les objectifs en terrain découvert.

— **Tyranides spécialisés dans le corps à corps** (genestealers dans les bois par ex.) et spécialisés à distance pour les terrains dégagés.

— **Marines du chaos** (toujours bien accueillis puisque hyper-violents dans leur comportement et très polyvalents dans leurs caractéristiques). Les autres troupes démoniaques sont soit trop puissantes soit sans intérêt d'une façon aussi minimaliste.

Conditions climatiques

Vous allez dire que je me répète (voir le scénario pour *Warhammer Batailles du Casus Belli* précédent), mais les conditions climatiques sur le champ de bataille sont très importantes. Autant dire tout de suite que le temps dit « normal » (pluie, brouillard, etc.) ne gêne en rien les combattants des années 40.000. Les conditions présentées ici sont donc extrêmes. Avant de commencer la partie (mais après avoir placé vos troupes), jetez 1d6 sur la table suivante.

D6 RÉSULTAT

- 1 Pluie acide.** Le champ de bataille est balayé par des bourrasques terribles et d'immenses orages d'acide. A chaque tour, toutes les troupes ne disposant pas de sauvegarde (la plupart des unités d'infanterie) doivent réussir un jet de 4+ pour ne pas être détruites. En corps à corps, les mares d'acide font qu'en cas d'ex aequo les deux unités sont détruites pour avoir trop longtemps patouillé dans l'acide.
- 2 Pluie de cendres.** Les cendres chaudes qui pleuvent sur le champ de bataille font brûler toutes les forêts en jeu et transforment le terrain en territoire dévasté où il n'est plus possible de se cacher. Les troupes ne subissent aucun dommage en particulier, mais tous les tirs bénéficient d'un bonus de +1 au toucher puisque les cibles sont incapables de se mettre à couvert.
- 3 Éclairs.** D'immenses éclairs zèbrent le ciel et frappent le sol du champ de bataille. Les troupes et les véhicules ne risquent rien puisqu'ils sont accompagnés de gigantesques paratonnerres : les titans (ainsi que les gargants). Au début de chaque tour un titan (ou gargant) tiré au sort est frappé par un éclair. Il est blessé à la tête, on jette 1d6 pour connaître le résultat de cette attaque. Aucune sauvegarde n'est possible.
- 4 Tempête.** D'immenses bourrasques parcourent le champ de bataille. Les titans doivent avancer à demi-vitesse pour ne pas s'écrouler (les gargants sont immunisés) et les anti-gravs ne peuvent plus réaliser d'attaques par surprise. Les véhicules volants doivent rester au ras du sol.
- 5 Neige.** Toutes les troupes se déplacent à demi-vitesse sauf les titans (et gargants), les véhicules à chenilles, les véhicules anti-grav et les véhicules volants.
- 6 Beau temps.** Il ne se passe rien. Certains soldats pensent même avoir vu le soleil. C'est sûrement la douleur qui les fait délirer !



Erinthe
Forgotten Realms

Lord Gunthar
Planescape

Hadès
Planescape

Lézard familier
Silver & Steel II

Tefnut
Planescape

2 pin-up
Silver & Steel II

Hel
Planescape

LE TOUT RAL PARTHA

Des plans d'auberge en encart, des conseils pour les meubler, et de nouvelles figurines pour les peupler. Et le tout dans un beau magazine mensuel.

Citadel

Voilà un grand décor en 3D pour *Warhammer 40,000*. Cette base impériale avec emplacement d'atterrissage pour landspeeders (parfait pour tester celui des ravenwings qui vient de sortir), tour de deux étages, et moult détails amusants, est réalisée en reprenant le système de montage des décors *Necromunda*. Si le succès est au rendez-vous, d'autres bâtiments devraient voir le jour. Enfin, les amateurs de plans auront une autre raison de se réjouir, car *Space Hulk* est de retour au mois de mai, avec des plateaux redessinés, et compatibles avec les anciens. Destinés au monde impitoyable de *Necromunda*, voilà le clan des Rédemptionnistes (boîte et blister) et quelques fouisseurs accompagnés de leurs charmantes bébêtes : limaces géantes, vers de terre mutants et autres horreurs gluantes et insectoïdes. Enfin, les premiers elfes sylvains arrivent, précédant la liste prévue pour juin (pour *Warhammer Bataille*). Vous calmez donc

vos impatiences avec des archers et des dryades, sortes d'esprits des bois, ressemblant à des ents de taille humaine.

Fenryll

Les six premières figurines 25 mm (en résine) viennent juste d'arriver dans toutes les bonnes échoppes. Ces guerriers et prêtres possèdent une gravure fort sympathique, et vous pourrez admirer la mise en couleur dans le *Cosus* de mai.

Grendel

Encore de nouvelles pièces destinées en priorité aux amateurs de *Léviathan*. Les orques reçoivent des cousins de grande taille et de la « cavalerie » sur nécrodons. Des figurines résine/plomb variées et bien gravées. L'armée des amis de Conan reçoit par un prompt renfort un géant portant hache, de féroces barbares sur bisons de guerre, un chariot léger tiré par un razorback, et un héros barbare sur razorback géant.

Ramassés et tout en muscles, l'homme et l'animal ne semblent faire qu'un, et l'impression de puissance brute est vraiment bien rendue.

Les barbus de taille réduite chériront leurs nouvelles mécaniques de destruction : catapulte, canon-orgue et canon lourd, ce dernier étant très réussi.

Quant aux elfes, hélas, ils ont eu la malchance de tomber sur un graveur travaillant dans le noir avec des moules. Tout commentaire supplémentaire serait cruel. Enfin, dans la rubrique « il paraît que », la version française de *Léviathan* est en préparation.

Prince August

La prochaine série devrait être disponible en mai. Elle sera consacrée aux rangers

contenant Cronus le Titan, Hadès, Tefnut (divinité égyptienne), Arawn, Skerit, le Seigneur des chats, Garl Glittergold et Hel. Et cette gamme originale devrait se renforcer très bientôt de nouvelles figurines en blisters.

Dans la série des personnages « historiques » des mondes d'AD&D, notez l'arrivée de Gilthanas, Silvara, Laurana, Erinthe et Lord Gunthar (pour *DragonLance* et *Forgotten Realms*). Le Chasme permettant aux monstres de ne pas être jaloux. Les séries classiques fêtent la sortie de quelques réussites : un nain chaman, un magicien Blanc, un assassin, un anti-héros effé accompagné d'une pauvre créature aussi pulpeuse qu'enchaînée, et trois danseuses peu vêtues.

Enfin, l'univers de *Shadowrun*, délaissé depuis de nombreux mois, va recevoir

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.

Métalliques

d'Ithilien et à leurs ennemis, et comprendra dix références, parmi lesquelles Farimir, Golum, Damrod, des guerriers haradrim de Sauron, des orques de Minas Morgul, et de nombreux rangers avec arcs et épées.

Ral Partha

Après un début d'année discret, réveil en fanfare ! En plus des pin-up de Silver & Steel II, évoquée dans le CB n° 91, Larry Elmore est à l'honneur avec Warband, une boîte d'aventuriers réalisés d'après un de ses célèbres dessins.

L'univers de *Planescape* reçoit son quatrième opus : *Power of Conflict*, coffret

des pièces exceptionnelles, et notamment des motos qui vaudront le détour. Nos peintres sont déjà au travail, et les jolies photos seront pour le mois prochain.



Portraits de demoiselles court vêtues avec familiers (boîte Silver and Steel II ; Ral Partha).

Édito

Le titre de cette rubrique est le début d'un proverbe romain : *Si vis pacem, para bellum* (Si tu veux la paix, prépare la guerre). Dans un magazine intitulé *Casus Belli* (expression latine, faut-il le rappeler, signifiant « cas de guerre », en fait « circonstance justifiant un conflit »), le recours à la Rome antique semblait s'imposer. Pas si fous, les Romains. Je suis sûr qu'ils auraient été amateurs de wargames (en latin, *belli ludi*). Ils auraient apprécié que ces jeux permettent de mieux connaître les conflits, leur déroulement souvent à la fois héroïque et pitoyable, d'examiner les possibilités offertes par l'Histoire, de découvrir comment les hommes les ont saisies ou laissées passer et d'essayer de faire mieux. Militaristes comme ils étaient, ils auraient été intéressés par les enseignements de ces jeux pour la politique et l'esprit de défense d'un pays. Quelques-uns auraient tout de même reconnu que, conformément à leur proverbe, la connaissance des guerres peut permettre de mieux préserver la paix. A présent, vous savez quoi répondre si votre entourage familial (ou votre prof d'histoire) vous demande ce que vous pouvez bien trouver au fait de pousser des carrés de carton sur une carte pendant des heures. Et c'est vrai ! Mais si vous parlez à un copain, ou si vous-même, rôliste non belliludiste, vous vous posez la question, la première réponse est que les wargames sont des jeux passionnants et pas si compliqués que ça. Surtout pour des joueurs habitués à naviguer dans les tables et tableaux de jeux de rôle comme *Rolmaster*, ou même le bon vieux *AD&D*... Et si vous avez encore des inquiétudes, cette rubrique s'efforcera de vous présenter une sélection de jeux « tous publics », accessibles à des « amateurs », sans être pour autant du niveau nursery !

Frank Stora

Para bellum



Droits réservés

Thirty Years War Quad

Simplicité, efficacité

La guerre de Trente Ans a ensanglanté l'Europe au début du XVII^e siècle. Commencée pour des raisons religieuses (catholiques contre protestants), elle prit bientôt une tournure plus politique, les deux principaux adversaires étant la France et l'Espagne, souvent par alliés interposés (Suédois, Impériaux). Un quadrigame de SPI bien renoué par Decision Games permet de découvrir quatre batailles simulées de façon très simple, mais non moins intéressante.

Quatre batailles, quatre pages de règles

Ce n'est pas vrai, mais presque : les règles communes font moins de cinq pages. Ajoutez deux à trois pages pour chaque bataille. Certes, on peut toujours raffiner, mais ce quadrigame associé à une grande jouabilité un degré de réalisme très honorable.

Les cartes sont très simples et les pions agréables, mais le tout aurait sans doute pu être plus beau, au niveau des hauts standards actuels. Les pions représentent infanterie, cavalerie, chefs et artillerie. Le verso des fantassins et cavaliers représente les unités désorganisées. Le verso des canons les montre... passés à l'ennemi ! Une situation non exceptionnelle à l'époque, et un bon exemple de la façon d'apporter de la couleur à un jeu avec peu de moyens.

La séquence de jeu fait se succéder pour chaque joueur réorganisation des unités désorganisées, tirs d'artillerie, mouvements et combats. Un point clé : les zones de contrôle fluides/actives (on n'en tient pas compte pour le mouvement, mais le combat est obligatoire entre deux unités non désorganisées adjacentes). Dans les résultats des combats, aucun recul, des désorganisations (deux éliminent une unité). Les chefs ajoutent des points au combat, facilitent la réorganisation et (règle optionnelle à

rendre systématique) permettent aux unités à portée d'utiliser tout leur potentiel de mouvement.

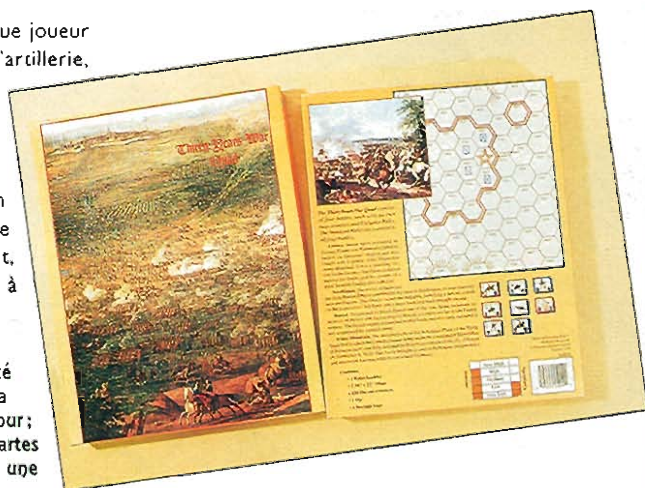
Trois touches d'exotisme, une d'Histoire de France

La bataille de la Montagne blanche (1620) a opposé Bohémiens protestants et Impériaux catholiques (du Saint Empire Romain Germanique, téléguidé par l'Espagne). La bataille de Lutzen (1632) a vu la victoire et la mort du roi de Suède Gustave-Adolphe, face aux Impériaux. A Nordlingen (1634), les Suédois orphelins de leur roi se font battre. Enfin, à Rocroi (1643), les Français de Condé mettent fin au règne de l'infanterie espagnole, les tercios.

Ces batailles variées, dont le déroulement aurait facilement pu être différent, sont un sujet de wargame idéal. Les règles seraient facilement adaptables à d'autres situations avec des troupes du même type. Y compris des unités non historiques, vous pourriez utiliser cartes et pions pour représenter une bataille dans l'univers de *Warhammer*, par exemple.

Sortir de l'alternance

L'alternance je joue/tu joues, bien sûr. Les concepteurs le précisent : il est permis, et presque recommandé, d'essayer des systèmes de commandement affinés. En voici un. Les phases de ralliement et d'artillerie des deux joueurs sont simultanées. Puis, on tire au sort un chef d'un des deux camps. Celui-ci et les troupes qu'il peut commander bougent et combattent, puis on tire un autre chef, et ainsi de suite, les unités non commandées des deux camps jouant à la fin, chacune de son côté (elles ne peuvent pas se combiner pour attaquer). Vous gardez de la sorte l'avantage d'un jeu simple en y ajoutant l'intérêt d'une action simultanée. Qui dit mieux ?



● FICHE TECHNIQUE

- *Thirty Years War Quad* est un jeu en anglais édité par Decision Games. Sujet : quatre batailles de la guerre de Trente Ans. Echelle : 45 minutes par tour ; 1 hex. vaut 175 m. Matériel : 420 pions. Quatre cartes sur papier d'environ 40 x 50 cm. Temps de jeu : une soirée. Prix : environ 250 F.

London's burning

Dernière victoire ?

On dit que la bataille d'Angleterre a été la première victoire des Alliés. Espérons que l'excellent *London's burning* ne sera pas la dernière d'Avalon Hill, société légendaire du wargame, mais bien malade ces derniers temps.

Un sujet classique...

La bataille d'Angleterre est un classique, malgré la difficulté de simuler une bataille purement aérienne durant près de deux mois. La dernière mouture est toute récente : c'est le remarquable *Britain stands alone* de GMT, qui couvrait aussi les fronts naval et éventuellement terrestre. Mais *London's burning* fait preuve d'originalité. Certes, il y avait déjà eu sur ce thème un jeu « en solo », c'était *RAF* — vous contre la Luftwaffe.

Un traitement original

En fait, *London's burning* est le premier à proposer une version en solo, une autre à deux adversaires (Anglais contre Allemand) et une troisième à deux partenaires (deux Anglais contre le jeu). On peut même ajouter une version à trois, deux Anglais contre un Allemand.

Du beau matériel

Rien à redire : carte « A.H. » (c'est-à-dire montée sur carton fort), pions superbes, aides de jeu de luxe... Tout est prévu pour le plaisir du joueur. Y compris... une règle simple ! En une douzaine de pages, des explications claires permettent de mettre en scène une série d'affrontements étalés sur 6, 25 ou 34 jours de l'été 40. Le hasard décide de la composition des raids allemands et de leur trajet. A vous de placer vos deux chasseurs pour les intercepter au mieux. Deux chasseurs ? A ce niveau, c'est presque du jeu de rôle ! D'ailleurs, vous avez huit pilotes, qu'il s'agit de chouchouter et de ne pas laisser massacrer bêtement. Chacun a son pion, avec son portrait, etc. Ils auront parfois entre les mains un Spitfire, souvent un Hurricane, il faudra faire avec. Ne les fatiguez pas trop !

Juste une petite ombre

Il y a tout de même des défauts. Le principal : les conditions de victoire semblent bien gentilles pour l'Anglais, mais celui-ci est défavorisé par une étrange absence de réparation des objectifs bombardés. Pas grave : vous pouvez régler ça à votre goût après quelques parties. Par exemple : chaque objectif touché dans une journée rapporte immédiatement un point de victoire à l'Allemand, mais tout objectif touché bénéficie d'un point de réparation par nuit. A vous de voir, après tout, c'est vous qui pilotez !

FICHE TECHNIQUE

- *London's burning* est un wargame en anglais édité par Avalon Hill, pour un ou deux (voire trois) joueurs.
- **Sujet :** la bataille d'Angleterre. **Échelle :** 1 jour par tour (8 à 30 tours) ; 1 hex. vaut 10 km. **Matériel :** 30 grands pions et 160 marqueurs. Une carte et un « tableau de jeu » rigides, chacun d'environ 40 x 60 cm.
- **Temps de jeu :** selon le nombre de joueurs et le scénario choisi. **Prix :** environ 300 F.

Steel Panthers

Le PC à l'heure Squad

LUDOTIQUE

Steel Panthers réussit la prouesse d'être aussi attrayant qu'un logiciel de jeu « grand public » du genre *Command & Conquer*, tout en proposant une « vraie » simulation à l'échelle tactique des affrontements de la Seconde Guerre mondiale. Qualifié par certains de « version PC d'*Advanced Squad Leader* », il est en fait tout ce qu'un wargame informatique aurait toujours dû être : beau (graphismes SVGA), facile à prendre en main, riche (plus de 60 scénarios et 10 campagnes couvrant l'Europe et le Pacifique), évolutif et très bien documenté. Pour couronner le tout, une ergonomie bien pensée le met à la portée de débutants complets !

L'ordinateur se charge de tous les paramètres « lourds » : visibilité, lignes de mire, unités cachées, portée des armes, moral des troupes, calcul des pertes, blindages détaillés, dégâts spécifiques des diverses munitions, etc. Le joueur peut dès lors se consacrer exclusivement aux choix tactiques qui décideront du cours des batailles. Parmi les autres caractéristiques intéressantes, signalons : un éditeur de scénarios et de cartes (et même un générateur de scénarios aléatoires), la possibilité de jouer à deux (comme avec un wargame classique), de multiples possibilités de paramétrage, une mini encyclopédie et de petites vidéos permettant de se mettre dans l'ambiance.

Et si l'on doit mettre au chapitre des regrets quelques bogues (supportables), une notice trop succincte et une version française passablement bâclée, *Steel Panthers* reste néanmoins une pure merveille dans son genre.

J.B.

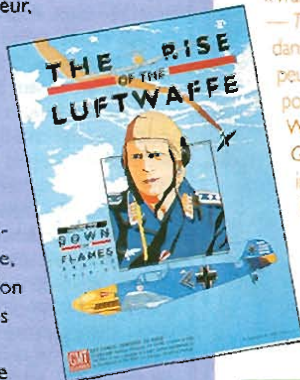
FICHE TECHNIQUE

- Éditeur : SSI/Mindscape. Prix : moins de 400 F.
- Disponibilité : FNAC, supermarchés, etc.
- Système requis : PC 486 DX 33, 480 K de mémoire conventionnelle, 6 MO libres sur disque dur (30 MO recommandés), MS-DOS version 5.0-6.22, lecteur de CD-ROM.

Stratégie informatique

A propos de wargame sur ordinateur, il faut signaler l'excellente initiative d'ALSJD, nouvelle société de logiciels « familiaux » : acheter *America Invades* à Avalon Hill et traduire les règles. Le jeu vient donc de sortir sous le titre **Au cœur du Débarquement**. Il permet de simuler le côté américain de la campagne de Normandie, du 6 juin à début août. La traduction de l'épais manuel de règles est très bienvenue et permet de se lancer sans dictionnaire dans une superbe campagne, sur PC... ou sur Macintosh.

Éditeur : ALSJD multimédia. Prix : environ 400 F. Manuel d'utilisation en français (76 pages), logiciel en anglais avec lexique français.



LE CHOUCHOU DES BOUTIQUES

L'ŒUF CUBE
(RUE LINNÉ, PARIS)

Le wargame par étapes

Contrairement à ce que l'on pourrait croire devant la foule du Grand Magic Bazar qui encombre le trottoir de la rue Linné, l'Œuf Cube est toujours un magasin de wargame (et de jeu de rôle, bien sûr). Simplement, il propose toutes les sortes de jeux de simulation (et apparentés...), comme toujours depuis le temps des dinosaures (euh, peut-être seulement celui des mammoths?).

Vincent, le Monsieur Wargame de la boutique, pourrait se lancer dans l'enseignement. Je vous recommande son « Wargame facile en trois leçons », même et surtout si vous n'avez jamais vu un hexagone !

— **Première leçon : Rise of Luftwaffe.** Commodité des jeux de cartes, attrait des combats aériens, simplicité des règles, peu de pions, pas de tables, possibilité de jouer à deux, trois, quatre... et même en solo, existence d'une gamme (avec *Eighth Air Force*, des suppléments en magazine, une autre boîte à venir)... En un mot, c'est le moyen idéal pour faire le pont entre les jeux de rôle, de plateau et le wargame. Une démonstration, cartes en main, emporte en général la décision.

— **Deuxième leçon : Leningrad (1941).** La présentation est traditionnelle et un peu triste, mais le petit nombre de pions, le faible encombrement, la courte durée des parties et le mini prix (80F!) font de cette réédition de SPI par Decision Games un premier « vrai » wargame de choix.

— **Troisième leçon :** En restant dans la gamme des jeux légers, peu coûteux et n'exigeant pas pour jouer une table de ping-pong, *World War I* et *Battle for Germany* sont de bonnes introductions au jeu stratégique. Par la suite, on pourra s'engager vers des jeux plus complexes : selon les goûts historiques, napoléoniens, modernes ou, assez proche du jeu de rôle, la série des *Cry Havoc*.

Double page présentée par Frank Stora avec l'aide de Jean Balczesak.



Inspirations...

... pour meneur
de jeu en mal d'idées

A l'abordage !

Si, par hasard, *L'île aux pirates* passe encore dans votre ville lorsque ce *Casus* sortira, précipitez-vous ! C'est sans doute le film d'action le plus divertissant de l'année. Si c'est trop tard pour le voir, vous pouvez vous consoler en achetant la bande originale (Cutthroat Productions/Carolco). Écoulée en continu, elle est complètement insupportable : beaucoup trop de cuivres, de tambours et autres tarazimboums. En revanche, utilisée avec modération, elle est idéale pour sonoriser des scènes à très grand spectacle dans n'importe quel univers médiéval-fantastique (gigantesques batailles, ou cérémonies religieuses grandioses pour les morceaux choraux). Et puis, elle dure plus d'une heure, ce qui est peu courant pour une musique de film.

Universalis

Le kiosque à journaux, allié méconnu des MJ

Lorsque vous avez une idée précise sur l'époque et le lieu de votre scénario, ça vaut souvent le coup de faire un saut chez un libraire pour acheter un peu de documentation. En revanche, lorsque vous ne savez pas trop ce que vous allez faire jouer, procurez-vous quelques revues et regardez les thèmes des articles. Généralement, l'inspiration ne se fait pas attendre. Bien entendu, ce conseil ne vaut pas que pour les MJ qui jouent « historique » ou « contemporain »... Il suffit de changer les noms pour transformer un lieu ou une situation parfaitement terrestres en quelque chose de médiéval-fantastique ou de science-fictionnelles.

Voyage immobile I : l'espace

Tout le monde connaît l'excellent magazine *GEO*, au moins de nom. Si vous avez envie de faire jouer un scénario se déroulant dans un lieu lointain et exotique, achetez-en quelques numéros, quitte à choisir le décor en fonction des thèmes qu'ils abordent. Pour nous, son principal intérêt réside dans les grandes photos des doubles pages. C'est tellement plus facile, pour un meneur de jeu stressé, de les montrer aux joueurs en disant « et alors vous voyez ça », que de s'embarquer dans des descriptions plus ou moins fumeuses (d'autant plus que certains paysages sont tout simplement impossibles à imaginer et à décrire correctement si on ne les a pas déjà vus). Quant aux reportages, ils sont souvent pleins de petits détails « exotiques » qui ne demandent qu'à être réservés à vos joueurs sous un autre emballage.

Voyage immobile II : le temps

Pour continuer un peu notre petite exploration des kiosques, un conseil : essayez, chaque mois, de gratter quelques francs sur votre budget cigarettes/cartes à collectionner/suppléments de jeu de

rôle (selon vos vices), pour vous procurer une revue d'histoire. *Historia* et *L'Histoire* sont les deux titres qui viennent le plus naturellement à l'esprit. Là, il n'y a vraiment aucun effort à faire, tout y est : personnages pittoresques ou inquiétants, trahisons, meurtres, complots... En fait, la principale différence avec *Casus*, c'est que les caractéristiques des PNJ ne sont pas fournies ! (Bon, d'accord, l'exagère un peu, mais c'est pour la bonne cause.)

Encore un peu de musique ?

Dans un genre beaucoup plus léger que *L'île aux pirates*, *Malicornie* sort d'un seul coup une demi-douzaine de disques, reprises de leurs grands succès avec en prime quelques inédits (chez Boucheries Productions). En plus, ils ne sont pas très chers (autour de 100 F). C'est une excellente occasion de découvrir ce groupe, qui marie très heureusement paroles traditionnelles et instruments plus modernes. En jeu, il fait un excellent fond sonore pour tous les scénarios médiévaux ou contemporains fantastiques. Toutefois, attention : comme toutes les chansons, il faut les utiliser à dose minime, et pas trop fort (les joueurs ont une regrettable tendance à se laisser distraire par les voix). Malgré cette réserve, c'est un achat fortement conseillé, tout particulièrement *Le bestiaire*, où il est beaucoup question de loups-garous.

Un petit saut au Moyen Âge

Je vous ai déjà parlé, il y a un bon moment, de la série des *Rois qui ont fait la France*, de Georges Bordonove, chez Marabout. Philippe Auguste en est sans doute l'un des volumes les plus intéressants. On y voit passer, entre autres, Aliénor d'Aquitaine, Saladin, Richard Cœur de Lion, l'abominable Jean Sans Terre, sans oublier bien sûr la vedette : le roi Philippe II de France, dont la vie et l'œuvre sont étudiées en détail. Au milieu de jugements absolument sans nuance, à pondérer grandement, on trouve de très bonnes bases sur la période, allant de l'histoire purement factuelle aux mentalités et aux détails de costume. Si vous avez envie de découvrir la fin du XII^e et le début du XIII^e siècle, ça vaut le coup. D'autant plus que les années 1180-1220 sont, entre autres, l'époque de tous les suppléments *Ars Magica* (sans oublier *Hurléments* et *Vampires : The Dark Ages*).

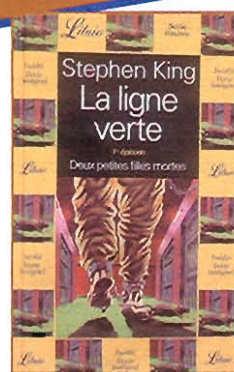
Le crime du mois

Le gué du diable, de Marc Paillet (10/18), est un bon petit roman policier historique, vite lu et aisément exploitable. Deux émissaires de Charlemagne enquêtent sur des crimes au sein de la noblesse franque, encore à moitié barbare. L'intrigue n'est pas ce qu'il y a de plus intéressant – elle tient la route, sans plus. En revanche, les multiples détails vivants et les protagonistes sont très faciles à réutiliser. Et puis, le IX^e siècle du grand empereur Charles est tellement plus fantastique (au sens de « flou ») que les périodes suivantes, où l'on commence à avoir des notions précises de qui

a fait quoi, à qui et comment ! Tant que vous y êtes, procurez-vous aussi les deux premiers titres de la série, également chez 10/18 : *Le poignard et le poison* et *La salamandre*.

Tristan Lhomme

SF-Fantasy

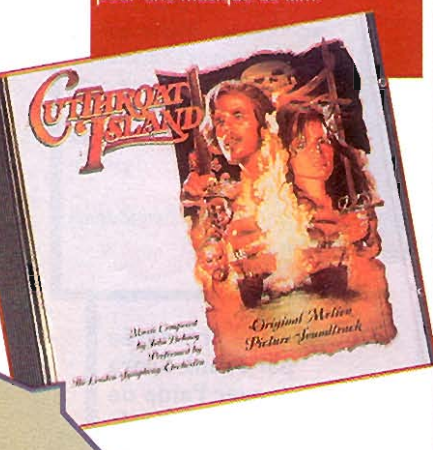


(À suivre...)

La ligne verte, de Stephen King, est né de l'idée de ressusciter le roman-feuilleton bon marché – ce qui ne veut pas dire de mauvaise qualité. On ne s'étonnera donc pas que son auteur ait décidé de situer son récit pendant les années 30, époque de crise économique où les histoires à suivre abondaient dans les pulps. Raconté à la première personne, *Deux petites filles mortes*, premier épisode d'une série de six, remplit la fonction que l'on est en droit d'en attendre : créer le suspense. Une fois le fascicule refermé, le lecteur se demande, non sans une certaine impatience, ce qui va bien pouvoir se passer dans le couloir de la mort de la prison où travaille le narrateur. Que demander de plus pour l'instant ? Le deuxième épisode, *Mr. Jingles*, paraîtra le 25 avril. (Librio 100.)

Fantasy made in France

Avec *Le crépuscule des géants*, Bernard Simonay signe le troisième volume de ses *Enfants de l'Atlantide*. Ayant lu le premier mais pas le deuxième, je n'ai cependant eu aucun mal à entrer dans l'histoire, et je crois que c'est là l'une des qualités de Simonay : concevoir des séries dont chaque titre peut être abordé indépendamment. Il est vrai que son style simple et fluide, idéal pour les récits d'aventures, vous entraîne immédiatement, vous pousse de façon irrésistible à tourner les pages. Naturellement, il est possible de s'inspirer du cadre ou de la trame, mais je crois que c'est surtout sur le mode de narration que les MJ devraient se pencher, sur cette manière d'aller droit au but sans s'embarrasser de bla-bla inutile. Les lecteurs de Bernard Simonay ont bien de la chance, car c'est un conteur-né. (Le Rocher « Mondes Virtuels ».) *Phalènes*, de Philippe Guy, est la suite de *Cocons*, paru au milieu des années 80. Le monde vit désormais sous la domination de gigantesques phalènes télépathes, mais le héros du premier volume – qui est en



quelque sorte responsable de cet état de fait – ne l'entend pas de cette oreille... Un roman court et efficace, bien ficelé, qui prolonge de façon agréable et intelligente son prédécesseur. En plus, mine de rien, c'est assez original et soigné dans le détail. (Fleuve Noir « Anticipation » 1977.)

Le pacte de pierre fait suite à *La brûlure du Phénix*, que je n'ai pas eu l'occasion de lire. Sébastien Pennes y exploite l'univers de *Nephilim*, avec une certaine emphase dans l'écriture et une grande précision au niveau des détails : on a parfois l'impression que le livre croule sous les métaphores. Cela dit, l'histoire tout à fait intéressante, voire passionnante, donne envie de s'intéresser de plus près au jeu dont elle est inspirée, et j'avoue que j'aimerais bien savoir comment les choses vont tourner dans le troisième volume. (Mnemos « Surnaturel » 4.)

Terreur anglo-saxonne

Réédition en poche d'Âmes perdues, de Poppy Z. Brite. Dès les premières pages, il est évident que son auteur connaît *Vampire – La mascarade*. L'ambiance, en tout cas en est la même, avec ce mélange si particulier de sexe, de violence, de drogues et de musique rock et new wave. Ajoutez à cela un talent d'écrivain qui explose presque à chaque page dans les descriptions, les notations psychologiques, les tours et détours de l'intrigue, saupoudrez de sensibilité un peu malsaine et vous obtenez un livre impressionnant, que l'on pourrait presque symboliser par cet extrait : « Il ressemblait à Billy Idol à la fin d'une nuit d'agapes. » D'une facilité déconcertante à adapter – et à lire en écoutant Bauhaus. (J'Ai Lu « Épouvante » 4136.)

Prison de chair est le titre du cinquième Livre de Song de Clive Barker. Je rappelle, pour ceux qui l'ignoreraient, que les six recueils portant ce titre constituent un panorama des thèmes et styles de la littérature d'horreur. Bien que Barker ne recule pas devant l'humour – ou plutôt, une sorte d'ironie grinçante –, les ouvrages en question sont déconseillés aux personnes sensibles. (J'Ai Lu « Épouvante » 4065.)

Deux classiques

Si Le temps désarticulé n'est pas l'un des chefs-d'œuvre de Philip K. Dick, il s'agit tout de même d'un des meilleurs romans de la première période de cet auteur. La dérive dont est victime l'univers qui entoure son personnage central préfigure en effet des dérapages délirants d'*Ubik* ou du *Dieu venu du Centaure*. Un MJ souhaitant faire perdre pied à ses joueurs peut fort bien s'inspirer des techniques employées par Dick, d'autant plus qu'ici, la solution est rationnelle. (J'Ai Lu « Science-fiction » 4133.)

Premier roman d'Orson Scott Card traduit dans notre pays, *Une planète nommée Trahison* recèle déjà ce qui fera la renommée de cet auteur, même s'il fait beaucoup penser à Jack Vance – mais un Vance qui aurait le souci de donner vie à ses personnages, au lieu de se contenter de les promener d'un décor exotique à l'autre. De l'inspi en pagaille, utilisable dans un cadre de fantasy comme de SF

– et un rare bonheur de lecture en prime ! (Denoël « Présence du Futur » 306.)

Roland C. Wagner

BD

Un scénario comme on les aime

Meneurs de jeu, mes amis, mes frères ! Si par le plus grand des hasards vous veniez à être en mal de scénario pour *L'appel de Cthulhu*, n'hésitez pas une seconde ! Le tombeau d'Absalom est ce qu'il vous faut. Vous allez entraîner vos investigateurs sur la piste d'un peintre maudit dont les œuvres tuent, dans des circonstances étranges, leurs propriétaires. Vous allez leur faire découvrir une toile qui, au fil des jours, évolue jusqu'à exhiber une monstruosité marine. Vous allez les pousser enfin sur les pentes abruptes d'une quête sans fin, celle de la vie éternelle, celle du saint Graal. Le scénario est là, tout tracé, il n'attend plus que vos joueurs. Aussi facilement adaptable, malgré un graphisme un peu « simple », cela ne pouvait être que le chouchou du mois.

Sur un thème voisin, *Acta est Fabula* vient clore le cycle de *L'île des morts*. Il y est aussi question de tableau et de Grands Anciens, mais il faudra à un meneur de jeu confirmé (*L'appel de Cthulhu*) beaucoup de travail pour en tirer un scénario jouable. Néanmoins, l'histoire et le dessin (M'sieu Sorel, j'aime beaucoup c'que vous faites...) font que cette série est incontournable.

L'ombre du Grand Frère

Poursuivons sur des visions d'un futur proche à la George Orwell. Foudre est le début d'une série mêlant les sectes, un contrôle gouvernemental omniprésent et une toute-puissante mafia. Un univers d'où l'espoir semble être banni, sauf peut-être pour les héros malgré eux de cette variation sur le thème de Big Brother. L'ambiance et le scénario – plein de promesses – peuvent servir de fond pour un jeu comme *Conspirations*, ou de type « cybersoft » (c'est-à-dire avec une technologie à peine supérieure à celle de notre fin de XX^e siècle).

L'autre vision, pour les mêmes jeux, c'est celle de Woolly Wan. Cet écrivain, à l'imagination extrêmement fertile, effraie ces messieurs les censeurs du ministère de la Culture, au point qu'ils en viennent à l'interdire d'édition. Mais un jour la Création prendra corps. Elle se retournera contre tous ceux qui voudront l'empêcher d'exister, dotant son « auteur » de pouvoirs aussi inquiétants que difficiles à contrôler. L'ambiance pourrait aussi convenir à des jeux de fantastique contemporain, comme *L'appel de Cthulhu* et *Chill*.

Espaces infinis et poussières d'étoiles

Un jour viendra où l'Homme quittera sa Terre d'origine pour aller voir ailleurs,

d'autres étoiles et d'autres planètes. Nul doute qu'il y découvrira, comme sur Aldébaran, d'autres modes de vie, d'autres façons de faire et de penser. Quelques jeux, tels que *Star Trek* ou *Space Op*, nous permettraient de percer à jour les fantastiques intrigues de ce monde éloigné. Ce sont tous les mystères d'un cycle de vie totalement étranger que nous dévoile cet album plein d'idées et de personnages réutilisables en toutes circonstances. Un grand morceau d'exobiologie !

Un peu plus loin encore, et la guerre éclate, la guerre des Étoiles. Le troisième volet de *L'empire des ténèbres* nous laisse espérer un peu de répit pour l'Alliance rebelle et quelques beaux jours pour de vrais Jedi... Certes, l'Empereur est encore là, cloné encore et encore... Bien sûr, la guerre n'est pas terminée (sinon le scénario le serait aussi...), mais les Rebelles ont trouvé de nouveaux alliés, de nouvelles armes et le rideau se lève sur les actions héroïques de vos personnages de *Star Wars*, le jeu.

Et puis un jour, il faudra bien revenir sur la Terre... Ce sera après l'apocalypse, et que la catastrophe soit naturelle ou déclenchée par les hommes, il fera bon revenir au pays pour le reconquérir et retrouver ses racines. *Mother Sarah* nous conte cette arrivée, sur une Terre déchirée entre les amoureux de la nature et ceux de la technologie la plus envahissante. C'est d'une lutte de pouvoir dont il s'agit, mais sur un rythme très particulier, dans une ambiance où il est difficile de dire qui est bon et qui ne l'est pas. Un jeu comme *Bitume* devrait pouvoir vous faire entrer dans cet univers. Les mangas et autres japonaiseries « pan dans la g... » ne m'attirent pas vraiment, mais celle-ci, signée du père d'Akira, vaut le déplacement, pour ses héros, son thème, et la tendresse d'une mère qui cherche ses enfants...

Le lion et les loups

Pour tous ceux que *miles Christi* a séduit, L'empereur du dernier jour sera une bonne source d'inspiration. Richard Cœur de Lion, Philippe Auguste et Saladin reviennent pour nous la prise de Saint-Jean-d'Acre et on peut sentir l'amorce de la mésaventure cordiale entre les rois de France et d'Angleterre. Le scénario est connu, sans surprises, mais l'album est plein de personnages et de détails à réutiliser autant comme PNJ que trames secondaires dans la vie aventureuse de vos Templiers.

Dans la plus pure tradition med-fan, Les yeux de pierre est le premier épisode d'une saga mettant en scène un voleur, un guerrier monstrueux, une sorcière et quelques rats laveurs. En attendant la suite des événements, le système de magie et les personnages décrits sont prometteurs. À suivre, donc.

Enfin, pour les amoureux de la série, le tome 21 d'*Elfquest* est paru, décrivant la vie, les mœurs et les amours des Monteurs de loups, dont la quête paraît ne jamais devoir se terminer, pour notre plus grand plaisir...

André Foussat

Microédition

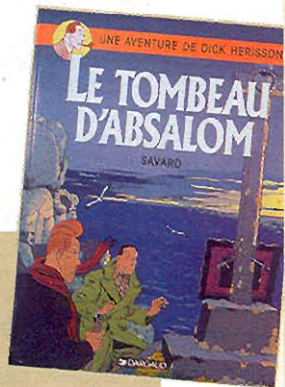
La Geste, retiré Mutants !

La Geste, retiré Mutants ! passe mensuel avec son numéro 11. Moins de pages, mais plus souvent. Nombreuses critiques de livres francophones et de zines de SF et de fantastique, six pages d'informations, une BD, une nouvelle, le tout avec une maquette améliorée. *La Geste/Mutants !* est en passe de devenir l'un des meilleurs périodiques amateurs. (Michel Tondellier, Foyer Amitel, 8 rue de Soleure, 67085 Strasbourg, 170 F pour 12 numéros dont un double.)

Ozone, quant à lui, est un nouveau venu. Encore imparfait, mais très prometteur. On retiendra, au sommaire du n° 1, une intéressante interview de Norman Spinrad, un mini dossier *Star Wars*, une présentation du Disque-Monde et une étude consacrée à Laurent Genefort. On devrait également parler de jeu de rôle dans les parutions à venir. (Nebula 65, 6 rue Michel de Bourges, 75020 Paris, 80 F pour 4 numéros.)

Des balles pour un printemps qui s'annonce

- **Le tombeau d'Absalom**, une aventure de Dick Hérisson, Savard ; Dargaud.
- **L'île des morts, T5 – Acta est Fabula**, Mosdi et Sorel ; Vents d'Ouest.
- **Foudre, T1 – L'étrécelle**, Durieux et Delisse ; Lombard.
- **Woolly Wan, T1 – Mister K**, Roels et Renard ; Lombard.
- **Aldébaran, T3 – La photo**, Léo ; Dargaud.
- **Star Wars, L'empire des ténèbres, T3**, Veitch et Kennedy ; Dark Horse.
- **Mother Sarah, T1 – Retour sur Terre**, Katsuhiko Otomo et Takumi Nagayasu ; Delcourt.
- **L'empereur du dernier jour, T3 – Cœur de Lion**, Cothias et Boubé ; Glénat.
- **Terres d'ombre, T1 – Les yeux de pierre**, Gibelin et Springer ; Delcourt.
- **Elfquest, T21 – Les fils de l'araignée noire**, Wendy & Richard Pini ; Vents d'Ouest.



L'actualité du jeu

En direct de la rédaction



De l'autre côté de la Porte

Éric Larnoy est passé «de l'autre côté»

Il y a dix ans, Éric Larnoy venait nous rendre visite, et nous lui commandions ses premières illustrations pour le *Casus* n° 34. Sa première bande dessinée, *La Sphère du Nécromant* (avec Cailloteau) était une BD-jeu interactive. Bientôt, il alla vers des directions plus personnelles avec *Thanéros* (avec Carré et Parent), où les héros Harold et Hanna sont des trespasseurs, voyageurs de «l'autre côté» en quête du retour vers leur monde d'origine, navigant entre fantastique, absurde, humour et angoisse. Dans *Masques* (pour le jeu *Athanos*), il a illustré la Venise de l'autre côté du monde parallèle. Enfin, dans *Shadowslayer* (avec Pat Mills et Tonny Skinner), le professeur Norn est un homme étrange, ayant voyagé dans le monde parallèle Génésis (sorte d'enfer à la *Kult* appartenant au démon Mélanikus), où il retourne à la toute fin du 1er tome, et ultime bande dessinée de Larnoy. Les héros de *Thanéros* ne reviendront jamais dans notre monde, le professeur Norn restera dans Génésis. Éric nous a quittés le 9 mars dernier, des suites d'une tumeur cérébrale. Il avait 35 ans.



Debriefing

Festival des jeux de Cannes

Entrée gratuite, démos variées, animations actives et sur mesure orchestrées par les animateurs de *Stratégos* : la plupart des visiteurs du Festival des Jeux de Cannes profitent de ces dix jours, viennent et reviennent dès qu'ils ont un moment de libre. Les joueurs vont vers leur passion, qui les échecs, qui le bridge, qui les jeux de simulation, mais le public déambule et s'assoit partout, questionne, joue... Côté jeux de simulation, le club de Cannes, *Les trois cercles*, est toujours fidèle au poste et efficace (notez leur nouveau contact : Stéphane Blanchon, au 93 74 18 67). Côté As d'or, quelques mots sur les prix qui peuvent vous intéresser :



- Super As d'or, *Magic* : *L'Assemblée* est reconnu par un jury pluridisciplinaire : même ceux que ce type de jeu n'excite pas particulièrement ont salué le haut niveau de « ludicité » et l'originalité du produit. Mais *Magic*, vous connaissez.
- Une révélation qu'il vous faudra attendre jusqu'à la rentrée, c'est *Power*.

Pour ceux d'entre vous qui aiment faire partager la passion des jeux, jusqu'alors, le meilleur moyen de faire jouer des gens hermétiques à tout jeu de simulation, et peu disposés à passer des heures sur une règle, c'était *Risk*. Proche et différent (il ne fait pas intervenir le hasard, mais plutôt le bluff), *Power* mêle l'esprit de *Risk* et de *Stratego*, et pour quatre joueurs ! Règles simples, matériel attractif, même des wargameurs patentés s'y laissent prendre.

- Pour ceux, pas sectaires, qui s'intéressent aux jeux de pions, qui apprécient *Quarto* ou *Pyraos*, foncez acheter *Avalam Bitaka* (titre peu élégant, mais bon...) : un jeu simple et intelligent, original, assez profond, et ouvert à diverses variantes. Par contre, carton rouge à *Jumanji*, tiré du film du même nom, qui n'a pas été primé. Quand on voit les gens arrêter la partie au bout d'un quart d'heure, on se dit que des milliers de gens vont l'acheter à cause du film, s'ennuyer... et trouver que « les jeux de société c'est pas une activité intéressante ». Rageant !

DGX

Initiations non stop sur le stand Wizards of the Coast.

Radio

L'émission *Traboules & Dragons* continue un jeudi sur deux, de 19 h à 20 h sur Radio Brume, 90.7 MHz. Au menu : infos, inspirations, bruitages et musique d'ambiance. L'émission est ouverte aux suggestions de ses auditeurs.

Prochaines émissions : le 18 avril et le 2 mai. *Traboules & Dragons*, 2 rue Sœur Bouvier, 69005 Lyon.

Tribune Magic Graal

Mais qu'est-ce qui les fait courir ? Qu'est-ce qui leur fait dépenser toutes leurs économies dans l'achat de rectangles de carton léger plus ou moins illustrés ? En un mot, qu'est-ce qui explique que des joueurs de *Magic* possédant déjà un confortable matelas de cartes continuent fébrilement

leur quête du Mirror Universe, de l'Abyss ou de l'Eurêka ?

La réponse, me direz-vous, est simple : c'est le désir de se bâtir « le » jeu, le jeu invincible, le jeu toujours gagnant. Ah ! Si j'avais quatre Dragons Gobelins, ou quatre Sengir Angels, ou encore quelques quintuples lands... Ils en feraient une tête, mes adversaires ! D'ailleurs, il doit bien exister, « le » jeu. La preuve, c'est que les magazines spécialisés sont pleins de modèles de decks « gagnant dans 80 à 90 % des cas », complaisamment révélés par leurs propriétaires. Mais comment se fait-il que ces 90 % se transforment, si l'on parvient à recopier les decks en question (c'est souvent difficile...), en un petit 50 % (si tout va bien...) ?

Encore une fois, réponse évidente : *Magic* est un jeu de hasard. En tout cas, il en devient un dès que vous battez votre paquet amoureuxment concocté. Que celui qui ne s'est jamais retrouvé avec une ou deux malheureuses manas en tout et pour tout me dise le contraire. Tout ce que vous pouvez faire à *Magic* dépend d'abord de ce que le hasard veut bien vous laisser faire. Et c'est d'ailleurs pour cela que le succès de *Magic* : *The Gathering*® est si grand : même si on n'est pas un grand joueur et que l'on n'a pas dans son jeu de ces cartes qui écœurent l'adversaire avant même de l'aplatir, on peut gagner !

Mais alors, retour à la case départ : pourquoi cette quête sans fin du Magic Graal ? Voici une réponse un brin philosophique : comme dans bien d'autres activités humaines, le joueur de *Magic* tente d'apprivoiser le hasard. C'est impossible, mais c'est si beau d'essayer !

Cependant, permettez-moi, pour conclure, un conseil de brideur (vous savez, ce truc qui se joue avec, pour chaque joueur, 13 cartes prises au hasard dans un paquet de 52...) : pour affronter le hasard, les grosses cartes, ça aide, mais l'intelligence du jeu, c'est bien aussi. Et c'est moins cher !

Frank Stora

Clubs

● **Paris.** Le club **Warp 19** organise des démonstrations de jeux de plateau (Warhammer 40,000, Necromunda) et des initiations aux jeux de rôle (JRTM, Cyberpunk, Mutant Chronicles) tous les samedis, ainsi que des tournois Magic une fois par mois.

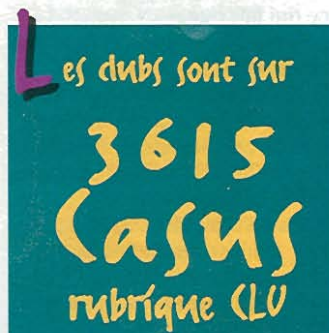
Contact : AP Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. Tél : Alain ou Patricia au (1) 42 02 08 08.

● **L'Union.** Le club **Le Donjon de l'Union** s'ouvre aux débutants. On y pratique les jeux de rôle, bien sûr,

mais également les jeux de plateau, les wargames, les jeux avec figurines et les jeux de cartes, le vendredi à partir de 21 h et le samedi à partir de 14 h. Le lieu ? MJC L'Union, section jeux de rôle, place de la Mairie, 31240 L'Union. Tél : Guillaume Sauveur ou Lionel Hennebert au 61 74 89 51 aux heures d'ouverture.

● **Sisteron.** L'association **Les Stratèges de la Citadelle** vient d'ouvrir ses portes. Ouverte aux débutants et aux joueurs confirmés, elle propose des parties de wargames, jeux de rôle,

jeux de cartes, jeux de plateau et paintball. Contact : Les Thés Indiens, 203 rue Droite, 04200 Sisteron. Tél : (16) 92 61 46 04.



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, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation 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.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine. Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary. Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Régis Nuke, tél. : (16) 80 78 16 66 le soir. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : AB
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration, 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démon
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Pagnaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenais, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Franck Godfrey, tél. : (1) 48 57 08 78. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy. Tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, tél. : (16) 83 36 58 10. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne, tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : Jeux Descartes, 52 rue des Écoles, 75005 Paris, tél. : (16) 43 26 79 83.



Vos zines

Une douzaine de zines ce mois-ci. C'est une bonne récolte... mais le choix entre les « juste mentionnés » et les autres s'est avéré déchirant.

Les nouveaux

● **Borderôles** n° 2, 52 p., 20F, trimestriel. Un démarrage intéressant, avec un gros dossier James Bond, et surtout un sympathique cocktail entre les JdR, le wargame, les cartes et le GN. Bonne continuation. Borderôles, 35 rue de Cursol, 33000 Bordeaux.

● **Cordylée** n° 0, 40 p., 20F, périodicité « comme la comète de Halley ». Un très beau zine, consacré pour moitié à Nephilim (aides de jeu, scénario, nouvelle) et pour moitié à INS/MV (background et scénario), avec en prime un petit peu de Chill. A surveiller de près. Les forgerons du rêve, centre socioculturel Marc Sangnier, place Marc Sangnier, 95500 Gonesse.

Les anciens

● **Bazar** n° 4, 48 p., 30F, tous les 1d6 + 3 mois. Un zine consacré à Cyberpunk, ce qui fait que, comme d'habitude, je n'y ai pas compris grand-chose, mais la grosse description de Lille dans un futur pas si lointain que ça vaut le détour. Pierre Dewimille, 26 rue Paul Lafargue, 62330 Isbergues.

● **Cadavrexquis** n° 5, 55 p., 23F, trimestriel. Des scénarios et des aides de jeu pour INS, Kult, Cthulhu, Ravenloft, Berlin XVIII... rien que des choses gaies et légères ! J'aime bien, surtout le scénario INS.

A noter aussi, pour les collectionneurs, la liste des cartes de Star Wars (le jeu de cartes). Théon Génésis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau.

● **Franç-Rêveur** n° 2, 48 p., 20F, bimestriel. Un excellent zine qui, par son contenu, s'apparente plus à un magazine professionnel, avec des critiques (Wraith et Nightprowler), des scénarios (Château Falkenstein, Vampire), des news, des débats... J.C. Cubertaon, 85 rue Nicolas Chorier, 38000 Grenoble.

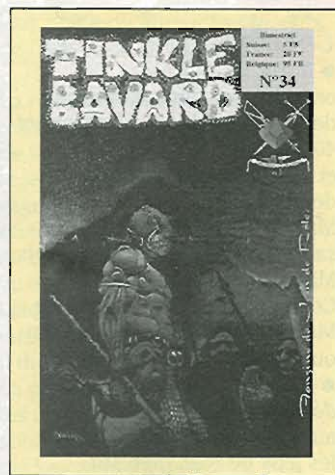
● **Geste d'Anjou** n° 4, 52 p., 20F, trimestriel. Trois scénarios (AD&D, Pendragon, contemporain sans système), plus plein d'aides de jeu sympa. Sélection du chef : l'article sur la musique d'ambiance et le lexique médiéval. Geste d'Anjou, Château de Varennes, Le Vieux Varennes, 49170 Savennières.

● **Vitriol** n° 5, 51 p., 20F, périodicité aléatoire. Un gros numéro « spécial pirates » avec, au chapitre des hybrides improbables, une adaptation des règles de Pendragon à l'univers de Capitaine Vaudou.

Plus sérieusement, le glossaire des termes de marine pourrait vous rendre des services si vous avez envie d'aller burlinguer du côté des Caraïbes. J'ai bien aimé aussi le scénario Rêve de Dragon. Les voleurs de bonne foy, 3 rue Van Gogh, 31100 Toulouse.

Et aussi...

● **Dés Mans** n° 2, 53 p., 15F, périodicité inconnue. Magic et Genèse, leur jeu de rôle médiéval-fantastique.



Un coup de projecteur sur...

● **Tinkle Bavard** n° 34, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Le zine suisse indestructible et increvable, qui sort toujours à l'heure depuis des temps immémoriaux. Le contenu s'articule toujours plus ou moins autour des mêmes jeux, mais c'est à chaque fois une lecture très agréable. Dans ce numéro, des scénarios Rêve de Dragon, Ars Magica et Chronos, plus une aide de jeu sur les pentacles... et toujours les Carnets noirs ! Éric Malherbe, 11 rue Dancet, CH-1205 Genève, Suisse.

5^e

P
A
R
I
S

52 rue des Écoles - 75005 Paris
Tél : (1) 43 26 79 83 - (M) Cluny/la Sorbonne

UN PAS À FAIRE...

DE LA PORTE DE VERSAILLES AU QUARTIER LATIN...
PENDANT LE SALON DES JEUX, DU 6 AU 14 AVRIL :

PROMOTIONS - SOLDES - CONSEILS

Toutes les collections de cartes
Toutes les nouveautés Françaises et étrangères
Armes en latex - Nouveautés Ral Partha
Maquettes Star Wars

Règlement Carte Bleue, Carte Aurore

NOUVEAUTÉS FIGURINES

■ THUNDERBOLT MOUNTAIN ■

3 superbes scénettes de fées (60 mm)
et un pack d'aventuriers (25 mm)

■ WEST END GAMES ■

Figurines 25 mm Star Wars • 6 nouvelles références
(Gardes Gamoréen, Pirates, Station spatiale et cantine
Mos Eisley, 2 équipages pour Dark Stryder)

■ ERTL ■

une nouvelle maquette, "Rencontre avec Yoda"

6 rue Meissonier - 75017 Paris
Tél : (1) 42 27 50 09 - (M) Wagram

17^e

39 Bd Pasteur - 75015 Paris

Tél : (1) 47 34 25 14 - (M) Pasteur

15^e

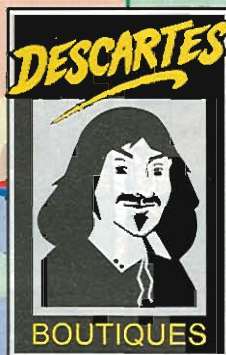
P
A
R
I
S

ENGAGEZ VOUS !!!

DANS L'UNE DES GUILDES DE MULTISIM

- GUILDES, le jeu de rôle
- GUILDES, les romans
- GUILDES, le jeu de cartes

Dédicaces par les auteurs le mercredi
24 avril de 15 h à 17 h au "Magasin
Comptoir Jeux Descartes Pasteur"



LE PLUS
GRAND CHOIX
ENTRE
RHÔNE ET
SAÔNE !

13 rue des Remparts d'Ainay - 69002 Lyon
Tél : 78 37 75 94 - (M) Ampère/Victor Hugo

L
Y
O
N

- **Gor-gor** n° 57 (?), 50 p., 15 F, semestriel. Sous-titré « bière, trash, jeu de rôle ».
- A tout prendre, c'est un bon résumé du contenu...
- **Triche-lumière** n° 12, 2 p., une enveloppe timbrée, apériodique. Toujours du space opera.
- **Makiavel** n° 4, 32 p., gratuit, apériodique. Seul zine de JpC du mois.

Message personnel

A tous ceux qui m'écrivent pour savoir comment on fait un zine. Il n'y a pas d'autres recettes que : écrire des articles seul ou avec des amis, taper vos textes à la machine ou sur ordinateur, les mettre en page, les imprimer et les vendre à vos amis ou aux boutiques de JdR de votre ville, sans oublier d'en envoyer un à Casus. Bonne chance!

Tristan Lhomme

Tous les fanzines sur
3615 Casus
rubrique ZIN

Initiative

Les Chevaliers Héraldiques organisent un voyage au Salon des jeux de la Porte de Versailles le dimanche 7 avril. Renseignements : Laurent au (16) 28 28 08 84 à partir de 18h15.

Notre minitel

Toutes nos excuses pour les petits problèmes techniques induits par le changement d'ordinateur que nous avons opéré ce mois-ci.
Nous ne le ferons plus. Promis !

La vie, les petites annonces et les boîtes aux lettres...

Sur 3615 CASUS (1,29 F/mn), pour répondre à une petite annonce (PA), il suffit d'appuyer sur la touche <Envoi> et - hop! - on peut écrire directement à l'annonceur. C'est moderne, pratique et ça fonctionne bien. Pourtant, pas mal de connectés se retrouvent paralysés d'effroi quand notre machine (l'Ordinateur est votre ami!) leur demande quelques précisions. Si vous faites partie des angoissés de la télématique, laissez tomber le Valium et lisez plutôt les notes et conseils qui suivent...

1) A votre entrée dans le service, il vous est demandé un pseudonyme et un code. Contrairement à ce que certains peuvent croire, cela ne signifie pas qu'une boîte aux lettres vous est aussitôt assignée! Pour être en mesure de recevoir du courrier, vous devez taper «BAL + Envoi». Tout se fait alors automatiquement.

2) Quand vous répondez à une petite annonce, il est indispensable que vous possédiez déjà une boîte aux lettres. Ben oui, la moindre

des courtoisies est de permettre à votre correspondant de vous écrire, non? En cas de problème, tapez d'abord «BAL + Envoi».

3) Lorsque vous écrivez à un annonceur (ou à Claudia Schiffer, qui ne tient pas à ce que nous révélions son pseudo), vous vous retrouvez confronté à une page qui vous offre la possibilité d'envoyer une même lettre à SEPT correspondants simultanément. Dans le cas d'une petite annonce, contentez-vous de taper sur <Envoi> et de remplir uniquement la ligne concernant le «sujet» de votre missive.

Si, malgré tout, vous avez l'impression que l'informatique vous joue des tours, contactez Joe et Annabella (ECR + Envoi) afin qu'ils viennent à votre secours.

Clubs à Paris : le grand désert

Depuis le grand nettoyage de notre Annuaire des clubs (CLU + Envoi), Paris ne compte plus que 9 clubs! La capitale serait-elle devenue une bourgade de province? Les joueurs parisiens ont-ils décidé de prendre le maquis et de pratiquer leur passion dans l'intimité de bunkers souterrains? Il est plus probable que certains responsables ont oublié de mettre à jour la fiche de leur club. C'est dommage... d'autant que notre listing est le seul que novices, professionnels et éditeurs peuvent consulter. Si vous ne tenez pas à rester dans l'anonymat, pensez à vous inscrire!

Jean Balczesak

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 sevit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. 1^{er} semestre 1996. Comme chaque année, France Sud Open organise, pour une remise en juillet, le Prix du jeune créateur de jeu de rôle et du jeune auteur de supplément, ainsi que le Trophée du meilleur fanzine de jeux de simulation. Pour participer, renseignements contre une enveloppe timbrée à : Comité France Sud Open, 141 B rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ☎ : (16) 94.91.10.34.

Perpignan. 15 février/15 mai. L'association DreamMaker organise un tournoi de duels avec des armes en latex. Le Défi des Masques de Sélène, mélangeant jeux de rôle, grandeur-nature, jeu de piste et faits historiques du XVI^e siècle. ☎ : Boris Selles, 63 rue Emmanuel Chabrier, 66000 Perpignan. ☎ : (16) 68.61.02.80.

Paris, Porte de Versailles. 6/14 avril. Le 11^e Salon des jeux aura lieu dans le même cadre que l'année dernière, à côté du 17^e Salon international de la maquette et du modèle réduit. La majorité des éditeurs français seront présents, ainsi que Casus Belli. Résumé du programme par éditeur :

- **Casus Belli** : Démonstrations de Mega et Simulacres. Un 4 pages spécial mensuel, avec plan du salon et petites infos, sera disponible sur le stand.
- **Descartes** : Démonstrations permanentes de jeux de plateau (Dune, Civilisation, Diplomatie), de jeux de rôle (AD&D), de jeux de cartes (Spellfire, Doomtrooper, Guardians, James Bond 007) et de jeux de société (Menaces sur Tër, Condottiere) des gammes Descartes, Eurogames et TSR. Démonstrations et dédicaces par les auteurs de Thoon, démonstrations de Star Wars, Château Falkenstein, Shadowrun et Mutant Chronicles (par le traducteur). Atelier de peinture sur figurine les 9, 11 et 12 avril. Dédicace de Caza, les 13 et 14 avril, pour les couvertures de Menaces sur Tër et L'appel de Cthulhu. Finale du championnat de France Doomtrooper le 13 avril, en présence de Patric Backlund (Target Games).
- **Games Workshop** : Initiations et démonstrations permanentes sur Warhammer Batailles et Warhammer 40,000.
- **Hexagonal** : Démonstrations permanentes des jeux de la gamme et de Leviathan, avec la présence de l'auteur John Robertson. Hexagonal en profitera pour fêter ses dix ans d'existence.
- **Ludodélice** : Démonstrations permanentes sur les jeux de la gamme, et présence de Franck Parcabé (Terrain vague).

Échos des murs

Hormis quelques critiques mineures, les habitués de 3615 CASUS ont été emballés par la nouvelle formule du magazine. En tout cas, c'est ce que leurs courriers laissent entendre (« Bravo! », « Génial! », « Félicitations »).

Mais, ce n'est pas leur seul sujet de préoccupation...

« Nous sommes trois lycéennes qui sont parvenues à s'introduire dans le milieu très fermé des jeux de rôle. Vous vous plaignez de la rareté de la gent féminine, mais, d'après notre expérience, il est très difficile aux jeunes débutantes d'assouvir leur passion du jeu, les rôlistes confirmés étant trop condescendants et repliés sur eux-mêmes... » Anne Onyme.

« Pourquoi les joueurs de Cthulhu qui interprètent un prêtre tombent toujours dans la même caricature, à savoir le prêtre cinglé qui ne voit dans les monstres du Mythe que des incarnations du Mal, voire de Satan, et finissent par devenir ultraviolents en employant les pertes de SAN comme excuses? Un peu de créativité, bon sang! » I. N'connu.

« For-mi-dable : moi qui étais désespéré après l'élimination du club de mon lycée, j'en ai créé un dans mon patelin de 3500 âmes qui, pourtant, avait voté à 28% pour le FN... » Leonardo.

« Je me demande si, finalement, les Livres dont vous êtes le héros n'étaient pas bien plus bénéfiques au JdR que les cartes... » Typhoid.

Dans Casus Belli n°94

parution le 3 mai 1996

Q

ni sont les milices des caves ?

Qui sont les chevaliers de l'ordre d'Aïrain ?

Réponses dans nos aides de jeu !

Monde des Ténèbres (suite de fin)...

Après avoir exploré l'univers sombre
des jeux White Wolf et détaillé
la gamme *Vampire*,
nos deux inséparables compères
(le Célèbre et l'Énigmatique)
finissent le tour du propriétaire avec
Loup-garou, *Mage*, *Wraith* et *Changeling*.

Six scénarios pour :
le Jeu de Rôles des Terres du Milieu,
In Nomine Satanis/Magna Veritas,
L'appel de Cthulhu, Shadowrun,
Star Wars et AD & D.

Le diction du mois prochain :
Avril au Salon,
mai à la maison.

Ils se sont mis à table...

... autour d'une bonne assiette
au Train bleu, à la gare de Lyon.

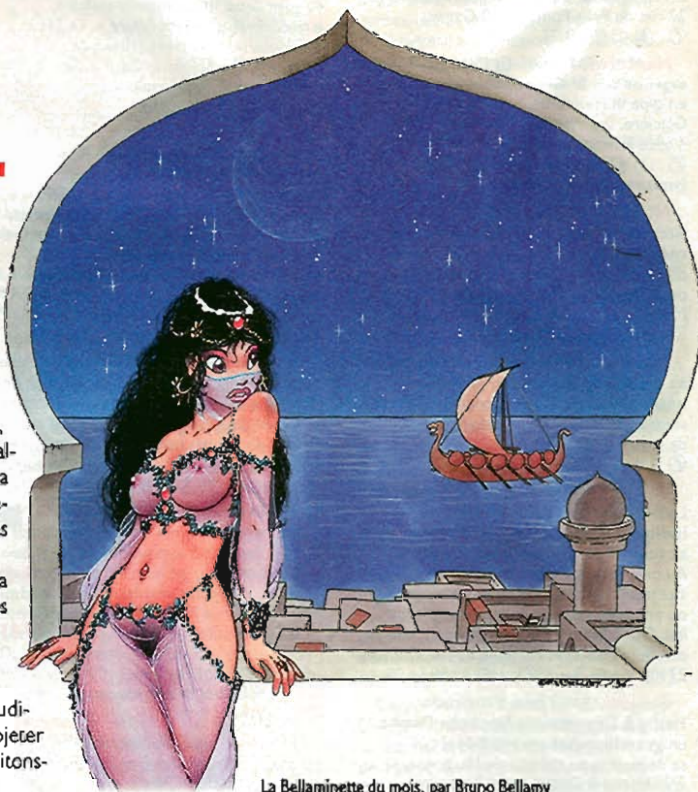
Interview de Jennifer Hartshorn
et de Ian Lemke, responsables
des jeux *Wraith* et *Changeling*.



GUIL DES

Tout savoir sur la nou-
velle production de
MultiSim : le jeu de
rôle, le jeu de cartes,
le roman. Ou com-
ment des aventuriers,
dans un monde médiéval-
fantastique, partent à la
découverte d'un mysté-
rieux continent surgi des
flots !

Après l'avoir envoyé à la
rencontre des voleurs
de *Nightprowler*, nous
avons fourni un « guil-
der » à Serge Olivier –
notre reporter transludi-
versiel – avant de le projeter
sur le Continent. Souhaitons-
lui bon voyage.



La Bellaminette du mois, par Bruno Bellamy

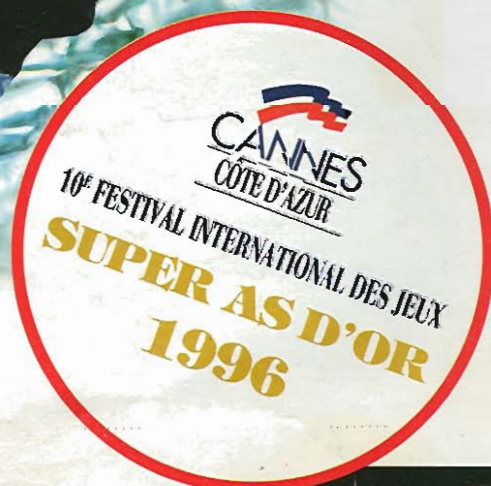
CASUS BELLI n°93 avril 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: mensuelle. Dépôt légal: 2^e trimestre 1996. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1996. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.000F, durée 99 ans. Principaux associés: M^{lle} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial: Marie-Hélène Arbus. Directeur des études: Roger Goldberger. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef: Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction: Fabrice Colin. Coordination wargame: Frank Stora. Coordination minitel: Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction: Tristan Lhomme. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Saloua Arabia. Illustrateurs: Roland Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Ludovic Debeurme, Didier Guiserix, Christopher Longé, Sophie Mounier, Eric Puech, Alexis Santucci. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints: Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing: Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes: Bernadette Cribier. Réassort et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures: Valérie Lahanque. Tél.: (1) 46.48.48.26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9h; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 326F, 11 numéros par an. Autres pays: nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: *Erlc* est édité en français sous licence Chaosium par Oriflam, *Warhammer* est édité en français sous licence Games Workshop par Descartes Éditeur, *Nephilim* est édité par Multisim, *Château Falkenstein* est édité en français sous licence R. Talsorian Games par Descartes Éditeur. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. *Casus Belli* est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél.: (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél.: (1) 60.69.56.16.

Plusieurs siècles se sont écoulés
depuis la guerre entre Urza et Mishra.

La lente progression des glaciers,
le blizzard et les hivers interminables
ont transformé Dominaria en un univers sombre et glacial.
Un nécromancien maléfique utilise ses puissants pouvoirs
pour que le monde reste plongé dans le froid et l'obscurité.

Découvrez
**ÈRE
GLACIAIRE™**



MAGIC
L'Assemblée®

Wizards of the Coast, France, **Customer Service***
BP 103, 94222 Charenton Cedex,

tél : (33 - 1) **43.96.35.65**, fax : (33 -1) 43.96.52.53

*service consommateurs

Wizards of the Coast, Ice Age - L'Ère Glaciaire, Magic: The Gathering,
Magic: L'Assemblée et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.
Illustration de Dan Frazier. © 1996 Wizards of the Coast, Inc.

Wizards
OF THE COAST

