CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mensuel ! juin 96
N° 95

Gueules d'atmosphère

L'art de décrire ses persos

Dis monsieur Caza, dessine-moi un monstre...

Space Hulk (v.f.)

Le retour des monstres de l'espace

M 3168 - 95 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 4.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

Le livre des Révélations :
un Grand Écran pour L'appel de Cthulhu.

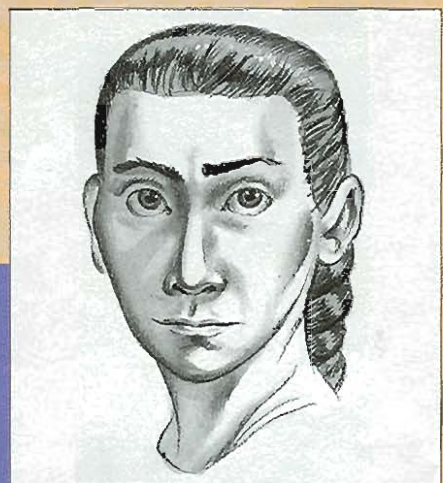
Édito

Rien. Pas un mot.
Il n'y a pas eu d'édition 95 des trophées Casus Belli.
Eh bien personne ne semble l'avoir remarqué (pourtant, vous étiez nombreux à voter).
Et encore, un truc annuel, on peut ne pas y prendre garde.
Mais ça fait des numéros que Joe Casus & Annabella Belli ont tiré leur révérence de nos colonnes, et personne n'a pipé.
Ils ont pourtant égayé les pages de *Casus* durant des années!
Par contre, quand nous avons montré une figurine de Gandalf avec une couleur de robe pas orthodoxe, alors là oui, nous avons eu des lettres de protestation.
Vous n'êtes pas un peu bizarres, des fois, non?

Bon, cela dit, la nouvelle formule de *Casus* (eh oui déjà quatre mois qu'il est mensuel) continue à nous valoir quelques éloges et peu de critiques (bon, OK les gars, les «Coups d'œil du Critik» sont un peu flashy, mais c'est mieux que tout en noir et des couleurs plus pastel seraient illisibles).
Et ça par contre c'est surprenant: en général, quand ça change, les gens trouvent toujours que «c'était mieux avant».
Tant mieux, ça montre que vous n'êtes pas comme tout le monde.
Juste un peu bizarres, des fois, non?

Didier Guiserix

Mensuel!



Homme au visage en triangle. Les yeux grands et ronds, le nez camus, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, raides et tressés.

Casus Belli est le miroir de l'âme du joueur!

Décrire son personnage, la belle affaire nous direz-vous! Mais tout n'est pas forcément si évident.

Comment procéder en cours de jeu, voilà à quoi répond **De ce côté du miroir** *page 32. Mais si vous désirez plus simplement savoir ce que veut dire un nez camus ou grec, rendez-vous page 28 pour* **Le trombinoscope éloquent**. *Sans oublier de vous faire aider par notre accessoire «Le trombinographe» page 69.*

Lovecraft abat son jeu!

Vous êtes nombreux à nous dire que «L'appel de Cthulhu» sans Cthulhu c'est un peu les spaghetti bolognaise sans sauce bolognaise (page 36). Alors saurez-vous envoyer vos investigateurs à la poursuite de nouveaux secrets dans «Le livre des Révélations» (notre Grand Écran page 56). À moins que vous ne désiriez vous pencher sur «Mythos», le jeu de cartes à collectionner qui rend fou (page 81).

DESTINATION AVENTURE
Le jeu de rôle sans peine

Vous avez passé une demi-heure à créer votre personnage. Et au bout d'une heure de jeu, le meneur de jeu demande: «Lequel d'entre vous sait crocheter une serrure?» Oups personne!
Ne faites plus les erreurs classiques grâce à *Prends ton crayon et ta gomme...* page 76.

95 Sommaire

Critiques

22 ▶ *jeu de rôle :* EmpyriuM, le space opera à papa.
82 ▶ *jeu de cartes à collectionner :* Netrunner, cyberpunk à la carte.
88 ▶ *jeu de plateau :* Space Hulk, il revient et il cause français.

Magazine & aides de jeu

24 ▶ *Aide multijeu :* L'Œil du Caza.
28 ▶ *Aide multijeu :* Le trombinoscope éloquent.
32 ▶ *Aide multijeu :* De ce côté du miroir.
36 ▶ *Dialogues – de Vous à Nous :* Comment jouez-vous à L'appel de Cthulhu ?
69 ▶ *Accessoire multijeu :* Le trombinographe de Casus Belli.
72 ▶ *Gwô & Millord :* Quatre nouveaux profils pour Star Wars.
76 ▶ *Destination Aventure (18) :* Prends ton crayon et ta gomme...
79 ▶ *Petit Capharnaüm (22) :* Annabella Grubert, cyber psychiatre.
84 ▶ *Magazine :* Écrivez des scénarios pour Casus !
90 ▶ *Scénarios* ***Léviathan/Warhammer*** *:* De Péage pour tous à L'invité surprise.

Scénarios de jeu de rôle

40 ▶ Guildes : Les feux de la terre
pour personnages débutants, dont un maîtrisant les Arts Étranges, pour tous joueurs et meneurs de jeu.

44 ▶ Mutant Chronicles : Imperial dream
pour personnages, joueurs et meneur de jeu expérimentés.

48 ▶ Rêve de Dragon : La draksong
pour tous personnages (mais un musicien, acrobate ou jongleur est recommandé), joueurs et meneurs de jeu.

52 ▶ AD&D/Ravenloft : Le pacte d'Almirior
pour personnages de niveau 6-8, joueurs expérimentés et meneur de jeu connaissant Ravenloft.

56 ▶ L'appel de Cthulhu : Le livre des Révélations
Grand Écran, pour personnages et joueurs plutôt expérimentés et meneur de jeu sachant improviser.

Nos rubriques « habituelles »

6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs)
80 ▶ Aux quatre coins des CARTES : **Mythos** en vedette
92 ▶ Para Bellum, le WARGAME en bref : **Cry Havoc** en vedette
98 ▶ L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Tribune, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines)

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Adaptation des scénarios pour Simulacres (68), Métalliques (85), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (94), Petites annonces (96), BD – Les irrécupérables *épisode 5* (99), Calendrier (102).

Couverture : Rolland Barthélémy.

N'oubliez pas nos ***bulletins d'abonnement*** *en page 31 & 37.*

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

Nos ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 100.*

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

L'actualité des jeux

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. 80-81, celle des wargames p. 92-93.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

ACJT

● **EmpyriuM** : Le jeu est enfin complet, avec le Livre du joueur, l'écran et le Livre du Maître. Voir L'antre du Critik, p. 22-23.

Délires

● **Ecryme**. La carte d'Ecryme, accompagnée d'un scénario, devrait arriver en boutique vers la mi-juin.

● Délires s'oriente vers une « jeu-de-rôlification » du jeu par correspondance Quest. En tout cas, c'est ce que laisse présager **Kharne – la Réunification**, un ouvrage collectif qui « remet à plat » ce monde médiéval-fantastique et son histoire (paru, ou très bientôt).

● Par ailleurs, Délires lance **Sélection JdR**, qui devrait être paru quand vous lirez ce Casus. Il s'agit de diffuser dans les boutiques de jeu des bouquins ou des BD qui se trouvent déjà en librairie, mais que le rôliste moyen aurait sans doute ignoré. Pour l'instant, outre à peu près 300 BD (de *Valérian* à *Chevalier Ardent* en passant par Schuiten), la sélection comporte neuf petits bouquins très sympas, qui font le point sur un domaine précis, sans verbiage inutile. Ce sont, par ordre approximatif d'utilité : *Lexique des sciences occultes*, *Lexique des dieux*, *Lexique des drogues et poisons*, *Lexique des symptômes*, *Lexique des inventions*, *Lexique du savoir-vivre*, *Lexique des injures*, *Lexique du ciel*, *Lexique des médecines douces*.

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Étranges Éons* est un recueil de trois scénarios situés à des époques et dans des lieux originaux : Espagne du XVI[e] siècle, Londres du XVII[e] et Lune du XXI[e]. Personnages prétirés, petites présentations historiques bien faites… Un bon dépaysement, avec une mention spéciale au premier scénario, où les malheureux Investigateurs jouent des inquisiteurs chargés de remettre une bande de villageois abrutis dans le droit chemin.

● **Warzone** : Ces règles de combat pour figurines, dans l'univers de Mutant Chronicles, sont parues. Plus de détail dans le numéro du mois prochain.

● **Eurogames** : *Les colons de Katäne* est un jeu de plateau simple et sympa, qui a obtenu le prix du Jeu de l'année 95 en Allemagne (paru, voir Coups d'œil p. 12).

Fleuve Noir

● **Série DragonLance** : La deuxième trilogie, *Le temps des jumeaux*, *La guerre des jumeaux* et *L'épreuve des jumeaux*, est parue. Si vous ne l'avez pas encore lue, ça vaut le coup de sacrifier une centaine de francs…

● **Série Shadowrun** : *Les rues de sang* est paru. Ce bon petit roman est signé par Carl Sargent et Marc Gascoigne, deux vétérans du jeu de rôle britannique. D'ailleurs, l'action se déroule à Londres, dans l'ombre de Jack l'Éventreur.

● **Série Ravenloft** : *L'ennemi intime numéro un* paraîtra en juin.

● **Série Battletech** : *Guerrier : attaque !* est le troisième titre de la série, et sera en librairie en juin.

Games Workshop

● **Space Hulk 2[e] édition** est paru. Voir L'antre du Critik p. 88-89.

● **Warhammer batailles** : *Elfes des bois* paraîtra courant juin.

Halloween Concept

● **Shâan** : A force de modifications et d'améliorations, le jeu de SF d'Halloween continue à prendre du retard. Aux dernières nouvelles, il sortirait fin juin.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le bonheur est dans le pré

Sans nouvelle de Grenadier, nous avons cherché à en savoir plus. Il semblerait que la vénérable firme expérimente les joies de la reconversion. En effet, ils auraient découvert il y a peu que la fabrication des sièges de toilettes était plus rentable que celle des figurines. Et comme la formule de la mousse utilisée pour empaqueter les figurines était proche de celle des lunettes de chiottes… le fondeur a donc ouvert une branche vers ce secteur. Cela dit, tout n'est pas perdu. Grenadier prévoit de continuer à fabriquer des figurines… enfin, peut-être.

● **Conspirations** : *Al Amarja*, le supplément consacré à l'île du même nom, se profile aussi à l'horizon pour la deuxième quinzaine de juin. Il y aura (enfin !) le plan de l'île, des tas d'infos de fond qui ne figuraient pas dans le jeu faute de place, et trois scénarios.

Hexagonal

● **JRTM** : *Les ruines hantées des Dunéens* est une mini campagne en trois scénarios, que l'on devrait voir arriver début juin.

● **Vampire – La Mascarade** : *Le manuel du Conteur* contient plein de conseils de maîtrise, un guide sur la création d'une cité et des vampires qui y habitent, des PNJ, quelques nouvelles lignées et beaucoup d'autres petites choses d'un intérêt variable. Tout cela a été adapté à la seconde édition des règles (juin).

● **Mage – L'Ascension** : *Le livre des Ombres* sera la traduction française du guide des joueurs de Mage (juin).

Les Variations ludiques

● **Instants ardents** est une compilation de 17 morceaux de musique d'ambiance, conçue pour le médiéval-fantastique. La qualité de l'ensemble est très au-dessus du niveau de la mer. Ce CD est disponible à la Fnac, Virgin, chez la plupart des disquaires et auprès des Variations ludiques, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.

Ludis

● **Kult** : *Anges déchus* est une grosse campagne en cinq scénarios, qui se passe à New York (paru).

● **Wraith – Le Néant** : *Le guide des joueurs* devrait être paru, après s'être fait attendre un bon moment. C'est un épais volume à couverture cartonnée, qui développe et précise considérablement l'univers de Wraith, et sur le plan technique et au niveau de l'univers.

● La traduction française de **Changeling** est annoncée pour fin juin. Ce sera tout en couleur avec une couverture cartonnée… et plus de précisions dans notre prochain numéro.

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : *Château Dormant*, le sixième Voyage, est paru. Signé Denis Gerfaud, c'est l'un des plus « oniriques » de la série.

● **Guildes** : L'écran, accompagné d'un livret d'une quarantaine de pages contenant un scénario, un errata, des précisions sur l'équipement et des règles sur le commerce international, devrait paraître d'un moment à l'autre.

Oriflam

● **Mekton Z** : L'écran, accompagné d'un scénario, sortira début juin.

● **Elric** : *L'est inconnu*, le supplément qui présente en détail l'Orient des Jeunes Royaumes, doit sortir incessamment-sous-peu. C'est une lecture conseillée aux fans du jeu, même si l'Orient est une région très différente des Jeunes Royaumes, avec une autre ambiance, une autre magie, etc.

● La nouvelle édition **d'Hawkmoon** est toujours prévue, mais ne verra pas le jour avant la rentrée.

Publications amateurs

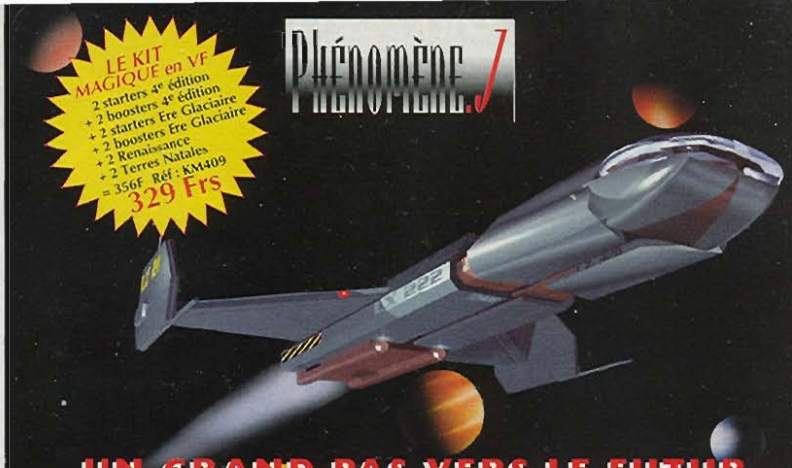
● **Forteresse** est le dernier rejeton des prolifiques Neimad Productions. C'est un jeu de rôle « médiéval post-apo » complet, présenté en quatre livrets d'une cinquantaine de pages (Livre des règles, Livre du monde, Livre des aventures, Livre des scénarios). Chaque livret est vendu 65 F port compris par Damien Jendrejeski, 81 rue Victor Hugo, 93500 Pantin.

● **Odyssée** est un jeu de réflexion à thème SF, qui se joue avec des cartes. Il n'a pas l'air très compliqué, plutôt rigolo, mais la règle est d'un hermétisme rebutant, et les dessins sont… euh… en couleurs. Vives. (Il est édité par Héron, ZI du Phare, rue Gay-Lussac, 33700 Mérignac.)

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée Enquête** : Nous devrions voir, début juin, *Dieu est mort !*, un petit grandeur-nature situé dans l'univers d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. Une dizaine d'archanges et de princes-démons se réunissent pour gérer la plus grave crise depuis la Création : la mort de Dieu. Question annexe : qui est l'assassin ? ▶

Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW



UN GRAND PAS VERS LE FUTUR

MAGIC L'Assemblée.

- ❑ Le Starter Magic L'Assemblée 4e édition VF Réf : 00400 ..... 59 F
- ❑ 8 Starters Magic 4e édition + 2 gratuits VF Réf : B0400 ..... 472 F
- ❑ Le Booster Magic L'Assemblée 4e édition VF Réf : 00410 ..... 19 F
- ❑ 28 Boosters 4e 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
- ❑ Le Booster ALLIANCES V.F. Réf : 00450 ..... 17 F
- ❑ 35 Boosters ALLIANCES + 10 gratuits V.F Réf : B0450 ..... 595 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

CTHULHU EN V.F.

- ❑ Le Starter MYTHOS VF Réf : 07000 ..... 45 F
- ❑ 9 Starters MYTHOS VF + 1 gratuit Réf : B7000 ..... 405 F
- ❑ Le Booster MYTHOS VF Réf : 07010 ..... 17 F
- ❑ 33 Boosters MYTHOS VF + 3 gratuits Réf : B7010 ..... 510 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
- ❑ Le Booster MIDDLE EARTH The Dragon VO Réf : 06020 ..... 14 F
- ❑ 33 Boosters MIDDLE E. The DragonVO + 3 gratuits Réf : B6010 ..... 462 F

KIT PHÉNOMÈNE = 6 Boosters ALLIANCES GRATUITS

10 Boosters Ere Glaciaire +10 Boosters 4e édition +10 Boosters Alliances +8 Boosters Renaissances +7 Terres Natales
Réf : KPB 409. + 35 F de port = ~~800~~ F ..... 698 F

Magic L'Assemblée, Alliances & Ere Glaciaire sont des marques déposées par Wizards of the Coast Inc. Tous droit réservés

CB 95

BON DE COMMANDE à découper ou recopier et à retourner accompagné de votre règlement 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
X 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

X 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

MADE IN AILLEURS

Siroz Productions

- **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Voir juste avant.
- **Bloodlust** : *Chroniques sanglantes* est paru. C'est un recueil de quatre scénarios, qui baladera les personnages aux quatre coins de Tanæphis (des déserts batranobans aux forêts piorads en passant par une ville franche entre les deux empires derigion et vorozion). En prime, il contient une aide de jeu consacrée aux monstres, leurs pouvoirs et leurs difformités. De quoi créer des adversaires à la hauteur des armes-dieux !
- **Nightprowler** : *L'atlas de Samarande* devrait être paru ou ne plus tarder. Ce gros bouquin de 160 pages à couverture rigide présente la ville quartier par quartier, détaille les guildes de voleurs et les bandes de malfrats, etc.
- **Bitume** : *Bitume Mk VI* arrive ! Les règles de l'édition anniversaire (dix ans déjà !) sont à peine modifiées. En revanche, cette version contient plein de petits trucs destinés à simplifier le travail du MJ, notamment au niveau de la gestion des PNJ. Croc nous promet aussi des tas d'anecdotes recueillies en cours de jeu, des photos (?)... et deux scénarios.
- **Éditions du Khom Heïdhon** (finalement, c'est bien comme ça que ça s'écrit) : La réédition d'*Un regard vertical* et sa suite, *Le silence est d'or*, pour Scales, sont arrivées dans les boutiques. Pour *A double tranchant*, dans l'univers de Bloodlust, de Jeff et 7.7, il faudra encore patienter quelques semaines, sans doute jusqu'à la fin juin.

TSR (en français)

- **Dés Dragons** est la traduction française de Dragon Dice, un jeu de dés à collectionner.
- **AD&D** : Une nouvelle édition du *Manuel des joueurs* doit sortir mi-juin.
- **Ravenloft** : *Le guide van Richten des fantômes*, un supplément, et *Le navire de l'horreur*, un scénario, devraient être parus.

Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW

Chaosium

- **Call of Cthulhu** : *In the Shadows* est paru. C'est un livret d'une cinquantaine de pages, contenant trois scénarios honnêtement moyens, des illustrations honnêtement médiocres et des aides de jeu honnêtement illisibles. Au moment où vous lirez ces lignes, *Ye Booke of Monstres*, volume 2, devrait être paru. Comme son titre l'indique, c'est un recueil de bébêtes indicibles, gélatineuses et tentaculaires, qui fera très plaisir aux Gardiens des arcanes épris de variété.

Dream Pod 9

- **Heavy Gear** : *Terra Nova Sourcebook* est un excellent guide de la planète qui sert de décor au jeu, plus un copieux historique de l'expansion humaine dans les étoiles. Quant à *Into the Badlands*, c'est un guide décrivant une région désertique de Terra Nova (tous les deux sont parus).

FASA

- **Earthdawn** : *The Book of Exploration* est paru. C'est un livret plein de petites idées de scénarios, développées en une ou deux pages. Amateurs de cartes au trésor et de jeunes filles en détresse parties à la recherche d'un parent proche disparu dans la jungle, vous pouvez craquer tout de suite !
- **Shadowrun** : *Threats*, un recueil de grands méchants, devrait être sorti.

Heartbreaker

- **Mutant Chronicles** : *Mishima* est paru, voir Coups d'œil p. 19. A noter, pour la petite histoire, la présence d'illustrations signées de notre Guillaume Fournier national dans ce produit américano-suédois...

Hogshead Publishing

- **Warhammer JdR** : *Dying of the Light* a fini par arriver en France, six mois après sa sortie chez les Grandbretons. C'est une très bonne campagne en dix scénarios. Elle se passe aux alentours de Marienburg. ▶

REPRISE TOTALE

DISQUES CD, 33 / 45T
K7 AUDIO ET VIDEO
LIVRES - BD

PAIEMENT COMPTANT

BOULINIER

20. Bd. St Michel
PARIS 75006
métro : St Michel
ouvert 7jours / 7
jusqu'à minuit
43 . 26 . 90 . 57
43 . 26 . 76 . 96

les Saloons
TEMPLE DU JEU
Présente en exclusivité,
un scénario inédit de CROC
pour INS/MV :
LA COTTE-MINUTE SIFFLERA TROIS FOIS
VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 33 036
Bordeaux cedex
tél. 56 51 90 51
bon de commande
page 13
BORDEAUX
62 rue du
Pas St. Georges
tél. 56 44 61 22
NANTES
8 rue de l'Héronnière
tél. 51 84 05 05
LYON
268 rue Créqui
tél. 72 73 13 26
RENNES
14 rue Dupont
des Loges
tél. 99 30 35 35
TOURS
124 ter Bd. Béranger
tél. 47 39 13 14
BORDEAUX
le samedi 8 Juin
-30%
grande journée GAMES WORKSHOP
sur toute la gamme
Dédicace des auteurs de GUILDES
samedi 22 Juin à BORDEAUX, LYON et TOURS

Bonne nouvelle, sa version de la ville ne contredit pas ce qui est dit dans Pour la gloire d'Ulric, le supplément français paru l'an dernier. A quand une traduction ?

Toujours Warhammer, dans la série « ce n'est pas pour tout de suite, mais vous pouvez préparer vos tirelires ». Hogshead annonce, pour la fin de l'année, la sortie de *Realms of Sorcery*, un gros bouquin (plus de 200 pages) sur la magie dans le monde de Warhammer. Pour la petite histoire, s'il paraît pour de bon, il aura pulvérisé absolument tous les records de retard : Games Workshop l'avait annoncé… en 1986, au moment de la sortie du jeu.

ICE

● **MERP** : *Southern Gondor – The People* est paru. Comme son titre l'indique, c'est un guide regroupant les principales personnalités de la région, plus, quand même, de copieuses notes sur l'histoire, la culture et la religion des Dunedains du sud et de leurs sujets. Très logiquement, on attend d'ici la fin du mois de juin *Southern Gondor – The Land*, la description géographique et le bestiaire du Gondor du sud.

New Millenium Entertainement

● **Conspiracy X** le jeu de rôle est paru, voir Coups d'œil p. 14.

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : Fans de L'appel de Cthulhu précipitez-vous sur *The Golden Dawn* ! Ce gros livret (pas loin de 200 pages) est le premier supplément majeur qui soit sorti pour ce jeu depuis près de deux ans. Il commence par un solide background sur l'époque victorienne et la Golden Dawn, une (authentique) société secrète. Le reste ? Quatre gros et bons scénarios, avec des brassées d'idées originales. Bref, à part la couverture hideuse et hors sujet, il n'y a rien à jeter…

Palladium Books

● **Rifts®** : *Juicer Uprising* est paru. C'est un gros supplément plein de lance-flammes à plasma, de véhicules-robots, de mercenaires musculeux et d'armures de combat hérissées de pointes.

● **Palladium RPG 2nd edition** ne devrait pas tarder… mais comme ça fait trois mois qu'il ne devrait pas tarder, il est sans doute plus prudent de ne pas avancer de date.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Goblins* devrait être paru (en tout cas, il est attendu avec impatience par tout ce que la rédaction compte d'amateurs de bizarreries). Cela se passe à Londres, dans un XIX[e] siècle parallèle, où les gobelins

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le cyberpunk, c'est aujourd'hui !

Hollywood vient d'annoncer la mise en chantier d'un film avec… Bruce Lee. Le tournage de cette grosse production, au budget de 50 millions de dollars, commence l'année prochaine. Précision : Bruce Lee est mort depuis pas loin de 25 ans, et c'est un acteur virtuel en images de synthèse, reconstitué à partir de ses films précédents et piloté par ordinateur, qui tiendra son rôle. Vous avez dit « déshumanisé » ?

sont l'espèce dominante. Les publicités des magazines américains nous promettent des règles sur les bagarres dans les tavernes et sur les maladies sexuellement transmissibles. De toute évidence, ce sera un grand moment de finesse et de légèreté…

Toujours dans la série suppléments étranges : *Gurps Dinosaurs*, annoncé pour début juin, contient toutes les informations dont un MJ peut rêver s'il a envie de mettre des dinosaures dans sa campagne.

Au chapitre « à prendre avec de longues pincettes » : *In nomine* devrait finir par, peut-être, voir éventuellement le jour aux alentours de l'été. Il y a juste un petit doute quant à l'année.

TSR

- **Advanced Dungeons & Dragons** : *Treasure Tales* (seize mini scénarios, avec d'une part une « accroche » d'aventure, de l'autre un bref développement réservé au MJ ; paru) ; *Player's Options : Spells & Magic* ne devrait pas tarder.
- **Birthright** : *The Rjurik Highlands* (à la découverte de nouveaux territoires ; paru) ; *Barukl-Azikh Sourcebook* (guide d'un royaume nain ; paru) ; *Halskapa Domain Sourcebook* (guide régional sur un royaume barbare ; paru).
- **Forgotten Realms** : *The North* est paru. Cette grosse boîte contient, à côté d'informations inédites, beaucoup de données déjà disponibles dans Savage Frontier, Volo's guide to the North et Under Illefarn. *Vilhon Reach*, un gros guide régional, ne devrait plus tarder. Quant à *Faith & Avatars*, il est déjà épuisé.
- **Planescape** : *Uncaged : Faces of Sigil* est épuisé en France et en Grande-Bretagne.
- **Ravenloft** : *Monstruous Compendium : Ravenloft, appendices II et III* est paru. Comme prévu, c'est plein de morts-vivants, de garous, et autres horreurs indicibles. *Bleak House* est une grosse aventure en boîte, centrée sur une maison hantée pleine de créatures indicibles et féroces. Trois gros livrets, une carte en couleur, des aides de jeu… Il y a de la matière !

West End Games

- **Star Wars** : *The Jedi Academy Sourcebook* est paru (voir Coups d'œil p. 14). *The Thrawn Trilogy Sourcebook* est paru (voir Coups d'œil p. 19).

White Wolf

- **Vampire – The Masquerade** : *Blood & Fire* est paru. C'est la suite de la campagne centrée sur le clan Giovanni, commencée avec The Last Supper. C'est intéressant et plein de bonnes idées, mais ça ne révolutionne pas l'univers du jeu… Quant au *Clanbook Lasombra*, il devrait arriver en boutique à peu près en même temps que ce Casus.
- **Mage – The Ascension** : *Celestial Chorus* présente cette tradition de mages mystico-religieux, et commence à se faire longuement attendre (paru, ou peut-être pas). Il devrait être suivi de *Cult of Ecstasy*, début juin.
- **Werewolf – The Apocalypse** : *The Shadowlords Tribebook* détaille une tribu de loups-garous fourbes et mégalomanes. Il est plutôt meilleur que la moyenne des tribebooks (paru). *Rage : Warriors of the Apocalypse* est, en revanche, le premier supplément Werewolf sur lequel on puisse sans hésiter coller l'étiquette « à fuir ». C'est un recueil de PNJ plus grosbills les uns que les autres, tirés du jeu de cartes Rage. A le lire, on a l'impression que Loup-garou est un jeu de super-héros… (paru).
- **Wraith – The Oblivion** : *The Risen* est un guide sur les morts qui sortent de leur tombe pour Se Venger Des Humains Qui Leur Ont Fait Du Tort. Ce sera probablement plein de zombies putrides qui titubent dans tous les coins en faisant « Greuh ! » (début juin).

Phénomène J

&

BOULINIER

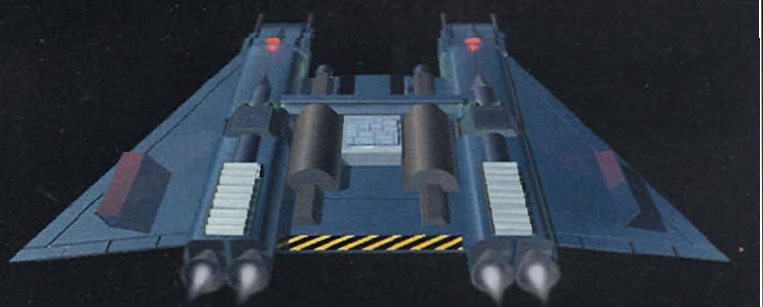
vous annoncent l'ouverture de la boutique

7 jours / 7 jusqu'à 21 h

JEUX DE ROLES & DE SIMULATION
WARGAMES, JEUX DE PLATEAU
JEUX DE CARTES, TRADING CARDS
FIGURINES ET ACCESSOIRES

DES SURPRISES
MAGIC Boosters revised edition VO
MAGIC Starters 3e édition bords noirs VF
JYHAD Starters et Boosters VO
Middle Earth the Wizards édition Limitée VO
QUANTITÉ LIMITÉE

Magic L'Assemblée, sont des marques déposées par Wizards of the Coast Inc. Tous droit réservés



Au Cœur de PARIS
Métro St Michel
14 Bd St Michel
Boutique au niveau -1

Le coup d'œil du Critik

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

V.F. : jeu en français ; V.O. : jeu en étranger

Pour Shadowrun, en V.F.

Tir Tairngire

Très loin de la Lorien

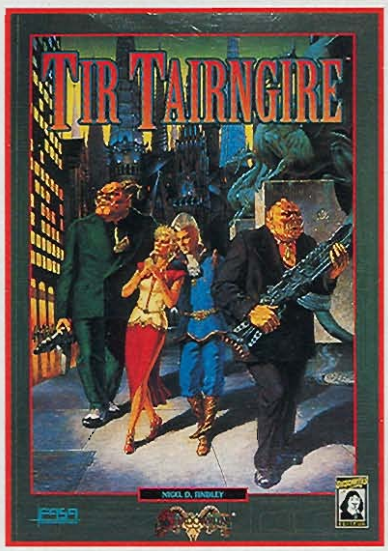
Tir Tairngire est la terre promise des Elfes, situé approximativement dans l'ancien État américain de l'Oregon, tout près de Seattle. Loin d'être le havre de paix pour les métahumains qu'il était censé être à sa création en 2036, le royaume des Éveillés est une dictature féodale et totalitaire où seuls les elfes ont le droit de cité. Étonnement, pour une nation aussi jeune et bâtie théoriquement sur aucune tradition historique, la société est divisée en cinq castes directement inspirées de l'époque médiévale. Il existe bon nombre d'autres « traditions » de ce genre qui donnent un cachet aussi unique que mystérieux au pays.

L'histoire du royaume elfique est une véritable mine de renseignements sur la face magique de *Shadowrun* en général et sur les elfes en particulier. Un certain nombre de secrets, particulièrement effrayants et angoissants, sur la puissance de la race elfique sont dévoilés, et donc indispensables à tout meneur de jeu digne de ce nom.

Le Haut Conseil et ses intrigues rappelle l'Italie de la Renaissance et donne matière à des dizaines de scénarios, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de Tir Tairngire. Les trois villes les plus importantes sont décrites en détail, mais la palme de l'intérêt revient à Portland qui constitue la seule porte entrouverte sur le monde.

En bref, il y a absolument tout pour jouer dans Tir Tairngire, même si y être shadowrunner relève plus du masochisme qu'autre chose, et ce supplément est incontournable, ne serait-ce que pour tous les secrets qu'il révèle.

Mathias Twardowski



- Un supplément en français édité par Descartes Éditeur.
- Prix : 215 F.

Un jeu de plateau en V.F.

Les colons de Katäne

Course pour le nouveau continent

Le jury du Spiel des Jahres, le plus grand prix ludique en Allemagne, qui fait preuve d'autant d'éclectisme que de perspicacité, a couronné *Les colons de Katäne* en 1995. Ce jeu n'est pas vraiment original. Mais proche à la fois de *Civilisation* et de *La vallée des mammouths*, il réussit parfaitement le mariage du jeu de plateau territorial, pour initiés, et du jeu de société familial. Le matériel – nombreux pions en bois, plateau modulaire variant à chaque partie – est superbe.

Pendant une à deux heures environ, trois ou quatre joueurs vont rivaliser pour prendre le contrôle du nouveau continent en construisant des routes et en bâtissant des colonies puis des cités. Chaque établissement leur procurera les ressources (bois, viande, blé, pierre, briques) des régions environnantes. Ils devront parfois troquer ces richesses pour disposer des combinaisons permettant de faire des découvertes, de construire de nouvelles routes, de nouvelles colonies, de nouvelles cités, peut-être même des ports grâce auxquels ils pourront commercer avec l'extérieur, plus facilement qu'avec des partenaires-joueurs pas toujours arrangeants. On ne se bat donc pas dans *Les colons de Katäne*, on commerce et on rivalise. Ce n'est pas la guerre, le conflit, c'est la course, la concurrence. On envoie bien parfois une armée de chevaliers piller une colonie adverse, mais ce n'est pas le cœur du jeu. Et les stratégies pour arriver aux fatidiques dix points de victoire sont multiples et parfois secrètes.

Signalons enfin qu'il existe déjà une extension permettant de jouer à cinq ou six joueurs ; elle n'est pas publiée en français, mais vous pouvez vous la procurer en allemand à la boutique *Oya* (27 rue Daubenton à Paris). Le jeu est alors un peu plus long, mais tout aussi passionnant.

Vous avez aimé *Fief*, *Targui*, *La vallée des mammouths* ? Vous trouvez un peu longs et touffus *Civilisation*, *Britannia* et *Zargos* ? Comme moi, vous adorerez *Les colons de Katäne* !

Bruno Faidutti

- Un jeu de plateau édité en français par Eurogames.
- Prix : 200 F.

Pour Légendes des Contrées oubliées, en V.F.

Le Grimoire

Passez-moi le sel...

Et voici donc *Le Grimoire*, après une bien longue attente. Ce grand et beau livret de 80 pages, à la maquette très aérée, est divisé en deux grandes parties. Sa première moitié est une suite aux mémoires de Miks, le scribe qui, dans le jeu, nous a fait visiter les Contrées. En sept longs textes, coupés de loin en loin par des encadrés techniques, il nous fait découvrir les multiples facettes d'une magie qui ne ressemble à aucune autre. Ici, pas de listes de sorts, pas d'enchanteurs surpuissants... juste de pauvres diables, condamnés à une mort horrible à plus ou moins long terme, qui essaient de manipuler des énergies qui les dépassent. Pour ce faire, ils utilisent diverses méthodes plus ou moins répugnantes, dont l'efficacité est, au mieux, douteuse. En effet, la magie requiert de manipuler des sels hautement toxiques. Comme le dit en substance l'un des intervenants des mémoires de Miks : « Mon maître vivait dans une grande jarre remplie d'esprits de sel noir, mais cela ne l'a pas empêché d'être, pour une courte période de temps, l'un des plus grands mages des Contrées ». Ça ouvre des perspectives gaies aux apprentis magiciens, n'est-ce pas ?

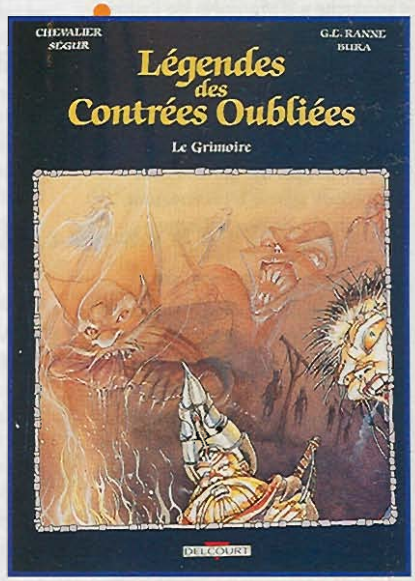
Difficile d'en dire plus, sous peine de déflorer les bonnes idées dont ce supplément est plein. En revanche, après avoir parlé du fond, ça vaut le coup de dire un mot de la forme : la balade dans les Contrées oubliées est, une fois de plus, un vrai plaisir. La présentation sous forme de nouvelles prend de la place, mais lorsqu'elles sont bien écrites (ce qui est le cas ici), elle est particulièrement agréable.

Enfin, les 30 dernières pages sont consacrées à deux gros scénarios. Ils sont bien faits, denses et prendront un bon moment à faire jouer...

Note aux auteurs : des suppléments comme ça, vous en refaites quand vous voulez, mais si possible un peu plus souvent, merci !

Tristan Lhomme

- Un supplément publié en français par Delcourt Productions.
- Prix : 130 F.



UN JEU PAR CORRESPONDANCE EN V.F.

Synaps

Délire assuré !

Imaginez l'inimaginable. Quelque part dans une galaxie lointaine, une guerre perpétuelle oppose deux camps : la Coagulation des Gluants et celle des Viskeux. Ces coalitions sont formées de cerveaux flottants qui tentent de conquérir des planètes et d'asservir les populations, afin de capter de l'énergie cérébrale qui leur permettra de se propulser vers le pouvoir total…

Chaque joueur incarne donc un de ces cerveaux (paranoïaque au possible) dans le but de devenir M. Kortex c'est-à-dire maître de l'univers. Six « classes » de cerveau sont proposées : Gant de Fer (qui possède de nombreux croiseurs et une grande capacité de feu), Seigneur (dont le but est de détruire et décimer les populations), Anarchist (aux buts aussi inavouables que secrets), Architect (bâtisseur de l'univers), Archivist (renseignements et ruses à tous les étages) et enfin Démograph (repeupleur de mondes et créateur de mutants)…

Bien sûr, pour pimenter un peu le jeu, chaque type de cerveau possède des pouvoirs « psioniks » particuliers : Moreskadre, Destroy, Kamikaze, Lobotomy, Fekond… En explorant la galaxie (environ 300 planètes), vous aurez peut-être la chance de découvrir certains trésors (de la bombe à retardement au canon interstellaire) qui pourraient vous donner un avantage certain sur vos concurrents.

Au départ, chaque cerveau détient un astroport qui lui sert de base de départ. A l'aide de ses populations il doit construire des escadres de croiseurs intersidéraux pour explorer et conquérir les planètes voisines.

Synaps est un jeu délirant dans un univers délirant (la lecture des règles est à elle seule un moment de franche rigolade). Mais que cela ne vous cache pas l'essentiel, ce jeu fait appel à la tactique et à la diplomatie car le but premier (outre celui de s'amuser) est d'accéder au titre d'Empereur des cerveaux… De bons moments en perspective !

Samuel Zonato

- Synaps est géré par JESA Bretagne, BP 3, 22540 Pedernec.
- Type : wargame comico-rigolo dans un univers SF.
- Tour : tous les 15 jours ; 21 à 23 F.
- Règles : 25 F (déductibles si inscription au jeu).

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

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Conspiracy X

Trust no One

Impossible de se tromper avec un titre pareil : revendiquant jusque dans le titre leur filiation avec *X-Files*, les auteurs de *Conspiracy X* capitalisent sans hésiter sur le succès toujours croissant de la série (pas la peine de payer des droits pour ça). Pas de surprises : le premier jeu de NME contient son pesant de phénomènes parapsychologiques, d'extraterrestres antipathiques et de conspirations gouvernementales, en bref – et pour reprendre le célèbre aphorisme lynchien –, de tout ce qui fait que « les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être ». Tout ça est bien joli, mais quel plaisir peut-on prendre à se retrouver dans la peau d'un sous-Mulder, confronté à des administrations corrompues, à des adversaires omniscients et à des phénomènes surnaturels qui auraient raison du premier investigateur venu ? C'est là toute la question.

Passons rapidement sur les règles, complexes par manque de clarté et sur la présentation (globalement correcte, malgré quelques illustrations ridicules) pour en revenir au background, inspiré des nombreuses théories conspirationistes qui circulent aux États-Unis. On connaît le refrain : les nazis, la CIA, JFK et les extraterrestres (soit dit en passant, les passages qui leur sont consacrés sont beaucoup plus convaincants que les autres : on a du mal à croire à des vampires qui ne sont visiblement là que parce qu'ils sont surnaturels), tout ça possède bien un rapport, mais on aimerait bien savoir lequel. Les PJ, qui appartiennent à une organisation secrète vaguement fédérale, ont leur petite idée sur la question, mais sont encore loin du compte : visiblement, et c'est l'euphémisme de l'année, on leur cache des choses.

« Paranoïa », le mot est lâché… Il résume à lui seul le paradoxe d'un jeu basé sur ce que les joueurs ne savent pas, d'où un inévitable sentiment d'excitation et/ou de frustration, selon le talent du MJ et la qualité des scénarios. Si le défi vous motive autant que l'ambiance vous fascine, inutile de tergiverser. Succès annoncé, demain chez tous les X-Philes.

Fabrice Colin

- Un jeu en anglais, édité par New Millenium Entertainment.
- Prix : environ 200 F.

POUR STAR WARS, EN V.O.

The Jedi Academy Sourcebook

A quand le Big Bang ?

Bon, résumons. Côté action pure, le héros Star Wars lambda normalement constitué a déjà affronté l'Étoile noire, une mystérieuse race extraterrestre, un amiral grand stratège et une flopée de droïds de combat gigantesques. Bref, vos joueurs ont tout vu, tout entendu et vos parties deviennent bien monotones. Car que peut-il leur arriver de plus après *La guerre des Étoiles*, *Trêve à Bakura*, la trilogie *Nouvelle République* et *Dark Empire* ?

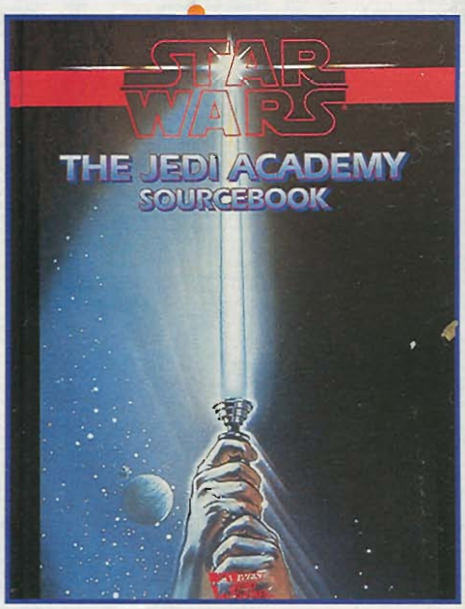
Une campagne concoctée avec amour par un MJ possédant l'excellent supplément *Jedi Academy Sourcebook* tout simplement ! Et là, croyez-moi, vos joueurs n'ont pas fini de maudire Kevin J. Anderson, le très imaginatif auteur de la trilogie *Jedi Academy* *. Jugez plutôt. Onze ans après avoir quitté Tatooine, Luke fonde sa propre école de Jedi sur Yavin IV. Or, quelques quatre mille ans plus tôt, un des premiers seigneurs sith, Exar Kun, y est mort. Et son esprit perverti erre encore en ces lieux maudits… Côté action brute, que diriez-vous de retrouver le premier prototype de l'Étoile noire (dans un amas de trous noirs) et de détruire une arme capable de transformer le plus magnifique des soleils en une minable petite nova toute ridée ? Le tout servi chaud avec un nouvel amiral qui, une fois n'est pas coutume, est une femme…

Bref, le souffle épique de la Grande Aventure risque fort de ravager à nouveau la galaxie « far, far away » cet été, même si ce côté « toujours plus » finit par devenir quelque peu ridicule…

Philippe Rat

* « Jedi Search », « Dark Apprentice » et « Champions of the Force » ; hélas non disponibles en français.

- Un supplément en anglais édité chez WEG.
- Prix : environ 180 F.



UN JEU PAR CORRESPONDANCE EN V.F.

Avatar II

Le retour (bis)

L'empire qui dominait la galaxie a disparu. Au cours de leurs recherches les scientifiques ont découvert des ports spatiaux permettant le transport de flottes vers d'autres mondes habitables. La course à la découverte spatiale est ouverte, à vous de prendre l'ascendant sur vos concurrents.

Chaque partie réunit 12 à 16 joueurs dont le but est d'accumuler des points de victoire et d'en posséder le maximum à la fin de la partie (qui survient entre le 16e et le 22e tour). Mais ce serait trop facile, aussi existe-t-il des bonus qui ne sont pris en compte qu'en fin de partie, et le premier à avoir atteint le seuil de victoire n'est pas sûr de gagner.

Six classes de personnage vous sont ouvertes (empereur, marchand, missionnaire, pirate, antiquaire et robotron), chacune ayant sa propre manière de marquer des points de victoire. Cela permet à certaines classes de personnage de collaborer et ouvre la voie à une certaine forme de diplomatie. En effet, le jeu ne consiste pas seulement à explorer la galaxie et affronter les flottes des autres joueurs. Vous devez également gérer vos planètes afin de construire des industries et développer vos populations, créer des alliances et passer des contrats commerciaux. *Avatar II* demande donc d'être à la fois un bon diplomate, un fin tacticien et un gestionnaire.

Avatar II est certainement le jeu par correspondance le plus ancien encore « en service » actuellement. La première version date de 1985, et cette nouvelle version (reprise par le Cercle de Stratégie) compte plus d'une centaine de joueurs. Cette association propose des prix très bas, ce qui peut permettre à certains de découvrir ce type de jeu à moindre coût. Seul côté un tantinet désagréable : les ordres et les résultats sont codés (il faut donc se référer assez souvent au livre de règles), ce qui rend les premiers tours parfois difficiles.

Samuel Zonato

- Avatar II est géré par le Cercle de Stratégie, 37 route Nationale, 55200 Lerouville.
- Type : découverte et conquête dans un univers SF.
- Tour : tous les 18 jours ; 8 F (après avoir adhéré à l'association : 100 F pour l'année).

UN WARGAME SUR ORDINATEUR, EN V.O.

Fantasy General

Un adversaire sérieux

L'éditeur SSI vient de sortir un de ces jeux de bataille dont il a le secret, en adaptant à un univers fantastique son système de gestion de wargame historique (*Panzer General*).

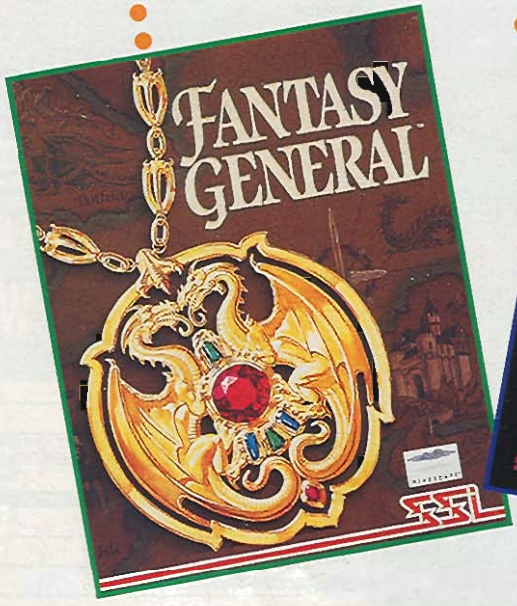
Vous pouvez ainsi choisir de jouer l'un des huit généraux aux pouvoirs et aux capacités redoutés. Grâce à eux vous composez vos armées à partir de dizaines d'unités différentes, chacune pouvant voir ses capacités offensives et défensives évoluer. Vous pourrez ainsi essayer l'un des scénarios tout prêts, qui vous donnera sûrement pas mal de fil à retordre, ou jouer en campagne en gardant le bénéfice de chacune de vos victoires ! L'évolution de vos troupes par l'expérience acquise lors des combats vous ouvrira alors des horizons nouveaux et la possibilité de multiplier par cinq le nombre d'unités jouables !

Fantasy General ne se limite pourtant pas là, car il est possible d'y jouer en réseau, voire sur internet par le système des « play by mail » ! Cet éventail de choix permet d'apprécier à sa juste valeur ce jeu qui sort de l'ordinaire. Il se révèle un réel adversaire dont l'efficacité peut être surprenante. Les très nombreuses options de jeu laissées à la discrétion des joueurs en facilite l'utilisation (et la réalisation des scénarios les plus difficiles), tout en gardant un certain réalisme dans les batailles. On peut adapter le niveau de jeu à son propre niveau ce qui assez plaisant.

Parce que son graphisme n'est pas beau, *Fantasy General* se limite aux passionnés de wargame prêts à sacrifier l'apparence à la qualité de réflexion. Un bon investissement lorsque l'on veut laisser de côté ses Hussards napoléoniens ou ses tanks Sherman le temps d'une partie.

Emmanuel Quenez

- Fantasy General, édité par Mindscape/SSI en anglais.



POUR GURPS, EN V.O.

Places of Mystery

Des temples maudits comme s'il en pleuvait !

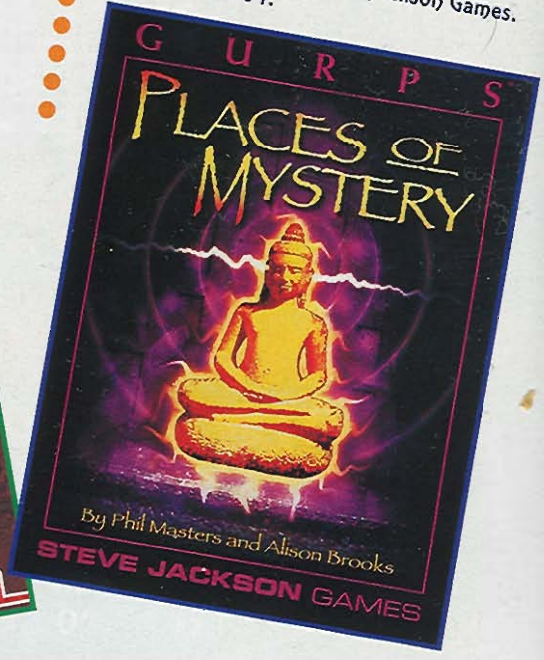
Gurps est un jeu universel… et on a souvent l'impression que, dans l'esprit des gens de Steve Jackson Games, « universel » veut dire « qui propose une règle pour toutes les situations concevables dans tous les décors imaginables ». Mais ce n'est pas toujours le cas. De temps en temps, ils se souviennent qu'« universel » veut aussi dire « qui peut servir à tous les MJ de tous les jeux ». *Places of Mystery* se range dans cette seconde catégorie.

Ce gros livret (144 pages) présente, continent par continent, les endroits bizarres de notre bonne vieille terre, cités perdues, îles mystérieuses, bâtiments étranges, continents engloutis, ruines aux origines controversées, et ainsi de suite. On y trouve, entre autres, Stonehenge, les cités interdites du Tibet, les lignes de Nazca, les pyramides d'Égypte, les civilisations perdues de Mésopotamie et d'ailleurs… sans oublier, bien entendu, l'Atlantide (seul petit regret chauvin : la France n'est représentée que par les alignements de Carnac). La présentation est claire, avec plein de plans, juste assez d'humour pour que le texte ne soit pas trop aride… *Places of Mystery* est beaucoup moins cher qu'un dictionnaire de l'archéologie, et il est rare que ces derniers contiennent des paragraphes entiers sur l'utilisation en jeu de tel ou tel endroit, ou un résumé des spéculations délirantes qu'il a suscitées au cours des siècles.

Bien entendu, les premiers MJ concernés sont ceux de *L'appel de Cthulhu*. Toutes ces ruines mystérieuses, avec leurs légendes, attendent leurs indicibles locataires. Mais tous les meneurs de jeu intéressés par le contemporain-fantastique (qui a dit *Nephilim* ?) devraient y jeter un coup d'œil.

Tristan Lhomme

- Un supplément en américain pour Gurps, publié par Steve Jackson Games.
- Prix : environ 150 F.



Monsieur et Madame

CAMISOLE

14, rue Montbauron
78000 VERSAILLES
Tél : 39 20 97 96

- Jeux de rôles
- jeux de cartes
- Figurines
- Wargames

vous invitent !

au baptême de leur nouveau charmant bambin.

CAMISOLE

Ouverture Le 15 juin

VANNES
11, rue Gustave Thomas de Closmadeuc
56000 VANNES

POUR CASTLE FALKENSTEIN, EN V.O.

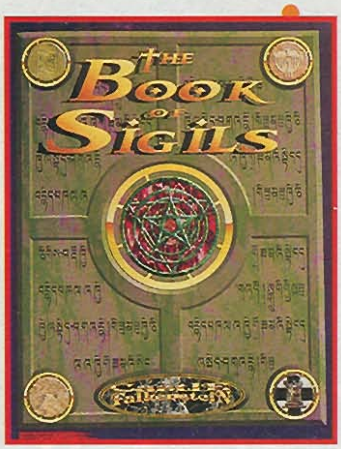
The Book of Sigils

Cherche pas, c'est magique...

Première constatation : plus de 75 pages d'illustrations ou de nouvelles sur un total de 128, c'est assez cher payé, d'autant que les passages narratifs, purement formels (on y suit l'improbable épopée d'un magicien globe-trotter), n'apportent pas grand-chose au propos. C'est d'autant plus irritant que l'ensemble, à l'instar des *Lost Notebooks of Da Vinci*, laisse un petit goût d'inachevé, comme si l'auteur n'était pas toujours allé au bout de ses idées, par simple manque de place. Impression rapidement balayée par la qualité générale du supplément : *Book of Sigils* est bien, dans le domaine de la magie, l'ouvrage de référence que tous les fans attendaient. La plupart des ordres sorciers du monde de *Castle Falkenstein* (Golden Dawn, Illuminati, mais aussi Daughters of Lemuria ou Sisterhood of Sekhmet) y sont décrits sur une page, avec une mention toute particulière aux passages sur le Nouveau Monde (on n'ose imaginer ce que sera *Six-Guns and Sorcery*, le prochain supplément à venir), et *Book...* regorge également d'informations sur le statut des mages, le monde des esprits, les revenants, les potions magiques, etc. Quant aux appendices, ils fournissent des règles fort utiles pour gérer les duels de sorcellerie, créer son propre ordre sorcier ou utiliser un focus... Tout cela est suffisamment dense, inventif et bien écrit pour soutenir l'intérêt du lecteur tout au long de l'ouvrage. La présentation (impeccable comme toujours) et la coloration romanesque de l'ensemble, d'une finesse toute « british », achèveront de convaincre les plus récalcitrants.

Fabrice Colin

Un supplément en anglais, édité par Talsorian. Prix : environ 140 F.



POUR THE WORLD OF INDIANA JONES, EN V.O.

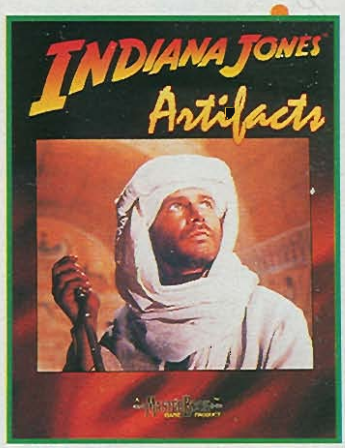
Artifacts

Le marché des antiquaires

Il est des suppléments destinés à un produit bien particulier et qui, finalement, sont de parfaites sources d'inspiration multijeux. *Arfifacts* fait indéniablement partie de cette catégorie. Officiellement écrit pour *The World of Indiana Jones*, un univers du système de jeu générique *MasterBook* de WEG (utilisé en France par 1d6-2 personnes), on y découvre avec bonheur une soixantaine d'objets mythiques (et mystiques) que des générations d'archéologues ou de Maîtres du Monde/Collectionneurs Timbrés ont désespérément cherché au travers des siècles. Ainsi, pêle-mêle, on y trouve l'armure d'Alexandre le Grand, le manuscrit original du *Prince* de Machiavel (et ses trois chapitres inédits), mais aussi le scalpel de Jack l'Éventreur (maudit, comme il se doit), la carte des rêves des Aborigènes ou la dague de Sinan, chef des célèbres Hasan-i-Sabah, plus connus sous le nom d'Assassins.
Je me permets de vous rappeler humblement qu'Indiana Jones vit dans les années 1920-1930 et que bon nombre de personnages de *L'appel de Cthulhu* sont des historiens, des archéologues ou des individus fréquentant de près ou de loin l'université d'Arkham... Il serait peut-être temps qu'ils pratiquent enfin leur métier au lieu de courir après d'hypothétiques adeptes de Grands Anciens, sans compter que ces derniers, cherchent peut-être aussi à retrouver la partition perdue de Wagner pour d'obscures raisons... Bref, chaudement recommandé pour « jouer autrement » à bon nombre de jeux dits « contemporains » et notamment pour *L'appel*.

Philippe Rat

Un supplément en anglais édité par West End Games. Prix : environ 150 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

The Thrawn Trilogy Sourcebook

Il nous restait un peu de papier...

Ne vous précipitez pas : ce supplément n'a absolument rien de nouveau ! Il s'agit, en fait, de la réédition en un seul volume des classiques *New Republic sourcebooks* : *Heir to the Empire*, *Dark Force Rising* et *The Last Command*. Alors, pourquoi en parler ?

Tout d'abord, parce les MJ auront enfin le bonheur de retrouver rapidement les renseignements qui les intéressent au sein d'un seul volume bien mieux paginé que ses prédécesseurs et pour tout dire expurgé des inévitables babillages destinés à remplir les 150 pages de tout sourcebook qui se respecte.

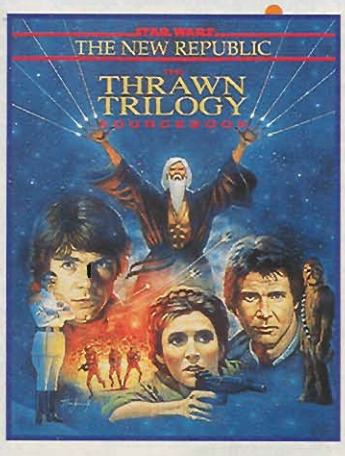
Ensuite, parce que le premier supplément de la trilogie Zahn, *Heir to the Empire*, paru seulement huit jours avant la sortie des règles de la seconde édition, n'avait jamais été mise à jour depuis. Erreur de planning ou simple supplément « arnaque » ? Quoi qu'il en soit, la saga *New Republic* est désormais entièrement *Star Wars 2*.

Enfin, parce que chez Descartes Éditeur, on n'attendait que ce bouquin pour finaliser une traduction bloquée depuis six mois au fond d'un disque dur pour cause d'incompatibilité de règles. Bref, joie, bonheur et félicité, car comme dit le sage jedi : « Thrawn Trilogy au printemps, Nouvelle République en hiver » (ou au prochain printemps...).

En conclusion, voici le premier supplément de jeu de rôle plus attendu par les éditeurs et les traducteurs que par les joueurs eux-mêmes !

Philippe Rat

Un supplément en anglais chez WEG.
Prix : environ 200 F.



POUR MUTANT CHRONICLES, EN V.O.

Mishima

Seuls les plus honorables pourront entrer

Ce supplément fait la part belle à l'une des corporations les plus mystérieuses de l'univers de *Mutant Chronicles*. Il offre de nouvelles possibilités de jeu, dix nouvelles professions (dont le Chasseur de démons, le Samouraï, et une sorte de Ninja fortement amélioré), de nouveaux styles d'arts martiaux, ainsi qu'une description (sans plan malheureusement) de Mercure, Vénus, Mars et Luna.

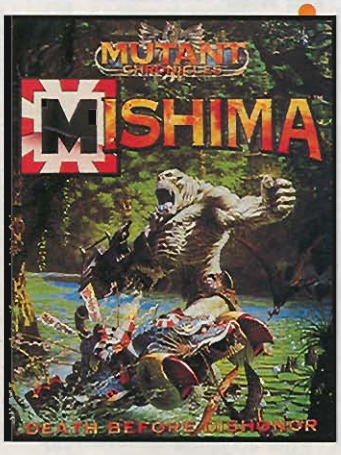
Loyauté, honneur et obéissance : ces trois principes dictent le sens de la vie de tous ceux qui font partie intégrante de Mishima. Ils sont les fondements de la corporation. Cette philosophie permet une cohésion quasi familiale des troupes d'élite comme de la base des armées.

La volonté indomptable des plus anciens serviteurs de Mishima leur a permis de découvrir d'étranges pouvoirs qui rappellent un peu les Mystères de la Confrérie, aux confins de leur âme et issus de leur Ki ! Ces dons offrent ainsi de nouvelles possibilités aux joueurs et aux MJ pour enrichir leurs campagnes. Les alliés les plus recherchés étaient jusqu'à présent les maîtres des mystères, mais maintenant attention aux gens de Mishima qui maîtrisent leur Ki !

Tout a été pensé pour offrir aux joueurs blasés de nouvelles aventures des plus surprenantes ! Signalons au passage que ce supplément sera traduit en français par Descartes Éditeur.

Emmanuel Quenez

Un supplément en anglais édité par Heartbreaker.
Prix : environ 130 F.



PHILIBERT

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

JEUX DE RÔLES DE CARTES DE GUERRE

AD&D V.F. (extrait)

• NOUVEAU GUIDE DU JOUEUR	139
GUIDE DU MAÎTRE	129
BESTIAIRE MONSTRUEUX	182
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'AVENTURE DANS LES ROY. OUBLIÉS	133
LE MONDE DES ELFES NOIRS	127
LE DRACONOMICON	115
LES RUINES DE MONTPROFOND	270
LES ELFES DE L'ÉTERNELLE RENCONT.	145
FESTIN DE GOBLYNS (RAVENLOFT)	126
MARCO VOL.O : 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
• PLAYERS OPTION : SPELLS & MAGIC	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
DEN OF THIEVES	83
TREASURE TALES	67
• I, TYRANT	n.c.
• EYE OF PAIN	n.c.
FAITH & AVATARS	99
THE NORTH	124
• REALMS OF THE UNDERDARK	n.c.
• UNDERMOUNTAIN TRILOGY I	n.c.
RAVENLOFT 2ND. ED.	**188**
BLEAK HOUSE	124
M.C. APPENDICE I & II	99
• DEATH UNCHAINED	n.c.
PLANESCAPE	214
MC PLANESCAPE II	96
SOMETHING WILD	67
• UNCAGED : FACES OF SIGIL	99
• HELLBOUND : THE BLOOD WAR	n.c.
DARKSUN REVISED EDITION	159
WINDRIDERS OF THE JAGGED CLIFFS	83
• THE WANDERERS'S CHRONICLE	99
BIRTHRIGHT	153
• DOMAIN SOURCEBOOK (BARUK-AZHIK...)	39
THE BOOK OF MAGECRAFT	99
PLAYERS' SECRETS (TALINIE, ARIYA...)	37
• THE RJURIK HIFGHLANDS	n.c.
THE DRAGONS AT WAR ANTHOLOGY	n.c.

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 exceptionelles !!

Renseignez vous par téléphone au 88 32 65 35

BATTLETECH	n.c.
CITYTECH	249
• **BRUME NOUVELLE ÉDITION**	137
BLOODLUST	223
LES VOILES DU DESTIN	199
• CHRONIQUES SANGLANTES	131
CHÂTEAU FALKENSTEIN	233
THE LOST NOTEBOOKS OF LEONARDO	99
CONSPIRATIONS	179
CTHULHU 5E ED. CARTON	189
SACREMENTS DU MAL	156
• ÉTRANGE ÉPOQUE	113
1990's HANDBOOK	71
• THE LONDON' GUIDEBOOK	66
• IN THE SHASDOWS	71
CYBERPUNK	225
• EUROSOURCE PLUS	91
CHROMEBOOK IV	63
EKRYME	209
ECRAN + SCÉNARIO	89
EOLE	139
ITINERANCES	121
ELRIC	230
LA NEF DES FOUS	125
• L'ULTIME INCONNU	144
GUILDES	254
• GUILDES : L'ÉCRAN	n.c.
GURPS NVLLE EDITION	198
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°	189
RIGOR MORTIS (IN NOMINE SATANIS)	120
STAR WARS V.F.	180
• ÉCLAIREURS	131
LE GUIDE DE LA TRILOGIE	180
CARGO INTERSTELLAIRE	128
STAR WARS V.O.	/
CLASSIC ADVENTURES	94
DARKSTRYDER CAMPAIGN	175
• THE KATHOL OUTBACK	101

Pour toute commande : une figurine Fenryl en résine offerte !

WHITE WOLF STUDIO (extrait)

VAMPIRE V.F.	170
GUIDE DU JOUEUR	158
• LE MANUEL DU CONTEUR	n.c.
LE LIVRE DU VER	127
LIVRE DE CLAN (TOREADOR, BRUJAH...)	99
THE INQUISITION	54
• PRINCES' PRIMER	59
• PLAYBOOK : THE ELDERS' REVENGE	56
LOUP GAROU V.F.	185
ECRAN LOUP GAROU	75
BLACK LABYRINTH	59
RED TALONS TRIBEBOOK	54
• CAERNS : LIEUX DE POUVOIR	n.c.
MAGE 2ND EDITION V.O.	132
TECHNOCRATIE : PROGENITEURS	59
• LE LIVRE DES OMBRES	n.c.
HIDDEN LORE	71
VOID ENGINEERS	54
DARK KING. OF JADE : ADVENTURES	81
WRAITH : LE NEANT V.F.	208
ECRAN WRAITH V.F.	95
GUIDE DU JOUEUR V.F.	131
DARK REFLEXIONS : SPECTRES	47
GUILDBOOK : ARTIFICIERS, SANDMEN	55
• **CHANGELINS : LE RÊVE**	236
FREEHOLDS : HIDDEN GLENS	71
CHANGELING PLAYER'S KIT	55
IMMORTAL EYES	71
THE AUTUMN PEOPLE	55
• NOBLES : THE SHINING HOST	55
VAMPIRE - DARK AGES	144

WARHAMMER BASE	180
POUR LA GLOIRE D'ULRIC	167
THE DYING OF THE LIGHT	79
JRTM 2ND EDITION V.F.	198
TRESORS DES TERRES DU MILIEU	161
• COMPAGNON IV	159
• LEVIATHAN.	128
• LES RUINES HANTÉES DES DURIENS	n.c.
THE SHIRE (M.E.R.P.)	137
KULT	214
LEGION DES TENEBRES	179
• LES ANGES DECHUS	109
MEKTON Z V.F.	212
• L'ÉCRAN MEKTON Z	95
MILES CHRISTI	205
LOCUS PALMARUM	138
JEU DE CARTES	45
NIGHTSPAWN R.P.G.	126
NEPHILIM	210
LE ROI ARTHUR	n.c.
• LES ARTHURIADES	n.c.
SERPENT MOON	107
• LE CHÂTEAU DORMANT	109
NIGHTPROWLER	254
ECRAN	99
• AVENTURES A SAMARANDE	131
• L'ATLAS DESAMARANDE	161
PENDRAGON	229
AU DELA DU MUR	136
RIFTS	119
• INDEX & ADVENTURES VOL. 1	67
ROLEMASTER	/
THE BASIC	185
CHARACTER RECORDS	73
ARCANE COMPANION	99
CURSE OF KABIS	114
3-IN-1 RULE SET	n.c.
TREASURE COMPANION	114
RUNEQUEST	230
DORASTOR	211
SCALES	209
• UN REGARD VERTICAL (ROMAN)	47
• LE SILENCE EST D'OR (ROMAN)	47
SHADOWRUN	237
RUNNING SHORT	60
CALIFORNIA FREE STATE	109
SOIRÉES-ENQUÊTES	
CINQ CADAVRES À LA UNE	89
DIEU EST MORT	84
JEUX DE PLATEAUX	
CREDO !	225
IL ETAIT UNE FOIS...	114
• LES COLONS DE KATANE	179

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

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

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 POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 F

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

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

EmpyriuM

Van Vogt, Heinlein, Farmer, Asimov, Bradbury, Gibson, Sprinrad, Vance et Jimmy Guieu : tous réunis dans un seul et unique jeu de rôle ! Tel est le pari risqué dans lequel s'est lancé un tout jeune éditeur en sortant EmpyriuM...

Un genre difficile

En décembre dernier une publicité parue dans *Casus* annonçait l'arrivée d'un nouveau jeu de rôle de science-fiction, français qui plus est : EmpyriuM. Bonne nouvelle s'il en était, depuis la disparition de GDW, l'éditeur du mythique *Traveller*. Pourtant, le petit monde des amateurs de jeu de rôle de SF avait de quoi s'inquiéter. Pensez donc, le premier jeu d'une toute nouvelle société, revendiquant l'héritage littéraire des grands chantres de la science-fiction classique (et un zeste de nouvelle vague tout de même) !
« Folie » hurlèrent les uns, « doux rêve » pensèrent les autres, « attendons avant de juger » dit la majorité. Voyons donc...

Le futur au passé simple !

C'est la première réflexion que l'on a en regardant *EmpyriuM*. Car tout semble dater d'une autre époque : le thème et la présentation.

● **Le thème.** Ce jeu se veut un hommage aux grands maîtres de l'âge d'or de la SF. Ne vous attendez donc pas à voir de gigantesques batailles spatiales ou à errer pendant cinq ans à bord d'un vaisseau de la Fédération. Si l'humanité a effectivement commencé à coloniser l'univers, ses misérables protagonistes ont bien assez à faire à lutter contre une bureaucratie envahissante, les inégalités sociales et la folie destructrice de leurs congénères pour avoir du bon temps à perdre en voyageant dans l'espace et rencontrant des hordes d'extraterrestres exotiques. Bref, on est plus proche de *Soleil Vert* et d'*Outland* que de *Star Wars* ou du *Prince des Étoiles*...

● **La méthode de vente.** Les concepteurs d'*EmpyriuM* ont préféré offrir la possibilité d'acheter séparément les éléments du jeu (*Livre du Joueur*, *Livre du Maître* et Écran). C'est une attitude atypique, dans un domaine où depuis quelques années il est de bon ton de bien remplir les boîtes de jeu de l'utile et du superflu, le tout agrémenté de superbes gadgets, au risque de tout dévoiler au lecteur, même les secrets de l'univers les mieux gardés...

● **La présentation.** Une chose est sûre, *EmpyriuM* ne risque pas de recevoir l'oscar du plus beau jeu de rôle de l'année. Par quelque mystère de la génétique informatique, il semble tout droit sorti d'un vortex spatio-temporel nous ramenant quelques dix ans en arrière. Sa présentation générale et ses illustrations (peu nombreuses heureusement) rappellent le temps des premières éditions à compte d'auteur. Certes, tout le monde ne peut pas s'assurer les services d'un bon maquettiste ou d'un Siudmak, mais cet aspect « traitement de texte deux colonnes » et « dessins crayon 2B » catalogue immanquablement *EmpyriuM* dans les jeux amateurs. Quant à l'écran, difficile de comprendre le choix d'une telle illustration...
Mais passons outre l'aspect général de l'ensemble, après tout un vilain petit canard peut cacher de très bonnes surprises...

La race d'abord

D'ailleurs, *EmpyriuM* se singularise dès la création des personnages. Alors qu'il est de bon ton de décider d'abord du métier de son perso dans la plupart des jeux de SF, le joueur doit avant tout ici en choisir la race. Histoire de coller encore mieux à l'esprit du jeu, celles-ci ne sont guère nombreuses et pour tout dire assez classiques : outre l'*Homo solaris* (humain « normal »), nous trouvons l'*Homo gravitas* (évolution naturelle de l'homme vivant en gravité réduite), l'Humut (autochtone de la planète Embryo ayant des pouvoirs psioniques très proches de l'humain pour une raison que seul le MJ est appelé à connaître), le Ramone (l'homme libre de la galaxie), le Macrocéphale (résultat de manipulations génétiques destinées à créer une intelligence supérieure, grosse tête et quasiment handicapé moteur), le Cyborg (le traditionnel cerveau humain dans un corps de métal), l'Eridanien (seule race véritablement extraterrestre du jeu, un mélange de Spock et du troglodyte façon *AD&D*) et le plus novateur de tous, l'Homoncule (clone d'un humain milliardaire qui a fondé sa planète de ses propres mains). Les membres de cette dernière race sont à la fois peureux et incapables de survivre sans un « mentor », c'est-à-dire un individu qui les prend sous sa protection. C'est donc la première fois qu'un joueur devra accepter de s'en remettre entièrement à un autre joueur ! De franches rigolades en perspective...

Trois niveaux de règles

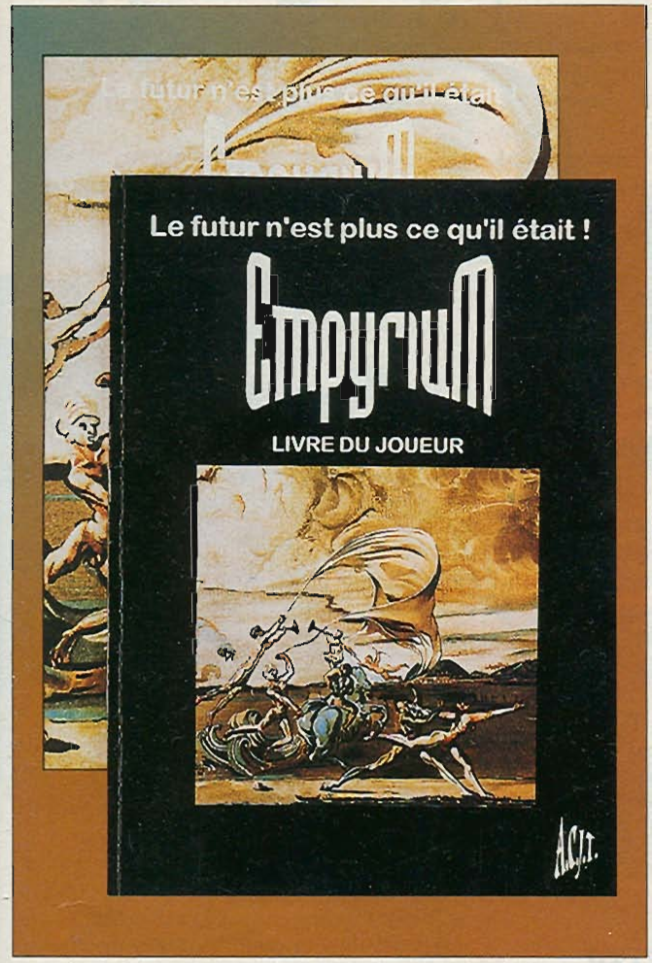
La création des PJ et le système de jeu sont, non pas novateurs (on retrouve clairement les influences de quelques grands anciens, tel *AD&D*), mais plutôt originaux dans le sens où les auteurs ont pris le parti d'organiser leurs règles en trois niveaux de difficultés progressives, permettant ainsi à chacun d'y trouver son compte.

● Le premier niveau, ou Système Saga, est visiblement un système d'initiation au jeu de rôle. Les personnages se voient définis par six Qualités Primaires ou QP (Physique, Combat, Résistance, Finesse, Mental et Intuition) ayant une valeur de 5. Le joueur dispose de 8 points lui permettant d'augmenter ces dernières, à concurrence d'un total maximum de 9 pour chacune d'elles. Ajoutons un

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
De pouvoir jouer dans les univers des grands classiques de la SF ; les niveaux de règles progressives.

On regrette
La présentation très « amateur » de l'ensemble ; l'énorme travail en perspective pour le MJ.



nom, 6 x la Résistance pour les points de vie et c'est fini ! La résolution des actions se fait au moyen de 2 dés à 6 faces, une action n'étant réussie que si la somme des dés est *inférieure* à la QP concernée. Petite subtilité, les dés sont dits ouverts sur le 6 : il faut donc rejouer les dés ayant donné un 6 comme résultat, ce qui implique bien souvent une catastrophe nucléaire imminente... Les combats se résolvent de la même façon, le joueur ayant la possibilité à chaque round (3 secondes) de déterminer s'il attaque ou s'il esquive. S'ensuit un système très simple de jets en opposition entre les adversaires, et la détermination des dégâts (1d6). On le voit, ce système, assez peu simulationiste, a le mérite de bien fonctionner et de ne pas dérouter le novice. Il est somme toute idéal pour initier votre grand-mère au jeu de rôle...

● Le deuxième niveau, ou Règles Principales, affine le personnage grâce à des Qualités Secondaires découlant directement des Qualités Primaires et de sa race, mais aussi par la possibilité de le spécialiser. La création est donc un peu plus complexe, mais fort heureusement, de nombreux exemples remettent les choses en place.
Côté gestion des actions, et c'est le plus délicat à assimiler, une notion de degré de réussite intervient grâce à l'interprétation du résultat des jets au moyen d'une échelle logarithmique. Peu aisée à manipuler en cours de jeu, cette définition du seuil de réussite est fort heureusement simplifiée par une table récapitulative de l'écran de jeu qui donne directement le résultat (rendant par là même cet accessoire indispensable !).

● Le troisième degré de règles est présenté dans le *Livre du Maître*. Ces règles optionnelles concernent tout ce qui touche aux pouvoirs psi, ainsi que l'ensemble des données techniques du jeu. Les auteurs justifient cette répartition, qui peut en irriter certains, par le fait que tout est facultatif et n'est présenté que pour affiner encore le système. En un mot, au meneur de jeu de décider s'il intègre ou non ces règles, ou s'il accepte de dévoiler les dégâts d'une arme aux joueurs. Quant aux pouvoirs psi, les règles sont assez « prise de tête » (ce qui est assez normal...), mais là encore, de nombreux exemples viennent clarifier les choses. Ce choix délibéré de ne pas tout dévoiler au joueur quant aux capacités de son personnage permet une sorte d'initiation au fil des parties, à l'image de celle de Paul Muad'dib dans *Dune*, ce qui est finalement propice au roleplaying, tout comme le fait de cacher les mécanismes du jeu non indispensables aux joueurs.

Décors à la carte

L'univers ? C'est bien simple, il n'y en a pas ! Ou plutôt si, il en existe un, c'est celui d'une campagne jouée par les auteurs et donc assez abscons pour les non-initiés malgré les efforts déployés ! Nous avons tout juste droit à une description (bien souvent erronée dans le *Livre des Joueurs*, mais chut...) de la chronologie de l'épopée humaine à travers l'espace, du matériel (les caractéristiques techniques se trouvant uniquement dans le *Livre du Maître*), de diverses organisations, de la faune et de la flore. Bref, le minimum vital, sans plus. Mais c'est normal !
Je m'explique. De l'aveu même de ses concepteurs, *EmpyriuM* se veut un système de jeu générique où chacun peut y trouver son compte. N'importe quel MJ a son petit coin d'univers quelque part dans sa tête, nourri par une multitude de romans, de BD et de films. Le but est de lui permettre de devenir le Grand Créateur Cosmique de son propre univers en lui fournissant certes une base, en l'occurrence un ensemble d'organisations étatiques ou privées aux sigles barbares (BRU, CRU, SAG, CGPEM, CRT, CEI...), cinq-six planètes et quelques caractéristiques techniques pour les PNJ et le matériel le plus représentatif, mais aucune information proprement dite quant à l'évolution de l'ensemble.
Ce qui revient à dire qu'avec *EmpyriuM* on peut jouer dans les univers d'Asimov, de K. Dick, mais aussi dans un monde plus kafkaïen de type *Brasil* !

- FICHE TECHNIQUE
- Un jeu de rôle français
- en français édité par A.C.J.T.
- *Matériel* : Livre du Joueur (104 pages, 140 F),
- Livre du Maître (150 pages, 150 F,
- illustrations intérieures en noir et blanc,
- couverture souple en couleur).
- Un écran en couleur (70 F).

Et la suite ?

C'est la question que l'on ne peut s'empêcher de se poser après avoir refermé les manuels. Tous ceux qui ont vu *EmpyriuM* ont eu la même réaction : voilà un jeu qui se suffit à lui-même pour peu que l'on achète le *Livre du Joueur*, le *Livre du Maître* et l'Écran. Les auteurs annoncent pourtant un suivi important en suppléments. Sous quelle forme ? Des règles supplémentaires ? Des aventures ? Une description plus approfondie de leur propre univers ? Des macro-univers basés sur un œuvre ou un thème précis à la *Gurps* ? A suivre donc...
En attendant, qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse ! Les jeux de SF sont suffisamment rares pour que les amateurs prêtent à *EmpyriuM* toute l'attention qu'il mérite...

Philippe Rat

À qui s'adresse ce jeu ?

Si vous êtes fan de SF.

Si vous avez l'étoffe d'un Grand Créateur Cosmique.

Pour les vieux routards.

Inspi

Si la création de toutes pièces d'un univers vous affole, ou si vous ne connaissez pas l'âge d'or de la SF, jetez donc un coup d'œil sur **La grande anthologie de la science-fiction** qui regroupe 36 livres de poche traitant des thèmes classiques du genre. Il s'agit de courtes nouvelles collant parfaitement avec *EmpyriuM*...
De même, pour un premier scénario sans trop de préparation, précipitez-vous sur **Temps fort** de C.J. Cherryh (J'ai Lu SF n° 3417), tout y est.

l'Œil du Caza

Dans « L'Œil du Dragon », son dernier recueil d'illustrations publié chez La Sirène, Caza nous propose une balade à travers ses œuvres apparentées à la fantasy, au médiéval-fantastique. Après un texte courant entre les dessins, une partie des personnages, lieux, monstres, sont repris sous forme de fiches, littéraires et techniques, permettant d'utiliser ces créations dans divers jeux de rôle. Nous faisons ici de même avec quelques dessins qui n'ont pas été retenus dans ce recueil.

La Bête grise

Certains grimoires parlent, en termes voilés, de cette entité terrifiante. D'après le *Liber Lacrymæ*, la Bête grise serait aux Chiens de Tindalos ce que ces derniers sont aux humains : un prédateur féroce et infaillible, à la patience inlassable. Grand Ancien ? Aberration unique ? Race entière de créatures, encore très mal connues ? Nul ne le sait.

Plusieurs sources laissent cependant penser qu'il s'agirait, tout au plus, d'un Chien particulièrement gros et féroce, qui aurait retourné son agressivité contre ses congénères. En l'absence d'observations plus approfondies, le débat reste ouvert…

D'autres ouvrages l'appellent « le mâtin de Quachil Uttaus », ce qui suggère un lien avec le souverain de l'entropie, de l'usure et du temps… Dans la mesure où Quachil Uttaus fait partie des moins connus, et des moins observables, des Grands Anciens, cela reste à confirmer.

Au fond, peu importe la nature exacte de la Bête grise. La Terre, et plus généralement notre univers physique, l'intéresse assez peu. Elle vit dans un royaume à part, au-delà du temps, qu'il soit courbé ou angulaire. Cela lui donne une liberté relative lorsqu'il faut se manifester dans notre univers.

Paradoxalement, cette créature représente un espoir pour l'Investigateur assez malchanceux pour avoir attiré l'attention d'un Chien. Toutefois, il faudra auparavant traiter avec elle… Elle considère les âmes, humaines ou animales, comme un mets de choix… encore faut-il se mettre d'accord sur leur quantité, et sur leur nature exacte.

Si elle accepte d'aider un humain, la créature l'emporte dans un recoin au-delà du temps, dans une dimension crépusculaire où rien n'existe. Elle l'y abandonnera pendant… un long moment (en temps subjectif). Elle profitera de ce délai pour traquer et détruire le Chien qui le poursuit. Après quoi, elle reviendra pour reconduire l'Investigateur dans son

Pour L'appel de Cthulhu

FOR 25 CON 40 TAI 50 INT 20
POU 40 DEX 15
Dpl 40
B/M Dmg : +4d6
Armes : griffes 80 %, 2d10 + 4d6 ; rostre 90 %, 2d10 + 4d6 + absorption d'1d20 points de POU.
Armure : invulnérable aux armes non enchantées. Régénère 8 points de vie par round.
Sorts : tout ce qui est lié aux Chiens de Tindalos, au voyage entre les dimensions et à l'entropie.
Perte de SAN : 1d6/1d20.

univers. Rien ne garantit qu'elle reviendra précisément à son époque de départ ! La marge d'incertitude peut être de quelques semaines, ou de plusieurs siècles, au bon vouloir du Gardien des arcanes.

Mess Tityrus

Pour avoir jeté un verre de vin frelaté au visage (fort heureusement masqué) du sinistre Adaz Promp – grand connétable de l'ordre du Chien –, Mess Tityrus s'est fourvoyé dans une situation des plus compromettantes. Banni de Granbretanne, où sa tête est désormais mise à prix, il a trouvé refuge en France, auprès du sarcastique Jiark Climson, dissident granbreton et seigneur de Karlay.
Climson, dont on connaît l'humour et l'esprit d'indépendance, a accueilli cet auguste visiteur avec un mélange d'intérêt et de compassion ironique, avant de lui confier une petite garnison sans importance aux portes de la vieille ville.
D'abord reconnaissant, Tityrus s'est vite lassé de ce poste sans intérêt, et aspire désormais à une destinée plus conforme à son noble passé. En Granbretanne, Mess occupait en effet une position de choix : arborant un masque unique et n'appartenant à aucun ordre, il bénéficiait de la confiance du Roi-Empereur Huon, qui avait mis à sa disposition un splendide laboratoire de recherche. Scientifique de renom, Tityrus s'était spécialisé dans la bactériologie de pointe et commençait à obtenir des résultats intéressants. Au cours de l'un de ses nombreux voyages d'étude, il avait même poussé la conscience professionnelle jusqu'à contracter un puissant virus dans les fétides marécages de Yel : ses voies respiratoires s'en étaient trouvées affectées, ce qui avait obligé le baron Kalan de Vitall à lui fabriquer un masque sur mesure, dont il ne pourrait plus jamais se débarrasser sous peine d'asphyxie. A Londra, ville de toutes les aberrations, le prestige de Mess Tityrus s'en était trouvé accru d'autant.
Mais que cette époque lui paraît désormais lointaine... A présent, le Granbreton maudit son imprudence et rêve au jour improbable où il saura reconquérir la confiance de son souverain. Ce jour n'est peut-être pas si lointain : à terme, Tityrus compte apporter à ses supérieurs des preuves de la félonie de Climson, et le leur livrer dans la foulée. Patience... On ne saurait se montrer plus fidèle à l'esprit granbreton !

Pour Hawkmoon

Mess Tityrus (49 ans)
FOR 16 CON 13 TAI 16 INT 17
POU 17 DEX 13 CHA 8
Points de vie 17
Blessure majeure 9
Nationalité : Granbretonne
Armure : combinaison spéciale 1d4-1

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée courte	65 %	55 %	1d6+1 +1d6

Bonus au combat : Attaque + 15 %, Parade + 10 %.
Compétences : Éviter 79 %, Éloquence 76 %, Connaissance de la biologie 86 %, Connaissance de la médecine 72 %, Déplacement silencieux 65 %.

Le Maître de guerre et l'un de ses soldats

Personne ne sait qui est cet homme. Son origine, et la nature exacte de ses troupes, restent un mystère. Ils ont débarqué, un beau jour, dans les rues de Port MacKaer, formant une longue colonne poudreuse. Une cinquantaine de soldats aux armures baroques, aux casques de métal, mené par un petit homme au visage noir et aux traits inexpressifs. Aucun des postes de guet qui parsèment la campagne ne les avait repérés.
Leur Maître s'est présenté aux autorités de la ville, et a demandé l'autorisation d'y séjourner pendant quelques semaines, « le temps de prendre un peu de repos ». Cette autorisation lui a été accordée après de longs débats, dont la teneur est restée inconnue. Pendant ce temps, les soldats se tenaient, en un garde-à-vous parfait, sur la grand place. Ils n'ont recommencé à bouger qu'au retour de leur chef. Depuis, ils ont installé un petit camp en dehors de la cité, et se tiennent parfaitement tranquilles. Il leur arrive parfois de jouter contre les guerriers de ville, et ils perdent rarement...

Pour Guildes

Agile 4	Charmeur 2
Fort 3	Rusé 3
Observateur 4	Savant 2
Résistant 5	Talentueux 4

Art étrange 3
Art guerrier 4
Art guildien -

Vie 20
Armure : armure complète 1d6 + 7.
Compétences : Vigilance 4, Scruter 4, Espadon 4, Survie 2, Chevaucher 3.

Pour Warhammer

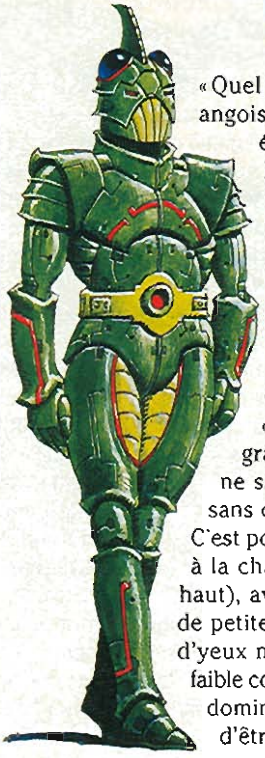
La seule grosse modification à faire est de remplacer Port MacKaer par un port lustrianien. Il s'agit sans doute de créations des slanns, mais sont-elles mécaniques ou organiques ? A vous de décider.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex
4	50	40	3	4	8	45	2	40

Cd	Int	Cl	FM	Soc
50	35	40	40	30

Compétences : Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Langage secret, Armes à deux mains.

Cornemage



«Quel est ce bruit?» demanda avec angoisse Daltus le magicien. La lune éclairait la petite clairière aux herbes médicinales, et Martin le chasseur fit un geste d'apaisement: aucun gros animal ne vivait ici. Aussi, quand l'ours surgit par surprise, Daltus eut à peine le temps, avant de succomber, de penser: «Cornemage».

Ce petit animal est aussi appelé «chasseur d'Ashgrashan». Ashgrashan, un être mythique dont on ne sait s'il est sorcier ou démon, a sans cesse besoin d'énergie magique. C'est pourquoi il envoie les Cornemages à la chasse. De petite taille (30 cm de haut), avec des ailes membraneuses et de petites griffes, le Cornemage n'a pas d'yeux mais il peut sentir la magie. De faible constitution, il utilise un pouvoir de domination pour prendre le contrôle d'êtres forts physiquement et faibles mentalement (dont l'intelligence est à peine supérieure à celle d'un animal). Il peut alors voir à travers leurs yeux.

Son pouvoir de détection de la magie ne fonctionne que sur les êtres vivants qui pratiquent les arts magiques, et fluctue avec le nombre de lunes présentes dans le ciel (il ne détecte donc rien en journée). Pour recueillir la magie (la voler), il faut qu'il soit proche de sa victime au moment où elle meurt (environ 4 mètres maximum). Il peut ensuite donner une partie de cette magie à Ashgrashan, par contact physique.

On murmure dans les tavernes que le Maître fréquente beaucoup les maisons riches. Selon la personne à qui vous posez la question, il aurait accepté d'escorter les caravanes de telle guilde, ou d'aider tel notable dans sa lutte contre tel autre. Le plus étonnant, c'est qu'ils ne parlent jamais. A part le Maître, bien sûr. Et même lui... On l'entend, mais on ne voit jamais ses lèvres remuer. Les doctes, qui ont brièvement visité le camp avant d'être expulsés par des gardes muets, spéculent fiévreusement sur les dômes qui ornent le sommet des casques (s'agit-il vraiment de casques?).

Ont-ils une fonction autre que décorative? Pourrait-il s'agir de transmetteurs de son? Ou de pensée? Nombre de savants donneraient cher pour mettre la main sur l'un d'eux.

Fabrice Colin (Mess Tityrus), Tristan Lhomme (la Bête grise et le Maître de guerre), Pierre Rosenthal (Cornemage)
illustration: Caza

Caractéristiques générales

Quel que soit le système de jeu, le Cornemage a autant de points de vie qu'un gros corbeau, et il fait le minimum de dégâts que peuvent occasionner de petites griffes. Quand il se pose sur le crâne d'un animal dont l'intelligence est inférieure à celle d'un singe, il en prend automatiquement le contrôle. Ce contrôle dure encore 15 minutes après qu'il se soit envolé. Il ne peut contrôler qu'un animal à la fois. La distance à laquelle il détecte les gens qui pratiquent la magie dépend de la puissance des magiciens et pas du Cornemage. Le nombre de lunes présentes dans le ciel à ce moment est un critère à prendre en compte.

Pour Rêve de Dragon

Distance de détection: (somme de tous les niveaux positifs de Draconic) x 100 m x nombre de lunes. Quand le haut-rêvant meurt, le Cornemage acquiert autant de points de rêve que ceux que le magicien possédait à ce moment. On ne sait pas s'il existe un être nommé Ashgrashan.

Pour AD&D

Distance de détection: (niveau du magicien -1) x 1 km x nombre de lunes.

Quand le magicien meurt, le Cornemage absorbe tous les sorts qu'il n'avait pas eu le temps de lancer. Le Cornemage peut ensuite transférer ces sorts dans le cerveau d'Ashgrashan (qu'il pourra donc utiliser une fois). Ashgrashan est un démon.

Pour Guildes

Distance de détection pour les non-Felsins: (somme des niveaux positifs d'Arts étranges) x 500 m x nombre de lunes. Pour les Felsins: (points de Loom invisible) x 500 m x nombre de lunes.

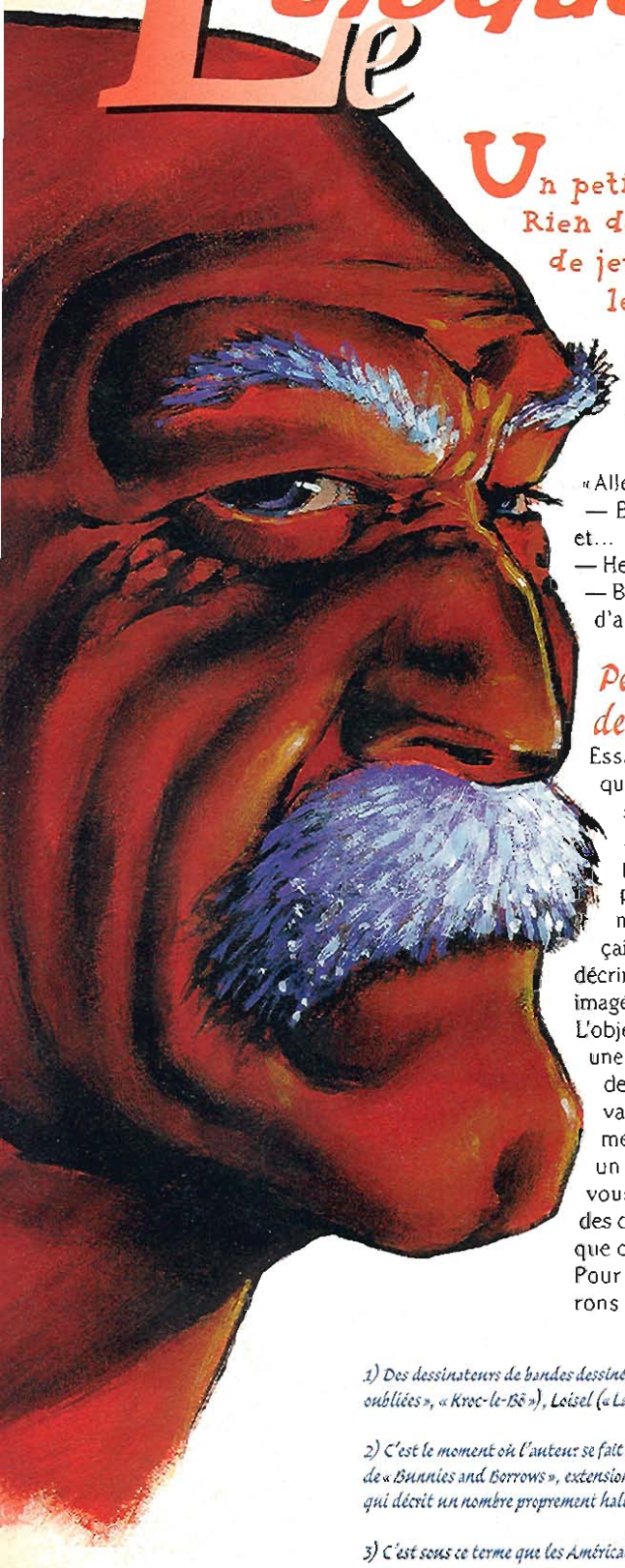
Quand le «magicien» meurt, le Cornemage acquiert X points de Loom invisible (1 pour les non-Felsins, sinon la totalité des points du Felsin). Il peut donner la moitié des points de Loom à Ashgrashan, un être mythique du Continent.

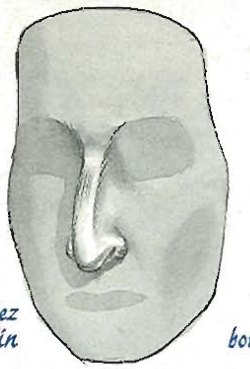
Pour Simulacres

Distance de détection: somme de toutes les Énergies magiques x 1 km x nombre de lunes.

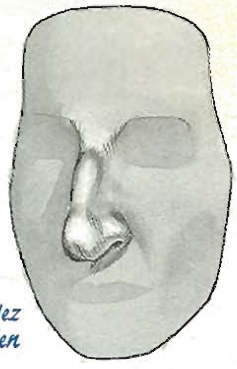
Quand le magicien meurt, le Cornemage gagne autant de points de Magie que la somme de toutes les Énergies magiques du magicien. Il peut donner ces PM à Ashgrashan: ils disparaissent au rythme de 1 par mois s'ils ne sont pas utilisés. Ashgrashan est un puissant sorcier possédé par un démon.

Le trombinoscope éloquent





Nez aquilin



Nez bourbonien

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours. Rien de plus vrai, sauf au beau milieu d'une partie de jeu de rôle, quand les joueurs doivent décrire leur personnage ou quand le meneur de jeu doit présenter un PNJ en deux temps trois mouvements et qu'aucun d'eux n'a ni papier, ni crayon, ni le talent d'un Ségur ou d'un Loisel [1].

« Allez, décris-toi, tu ressembles à quoi ?
— Ben, je suis blond, j'ai les yeux bleus, et... heu...
— Heu quoi ?
— Ben, c'est tout, qu'est-ce que tu veux dire d'autre... Ah oui, j'ai une cicatrice, là. »

Petit avec de grandes oreilles

Essayez donc d'expliquer à quelqu'un ce qu'est un escalier en colimaçon sans vous servir de vos mains. Décrire un personnage lors d'une partie de jeu de rôle, où la plus grande partie de la communication passe par la parole, tient parfois de la même gageure. Et pourtant, la langue française offre des ressources inégalées pour se décrire en long en large et en travers, en termes imagés, argotiques, voire chirurgicaux.

L'objet de cet article n'est pas de vous fournir une liste exhaustive des nuances de forme et de couleur, ni de vous faire un cours imbuvable de physionomie, mais de vous permettre de jouer avec les mots, de donner un peu de relief à vos personnages quand vous les décrirez. Il est possible d'ajouter des détails à une description sans pour autant que ce ne soit que des défauts.

Pour des raisons évidentes, nous ne parlerons que des humains. Les orques, trolls, elfes, nains, dragons et lapins étant assez archétypiques pour se satisfaire d'une description sommaire (2) : « Ben, je suis petit, j'ai une petite queue, de grandes oreilles et j'ai les yeux bleus, et... ah oui, j'ai une petite cicatrice... »

Le visage est le miroir de l'âme

A tout seigneur tout honneur, commençons par ce qui se voit le plus et que l'on remarque le moins : le visage, sa forme et sa couleur. Peut-être est-ce une conséquence du politiquement correct, mais combien de joueurs incarnent-ils des personnages de couleur ? Rares sont les jeux qui offrent dans leurs règles la possibilité de jouer une autre race que la race blanche. Même les elfes noirs de *Warhammer* n'ont de noir que le nom.

Pour ceux qui ne le savent pas, et ils sont trop nombreux, nous rappellerons que la race blanche englobe les Caucasiens (3), mais aussi tous les Méditerranéens, les Perses, les Arabes et les Indiens. En fait il n'y a que quatre races, les Blancs, les Noirs, les Jaunes et les Australoïdes, lesquelles se divisent par la suite en sous-groupes suivant les continents et les évolutions géographiques.

La description du visage va permettre de dégrossir une première image sur laquelle vont se superposer les autres détails.

Yeux en amande

Yeux chassieux

1) Des dessinateurs de bandes dessinées : Ségur (« Légendes des Contrées oubliées », « Kroc-le-Bô »), Loisel (« La quête de l'oiseau du Temps »).

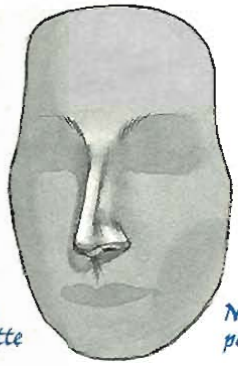
2) C'est le moment où l'auteur se fait insulter par tous les joueurs de « Bunnies and Borrows », extension délirante de « Gurps » qui décrit un nombre proprement hallucinant de lapins.

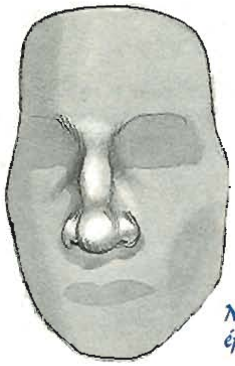
3) C'est sous ce terme que les Américains désignent les Blancs.

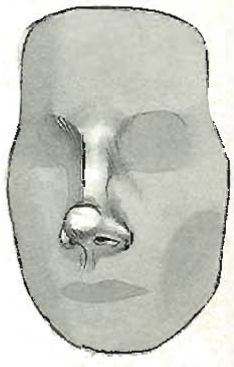
4) Encore un dessinateur de bandes dessinées : Manara (« Le déclic », « L'été indien »).

Nez camus

Nez en trompette


Nez pointu


Nez épaté


Nez en pied de marmite

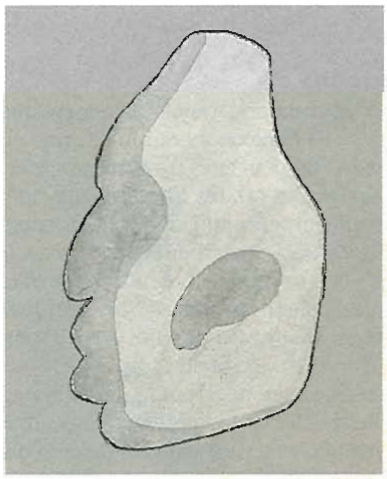
Les premières descriptions sont des considérations de forme : le perso a-t-il le visage rond ? carré ? long ? Il peut tout aussi bien avoir le visage en forme de cœur, voire triangulaire.
Son crâne peut être rond, en pain de sucre, plat, et il peut ou non avoir la célèbre bosse des maths.
Le personnage peut avoir un visage poupin, frais, coloré et brillant de santé, joufflu. A l'opposé, il peut être maigre, décharné, avoir le visage en lame de couteau.
La couleur du teint est aussi importante. S'il est pâle, terne, blême, décoloré, il n'inspirera rien qui vaille (sauf la pitié) ; on dit même faire maigre visage quand il s'agit de faire piètre accueil à quelqu'un. Un vampire pourra lui être livide, mais chez lui, c'est peut-être un signe de bonne santé.
Qu'il soit ivrogne ou juste bon vivant, le personnage au visage rubicond, rougeaud, inspirera plus confiance. C'est le visage préféré des compagnons de héros classiques, comme Frère Tuck ou Obélix.

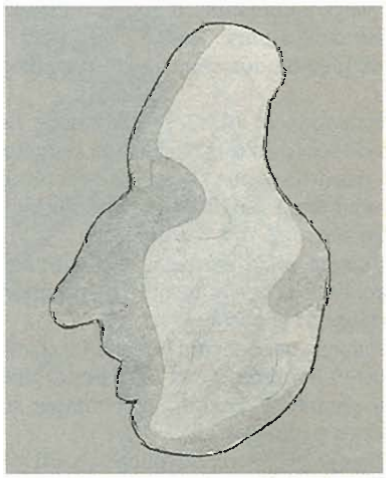
Les cheveux sont le miroir de l'âme

Les cheveux, leur qualité et la façon de les coiffer, dépendront principalement de la race du personnage. Ils seront gros et épais, mais raides, chez les Asiatiques, moyens ou fins chez les Blancs, frisés ou crépus chez les Noirs. Pourtant, alors que la coiffure donne tout de suite un indice sur la personnalité de votre personnage, un seul jeu en a tiré parti, *Warhammer*. Les nains Troll Slayers et Giant Killers sont tellement fous qu'ils portent des crêtes colorées. On sait tout de suite à quoi s'en tenir et on évite de les provoquer.
La coiffure est plus importante chez les personnages féminins, les hommes se contentant souvent de cheveux très courts (attitude martiale) ou longs, claquant dans le vent sur les capes cobalt. Ne pas oublier les cheveux ondulés (rêveur), bouclés (exubérance), voire indomptable (révolté ?).

Le nez est le miroir de l'âme

Le nez est clairement au milieu de la figure. Si vous voulez éviter une réplique à la Cyrano de Bergerac, évitez de décrire votre appendice nasal en seuls termes de taille (gros, grand ou petit). Les Européens ont par nature un nez droit, mais le nez le plus connu est le nez grec, très droit, presque vertical, sans aucune déformation, aux ailes presque inexistantes.
Le nez aquilin. Comme son nom l'indique, ce nez est recourbé en bec d'aigle (*aquila* en latin, c'est l'aigle). Associé à un regard perçant et à un visage triangulaire, il fera de vous un parfait Lee Van Cleef, acteur fétiche des films de Sergio Leone.
Le nez bourbonien. C'est un nez busqué, à la courbure convexe, que l'on retrouve sur les portraits de la dynastie des Bourbons, Louis XVI en tête. Il donne une image aristocratique un peu méprisante.
Le nez camus. C'est un nez plat et court qui, s'il devient camard se trouve plat et écrasé. C'est le nez typique de quelqu'un qui vient de dire bonjour de très près à un bus.
Le nez en trompette, ou encore retroussé, a le bout relevé.
Un nez pointu associé à des lèvres fines a donné naissance à l'expression populaire « Lèvres fines et nez pointu n'ont jamais rien valu ». Toute ressemblance avec un président de la République bien connu est absolument fortuite.
Le nez épaté, court, gros et large, n'est pas limité aux races noires ou australoïdes. Il peut trouver sa place sur les boxeurs, les guerriers, les videurs.


Boxeur ou eunuque ?


Banquier Venn'dys ou vieux sage ?

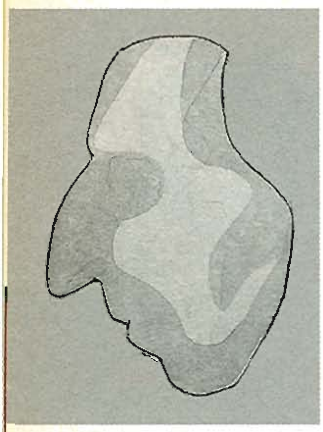
Yeux avec strabisme divergent

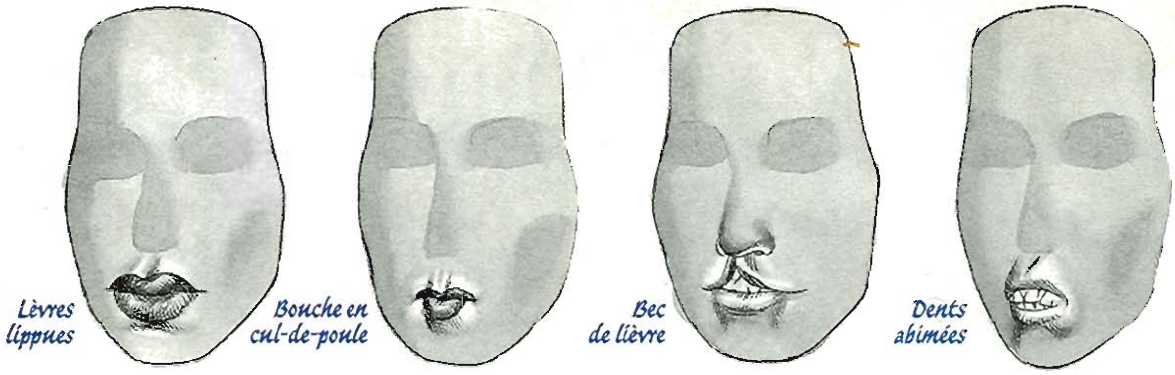
Yeux globuleux

Yeux de biche

Yeux cernés

Yeux enfoncés





Le nez le plus imagé est sans aucun doute le nez en pied de marmite, un nez court et retroussé.

Les yeux sont le miroir de l'âme

Les yeux peuvent être définis autrement que par leur seule couleur. Ils ont une forme en eux-mêmes : ils peuvent être bridés ou pas, enfoncés dans les orbites (mystère, menace) ou au contraire en boules de loto (étonnement, curiosité). Un personnage pourra avoir les yeux injectés de sang (caractère sanguin, colérique), sans pour autant être un tueur implacable. Mêmes les pupilles sont importantes, leur dilatation étant le signe de l'abus de diverses substances chimiques plus ou moins licites. À l'inverse, des pupilles étrécies peuvent être un signe de colère ou d'observation intense.

Si certaines expressions sont parlantes, comme les yeux en amande, d'autres méritent quelques explications.

Les yeux bien fendus sont dessinés et bien ouverts.

Un personnage peut avoir les yeux vairons. La couleur de ses iris n'est pas unie, ou ses yeux ne sont pas de la même couleur. L'exemple le plus connu étant David Bowie (un œil bleu et l'autre marron).

S'il est borgne, n'oubliez pas de signaler son bandeau, car c'est ce qui captera l'attention des PNJ lors de la partie.

Le personnage peut encore être atteint d'une infection et avoir les yeux chassieux : une humeur gluante et jaunâtre s'accumule au bord de ses paupières.

Il aura des yeux bigleux ou louchards s'il est atteint de strabisme convergent ou divergent.

Le personnage papillote des yeux quand il a un mouvement incertain et involontaire qui l'empêche de se fixer sur un objet précis (nervosité), mais s'il s'agit d'une jeune femme, elle préférera papillonner des cils pour attirer l'attention d'un monsieur.

Un œil de biche signifie soit un trait de maquillage qui allonge l'œil, soit des cils longs et fournis.

Si vous doutez de l'importance des cils et des sourcils dans une description, souvenez-vous du personnage d'Alex dans *Orange mécanique* et reconsidérez votre position. Il y en a des fins (raffinement ou fragilité), arqués (distingués, étonnés), broussailleux, fournis (du caractère), rapprochés (inquiétants).

Des yeux cernés n'indiqueront pas une grande forme mentale ou physique.

Si votre personnage porte des lunettes, n'oubliez pas de les décrire, il en existe autant de modèles et de couleurs que de formes de visage, et chacun exprime une personnalité.

La bouche est le miroir de l'âme

Avant même qu'un personnage ne parle, sa bouche et son menton peuvent donner une indication sur son caractère. Il peut avoir le menton en galoche, long, pointu et relevé vers l'avant. S'il a un double menton et un nez bourbonien, il ressemblera comme deux gouttes d'eau à Édouard Balladur. S'il a un nez droit et une fossette au menton, il ressemblera à Kirk Douglas ou dans une moindre mesure à son fils Michael.

S'il a de grosses lèvres, ou si sa seule lèvre inférieure est grosse, comme Pamela Anderson, il aura les lèvres lippues (dédain ou sensualité). Une bouche béante ne donnera pas une image très fine du personnage, sauf s'il s'agit d'une jeune fille dans un album de Manara (4), mais dans ce cas, elle ne gardera pas la bouche ouverte pour les mêmes raisons.

Qu'il fasse la moue ou qu'il ait naturellement la bouche en cul de poule, il aura les lèvres contractées en rond (doute ou préciosité).

Le bec de lièvre est une malformation de la région située sous la narine, qui peut aller d'une simple dépression à une fente avec un écart considérable.

La couleur, l'implantation et l'état des dents sont, sauf exception, des facteurs qui dépendent principalement de l'hygiène et de l'époque dans laquelle évoluent vos personnages. On pardonne moins les dents jaunes, grises ou gâtées à notre époque qu'au Moyen Âge, qu'il soit ou non fantastique.

Les oreilles sont le miroir de l'âme

Les oreilles sont les seuls organes où la notion de taille se suffit presque à elle-même. Leur description pourra porter sur leur éventuel décollement, sur l'absence ou sur la qualité de leur ourlet et de leur lobe. Seules les oreilles en feuilles de chou apporteront une description imagée.

Votre personnage peut porter une ou plusieurs boucles d'oreilles, certains sont même bagués comme des vaches, mais dans ce cas, n'oubliez pas de décrire ces bijoux.

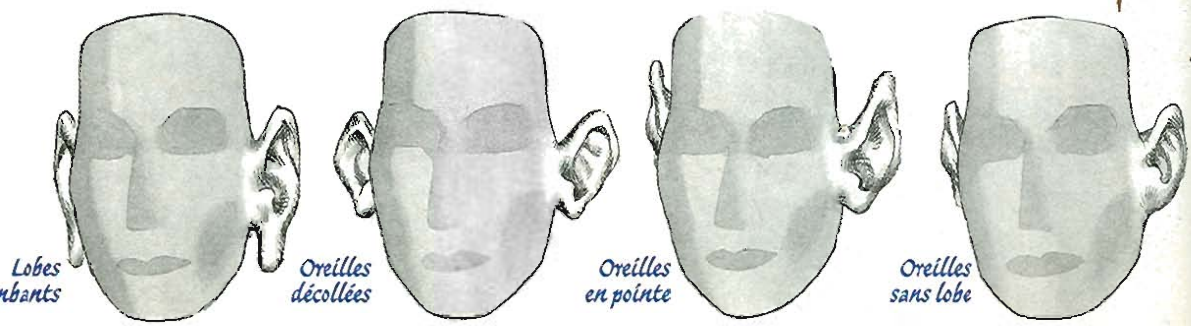
La gueule de l'emploi

N'oubliez pas qu'en jeu de rôle toutes les informations doivent passer par la parole. Entraînez-vous avec vos amis, en vous décrivant de façon plus ou moins imagée, en vous servant de repères universels, acteurs ou hommes politiques, avant de l'appliquer à vos parties, cela ne pourra que les enrichir.

Lucie Delage *
illustration : Yann Monfrère

* *Visage ovale, cheveux fins et bruns coiffés au carré, nez droit, yeux bleus, lèvres bien dessinées, lunettes, boucles d'oreilles.*

Art contemporain ?



De ce côté du miroir

Sans personnages, point de jeu de rôle. Mais quel dommage de les réduire à de simples gribouillis sur des feuilles de papier maculées de café ! Et pourtant, la fatigue (et la paresse) aidant, c'est souvent le cas. Voici, sous la plume de Denis Gerfaud, quelques réflexions pour vous aider à leur donner de l'épaisseur.

Le preux, le barde et la donzelle

Dans la plaine luisante de la rosée du petit matin, trois personnages galopent de concert : un preux chevalier à l'armure étincelante et au visage buriné par les épreuves, un barde vénérable à la barbe argentée, portant un luth en bandoulière, et une gente demoiselle à la longue chevelure dorée. La scène se situe au Pays des Aventures, c'est-à-dire de l'autre côté du miroir... Fort bien, mais de ce côté-ci, que voyons-nous en réalité ?

Point de plaine au petit matin, rien qu'une table encombrée de feuilles de papier, de dés et de crayons, parmi les tasses de café et les cendriers pleins. Le chevalier est en bras de chemise, les yeux rougis par le manque de sommeil ; âgé de dix-sept ans et parlant d'une voix de fausset, le barde n'a rien de vénérable ; quant à la jeune fille – peut-on le croire ? – c'est un quadragénaire bedonnant au crâne luisant de calvitie... Cependant, les trois héros continuent fièrement de galoper dans la plaine.

Le jeu de rôle étant un jeu d'imagination, on peut se demander où est le problème. La vérité est que si chacun a une idée claire de l'aspect de son personnage, cette idée reste dans sa tête, il ne l'exprime généralement pas. De ce fait, quand le chevalier ensommeillé regarde ses compagnons de table, il lui faut faire un effort de mémoire pour se souvenir que l'un est un vieillard chenu et que l'autre a de longs cheveux blonds. Effort réciproque, et que l'on fait malgré tout rarement. Le jeu n'y gagnerait-t-il pas cependant si le look des personnages était constamment mis en lumière ?

Pour ce faire, il faut tenir compte de deux éléments. Le premier concerne l'apparence physique* du personnage (taille, cheveux, yeux, etc.) qui en principe ne varie pas ; le second concerne son équipement (armes, vêtements, etc.) qui varie très souvent.

Solution matérielle

C'est la solution traditionnelle qui consiste à utiliser des figurines pour visualiser chacun des personnages. Les figurines sont disposées sur un plan des lieux à leur échelle, plan de sol en carton découpé ou dessiné sur un tableau à effaçage à sec. Cette méthode est bonne pour mémoriser la position respective des personnages, mais elle apporte peu sur leur aspect. Il est en effet difficile de trouver une figurine qui corresponde exactement à son personnage, à moins de le créer d'après elle et non l'inverse, et quand bien même, on ne peut en faire varier l'équipement. Est-il vraisemblable que le chevalier brandisse constamment son épée, même quand il dort ? Par ailleurs, le visage d'une figurine est si petit qu'on ne le voit bien qu'à la loupe. Il faudrait quelque chose de plus grand et de plus détaillé.

De fait, nombre de joueurs possèdent le portrait de leurs personnages, soit qu'ils l'aient dessiné eux-mêmes, soit, le plus souvent, qu'ils l'aient tiré, déjà fait, d'une revue. Il y a même des jeux de rôle qui prévoient un espace à cet effet sur la feuille de personnage. Mais tout ceci reste tristement confidentiel. Le dessin sur la feuille de personnage n'est destiné qu'à son propriétaire – comme s'il en avait besoin pour se rappeler qui il est censé

* *Voir à ce sujet l'article « Le trombinoscope éloquent » p.28.*

être! – et quand il s'agit d'un dessin séparé, le joueur le dissimule le plus souvent comme si c'était un secret. Pourquoi ne pas en faire profiter tout le monde?
Il suffirait de prévoir un portrait assez grand (format A4 par exemple) dessiné ou collé sur un carton, et de le disposer verticalement devant soi, face tournée vers les autres joueurs. Même principe que les plaques portant le nom de chaque orateur autour d'une table de conférence. Ainsi, quand le chevalier s'adresse à la jeune fille, son regard peut tout autant se porter sur les cheveux blonds du portrait que sur la calvitie du joueur, et le personnage y gagne en présence.
Pour rester utile, un tel portrait doit se contenter du visage, c'est-à-dire de ce qui ne varie pas. On peut certes imaginer un dessin en pied, mais on se retrouve avec le même inconvénient qu'avec les figurines : c'est toujours le même équipement, les mêmes vêtements. Comme il est hors de question que les joueurs se déguisent (autant faire alors du grandeur-nature), le deuxième aspect ne peut être résolu que par le jeu de rôle lui-même. Cela demande évidemment que chacun en fasse l'effort.

Solution jeu de rôle

Le principe de base est le même que celui qu'utilise un romancier pour décrire ses personnages et faire en sorte que le lecteur les voie toujours. La première fois qu'un personnage apparaît, il en fait une description complète : puis, dans le cours ultérieur du récit, il en donne des rappels par petites touches : « Alors la jeune fille détourna son regard bleu... » Il pourrait se contenter, pour l'action, de dire qu'elle détourne les yeux, il fait plus et nous en redonne la couleur. Plus tard, il fera de même avec ses cheveux, sa taille ou tel autre aspect de son physique. De cette façon, nous en conservons l'image tout au long du récit – image qui serait sinon vite oubliée à moins d'avoir une mémoire phénoménale.
On pourrait appliquer le même procédé au jeu de rôle. Au début d'une partie, les joueurs décrivent généralement leurs personnages, mais ensuite plus rien. Ils se contentent de décrire leurs actions, faisant confiance à leurs camarades pour avoir mémorisé le reste. Quelques rappels, glissés çà et là, ne feraient pas de mal. Reste à savoir quand et comment.

Le meneur de jeu

C'est évidemment pour le meneur que c'est le plus facile. Chaque fois qu'il décrit l'action d'un PNJ, il lui est possible de souligner un détail de description : « La servante au nez rouge se dirige vers votre table... Le garde aux mains poilues devient très soupçonneux... A l'écoute de votre récit, l'étonnement se lit dans les grands yeux verts de la princesse... » Et ainsi de suite.
Mais il peut également le faire en ce qui concerne les personnages des joueurs (il est censé avoir des notes et la description de chacun). S'adressant au chevalier, au lieu de dire : « Le bandit fonce vers toi l'épée à la main... », il peut ajouter : « ... pas impressionné par ton visage buriné. » C'est une évidence, puisque le bandit fonce, mais cela permet de re-visualiser le personnage-joueur. Une séquence type consiste en une demande d'intention de la part du meneur de jeu, de la réponse du joueur, d'un éventuel jet de dés, puis de la description du résultat. Cette dernière peut servir à repréciser le personnage. Supposons que la jeune fille demande à savoir si on les poursuit et que son jet de dés échoue. Le meneur de jeu peut se borner à répondre : « Tu ne distingues pas très bien », ou mieux, inventer un prétexte qui n'engage à rien : « Dans le vent de ta course, tes longs cheveux blonds te balaient le visage. » Bon sang! pensent alors les autres joueurs, mais c'est pourtant bien sûr qu'elle est blonde! Tout cela demande assurément une certaine rapidité de réaction, mais cela ne devrait pas manquer à tout bon meneur de jeu.

Les joueurs

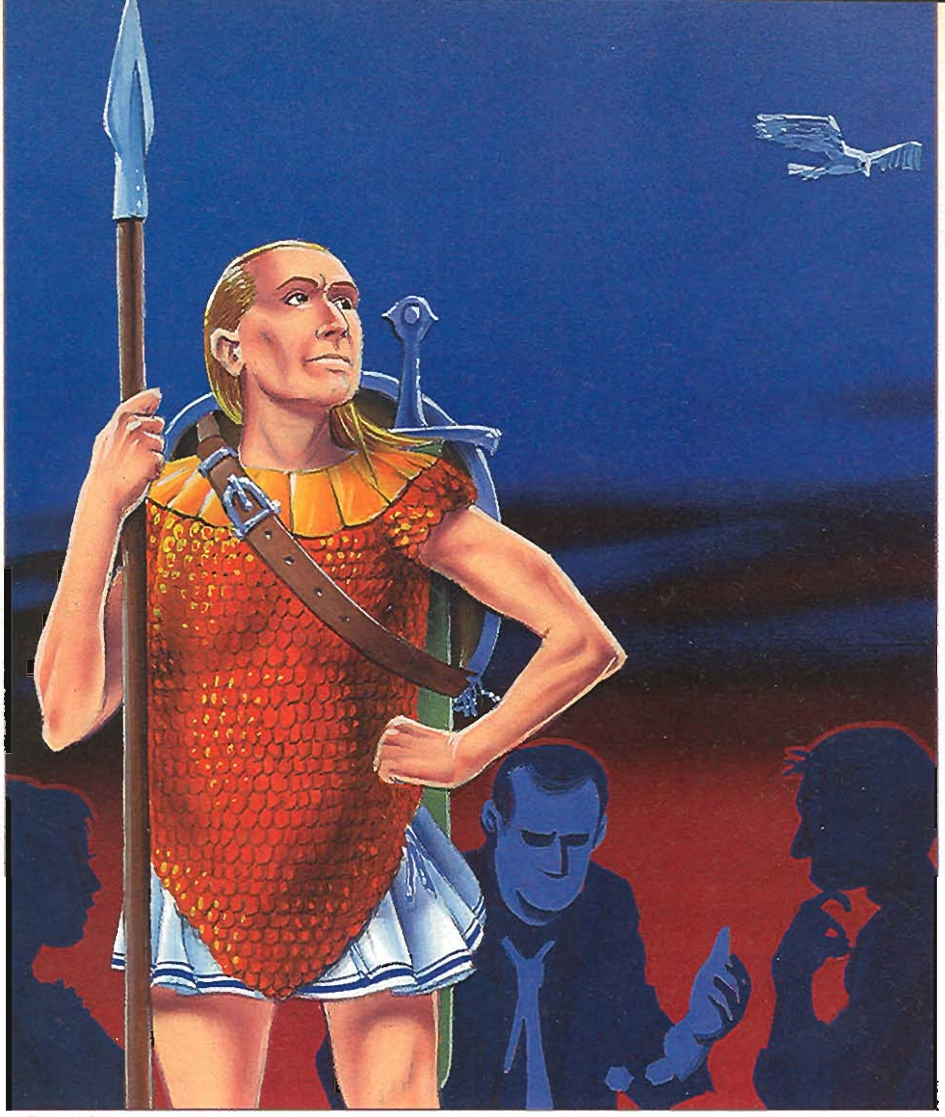
Les joueurs ont moins d'occasions naturelles de se décrire, du moins en ce qui concerne le feu de l'action, d'où l'utilité d'afficher leur portrait. Par contre, il pourrait être tout à fait plausible, pour ne pas dire judicieux, qu'ils le refassent chaque fois qu'ils se retrouvent après avoir été momentanément séparés. Les occasions ne manquent pas : le matin, au réveil, quand on se retrouve tous ensemble ; le soir, après que chacun soit allé enquêter de son côté ou vaquer à n'importe quelle occupation ; après plusieurs jours de séparation ; pratiquement, à chaque fois qu'il y a eu interruption d'image prolongée. Chacun redécrit la façon dont il est vêtu et équipé (et qui a pu changer depuis la dernière fois) et peut en profiter pour ajouter une remarque sur son aspect personnel. Pas question d'une description complète, ce qui serait lourd et prendrait trop de temps, mais une petite touche, en la variant à chaque fois, façon romancier.
Un exemple. Les trois cavaliers sont arrivés à une auberge. Tandis qu'on s'occupe de leurs chevaux, chacun prend possession d'une chambre. Plus tard, ils se retrouvent dans la salle pour dîner. L'occasion est bonne pour se redécrire brièvement.
Le chevalier : « Je porte toujours ma grosse armure. C'est encombrant, mais je suis costaud. » (Rappel du fait qu'il est grand et fort.)
Le barde : « Vous pouvez voir que j'ai l'air fatigué. Ces longues chevauchées ne sont plus de l'âge de mes cheveux blancs. » (Rappel de son physique et de son âge.)
La jeune fille : « J'ai mis ma robe rouge. Elle est chiffonnée d'être restée au fond de mon sac, mais elle met en valeur mes cheveux blonds. » (Rappel de son physique et de sa coquetterie.)
A vos looks! Pratiquement, en tant que joueur, une palette restreinte peut suffire à montrer votre personnage. Pensez-y lorsque vous allez le créer. Si vous décidez qu'il est moyen partout, taille moyenne, nez moyen, bouche moyenne, etc., vous n'aurez évidemment pas grand-chose à décrire. Inversement, pensez à un ou deux détails significatifs afin de lui donner une réelle étoffe visuelle : très grand ou très petit, très gros ou très maigre, chauve, barbu, balafré, sourcils broussailleux, portant des lunettes, etc. N'exagérez pas non plus sous peine de n'obtenir qu'une caricature. Notez que la beauté se passe généralement de commentaire. On est beau, il n'y a rien à rajouter. Inversement, les défauts sont beaucoup plus accrocheurs : bossu, borgne, gros nez, bouchetordue, édentée, oreilles décollées, etc.
Certains traits peuvent permettre une description dans le cours de l'action. Un personnage très grand peut le montrer en indiquant qu'il baisse la tête pour parler aux autres, et inversement s'il est petit. Une barbe peut être utile pour se la gratter en cas d'indécision, et donc la montrer. Les personnages dotés de longs cheveux, principalement les femmes, peuvent les coiffer différemment (nattes, catogans, chignons, flottant librement, etc.). Quand les personnages se retrouvent après une séparation, un changement de coiffure peut permettre de préciser à nouveau la couleur des cheveux. Les personnages féminins ont en outre l'avantage du maquillage pour souligner tel détail de leur visage.

Tout dans les mains

Plus important encore est l'équipement porté, à commencer par ce qu'on tient en mains. Il arrive très souvent dans le cours de l'action que l'on ne se souvienne plus précisément de qui tient quoi, à commencer par le meneur de jeu. Qui est armé? Qui ne l'est pas? Qui tient une lampe pour éclairer la progression du groupe? Chaque fois qu'un joueur annonce son action, il peut indiquer ce qu'il tient : « Je m'avance vers la porte, déclare le chevalier, j'ai mon bouclier au bras gauche et mon épée à la main droite. » Si, plus tard, il range ses armes, il peut ne pas se contenter de le mentionner à ce seul moment, et lors d'une action ultérieure redire qu'il a les mains vides. Une telle précision systématique permet en outre d'éviter certaines incohérences dans le cours de l'action, quand par exemple le meneur de jeu réalise soudain que le personnage qui déclare être en train de crocheter la serrure est également censé porter son bouclier, son épée, brandir son arc et tenir la lanterne...

Tous meneurs de jeu

Toutes ces descriptions en cours de jeu peuvent paraître lourdes et négliger l'essentiel : l'action, le rôle. Il est un moyen de les faire passer plus aisément : en changeant l'angle de vue de la caméra, dirait-on en termes de cinéma. Or c'est bien de cela qu'il s'agit, puisqu'il est question de mieux voir.
Puisque, comme nous l'avons dit, c'est le meneur de jeu qui est le plus à même de décrire, une autre solution consisterait à ce que chacun soit en quelque sorte le meneur de



jeu de son personnage. Cela suppose une distanciation vis-à-vis de celui-ci, un certain recul, une façon de jouer différente de celle qui est pratiquée communément. Au lieu de demander au joueur du chevalier : « Que fais-tu ? », le meneur de jeu lui demande : « Que fait le chevalier ? » Et au lieu de répondre : « Je me dirige vers la porte », ce dernier répond : « Le chevalier se dirige vers la porte. » Il utilise « il » au lieu de « je ». Exactement comme fait le meneur de jeu avec ses PNJ, sauf que le joueur n'a qu'un seul personnage à gérer : le sien. Cela étant, il devient beaucoup plus aisé de glisser çà et là un détail de description, puisque le joueur se met dans une position où il voit son personnage au lieu d'être complètement à l'intérieur de celui-ci.

Notez que cela ne change rien aux dialogues, qui continuent à être en style direct, à la première personne. Quand le meneur de jeu fait intervenir un PNJ, il le décrit de l'extérieur (il ne dit pas « je ») ; en revanche, quand celui-ci parle, le meneur de jeu parle effectivement par sa bouche. Par exemple, ayant décrit l'aubergiste : « Je peux vous proposer mes trois plus belles chambres », dit-il. Aux joueurs d'appliquer le même procédé avec leur unique personnage. Ils le décrivent de l'extérieur, mais en continuant à dialoguer normalement.

Loin d'appauvrir le rôle, cette façon de jouer ne peut que l'enrichir. Car le principe du jeu de rôle est en effet que l'on joue un personnage différent de soi. Quand on s'identifie à lui, en disant : « Je donne un coup d'épée », alors qu'on ne fait en réalité que jeter des dés, le personnage finit par s'effacer et n'être qu'une projection de soi-même, une copie transposée. Quel que soit le jeu de rôle pratiqué, on joue toujours le même personnage.

Alors qu'en prenant du recul, on est mieux à même d'en faire un individu distinct, avec sa psychologie propre, ses forces, ses faiblesses, c'est-à-dire tous les éléments d'un vrai rôle. Surtout, on va se demander : « Comment réagirait ce personnage ? » Ce qui se passe autour de la table ne peut qu'y gagner en force et en vérité – et les deux côtés du miroir de se confondre : véritables personnages, parfaitement visualisés. Peu importe alors le joueur aux yeux fatigués, l'adolescent en T-shirt et la calvitie du quadragénaire, ce ne sont plus eux qui sont en scène, prétendant galoper dans la plaine. Ce sont eux qui s'effacent, qui n'existent plus. Des deux côtés du miroir, voici réellement le chevalier, le vieux barde et la demoiselle.

On peut certes objecter que dans certains jeux dits d'ambiance, notamment d'horreur, le fin du fin du meneur de jeu consiste justement à influencer émotionnellement les joueurs. Cette autre façon de jouer réduirait évidemment de tels efforts à néant.

Accessoirement, pratiqué ainsi, le jeu de rôle priverait d'arguments les radotages médiatiques qui font de tous les rôlistes en général des sortes de schizophrènes en mal d'identification – bref de la graine de potence.

Denis Gerfaud
illustration : Yann Monfrère

Jouer à la troisième personne ?

Jouer son personnage en disant « il » au lieu de « je » ? J'en vois parmi vous qui sont dubitatifs. Ne soyez pas si conservateurs, et regardez cet extrait d'une partie de « Star Wars » :

A : André (Arno le mécanicien)
B : Bernard : (Beorl le contrebandier)
C : Christine (Cheg le pilote)
D : Danielle (Dwid la forestière)
MJ : Jean-Marc le Meneur de Jeu
(tous les PNJ : Oona l'Ewok, Pstal l'espion de l'Alliance rebelle)

MJ : Vous progressez difficilement dans la forêt. Pstal vous donne l'impression de se décourager. Il marche avec le dos voûté, et parle sans s'adresser à personne en particulier : « Et zut ! je ne sais plus où j'ai posé ce fichu vaisseau. On va mettre des jours à le retrouver… »
C : Cheg s'approche de Pstal, il se gratte la barbe : « Tu sais, s'il avait été plus près ou mal caché, les soldats de l'Empire l'auraient remarqué. Faut le temps de le trouver. »
MJ : Pstal fait des grands gestes avec les mains : « Mais on l'a pas, le temps ! »
D : Dwid prend un faux air furieux. Elle passe devant les deux autres en trois bonds et les menace de l'index : « Hé vous ! J'ai dit que j'avais formellement identifié les feuilles que Pstal avait ramenées avec lui du point d'atterrissage, et que je suis sûre que ces végétaux ne poussent qu'à un endroit précis dans un rayon de 30 km. Alors on attend d'être sur place pour décider d'être optimiste ou défaitiste, ok ? » Et elle les défie du haut de ses 1,60 m !
MJ : C'est flagrant, l'intervention de Dwid a revigoré Pstal. Il sourit en coin, lui attrape une mèche de cheveux et lui lance « ok, l'amazone ! » avec un regard appuyé. Puis il se remet en marche.
A : Arno est à la traîne. Il souffle comme un phoque, s'éponge le front, à chaque fois qu'il le peut, il se frotte la jambe…
B : « Hé vieux, tu as du mal à suivre ? »
A : « Hé ! je te rappelle que je suis blessé, et aussi mécanicien, pas forestier comme l'autre blondinette. » En fait, Arno râle pour qu'on le plaigne, mais il accélère le pas…
MJ : Arno remarque que Oona, l'Ewok, s'est mis devant lui, et lui indique les trous et les obstacles en faisant « Yopyop ».
A : Il se moque de lui ?
MJ : Je n'ai pas dis ça. Et d'ailleurs son visage est impénétrable…
A : Bon, Arno fait une grimace, mais il le suit, et cesse de souffler et gémir…

Alors, est-ce que ça n'est pas si différemment la même chose ?

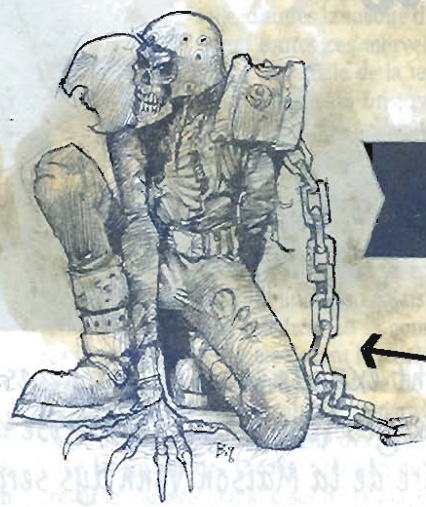
CASUS Belli 95

Cet encart détachable correspond aux pages 39 à 70.

Les Feux de la terre

p. 40

POUR GUILDES



Impérial dream

p. 44

POUR MUTANT CHRONICLES

Adaptations Simulacres
En page 68.

Accessoire Casus Belli
Le trombinographe, pour mieux décrire votre personnage, pages 69 et 70.

La draksong

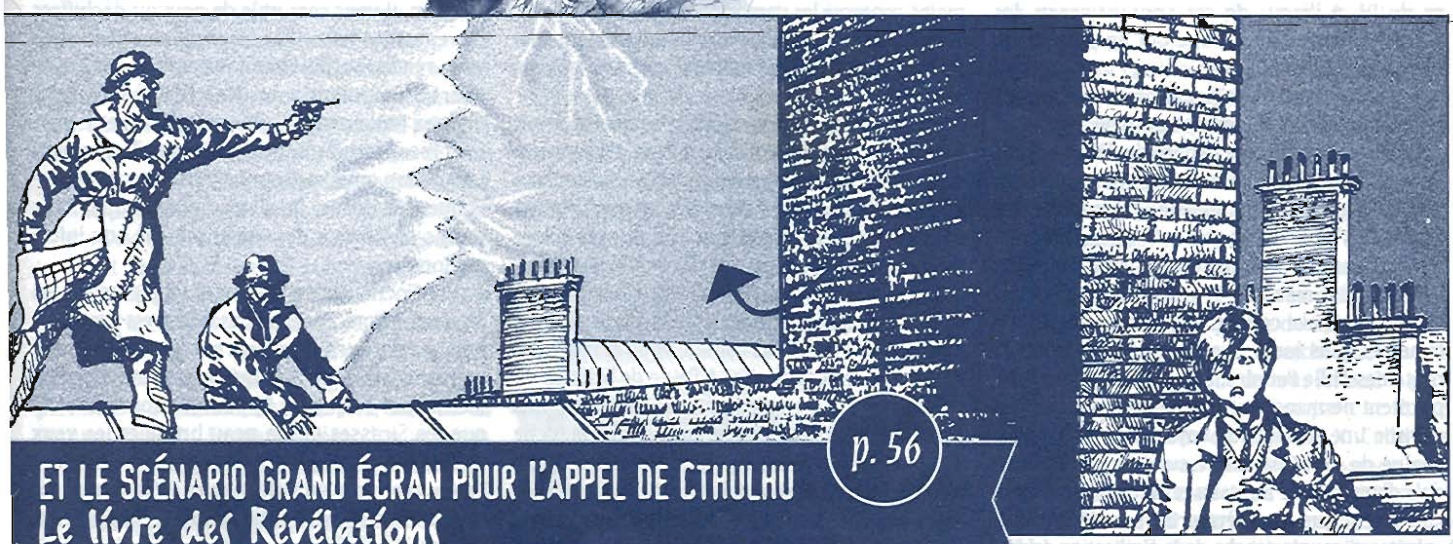
p. 48

POUR RÊVE DE DRAGON

Le pacte d'Almirior

p. 52

POUR AD&D2



ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR L'APPEL DE CTHULHU
Le livre des Révélations

p. 56

Un scénario Casus Belli pour

GUILDES

Les Feux de la terre

Cette aventure est destinée à des personnages débutants, et à des joueurs et un MJ moyennement expérimentés. Il est nécessaire que le groupe compte au moins un pratiquant des arts étranges (compétence Maîtrise au niveau 2 ou plus). La présence d'un personnage originaire de la Maison Venn'dys serait intéressante. Ce scénario a été testé sur le Salon des jeux de réflexion : vérifiez que vos joueurs ne le connaissent pas !

Une nouvelle ambassade

Dans tout ce qui suit, l'expression « guilde X » désigne la guilde dans laquelle les PJ se sont enrôlés. S'ils ont fondé leur propre guilde, vous devrez modifier quelques détails (la guilde X passera un contrat de type « mission » avec celle des PJ).

L'un des personnages a été instamment prié par la guilde X de se rendre à Snake, un havre situé à l'intérieur des terres, à l'orée de la route des Mille Peuples (cf. p. 77 du livret *Le Continent*). Il y a passé trois mois avec Ezechiel Avona, un sage des noms sacrés kheysa, expert en linguistique auprès de la guilde X. Pendant ces trois mois, Avona lui a enseigné un langage autochtone, le sicasse. Ajoutez donc la compétence Sicasse, au niveau 1, sur la feuille de personnage du PJ. A l'issue de cet apprentissage, les autres membres du groupe ont également été convoqués à Snake.

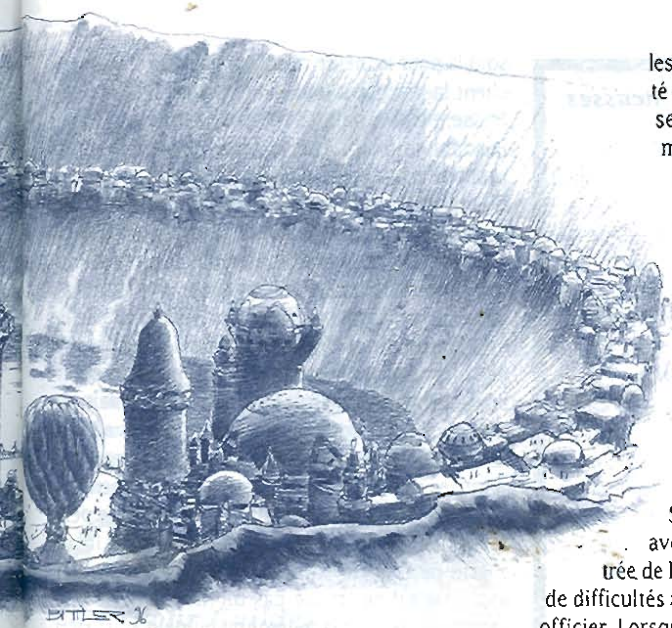
Le scénario commence par l'entrevue entre les PJ et maître Nocth, le représentant de la guilde X à Snake. Cette entrevue se déroule dans la solide bâtisse gehemdale qui abrite les bureaux de la guilde. Ezechiel Avona y assiste également. Maître Nocth ne s'embarrasse pas de formules de politesse et entre directement dans le vif du sujet : « Mesdames, messieurs, vous n'êtes pas sans savoir que Snake constitue le point de départ de l'une des plus longues routes du Continent : la route des Mille Peuples. Les voyageurs qui l'empruntent ne manquent pas de remarquer, après environ une semaine de voyage, une imposante chaîne de volcans, située sur leur gauche, au-delà d'une grande forêt. En revanche, peu d'entre eux savent que le cratère principal est habité. Il abrite un peuple proche de la civilisation arkhè : les Sicasses. Depuis plusieurs années, notre guilde maintient une ambassade auprès d'eux, mais des événements récents et fâcheux sont venus bouleverser nos relations. Tout a commencé il y a huit mois, lorsque le volcan a montré des signes de réveil. Les secousses telluriques ont entraîné l'affaissement d'un mur, dans le palais des gouvernants locaux. Une pièce secrète, inconnue jusqu'alors, se trouvait derrière. Ses murs étaient couverts d'inscriptions, auxquelles les Sicasses ont immédiatement accordé le plus vif intérêt. Notre ambassadeur a alors pris une initiative personnelle des plus indélicates : il a réalisé en secret une copie de ces inscriptions sur des parchemins et s'est discrètement échappé pour nous les apporter. La chose a été très mal prise. Tout d'abord par les Sicasses, qui ont réagi en fermant l'ambassade. Puis par notre guilde, qui s'est empressée de licencier le fautif. Nous avons néanmoins conservé les parchemins... Ils ont été remis à maître Ezechiel Avona, notre plus éminent spécialiste en matière de connaissance des langues autochtones. »

Ezechiel Avona se lève alors et s'adresse à son tour aux PJ, du ton condescendant d'un professeur confronté à une assemblée d'élèves incultes : « Figurez-vous, jeunes gens, que ces parchemins contiennent des révélations de la plus haute importance. Mais avant de vous les communiquer, je dois porter à votre connaissance un aspect très important de la civilisation sicasse. Ces gens ne vivent pas comme vous et moi dans des demeures construites à l'aide de briques ou de pierres, car ils maîtrisent une technique très particulière qui leur permet de modeler la roche à volonté afin d'en faire jaillir des constructions d'un seul tenant. Il serait plus juste de dire que les Sicasses maîtrisaient ces techniques. En effet, elles sont aujourd'hui tombées dans l'oubli et les Sicasses en sont réduits à occuper les maisons que leurs ancêtres ont bâti dans le passé. Comme vous l'imaginez, ces techniques aujourd'hui disparues impliquaient l'utilisation des arts étranges... Or, les parchemins révèlent l'existence d'une pierre loomique rouge, située quelque part dans le palais. Elle contient les sortilèges nécessaires à la mise en œuvre des techniques que je viens d'évoquer. J'ose espérer que vous êtes capables d'appréhender l'intérêt scientifique et commercial d'une telle découverte...

— C'est pour cette raison que je n'ai pas cessé de tenter de rétablir des contacts diplomatiques avec les Sicasses, reprend maître Nocth. Ma persévérance a porté ses fruits. Voici trois mois, ils nous ont fait savoir qu'ils acceptaient de rétablir l'ambassade. J'ai donc demandé à maître Avona d'enseigner leur langue à l'un d'entre vous. En effet, bien que la plupart de leurs dirigeants parlent le guildien, il vous sera utile de pouvoir déchiffrer d'éventuelles nouvelles inscriptions. Vous allez vous rendre sur le volcan, en tant qu'ambassadeurs plénipotentiaires. Une fois là-bas, vous mettrez tout en œuvre pour retrouver cette pierre et récupérer les informations qu'elle contient. La solution optimale serait d'y parvenir sans provoquer un nouvel incident diplomatique, mais en cas de besoin, donnez la priorité aux informations. »

Maître Nocth n'en sait pas beaucoup plus sur les Sicasses. Le précédent ambassadeur est parti avec tous ses dossiers, ce qui n'a été que modérément apprécié par la guilde, qui le recherche activement. Tout ce que les PJ peuvent apprendre est que les Sicasses ont la peau brune et les yeux bridés.

Le voyage jusqu'au volcan dure trois semaines : une sur la route des Mille Peuples, et deux pour traverser la forêt.



La cité des Sicasses

Lorsque les PJ arrivent enfin au sommet du volcan, à l'heure où les Feux du ciel se couchent, un spectacle extraordinaire s'offre à leurs yeux. Imaginez un cratère de 4 km de diamètre, au fond duquel se trouvent deux lacs de magma, reliés par une dizaine de torrents de lave.

Les Sicasses ont une légende à ce sujet. Les PJ pourront peut-être l'entendre de la bouche même de la Fille de la terre au cours du repas (voir plus loin). On raconte qu'il y a fort longtemps, un grand cataclysme a modifié l'apparence des Feux du ciel. Auparavant, ils évoluaient librement dans le ciel du Continent. Désormais, ils doivent parcourir la voûte céleste ensemble, unis à jamais par d'indestructibles liens stellaires. Inquiets de leur nouvelle apparence, ils voulurent se mirer dans l'eau d'un lac, au fond du cratère qui deviendrait plus tard le pays des Sicasses. Les Feux du ciel contemplèrent longtemps leur image dans les eaux du lac, mais comme ils s'étaient approchés trop près, le lac se mit à bouillir et toute l'eau s'évapora. Bientôt, il ne resta plus au fond du cratère que le reflet des Feux du ciel. C'est pourquoi les Sicasses nomment les deux lacs de lave « les Feux de la terre ».

A mi-chemin entre les Feux de la terre et le bord du cratère se trouve une cité en anneau. Elle est organisée autour d'une avenue circulaire, longue d'environ 7 km. Cette cité, bâtie en des temps anciens par des architectes au savoir oublié, abrite les Sicasses. A la verticale des PJ, la cité présente une sorte de renflement qui contient plus de bâtiments. Au centre de ce renflement se trouve une grande place, sur laquelle donne un magnifique palais. Devant ce dernier, on distingue vaguement un objet sphérique. Les PJ sont trop loin pour pouvoir déterminer avec précision ce dont il s'agit. D'un peu partout dans le cratère, des fumées s'échappent vers le ciel, preuve indiscutable du réveil du volcan. Elles jaillissent principalement à proximité des deux lacs, mais on en trouve ailleurs. En particulier, des vapeurs blanches s'échappent par intermittence de la place située à côté du palais.

Un chemin assez abrupt descend jusqu'à l'entrée de la cité. Au fur et à mesure qu'ils approchent, les PJ peuvent admirer à loisir la beauté majestueuse de l'architecture sicasse. Libérés des contingences de la maçonnerie ordinaire, les bâtisseurs ont laissé leur imagination s'exprimer librement : leur cité n'est que spirales sans fin et encorbellements sophistiqués. Certaines bâtisses ont la légèreté de la dentelle, d'autres la solidité d'un roc. Parmi toutes ces merveilles, le palais de la Fille de la terre fait figure de joyau, un joyau qui symbolise l'union parfaite entre les Sicasses et leur environnement.

Si les PJ se comportent correctement avec les soldats qui contrôlent l'entrée de la cité, ils ne devraient pas éprouver de difficultés à se faire conduire au palais par un officier. Lorsqu'ils débouchent en sa compagnie sur la grande place, située devant le palais, les PJ peuvent enfin déterminer la nature de l'objet sphérique qu'ils avaient aperçu auparavant : il s'agit d'une montgolfière venn'dys, solidement fixée au sol par des cordes. Non loin de là, une crevasse, ouverte dans le sol de la place, laisse échapper un mince filet de fumée blanche. Les observations des PJ sont soudainement interrompues par une secousse sismique. Demandez à vos joueurs d'effectuer un jet Normal d'Agile + Équilibre. En cas d'échec, ils sont victimes d'une chute sans gravité. Sur un échec spécial, ils tombent en se faisant mal (perte d'1 point de vie). Un echec critique entraîne une mauvaise chute (perte d'1d6 points de vie).

Certains Sicasses ont été moins chanceux. En particulier une jeune femme, dont les deux jambes sont broyées par un bloc de pierre qui s'est détaché de l'un des bâtiments qui jouxtent la place. Alors qu'ils sont occupés à la dégager et à la soigner, les PJ entendent un homme crier en guildien : « Ma montgolfière ! Ma montgolfière ! » S'ils se retournent pour voir d'où proviennent ces vociférations, ils aperçoivent un vieux savant venn'dys aux cheveux ébouriffés et aux vêtements trop petits pour lui. Il court sur la place, en provenance du palais et en direction de la montgolfière. A une vingtaine de mètres derrière lui, un gros Sicasse vêtu d'habits d'apparat bariolés court après le Venn'dys en s'exclamant en guildien : « Monsieur Stozzi, arrêtez de courir, vous allez tomber dans le trou ! » En effet, la crevasse se trouve juste devant Stozzi. Heureusement, il s'arrête juste à temps, et semble humer les émanations gazeuses. C'est alors qu'un puissant jet de gaz le renverse. Stozzi se retrouve dans les bras du gros homme, le visage tout jaune et les cheveux encore plus ébouriffés. Visiblement très content, l'inventeur se remet debout et lance au gros Sicasse : « Maître Hollo, cette fois, c'est la bonne ! La concentration de GMS est idéale ! Mes premiers essais auront lieu ce soir ! »

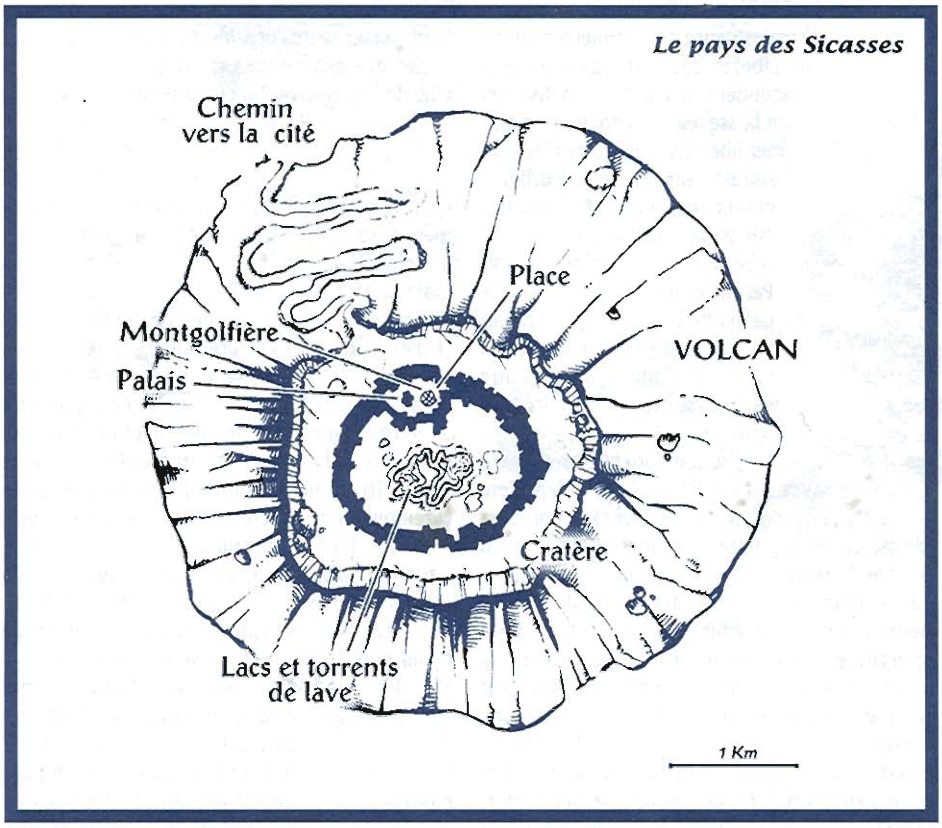
Un peu de diplomatie

Les PJ seraient bien inspirés d'aller converser avec ces deux hommes. Ils pourront ainsi apprendre que maître Hollo est le chef du protocole du palais. L'arrivée des PJ le surprend : il ne les attendait pas avant deux ou trois jours. Voilà qui va bouleverser toute l'organisation de la soirée ! Sans parler des expériences de Stozzi auxquelles la Fille de la terre voudra certainement assister ! En discutant avec Hollo, les PJ apprennent que la Fille de la terre et Mazel-Toth, le Premier ministre, viennent de prendre la décision d'évacuer la cité et le volcan. Rester plus longtemps serait vraiment trop dangereux. L'évacuation devrait prendre plusieurs jours et commencera dès le lendemain matin. La soirée sera consacrée à des cérémonies religieuses, les dernières que les Sicasses pourront célébrer sur la terre de leurs ancêtres. La cérémonie la plus importante se déroulera au palais. Il s'agit du kritcha, une sorte d'intermédiaire entre une messe et un opéra, au cours duquel les Sicasses mettent en scène le mythe fondamental de leur civilisation. Cette cérémonie sera précédée d'un grand repas protocolaire. En tant qu'ambassadeurs plénipotentiaires de la guilde X, les PJ sont bien entendu invités au repas et au kritcha. Devant l'insistance de Stozzi, Hollo accepte de « caser » les essais de la montgolfière entre le repas et le kritcha.

S'ils discutent avec Stozzi, les PJ apprendront qu'il se prénomme Massimo et qu'il est l'hôte des Sicasses depuis plusieurs mois, avec sa fille Estella. La Fille de la terre s'est prise d'amitié pour eux et semble s'intéresser aux recherches du vieux savant (plus par gentillesse que par réel intérêt scientifique). Massimo prétend être sur le point de réaliser un progrès extraordinaire dans la science des aérostats. Les montgolfières utilisent de l'air chauffé par un chalumeau, ce qui comporte des dangers d'embrasement évidents. Or, Massimo a détecté dans les émanations du volcan la présence d'un gaz plus léger que l'air, qu'il a nommé en toute modestie le GMS (gaz Massimo Stozzi). Il compte procéder aux premiers essais le soir même. A terme, il estime qu'on pourra remplacer l'air chaud par le GMS dans tous les aérostats. En vérité, la motivation de Massimo n'est pas uniquement scientifique. Sa fille est aux derniers stades de la langueur. Massimo l'a emmenée sur le Continent dans l'espoir de la guérir, mais aucun médecin continental n'a pu lui communiquer la moindre ébauche de solution. Alors, il a décidé de se rendre en montgolfière vers les régions inexplorées afin de trouver le remède. C'est pour cette raison qu'il cherche à développer un moyen sûr de voyager loin en montgolfière.

Les PJ seront ensuite conduits au palais par Hollo, qui organise immédiatement une entrevue avec le Premier ministre dans l'un des salons d'apparat du palais. Mazel-Toth est un homme de petite taille, âgé d'environ 60 ans. Une grande vivacité peut se lire dans son regard. Il s'exprime en guildien sans le moindre accent.

Nous abordons ici la partie purement diplomatique du scénario. Aux PJ de savoir défendre leurs intérêts et de mettre en place des tactiques efficaces pour obtenir ce qu'ils cherchent, et à vous d'improviser les réactions de tous les autres protagonistes. Mazel-Toth, pour sa part, se doute bien des motivations de la guilde X. Celle-ci a beaucoup insisté pour rouvrir l'ambassade, et il paraît difficile de croire que c'est uniquement pour améliorer les relations entre les peuples. Pour le moment, le Premier ministre a l'intention



d'observer le comportement des ambassadeurs. Il tentera de leur tirer les vers du nez à la moindre occasion. Déployez vos talents d'improvisateur... L'entretien ne dure pas plus d'un quart d'heure. Les PJ sont ensuite conduits par maître Hollo dans la salle où l'on sert l'apéritif, avant le grand repas protocolaire. Parmi les convives, ils ne manqueront pas de remarquer la présence de deux Ashragors, un homme et une femme. La femme se nomme Darka Khan. Elle prétend représenter la guilde Stellaire. Les PJ n'en ont jamais entendu parler, et pour cause, elle n'existe pas! En vérité, Darka Khan est un agent direct d'Ashragor. Elle est ici pour la même raison que les PJ : récupérer les sortilèges de la pierre loomique. L'usage que le démon compte en faire sera probablement moins pacifique que les intentions de la guilde X. L'homme se nomme Kathorn. C'est le chef de l'escorte de Darka, une trentaine de guerriers ashragors.
Stozzi est également présent, accompagné de sa fille Estella. Décrivez la jeune femme en insistant sur les symptômes avancés de la langueur. Massimo, tout à l'heure si jovial et enthousiaste lorsqu'il parlait aux PJ de ses recherches, est défiguré par le chagrin. Il supporte de plus en plus difficilement le calvaire de sa fille. Le plus terrible est qu'elle ne se rend même pas compte qu'elle est malade.

Bon voyage, monsieur Stozzi !

Lors du repas, les PJ mangent à la même table que la Fille de la terre. Elle est l'équivalent sicasse du Fils du soleil des Ulmèques. Décrivez-la comme une petite fille de neuf ans, vêtue très simplement. Une impression de sagesse absolue et d'illumination émane en permanence de son visage radieux. Elle est prête à entendre les demandes de tous les natifs présents à sa table : Stozzi, Darka Khan et les PJ. Les PJ ont intérêt à jouer serré, car Darka ne leur fait pas de cadeau. Son but est d'obtenir pour elle, et pour elle seule, l'autorisation de mener des recherches pour retrouver la pierre. Elle prétend que le matériau qui la compose est le principal composant d'une potion de soins particulièrement efficace qui permettra de sauver des milliers de vies, que sa guilde a toujours eu pour vocation d'aider son prochain, etc. La Fille de la terre est extrêmement attentive au malheur et à la souffrance d'autrui (c'est pour cette raison qu'elle vient en aide à Massimo et Estella). Elle est donc relativement sensible aux arguments développés par Darka, mais l'habileté politique du Premier ministre compense largement ses accès de naïveté. A vous d'improviser les conversations compte tenu de ces données.
Pendant que vous jouez les négociations entre les PJ et les autres protagonistes, décrivez le repas. Les personnages voient se succéder des plats tout aussi exotiques et immangeables les uns que les autres (pensez à *Indiana Jones et le temple maudit*). Quelques jets de Résistant permettront de vérifier que les natifs des Rivages (les PJ, les Stozzi et Darka Khan) parviennent à conserver un comportement correct à table, malgré le caractère franchement écœurant des mets qui leur sont servis.
A l'issue du repas, tout le monde se rend sur la place pour assister aux essais de la montgolfière. Les PJ seraient bien inspirés de ne pas tous y aller et de dépêcher certains d'entre eux à la recherche de la pierre. En effet, leur présence au kritcha est obligatoire, mais ce n'est pas le cas pour les essais de Stozzi. Il n'est pas impossible que les PJ qui recherchent la pierre tombent nez à nez, dans un des couloirs du palais, avec deux soldats ashragors de la garde de Darka Khan. Le combat risque alors d'être inévitable. Ces soldats sont là pour la même raison que les PJ : ils recherchent la pierre partout dans le palais. Leur maîtresse, pour sa part, assiste aux essais.
Pendant ce temps, sur la grand-place, Massimo procède aux derniers réglages dans la nacelle. C'est alors que survient un nouveau tremblement de terre. Demandez aux PJ de faire un jet d'Agile + Équilibre et appliquez les mêmes conséquences que précédemment. Malheureusement pour Massimo, un puissant jet de gaz est récupéré par le système de tuyaux mis en place par l'inventeur, et est injecté dans l'aérostat. La montgolfière est soulevée dans les airs. La corde qui la maintenait au sol se rompt. Massimo s'envole avec son invention, haut, très haut... Comme il comptait faire ses essais en restant prudemment ancré au sol, il n'avait pas encore installé la soupape permettant de redescendre. Un jet de Savant + Ingénierie permet de comprendre qu'il va mourir asphyxié s'il ne trouve pas un moyen de redescendre. Mais en bas, personne ne peut plus rien pour lui. Il ne reste qu'à attendre et prier pour qu'il s'en sorte. Estella, sous l'emprise de la langueur, réagit à peine à la disparition de son père. Mais déjà les cloches retentissent dans le palais : c'est l'heure du kritcha. Cette cérémonie est trop importante pour être reportée, malgré le terrible incident qui vient de se produire.

Le kritcha

La salle de spectacle est située à l'intérieur du palais. Les PJ sont placés à la tribune d'honneur, en compagnie de la Fille de la terre, du Premier ministre, de Darka Khan et d'Estella. On leur distribue un livret qui comporte le texte du kritcha. Celui d'entre eux qui parle le sicasse devrait être capable de le résumer aux autres.
Le kritcha est la représentation rituelle du mythe fondamental de la civilisation sicasse. Il révèle comment et pourquoi leurs ancêtres sont venus s'installer sur le volcan. A l'origine, la nation sicasse vivait dans une grande forêt, mais un jour, elle se retrouva prise entre le marteau et l'enclume. En effet, un de ses voisins avait décidé d'envahir le territoire d'un autre, mais le pays des Sicasses se trouvait sur son chemin. Pour convaincre les envahisseurs de faire le tour, Hôtan, le chef des Sicasses, décida d'invoquer un redoutable dragon. Le premier acte de l'opéra représente cette invocation. Au deuxième acte, on apprend que les armées sicasses, aidées par le dragon, ont massacré l'avant-garde des envahisseurs, ce qui a permis de leur faire comprendre qu'ils avaient intérêt à contourner la forêt. Malheureusement, aussitôt la bataille terminée, le dragon s'est retourné contre les troupes sicasses et les a anéanties. Au troisième acte, Hôtan prend une décision terrible : son peuple vivra désormais sous la terre, pour échapper à la menace du dragon. Cette décision est contestée par deux personnes dont Kira-li, la Fille de la terre du moment. Elle décide de quitter la forêt pour aller s'installer ailleurs. Elle est suivi en cela par un tiers des Sicasses. Ce sont ces «exilés» qui sont venus ensuite habiter dans le volcan. Le second contestataire n'est autre que Vôtan, le propre gendre de Hôtan. Il décide d'aller combattre seul contre le dragon. Le troisième acte s'achève sur un duo entre Vôtan et son épouse, Istrella. Elle lui

remet une épée, une armure et un heaume magiques, destinés à lui assurer la victoire. Le quatrième acte évoque le combat entre Vôtan et le dragon. Il est sur le point de triompher, mais Istrella, éperdument amoureuse, a suivi son mari. Le dragon s'en rend compte et détourne une de ses attaques vers la jeune femme. Vôtan se jette devant elle pour la sauver, et meurt sous les coups du dragon. Istrella parvient à s'enfuir avec la dépouille de son mari. Au cinquième acte, ivre de douleur, Istrella se jette dans un gouffre. Son fantôme quitte le territoire souterrain qui constitue désormais le refuge des Sicasses de Hôtan, et va hanter les rêves des exilés qui ont suivi Kira-li. C'est ainsi que ces derniers ont appris toute l'histoire.

LES PNJ

Pour Guildes

Les hommes de Kathorn

Comme le commando des frères Zork, p. 99 du livret *Le Continent*.

Kathorn

Maison Ashragor
Age : 38 ans
Destin : 3
Vie : 15

Agile	3	Charmeur	2
Fort	4	Rusé	4
Observateur	3	Savant	2
Résistant	5	Talentueux	3

Art guerrier 4
Art étrange 2
Art guildien 3

Armure
Cotte de mailles 1d6+3

Compétences
Commandement 4, Vigilance 4, Scruter 3, Esquive 3, Epée à une main 4, Bouclier 4, Pister 4, Grimper 3.

Darka Khan

Maison Ashragor
Age : 35 ans
Destin : 5
Vie : 14

Agile	2	Charmeur	5
Fort	2	Rusé	6
Observateur	4	Savant	3
Résistant	4	Talentueux	4

Art guerrier 2
Art étrange 4
Art guildien 5

Compétences
Comédie 4, Civilisation arkhè 3, Orientation 1, Art martial 2, Commandement 4, Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 1, Alphabet 3, Diplomatie 5, Discours 3, Négoce 3, Nage 1, Empathie 4, Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2.

La représentation commence sans incident particulier. A l'acte trois, l'acteur qui interprète Hôtan entonne l'un des plus beaux chants de l'opéra : celui où il dit adieu au monde de la surface. En plein milieu, une secousse dix fois plus forte que les autres l'interrompt. L'opéra s'écroule autour des PJ. Des dizaines de personnes meurent écrasées, de nombreuses autres sont blessées. Darka Khan en profite pour s'enfuir et rejoindre ses hommes, qui sont toujours à la recherche de la pierre. Les PJ doivent choisir : soigner les blessés ou la poursuivre ? Il est probable qu'ils se sépareront. Le groupe qui poursuit Darka Khan s'engouffre dans les couloirs. Si vous le souhaitez, provoquez un nouveau combat avec les Ashragors. Peu après, une nouvelle secousse survient. Le sol se dérobe sous les pieds du PJ qui mène la poursuite. Il tombe deux mètres plus bas, sans se faire mal, dans une pièce aux murs couverts d'inscriptions. Au centre de cette salle se trouve une pierre lumineuse rouge, d'un mètre de haut. C'est la pierre loomique que cherchent les PJ. Si le magicien du groupe et le personnage qui comprend le sicasse ne sont pas là, il serait utile d'aller les chercher...

Darka Khan

La pierre

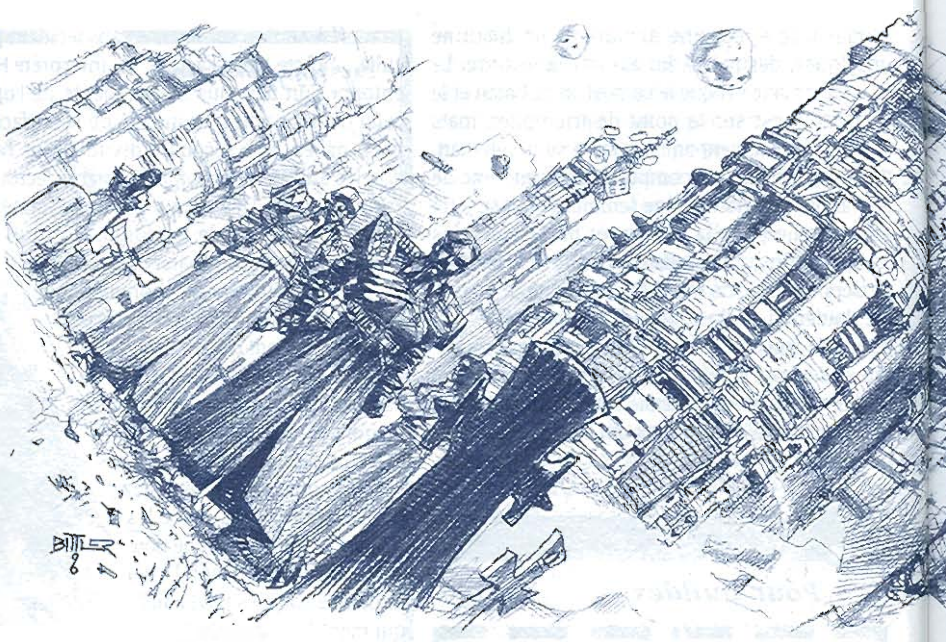
Pendant que le PJ qui connaît le sicasse tente de déchiffrer les inscriptions du mur, demandez au magicien de faire un jet Facile d'Art étrange + Sens. En cas de réussite, il sent que cette pierre contient une grande quantité de loom rouge, mais il réalise également que ce loom maintient l'intégrité des demeures sicasses et, probablement, du volcan. S'il absorbe les sortilèges qui sont à l'intérieur, comme l'a demandé maître Nocth, le loom va disparaître et rien ne pourra plus contenir l'éruption. Affreux dilemme...
Sur ces entrefaites, Darka Khan surgit d'un des nombreux tunnels qui mènent à cette salle, accompagnée de Kathorn et d'une vingtaine de soldats ashragors. Les PJ seraient fort avisés de ne pas rechercher l'affrontement. Darka Khan demande au magicien pourquoi il n'a pas encore absorbé les sortilèges. Si le magicien ne lui dit pas, elle finit par trouver l'explication toute seule. Malheureusement pour les PJ et les Sicasses, Darka n'a pas autant de scrupules que le magicien du groupe. Elle absorbe le sortilège. (Si le PJ a absorbé le sortilège avant l'arrivée des Ashragors – jet Difficile d'Art étrange + Maîtrise –, vous devrez adapter quelque peu la fin du scénario.)
Son forfait accompli, Darka s'enfuit, laissant ses hommes protéger sa fuite. Les PJ n'ont rien d'autre à faire que de tenter d'échapper aux Ashragors, et au volcan qui entre en éruption à l'instant même où le loom disparaît de la pierre. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux : anéantissez les Ashragors dans une coulée de lave. Ne laissez survivre que Kathorn pour un ultime duel avec le combattant du groupe. Tout n'est pas perdu. Le PJ qui comprend la langue des Sicasses aura eu le temps de déchiffrer une partie des inscriptions sur les murs de la salle. Elles indiquent qu'un double de la pierre existe quelque part sur les pentes du volcan, dans la clairière dite « de l'œil du dragon ».
Enfin libérés de la menace ashragor, les PJ se ruent à l'extérieur du palais. Hélas, il est trop tard. Quand ils débouchent sur la grande place, la lave les environne de toutes parts. C'est alors qu'une échelle de corde apparaît devant leur nez. Quelques mètres au-dessus, dans la montgolfière, Massimo leur crie : « Dépêchez-vous de monter ! » Grâce à la montgolfière, les PJ n'auront aucun mal à repérer une forêt en forme de tête de dragon sur les flancs du volcan, et à identifier la clairière qui se trouve à l'endroit où devrait se situer son œil. La pierre se trouvait là, mais elle n'y est plus. Il ne subsiste que quelques gravats d'une roche rouge friable, tout juste imprégnés d'un soupçon de loom. Laissez les PJ se lamenter un peu puis faites intervenir Stozzi qui, tout honteux, leur avoue qu'il s'est posé dans cette clairière pour aller chercher du lest avant de revenir au cratère. Et cette jolie roche rouge si friable convenait tout à fait...
Fort heureusement, le sac de lest se trouve toujours dans la montgolfière, et le magicien ne devrait pas éprouver de difficultés à absorber les sortilèges stockés dans la pierre. La suite des événements est à votre entière convenance. Les PJ aideront-ils les Sicasses survivants à trouver un nouveau territoire ? Partiront-ils avec Massimo à la recherche d'un remède pour la langueur ?
Quant à Darka Khan, ne doutons pas qu'elle devrait bientôt croiser à nouveau la route des PJ, mais ceci est une autre histoire, qui sera contée une autre fois...

Frédéric Ménage
Illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

MUTANT CHRONICLES

Imperial dream



Ce scénario s'adresse à des personnages, des joueurs et un meneur de jeu expérimentés. Les mentions « p. XXX » renvoient à l'édition française des règles de « Mutant Chronicles ».

Adieu, monde cruel

« Puisse son âme reposer à jamais dans la gloire et la lumière éternelle de la Vérité. Domine, exaudi orationem meam... Et clamor meus ad te veniat.

— Ainsi soit-il. »

La nuit martienne tombe lentement sur San Dorado et les façades des gratte-ciel scintillent de reflets cuivrés dans les derniers feux du crépuscule. Coincé entre deux gigantesques tours d'acier, le petit cimetière local n'a pas su conserver le charme désuet des vieilleries oubliées. Stèles ébréchées, ronces vigoureuses, chemins rocailleux... il est aujourd'hui presque à l'abandon. Un vieux prêcheur fatigué psalmodie une litanie vide de sens... Les PJ assistent à l'enterrement de Rachel Halloran, la femme de John, l'un de leurs meilleurs amis. La jeune femme s'est suicidée à l'âge de 35 ans. Les personnages, fraîchement débarqués dans la capitale, n'ont pas encore eu le temps de discuter des circonstances du drame avec son époux. Cela fait d'ailleurs trois ans qu'ils ne l'ont pas vu. Amaigri, le visage défait, les yeux rougis cachés sous d'épaisses lunettes aux verres fumés, John Halloran est tout de même venu les attendre à l'astroport. En silence, il a serré chacun d'eux dans ses bras avant de lâcher quelques mots : « Merci d'être venus. Je suppose que c'est dans ce genre de circonstances que l'on reconnaît ses amis. Vous êtes les seuls à m'avoir répondu. » Les PJ se sont peut-être étonnés de cet aveu. John leur a adressé un regard désabusé. « Depuis que nous sommes revenus, nous avons coupé les ponts avec la plupart de nos anciennes connaissances, Rachel et moi. Famille compris. Je ne vous fais pas de dessin. »

Souvenirs engloutis

Les personnages savent que John et Rachel appartenaient tous deux aux Black Cheetahs, un corps d'élite placé sous le contrôle d'Imperial et spécialisé dans les missions délicates. C'est d'ailleurs au sein de cette unité qu'ils se sont rencontrés, il y a une dizaine d'années (les PJ connaissaient déjà John à cette époque). Il y a trois ans, alors que John et Rachel venaient de se marier, le commandant de leur unité les rappela pour un nouveau travail d'investigation, sur la ceinture d'astéroïdes qui sépare Mars de Jupiter. Après dix ans de bons et loyaux services, les deux époux pensaient en avoir fini avec les missions dangereuses. Malheureusement, l'une des clauses de leur contrat les exposait directement à ce genre de désagréments : en cas de crise exceptionnelle, les vétérans des Black Cheetahs pouvaient être rappelés à titre de soutien. Cette ultime mission dura six mois. John et Rachel en revinrent particulièrement affectés, aussi bien physiquement que moralement. C'est du moins ce que les PJ ont pu comprendre lors des rares courriers échangés avec leur ami, même s'ils n'ont jamais su avec précision ce qui s'était passé. Le suicide de Rachel est-il lié à cette affaire ? Si vous vous débrouillez bien, les personnages devraient au moins se poser la question... John leur a proposé de les héberger le temps de leur séjour à San Dorado et leur a expliqué qu'ils pouvaient rester aussi longtemps qu'ils le souhaitaient. Les PJ n'ont pas refusé cette offre, qui ressemble fort à un appel au secours. De toute évidence, John est au bout du rouleau.

De la poussière à la poussière

L'enterrement (un rituel interminable auquel n'assistent qu'une dizaine de personnes) est perturbé par un incident inattendu. Foudroyé par la douleur, John reste prostré devant la tombe de sa femme pendant un long moment. Lorsqu'il relève enfin la tête, son regard se fixe sur deux inconnus qui se tiennent un peu à l'écart, engoncés dans de lourds manteaux noirs. Comprenant qu'ils sont observés, les deux individus échangent quelques phrases à voix basse. L'un d'eux s'avance vers John et lui fait signe qu'il veut lui parler. Les PJ saisiront peut-être quelques bribes de la conversation, s'ils se montrent suffisamment discrets :

« ... rien passé, vous comprenez ? Nous ne tenons pas à ce que... divulguer ce genre d'informations...

— J'espère que vous vous foutez de ma gueule !, hurle John, vers qui se tournent tous les regards.

— Monsieur Halloran...

— C'est à cause de vous qu'elle est morte, bande de fumiers ! Vous voulez que je la ferme, c'est ça ? Ni vu ni connu, hein ? On s'est jamais vu, c'est ça ? C'EST ÇA ? » Gêné, le prêcheur interrompt sa litanie et se racle la gorge. Un silence consterné tombe sur le cimetière.

Sans se départir de leur flegme, les deux hommes battent en retraite. John s'assied près de la tombe et se prend le visage entre les mains. Si on l'interroge sur ce qui vient de se passer, il ne fournit qu'une réponse évasive. « Je ne connais pas ces types... Ils me parlent d'un truc ancien, quelque chose qu'ils ne veulent pas voir remonter à la surface. Laissez tomber, c'est sans importance... »

En réalité, John Halloran, même s'il ne connaît pas personnellement les deux visiteurs, a vite compris de qui il s'agissait. Ces hommes ont été payés par Imperial pour l'intimider. Il ne doit rien révéler de la mission qui a, semble-t-il, poussé son épouse à se suicider et qui l'a lui-même profondément marqué. Imperial a récemment reçu la visite d'un inquisiteur de la Confrérie, qui s'intéresse à John Halloran pour des raisons qui seront dévoilées plus tard. Les responsables d'Imperial ne tiennent pas à ce que ce dernier lui communique des informations confidentielles. La mission des Black Cheetahs sur Anthéos, un rocher de 500 km de long, perdu dans la ceinture d'astéroïdes, s'est en effet soldée par un véritable désastre (voir plus loin).

Tout va bien !

Les PJ vont passer les jours suivants chez John. Celui-ci possède un grand loft à la périphérie de la ville, dans un quartier désaffecté qui donne sur les premiers canyons de la région. L'atmosphère morose et désolée de l'endroit alimente le désespoir ambiant. Halloran se laisse peu à peu sombrer dans une profonde dépression. Il reste assis des heures durant devant une grande baie vitrée, s'absorbe dans la contemplation muette d'une vieille photographie jaunie (Rachel en uniforme, souriante), vide plusieurs bouteilles de bourbon en une après-midi et laisse tourner en boucle le même morceau de blues sur son vieux lecteur. Les nuits sont agitées. Les rares fois où il arrive à trouver le sommeil, John se réveille en hurlant, trempé de sueur («Un cauchemar. Toujours ce même satané cauchemar... Ce n'est rien, recouchez-vous»). Les PJ peuvent vaquer à leurs propres occupations, visiter la ville et essayer de s'amuser un peu : John les y encouragera («Ne m'en voulez pas de vous priver de ma joyeuse compagnie. Éclatez-vous, si vous pouvez. Je suis tellement désolé pour tout ça...»). Cette morne routine durera quelques jours, et sera rompue par un curieux incident.

Nous sommes en fin de soirée (arrangez-vous pour que les PJ soient sortis ce soir-là). Lorsqu'ils rentrent dans l'immeuble, les échos d'une violente dispute leur parviennent jusque dans la cage d'escalier. Ils reconnaissent sans peine la voix de leur ami, chargée de colère : «Écoute-moi bien, espèce de fumier ! Il faudra que tu me paies très cher pour que je te dise quoi que ce soit. Ha ! Évidemment que je les ai vus ! Tu le sais comme moi ! Pourquoi crois-tu que Rachel est morte ? Pourquoi crois-tu que je vais crever aussi ?» Silence. Lorsque les PJ montent vers l'appartement, ils croisent dans l'escalier un homme de haute stature, puissamment bâti, coiffé d'un casque noir et vêtu d'une tunique rouge particulièrement impressionnante. Inutile d'être un spécialiste pour reconnaître l'uniforme des inquisiteurs... L'inconnu se tourne lentement vers les PJ, les fixe un instant, puis poursuit sa descente. John, ivre comme à son habitude, refuse de s'expliquer sur l'incident et part directement se coucher, même si les PJ lui demandent des comptes. Le lendemain matin à l'aube, une dizaine de militaires lourdement armés pénètrent sans y être invités dans son appartement, en fracassant la porte si besoin est. Le réveil est brutal. Munis d'un mandat d'internement préventif, les soldats, dont les uniformes portent les couleurs d'Imperial, s'emparent de John sans ménagement, avant que les PJ puissent tenter quoi que ce soit. A présent totalement dégrisé, Halloran appelle ses amis à l'aide. Les éventuelles questions des personnages restent cependant sans réponses.

In memoriam

Revenons trois ans en arrière. La mission à laquelle ont pris part John et Rachel (nom de code «Titan IV») fait suite à une étrange série de transmissions d'ondes radio codées semblant témoigner de l'existence d'une source de vie sur l'astéroïde Anthéos. Un corps d'élite spécial est dépêché sur place. Le résultat de cette expédition est tout simplement désastreux : après quelques jours d'exploration, une partie de l'équipe est massacrée. Les circonstances du carnage restent mystérieuses. Les responsables d'Imperial pensent que l'astéroïde abrite une forme de vie néfaste, liée d'une façon ou d'une autre à la Symétrie obscure. Les rescapés, dont John et Rachel, sont rapatriés d'urgence. De retour sur Mars, ils sont placés en unité d'observation spéciale. Tous ont subi de profonds traumatismes psychologiques. Certains finissent même par se suicider. Les hauts dignitaires d'Imperial, malgré les pressions de la Confrérie qui s'intéresse de très près à ce genre d'affaires, font tout pour étouffer le problème. Officiellement, le dossier est classé. Liés par l'épreuve, John et Rachel semblent surmonter leurs troubles et réapprennent peu à peu à mener une vie normale. Malgré un lavage de cerveau subi à leur insu, leurs nuits restent agitées de terrifiants cauchemars. Profondément affectée par l'épreuve qu'elle a vécue, Rachel se décide à prendre contact avec un psychiatre sans le dire à son mari. Les premières séances sont plutôt positives : le professeur Morton Butler est un praticien patient et compétent. Son assistant, Jeffrey Morris, un individu quelque peu désaxé, s'intéresse lui aussi au cas de la jeune femme... mais pour une toute autre raison. Depuis de nombreuses années, il mène en effet de dangereuses recherches sur les rêves et l'onirisme. Au cours d'expériences plus ou moins réussies, il est d'abord parvenu à plusieurs reprises à «pénétrer» dans les rêves de primates, principalement des chimpanzés, grâce à un appareil révolutionnaire (sans rentrer dans les détails, il permet de «décalquer» un électroencéphalogramme et d'en reproduire les données en les transmettant électroniquement à un second cerveau).

Ce que Morris ignore, c'est que le Maître des visions, le terrible Muawijhe, a pris le contrôle de son esprit. L'appareil de Jeffrey ne «fonctionne» que parce que le tout-puissant Apôtre le veut bien. En permettant progressivement à Morris de sonder l'esprit de ses victimes, il s'introduit lui-même dans leur esprit pour hanter leur subconscient. Un soir, Jeffrey suit la patiente de Butler jusqu'à chez elle, l'enlève et la ramène chez lui. Tout est prêt pour sa «grande expérience». Sans hésiter, Morris s'introduit dans l'esprit de Rachel grâce à Muawijhe. Ce dernier se délecte d'autant plus des visions de cauchemar qui peuplent le subconscient de la jeune femme qu'elles lui fournissent des indications sur les activités des autres Apôtres. Une fois l'expérience terminée, Rachel se réveille et s'échappe de chez Morris. Ivre de fatigue et de confusion, elle rentre chez elle et s'écroule sur son lit (par la suite, elle inventera une histoire de soirée trop arrosée pour tranquilliser John). Elle a perdu tout souvenir des dernières vingt-quatre heures mais, bientôt, elle est assaillie d'étranges hallucinations. Réveillés par le traitement que lui a fait subir Morris, les souvenirs que son subconscient a conservé d'Anthéos reviennent la hanter.

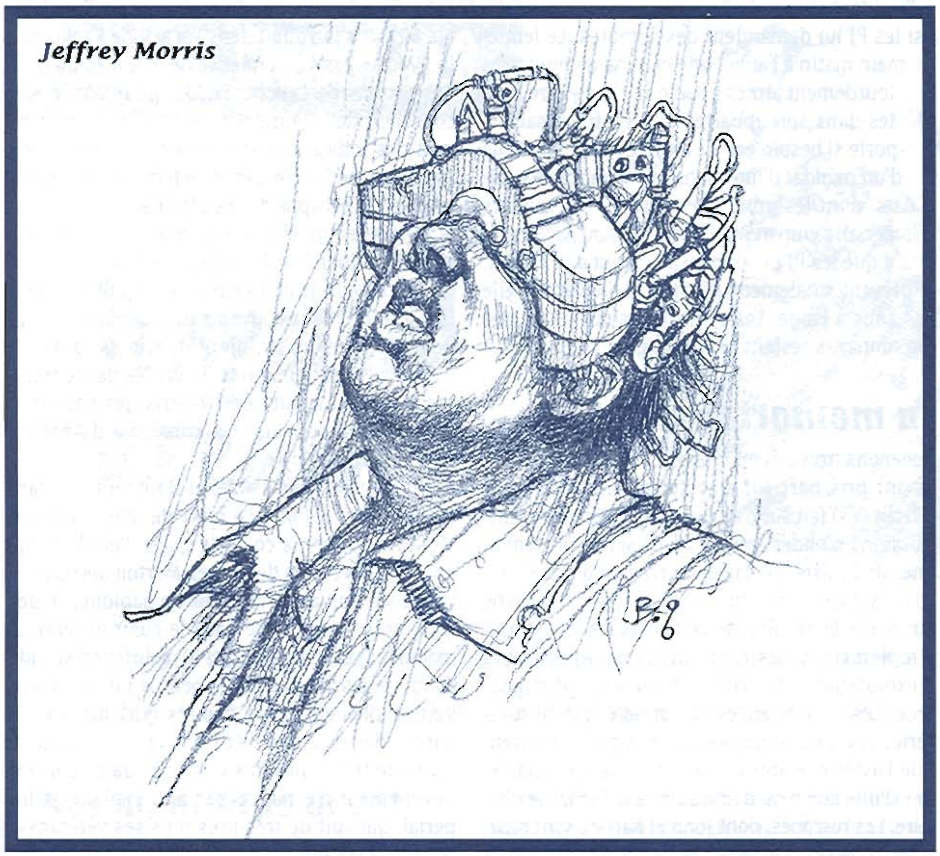
Sa vie devient impossible, et il lui faut constamment mentir à John. La mort de son psychiatre vient lui donner le coup de grâce. Peu de temps après l'enlèvement de Rachel, Morton découvre la vérité sur son assistant. Pris de panique, ce dernier lui loge une balle dans le cœur et tente de maquiller tant bien que mal le meurtre en suicide, avant de perdre définitivement la raison et d'invoquer plusieurs Légionnaires hurlants. Apprenant le décès de son médecin, Rachel avale deux tubes de tranquillisants et plonge dans le néant. L'événement n'échappe pas à la vigilance d'Imperial, qui suit de très près tous ses vétérans et tente de faire pression sur John pour qu'il ne provoque pas de remous. Quant à la Confrérie, elle dépêche un inquisiteur sur place pour enquêter sur l'affaire.

Prison intérieure

Les personnages sont priés par les agents d'Imperial de quitter les lieux sans délai. Rien ne les empêche de revenir un peu plus tard : les militaires ne leur accordent qu'une attention très superficielle. La porte d'entrée a été verrouillée mais il est probable que les PJ possèdent un double des clés. Le loft est resté en état et n'a pas encore été fouillé. Si les personnages s'attardent trop (au-delà d'une journée), il se peut qu'ils tombent sur une patrouille d'Imperial venue récupérer des documents. A eux de faire vite. Une enveloppe «A ouvrir si je disparais» a été emportée par un courant d'air sous le bureau de John (sans quoi les militaires l'auraient certainement remarquée). Halloran y a tracé quelques lignes d'une écriture fébrile :

«A l'heure qu'il est, je suis sans doute mort. Ou peut-être m'ont-ils enlevé, ce qui revient au même. Ils sont capables de tout. Je les soupçonne plus que jamais d'avoir effacé nos souvenirs. Ne perdez pas votre temps à essayer de me retrouver. Ils ont dû prendre leurs dispositions. Si vous restez encore un peu à San Dorado, essayez de comprendre qui a tué ma femme, et faites-le(s) payer. En souvenir de nous. Je n'ai pas eu le courage de pénétrer dans sa chambre depuis sa mort. Ça sera sans doute moins difficile pour vous. Ne vous sentez pas obligés. Votre amitié est la seule chose qui me reste. John.»

Les PJ peuvent jeter un coup d'œil à la chambre de Rachel (depuis leur retour à San Dorado, les deux époux faisaient chambre à part pour essayer de trouver le sommeil). C'est sur ce grand lit que la


Jeffrey Morris

jeune femme s'est endormie pour la dernière fois. Le reste de la pièce est meublé à la hâte, sans goût et sans passion.

Dans l'armoire qui contient ses effets personnels, Rachel a dissimulé son premier journal intime, sous une pile de chemises de nuit. Elle y raconte, d'une écriture de plus en plus déformée par les tranquillisants, son arrivée à San Dorado et sa rencontre avec Morton Butler. Jeffrey Morris y est rapidement mentionné («un grand dadais un peu emprunté. Je ne comprends pas ce qui a pu poussé Morton à le prendre à son service»), mais ce n'est pas dans ce cahier que Rachel décrit ses rêves et ses visions. Le document en question, que Butler lui a demandé de rédiger pour exorciser ses peurs, se trouve chez le psychiatre.

Le premier journal ne fait que décrire les errances de la jeune femme, ses espoirs et ses craintes. Il devient vite manifeste qu'elle menait une vie parallèle très riche, à l'insu de son mari. Rachel évoque Imperial en termes assez énigmatiques. La fameuse mission Titan IV n'y est mentionnée qu'à mots couverts, mais on comprend rapidement qu'il s'est passé quelque chose de terrible sur Anthéos.

A l'époque où Rachel parle de cette mission, elle n'a pas encore recouvré la mémoire. Sa thérapie ne fait que commencer. Le journal s'achève il y a une semaine, à la veille de sa mort, sur une ligne tremblotante : «Il est arrivé quelque chose à Morton.» Les PJ décideront certainement d'aller rendre une petite visite au cabinet du praticien, ne serait-ce que parce qu'ils n'ont guère d'autres pistes (Jeffrey Morris ne se trouve pas dans l'annuaire).

S'ils décident que leur priorité est de délivrer John, vous ne pouvez pas y faire grand-chose... à part leur faire comprendre progressivement que cette tâche relève de l'impossible. Imperial est une structure trop puissante pour qu'ils aient la possibilité de s'y attaquer seuls.

August Blackman, inquisiteur

Le personnage d'August Blackman doit conserver tout au long de la partie son aura de mystère et son caractère imprévisible. Un inquisiteur représente une menace terrible pour tous ceux qui se dressent sur son chemin. Heureusement, Blackman n'est pas l'ennemi des PJ : il a été chargé par la Confrérie d'enquêter sur la mission Titan IV. Malgré les bons rapports qu'entretiennent officiellement Imperial et la Confrérie, il semble que les premiers aient entrepris de dissimuler aux yeux des institutions religieuses martiennes un certain nombre d'éléments compromettants.

L'intérêt de Blackman s'est porté sur le couple Halloran quelque temps avant la mort de Rachel. L'inquisiteur est parvenu à savoir qu'un homme avait tenté de s'approprier certains fichiers concernant la jeune femme en pénétrant par effraction dans les locaux administratifs de la MIBC, la mutuelle qui gère les intérêts des vétérans des Black Cheetahs.

L'homme en question n'est autre que Jeffrey Morris, et August Blackman est actuellement sur sa piste. Il a rendu une petite visite à John pour essayer de lui faire dire ce qu'il savait, et son chemin devrait à nouveau croiser celui des personnages. Même s'il ne leur porte aucune sympathie particulière (ils gênent son enquête), il est tout à fait possible de le faire intervenir à un moment critique pour débloquer une situation ou sauver la vie des PJ. Les phrases de Blackman possèdent le tranchant et l'efficacité d'un rasoir affûté. C'est un inquisiteur compétent, plus sévère encore avec lui-même qu'avec les autres. La seule chance pour les PJ d'obtenir un quelconque succès, autre que personnel, dans cette aventure, passe par une collaboration avec cet homme.

Thérapie ?

Les PJ peuvent choisir de rendre une petite visite au domicile du docteur Morton Butler, mort il y a déjà quelques jours. L'adresse de son cabinet (trois pièces luxueuses, situées dans le centre-ville) se trouve dans le journal de Rachel. Des scellés ont été placés sur la porte d'entrée. L'enquête sur la mort du psychiatre n'est pas terminée et les PJ ne pourront entrer qu'une fois, à leurs risques et périls. N'hésitez pas, s'ils s'attardent trop, à faire intervenir deux limiers d'Imperial, venus sur les lieux pour récolter quelques empreintes... Si les personnages sont découverts, il leur faudra expliquer les raisons de leur présence, et convaincre une paire d'enquêteurs soupçonneux risque de s'avérer compliqué.

Sur place, le spectacle est indescriptible. Après avoir tué Butler d'une balle dans la poitrine, Morris s'est en effet aperçu qu'il lui serait très difficile de faire passer ce meurtre pour un suicide. Espérant brouiller les pistes, il a tenté, sous l'influence de Muawijhe, d'invoquer des Légionnaires hurlants. Ces derniers ont répondu à son appel, et l'assistant de Morton n'est parvenu à s'en sortir que d'extrême justesse. Déchiquetant le cadavre du psychiatre, les Légionnaires (au nombre de trois) ont erré quelque temps dans l'appartement, en quête de proies vivantes, avant de retourner dans leur propre dimension. Il est tout à fait possible qu'ils reviennent à l'improviste, maintenant qu'ils ont trouvé le passage. A vous de voir si les PJ sont prêts à encaisser le choc d'une telle confrontation.

Le cabinet a été sauvagement dévasté : murs lacérés, meubles renversés, fauteuils éventrés... Dans leur frénésie meurtrière, les Légionnaires hurlants n'ont rien épargné. Les personnages peuvent néanmoins glaner quelques indices, avant que les agents d'Imperial ne s'en emparent eux-mêmes. Il faudra y mettre le temps, mais il est possible de dénicher quelques éléments intéressants sur les lieux du drame :

- Un carnet, dans lequel Morton a consigné la plupart de ses observations sur ses séances avec Rachel, ainsi que des passages fort inquiétants sur l'intérêt que Jeffrey portait à cette dernière.

- Un double de la lettre de licenciement qu'il a fait parvenir à Jeffrey Morris juste avant d'être abattu. Les reproches adressés à Jeffrey sont nombreux : retards répétés, fautes professionnelles graves, ingérence dans la vie privée des patients et recherches interdites par la loi. L'adresse de l'assistant est sur la lettre.

- Le début d'un essai sur les rêves rédigé par Jeffrey Morris, daté d'il y a deux ans, et contenant les prémisses des études qu'il allait engager par la suite avec les résultats que l'on sait. Avant de tomber sous l'influence pernicieuse de Muawijhe, Morris avait soumis ce texte au jugement de son patron. Un brin effrayé par les implications de cette étude, Butler n'avait jamais donné suite.

Jeffrey Morris, « onirologue »

L'enquête des PJ les mènera à un moment ou à un autre vers le repaire de Jeffrey Morris (il n'y a pas d'autre mot pour décrire le bouge infâme où il se complaît). Situé dans la banlieue nord de la ville, aux abords des premiers puits de pétrole, l'appartement de Jeffrey se caractérise par un état de délabrement avancé. Tout ici respire la pourriture et l'abandon. L'endroit n'a pas été nettoyé depuis des mois. De nombreux insectes (mouches, vers et cafards) y ont trouvé une terre d'élection et la vaisselle s'y empile à même le sol, au milieu de déchets plus ou moins identifiables. Une odeur nauséabonde prend les PJ à la gorge dès qu'ils franchissent le seuil. N'hésitez pas à mettre l'accent sur le silence angoissant qui plane sur les lieux. Il se conjugue à la puanteur pour rendre l'atmosphère particulièrement oppressante...

Lorsque les personnages pénètrent dans l'appartement, Jeffrey est au sous-sol, dans un laboratoire d'expérimentation protégé par un Légionnaire hurlant qu'il est parvenu à enchaîner. Assis sur un fauteuil surélevé, les bras crispés sur les accoudoirs, le crâne coiffé d'un casque muni d'électrodes, il ne semble pas se rendre compte de la présence des personnages jusqu'à ce que le Légionnaire, en bon chien de garde, ne fasse retentir de terribles glapissements d'alerte (jouez sur l'effet de surprise : la créature se tient recroquevillée dans un coin obscur). Morris ouvre les yeux et appuie sur un bouton. Le Légionnaire se libère et se saisit rapidement d'un shrieketh (voir p. 181), une arme terrible que Morris avait soigneusement gardée hors de sa portée jusque-là. Les PJ touchés auront désespérément besoin du secours de la Confrérie pour s'en sortir. Une fois la menace du Légionnaire écartée, les PJ peuvent concentrer leurs efforts sur Jeffrey, qui profite du combat pour essayer de prendre la fuite. Ils ne tireront malheureusement pas grand-chose de lui : son délire incohérent ne laisse transparaître qu'en de rares occasions un fragment de vérité. Les personnages pourront en tous cas comprendre qu'il a enlevé Rachel, mais l'explication de ce rapt sera noyée sous un flot de considérations pseudo-mystiques (« elle était... elle était mon véhicule onirique... elle me faisait voler sur les ailes du Rêve »).

Une fois qu'ils auront réduit ce sinistre personnage au silence, les PJ se trouveront face à deux options :

- Alerter immédiatement les autorités (encore faudra-t-il se mettre d'accord sur ce que désigne ce mot : Imperial ? Capitol ? Confrérie ?). Elles trouveront largement matière à inculper Morris, qui avouera tout sans difficulté (de nombreux cadavres ont été empilés dans la chambre froide qui se trouve derrière le laboratoire, résidus d'expériences avortées).

- Prendre le risque de tester la machine du dément pour comprendre vraiment ce qui s'est passé.

August Blackman

Plusieurs personnages pourront prendre part en même temps à l'expérience, dans la mesure où le casque est muni d'interfaces neurales qui permettent à d'autres intervenants de se connecter au système central. Des casques auxiliaires sont remisés sur les étagères du laboratoire.

Démons et merveilles

Les personnages qui se connectent à l'appareil pénètrent dans le subconscient de Rachel et revivent une scène enregistrée par les soins de Morris. Il s'agit d'un épisode particulièrement désastreux, qui jette une lumière nouvelle sur la déroute d'Anthéos. L'un des PJ se retrouve dans la peau de Rachel, les autres dans celle de ses compagnons. Les dommages subis au cours de cette scène ne sont pas répercutés sur l'organisme du cobaye, sauf en cas de décès (dans ce cas, c'est la crise cardiaque assurée).

En revanche, les blessures éventuelles se traduisent par une montée fulgurante du taux d'adrénaline. (Chaque perte de 5 points de vie se traduit par une augmentation d'un cran de difficulté pour un jet de Vitalité. Un échec à ce dernier jet se traduit par un accident cardio-vasculaire plus ou moins grave.)

La scène vécue par les rêveurs risque de les traumatiser à vie. Vêtus de lourdes combinaisons spatiales, les Black Cheetahs s'avancent dans une sombre caverne, armes au poing. Ils arrivent au bord d'un gigantesque cratère, au cœur de l'astéroïde. Il fourmille d'une activité démoniaque. C'est une véritable cité, peuplée de serviteurs de la Symétrie obscure, créatures monstrueuses aux faciès grimaçants. Le commandant de la troupe reconnaît, dans ce qui semble être une cage suspendue au-dessus d'un brasier, l'un des hommes du groupe, porté disparu depuis deux jours. Pris d'une rage frénétique, il ouvre le feu au hasard. « Massacrez-moi ces ordures !, hurle-t-il. C'est un ordre, vous m'entendez ? » En contrebas, tous les regards se tournent vers le petit groupe... La suite n'est qu'une longue traque haletante et cauchemardesque, à l'issue de laquelle la plupart des membres du groupe sont massacrés et dévorés. Les PJ ne parviennent que de justesse à prendre la fuite. Leur départ se dissout dans une brume vaporeuse : la partie consciente du cerveau de Rachel a effacé la fin de cette scène, même si les personnages parviennent encore à enregistrer quelques phrases. « Je vous conseille d'oublier cette mission. L'honneur d'Imperial ne peut être souillé. Nous y veillerons person... »

Épilogue

Les implications de cette affaire peuvent provoquer des remous entre Imperial et la Confrérie. Peut-être les PJ ont-ils les moyens, grâce à leurs relations, d'aller exposer ce scandale en haut lieu. Si tel est le cas, ils se feront des ennemis puissants, mais la cause de John (au fait, qu'est-il devenu ?) et de son épouse aura été entendue. Au pire, leurs efforts risquent d'être réduits à néant par l'inertie de la bureaucratie d'Imperial.

« A David »

Fabrice Colin

illustration : Bernard Bittler

LES PNJ

Pour Mutant Chronicles

▶ Légionnaires hurlants

Voir p. 179 des règles.

▶ August Blackman, inquisiteur

Comme Carmichaël, p. 208 des règles.

▶ Jeffrey Morris, dangereux illuminé

Son comportement oscille, suivant les circonstances et les protagonistes, entre la violence démesurée et la soumission abjecte.
Force 11
Vitalité 12
Coordination 13
Intelligence 15
Volonté 8
Personnalité 12
Déplacement 3/225
Bonus offensif +1
Actions 3
Points de vie : tête 3, bras 5, abdomen 5, jambe 6, poitrine 6.
Arme : Piranha
Compétences : Armes à feu 13, Adresse 6, Combat 12, Techniques 12.

Un scénario Casus Belli pour

RÊVE DE DRAGON

La draksong

Pour cette aventure, jouable par des personnages, des joueurs et un meneur de jeu de tous niveaux, la présence d'un musicien, jongleur ou acrobate, est recommandée.

L'histoire

Le royaume de Séhénar avait jusqu'alors été épargné par le grand réveil des Dragons grâce à un chant magique : la draksong. Or, le roi a cessé de la chanter depuis que sa fille Viveigne est morte, et le royaume est à son tour la proie du cauchemar... La princesse, cependant, s'est réincarnée, comme tout un chacun, dans un autre rêve. Les voyageurs commencent par la rencontrer sans pouvoir deviner son importance. Elle fait partie d'une troupe de baladins. Plus tard, ayant franchi une déchirure du rêve, ils aboutissent en Séhénar. Devinant que la princesse décédée n'est autre que la ballerine qu'ils ont rencontré, leur quête devrait alors être de revenir au rêve précédent, de retrouver la jeune fille, la reconduire chez son père, et sauver ainsi le royaume de sa propre fin de Second Âge.

En Pergolie

Tout commence par une sortie de gris rêve au nord du royaume de Pergolie, dans un paysage de montagnes basses. Perdus, les voyageurs peuvent commencer par errer un certain temps, puis, tôt ou tard, arrivent au bourg de Flakorn. C'est là qu'ils vont rencontrer les baladins.

Flakorn est une petite agglomération entourée de fermes, avec un centre urbain doté de quelques échoppes et d'une unique taverne : *L'auberge du tambourin*. Les voyageurs y logeront vraisemblablement, faisant connaissance avec le pays où ils ont abouti.

Située au centre, la capitale se nomme Pergola. Flakorn est l'un des trois bourgs francs ; les deux autres étant Tourade et Grangeois, sur la Myeuse, à la frontière de la Galaisie, voisin du sud. Un siècle plus tôt, une grande guerre ensanglanta les deux pays, pour une raison obscure, et sans qu'il y eût de vainqueur. La paix est aujourd'hui revenue et le royaume florissant ; mais depuis qu'il est monté sur le trône, l'actuel roi de Pergolie, Béhémor, surnommé le Craigneux, ne cesse de renforcer son armée et les remparts de la cité royale. Cela coûte aux Pergoliens un surcroît d'impôts, et de ce fait, c'est le sujet de toutes les conversations. On dit aussi qu'à Pergola, les arrestations vont bon train. Le roi soupçonne, le roi craint – mais quoi ?

En vérité, peu importe. C'est uniquement pour donner aux voyageurs le sentiment que l'aventure va se dérouler sur fond d'intrigues à Pergola, de sorte qu'ils ne soupçonnent pas d'emblée l'importance des baladins.

Les Mastafiore

Ce sont des baladins qui sillonnent le pays, ne restant que quelques jours dans chaque agglomération. Ils se produisent actuellement à Flakorn, à *L'auberge du tambourin*. Ils sont trois : Anton, le chef de la troupe, bel homme de 40 ans ; son épouse Dora, une blonde un peu empâtée ; et Viveigne, mince jeune fille de 17 ans, au visage triangulaire, les pommettes hautes, les cheveux d'un blond presque blanc, et les yeux d'un vert profond et lumineux. Anton Mastafiore joue du luth, chante et jongle. Dora chante, d'une voix haute et puissante. Viveigne danse et joue de la flûte. Le spectacle est bon, et quand Viveigne passe ensuite entre les tables, les pièces de monnaie pleuvent dans son tambourin.

Anton et Dora sont d'un abord ouvert. Si les voyageurs les invitent après le spectacle, ils se joindront à leur table, pouvant à leur tour parler du pays. C'est vrai qu'à Pergola le roi semble mijoter quelque chose. Venant du sud, ils ont également traversé la Galaisie, mais tout y a l'air tranquille. Viveigne est plus retenue. Si la conversation est cordiale, elle peut toutefois révéler qu'elle n'est pas la fille d'Anton et Dora. Elle ne s'est jointe au duo qu'il y a tout juste un an, en Galaisie. Auparavant, ses souvenirs sont flous, incertains. Elle ne sait pas ce qu'elle faisait en Galaisie. « Il paraît que ça s'appelle le gris rêve, précise-t-elle. Mais aujourd'hui, je n'y pense plus. Ma vie est d'être avec les Mastafiore. »

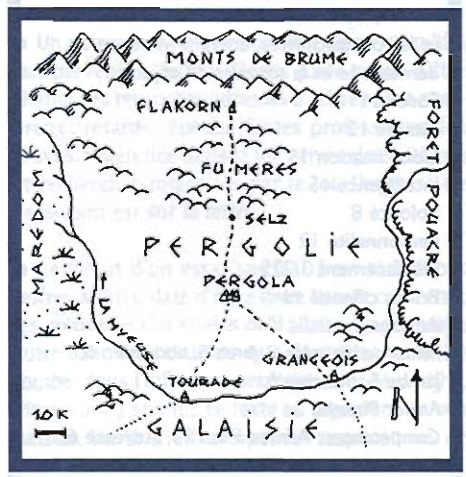
La déchirure

A ce stade, les voyageurs n'ont aucun but, sinon reprendre la route et voyager. Les Mastafiore, quant à eux, restent encore quelques jours à Flakorn, tant qu'ils ont du succès. Il est impératif que les voyageurs ne les attendent pas pour repartir avec eux. S'ils le voulaient, prolongez le succès des baladins indéfiniment, jusqu'à ce que les voyageurs se lassent.

La route de Pergola traverse d'abord les Fumères, un massif de collines rocheuses et sauvages, pendant 40 km, avant d'arriver à Selz, un petit village. De là, elle continue dans la plaine jusqu'à Pergola, encore distante de 30 km.

La tour

A Flakorn, personne n'a parlé aux voyageurs de la tour en ruine. Fortification isolée, elle domine la route au centre des Fumères, à 20 km de Flakorn. Ce n'est plus qu'une carcasse de pierre à ciel ouvert, les planchers des étages ayant brûlé. On y entre par une voûte sans porte (également brûlée). A l'intérieur, l'herbe pousse entre les pierres éboulées. Un seul escalier, en pierre, est intact et conduit à la crypte souterraine. Normalement,



Chien de la mort

autre), il s'aperçoit qu'il ne peut accéder aux TMR, quoique son point de rêve de montée soit tout de même dépensé. Cependant, si une nouvelle tentative est faite au cours de la nuit ou le lendemain, la magie fonctionne à nouveau normalement. Que se passe-t-il ? Intellect/Légendes à 0 peut laisser supposer qu'une chimère volait dans les parages puis s'est éloignée. Les loups rôdent maintenant partout en Séhénar. Pire, il s'y adjoint des chiens de la mort, entités de cauchemar incarnées. Comme toujours, c'est au gardien des rêves de juger du moment propice d'une mauvaise rencontre et du nombre de créatures apparaissant.

Au matin

Dans la grisaille crépusculaire qui tient désormais lieu de jour au royaume de Séhénar, il est impossible de s'orienter. Il n'y a pas même une tache plus claire à l'est, là où devrait se lever le soleil. De fait, quelle que soit la direction prise par les voyageurs, on supposera qu'ils vont vers le nord, aboutissant ainsi au bord du plateau.

En contrebas s'étend une plaine avec de la végétation. Vue/Srv. Extérieur à 0 permet également de distinguer un village à quelques deux kilomètres plus au nord. Le flanc du plateau est constitué d'une falaise abrupte de 50 m de haut. En longeant le bord, on peut cependant découvrir un endroit où un éboulement permet une descente prudente (sans jet de dés).

Indyss

Le village aperçu se nomme Indyss. Tout autour, les champs sont désolés. Pas une vache ni un mouton dans ce qui fut des prairies. Au village même, les voyageurs découvrent que la population est sur le point de partir. On a rassemblé les possessions dans des charrettes à bras : vaisselle, vêtements, couvertures. Tous les visages sont hâves, fatigués, désespérés. Les enfants pleurent sans qu'on leur prête attention.

Interrogés, les villageois ne font aucune difficulté à raconter leurs problèmes. Plus encore, entre eux, ils ne parlent que de cela. Et c'est ainsi, dans cette ambiance d'exode, que les voyageurs découvrent l'histoire du royaume et de la draksong. Les villageois partent pour la capitale où ils croient que se trouve encore de la nourriture et, en conclusion à leur histoire, conseillent aux voyageurs de se joindre à eux.

La princesse ?

C'est ici que tout se noue. Le nom de Viveigne devrait normalement faire tiquer les voyageurs. (Si cela ne se produit pas maintenant, faites rêver plus tard un voyageur de la jeune danseuse en insistant sur la similitude des noms.) Normalement, les voyageurs devraient savoir que l'on ne meurt jamais vraiment, mais que l'on se réveille dans un autre rêve (ne serait-ce que pour l'avoir déjà expérimenté eux-mêmes). S'agirait-il alors de la même Viveigne ?

Les villageois ne l'ont jamais vue, mais savent que Viveigne ressemblait à son père, qui ressemblait lui-même au sien, portrait caractéristique de toute la lignée de Wilhem : visage triangulaire aux pommettes hautes, yeux verts lumineux et chevelure d'un blond presque blanc.

Les voyageurs peuvent alors se souvenir que la danseuse est sortie d'un profond gris rêve il y a juste un an, et que cette durée coïncide avec la mort de la princesse.

Retrouver Viveigne, la rendre à son père, de sorte que, son chagrin disparu, il retrouve le goût de chanter la draksong et, ce faisant, interrompre à nouveau la fin du Second Âge en ce royaume privilégié. Ne serait-ce pas une quête unique dont il y aurait lieu de se glorifier ? Le problème est : comment ? Les déchirures du rêve sont sans retour.

La chimère

Une chimère hante effectivement les abords du plateau. Si les voyageurs ne l'ont pas encore soupçonné, répétez les indices : non-fonctionnement de la magie, témoignage d'un villageois sur une énorme créature volante, etc. Les voyageurs doivent retourner sur le plateau et faire en sorte que l'entité vienne à eux. Le meilleur moyen est de monter sans cesse en TMR pour l'attirer par ces petits présents de rêve.

La chimère se nomme Sirupagazilaslurp. Comme toutes les chimères, il est possible de l'amadouer en lui offrant du rêve : monter (inutilement) en TMR, lui donner à dévorer un objet magique si l'on en possède (et qu'il est inutile de chercher à dissimuler) ; mais également en la divertissant : musique, acrobatie, jonglerie, etc. Sirupagazilaslurp est peu gourmande. Elle se mettra à ronronner après avoir avalé 7 points de rêve (de montée en TMR) ou 3 points de tâche de n'importe quel art de divertissement.

Cela fait, les voyageurs pourront monter sur son dos et lui communiquer empathiquement l'idée du rêve de Pergolie. Micro-rêve à elle seule, la chimère est capable de franchir les limbes ; et c'est ainsi, après une traversée « décoiffante » que les voyageurs se retrouveront à leur point de départ, dans les montagnes au nord de Flakorn.

Sur la piste des Mastafiore

Le temps entre les rêves est sujet à fluctuations. À *L'auberge du tambourin*, où l'on se souviendra d'eux, les voyageurs apprendront que les Mastafiore sont partis deux jours après eux, mais que c'était il y a maintenant trois semaines. Les baladins repartaient vers le sud pour une dernière tournée en Pergolie, avant de retourner probablement en Galaisie.

L'aventure est désormais toute tracée : retrouver les Mastafiore, convaincre la jeune fille, et revenir en Séhénar grâce à la déchirure violette de la vieille tour en ruine. Plus facile à dire qu'à faire, naturellement.

De fait, c'est maintenant au gardien des rêves d'improviser la poursuite des baladins à travers la

Pergolie, une enquête de pur jeu de rôle. Il faudra retraverser les Fumères (sans s'attarder à la tour), interroger villageois et citadins... Heureusement, les Mastafiore ne passent pas inaperçus (s'efforçant même du contraire) et l'on se souvient d'eux à Selz, où ils ne sont restés que deux jours avant de continuer vers Pergola.

C'est dans la cité royale que les voyageurs auront le plus de difficultés. La cité est grande, ses auberges nombreuses, et découvrir les bonnes personnes à interroger ne sera pas automatique. Pur jeu de rôle encore, à improviser par le gardien des rêves.

Pour corser la difficulté, la cité royale vit actuellement sous une véritable loi martiale. Les patrouilles sont nombreuses dans les rues et les arrestations de suspects vont bon train. Le roi Béhémor craint de plus en plus! Ne cessant eux-mêmes de poser des questions, les voyageurs risquent ainsi d'attirer sur eux une attention dont ils se passeraient bien.

Viveigne

A moins que le gardien des rêves ne veuille prolonger les recherches, c'est finalement à Grangeois que les voyageurs vont retrouver les Mastafiore. A l'écoute de leurs révélations, Viveigne est stupéfaite. Elle n'a aucun souvenir de son état de princesse et refuse d'abord de les croire, même si sa période de gris rêve la trouble encore quand elle y repense. Anton et Dora sont, quant à eux, plutôt agacés par cette histoire. Ils en ont soupé de la Pergolie et ont hâte de repartir vers le sud.

Le lendemain des retrouvailles, Viveigne est si perturbée par un rêve qu'elle a fait durant la nuit qu'elle en parle spontanément, comme pour s'en libérer. Elle se rêvait à cheval, galopant avec aisance. Un rêve marquant, et cependant, elle est sûre de n'avoir jamais monté de sa vie.

C'est ici que les voyageurs doivent avoir la bonne intuition : procurer un cheval à la jeune fille et la convaincre de le monter. Après quelques réticences, elle accepte, pour découvrir à sa propre

Viveigne

stupéfaction qu'elle possède d'indubitables talents de cavalière. (Si les voyageurs ne réagissent pas, répétez plusieurs fois son rêve de cheval.)

Sans le savoir, Viveigne vient ainsi de réaliser un « rêve d'archétype » dont le résultat ne se fait pas attendre. Le lendemain, c'est une Viveigne subtilement différente que retrouvent les voyageurs. Elle a à nouveau rêvé durant la nuit et une bonne partie de ses anciens souvenirs lui sont revenus. Elle se souvient du Séhénar et de son père chantant la draksong au clair de lune. Plus rien ne s'oppose à ce qu'elle suive les voyageurs.

Quitter les Mastafiore est néanmoins un déchirement pour la jeune fille. « Qu'à cela ne tienne, déclare alors Anton, nous irons avec toi. D'ailleurs, nous avons déjà fait la Galaisie. Il nous faut un public neuf. »

La longue marche

C'est donc augmentés du groupe des baladins que les voyageurs vont se retrouver sur le plateau Finissant, ayant retraversé la déchirure du souterrain de la vieille tour. Ici aussi, plus de temps a passé qu'ils n'en ont vécu, et l'instant du drame final est proche. La nuit a gagné une heure de plus au détriment du jour et le vent souffle en véritables ouragans.

Soixante kilomètres séparent Indyss de la capitale Cordame. Les voyageurs ont intérêt à prévoir d'amples provisions, car il n'y a rien à glaner en cours de route. Tous les villages sont déserts, nombre de toitures ont été emportées par la tempête, des arbres déracinés bloquent les routes, etc., tandis que hurlent les loups et les chiens de la mort générés par l'avancée des ténèbres. Le cauchemar est à la discrétion du gardien des rêves, mais en laissant tout de même une chance de parvenir à Cordame.

L'accomplissement

La cité est pleine à craquer. Les gardes refusent de nouvelles entrées mais, dans la confusion, ils sont bien souvent débordés. Et d'abord, pourquoi obéiraient-ils aux ordres ? Y a-t-il encore une autorité, un vrai roi que l'on puisse respecter ?

C'est aux abords de Cordame que Viveigne sera reconnue par un dernier groupe de fugitifs. Lors, la nouvelle de se répandre comme une traînée de poudre : « La princesse est vivante! Elle revient auprès du roi! Nous sommes sauvés! » Et de fait, nimbée d'une autorité qui la surprend elle-même, la jeune fille endosse son nouveau rôle : « Je suis en effet la princesse Viveigne et je veux voir le roi mon père... »

C'est escortés d'une populace en délire que les voyageurs font leur entrée dans la capitale et se dirigent vers le palais royal. De toutes les rues, le flot de la foule vient grossir le cortège. Alerté, n'y comprenant rien, le roi Lobotom est sorti sur le parvis du palais. Et c'est là, dans un silence aussi soudain que total, qu'ont lieu les incroyables retrouvailles.

« Si le royaume s'écroule parce que les Dragons se réveillent, déclare Viveigne maintenant sûre d'elle, c'est parce que tout n'est que rêve dont on peut se réveiller. Or c'est justement ce qui m'est arrivé. Je me suis réveillée, et pour moi vous n'étiez plus qu'un rêve... (Murmures d'étonnement et d'incrédulité.) Mais, reprend la princesse, il y a les voyageurs, et ce ne sont pas des gens ordinaires. Ils savent des voies secrètes et peuvent retrouver le chemin de ce qui ne serait, sans eux, qu'un rêve enfui à jamais. C'est ainsi qu'ils m'ont retrouvée et que nous pouvons, à nouveau, être là tous ensemble. »

Au même instant, comme pour souligner ses paroles, les nuages s'écartent au-dessus du palais, laissant voir pour la première fois depuis de longs mois la pâle rondeur de la pleine lune. Le roi a relevé la tête. A la clarté lunaire, on voit des traces de larmes sur ses joues. La foule est toujours silencieuse, mais les cœurs battent la chamade. Puis le roi chante. Une mélopée bizarre, atonale, arythmique, c'est la draksong. Les nuages se dispersent alors complètement, et tandis que la lune brille avec, semble-t-il, un surcroît d'assurance, c'est toute la voûte nocturne qui se constelle d'une myriade d'étoiles.

Épilogue

Le lendemain voit le lever d'un vrai soleil, et les jours suivants le renouveau d'un vrai printemps. Les voyageurs sont naturellement accueillis au palais où rien n'est trop bon pour leur être agréable, tandis que les Mastafiore, auxquels la princesse continue de se joindre, remportent un véritable triomphe. Au gardien des rêves de décider de la récompense matérielle offerte par le roi.

De la part des Dragons – ce n'est pas tous les jours qu'on les soulage de leur cauchemar –, les personnages reçoivent 3 points de destinée (si la règle est utilisée) ainsi qu'une tête de dragon à choisir librement.

Denis Gerfaud
illustration : Bernard Bittler
plan : Denis Gerfaud

LES PNJ

Pour Rêve de Dragon

▶ Les loups

TAILLE 8 VIE 10
CONSTITUTION 11
ENDURANCE 21
FORCE 12 Protection 0
PERCEPTION 13
VOLONTÉ 10
RÊVE 10
Morsure 12 niv. +3 init. 9 +dom. +1
Esquive 11 niv. +3
Course, Saut, Discrétion 12 niv. +3
Vigilance 13 niv. +3

▶ Les chiens de la mort

TAILLE 11 ENDURANCE 26
RÊVE 15 Niveau +3
Crocs 13 niv. +3 init. 9 +dom. +2
Esquive 12 niv. +3

Un scénario Casus Belli pour

AD&D2

Le pacte d'Almirior

Ce scénario s'adresse à des personnages de niveau 6 à 8, et à des joueurs et un meneur de jeu plutôt expérimentés. Vous aurez besoin de la boîte « Ravenloft, royaume d'épouvante » et du « Bestiaire monstrueux de Ravenloft » (en abrégé BMR). Le « Guide du Maître » (GdM) et le « Bestiaire monstrueux » (BM) vous seront également utiles.

Il était une fois...

... Un jeune garçon de dix ans, nommé Almirior, qui vivait dans une petite chaumière près d'Eauprofonde, avec son père Alijir le Puissant (un mage respecté) et sa sœur aînée, Malinda. Celle-ci étudiait les arts occultes et Almirior l'adorait. Elle était comme une mère pour lui. Elle partait souvent à l'aventure à travers les Royaumes, du Téthyr à la Sembie, en passant par le Turmish ou le Shaar. Elle rentrait parfois conter ses aventures à Almirior, nourrissant les rêves de son frère. Elle lui parla de la fraternité des aventuriers, de la joie que l'on éprouve en sauvant des vies, en tuant les vermines gobelinoïdes et autres, en approchant les magnifiques dragons d'or du Nord... Almirior était impatient de grandir et de maîtriser la magie pour partir, lui aussi, à l'aventure.

Malheureusement, le jour où Malinda partit à Myth Drannor, Alijir testa sur son fils, alors âgé de treize ans, un sort d'altération qui tourna mal. Cinq ans après cette expérience, Almirior n'avait pas vieilli d'un jour.

A force de questions, son père lui avoua la vérité : il ne savait pas quand les effets du sortilège allaient disparaître. Almirior se consola en étudiant, et en se disant qu'il vivrait plus longtemps... Peut-être était-il immortel ? Néanmoins, petit à petit, il commença à sombrer dans la folie. Un matin, il maîtrisa parfaitement la magie. Alors, il se rendit à Eauprofonde pour chercher des compagnons d'aventure : partir à l'intérieur des terres, seul avec ses sorts, aurait été pure folie.

Mais personne ne voulait d'un garçon de treize ans. Leur réponse était toujours la même : « Ce n'est pas à ton âge qu'on connaît la magie ! »

Les tentatives de son père pour le faire vieillir allaient d'échec en échec. Alors, un soir, rentrant d'Eauprofonde, et pleurant sur son propre sort, Almirior, pris de folie, tua son père. Peu après, il lut le journal intime de ce dernier. Les dernières lignes achevèrent de la faire basculer dans la démence : « Je suis sûr d'avoir trouver un moyen de guérir partiellement mon fils. Il vieillira jusqu'à vingt ans à peu près, puis s'arrêtera à nouveau de vieillir. Pour lui, la vie sera beaucoup plus supportable à vingt ans. »

Almirior hurla de rire pendant une bonne heure, et pleura tout le reste de la nuit. Le lendemain, il décida de partir, seul, à la découverte des Royaumes. Il erra toute une année, menant une vie misérable.

Il eut la surprise, au village d'Ekérit, de retrouver Malinda en compagnie d'un groupe d'aventuriers qui revenaient victorieux de Myth Drannor. Il lui conta toute l'histoire, finissant par la mort de leur père qu'il dit tué par des drows. Le groupe l'accepta, et il crut un moment pouvoir retrouver une vie normale auprès du groupe, qui l'accepta sans difficultés. Mais les retrouvailles furent de courte durée. Quelques jours plus tard, un démon et une demi-succube, tous deux venus de Myth Drannor, attaquèrent le groupe. La demi-succube lança un sort de Charme-personne sur Malinda, qui se mit à bombarder ses amis de boules de feu. Almirior, seul survivant, fut dans l'obligation de tuer sa sœur. Ensuite, il se débarrassa du démon sans trop de problèmes, puis il lança un sort (puissant et encore inconnu) pour faire de la demi-succube son familier. Kiphrit (c'est son nom) devint l'esclave d'Almirior. Au lieu de le laisser choir totalement dans la folie, elle lui apprit à retourner sa haine contre les Royaumes et tous ceux qui y habitaient. Finalement, Kiphrit et Almirior perpétrèrent de nombreux assassinats qui leur apportèrent richesses et plaisirs. Les deux meurtriers s'entendaient de mieux en mieux. Et, un jour, Almirior décida de se fixer pour mieux étudier les arts occultes.

Il s'installa non loin du village d'Ekérit. Grâce aux richesses de ses victimes, il acheta une petite maison qu'il partagea avec Kiphrit (qui se fit passer pour sa mère). Le village compte deux temples : un dédié à Loviatar, la demi-déesse de la souffrance, et un autre consacré à Heaum, le dieu de la protection. Un beau matin, un envoyé de Loviatar vint frapper à la porte d'Almirior pour lui proposer un pacte. S'il acceptait d'aider la demi-déesse à réveiller un démon endormi depuis trois cents ans, il recevrait, en échange, une place importante dans son clergé ainsi qu'un artefact ! Seul petit problème : le démon est enfermé dans les cryptes du temple de Heaum. Almirior néanmoins ne se fit pas prier.

Le premier jour du mois de ches de l'année 1357, calendrier des Vaux, Loviatar protégera la demeure d'Almirior contre le démon. Le mage devra, avec l'aide du prêtre Malthusar, délivrer le démon avant le 4 ches minuit. Lors de la cérémonie, le prêtre lira un parchemin runique, donné par Loviatar. Au même instant, Almirior sacrifiera une personne au cœur pur, en récitant une longue prière à la déesse. Ce que même Loviatar ne sait pas, c'est que les Puissances de Ravenloft sont intéressées par la cruauté d'Almirior. Si ce dernier réussit à réveiller le démon, un nouveau domaine lui sera offert ! Il est donc, sans le savoir, candidat au titre de seigneur de Ravenloft...

Entrée en scène des PJ

Après une dure aventure, les personnages font halte au village d'Ekérit, en cette belle soirée de veille du 1er ches 1357. Ils décideront vraisemblablement d'y passer la nuit. Au mauvais endroit, au mauvais moment...

Et si... les personnages ne se trouvent pas dans les Royaumes oubliés ?

Aucune importance ! Ce genre d'introduction fonctionne n'importe où. Il vous suffit de modifier un peu d'histoire d'Almirior.

Et si... ils préfèrent continuer ?
Tôt ou tard, ils finiront par camper dans la forêt. Au matin, ils se retrouvent dans le brouillard. A

tâtons, ils finissent par retrouver leur chemin jusqu'au village (même s'ils tentent d'aller dans la direction opposée !).

Chronologie

1er ches 1357

Le village se réveille entouré par une brume épaisse et impénétrable, au sens propre du terme. Les villageois se trouvent donc enfermés dans leur village, affolés et apeurés. Une crevasse sans fond, large de 50 m, sépare Ekérit de la demeure d'Almirior, qui s'est changée en somptueux manoir. Le seul moyen de la traverser est un pont invisible, situé à l'est, gardé par deux chasseurs invisibles. Almirior pense que c'est l'œuvre de Loviatar, mais elle n'est responsable que de la crevasse. Le reste est l'œuvre des Puissances. Les brumes sont dues au passage du village vers le plan de Ravenloft (au fil des jours, il se rapproche peu à peu de ce plan, influant sur le comportement des villageois). Le manoir est une version réduite de la véritable demeure qui attend Almirior sur Ravenloft.
Malthusar, le prêtre de Loviatar, voit son Toucher douloureux gagner en puissance. Contrairement à ce qu'il croit, ce n'est pas un présent de sa déesse. C'est juste un effet secondaire de la proximité du plan de Ravenloft.
Les sorts et les classes de personnages sont modifiés comme indiqué dans la boîte de campagne *Ravenloft, royaume d'épouvante*. Les tests de peur et d'horreur deviennent possibles.
Almirior s'extasie toute la journée devant sa nouvelle demeure, et part au village, le soir, en quête d'un cœur pur. Il y fait la rencontre d'une bande de gamins des rues. Elle se compose de Dyzti (15 ans), sosie parfait de Malinda, ce qui affecte énormément Almirior, et de ses frères Helt (17 ans, vénérant Tyr, paladin sans le savoir, auquel Almirior voue une antipathie assez prononcée) et Limovar (7 ans, vivant de menus larcins sur lesquels les commerçants ferment les yeux, et qu'il cache à son grand frère). Almirior leur raconte qu'il habite le manoir, mais qu'il ne peut plus rentrer chez lui, à cause de la crevasse. Ils l'invitent à passer la nuit chez eux, dans un petit moulin abandonné.

2 ches 1357

Dans le village, tout le monde a perdu le sourire et on ne s'adresse plus la parole que par politesse. Les prêtres de Loviatar et de Heaum se sont réfugiés dans leurs temples respectifs et n'en sortent plus. Les prêtres de Loviatar, dirigés par le maître-douleur Malthusar, étudient le parchemin donné par leur demi-déesse. Ceux de Heaum sont mis au courant de la présence du démon endormi sous leur temple par Klurtis, leur maître-sentinelle. Il est très difficile d'entrer dans les temples sans une bonne raison.
Dans la soirée, Almirior dit à Dyzti qu'il a trouvé un moyen de rentrer chez lui, et lui propose de l'héberger. La jeune fille accepte avec joie. En fait, Almirior pense avoir trouvé un cœur pur pour son sacrifice... Ils traversent le pont invisible sous les yeux du vieux Baltèse, le bûcheron. Mais Almirior refuse finalement de sacrifier Dyzti. Il ne peut se résoudre à tuer sa sœur une deuxième fois, même si ce n'est qu'un sosie. Il préfère la garder en sécurité chez lui.

3 ches 1357

Les villageois se terrent chez eux. Flariss, l'espion de Klurtis, découvre le dessein des prêtres de Loviatar un peu avant l'aube. Il en fait aussitôt part à son maître. A midi, Helt rencontre Baltèse, qui lui raconte ce qu'il a vu la veille. Helt n'hésite pas et cherche le pont, qu'il finit par trouver. Les chasseurs invisibles le laissent passer sur ordre d'Almirior, qui a décidé de le sacrifier (quoi de plus pur que le cœur d'un paladin ?). Dans la soirée, après avoir capturé Helt, Almirior envoie Kiphrit prévenir les prêtres qu'il est prêt pour le rituel. Le petit Limovar, esseulé, pleure dans la rue. Il cherche son frère et sa sœur, mais seul le vieux Baltèse sait où ils sont partis.

4 ches 1357

Les rues sont quasiment désertes. L'aubergiste ferme boutique et met les PJ à la porte. Dans la nuit du 3 au 4, Malthusar et ses prêtres se rendent discrètement au manoir, alors que les prêtres de Heaum préparent leurs sorts de protection. Sur le toit du manoir, Almirior est en plein préparatifs. Le rituel commence dans la soirée (vers 8 heures). Il dure une heure. Une fois le sort achevé, un rayon rouge aveuglant vient frapper le temple de Heaum. Ses prêtres, bien préparés, retiennent le démon dans la crypte pendant douze heures. Passé ce délai, le village s'étant trop rapproché du plan de Ravenloft, les prêtres perdent le contact avec leur dieu. Le démon surgit des profondeurs pour raser le village, en commençant par le temple de Heaum et ses occupants. Almirior, s'il est toujours vivant, est promu au rang de seigneur de Ravenloft (vous rajouterez donc une petite île sur la carte de ce monde, dirigée par un adolescent psychopathe, sa malédiction étant de ne jamais vieillir).

La population du village

Les villageois ordinaires sont terrorisés et ne comprennent rien à ce qui leur arrive. Certains optimistes font confiance aux prêtres de Heaum, mais cela ne durera pas...
Quelques-uns trouvent encore le courage d'échanger des ragots, dont certains peuvent intéresser les aventuriers. Par exemple :
- « On a vu l'gamin d'l'forêt en ville. Sa mère aussi. Y d'vraient êt'coincés d'l'aut'côté d'la crevasse, pourtant ? »
- « J'ai vu une étrangère rôder autour du temple de Loviatar. Une femme sombre... mais d'une beauté ! » (Kiphrit, débarrassée de son déguisement.)
- « L'vieux Balt a vu des choses qu'il aurait pas dû voir. J'vous l'dis, moi !... »

N'oubliez pas que l'attitude des villageois change de jour en jour. Les citoyens des Royaumes oubliés (énergiques, optimistes et insouciants) se métamorphosent petit à petit en habitants de Ravenloft (superstitieux, abrutis par la peur et se méfiant beaucoup des étrangers). Si les PJ font trop de vagues, il n'est pas impossible qu'ils se fassent lyncher, simplement parce que cela soulage tout le monde de faire quelque chose...

Baltèse, dit « le vieux Balt »

Baltèse est un campagnard âgé, qui ne crache pas sur un petit verre de temps en temps. Il sort rarement de sa cabane, mais sait néanmoins accueillir les visiteurs de passage. Il est de ces petits vieux qui disent avoir tout vu dans leur vie, et qui ont tendance à déformer la vérité, pour la rendre plus spectaculaire...
Après le 2, il aura des choses intéressantes à dire : « J'les ai vus com'je vous vois. Y marchaient au-d'sus du vide... Y m'a ben semblé reconnaître Dyzti, une p'tite du village. Elle t'nait la main au gamin qui vit dans la forêt avec sa mère. C'est ben étrange, d'ailleurs. Le manoir qu'a apparu, et ben il est pile à l'endroit où y crèchent... »

Dyzti

Dyzti est une jolie jeune fille, et sera une très belle jeune femme. Pour l'instant, elle passe son temps à mendier des pièces dans la rue. Elle n'est pas très futée, mais sait pleurer à volonté, et vit assez confortablement avec ses frères, dans les ruines d'un petit moulin. Elle possède quelques jolies robes, qu'elle ne met que lorsqu'elle va flâner dans les bois. Il lui arrive d'effectuer quelques menus travaux (contre rémunération, bien sûr). Elle est profondément honnête et adore ses frères. Cela ne l'empêche pas de taquiner souvent Helt sur sa dévotion envers Tyr. Elle a une entière confiance en Almirior (enfin, jusqu'à ce qu'ils arrivent au manoir...).

Helt

Helt est un jeune homme juste, idéaliste et chaleureux. Il aime aider les villageois dans leurs travaux. Il travaille un jour sur deux chez le forgeron pour 3 pièces de cuivre. C'est lui qui nourrit son frère et sa sœur (même s'ils gagnent plus que lui, à son insu), et il donne le surplus au temple de Heaum. Il n'a aucune idée de ses talents (il ne sait même pas imposer les mains : il n'a jamais essayé), mais il vénère Tyr qu'il prie et remercie chaque soir. Seul Klurtis sait que c'est un futur paladin.
Almirior ne lui inspire pas confiance, et lorsqu'il apprend que sa sœur a passé la nuit chez lui,

dans ce manoir inquiétant, il n'hésite pas à aller la chercher, les armes à la main (il se fera capturer).

Limovar

Ce gamin maigrichon, frère de Helt et de Dyzti, est le chouchou du village. Il aime beaucoup Helt, qu'il considère comme son père. Quant à sa sœur, il l'adore : elle lui donne des confiseries et s'amuse avec lui. Il tentera maladroitement de voler une ou deux pièces à un PJ. Si on lui crie dessus, il se met à pleurer très fort, attirant beaucoup de monde (son frère et la milice, entre autres). Quand son frère partira chercher sa sœur au manoir, il se réfugiera en sanglotant au temple de Heaum.

Flaris, le demi-elfe

C'est l'espion en titre de Klurtis. La présence, dans ce village perdu, d'un demi-elfe ayant manifestement roulé sa bosse devrait intriguer les aventuriers. Il connaît presque toute l'histoire, mais ne dévoilera rien, même sous la torture (en espérant que les personnages n'aillent pas si loin!), sauf si une amitié très cordiale se noue entre lui et un PJ. C'est du domaine du possible : il est bon juge des caractères, et soupçonne que les prêtres de Heaum ne suffiront pas à gérer la crise.

Klurtis, le prêtre de Heaum

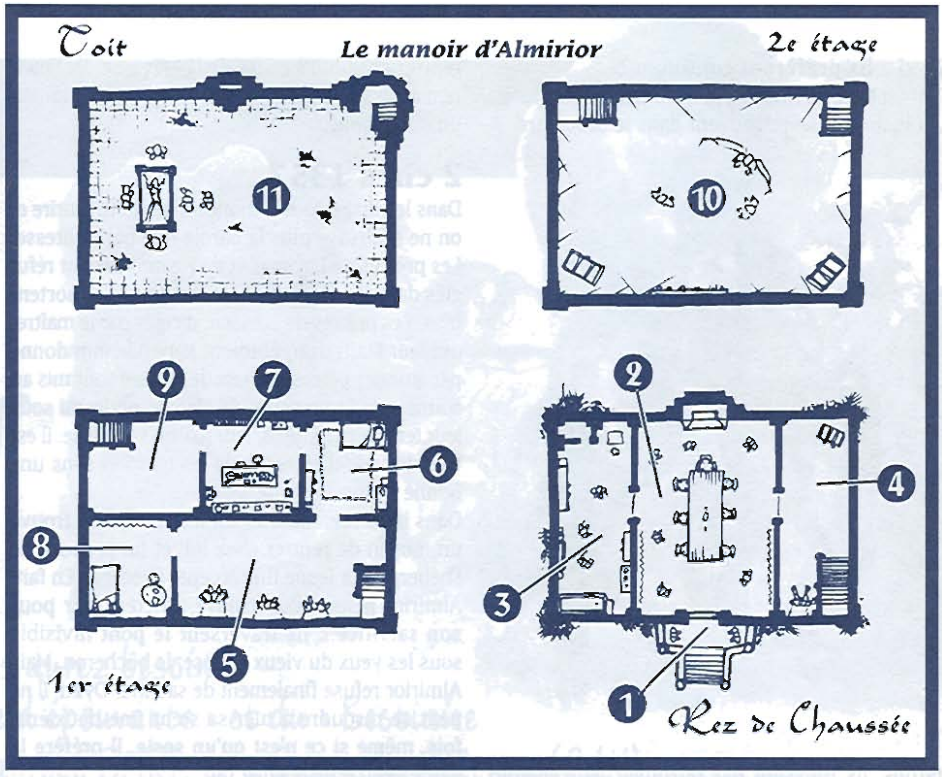
Klurtis est le seul à savoir que son temple abrite un démon. Il le fera savoir à ses clercs dès le deuxième jour. Il passe son temps dans le temple, à prier pour empêcher la créature de sortir. Du coup, il est à peu près impossible à rencontrer. Il aidera les PJ par ses prières, mais c'est tout. Grâce à Flaris, il sait en quoi consiste le rituel que vont tenter Almirior et Malthusar.

Malthusar, le prêtre de Loviatar

Ce petit homme décharné est aussi peu disposé que Klurtis à recevoir des étrangers, mais pour des raisons exactement inverses : il a un rituel à préparer.
Pour Malthusar, libérer un démon est un acte de dévotion envers sa déesse. Accessoirement, c'est une voie royale vers de hautes responsabilités au sein de son culte. Même si bizarrement, sa déesse est de plus en plus lointaine, cela doit être très important pour elle. Sinon, pourquoi le décor changerait-il ?

Et les PJ dans tout ça ?

Les PJ, vous l'aurez compris, doivent empêcher le rituel d'avoir lieu. Pour cela, il faut qu'ils comprennent ce qui se passe, et donc qu'ils sympathisent avec Flaris. Les premiers jours, ils sont livrés à eux-mêmes. A vous d'adapter le scénario en fonction de leurs actes. Il vous faudra peut-être revoir toute la chronologie (par exemple, si les PJ parviennent à se rendre au manoir avant le quatrième jour). C'est facile si vous avez l'histoire et les personnages bien en tête.
Si vous êtes un MJ un peu expérimenté, vous n'aurez pas beaucoup d'efforts à faire pour retarder les personnages. Il vous suffit de leur soumettre quelques fausses pistes (une histoire de passage secret dans le puits du village, un duel magique entre les prêtres, etc.), et le tour est joué! En revanche, s'ils sont complètement perdus, arrangez-vous pour qu'ils tombent sur Flaris, et pour que ce dernier consente à leur donner quelques renseignements. Si cela ne suffit pas, Klurtis enverra Flaris les recruter dans la matinée du quatrième jour.



Le manoir d'Almirior

Le pont

Avant d'arriver au manoir, les PJ doivent trouver le pont invisible et le traverser (50 m x 4 m), à la moitié de leur vitesse de déplacement. Les chasseurs invisibles les attaquent lorsqu'ils atteignent le milieu du pont. Ils s'en prennent à tous ceux qui cherchent à passer sans l'accord d'Almirior.

Le manoir

De près, le manoir ressemble à une petite place forte, avec un toit plat et des créneaux. Il est en pierre et en bois, mais il est impossible d'y mettre le feu à cause de ses protections magiques (les flammes s'éteignent très vite). Les descriptions qui suivent partent du principe que les PJ se rendent au manoir le 4 ches.

1 – L'escalier de bienvenue. Au premier abord, il s'agit d'un de ces escaliers somptueusement décorés qui ornent l'entrée des maisons riches : de larges marches conduisent à une petite plate-forme encadrée de deux armures vides et immobiles. Mais dès qu'un intrus pose son pied sur l'une des marches, les armures s'animent. Il s'agit de deux gardes noirs.

2 – La salle commune. La porte est fermée, mais s'ouvre sans beaucoup d'efforts. Deux belles tapisseries (valant chacune 100 po) décorent les murs est et ouest. Une cheminée allumée chauffe et éclaire la pièce, ainsi que les six clercs de Loviatar qui s'y trouvent. Ils passent à l'attaque dès que les PJ entrent. Toute discussion avec eux est impossible.

3 – La cuisine. Elle contient un grand four, différents meubles renfermant de la viande séchée (10 rations), un évier, un lavoir, et trois gobelyns armés de couperets.

4 – Le piège. Un escalier mène au premier étage. Au nord, une mimique déguisée en coffre. Au sud, un doppleganger enchaîné (serviteur d'Almirior) qui a pris la forme de Dyzti et demande à boire, d'une voix faible. Une fois libéré, il dira aux PJ qu'une épée magique est cachée dans le coffre. Mais dès qu'un PJ touche la mimique, elle attaque, suivie du doppleganger (qui essaiera de les prendre par surprise).

5 – Les serviteurs. Là se trouvent enchaînés (de gauche à droite) un drow, un muloup majeur et une vampyre. Tous sont des serviteurs d'Almirior qui ont tenté de s'échapper. Ils les a enfermés là en attendant d'avoir mémorisé ses sorts de Charme. Dès qu'une source lumineuse entre dans la pièce, le muloup, rendu fou par sa servitude, s'énerve et tire sur sa chaîne. Il la brise en deux rounds et attaque le PJ le plus proche (n'oubliez pas le test de peur).
Le drow fixe les PJ froidement, sans ouvrir la bouche ou en marmonnant des choses incompréhensibles dans sa langue.
La vampyre se fait passer pour une faible victime, essaie de rester avec les PJ et attend le bon moment pour les attaquer. Si les aventuriers lui paraissent naïfs, elle affirme que le drow est bon. Comme elle, c'est une innocente victime d'Almirior...

6 – La chambre d'Almirior. Un lit, une armoire remplie de vêtements et d'effets personnels, un bureau et une chaise. Rien de bien intéressant, si ce n'est une arbalète de poing +1 armée d'une flèche meurtrière (tueuse de clercs) cachée sous le lit (pour s'assurer de la loyauté de Malthusar).

7 – Le laboratoire. C'est ici qu'Almirior étudie. En fouillant, les PJ peuvent trouver un parchemin d'Identification, deux potions de Soins et une potion de Contrôle des morts-vivants.

8 - La chambre de Dyzti. Les portes sont fermées par un Verrou du magicien. La jeune fille est heureuse de voir les PJ. Elle leur explique qu'Almirior la retient ici pour la mettre à l'abri d'elle ne sait quoi. Elle sait que Helt a été capturé, et elle a peur pour lui.

9 - Escalier. Il mène à l'étage supérieur.

10 - Le grenier. On pénètre dans la salle par une trappe, en haut de l'escalier. Aucune source lumineuse n'éclaire cette vaste salle. Un sort de Vacuité permanent a été jeté sur cette pièce, rendant invisible les deux coffres et le râtelier (contenant six hallebardes dont une +1) qui s'y trouvent. Par ailleurs, la salle contient un démombre et deux clercs de Loviatar.

Un des coffres contient le livre de sorts d'Almirior (10 sorts de niveau 1 à 4, 5 sorts de niveau 5, 3 sorts de niveau 6), son journal intime (depuis l'expérience de son père), une robe des Archmages blanche (GdM, p. 206) et un ours en peluche. Si l'on touche à l'un des livres, l'ours, ou plutôt le golem-poupée, attaque.

11 - Le toit. S'y trouvent Almirior, Kiphrit, Malthusar, deux de ses prêtres et Helt, attaché à un autel. Si les PJ le libèrent, il les aidera. Quoi qu'il en soit, la bataille va faire rage...

Si les PJ ne parviennent pas à arrêter le rituel, ils ont tout de même, grâce aux prêtres de Heaum, une demi-journée pour se débarrasser d'Almirior et se préparer à combattre le démon, un géant ailé qui ressemble à une gargouille.

Épilogue

Si les PJ ont tué Almirior et empêché le rituel d'avoir lieu, le village d'Ekérit retrouvera sa place dans les Royaumes oubliés. Si les PJ ont tué Almirior après que le démon se soit réveillé, ils ont un gros problème! S'ils sont toujours en vie, ils seront transportés sur n'importe quel domaine de Ravenloft, avec ce qui reste du village.

Si les PJ n'ont pas tué Almirior, mais ont empêché le rituel d'avoir lieu, Ekérit et les PJ resteront dans ce demi-plan jusqu'à ce qu'Almirior soit tué (ils retrouveront alors leur monde d'origine).

Enfin, si les PJ n'ont pas tué Almirior et n'ont pas empêché le rituel, ils seront transportés sur Ravenloft, dans le domaine d'Almirior. Celui-ci gagnera quatre niveaux et bénéficiera de l'aide d'un démon des crevasses.

Frédéric Lacoste
illustration : Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour AD&D2

▶ *Almirior (humain, 60 ans, en paraît 13)*

Mage niveau 12, Al LM, CA 3, DV 12, PV 35, TAC0 16.
Objets magiques portés : Robe scintillante, Dague sanglante, Bracelets de défense (CA 4), amulette d'Immunité à la détection.
Sorts en mémoire : 4 sorts des niveaux 1 à 5, 1 sort de niveau 6.
Notes : Almirior fera tout ce qui est en son pouvoir pour mener le rituel à terme. Toutes les créatures de son côté de la crevasse sont à son service et combattront pour lui jusqu'à la mort. Il est doué d'une froide intelligence et tue sans pitié, mais n'oubliez jamais qu'il est au bord de la folie. Il confond Dyzti et Malinda, et change fréquemment d'attitude à son égard. A certains moments, il l'aime comme un frère. A d'autres, il se souvient d'avoir été obligé de la tuer, et est rongé par le remords. Si la situation se fait menaçante, il n'hésitera pas à utiliser ses nombreux sorts d'altération (école qu'il apprécie, mais sans plus) pour changer son apparence.

▶ *Kiphrit, demi-succube*

Al LM, CA 6 (forme humaine) ou 4, DV 12, Vol 18, DV 6, PV 35, TAC0 15.
Spécial : Baiser vampirique, Immunité au feu, Électricité, Charme, Illusion.
Sorts : Suggestion, Charme-personne, ESP (une fois par jour).
Note : Kiphrit est le familier d'Almirior. Elle s'amuse beaucoup avec lui et se montre fidèle. Néanmoins, si l'envie lui prend, elle tentera de séduire le PJ masculin le plus attirant, sans subtilité excessive (« Bonjour, beau guerrier... »).

▶ *Baltèse, dit « le vieux Balt » (bûcheron, 60 ans)*

Al NB, CA 9, DV 10, PV 10, TAC0 19 (hache).

▶ *Dyzti (gamine des rues, 15 ans)*

Al CN, CA 6, DV 12, PV 5, TAC0 19 (fronde).

▶ *Helt (gamin des rues, 17 ans)*

Paladin niveau 1, Al LB, CA 6, DV 12, PV 10, TAC0 19 (épée longue).
Spécial : Protection contre le mal (3 m), Immunité aux maladies, JdS + 2.

▶ *Limovar (gamin des rues, 7 ans)*

Al N, CA 10, PV 2, TAC0 20 (fronde).

▶ *Klurtis (humain, 38 ans)*

Prêtre de Heaum niveau 10, Al LN, CA 0 (armure de plates complète + bouclier ; tenue de cérémonie), DV 12, PV 65, TAC0 14.
Spécial : + 2 aux jets de surprise.
Sorts : 4/4/3/3/2.
● Sphères mineures : Création, Élémentaire, Soins.
● Sphères majeures : Générale, Astrale, Combat, Divination, Garde, Protection, Soleil.

▶ *Flaris (demi-elfe, 35 ans)*

Voleur-espion niveau 6, Al CB, CA 7, DV 12, PV 32, TAC0 18 (cimeterre).
Spécial : Attaque sournoise, dégâts x 3.

▶ *Les prêtres de Heaum*

Clercs niveau 3, Al LN, CA 0, DV 12, PV 15, TAC0 20.
Sorts : 2 de niveau 1 et 1 de niveau 2.
Note : Ils sont une vingtaine et jouent le rôle d'une milice, juste et (très) présente.

▶ *Malthusar (humain, 42 ans)*

Prêtre de Loviatar niveau 12, Al LM, CA 5 (armure d'écailles + bouclier), DV 12, PV 85, TAC0 14.
Spécial : Toucher douloureux (4 fois par jour, -6 au TAC0 de la victime).
Sorts : 6/5/5/3/2/2.
● Sphères mineures : Animale, Divination, Garde, Conjuration, Climat.
● Sphères majeures : Générale, Charme, Combat, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Soleil.

▶ *Chasseurs invisibles (BM, p. 37)*

Al N, Int 14, CA 3, DV 12, vol 12 (A), DV 8, PV 45, TAC0 13.
Spécial : Surprise, Invisibilité.

▶ *Gardes noirs (BMR, p. 25)*

Al N, Int 5, CA 2, DV 9, PV 25, TAC0 15.
Spécial : Immunité aux sorts de charme.

▶ *Les prêtres de Loviatar*

Prêtres niveau 3, Al LM, CA 5, DV 12, PV 18, TAC0 20.
Sorts : 2 de niveau 1 et 1 de niveau 2.

▶ *Gobelyns (BMR, p. 26)*

Al NM, Int 6, CA 4, DV 12, DV 4 + 4, PV 22, TAC0 13.
Spécial : Festoyer.

▶ *Doppleganger (BM, p. 57)*

Al N, Int 12, CA 5, DV 9, PV 25, TAC0 15.
Spécial : Surprise, Immunité aux sorts Sommeil et Charme.

▶ *Mimique (BM, p. 93)*

Al N, Int 8, CA 7, DV 7, PV 40, TAC0 13.
Spécial : Colle; Camouflage.

▶ *Muloup majeur (BMR, p. 44)*

Al NM, Int 1 (aliéné), CA 2, DV 18, PV 50, TAC0 11.

▶ *Drow*

Guerrier niveau 6, Al LM, Int 14, CA 5, DV 12, PV 42, TAC0 14 (cimeterre).

▶ *Vampyre (BMR, p. 63)*

Al CM, Int 16, CA 4, DV 12, PV 42, TAC0 11.
Spécial : Poison de charme.

▶ *Démombre (BMR, p. 15)*

Al CM, Int 12, CA 9, 5 ou 1 (selon l'éclairage), DV 7+3, PV 42, TAC0 13.
Spécial : Surprise, Ténèbres (une fois par jour).

▶ *Golem-poupée (BMR, p. 30)*

Al N, Int 0, CA 4, DV 15, PV 65, TAC0 11.
Spécial : Morsure.

▶ *Démon des crevasses*

Al LM, CA -5, DV 15, PV 90, TAC0 7.
Spécial : Aura de peur (6 m), Immunité au feu et au poison, Régénération (2PV/round).
Sorts (1 fois par jour) : Détection de la magie, Détection de l'invisible, Boule de feu, Immobilisation des personnes, Invisibilité majeure, Métamorphose, Production de feu, Pyrotechnie, Mur de feu, Charme-personne, Téléportation sans erreur.

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

L'APPEL DE CTHULHU

Le livre

Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs et d'Investigateurs
Les mentions « p. XXX » font référence à la cinquième édition

Acte I
ÉTATS-UNIS

Introduction des Investigateurs

Nous sommes dans la seconde moitié des Années folles, vers 1927. Au cours de leurs précédentes aventures, les PJ ont tous eu l'occasion de faire la connaissance du Pr. Forrestal, un archéologue un peu excentrique, mais très compétent (s'ils sont débutants, arrangez-vous pour le faire apparaître dans leur background). Depuis des années, Forrestal, efficacement secondé par sa fille, Lilian, sillonne le Proche-Orient. Sa spécialité est la Palestine des débuts de l'ère chrétienne. Profondément croyant, Forrestal ignore tout du mythe de Cthulhu. Après plusieurs mois sans donner de nouvelles, il envoie à chacun des Investigateurs une petite lettre fort aimable, accompagnée d'une invitation à assister à la conférence qu'il doit donner, au V[e] Forum international d'archéologie. Organisée par l'Institut Ravenwood, cette manifestation se tient à New York du 15 au 22 mai. Forrestal a joint le programme, où il a entouré la date de sa conférence, le 18. Sur le dépliant, elle porte la mention peu prometteuse de « thème non communiqué », mais sa lettre promet de « grosses surprises, peut-être dans vos cordes ». Cela devrait suffire à motiver des personnages, qu'ils soient débutants ou expérimentés.

Des Investigateurs un peu paranoïaques peuvent se renseigner sur l'Institut Ravenwood. C'est un petit centre de recherches privé, géré par un fondé de pouvoir débordé nommé Charles Frampton. Il administre des fonds laissés par le Pr. Ravenwood, un archéologue très connu et très excentrique, qui est pour l'heure quelque part en Asie centrale. L'institut jouit d'une excellente réputation, et ne dissimule aucun secret sinistre. Si les PJ le demandent, Frampton est très heureux de leur réserver des places pour assister à la totalité du congrès. Ce n'est pas bien cher, et on n'a pas tous les jours une telle occasion de s'instruire! S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, suggérez-leur une telle démarche.

Le forum

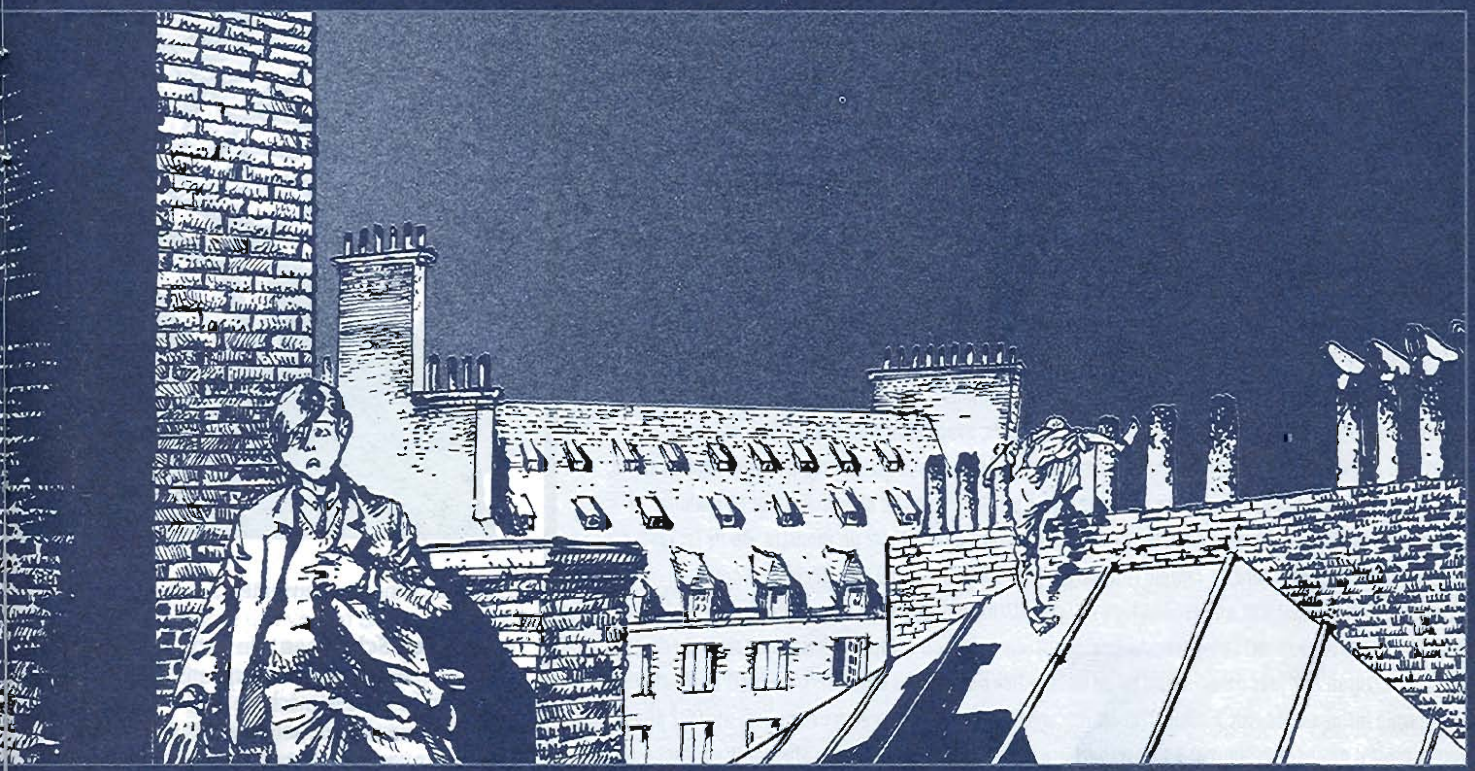
Forum international ou pas, l'Institut Ravenwood est plutôt pauvre. Les congressistes sont logés à l'*Imperial*, un hôtel convenable sans plus, situé à deux pas d'Union Station, la grande gare de New York. Les conférences proprement dites ont lieu dans un petit auditorium légèrement miteux, tout près de l'hôtel. Si les PJ assistent à la totalité de la manifestation, ils auront l'occasion de faire la connaissance de leurs futurs suspects. C'est un petit bonus... Les congressistes forment un mélange pittoresque d'archéologues baroudeurs, de profanes, de journalistes plus ou moins intéressés, de conservateurs de musées...

Le programme est remis à tout le monde au matin du premier jour. Il semble redoutablement ennuyeux, avec des conférences sur des sujets parfaitement abscons, du genre : « Problèmes d'aération dans l'habitat crétois de l'Âge du Bronze. » En pratique, ce ne sera pas si terrible. Certains participants sont tellement enthousiasmés par leur sujet qu'ils arrivent à le rendre passionnant, même au plus obtus des profanes. Et tout se passe bien jusqu'au 18 mai.

Le meurtre

Nous sommes au matin du troisième jour, aux alentours de 10 heures. La salle de conférence est presque vide, mais le professeur Forrestal n'a pas l'air de s'en formaliser. Souriant, il monte sur l'estrade. Il n'a pas préparé de notes, et a l'air fort content de lui. Hélas, il n'a pas le temps d'aller bien loin. En fait, il termine à peine les

des Révélations



plutôt expérimentés, et à un Gardien des arcanes capable d'improviser dès règles de « L'appel de Cthulhu ».

remarques préliminaires, sur le thème « merci à tous d'être venus », lorsqu'il commence à suffoquer et qu'il s'écroule en râlant.

Que font les PJ ?

S'ils se précipitent pour porter secours à Forrestal, ils ne peuvent que constater son décès. Le reste de la salle panique avec un bel ensemble. Tout le monde se bouscule pour voir ce qui est arrivé au professeur. Lilian est en larmes. Il faudra aux PJ plusieurs minutes pour rétablir l'ordre.

Là-dessus, Frampton, qui présidait la séance, annonce qu'il vient de prévenir la police, et demande à tout le monde de regagner sa place.

Premières constatations

Si les Investigateurs sont actifs et intelligents, ils peuvent faire quelques découvertes intéressantes avant l'arrivée de l'inspecteur Briggs.

- S'ils se sont tenus à moins de 20 cm du visage du mort : il sentait légèrement l'amande amère.
- Jet de Médecine ou, à la rigueur, de Connaissance : les symptômes de Forrestal correspondent à un empoisonnement au cyanure de potassium. C'est un poison foudroyant.
- Jet d'Idée : quelques secondes avant de s'effondrer, le professeur a bu un verre d'eau. Celui-ci se trouve toujours sur la table, à côté d'une carafe.
- S'ils essayent de s'en souvenir, il leur semble que la carafe était déjà dans la pièce lorsque tout le monde est entré. Beaucoup de gens se sont approchés de l'estrade avant que Forrestal ne commence, pour lui serrer la main ou pour bavarder. Il est possible que le poison ait été versé à ce moment-là. De plus, Frampton, qui se trouvait à côté du professeur, a eu tout le temps de trafiquer la carafe.

La police intervient

Après une dizaine de minutes, une demi-douzaine d'agents de police, accompagnés d'un inspecteur, font leur entrée. Les témoins sont priés d'évacuer la salle. Ils sont regroupés dans le hall, et interrogés séparément dans un petit bureau attenant.

L'inspecteur Briggs est un gros type au nez cassé, qui n'a pas l'air très vif, mais qui est en fait beaucoup moins bête qu'il n'y paraît. Le premier interrogatoire sera bref, pas plus de quelques minutes par personne, et se termine par le traditionnel « je vous saurai gré de ne pas quitter la ville sans m'avertir ». Briggs fera de son mieux pour découvrir la vérité, mais pour lui, les Investigateurs sont de simples suspects. Et s'il y a une chose dont il a horreur, c'est de voir ses suspects jouer aux détectives « comme dans les romans de cette foutue Anglaise, là, Agatha je-ne-sais-plus-quoi ! ». Si les PJ sont polis et coopératifs, il se montrera plus souple que s'ils le traitent comme un attardé. Il pourrait même aller jusqu'à les laisser quitter la ville avant les autres suspects.

Quoi qu'il en soit, les PJ rentrent à l'hôtel en milieu d'après-midi (s'ils n'y logent pas, faites en sorte qu'ils raccompagnent Lilian). La porte de la chambre de Forrestal a été forcée, et ses affaires ont été fouillées. Même chose chez sa fille. (L'intrus n'a pas trouvé ce qu'il cherchait.) Il ne leur reste plus qu'à prévenir la police, et à supporter deux heures d'interrogatoire supplémentaires.

Les suspects

Les personnes qui assistaient à la conférence sont, bien entendu, des suspects de choix. Ils sont tous, comme les PJ, obligés de rester en ville pour le moment. A une exception près, ils sont très désireux d'aider les enquêteurs, officiels et autres. Utilisez-les pour distribuer des rumeurs, mettre un peu de couleur et, pourquoi pas, leur donner des informations utiles.

- **Charles Frampton.** La cinquantaine, grisonnant et nerveux. Il craint le scandale, et ses conséquences sur l'institut, mais les Investigateurs pourraient trouver un sens plus sinistre à son anxiété... Approché avec tact, il leur expliquera que la conférence de Forrestal devait porter sur des documents qu'il avait découverts en Terre sainte. « Il était très excité, et il m'a promis une conférence qui ferait sensation. Il parlait de révolutionner l'archéologie et les études bibliques d'un seul coup... Normalement, je n'aurais pas accepté, pas sans connaître le sujet exact, mais

Ce qui se passe

Forrestal était sur la piste d'une découverte qui ne plaisait pas, mais alors pas du tout, à certaines personnes, et elles viennent de le supprimer.

Remontons en arrière... Sous Jérusalem vit une créature immortelle. Elle a porté de nombreux noms, le plus récent étant celui de Baphomet. Elle n'a rien d'un démon au sens chrétien du terme. C'est quelque chose de plus ancien, de beaucoup plus éloigné de l'humanité et de beaucoup plus maléfique. Dans le panthéon des Grands Anciens, c'est une entité apparentée à Tsathoggua.

Aux temps bibliques, elle était en sommeil, servie par un petit culte de goules, qui maintenaient un contact étroit avec la surface et accomplissaient les sacrifices nécessaires. Mais une nuit, un homme étrange (Thaddée, voir plus loin) vint dans leurs tunnels, annonçant qu'il apportait la Bonne Nouvelle. Le monde de la surface venait de recevoir la visite d'un Messie, que certains appelaient déjà le Fils de Dieu. Moyennant quelques contorsions doctrinales, le prêcheur réussit à rendre sa doctrine acceptable pour une bande d'anthropophages inhumains. Le Baphomet fut privé de sacrifices, et commença à s'éveiller. Chez des créatures dont l'espérance de vie se mesure en millions d'années, c'est un processus lent...

Le Baphomet revint pleinement à lui au début du XI[e] siècle, avec l'aide d'un magicien occidental, un certain Hugues de Payns. Pour mieux servir son nouveau maître, celui-ci créa un ordre de chevalerie, les Templiers. Ils gardèrent la créature pendant près d'un siècle avant d'être chassés de Jérusalem. Ils revinrent peu après, déguisés en pèlerins, et s'enfoncèrent dans l'antre du monstre. On ne les revit plus...*

Quelques décennies plus tard, le Temple fut détruit par Philippe le Bel. Et les siècles passèrent.

Les années 1850 marquèrent une renaissance de l'occultisme européen. On vit se créer toutes sortes de mouvements vaguement templiers, revendiquant « le trésor du Temple » sans savoir au juste de quoi il s'agissait. Jusqu'à ce jour du début du siècle où la Milice des Pauvres Chevaliers, un petit ordre allemand sans grande influence, réussit à déchiffrer les messages codés que les premiers Templiers avaient abandonnés dans la forêt d'Orient, à Provins et à Gisors. Karl von Scharssen, un archéologue allemand, contacta le Baphomet et passa un pacte avec lui. Rien que de très standard : en échange de pouvoirs incommensurables et non spécifiés, von Scharssen était chargé de veiller sur le corps du monstre et de satisfaire ses moindres désirs. Récemment, le Baphomet a exprimé le souhait de rencontrer son nouveau disciple. Conformément aux usages, l'Allemand doit se présenter devant son maître avec une jeune fille à sacrifier...

Là-dessus, Forrestal et sa fille entrent en scène. L'Américain vient de trouver des parchemins araméens qui parlent des goules vivant sous Jérusalem, de leur adoration du démon et de leur conversion à la Vraie Foi. Von Scharssen n'est pas homme à prendre des risques : il a supprimé Forrestal et tenté de récupérer les parchemins. A mi-parcours, il s'est dit que, tant qu'à faire, Lilian ferait un magnifique sacrifice...

** NDLR : Bien sûr, cette présentation du fondateur de l'ordre du Temple n'est valable que dans le cadre de ce scénario. La réalité historique est différente. (Mais qu'en sait-on vraiment ?)*

Von Scharssen

sa réputation était telle que je me suis dit que je pouvais faire une petite entorse au règlement. »

● **William J. Smith**. En surface, un brave retraité un peu rougeaud. En fait, c'est un parfait illuminé qui a découvert une « pierre gravée » dans son jardin de l'Illinois. A la suite d'un raisonnement mathématico-théologique serré, il en a conclu que c'était l'une des bornes qui marquaient le jardin d'Éden (c'est effectivement une borne, mais elle marquait les limites d'un champ dans les années 1740). Il est difficile de le faire parler d'autre chose que de sa découverte. S'il met le grappin sur un Investigateur, il ne le lâchera pas facilement.

● **François Germand**. Un archéologue français, qui doit parler de ses fouilles en haute Égypte. Son anglais n'est pas fameux, mais c'est une mine de renseignements sur le Moyen-Orient entre 1500 av. J.-C. et les débuts de l'ère chrétienne. Il estimait beaucoup Forrestal, et aidera volontiers les PJ, surtout si leurs connaissances en histoire et en archéologie sont déficientes...

● **Harold C. Hale**. Grand historien britannique, et l'invité vedette du congrès. Il le sait, et en profite pour être aussi désagréable que possible. Ce petit bonhomme rouquin et myope est avant tout un critique féroce, qui déverse sa bile sur absolument tout le monde. Les événements ont un peu rabattu son caquet, mais il ne pourra pas s'empêcher de lancer quelques piques contre Forrestal « un homme aux théories peu conventionnelles, pour ne pas dire fantaisistes ».

● **Jonathan Harrington**. Un grand échalas aux yeux hagards, qui boit trop. Il rentre tout juste d'une très éprouvante expédition en Malaisie, où il a vu des choses... Il connaît un peu de mythe de Cthulhu, mais à la moindre allusion à des créatures indicibles, il file au bar et entreprend de s'imbiber consciencieusement, jusqu'au coma éthylique.

● **Karl von Scharssen**. Un petit bonhomme chauve et myope, avec des lorgnons et un air un peu distrait. C'est le méchant de notre histoire, mais il est un peu tôt pour que les PJ s'en aperçoivent. En surface, c'est un brave professeur en archéologie du Moyen-Orient, qui parle anglais avec une petite pointe d'accent.

● **Iwo Kashirama**, de l'université de Tokyo. Sa conférence du lendemain, sur les ruines qu'il vient de découvrir au centre de la Mandchourie, tend à « prouver » que ce territoire a été colonisé par le Japon au début de l'ère chrétienne. Par conséquent, les revendications de son pays sur cette région sont parfaitement légitimes. Ses honorables confrères pestent contre cette « basse manœuvre politique », et boycotteront son exposé.

Lilian

Dans la soirée, elle vient trouver les Investigateurs (si ces derniers ne l'ont pas déjà prise sous leur aile). Elle leur explique, en substance, qu'elle a besoin d'aide pour trouver l'assassin de son père. « Et puisque vous connaissiez papa, j'ai pensé à vous... » Elle est vive, intelligente, compétente... mais elle est un peu en dehors de son élément. Elle est linguiste et historienne, pas policier ! Elle peut leur dire que son père était récemment rentré de Palestine avec des documents très importants, dont il avait refusé de lui parler. Il s'était enfermé dans leur maison de campagne de Poughaskett, un petit trou perdu au fin fond du Vermont. Il en était revenu juste avant la conférence, très excité. Elle ne sait pas s'il avait les documents avec lui. Maintenant, c'est aux Investigateurs de choisir : continuent-ils les recherches sur place, ou tentent-ils de faire un saut dans le Maine ?

Sur place

● **A l'hôtel**, il faudra longuement interroger le personnel. L'un des garçons d'étage finit par se souvenir d'avoir croisé un serveur dont la tête

Lilian

Les faits et gestes de l'homme blond

Après avoir fouillé les chambres de l'« Imperial », l'assassin est reparti bredouille. Il est parti pour le Vermont, mais a fait une courte pause à Boston, pour visiter la résidence principale des Forrestal (où il n'a rien trouvé non plus) et appeler du renfort. Les PJ ont maintenant à faire à une demi-douzaine de tueurs. Et pendant ce temps, von Scharssen, leur commanditaire, attend tranquillement que Briggs l'autorise à quitter l'hôtel, puis le pays.

ne lui disait rien. « Un grand type blond, il me semble. » Il manque une veste d'employé dans la lingerie du deuxième étage...

● **A l'auditorium**, la jeune fille qui tient le bar se souvient très bien du jeune homme très poli qui est venu remplir la carafe (Briggs pourra confirmer dès le lendemain matin que cette dernière contenait assez de cyanure pour liquider tous les congressistes). C'était un grand blond, avec une pointe d'accent étranger...

Ces renseignements sont assez faciles à obtenir, et suffiront à décider Briggs à laisser partir tout le monde. Mais il faut compter au moins une demi-journée, et pendant ce temps, l'assassin creuse son avance...

S'ils préfèrent filer à l'anglaise sans enquêter sur place, rappelez-vous que l'*Imperial* est surveillé par la police. Laissez-les mettre en scène leur départ (par les cuisines, déguisés en employés ou, plus rocambolesque, par les toits). N'oubliez pas qu'à partir de cet instant, ils vont être recherchés par la police... L'inspecteur Briggs ne croit pas à leur culpabilité, mais il leur passera un savon lorsqu'il aura remis la main sur eux.

Un peu de logistique

Il y a un peu plus de 600 km entre New York et Poughaskett, un village de 300 habitants perdu dans les montagnes. Si les Investigateurs ont une voiture, signalez-leur qu'à l'époque, c'est une véritable expédition. Le dernier tiers du trajet se fera sur des routes défoncées, sans signalisation, dans une région peu peuplée. S'ils tentent leur chance, n'hésitez pas à les faire tomber en panne ou à les perdre.

La solution la plus raisonnable est de prendre le train jusqu'à Montpelier (la capitale du Vermont), puis se débrouiller avec les moyens de transport locaux : un car poussif, ou une calèche qu'il faudra louer. Dans les deux cas, ils en ont au moins pour vingt-quatre heures de trajet, voire plus.

Quoi qu'il en soit, les PJ et Lilian arrivent à Poughaskett sales, épuisés et de mauvaise humeur, après un voyage sans histoires.

Et si... il y a un pilote d'avion dans le groupe ?
Ça peut arriver. Dans ce cas, les PJ feront le voyage en un peu plus de six heures. Vous pouvez vous arranger pour qu'il n'y ait aucun moyen de se poser à Poughaskett, et qu'ils soient obligés de se rabattre sur le terrain d'aviation de Montpelier. Moyennant un peu de mauvaise volonté de la part des indigènes, on peut compter une heure de plus pour trouver une voiture, et deux bonnes heures pour aller à Poughaskett. Ils arriveront juste avant les tueurs...

Le village proprement dit se compose d'une rue principale, d'une place, d'une église et d'un general store. Arrangez-vous pour que le groupe arrive au milieu de la nuit ou à l'aube. Si les PJ réveillent les villageois pour leur poser la question : oui, tout le monde a vu passer une grosse voiture noire avec cinq hommes à l'intérieur, dans la soirée. L'un d'eux était un blond avec un accent, très poli, qui a demandé le chemin de la maison du professeur.

Celle-ci se trouve dans la montagne, à une heure du village. Impossible d'y aller en voiture. Il faut prendre un sentier abrupt, qui longe des précipices... Dans le noir, cela devrait leur donner des sensations fortes !

Et si... ils cherchent la voiture des tueurs ?
Ils la trouvent sans difficulté (jet de TOC). Elle est dissimulée sous des branchages, dans la forêt. C'est une voiture de grande série, louée à Montpelier. La saboter est un bon moyen de couper la retraite à leurs adversaires... qui tenteront de se rabattre sur le véhicule des PJ.

Du rififi dans les montagnes

Après une marche épuisante, ils arrivent enfin à la maison du professeur. Tout semble aller. Il y a de la lumière aux fenêtres... Les Investigateurs s'approchent... et sont accueillis par des coups de fusil ! (Ne vous embêtez pas avec les dégâts. Dans le noir, leur adversaire ne risque pas de leur faire grand mal.)

Une voix d'homme âgé leur intime l'ordre de « déguerpir immédiatement, bande de voleurs, si vous voulez pas que je vous troue la peau une fois pour toutes ». Lilian sourit : c'est le vieux Joe, l'homme à tout faire de son père. Elle se fait connaître, et Joe les laisse approcher...

C'est à ce moment-là qu'on commence à les canarder par derrière ! Pour cette première salve, n'utilisez surtout pas les règles de combat, sans quoi vous massacreriez les PJ. Parlez de balles qui sifflent autour d'eux, exigez des jets de Chance, infligez quelques points de dégâts à ceux qui les manquent. Ils sont à une cinquantaine de mètres de la maison, en terrain découvert. Leurs adversaires sont dans les bois, dans l'obscurité, invisibles (imposez de gros malus aux PJ qui tentent de riposter : -25 %, par exemple). Bref, le meilleur choix semble être une fuite éperdue vers la maison.

Lilian n'y arrivera pas. Touchée par une balle à la cuisse, elle s'écroule à mi-chemin. Dans la confusion, il n'est même pas certain que les PJ s'en rendent compte (jet de TOC). S'ils tentent de jouer aux héros, ils se font tirer comme des lapins... Et cette fois-ci, ne bridez plus les dommages. Il est important qu'ils l'abandonnent !

Le siège

Joe est un vieillard hirsute et crasseux, qui tient un gros fusil. Juste après l'entrée du dernier des PJ, il barricade la porte. Idéalement, ils ne devraient remarquer que maintenant l'absence de Lilian... et il est déjà trop tard pour la récupérer. Brusquement, dehors, ça commence à tirer de partout. Les fenêtres explosent, les balles sifflent à leurs oreilles. La chose intelligente à faire est de se jeter à terre. D'ailleurs, le vieux Joe montre l'exemple. Protégé par ce tir de barrage, l'un des agresseurs se faufile jusqu'à Lilian, et la ramène à couvert. Se mettre à la fenêtre et tenter de l'en empêcher est très imprudent, mais pas impossible...

Joe les met au courant en trois phrases : en l'absence du professeur, il garde la maison. Quel-

ques heures plus tôt, il a vu « une bande de sournois arriver par la forêt. Y z'ont essayé de me tirer dessus, alors je me suis retranché ici, et j'les ai t'nus en respect. Content de vous voir. »
Le jour se lève, et l'ennemi ne se manifeste plus... Jusqu'au moment où les Investigateurs essayent de sortir. Ils sont accueillis par de nouveaux coups de feu. Résumons-nous : ils sont assiégés au milieu de nulle part par des tueurs qui ont l'avantage du terrain. Ils sont probablement blessés, et ont perdu l'une des leurs. Il y a de quoi manger. En revanche, à part un fond de whisky, il n'y a rien à boire : le puits est derrière la maison, à l'extérieur. Seul point positif, les dossiers du professeur sont toujours là. C'est un fouillis de vieux bouquins, de notes gribouillées, etc. Une épaisse chemise cartonnée contient trois bouts de parchemin brunâtres couverts de caractères bizarres (de l'araméen), et plusieurs feuillets tapés à la machine. C'est ce que cherchent les tueurs.

Que faire ?

- Négocier sur le thème « rendez-nous la fille et on vous donne les parchemins ». Les tueurs accepteront de discuter, pour gagner du temps. Deux d'entre eux sont en train de redescendre Lilian au village. Ils se replient sur Montpelier (à bord de la voiture des PJ, par exemple), puis à Boston.
- Tenter une sortie, par exemple à la faveur de la nuit. C'est tout à fait possible. Il n'y a plus que trois tueurs, et ils ne peuvent pas surveiller toutes les issues en permanence. Moyennant quelques jets de Discrétion et de Se cacher, les Investigateurs pourront prendre leurs adversaires par surprise.

A vous de mettre en scène une jolie partie de cache-cache entre les arbres. Tout le monde tire sur tout le monde. Le système de combat de *L'appel de Cthulhu* étant ce qu'il est, vous n'aurez sans doute même pas besoin de truquer les jets de dés pour qu'il n'y ait pas de survivants du côté des tueurs. Ils ont tous des passeports allemands. L'un d'eux a aussi, dans son carnet d'adresses, un bout de papier avec un numéro de téléphone dans le Massachusetts... et celui de l'hôtel *Imperial*.
Il ne reste plus aux PJ qu'à regagner la civilisation avec les documents et, sans doute, un énigmatique numéro de téléphone.

Les documents

Examinés à tête reposée, ils s'avèrent intéressants... largement au point de justifier un assassinat. Ce sont de longs fragments d'une vie du Christ, écrits par un certain Thaddée, et qui présentent des divergences substantielles avec les Écritures. Un archéologue compétent pourra dater les parchemins des alentours du I^er^ siècle de notre ère. Autrement dit, les PJ viennent de mettre la main sur un cinquième Évangile, inconnu jusqu'ici ! Thaddée s'adressait de toute évidence à une communauté nommée les Cachés, ou les Impurs selon les moments. Le thème de son message semble dire que pendant les trois jours qui se sont écoulés entre la mort et la résurrection du Christ, Thaddée s'est enfoncé dans les Limbes pour racheter les âmes des Cachés. Forrestal spécule à perte de vue sur l'identité de ces derniers, et mentionne deux autres textes bibliques qui y font allusion. Ils sont tous les deux au Berliner Museum... (Plus exactement, ils viennent d'être volés par un agent des goules – les Cachés du manuscrit. Forrestal, von Scharssen, les Templiers... elles commencent à avoir l'impression que leurs petits secrets ne sont plus en sécurité à la surface, et se lancent dans une vaste entreprise de récupération.)

Boston 40-33

C'est le numéro de téléphone de l'Amicale germano-américaine, une association parfaitement innocente. Si les Investigateurs s'y intéressent, le président se fera un plaisir de leur expliquer qu'ils ont récemment hébergé l'illustre Herr Professor von Scharssen et cinq de ses assistants. Il a reçu et donné de nombreux coups de téléphone. Il ne reste plus aux PJ qu'à se précipiter à New York. Ils y arrivent un peu trop tard : von Scharssen vient de s'embarquer pour Hambourg, à bord du *Kaiser Wilhelm*, un paquebot allemand. Il était en compagnie de ses assistants (s'il lui en reste). Il avait également réservé une cabine de première classe « pour sa nièce ». Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à comprendre qu'il s'agit de Lilian.

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Karl von Scharssen, archéologue, templier et sorcier

FOR 13 CON 10 TAI 14 INT 18 POU 22
DEX 13 APP 13 SAN 0 EDU 19 PdV 12
Bonus aux dommages : + 1d4.
Armes : Lüger 9 mm 60 %, 1d10.
Compétences : Archéologie 80 %, Bibliothèque 60 %, Conduire auto 50 %, Histoire 75 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Occultisme 60 %, Persuasion 60 %, TOC 70 %.
Langues : allemand, français, anglais, hébreu, araméen, latin, grec.
Sorts : Contacter le Baphomet, Domination, Flétrissement, Poigne de Nyogtha.

▶ Les tueurs, frères du Second Temple

FOR 15 CON 14 TAI 15 INT 13 POU 12
DEX 14 APP 12 SAN 35 EDU 14 PdV 15
Bonus aux dommages : + 1d4.
Armes : Lüger 9 mm 60 %, 1d10 ; Poings 60 %, 1d3 + 1d4 ; Lutte 40 %, sp.
Compétences : Conduire auto 60 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Mécanique 40 %, Occultisme 20 %, Se cacher 40 %, Suivre une piste 40 %, TOC 50 %.

Ambiance pour l'Acte II

Berlin est une ville énorme, beaucoup plus étendue que Paris. C'est une métropole affairée, avec une ambiance très particulière. Jusqu'en 23-24, l'Allemagne était ruinée. Le mark s'est effondré, et la population s'est retrouvée au bord de la famine. Après les privations engendrées par la Grande Guerre, ce fut la goutte d'eau... Quelque chose a craqué dans la tête de beaucoup d'Allemands. Avec le retour de la prospérité, à partir de 1925, ils n'ont plus pensé qu'à profiter de la vie. Faire la fête, savourer l'instant présent et oublier l'avenir et ses périls. Berlin by night est fébrile et décadente, beaucoup plus que Paris. Les spectacles sont plus tapageurs, les spectateurs plus excités... Moyennant beaucoup d'argent en devises fortes, on peut se procurer à peu près n'importe quoi – drogue, prostituées, armes...
De temps en temps, on passe devant des bâtiments incendiés, souvenir de l'insurrection spartakiste de 1919. Les rues sont pleines de mendiants et de vétérans plus ou moins désaxés, qui ont combattu pour la gloire de l'Empire et qui ont tout perdu. Certains se tournent vers la lutte des classes (le Parti communiste est une force puissante, et de petites émeutes ouvrières éclatent de temps à autre). D'autres préfèrent l'extrême-droite. On voit beaucoup de gaillards blonds en chemises brunes. Ils appartiennent aux SA, un mouvement paramilitaire rattaché au Parti national-socialiste. Celui-ci, sous la direction d'un nabot moustachu nommé Adolf Hitler, est en train de devenir une force politique avec laquelle il faudra compter. Les nazis sont encore loin d'être au pouvoir. En revanche, les commentateurs politiques prédisent qu'il gagnera une vingtaine de députés aux prochaines législatives...
Une note en passant : il est rarissime que les joueurs apprennent l'allemand à leurs Investigateurs. D'expérience, ils savent que le français et le latin sont plus utiles. S'il n'y a aucun germanophone dans le groupe, jouez à fond sur la barrière de la langue.

Acte II

ALLEMAGNE

Avant le départ

En résumé, la situation devrait ressembler à cela : les PJ ont récupéré les parchemins, perdu Lilian, et manqué von Scharssen d'extrême justesse. Le prochain paquebot pour l'Allemagne part dans quatre jours. Cela leur laisse juste le temps d'obtenir leurs visas et d'empaqueter leurs brosses à dents. Ils ont également la possibilité de se renseigner sur Herr Professor von Scharssen, s'ils ont des contacts dans le milieu de l'archéologie (ou s'ils exploitent judicieusement ceux qu'ils ont pu se faire pendant le congrès). La récolte est malheureusement assez maigre. En dehors du fait que von Scharssen est noble, riche, et qu'il jouit d'une assez bonne réputation, ils ne glaneront pas grand-chose. Ah si !: le professeur est un grand spécialiste de la Palestine, et il a fait la guerre sur ce front, comme « conseiller technique » auprès des troupes turques.

Les PJ peuvent également faire part de leurs soupçons à l'inspecteur Briggs, mais ce dernier se heurtera à la mauvaise volonté du district attorney, qui n'a pas envie de créer un incident diplomatique en faisant arrêter un citoyen allemand dans les eaux internationales. Il se contente de faire parvenir les éléments en sa possession à la police de Hambourg, qui se gardera bien d'intervenir... Bref, c'est aux Investigateurs de jouer.

Hambourg

Après une traversée sans histoires, les PJ découvrent le port de Hambourg. Ses douanes, plus exactement. Alors que pour tous les autres passagers, les douaniers se contentent d'un contrôle de routine, ils se montrent mesquinement tatillons avec les personnages. Ils passent des heures à découdre les doublures, à cataloguer chaque objet et à exiger des certificats d'importation s'ils transportent des objets inhabituels. S'ils ont emporté des armes à feu, elles seront confisquées. A la tombée de la nuit, les douaniers se lassent enfin et laissent partir les Investigateurs. Il ne reste plus à ces derniers qu'à prendre un taxi pour la gare. Mauvaise nouvelle : ils sont suivis. Très mauvaise nouvelle : leurs quatre suiveurs sont en chemise brune, et ne prennent même pas la peine de se dissimuler. Ils poussent même l'effronterie jusqu'à s'asseoir en face d'eux, dans le train. Ils ne parlent qu'allemand, et même si l'on s'adresse à eux dans cette langue, ils jouent les imbéciles (ils n'ont pas besoin de beaucoup se forcer). « Nous, vous suivre ? Allons donc, quelle idée ! Auriez-vous quelque chose à vous reprocher ? »

Bienvenue à Berlin !

La gare de Berlin est un immense bâtiment vaguement gothique, pleine de monde et d'animation même aux petites heures du matin. Les PJ tiennent là une occasion en or de semer leurs suiveurs, qui ne sont pas très bien réveillés. S'ils s'y prennent subtilement, tant mieux ! Sinon, c'est le moment de mettre en scène une course-poursuite sur les quais, puis sur les voies, jusqu'au dépôt de marchandises, d'où il est possible de sortir sur une rue discrète... Ceci fait, il sera possible de trouver un hôtel.

Chez von Scharssen

Des PJ pas fins pourraient simplement sonner à la porte et demander à parler au professeur. Ils seront reçus par Max, son maître-d'hôtel-ordonnance-âme-damnée, qui les informera que « monsieur est en voyage pour plusieurs mois ». S'ils insistent, il les laissera entrer et tentera de leur servir un porto drogué, avant de les enfermer à la cave et de les livrer aux Templiers...

Des Investigateurs un peu plus subtils pourront apprendre par les voisins que von Scharssen est effectivement reparti trois jours plus tôt, avec quantité de malles et une jeune fille qui semblait malade et correspondait au signalement de Lilian. Un travail fastidieux de gare en gare révélera qu'il a pris le train pour Jérusalem, via Istanbul.

Une perquisition dans l'hôtel particulier du professeur est du domaine du possible, mais elle ne révélera pas grand-chose, et il faudra littéralement passer sur le corps de Max pour y parvenir. Les PJ découvriront divers documents comptables qui révèlent que von Scharssen dispose d'une coquette fortune, accumulée à coups de placements heureux pendant la guerre, et quelques ouvrages d'occultisme conventionnels. Plus intéressant, le coffre-fort contient un épais cahier couvert de notes, d'une écriture régulière. C'est le journal intime du professeur pour les années 25-26. Il y parle beaucoup de ses frères, au sens religieux du terme. Il y est également question de ses conversations régulières avec un « Il » non spécifié, mais qui lui inspire visiblement une sorte de crainte respectueuse... Pendant tout le second semestre 1926, il décrit ses hésitations à « retourner Le voir dans sa forteresse, cette fois avec un sacrifice approprié ». Il semble qu'Il vive quelque part en Palestine. Or, justement, plusieurs dossiers sont pleins de correspondance avec les autorités britanniques en Palestine, à propos d'une expédition qui devrait durer tout le second semestre 1927.

Qui ?

Le voleur est un boucher nommé Junius Grüben. Au cours des années de pénurie qui ont suivi la Grande Guerre, il a pris de très mauvaises habitudes. Contrairement aux autres commerçants du quartier, il avait toujours de la viande fraîche à l'étalage.
De la viande humaine. A l'époque, c'était peu ou prou une question de survie. Aujourd'hui, c'est devenu un vice. Et à force de jouer les cannibales, ça lui a porté au cerveau.
Il a commencé à faire des rêves très bizarres, à base de cavernes, de tunnels, et d'hommes-chiens difformes qui jouaient dans les cimetières. Petit à petit, son apparence a commencé à changer... Dernièrement, les monstres de ses rêves lui ont parlé.
Ils lui ont ordonné de récupérer les parchemins du musée, et il s'est exécuté, tremblant de peur. Le meurtre du gardien était un extra, pour ainsi dire... Il ne va pas tarder à récidiver.

Les faits et gestes de von Scharssen

Immédiatement après son arrivée, l'archéologue a présidé une réunion de « son » ordre du Temple et a averti son second de l'existence des Investigateurs. Après avoir piqué une colère noire en apprenant que les fragments araméens du Berliner Museum avaient disparu, et avoir ordonné des recherches, il est reparti pour Jérusalem, toujours en compagnie d'une Lilian dominée et droguée.
Reste ses disciples, qui vont donner du fil à retordre aux PJ...

Le Berliner Museum

Le dossier de Forrestal mentionne deux fragments qui pourraient se rattacher à l'Évangile de Thaddée. Il les mentionne en passant, sans en donner le texte. Pour les Investigateurs, il serait logique de chercher à se renseigner.

Malheureusement, ils ont été volés il y a juste quinze jours. Si les PJ demandent à les consulter, ils seront immédiatement mis en présence de l'inspecteur Josef Kürten, un petit homme mince et cassant, qui exige de savoir pourquoi ils s'y intéressent. Lorsqu'ils lui auront expliqué qu'ils ont un alibi en béton pour le soir du vol (ils étaient de l'autre côté de l'océan, après tout), il s'humanisera et ira jusqu'à leur confier quelques détails. « C'est assez simple. Une nuit, le voleur s'est introduit par une des portes de derrière, qu'il a forcée à l'aide d'un pied-de-biche. Il s'est ensuite faufilé jusqu'au département des manuscrits, où il a volé ces deux bouts de papier. Au retour, il a été surpris par un gardien de nuit, qu'il a massacré. Massacré. Après quoi, il est reparti avec son butin, auquel il avait ajouté le bras gauche et une bonne partie des organes du gardien. Il portait des gants, et nous sommes dans le brouillard le plus total. Des questions ? »

Kürten n'est pas un mauvais bougre. Entre autres bons côtés, il ne supporte pas les SA. Si, par la suite, les PJ ont des démêlés avec eux, ils peuvent compter sur lui pour simplifier leurs rapports avec la justice.

Harcèlement

Les SA ne lâchent pas prise aisément. Ils finiront bien par retrouver les PJ, par exemple aux alentours de la propriété du professeur von Scharssen. Les premiers jours, ils se contenteront de

les suivre. Par la suite, ils se montreront plus désagréables. Si les PJ sortent nuitamment, il est tout à fait possible qu'ils se fassent coincer par une bande de brutes armées de matraques, qui se feront un plaisir de les passer à tabac. Si les choses tournent mal, vous pouvez faire intervenir une petite bande de militants communistes qui rappliquent avec des barres de fer. Les PJ se retrouvent pris au milieu d'une sympathique petite émeute...

La fois suivante, ce sera peut-être plus sérieux. Vous avez toute une gamme de possibilités à votre disposition, des coups de téléphone menaçants au milieu de la nuit à l'enlèvement d'un personnage isolé (il sera copieusement battu puis jeté dans un terrain vague au milieu de la nuit, ou remis aux Templiers, selon vos besoins).

Les SA n'iront pas jusqu'au meurtre, mais il n'est pas impossible qu'ils tuent par accident. Cela les calmera quelques jours, guère plus. Après quoi, les PJ se retrouveront avec de nouveaux anges gardiens, aussi désagréables que les précédents (partis se mettre au vert en Bavière).

Rien n'empêche les PJ de faire quelques prisonniers. C'est même relativement facile. L'ennui est que ces Hans, Peter et autres Dieter en savent très peu. Ce sont de gros voyous qui suivent les ordres. De qui ? Ben, de Herr Völker, leur chef de section !

Völker

Dans le civil, Kurt Völker est déménageur. Il est assez facile à trouver : il partage son temps entre son travail, les brasseries et les réunions politiques. De temps en temps, il rentre chez lui, histoire de battre sa femme et ses trois enfants. C'est une brute suffisante et rougeaude, engoncé dans un uniforme qui semble prêt à éclater. Il est borné, violent, cruel, mais assez intelligent pour savoir où est son intérêt. Autrement dit, si les Investigateurs sont en position de force, où s'ils essayent de le corrompre, il coopérera... jusqu'à un certain point. Il est tout à fait d'accord pour alléger la surveillance, voire pour la supprimer complètement. En revanche, il refuse de révéler le nom de son employeur. D'un air mystérieux, il lâchera que « c'est une huile du parti. Un très gros ponte. Si je cause, il m'écrasera... et il vous écrasera aussi. Si je dis rien, c'est aussi pour votre bien ». A moins d'avoir recours à des procédés répréhensibles, les Investigateurs ne sauront rien d'autre... pour l'instant. S'ils se montrent brutaux, Völker parlera, et mourra peu après, de manière violente et spectaculaire. Son patron est Marcus von Herschell, un gros industriel fraîchement rallié au national-socialisme.

Un rebondissement

Les PJ en sont à peu près là lorsqu'ils remarquent les gros titres des journaux. Ils tournent tous autour du thème « meurtre monstrueux dans les bas quartiers ». S'ils ne lisent pas l'allemand, arrangez-vous pour que ce soit le sujet de conversation d'autres touristes, à l'hôtel. Le matin même, on vient de retrouver les corps dépecés d'un jeune couple, dans le quartier de Grünwald, un coin peu reluisant de la ville. Les articles s'étendent longuement sur les mutilations, qui font fortement penser à celles pratiquées sur le gardien du musée...

Grünwald

Les crimes ont été commis au second étage d'un immeuble en brique, au bord d'un canal aux eaux stagnantes. C'est miteux, à la limite du sordide. A leur arrivée, les PJ trouvent un barrage de police et l'inspecteur Kürten, qui n'est pas particulièrement ravi de les voir. Après s'être un peu fait prier, il consent à leur dire ce qu'il sait, si possible devant un verre de schnaps.

Maria et Kurt Launsig étaient deux petits délinquants, avec un casier à rallonge : vol, prostitution et proxénétisme... Il semble que, la nuit précédente, ils aient reçu une troisième personne. Il y a eu lutte, mais pas avant qu'ils aient tous les trois bu du café. Les mutilations sont effectivement de la même main que dans l'affaire du musée. Les PJ peuvent visiter les lieux du crime. Un jet de TOC permet de repérer, sous l'une des lattes du parquet, une petite cache, contenant des bijoux : une douzaine d'alliances, des colliers, une ou deux broches, des boucles d'oreilles dépareillées. Il y en a pour pas mal d'argent. Par ailleurs, Kürten pourra leur dire que le couple était relativement à l'aise, depuis qu'il s'était installé dans le quartier, deux ans plus tôt. Ses revenus ont brusquement doublé et ses démêlés avec la justice ont cessé. Pourtant, ni l'un ni l'autre ne travaillait...

La conclusion logique est que les Launsig avaient trouvé une combine juteuse. En fait, ils écoulaient les bijoux des gens tués par le boucher cannibale. Au cours d'une discussion concernant le partage des gains, Grüben s'est énervé...

L'homme blême

Une visite rapide du quartier n'apprendra rien. L'endroit est misérable et déprimant, avec d'interminables rangées de maisons aux allures de casernes, quelques boutiques crasseuses et des monceaux d'ordures pleins de rats dans tous les coins. Tout le monde est pauvre, sur les nerfs et peu désireux de parler à des étrangers bien habillés. En fait, si les Investigateurs sont maladroits (brandissant des liasses de billets sous le nez des gens pour les faire parler...), ils risquent de se faire agresser. Plus préoccupant, au bout d'un moment, ils croisent d'autres « touristes ». Ce sont tous des hommes, jeunes, cheveux courts, avec une bosse sous l'aisselle gauche. Bref, le genre de types que les PJ ont croisé dans le Vermont. Ce sont les Templiers de von Scharssen, à la recherche de leurs fragments de parchemins. Ils ne s'intéressent pas à eux, mais interrogent les commerçants et les voisins. Si les personnages tentent de prendre contact, ils se défilent (ou, s'ils ont l'impression d'avoir l'avantage, ils passent à l'attaque).

Au bout d'un moment, les Investigateurs commencent à avoir l'impression d'être surveillés. S'ils sont assez rapides, ils aperçoivent du coin de l'œil un homme au visage pâle et bouffi, qui disparaît rapidement derrière un coin de rue... De retour à leur voiture, ils trouvent un mot sous l'essuie-glace. « Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous au Goethe Park, ce soir, devant la statue du poète. Apportez de l'argent. » Quoi que puissent en penser les PJ, ce n'est pas un piège... L'homme blême est au rendez-vous. De près, il est particulièrement déplaisant à regarder : yeux globuleux, bouche molle, suant en permanence... Il ne se présente pas, mais entre tout de suite dans le vif du sujet : « 5000 marks, et je vous dis qui est l'assassin. » La somme est raisonnable (environ 250 $), et l'homme est disposé à marchander. Une fois d'accord sur le prix, il donne ses informations : « Écoutez. Il y a un type, sur Mittel Straße. Un boucher. Grüben, y s'appelle. Il est fou. Fou à lier. Je crois que c'est lui. Non, j'ai aucune preuve. Simplement, y a un mois, je l'ai vu sortir ses poubelles. J'ai fouillé dedans – faut bien vivre – et j'ai trouvé une main. Et il fréquentait pas mal les Launsig. Ils écoulaient des bijoux pour lui. Adieu. » Et il les plante là. S'ils le suivent, les PJ le verront, une heure plus tard, vendre le même renseignement aux Templiers...

A la poursuite de l'ogre

Mittel Straße est une petite ruelle particulièrement sordide, en plein cœur de Grünwald. La boucherie Grüben s'ouvre dans une petite cour mal pavée. De jour, ce n'est qu'un établissement sordide parmi d'autres. Idéalement, il faudrait que les PJ y aillent de nuit, mais ils ne vous feront pas nécessairement ce plaisir. Déclenchez donc un gros orage de printemps au moment où ils y arrivent. Ainsi, il fera presque aussi sombre qu'au milieu de la nuit.

Pénétrer dans la maison n'est pas un gros travail. Un jet de Serrurerie suffit. Juste au moment où ils pénètrent dans la maison, demandez-leur un jet de TOC. S'il est réussi, indiquez-leur que plusieurs formes sombres convergent vers la maison. Les Templiers seront de la partie, juste derrière les PJ. Ces derniers peuvent ouvrir le feu sans réfléchir, ou les attendre et discuter brièvement. Le chef du commando, un certain Hans, est disposé à conclure un cessez-le-feu provisoire, le temps d'attraper Grüben. Bien entendu, il ne respectera pas sa parole.

Jouez rapidement la visite. Le bâtiment se compose d'une petite boutique et d'une chambre froide au rez-de-chaussée ; d'une chambre, d'une cuisine et d'une salle de bains à l'étage ; et de trois mansardes au second. J'allais oublier : il y a aussi un charnier dans la cave, avec des cadavres humains à moitié démembrés suspendus à des crocs de boucher (perte de SAN : 1/1d4).

Grüben est tapi dans l'une des mansardes, à moitié fou de terreur. Il tient un hachoir, mais n'a pas l'intention de s'en servir. A l'instant où les Investigateurs arrivent au second, il ouvre le vasistas et tente de fuir par les toits. Évidemment, les PJ l'entendent, et se précipitent derrière lui.

La poursuite, sur des toits rendus glissants par la pluie, à la lumière des éclairs, devrait être un grand moment d'action. Grüben saute de toit en toit avec une agilité surnaturelle, se dissimule derrière les cheminées, s'agrippe aux gouttières, échappe miraculeusement à ses poursuivants à plusieurs reprises... N'oubliez pas que les Templiers sont également de la fête. Ils n'hésitent pas à tirer sur Grüben, mais le manquent systématiquement. En revanche, ils ne sont pas hommes à résister à la tentation d'envoyer quelques « balles perdues » aux Investigateurs.

Pour le boucher cannibale, tout cela devrait se terminer par une chute de plusieurs étages. Veillez à ce qu'elle soit aussi spectaculaire que possible. Manipulez les événements de manière à ce

que les PJ arrivent les premiers dans la ruelle où a atterri Grüben. Par miracle, il est encore vivant. S'ils ont la présence d'esprit de lui demander où sont les parchemins, il murmure, dans un sursaut d'humanité : « Cimetière de Sankt Wilhelm... Le monument aux morts... Les documents sont là-bas... Ils doivent venir les prendre... » et il rend l'âme. Là-dessus, les Templiers arrivent, et tentent de capturer les Investigateurs. Ceux-ci peuvent se rendre, ou s'enfuir. Dans ce cas, on ne les poursuivra pas longtemps. Hans tient avant tout à fouiller le cadavre. Ne trouvant rien, il conclut que les Investigateurs ont récupéré les fragments, et demande des renforts... Si les personnages reviennent à leur hôtel, où s'ils se montrent dans un lieu qu'ils ont déjà fréquenté, ils risquent fort (60 % de chances) d'être repérés et pris en chasse. Dans les gares et les aéroports, le risque monte à 100 %... A ce point de l'aventure, il faudrait que le groupe ait l'impression de jouer au chat et à la souris avec tout ce que Berlin compte de nazis, même si en réalité il n'y a qu'une petite centaine d'hommes à leurs trousses. La chasse à l'homme peut durer des heures. La règle d'or de ce type d'exercice est : ne leur laissez jamais le temps de s'organiser. Ils sont poursuivis, s'échappent in extremis, trouvent un lieu sûr, s'y posent quelques minutes, sont retrouvés, s'échappent à nouveau, etc. Si le groupe se sépare, faites-les jouer séparément, en entretenant l'incertitude quant au sort de leurs compagnons. Ce sera à eux de trouver des points de rendez-vous...

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Les SA

Comme les tueurs de l'acte I, sans la compétence en pistolet, mais avec Matraque 60 %, 1d6 + 1d4, Se pavaner avec l'air idiot 75 % et Blagues racistes 75 %.

▶ Max, le maître d'hôtel

Une montagne de muscles dans une jaquette et un pantalon rayé trop petits pour lui.
FOR 18 CON 18 TAI 17 DEX 15
PdV 18
Bonus aux dommages +1d6, Coup de poing 70 %.
Il est surtout là pour vous permettre de mettre en scène un beau combat à mains nues entre les PJ et un colosse qui paraît insensible aux coups. Revoyez la trilogie des *Indiana Jones*, il y en a un dans chaque film. Tant qu'à faire, arrangez-vous pour que cela se passe dans un endroit dangereux : la bagarre pourrait commencer dans une chambre et se finir sur un balcon ou dans un escalier.

▶ Les Templiers

Comme les tueurs de l'acte I.

▶ Les goules du cimetière

Voir p. 105 des règles.

▶ Junius Grüben, ogre

FOR 15 CON 15 TAI 15 INT 9
POU 12 DEX 14 APP 8 SAN 0
EDU 9 PdV 15
Bonus aux dommages : + 1d4
Armes : Couteau de boucher 50 %, 1d6 +2+ 1d4, Hachoir 60 %, 2d4 + 2, toutes compétences de corps à corps à 60 %.
Compétences : Baver en roulant des yeux fous 75 %, Dépecer des victimes innocentes 80 %, Discrétion 45 %, Esquiver 50 %, Grimper 60 %, Ricaner comme un dément 80 %, Sauter 55 %, Se cacher 60 %.
Note : Ce n'est pas encore visible de l'extérieur, mais Grüben est en bonne voie de devenir une goule. Les armes à feu lui infligent des dommages divisés par deux. Contre les armes blanches, comptez-lui 2 points d'armure (grand manteau de cuir et peau épaisse).

Sankt Wilhelm

C'est un grand cimetière lugubre, au bord du fleuve. Quand les PJ y arrivent, il est fermé. Un jet de Grimper suffit à résoudre ce problème... Le monument aux morts se dresse, sinistre, au milieu d'une forêt de tombes en marbre noir. Il y a une fissure au pied de l'aigle de bronze qui le surmonte. Dedans, une enveloppe, qui contient les parchemins. Les PJ ont juste le temps de s'assurer qu'ils les ont bien trouvés que des formes bossues sortent des tombes et s'approchent d'eux. Yeux rouges, griffes, voix rauques... des goules ! (Perte d'1/1d6 points de SAN.) Elles sont une dizaine. Elles parlent allemand (et éventuellement un peu d'anglais), et sont disposées à discuter. Leur base de négociation est simple : ces papiers sont à elles, et si les PJ les laissent et quittent immédiatement les lieux, ils ne seront pas dévorés. De plus, l'une d'elles exige un objet appartenant à l'un des Investigateurs (épingle de cravate, canne, chapeau...). Jouez ça comme un caprice de gros dur désireux de terroriser un plus faible que lui. C'est plus que ça, mais ils ne s'en apercevront pas avant le dernier épisode. Elles ont l'intention de respecter leur marché. Les Investigateurs peuvent discuter un petit peu. Elles admettent que ces documents ne sont pas vraiment pour elles, mais refusent de révéler l'identité de leur commanditaire (leurs sœurs de Jérusalem). A l'annonce du décès de Grüben, elles se mettent à hurler à la mort (perte de SAN : 0/1 point). « Bientôt, il était avec nous. Ami. Frère. Mort ? Très triste ! » Elles n'ont jamais entendu parler de von Scharssen ou d'aucun autre Templier, mais elles annoncent que si elles les croisent, elles ne manqueront pas de les dévorer, surtout si les Investigateurs leur expliquent qu'ils ont tué Grüben.
Évidemment, les PJ ne sont pas plus tôt sortis du cimetière qu'ils tombent sur un groupe de Templiers, qui les prient poliment de les suivre...

Et si... ils refusent de rendre les papiers ou tentent de ruser ?
Les goules leur sautent dessus, tout simplement. Elles sont assez nombreuses pour les réduire en charpie, mais se contentent de leur arracher les documents avant de disparaître dans une tombe ouverte, non loin de là. Tant qu'à faire, veillez à ce qu'elles s'emparent d'un objet personnel quelconque.

Capturés !

Tôt ou tard, les Investigateurs finiront par être capturés par les Templiers. Ils sont désarmés, et on les conduit, les yeux bandés, dans une grande villa d'une banlieue chic. Lorsqu'on leur enlève leurs bandeaux, ils se trouvent dans un vaste salon, devant un bon feu de bois. L'ameublement de la pièce est bizarre : mi-médiéval, mi-ultra-moderne. Il y a des armures, des panoplies d'armes... ainsi que des volets de fer blindés et un énorme poste émetteur, sans oublier la demi-douzaine de Templiers armés qui les surveillent. Ils sont en grande tenue : manteau blanc à croix rouge sur des uniformes sombres. Jusque-là, les Investigateurs n'avaient aucun moyen de savoir à qui ils avaient affaire. La réaction des joueurs en découvrant des Templiers là où ils s'attendaient à une bande d'adorateurs des Grands Anciens risque d'être intéressante ! Après quelques minutes, un vieil homme entre dans la pièce.

Marcus von Herschell

Le grand coadjuteur de l'ordre du Second Temple est un vieux monsieur aux cheveux gris fer, avec des lunettes à montures d'acier et le maintien rigide d'un ancien officier de cavalerie. Étrangement, il n'a pas l'air hostile. Il propose boissons et cigares aux Investigateurs, puis leur fait signe de s'asseoir. Son discours est quelque chose comme : « Si je suivais aveuglément les ordres du grand maître, je devrais vous liquider immédiatement et jeter vos cadavres dans la Havel. Mais il est absent, et je ne suis pas encore certain que ce soit une bonne idée. Persuadez-moi de n'en rien faire. » Il écoute très attentivement ce que les PJ ont à lui dire, en posant de temps à autre des questions pertinentes. Après quoi il reste pensif pendant un long moment... et ordonne qu'ils soient mis en cellule le temps qu'il prenne sa décision.
Les Investigateurs se retrouvent dans des cellules humides, au sous-sol. Ce sont des cubes de pierre sans fenêtre, fermés par d'épais barreaux, éclairés par des ampoules de faible puissance. Il y a des rats, et les paillasses grouillent de vermine. C'est le moment de songer à fuir ! Von Herschell a l'intention de les laisser croupir quelques jours, le temps d'adresser son rapport au grand maître von Scharssen. Après quoi, il les fera abattre d'une balle dans la nuque, et jeter dans le fleuve (s'ils attendent jusque-là, il leur reste toujours la ressource de se jeter à l'eau juste avant d'être exécutés, et de nager sous l'eau le plus longtemps possible).
Quel que soit le plan d'évasion prévu par les PJ, il marchera. Veillez simplement à leur donner quelques sueurs froides... Lancez beaucoup de dés derrière votre paravent, en ignorant les résultats. Les gardes du rez-de-chaussée ne les voient pas, tant qu'ils se contentent de se précipiter vers la sortie.

Et maintenant ?

Après leur évasion, les PJ ont quelques heures pour se précipiter à leur hôtel, récupérer leurs affaires et sauter dans le premier train en partance pour n'importe où. S'ils traînent, la chasse

à l'homme reprendra. A la rigueur, ils peuvent prendre le temps de prévenir l'inspecteur Kürten, qui se fera une joie d'arrêter tous les Templiers qu'il pourra attraper, mais il ne pourra pas s'en prendre aux gros poissons. Von Herschell bénéficie de trop d'appuis en haut lieu...
S'ils ont fouillé chez von Scharssen, ils savent qu'ils doivent se diriger vers la Palestine. Sinon, laissez-les prendre du champ et réfléchir un moment. Un beau matin, ils trouvent un bref article dans leur journal habituel, qui parle du chantier archéologique qui vient de s'ouvrir à quelques kilomètres de Jérusalem, sous la direction d'un célèbre archéologue allemand...

Acte III
JÉRUSALEM

S'y rendre

De Berlin, c'est assez simple : il suffit de prendre le train jusqu'à Istanbul. De là, les voyageurs sont dirigés vers Alexandrette, sur la côte sud de la Turquie. Ils traversent ensuite, toujours en train, la Syrie et le Liban, sous protectorat français, avant d'atteindre la Palestine. L'ensemble du trajet prend une dizaine de jours, en comptant les inévitables retards. Il est également possible de prendre le bateau pour Haïfa, puis le train jusqu'à Jérusalem.
A la frontière, les bagages des Investigateurs seront fouillés par des douaniers britanniques. S'ils ont des armes à feu, elles ne seront pas confisquées. En fait, s'ils n'en ont pas, on leur conseillera de s'en procurer au plus vite : le territoire n'est pas sûr. Ils ne sont pas censés s'en servir, bien sûr. C'est juste pour dissuader les « bandits ». Il y a d'excellents armuriers en ville, et les Investigateurs pourront s'y procurer n'importe quoi de raisonnable (armes de poing ; pas de fusils à éléphants ou de dynamite !).
Une fois installés, que font les PJ ? Ils vont probablement chercher les traces de von Scharssen (qui, logiquement, a dû arriver une dizaine de jours avant eux, guère plus). Il n'est pas à l'hôtel *King David*. En revanche, un bref épluchage de la presse locale (dont une édition du *Times*, en anglais) permet de découvrir plusieurs articles sur l'archéologue, et les fouilles qu'il conduit dans un coin de désert, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest de la ville.
Sur ce, la nuit tombe... et celui des Investigateurs à qui les goules ont dérobé un objet personnel, à Berlin, fait un rêve.

Épisode onirique

L'Investigateur a l'impression de sortir de son corps. Il flotte paresseusement au-dessus de l'hôtel, puis est emporté par une petite brise vers les quartiers est de la ville. Dans le lointain, il entend un rire inhumain à glacer le sang dans les veines (celui d'une goule, mais ce n'est pas la peine de lui dire). Il a la sensation d'être observé, mais pas par quelqu'un de malveillant.
Il dérive doucement jusqu'à un quartier élégant de la ville, parmi de vastes maisons entourées de grands jardins. Il s'arrête soudain devant une jolie bâtisse de style vaguement mauresque. Au moment où il va y pénétrer, tout s'efface. Il se réveille, en ayant perdu 1/1d4 points de SAN.
Ce qui s'est passé : les goules de Berlin ont transmis leurs renseignements à leurs sœurs de Jérusalem. Par l'intermédiaire d'agents humains (et autres), celles-ci ont mené une enquête complémentaire. Les PJ les intéressent, au moins comme force d'appoint contre von Scharssen... Elles ont décidé de leur donner un gage de bonne volonté, et de les diriger vers la maison où Lilian est retenue prisonnière.

Le lendemain

Les Investigateurs peuvent aller vérifier : la grande maison existe bien, exactement comme dans le rêve. Tous les volets sont fermés, et elle semble déserte. Ils peuvent frapper tant qu'ils veulent, personne ne leur ouvrira. C'est le genre de quartier où les voisins s'occupent de leurs affaires. Personne ne pourra leur dire à qui est la maison, ni si quelqu'un y habite pour l'instant. Une brève recherche administrative permet de découvrir qu'elle appartient à von Scharssen.
Une petite effraction semble à l'ordre du jour... ou plutôt de la nuit. Escalader le mur d'enceinte n'est pas bien difficile. En revanche, pénétrer discrètement dans le bâtiment principal est à peu près impossible. La meilleure chance des PJ est de passer par le balcon de l'étage, mais cela les obligera à forcer les volets.

Rez-de-chaussée

1 – Entrée.
2 – Salon et salle de réception.
3 – Salle à manger.
4 – Cuisines et logements des domestiques. Pour l'heure, ils ne sont habités que par Yasmina, une vieille gouvernante-cuisinière qui a tendance à hurler lorsqu'elle trouve des inconnus dans sa chambre...

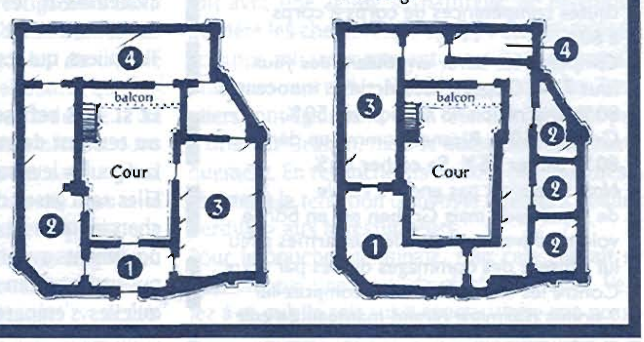
Premier étage

1 – Appartements de von Scharssen. Vide, pour le moment, et sans rien de compromettant.
2 – Chambres d'amis. Sans surprise : elles sont pleines de Templiers en armes, qui montent une garde (relativement) vigilante. Notez en passant qu'ils ne sont pas confinés dans ces pièces. Ils peuvent parfaitement se promener au rez-de-chaussée. En revanche, ils laissent Lilian tranquille.
3 – Ancien harem. Une suite de pièces luxueusement meublées, qui avaient l'avantage d'avoir déjà des fenêtres munies de barreaux et des portes épaisses. Lilian en est l'unique occupante. Physiquement, elle est en bonne santé. En revanche, elle paraît « ailleurs », le regard fixe et la voix hésitante. Elle parle de von Scharssen comme de son père, et refuse catégoriquement de partir. Le sort de Domination, utilisé sur une longue période, peut avoir ce genre d'effets... Si les PJ menacent de l'embarquer de force, elle hurle. La meilleure solution est de l'assommer !
4 – Bureau/bibliothèque. Les PJ n'auront probablement pas le temps d'examiner les deux mil-

Ambiance pour l'Acte III

Jérusalem n'est pas une très grande ville, mais le moins qu'on puisse dire est qu'elle est animée. La Palestine est sous mandat britannique depuis la fin de la guerre, et les Anglais font de leur mieux pour gérer une situation qui, petit à petit, échappe à tout contrôle. Les heurts entre les communautés arabe et juive se font de plus en plus fréquents et de plus en plus violents. De loin en loin, des nationalistes de l'une ou l'autre faction attaquent une caserne ou font sauter un bâtiment administratif...
Il y a des soldats et des policiers anglais partout, surtout aux abords des édifices religieux. Ils sont nerveux, et cela se sent.
En dehors de ça, la ville est magnifique. Si vos PJ ont envie de jouer les touristes, voici une brève énumération de ce qu'ils pourront voir : la mosquée d'Omar, l'un des trois principaux lieux saints de l'islam, le Mur des lamentations, juste à côté, l'église du Saint-Sépulcre et tous les sites attenants (notamment l'itinéraire complet qu'a suivi le Christ lors de son chemin de croix), quelques morceaux de remparts médiévaux... L'hôtel « King David » est un palace à l'occidentale, aux tarifs calculés pour de riches touristes. S'ils préfèrent se loger plus modestement, la ville fourmille de petits hôtels bon marché, mais ils sont moins sûrs. Il y a sans cesse des pèlerins et des touristes en ville, et ils servent de proies à toute une pègre parfaitement organisée.

La maison de von Scharssen



le volumes qui s'y trouvent. De toute façon, il n'y a rien d'intéressant dans le cadre de ce scénario.

Une invitation

Le lendemain de leur expédition, alors que Lilian retrouve doucement sa lucidité, le téléphone sonne dans la chambre des personnages. A l'autre bout du fil, un inconnu qui s'exprime en anglais, avec un accent cultivé : « Je suis heureux de voir que vous avez récupéré votre amie. Les rêves ont parfois un fond de vérité, n'est-ce pas ? J'aimerais que nous nous rencontrions. Je vous propose, voyons... devant le Mur des lamentations, à minuit. » Et il raccroche. Une chose est sûre : ce n'était pas la voix de von Scharssen. Pour le reste, laissez les Investigateurs échafauder toutes les hypothèses...

Le Mur est un endroit suffisamment public, même au milieu de la nuit, pour les rassurer s'ils craignent une embuscade. Et puis, qu'ont-ils à perdre ? La place est calme, à part quelques passants et les sempiternels soldats britanniques. A l'heure dite, un homme s'approche d'eux. C'est un Anglais à l'air plutôt nerveux, qui se présente sous le nom d'Arthur Smith. « Heureux de vous voir. En fait, je veux juste vous transmettre une invitation. Mes... employeurs aimeraient vous rencontrer. Ma voiture n'est pas loin. » Il tente de les convaincre, mais comme il ignore tout des tenants et des aboutissants de l'affaire, ses arguments risquent de ne pas porter très loin. Concernant ses patrons, tout ce qu'il peut dire est qu'ils vivent dans un monastère, au bord de la mer Morte. Il ne les voit que très rarement « et honnêtement, je ne préfère pas. Ce ne sont sans doute pas de mauvais bougres, mais ils me foutent les jetons. Pour le coup du rêve, ce sont eux qui m'ont dit de vous dire ça, je n'en sais pas plus ».

S'ils acceptent, il les mène à une automobile poussiéreuse et déglinguée, qui les attend à quelques rues de là. Ils sortent de la ville, et roulent dans le désert pendant plusieurs heures, à la lumière de la lune. Aux alentours de 4 heures du matin, Smith bifurque sur une piste presque invisible. Après de longues minutes, les Investigateurs aperçoivent un ensemble de bâtiments trapus.

Et si... les Investigateurs refusent ?

Les paranoïaques, ça existe. Ce n'est pas très grave. Laissez les PJ s'intéresser à l'expédition von Scharssen, avoir des ennuis, éventuellement suivre les Templiers dans les souterrains une première fois, si vous avez envie de faire durer le plaisir... Smith les rappellera peu après, ou viendra en personne les sortir d'un mauvais pas.

Attention !

Si vos joueurs connaissent un minimum « L'appel de Cthulhu », leurs personnages ont sans doute à leur actif un certain nombre de bagarres au couteau avec des goules primitives et féroces, au fond de tunnels boueux. L'idée que ces créatures puissent avoir d'autres centres d'intérêt que la chasse aux Investigateurs, et surtout qu'elles puissent avoir une notion du Bien et du Mal voisine de la leur, risque de les choquer. C'est le but de l'exercice, mais faites très attention à la manière dont vous le présentez. Si vous donnez trop dans le mysticisme éthéré, les joueurs vont vous rire au nez (dans un registre voisin, imaginez des orques jouant de la harpe et écrivant des poèmes d'amour en elfique, et vous comprendrez pourquoi).

D'un autre côté, si vous ne faites pas passer l'impression que ces créatures croient bel et bien à leur foi, ils vont avoir l'impression que, pour une raison ou pour une autre, les goules se livrent à une mascarade sacrilège – et, en bons paranoïaques, ils vont se persuader que c'est pour les tromper, eux. L'ambiance de ce petit épisode doit être, avant tout, étrange. Les PJ sont pris à contre-pied, et se retrouvent au milieu de créatures qui vivent « en décalage » avec tout : leur culture, leur société, mais aussi la foi à laquelle elles se raccrochent. Au fait, ne prononcez jamais le mot « goule ». Après tout, il pourrait tout aussi bien s'agir d'une colonie de lépreux, ou d'humains souffrant de bizarres difformités héréditaires. Les PJ ne les verront pas d'assez près pour se rendre compte qu'elles ne sont pas du tout humaines. Si vous avez un personnage rationaliste sous la main, encouragez-le à formuler ce genre de théories.

Le monastère de Saint-Thaddée

A part le bâtiment principal et l'église, le reste est en ruine. Un jet d'Histoire permet de dater l'ensemble du XII[e] siècle, à l'époque où les croisés régnaient sur la région. Arthur conduit les Investigateurs vers l'église, où les attendent une dizaine de moines. Ils portent d'épaisses robes de bure avec des capuchons, et leurs visages sont voilés. Même à travers le tissu, on peut se rendre compte qu'ils ont des mâchoires anormalement développées, et leurs yeux brillent d'une inquiétante lumière rouge... Le plus imposant des moines, qui mesure plus de deux mètres, s'approche d'eux... et commence à leur parler, en anglais. Sa voix et basse et rauque, mais audible.

A vous de jouer la conversation au mieux. Il a l'intention de se contenter de salutations polies, et de conduire les PJ à leurs cellules avant de retourner dans les tunnels pour y passer la nuit. Au passage, il compte rendre à l'Investigateur

l'objet qu'il a utilisé pour le contacter, en lui présentant ses excuses. Cela dit, si les Investigateurs insistent pour parler maintenant, il se laissera convaincre...

Il se présente comme le père Siméon, abbé de cette communauté, héritière des Cachés que saint Thaddée a convertis à la Vraie Foi il y a près de deux mille ans. «Dieu vous a conduits jusqu'à nous. Nous avons un ennemi commun, et il est sur le point d'arriver à ses fins. Nous reparlerons de tout cela lorsque vous nous comprendrez mieux, d'ici quelques nuits.»

Les PJ sont conduits à de petites cellules monacales, dans une partie pas trop délabrée du bâtiment principal. Ils sont livrés à eux-mêmes pour la journée (Arthur est reparti avec la voiture, et il n'y a rien aux alentours, à part des dizaines de kilomètres de désert). Plusieurs escaliers descendent vers le sous-sol. Ils n'auront pas besoin d'aller bien loin pour se rendre compte que les galeries s'étendent loin, très loin sous la surface. S'ils se lancent à la découverte, ils finiront par tomber sur un moine qui les reconduira gentiment, mais fermement, vers la surface.

Catéchisme et mission

La nuit suivante, le père Siméon revient en compagnie d'un autre moine, le frère Georges, qui «est chargé de votre instruction religieuse, et de vous servir de guide». Après un dîner copieux (de la viande de mouton, précisons-le pour les PJ inquiets), Georges se met à leur raconter sa version de l'histoire sainte. Elle diffère sensiblement de celle que les Investigateurs ont appris lorsqu'ils étaient enfants. Dans l'évangile de saint Thaddée, le diable ne s'appelle pas Lucifer, mais Nyarlathotep. Les Cachés, étant infiniment plus corrompus que les humains normaux, doivent mener une vie d'ascèse beaucoup plus rigoureuse. En échange de quoi, leur âme gagnera le Paradis. Par «ascèse rigoureuse», il faut comprendre: «manger uniquement de la viande animale, et garder les humains pour les grandes occasions.» (Vendredi saint, notamment, où tout le monastère reconstitue la Cène en dévorant rituellement un cadavre acheté en ville, à prix d'or.) Frère Georges reconnaît que son peuple est très nombreux, et que cette communauté est pratiquement la seule à adhérer à la Vraie Foi. Les autres sont encore dans les ténèbres, et ont dévoré tous les missionnaires que les Cachés leur ont envoyés.

Si les Investigateurs s'intéressent à l'art, ils iront de découverte en découverte. Les goules ont leur propre tradition picturale, leur sculpture sur os, leurs chants sacrés hurlés à la lune... Toutes choses fascinantes, mais qui coûtent de la SAN (perte d'1/1d6 points). Même chose pour l'histoire. Certaines de ces créatures étaient déjà là lors des croisades, et Georges laisse entendre à plusieurs reprises qu'il a personnellement connu Thaddée.

Le père Siméon n'en viendra au fait qu'au bout de deux ou trois nuits, lorsque vous aurez l'impression que les Investigateurs sont sur le point de craquer (au fait, qu'est devenue Lilian? Sa santé mentale chancelait déjà avant. Le séjour au monastère risque de l'achever). Il fait de nombreuses digressions, mais le cœur de son histoire se résume à: «Un démon dort sous la ville. Nous le nommons Baal, mais il a bien d'autres noms. Lorsque nous étions encore païens, nous lui faisions des sacrifices. Après notre conversion, nous l'avons évité. Plus tard, des magiciens hypocrites, portant la croix pour dissimuler leurs cœurs corrompus, l'ont éveillé et nous ont chassés de nos tunnels ancestraux. Ils ont disparu peu après, mais sont revenus récemment. Et, cette fois, ils peuvent accomplir la prophétie de saint Thaddée. Georges ne vous en a pas parlé? Eh bien, après nous avoir convertis, Thaddée s'est enfoncé sous terre, pour lutter avec Baal. Il en est revenu quelques jours plus tard, s'est enfermé dans une cellule et y a écrit son Apocalypse. Entre autres choses, il y annonce qu'un jour, Baal réclamerait une femme, une humaine, et qu'il engendrerait l'Antéchrist. Je crains que ce moment ne soit venu. En tout cas, l'enlèvement de votre amie, et certains de nos rêves, le laissent craindre. Nous sommes prêts à intervenir, mais nous avons besoin de votre aide. Nous ne connaissons pas bien le monde extérieur, pas plus que vous ne connaissez nos tunnels. Qu'en pensez-vous?»

Quelle que soit la décision des PJ, il les renvoie en ville. Arthur Smith servira d'agent de liaison entre eux et le monastère.

L'expédition von Scharssen

Il y a gros à parier qu'elle focalisera l'attention des Investigateurs pendant un moment. Elle est installée dans une oasis dépourvue de tout intérêt, à une vingtaine de kilomètres de Jérusalem. C'était le site d'un important temple de Baal. Au XIIe siècle, c'est là qu'Hugues de Payns a découvert l'existence de son «Baphomet». Il y a des tentes, une clôture de barbelés, et quelques tranchées, mais si les PJ prennent le temps d'examiner le site à la jumelle, ils constateront que les fouilles sont interrompues. Il y a huit «chercheurs», tous templiers, plus von Scharssen, sans oublier une vingtaine d'ouvriers payés à ne rien faire, et qui ne risqueront certainement pas leur vie pour leurs employeurs.

Il est tout à fait possible de les faire parler. Tous les vendredis, ils vont boire leur paye en ville, et ils se montrent amicaux envers ceux qui leur offrent un coup. On leur a fait dégager les soubassements d'un bâtiment ancien. Sur les indications de von Scharssen, ils ont exhumé une dalle gravée d'inscriptions (elle indique où gît le Baphomet). Il semble qu'elle portait des caractères latins, et d'autres, plus anciens. Depuis, les ouvriers sont au chômage technique. Par ailleurs, depuis le lendemain du raid des PJ sur la villa, von Scharssen garde une jeune fille dans sa tente. Les ouvriers l'entendent pleurer.

Laissez les Investigateurs préparer leur offensive sur le chantier. Au moment où ils sont sur le point de passer à l'action, les Templiers partent tous pour Jérusalem, à bord de plusieurs gros camions bâchés. Ils se rendent d'abord à l'église du Saint-Sépulcre, y prient un long moment, puis se rendent au pied du mont des Oliviers. Ils disparaissent dans une anfractuosité presque invisible...

Les PJ ont tout intérêt à profiter de leur période de recueillement pour s'équiper et prévenir Arthur, qui partira alerter les goules du monastère. Elles arriveront juste à temps pour aider les PJ dans la scène finale.

Les tunnels

Le passage est étroit, et descend en pente raide. Au bout de quelques centaines de mètres, il débouche sur un escalier, qui donne sur un labyrinthe de couloirs. Ils n'ont manifestement pas été conçus pour des créatures de taille humaine – trop bas, trop larges, trop irréguliers (c'est le travail de créatures apparentées à Tsathoggua). Toutefois, de loin en loin, on aperçoit des inscriptions en latin très abrégé sur les murs, souvent accompagnées d'une croix templière.

S'ils ne veulent pas perdre leur gibier, les PJ ont intérêt à se montrer rapides et discrets. Von Scharssen et ses sbires ne s'attendent pas à être suivis, et ces catacombes ne sont pas entièrement silencieuses (mieux vaut ne pas imaginer d'où viennent ces grattements et ces gémissements que l'on entend, de loin en loin). Même dans le meilleur des cas, ils les perdent et les retrouvent plusieurs fois, et arrivent dans la caverne du Baphomet après le début de la cérémonie.

Après plusieurs heures de descente, les Investigateurs arrivent dans une suite de cavernes faiblement éclairées par une sorte de lumière noire. Tous les objets blancs deviennent bizarrement phosphorescents. Les armes, les outils et tout ce qui est métallique sont entourés d'un halo d'étincelles violettes. Il y a des bruits de voix, loin devant eux.

L'offrande au Baphomet

La caverne où ils débouchent est immense. Au centre se dresse un cercle de monolithes de pierre noire, gravés de symboles étranges **(2)**. Les Templiers sont disposés entre ces pierres et la grande vasque qui occupe le centre du cercle **(1)**. Ils sont en train de psalmodier quelque chose dans un latin dégénéré («Gloire à toi, Baphomet, qui s'est enfin éveillé et va engendrer le Messie qui amènera la paix universelle», et autres variations autour du même thème). Dans la vasque bouillonne quelque chose de noir, qui est en train d'étendre quelques tentacules exploratoires vers le corps d'une jeune fille, étendue aux pieds de von Scharssen.

Cela décrit, c'est le moment de demander: «Que faites-vous? La réponse la plus probable sera du genre «on tire et on les bute tous». Au moment où les PJ sortent leurs armes, ils entendent quelque chose bruisser derrière eux, se retournent... et se trouvent nez à nez avec une demi-douzaine de cadavres pourrissants, encore vêtus de lambeaux de robes blanches où l'on distingue encore la croix pattée rouge **(3)**. Les Templiers noirs viennent défendre leurs descendants! Considérez les caractéristiques ci-après comme indicatives. Ajustez-les de manière à ce que les PJ puissent s'en débarrasser, mais qu'il leur faille un petit moment. Pendant ce temps-là, la cérémonie continue, et la fille commence à hurler... Évidemment, les Investigateurs peuvent rompre le combat avec ces créatures pour se précipiter dans le cercle, mais les autres Templiers les y attendent. Ils sont armés, et bien résolus à les massacrer. Si vous sentez qu'ils s'en sortent trop facilement, von Scharssen entrera dans la danse. Il n'a que deux

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

sorts offensifs, mais ils ont été choisis pour infliger un maximum de dégâts, tant physiques que psychologiques. Enfin, le Baphomet commence à s'agiter... Il n'interviendra pas, à moins que vous n'ayez vraiment un groupe de joueurs bourrins et surarmés qui font de la chair à pâté de vos Templiers. Mais l'idée qu'il puisse se lancer dans la bagarre a de quoi tétaniser le plus endurci des Investigateurs. Si vous sentez que la bataille est vraiment désespérée, faites intervenir les goules, qui se chargeront des Templiers noirs, laissant les PJ s'occuper de von Scharssen et de ses hommes.

Conclusion et conséquences

Au bout du compte, les Investigateurs vont se retrouver dans une caverne jonchée de Templiers morts, en compagnie d'une jeune fille hystérique et de quelques goules. Le Baphomet a fini par se lasser, et par se retirer dans les entrailles de la terre. Il ne reste plus aux PJ qu'à remonter et à panser leurs plaies, avant de rentrer aux États-Unis.

Une petite prime d'1d10 points de SAN semble à l'ordre du jour...

Reste quelques questions non résolues, qui pourraient donner lieu à des suites intéressantes.

- Lilian rentrera sans doute aux États-Unis. Une fois remise de ses émotions, elle se lancera dans une carrière d'Investigatrice parallèle à celle des PJ. Elle fera un bon contact, à l'avenir.
- L'ordre du Second Temple est toujours solidement en place, là-bas en Allemagne. En fait, à terme, von Herschell est probablement un adversaire plus dangereux que ne l'était von Scharssen. Il a de l'argent, beaucoup d'appuis et il est promis à une belle carrière dans l'Allemagne des années 30.
- Les goules se retirent discrètement dans leur monastère, après avoir reconduit tout le monde à la surface. Elles ne semblent plus s'intéresser aux Investigateurs, mais c'est peut-être une fausse impression... Surtout s'il y avait un religieux parmi eux. Quoi qu'il en soit, à l'avenir, les goules du Moyen-Orient et, dans une moindre mesure, d'Europe, éviteront de se frotter aux PJ (mais pas celles d'Amérique, malheureusement. Elles sont trop primitives pour obéir aux anciens).
- Qu'est-il arrivé au juste à Maria, la jeune fille que von Scharssen a utilisé pendant la cérémonie? Pour l'instant, elle sanglote sans discontinuer, et elle met plusieurs jours à redevenir cohérente. Mais après? Elle ne semble pas blessée, ni souffrir de séquelles psychologiques. Le problème est que selon les goules, elle est destinée à porter l'Antéchrist (et, selon les Templiers, le Messie qui sauvera le monde. Qui a raison?). Bien sûr, elle ne semble pas être enceinte, et rien n'indique qu'elle ait été fécondée, ni même qu'il y ait eu viol. Mais les mécanismes de reproduction des démons visqueux qui vivent au fond d'une cuve sont imprévisibles. Il est tout à fait possible que Maria reprenne une vie normale, se marie, ait un enfant de manière parfaitement naturelle... et que le cher petit soit tout différent de ses parents biologiques. C'est le genre de chose qui peut revenir hanter les Investigateurs dans trente ou quarante ans...

Et s'ils préfèrent couper court au débat en abattant la fille sur place, c'est leur droit, mais faites-leur perdre 1d6 points de SAN, pour la peine.

Gérer la SAN

Récapitulons les pertes de santé mentale possibles : l'endroit, 1/1d4 points ; la cérémonie 1d3/1d6 ; les Templiers noirs, 1/1d8 ; le Baphomet, 1/1d10. Logiquement, vous allez avoir au moins un ou deux fous. Dans ce genre de situation, il y a une règle que je vous conseille fortement. Considérez que l'adrénaline fait des miracles... Même si l'Investigateur perd suffisamment de points de SAN pour devenir fou, on considère que cela ne prendra effet qu'au moment où tout danger sera écarté. Cela évite de se retrouver avec un groupe de légumes en pleine scène finale, à cause de jets de dés ratés. Attention à l'effet pervers : certains joueurs décideront de « suicider » leurs Investigateurs tant qu'ils les contrôlent encore. C'est de l'antijeu, et vous pouvez parfaitement décider que, non, décidément, ils ne se sentent pas le courage d'allumer leur stock de dynamite avant de se jeter sur le Baphomet...

Les PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

Les goules du monastère

Comme celles de la p. 105 des règles, mais leurs caractéristiques mentales sont dans la tranche supérieure (autour de 16) et leurs caractéristiques physiques sont en dessous de la moyenne (autour de 12). Elles parlent toutes grec et hébreu plus, pour certaines, une langue moderne au choix. Soit dit en passant, certaines sont des humains transformés.

Les Templiers noirs

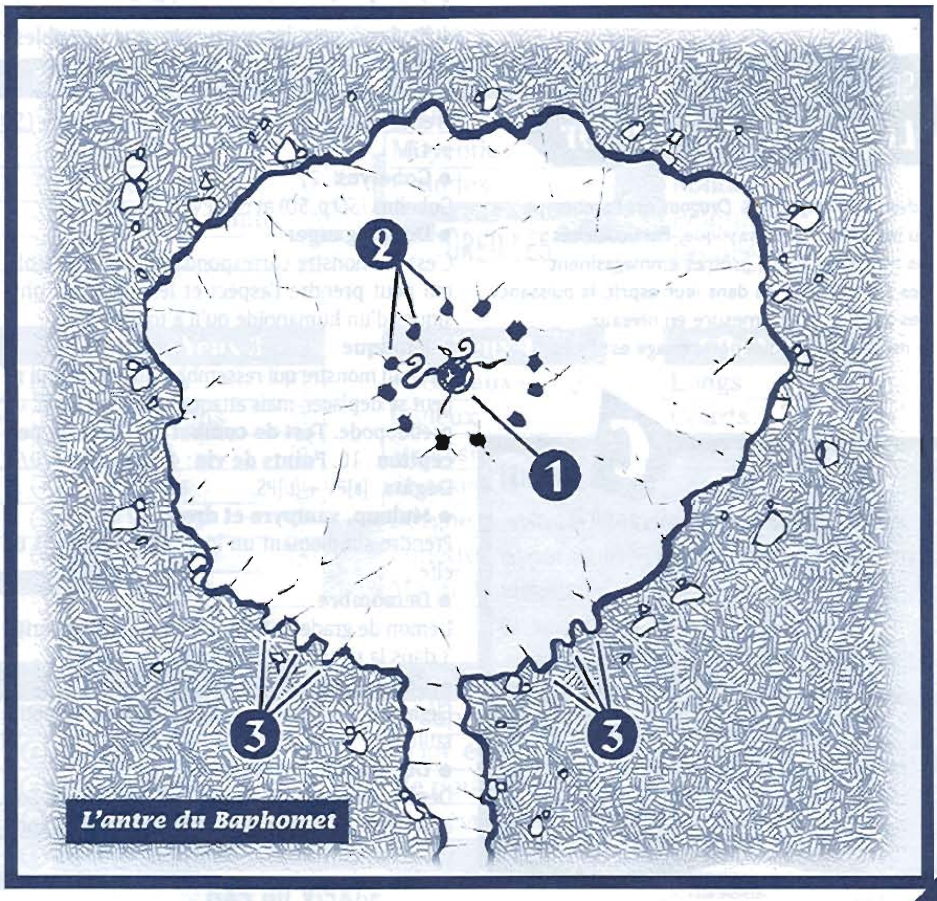
FOR 18 CON 17 TAI 12 INT 10
POU 14 DEX 10 PdV 15 Dpl 6
Bonus aux dommages : + 1d4
Armure : 2 points de peau, plus 1d6 de cotte de mailles rouillée.
Armes : Épée longue 40/50 %, 1d8 +2 +1d4.
Compétences : Discrétion 50 %, Marmonner des psaumes en latin 60 %.

Les Templiers du chantier

FOR 15 CON 14 TAI 15 INT 14
POU 12 DEX 14 APP 12 SAN 20
EDU 14 PdV 15
Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Épée longue 45/40 %, 1d8 +2 +1d4, Lüger 9 mm 60 %, 1d10 ; Poings 60 %, 1d3 + 1d4 ; Lutte 40 %, sp.
Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Esquiver 40 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 20 %, Se cacher 40 %, Suivre une piste 40 %, TOC 50 %.

Le Baphomet

Ce qui est visible a les caractéristiques et les pouvoirs d'une larve amorphe de Tsathoggua, y compris l'invulnérabilité à pratiquement tout. Et il y en a beaucoup, beaucoup plus sous la vasque...



L'antre du Baphomet

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.

Grand Écran L'appel de Cthulhu
Le livre des Révélations

Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et épouvantables – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte du complot est souvent si horrible que l'on peut perdre la raison.

Pas de grandes difficultés d'adaptation. Tous les personnages rencontrés sont des PMJ Faibles ou Moyens (pour les gros bras). Seul le méchant de l'histoire, Karl von Scharssen, est un PMJ Fort, qui a le talent d'Hypnotisme et la possibilité de blesser une personne à distance (la cible perd 2PV, et le sorcier perd 1 EP).

- **Les goules**

Ce sont d'anciens humains transformés en monstres par des rituels indicibles.
Test de combat (corps à corps) : 10. **Test de perception** : 7 à 9. **Points de vie** : 8. **Points de souffle** : 8. **Armure** : 0/0/4. **Dégâts** : [B]PV et [C]PS (griffes).

Scénario AD&D
Le pacte d'Almirior

Advanced Dungeons & Dragons est l'archétype du jeu médiéval-fantastique. Particularités : les magiciens et les prêtres emmagasinent des sorts à l'avance dans leur esprit, la puissance des aventuriers se mesure en niveaux, la morale de chaque personnage est fixée.

Ravenloft est un monde parallèle, qui attire des personnes maléfiques. On peut s'y faire piéger par des brumes, et seul l'accomplissement d'une quête permet d'en repartir. En termes de règles, dans Ravenloft, le total des points de Magie noire est multiplié par deux. Les sorts de Magie noire ont un bonus de +1 au lancer. Les morts-vivants ont tous une absorption (armure) supplémentaire de 1.

- **Almirior**

PMJ : Fort. **Métier** : Magicien noir (120 pts de Magie noire). **Énergies magiques** : Sorcellerie 2, Nécromancie 2, Invocation 2. **Talents** : nombreux sortilèges (à la discrétion du MJ), Dague 0, Discrétion +2.

- **Kiphrit**

Démon succube de grade 2 (voir *SD* p. 47) avec le pouvoir de changer d'apparence.

- **Klurtis**

PMJ : Fort. **Métier** : Prêtre de Heaum. **Énergies magiques** : Protection 2, Guérison 1. **Talents** : nombreux sortilèges (à la discrétion du MJ), Cérémonie +2, Médecine +1, Premiers soins +1.

- **Flaris**

PMJ : Moyen. **Métier** : Espion. **Talents** : Discrétion +2, Dague +1.

- **Chasseurs invisibles**

Test de combat : 8. **Test de perception** : 7. **Points de vie** : 4. **Armure** : 4/0/0 (ils sont très difficiles à voir, brumeux, presque invisibles). **Dégâts** : [C]PV.

- **Gardes noirs**

Prendre des élémentaux de pierre moyens (*SD* p. 47).

- **Gobelyns**

Gobelins (*SD* p. 50) avec 5PV au lieu de 3.

- **Doppleganger**

C'est un monstre correspondant à un PMJ Faible, qui peut prendre l'aspect et les capacités physiques d'un humanoïde qu'il a touché.

- **Mimique**

C'est un monstre qui ressemble à un coffre, qui ne peut se déplacer, mais attaque au contact avec un pseudopode. **Test de combat** : 10. **Test de perception** : 10. **Points de vie** : 4. **Armure** : 3/0/0. **Dégâts** : [B]PV + [D]PS.

- **Muloup, vampyre et drow**

Prendre simplement un loup, un vampire et un elfe.

- **Démombre**

Démon de grade 5 (*SD* p. 47) en pleine obscurité, 3 dans la pénombre et 1 dans la lumière.

- **Golem-poupée**

Élémental de terre fort (*SD* p. 48) mais de petite taille.

- **Démon des crevasses**

Démon de grade 7 (*SD* p. 47). Il possède la Sorcellerie et le Charme au niveau 3, et tous les sorts de ces deux listes.

Scénario Mutant Chronicles
Imperial Dream

Le monde de *Mutant Chronicles* est futuriste, sombre, proche de *Total Recall*. Les corporations ont trouvé dans l'espace des races venant d'une autre dimension (la Symétrie obscure), qui cherchent à corrompre notre univers.

On pourrait se servir de ce scénario pour commencer une campagne de *Cyber Age* sur une colonie martienne, plus petite que celle décrite dans l'histoire. Au lieu d'avoir des démons venus d'un autre univers, on pourra y greffer une trame à la *Alien*. Sur un astéroïde, on a retrouvé des larves parasites. Elles peuvent, une fois revitalisées, prendre le contrôle d'un être humain. Effet : il devient beaucoup plus fort, son aspect change un peu. Problème : il meurt en deux ou trois ans. Le grand méchant n'est donc plus un sorcier, mais un biologiste fou. La mission de la corpo était le sauvetage d'une équipe minière, qui a très mal tourné. Évidemment, l'existence de ces larves est un secret !

Scénario Guildes
Les Feux de la terre

Dans *Guildes*, vous faites partie d'un groupe d'aventuriers aux origines diverses, venus pour explorer les mystères d'un nouveau continent, empli de civilisations étranges et de monstres bizarres.

Le scénario repose sur un problème diplomatique et sur la présence d'une « grande méchante ». Vous pouvez donc transposer l'intrigue dans n'importe quelle campagne, en adaptant les personnages aux vôtres, leurs niveaux n'étant pas très importants. Seuls Darka Khan et son chef des gardes doivent être clairement supérieurs aux personnages-joueurs. Pour *SangDragon*, la pierre qui contient le sort sera transformée en un objet magique (une vasque) couplé à un focus (une gemme au fond de la vasque) qui maintient le volcan sous contrôle. Dans ce cas, il est possible de recharger le focus afin de réduire l'activité du volcan (pendant un jour par point investi dans le focus). Évidemment, à ce rythme, il finira par exploser, mais l'évacuation pourra se faire dans de meilleures conditions. Dans la clairière du dragon se trouve une vasque similaire, mais sans focus.

Pierre Rosenthal

Conseil

Pour l'adaptation des scénarios AD&D et Guildes, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans Casus Belli n° 92. Les références SD renvoient à notre hors-série n° 11 : SangDragon. Quelques compléments sur Rêve de Dragon se trouvent sur notre site internet, à l'adresse http://www.excelsior.fr/cb/Sim/00Sim.html.

CASUS Belli

Accessoire

Le trombinographe de Casus Belli

Pour vous aider à la création de votre personnage, voici un aide-mémoire des traits les plus caractéristiques qui permettent de décrire un visage. Cet accessoire est un complément à notre article « Le trombinoscope éloquent », page 28. Vous pouvez cocher les cases à votre convenance, ou bien utiliser les tableaux pour un tirage aléatoire. Afin de vous aider à visualiser certains termes, des portraits types figurent au dos de cette feuille.

GÉNÉRAL

Sexe	
Homme	1
Femme	2
Androgyne	3

Race	
Blanc	1
Noir	2
Jaune	3
Australoïde	4

Beauté	
Affreux	1
Laid	2
«Normal»	3
Beau	4

Tête	
Petit	1
«Normale»	2
Grosse	3

VISAGE

Visage-1	
Carré	1
Rond	2
Long	3
Cœur	4
Triangulaire	5

Visage-2	
Rougeaud	1
Poupin	2
«Normal»	3
Émacié	4
Fossettes	5

Visage-3	
Maquillage	1
Maladie (crevasses)	2
Cicatrice	3
Tatouage	4
Taches de rousseur	5

Accessoires divers	
Boucles d'oreilles	1
Anneau	2
Peigne	3
Perles	4

CHEVEUX

Cheveux-1	
Bruns	1
Blonds	2
Noirs	3
Châtains	4
Roux	5
Couleur (teinture)	6

Cheveux-2	
Raides	1
Ondulés	2
Frisé	3
Crépus	4

Cheveux-3			
Rasés	1	Mi-longs	5
Très courts	2	Longs	6
Courts	3	Tressés	7
Coupe au carré	4	Coiffure spéciale	8

Cheveux-4	
Moustache	1
Barbiche	2
Barbe	3
Barbe longue	4

NEZ

Nez-1	
Petit	1
«Normal»	2
Gros	3
Grand	4

Nez-2			
Droit	1	Trompette	6
Grec	2	Pointu	7
Aquilin	3	Épaté	8
Bourbonien	4	Pied de marmite	9
Camus	5	Cassé	0

OREILLES

Oreilles-1	
Petite	1
Moyennes	2
Grandes	3

Oreilles-2	
«Normales»	1
Choux-fleur	2
Rondes	3
Pointues	4
Décollées	5

YEUX

Yeux-1	
Grands	1
«Normaux»	2
Petits	3
Enfoncés	4
Exorbités	5

Yeux-2	
Ronds	1
Billes de loto	2
En amande	3
Bien fendus	4
«Normaux»	5
Bridés	6

Yeux-3	
Noirs	1
Marrons	2
Vert	3
Bleus	4
Violets	5
Dorés	6
Vairons	7

Yeux-4	
«Normaux»	1
Bigleux	2
Strabisme	3
Chassieux	4
Borgne	5
Lunettes	6
Maquillage	7

Cils/Sourcils	
Longs	1
Courts	2
Fins	3
Fournis	4
Broussailleux	5
Bien dessinés	6
Maquillage	7

BAS DU VISAGE

Menton	
Galoche	1
Long	2
Pointu	3
Double menton	4
«Normal»	5
Fossette	6

Bouche	
«Normale»	1
Grande	2
Petite	3
Ouverte	4
Fermée	5

Lèvres			
«Normales»	1	Lèvre sup. épaisse	5
Minces	2	Lèvre inf. épaisse	6
Invisibles	3	Cul de poule	7
Épaisses	4	Bec-de-lièvre	8

Dents	
Sales	1
Blanches	2
Jaunes	3
Régulières	4
Déchaussées	5
Cassées	6

Accessoire

Le trombinographe de Casus Belli

À quoi ressemblent un nez aquilin ou un visage long ? Afin de vous aider à décrire vos personnages, voici neuf portraits types, accompagnés de leur description.

Illustrations : Yann Monfrère, conception : Pierre Rosenthal

Homme au visage carré. Les yeux enfoncés et fendus, le nez droit, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, raides et longs.

Homme au visage rond. Les yeux petits et fendus, le nez en pied de marmite, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, ondulés et courts.

Homme au visage en triangle. Les yeux grands et ronds, le nez camus, les oreilles normales, la bouche grande et normale. Il a des cheveux sombres, raides et tressés.

Homme au visage carré. Les yeux petits et en amande, le nez épaté, les oreilles décollées, la bouche normale aux lèvres minces. Il a des cheveux sombres, frisés et courts.

Homme au visage rond. Les yeux normaux et bridés, le nez bourbonien, les oreilles grandes, la bouche normale aux lèvres minces. Il a des cheveux sombres et rasés, plus une barbiche courte.

Homme au visage long. Les yeux grands et ronds, le nez aquilin, les oreilles pointues, la bouche normale aux lèvres minces. Il a des cheveux clairs, ondulés et mi-longs.

Femme au visage carré. Les yeux normaux, le nez grec, les oreilles normales, la bouche normale. Elle a des cheveux sombres, raides, coiffés au carré.

Femme au visage en cœur. Les yeux normaux et bridés, le nez pointu, les oreilles normales, la bouche normale avec une lèvre inférieure épaisse. Elle a des cheveux clairs, ondulés et longs.

Femme au visage long. Les yeux exorbités, le nez en trompette, les oreilles normales, la bouche normale. Elle a des cheveux sombres, très courts.

L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Cantina pour trois, y en a pour quatre !

Vous en avez assez des persos de l'Alliance et vous rêvez d'indépendance ? « Soit Rebelle et tais-toi » n'est plus votre choix et la semaine des quatre Jedi vous ennuie ? Alors pensez différent, et mettez quatre as dans votre jeu avec l'impitoyable Prédateur Arakhyn, l'insupportable Princesse Sauvage, le modulable Questeur Slugh et l'incontrôlable Vagabond Schizode !

Que la Frasque soit avec vous !

Ce mois-ci, nos incroyables encyclopédistes se sont surpassés pour vous, lecteurs, en accomplissant l'inouï, l'impossible, bref... ils ont trouvé deux places assises au bar de la Cantina de Mos Esley, sur Tatooine.

« Nom d'un mynock à frisettes, quelle chaleur, Maître Millord ! Quand vous avez dit "nous allons lever le voile sur quatre nouveaux extra-terrestres", je n'imaginais pas un tournoi de galacto-poker déshabillé...

— Gwô, veux-tu cesser de grommeler sous ton écharpe ? Finis plutôt de distribuer les cartes avec tes moufles, nos deux premiers concurrents s'impatientent... »

« Gouzigouzi, minou Millord... ?

— Bienvenue à notre table, mademoiselle... Ah !, admirez donc le jeu de mon brave Gwô. Voyez comme il a su rester stoïque quand il s'est coincé la braguette en voulant sortir une paire d'as de ses moon-boots. Et lorsque le Schizode lui a broyé les deux bras parce qu'il trichait, hein ? Pas un mot. Et maintenant que le Slugh l'écrase sous son exosquelette en titane, qui devinerait son émotion, si ce n'était cette subtile rougeur de la face ?

— Rhâaa. Maître... Attention à fette Sylphe, elle feut vous vembobiner, f'est fûr... »

Où la sauterelle a l'œil, et l'escargot à l'ail

Frappés dès leur enfance par une maladie musculaire évolutive, les Questeurs Slughs sont des humanoïdes gastéropodes qui doivent leur survie à leur génie de l'électromécanique. Grâce à un puissant exosquelette bardé d'accessoires qui harnache leur corps mou, ils peuvent parcourir la galaxie en quête d'un remède pour sauver leur race. Leur route croise parfois celle d'un autre peuple errant, les Schizodes : des hommes-sauterelles dont le cerveau insectoïde a peu d'identité propre, si bien qu'ils adoptent chaque jour la personnalité et le comportement de l'humanoïde qui les impressionne le plus dans leur entourage !

● **Questeur Slugh** : 11D. Min/Max : DEX 1D/2D, SAV 2D/4D, MEC 3D/5D+2, PER 2D/4D+2, VIG 1D/2D, TEC 3D/5D+2, Dép. 8, Taille 1.80 m/2 m.

● **Schizode** : 12D. Min/Max : DEX 2D+2/6D, SAV 1D/3D, MEC 1D/3D+2, PER 2D/4D+2, VIG 2D/3D+2, TEC 1D/3D+2, Dép. 8, Taille 1.20 m/1.70 m.

Où l'on raconte la Rebelle et la Bête

Les Sylphes sont un peuple d'hommes et de femmes-plantes originaires de Sainte-Evanëflore, la planète des jungles. Pacifiques, ils vivent au cœur de maisons végétales et cultivent les arts raffinés... ce qui fait enrager la fille du roi Jonciane, le seigneur des Frondaisons. On n'affronte pas l'Empire en étant fleur bleue, dit-elle.

Pourtant, quelle surprise lorsque la cour a appris qu'elle fréquentait un Prédateur Arakhyn ! D'autant que ces chasseurs mythiques sont de redoutables tueurs, abandonnés par les leurs en milieu hostile pour y devenir adulte. Décidément, les voies de la nature sont impénétrables...

● **Sylphe** : 11D. Min/Max : DEX 2D/3D+2, SAV 2D/5D, MEC 1D/2D+2, PER 2D/4D+2, VIG 1D/3D+2, TEC 1D/2D+2, Dép. 8/12, Taille 1.50 m/1.80 m.

● **Prédateur Arakhyn** : 12D. Min/Max : DEX 1D/3D, SAV 1D/2D, MEC 1D/3D, PER 2D/4D, VIG 3D/6D+2, TEC 1D/3D+2, Dép. 11/15, Taille 2 m/2.50 m.

« Police impériale, vos papiers !

— Halte là, bouses de bantha ! Vous parlez au SEIGNEUR Millord : je viens de gagner la concession des mines de sel de Kaselrine en jouant contre cette Sylphe... Mademoiselle ? Tiens, où est-elle passée ?... Mais où sont mes affaires, mon argent, mon passeport ?

—... Bouses de bantha, et sans papier, hein ? Ça tombe bien pour les mines de sel, on comptait justement vous les faire visiter... »

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères (ce nombre comprend les signes de ponctuation et les blancs entre les mots) pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniverse illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

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

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention : vos envois doivent nous parvenir avant le 20 août.

Questeur Slugh

Nom du personnage : _____

Joueur : _____

Race : Slugh

Sexe : _____ Âge : _____

Taille : _____ Poids : _____

Description physique : _____

Présentation : Préparé depuis l'enfance, vous avez quitté votre planète-coquille pour devenir un Questeur : un explorateur cherchant aux quatre coins des mondes un remède pour votre race. Votre corps de gastéropode est faible, mais vos talents techniques devraient résoudre la plupart des problèmes. Et grâce aux géniales améliorations maison apportées à votre exosquelette, vous vous sentez de taille à affronter la galaxie toute entière!

Personnalité : Lambiner comme une limace n'est pas votre style. Maniaque du détail technique, vous n'avez pas les pédoncules dans votre poche et vous utilisez toujours vos capacités à 200%. Bref, en baver ne vous fait pas peur.

Objectifs : Parcourir la galaxie en quête de connaissances pouvant vous permettre de lever la malédiction de votre race.

Citation : « Regarde, tu branches l'électrodisrupteur sur le port XB-023 en position *off*, simple non ? »

Relations avec les autres personnages : _____

DEXTÉRITÉ	1D/2D	SAVOIR	2D +2
Blaster Intégré		Cultures	
Esquive		Hautes Technologies	
Grappin Intégré		Illégalité	
Parade Mains Nues		Races Extraterrestres	
		Systèmes Planétaires	

MÉCANIQUE	4D +2	PERCEPTION	3D + 1
Astrogation		Investigation	
Canons de Vaisseau		Persuasion	
Écrans de Vaisseau		Recherche	
Pilotage de Vaisseau			
Véhicules à Répulseur			

VIGUEUR	1D/3D	TECHNIQUE	5D
Combat Mains Nues		Inventer des gadgets	
Levage		Prog./Rep. Droïd	
Resistance		Prog./Rep. Ordinateur	
		Rep. Exosquelette	
		Rep. Répulseur	
		Rep. Vaisseaux	

Talents spéciaux : Compréhension intuitive des technologies simples (serrures, blasters, véhicules courants...) : TECH +1D. Survie en l'absence d'exosquelette : 1 à 6 jours maximum.

Déplacement : 8
Points de Force :
Sensible à la Force :
☐ Oui ☐ Non
Points du Côté Obscur :
Points de Personnage :
☐ Blessé
☐ Neutralisé
☐ Mortellement blessé

Équipement : robes de Questeur, exosquelette complet (DEX +1D, VIG +2D) : bras à servo-moteur avec blaster à droite (5D), grappin rétractable à gauche (20 m, 200 kg), bloc de données intégré, jambes cybernétiques avec compartiments secrets (3 Medpacs, outils), colonne vertébrale en titane avec écran énergétique (Esquive +2D, 1/jour pdt 1 mn).

Vagabond Schizode

Nom du personnage : _____

Joueur : _____

Race : Schizode

Sexe : _____ Âge : _____

Taille : _____ Poids : _____

Description physique : _____

Présentation : Vous êtes doué pour le combat, mais les arènes-ruchers de votre monde natal ont perdu leur fascination la première fois que vous avez rencontré un explorateur spatial. Émerveillé par sa personnalité, vous avez tenté de devenir vous aussi un pilote mon calamari. Avant d'abandonner cette idée pour essayer d'être un guerrier ewok. Puis un soldat impérial, mais ça ne vous a pas plu. Un Wookie, peut-être ? Ou alors un Jedi ? Ou alors...

Personnalité : Vous en changez tous les jours, et vos amis vous adorent et vous détestent pour ça ! Plus amusant que véritablement agaçant, vous aimez bondir partout avec une agilité incontestable. Vos quatre bras font de vous un redoutable adversaire.

Objectifs : Devenir plein de gens intéressants.

Citation (en chantonnant) : « Mais ze vous diiis que ze suiis un petit Ewok ! »

Relations avec les autres personnages : _____

DEXTÉRITÉ	5D + 1	SAVOIR	1D
Armes Blanches		Cultures	
Blaster		Langages	
Esquive		Races Extraterrestres	
Parade Armes Blanches		Survie	
Parade Pinces Nues			

MÉCANIQUE	1D + 1	PERCEPTION	3D
Canons de Vaisseau		Imiter une personnalité	
Équitation			
Pilotage de Vaisseau			
Répulseurs			

VIGUEUR	3D	TECHNIQUE	2D + 2
Combat Pinces Nues		Imiter réparations simples	
Escalade/Saut			
Résistance			

Talents spéciaux. Imiter une personnalité : ce talent peut être remplacé par n'importe quel talent de Perception appartenant à la personne que vous imitez (ex : vous marchandez comme un marchand sullustain, tout en conservant votre niveau de talent). Saut : +2D.

Déplacement : 12
Points de Force :
Sensible à la Force :
☐ Oui ☐ Non
Points du Côté Obscur :
Points de Personnage :
☐ Blessé
☐ Neutralisé
☐ Mortellement blessé

Équipement : 4 bras à pinces (3D), 4 vibro-lames courtes (4D), une fronde lance-skhangs (petits insectes qui s'enfoncent dans la peau de vos victimes, 4D), divers souvenirs : gris-gris ewoks, un casque impérial, un aquarium calamari, un plein panier d'humour et une grande facilité à vous attirer des ennuis.

Prédateur Arakhyn

Nom du personnage : _____

Joueur : _____

Race : Slugh

Sexe : _____ Âge : _____

Taille : _____ Poids : _____

Description physique : _____

Présentation : Comme chaque mâle de votre espèce, vous êtes un chasseur solitaire errant à travers l'univers. Abandonné très jeune sur une planète hostile, vous avez survécu dans la jungle et accompli les rites initiatiques faisant de vous un Prédateur. Ces éclaireurs impériaux n'auraient pas dû se perdre sur votre territoire : les massacrer avant de voler leur vaisseau a presque été trop facile. Désormais, cette lointaine galaxie est votre terrain de chasse, et l'Empire l'une de vos proies!

Personnalité : Impétueux comme un jeune rancor, vous avez le sens de l'honneur, mais vous surestimez parfois votre puissance. Vous tolérez des humanoïdes valeureux à vos côtés quand leurs pas vous conduisent vers les plus grands exploits.

Objectifs : Affronter un rancor, un Jedi du Côté obscur, ou toute autre proie aussi dangereuse et impitoyable.

Citation : « Ktktkt... Étoile noirrr'bon endrrroit pour chasser... ktkt... Beaucoup gibier... ktktkt. »

Relations avec les autres personnages : _____

DEXTÉRITÉ	3D	SAVOIR	1D
Armes blanches		Intimidation	
Blaster		Survie	
Boomerang Énergétique		Illégalité	
Esquive		Systèmes Planétaires	
Parade Armes Blanches			
Parade Mains Nues			
MÉCANIQUE	1D	PERCEPTION	3D + 2
Astrogation		Discrétion	
Canons de Vaisseau		Dissimulation	
Écrans de Vaisseau		Recherche	
Transports Spatiaux			
VIGUEUR	5D + 1	TECHNIQUE	2D
Combat Mains Nues		Démolition	
Escalade/Saut		Fabriquer Arme Arakhyn	
Levage		Premiers Soins	
Résistance		Réparation d'Arme	
		Réparation de Vaisseau	

Talents spéciaux : Langage : vous vous exprimez par feulements où à l'aide d'un traducteur rudimentaire. Honneur au combat : vous chassez toujours le gros gibier en ignorant les créatures qui paraissent plus faibles... au risque de commettre de graves erreurs!

Déplacement : 12

Points de Force :

Sensible à la Force : Non

☐ Oui ☐ Non

Points du Côté Obscur :

Points de Personnage :

☐ Blessé

☐ Neutralisé

☐ Mortellement blessé

Équipement : bracelet générateur de camouflage caméléon (Discrétion +3D immobile, +1D en mouvement, durée 10mn, 3/jour), blaster à triple visée laser (5D) avec lance-grenade (2 par chargeur), vibro-lance (VIG+2D), boomerang énergétique (VIG+1D, portée 15 m, revient dans la main), module de traduction rudimentaire (Langage 1D), crânes et colifichets tribaux.

Princesse Sauvage

Nom du personnage : _____

Joueur : _____

Race : Sylphe

Sexe : Féminin Âge : _____

Taille : _____ Poids : _____

Description physique : _____

Présentation : Vous êtes une jeune femme-plante, et comme les artistes et érudits de votre race délicate, vous communiquez tant par votre langage cristallin que par les parfums subtils émis par votre peau vert céladon. Mais vous êtes aussi un vrai garçon manqué, et la noblesse en collerette verte, très peu pour vous... A la première occasion vous avez planté là votre royal papa pour courir les étoiles avec une bande d'aventuriers!

Personnalité : Votre sale caractère est proverbial et les fleurs de votre chevelure se fanent quand vous êtes de mauvaise humeur. Mais qu'un ami soit en danger et votre sève ne fait qu'un tour : charmeuse, manipulatrice, pleine d'alliés et de ressources, vous ferez tout pour l'aider.

Objectifs : Vous prouver qu'on peut avoir le corps d'une rose et l'âme solide comme un chêne.

Citation : « Je ne suis pas ta "p'tite fleur", vieille branche, ôte tes racines de mon calice ou mon père va te faire une tête de bois. »

Relations avec les autres personnages : _____

DEXTÉRITÉ	3D + 1	SAVOIR	4D
Blaster Paralysant		Arts Classiques	
Esquive		Cultures	
Parade Mains Nues		Jurons Extraterrestres	
Pickpocket		Systèmes Planétaires	
Danses Traditionnelles		Races Extraterrestres	
MÉCANIQUE	1D	PERCEPTION	4D
Équitation		Discrétion	
Musiques Traditionnelles		Escroquerie	
		Marchandage	
		Persuasion	
VIGUEUR	2D	TECHNIQUE	1D
Combat Mains Nues		Premiers Soins	
Escalade/Saut		Sécurité	
Natation		Véhicule à Répulseur	

Talents spéciaux : Parfum envoûtant : ajoutez +2 en Escroquerie, Marchandage, Persuasion, si votre adversaire est sensible aux odeurs. Pacifiste : vous refusez de tuer une créature tant qu'une ruse suffit à la neutraliser.

Déplacement : 10

Points de Force :

Sensible à la Force :

☐ Oui ☐ Non

Points du Côté Obscur :

Points de Personnage :

☐ Blessé

☐ Neutralisé

☐ Mortellement blessé

Équipement : des vêtements diaphanes pratiques et séduisants, un blaster paralysant, diverses graines et végétaux à replanter, 4 flacons de Sève royale (chacun équivaut à un Medpac), une synthéflûte de Pan, un carnet d'adresses officielles dérobé à votre père, 8000 crédits, un charme ravageur.

DESTINATION AVENTURE

Le jeu de rôle sans peine

Prends ton crayon et ta gomme...

Dans les numéros 92 et 93, on a parlé du personnage côté rôle, avec son caractère, son histoire, son enfance, son nounours en peluche, sa première petite amie, bref tout plein de choses intéressantes... A présent, changement de décor! On passe au personnage côté jeu... Alors prends ton crayon et ta gomme, petit scarabée, il est grand temps pour toi de noircir la feuille de perso.

La dernière ligne droite

Après avoir donné un nom, un caractère et une histoire à votre personnage, vient le moment de remplir sa feuille de perso. La première fois, c'est souvent la même histoire, on est tout seul avec son crayon tout mordillé et les nombreuses pages de règles. On se demande à quoi ça sert toutes ces caractéristiques, ces compétences ou ces facteurs (bonus dommage, vitesse, etc.). On ne sait pas par quoi commencer... Bref on est paumé!

C'est généralement là que l'on apprécie la présence d'un copain qui a déjà roulé ses dés. Il explique, résume les règles de création, souligne les points importants, traduit la vision que l'on a de son personnage en termes de scores et de règles. Bref, il vous fait gagner des années-lumière dans le processus de création... Si personne dans votre groupe ne peut prendre ce rôle, ou si vous préférez faire ça tout seul (tu me plais, hombre, tu es fier et susceptible!), tout ce qui suit vous aidera dans la dernière ligne droite avant l'entrée en scène de votre personnage. Le but de cet article est de vous donner des notions de base sur les règles de création et des petits trucs pratiques pour une grosse dizaine de jeux, cela afin d'éviter de se « planter grave » en créant son personnage.

Quelques mots de technique

En dehors de la spécificité des jeux, il faut toujours faire attention aux mêmes petits détails techniques quand on crée un personnage. Et c'est valable quel que soit le jeu.

- **Les points de génération.** Leur nombre est limité. Il faut donc les utiliser judicieusement, d'autant plus s'il y en a peu. Si avec 3000 points on peut se permettre de faire des erreurs, il n'en va pas de même quand on ne dispose que de 10 points.
- **Les arrondis.** Souvent, dans les règles de création, des caractéristiques sont additionnées et divisées pour obtenir des scores de compétences ou de facteurs. Dans l'immense majorité des cas, les résultats des divisions sont arrondis à l'inférieur. Il peut être alors « judicieux » d'augmenter ou de réduire le score d'une caractéristique d'un point.
- **Les effets de seuil.** Un effet de seuil est une limite de compétence ou de caractéristique au-delà de laquelle le personnage acquiert des avantages. Le cas typique (en cours de jeu) est le système des points d'expérience. A 1999 points on est un gros mickey, à 2000 on est un guerrier respectable. Ce type d'effet de seuil existe généralement, au niveau de la création, pour les facteurs (bonus dommage, vitesse...) ou les niveaux de maîtrise de compétence (voir *Nightprowler*). Il est facile de les repérer. Dès qu'un tableau pointe son nez dans les règles de création, il y a fort à parier qu'il y a de l'effet de seuil là-dessous.
- **Les règles d'expérience en cours de jeu.** Quelque chose qui « coûte cher » à la création peut parfois s'obtenir facilement dans le courant du jeu (niveau de compétence ou de caractéristique). Et à l'inverse quelque chose de « bon marché » à la création peut s'avérer difficile, voire impossible, à gagner par la suite (pouvoirs, traits particuliers...). Il est donc parfois préférable de commencer avec des scores légèrement inférieurs à ce que l'on désire, mais avec un avantage x ou y, en sachant que les niveaux concédés sont facilement récupérables.
- **Les options « écrit tout petit dans un coin ».** Lisez bien les règles, toutes les règles. Il y a parfois des détails de première importance qui « traînent » dans un coin et qui peuvent changer la vie, comme par exemple à *Gurps* le coup des équipements d'occasion à moitié prix...

Cas pratiques

Bon, assez de technique! On se réveille, on cesse de mordiller le crayon et on écoute. Pour le côté pratique, j'ai choisi une douzaine de jeux parmi les plus joués ou les plus connus : des grands classiques (*AD&D*, *L'appel de Cthulhu*, *Warhammer*, *Vampire*), des jeux que j'aime moi (*Rêve de Dragon*, *INS/MV*), le petit préféré de *Casus* (*Simulacres*), les jeux à archétypes (*Shadowrun*, *Star Wars*) et les petits nouveaux (*Nightprowler* et *Guildes*).

Advanced Dungeons & Dragons

C'est le jeu des personnages spécialisés par excellence. Le perso polyvalent qui fait tout tout seul, cela n'existe pas à *AD&D*.

Pour les guerriers. Mettez le maximum en Force ; spécialisez-vous en épée longue (ce sont les armes magiques les plus courantes) ; appre-

nez une arme de jet, gardez une compétence martiale pour savoir utiliser la première arme magique intéressante que vous trouverez.
Pour les roublards. Mettez le maximum en Dextérité; augmentez dès le départ le talent de Trouver/Désamorcer les pièges (Crocheter les serrures vient après). N'oubliez pas d'acheter les outils de voleur.
Pour les prêtres. Mettez le maximum en Sagesse; mémorisez toujours au minimum un ou deux sorts de soins.
Pour les magiciens. Mettez le maximum en Intelligence (puis en Constitution si vous avez un score supérieur à 15); dans les sorts de départ (en dehors de Lecture de la magie, obligatoire) choisissez plutôt Charme-personnes, Projectile magique et Sommeil, puis Armure et Bouclier.

L'appel de Cthulhu

L'appel de Cthulhu est avant tout un jeu d'enquête et de résistance à un univers hostile (c'est peu de le dire!).
Des scores élevés (au-dessus de 50%) dans les compétences de Trouver Objet Caché et Bibliothèque sont indispensables pour le côté enquête. Occultisme et Psychologie sont aussi très utiles. Côté résistance, Esquive, Armes de poing et Premiers soins sont également à ne pas négliger. N'hésitez surtout pas à mettre beaucoup de points là dedans...
Pour les caractéristiques, ne gardez pas un personnage avec un Pouvoir faible (POU), à moins d'avoir une vocation de martyr ou si vous voulez aller vous coucher tôt. La Santé mentale, la Chance et les points de Pouvoir dépendent directement du POU.
Enfin, n'oublions pas non plus que *L'appel de Cthulhu* est un jeu réaliste, les langues parlées et écrites sont des compétences. Latin, arabe et grec sont les langues usuelles des livres «chauds». La barrière des langues est très réelle durant les voyages. En Italie on parle surtout italien, en Russie, russe, au Kenya, swahili, etc.

Warhammer

L'Esquive! Encore l'Esquive! Là, elle se révèle IN-DIS-PEN-SA-BLE car c'est la seule façon d'éviter de prendre un coup. En effet, il n'y a pas de règles de parade et le bouclier ne fait que donner un bonus à l'armure. Donc débrouillez-vous comme vous voulez, mais il faut que votre personnage sache esquiver... Il est aussi important d'avoir une idée de ce que le personnage veut devenir (Répurgateur, Templier, Espion, Assassin, Explorateur, etc.). Afin d'établir dès le départ le «plan de carrière» du personnage, c'est-à-dire les différentes professions qu'il devra exercer pour atteindre son but.

Vampire

La partie délicate dans la création d'un personnage de *Vampire* est la répartition des 15 points de Bonus. En effet, ils peuvent être alloués partout : attributs, capacités, vertus, background, disciplines, volonté et humanité...
Ils peuvent être utilisés soit pour rééquilibrer le personnage, soit pour renforcer ses points forts (augmentation de discipline). Cela dit, il ne faut surtout pas négliger volonté et humanité. La volonté (résistance aux disciplines, amélioration des actions...) et l'humanité (maîtrise du côté bestial du vampire) sont des points primordiaux pour le personnage. 7 en volonté et 5 en humanité sont des scores corrects pour une dépense limitée (5 points de Bonus). Une volonté trop basse met le personnage à la merci des autres vampires. Une humanité trop haute limite ses actions, une humanité trop basse le rapproche dangereusement de l'état de PNJ.

Rêve de Dragon

Comme la création du personnage (entièrement par points de génération) est très libre, un joueur débutant, sans personne pour l'aider, peut se sentir un peu perdu. En fait, en règle générale, on «casse» facilement un ou deux persos avant de savoir comment bien créer un personnage. Voilà quelques conseils pour limiter le massacre.
Une caractéristique commence à être utile au-dessus de 10 (la moyenne). En dessous c'est un sérieux handicap, et à 6 (la valeur la plus basse possible) c'est pratiquement inutilisable du fait des faibles chances de réussite.
Il ne faut pas hésiter à mettre des hautes valeurs (14 ou 15) dans les caractéristiques importantes (Rêve, Empathie et Intellect pour les haut-rêvants; Force et Agilité pour le combat).
Au niveau des compétences, les niveaux «utiles» se situent entre 0 et +3. En dessous de 0, les chances de réussite sont faibles du fait du cumul du niveau négatif de la compétence et de la difficulté du jet.

In Nomine Satanis/Magna Veritas

INS/MV se caractérise par un nombre très réduit de points de génération. Il est donc nécessaire de ne pas les gaspiller. Les caractéristiques importantes sont la Volonté (calcul des points de pouvoir, attaques/défenses mentales), la Perception pour les armes de poing et l'Agilité pour le corps à corps. Plus, bien sûr, la caractéristique découlant du supérieur (Force pour Baal et Michel, Apparence pour Andréalphus, Précision pour Vapula et Jean, etc.).
Au niveau compétences, il est préférable de se limiter au niveau +1 car le niveau +2 coûte très cher (4 points soit la moitié des points de génération des anges et le tiers pour un démon).
Attention aux limitations! Mieux vaut en discuter avec le meneur de jeu que de s'en remettre entièrement au hasard. En effet, certaines sont vraiment handicapantes, voire rendent le personnage injouable comme un démon possédant «gentillesse» ou un ange avec de «superbes ailes de cygne qui ne servent à rien»...

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.*

Simulacres

Dans ce jeu, il y a une erreur de création à ne pas commettre et deux bons conseils à suivre.
Tout d'abord la «grosse erreur»: il ne faut jamais mettre Humain à 0 car cela revient pour le personnage à être une sorte de légume introverti, n'ayant en fait d'humain que l'aspect extérieur.
Les bons conseils maintenant. La combinaison Corps + Action est très fréquente dans le jeu, un score de 7 ou plus est très conseillé. Il est aussi utile de prendre un ou deux talents au maximum (0 ou +1).

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 costument 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.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

- **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
- **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

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.

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

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 jusque 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 préfèra 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.

Shadowrun, Star Wars et Oniros

Shadowrun, *Star Wars* et *Oniros* sont des jeux à archétype, c'est-à-dire que la création du personnage se résume grosso modo à choisir un type de personnage prétiré comme Jedi ou Contrebandier à *Star Wars* ; Chaman ou Samouraï des rues à *Shadowrun* ; Baladin ou Coureur des bois dans *Oniros*. Dans tous ces jeux, il est presque impossible de faire des erreurs de création.

Les dés supplémentaires de *Star Wars* peuvent diversifier ou renforcer le personnage mais pas le rendre injouable. Dans *Shadowrun*, il ne faut pas mettre l'argent en dernière position des priorités car il sert à acheter l'équipement de départ. A moins bien sûr de vouloir battre le record de survie « à poil » dans les rues de Seattle...

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, mini aventure (n° 80)
- Impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtrisez le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)
- Je ne suis pas un numéro (n° 92)
- La vie ne commence pas au premier jet de dé... (n° 93).
- Enquête & prétextes (n° 94).

Nightprowler

La création est faite de telle façon qu'il faut vraiment y mettre du sien pour créer un personnage bancal. Le système des caractéristiques et des compétences privilégiées font que l'on a toujours de bons scores dans celles « conseillées » sur les modèles (Assassin, Espion, Monte-en-l'air, Spadassin, Escamoteur...).

Les caractéristiques sont divisées par deux et arrondies à l'inférieur pour obtenir les scores des compétences, donc une caractéristique impaire donne le même résultat que le score pair qui la précède (10 et 11 donnent 5). De plus, au-delà de 15 en compétence, on atteint le niveau « expert », ce qui donne des avantages au niveau du système de jeu.

Quel que soit le type de voleur, l'Esquive (Rapidité) est un bon investissement car elle permet d'éviter les coups en combat et d'échapper aux pièges. La course (Agilité) est aussi fortement conseillée.

N'oubliez pas de prendre au moins une compétence d'armes de contact, histoire de pouvoir frapper.

Guildes

Guildes est un jeu basé sur le négoce et l'exploration, ces deux aspects sont donc à privilégier lors de la création de perso. Un marchand se doit d'être un peu explorateur et un explorateur un peu marchand. Tous les deux peuvent avoir en plus une dose de compétences communes (Premier soin, Courir...). Il est également utile pour le marchand de posséder des compétences de malandrin (Discrétion, Falsification, Pickpocket).

Les pratiquants des arts étranges (les magiciens) dépensent beaucoup de points pour les sorts. Il est alors important de bien utiliser les points restants. Plutôt que des compétences de lettré souvent données dans l'archétype, un magicien préférera prendre des compétences de guerrier ou d'explorateur pour équilibrer le personnage.

D'une manière générale, les compétences vraiment importantes sont Esquive (guerrier), Négoce (marchand) et Orientation (explorateur). Il ne faut pas hésiter à y mettre la dose, c'est- à-dire 4 ou 5 (le max). Ça assure pratiquement le résultat et donne plus de chances d'obtenir des réussites critiques ou spéciales.

Écoute bien, petit scarabée !

De tout ce qui a été dit plus haut, on peut retenir deux trucs importants.

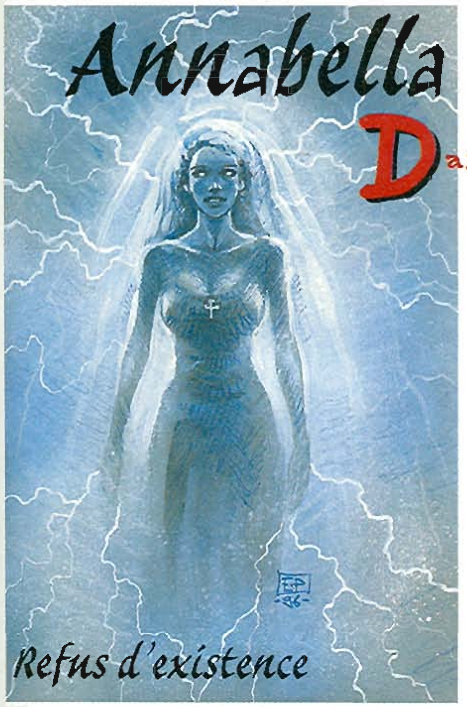
- Tout d'abord, revenons sur la compétence esquive. A moins de l'apparition d'une race de jeux mutants, ou de la brusque conversion à la non-violence de tous les scénaristes de jeu de rôle, l'esquive va rester pour longtemps LA compétence indispensable. Alors, un bon conseil, jetez-vous dessus dès que vous la voyez sur une feuille de personnage. C'est du « tout bon », vous pouvez y aller les yeux fermés ! Votre personnage vous remerciera...

- Ensuite, quand on crée un personnage, il est aussi important de lire les règles de création que les règles tout court, et surtout le système de jeu. Cela permet d'estimer l'échelle de valeur des compétences ou caractéristiques (avec un 20 dans une caractéristique, un perso est carrément surhumain à *AD&D*, *Rêve* ou *Gurps*, alors qu'il est à peine digne d'un fœtus dans *Warhammer* ou *JRTM*!). Cela permet aussi de se rendre compte de la difficulté des jets et donc des scores à allouer à telle ou telle compétence ou caractéristique pour ne pas se faire traiter de bouffon.

Voilà... A présent, à vous de jouer...

Pierre Lejoyeux
avec la collaboration de
Frédéric Roméro
illustration : Didier Guiserix

Annabella Grubert, cyber psychiatre



Dans l'univers impitoyable cyberpunk, les jackeurs (pirates ou inconscients dérégulateurs du système) mettent leur cerveau en jeu pour aller chercher le saint Graal du futur : l'information. Malheureusement, nombreux sont ceux qui se grillent les neurones au contact de glaces noires. Une fois la passe destructrice effectuée, sont-ils vraiment irrécupérables ?

Que les pirates informatiques existent, personne n'en disconvient. Qu'ils s'appellent jackeurs, deckers, runners, cowboys, ça aussi tout le monde le sait. Mais que les TechnoBlocs (et autres mégacorps) utilisent sciemment des programmes de défense qui bousillent le cerveau des intrus, c'est plus discutable. Non pas que ce soit un secret, mais c'est plutôt un fait indiscuté pour lequel il n'y a pas vraiment de preuves. Après tout, ceux qui ont rencontré une glace noire sont rarement en état d'en parler.

L'institut du Bon Secours

Que faire alors de ces légumes vivants, surtout s'ils n'ont pas payé leurs cotisations sociales. Annabella Grubert a trouvé une solution. Âgée d'une trentaine d'années, cette ancienne missionnaire dans les Zones Blanches d'Afrique centrale a ouvert à Paris un hospice pour les déficients mentaux. La vocation du Bon Secours est de porter assistance aux débiles, aux malformés cérébraux (mutants, malades) et à quelques junkies au cerveau rongé par la drogue. Ayant parmi ses anciens amis des jackeurs au cerveau grillé, elle a tenté de les faire entrer comme patients. Devant le refus de l'administration de reconnaître ces cas, elle utilise désormais une méthode peu chrétienne pour les faire admettre. Elle leur fait absorber suffisamment de drogue pour qu'ils passent les « tests d'entrée » de l'institut. Elle espère les sevrer après, si elle arrive à les réparer.

Caractéristiques pour Simulacres/Cyber Age

Annabella Grubert

PMJ : Exceptionnel. Métier : Missionnaire/Psychiatre/Jackeuse. Talents : Méditation transcendantale +3. Piratage +2. Psychiatrie +2. Informatique +1. Psychologie +1. Survie en milieu contaminé +1. Médecine 0. Survie en milieu tropical 0.

Elle n'a aucun équipement cybernétique, et ne se connecte que par des électrodes.

Doctoresse Jekyll

Les patients de l'institut qui nous intéressent se classent en deux catégories. La première, ce sont les arpenteurs de la Matrice classique qui ont rencontré une glace noire (celle-ci leur a vraiment bouffé des neurones). Pour les soigner, il faut leur réparer physiquement le cerveau. La deuxième catégorie concerne ceux qui se sont immergés trop profondément dans les niveaux Jungle ou Kernel (voir *Cyber Age* p. 85) de la Matrice et n'en sont jamais remontés.

Pour soigner ces patients, Annabella Grubert a développé une méthode psychiatrique « de l'intérieur ». Elle se connecte sur un réseau local, en lien direct avec le cerveau du malade, et va discuter avec toutes les strates conscientes et inconscientes du sujet. La méthode est relativement efficace avec les patients de la seconde catégorie. Elle les retrouve généralement prostrés dans un univers fantasmatique plutôt sombre (où siègent parfois des cauchemars) et elle entreprend de les rassurer. Dans cette Matrice, elle prend souvent l'apparence d'une religieuse rayonnante, calme et charismatique, très proche de ce qu'elle est dans la réalité. Il est courant que ses anciens patients l'appellent par la suite la Dame du Bon Secours, et lui vouent une grande admiration.

Pour les sujets dont le cerveau est vraiment endommagé, elle procède en rajoutant des faux souvenirs, des dérivations mentales. Son but : faire oublier l'épisode traumatisant dès qu'il revient à la conscience. En général, le patient guéri se « rappellera » qu'il se droguait (même si c'est faux) et que, après de nombreuses pertes de conscience, il a décidé de se faire désintoxiquer à l'institut du Bon Secours, où sœur Annabella lui a prodigué soutien et affection.

Sister Hyde

Les subventions sont rares à l'institut (les TechnoBlocs ne sont pas prêts à payer pour les non-productifs), et le Bon Secours reçoit peu de dons (sœur Annabella se méfie des médias). Mais la religieuse a trouvé un moyen très lucratif de rentabiliser ses guérisons, et de participer à la « grande révolution contre les TechnoBlocs déshumanisants ». Elle a remarqué que la structure d'un cerveau grillé avait souvent un rapport avec le type de glace rencontré. Grâce à la divine Providence, une grande puissance de déduction et une pointe de génie, elle arrive à décrypter ces blessures et à identifier la glace responsable du dommage, et par là de concevoir des BriseGlaces adaptés à ces protections. Ce dont elle ne se prive pas.

Quant aux autres patients, ceux qu'elle a remontés du fin fond de leur inconscient, elle a remarqué qu'elle pouvait aider grandement leur mémoire en allant directement faire le ménage dedans, en éliminant les parasites. Ces plongeurs en Matrice profonde viennent donc souvent la voir après des passes difficiles, pour se faire aider à retrouver les données enfouies dans leur cerveau. Données qu'ils offrent alors également à l'institut du Bon Secours.

Pistes

Annabella Grubert est-elle aussi désintéressée qu'il y paraît ? Est-elle une idéaliste révolutionnaire, un agent des Dactyles ? Si les TechnoBlocs apprenaient sa méthode, ne l'utiliseraient-ils pas eux-mêmes en sacrifiant de pauvres jackeurs kamikazes ? Faut-il la dénoncer, la laisser vivre, lui prêter assistance ? Et si un jour vous jouiez un jackeur et que vous soyez soigné par elle ?

Pierre Rosenthal
illustration : Éric Puech

Aux quatre coins des cartes

Édito

Plus il y a de jeux de cartes, plus il est difficile d'essayer les nouveaux. Lire les règles ne donne pas vraiment une idée complète, et jouer en ayant d'abord tout lu est long et pénible. N'hésitez donc pas à lire sommairement les règles, à faire deux ou trois parties en les regardant quand nécessaire. À ce moment-là, et avant de prendre de mauvaises habitudes, relisez très attentivement les règles, en pensant aux parties que vous venez de faire. Il est alors très courant de trouver des petits points qui modifient beaucoup le jeu, le transformant de « bourrin » à « subtil » ou de « bof » à « pas mal ». Alors ne jugez pas un jeu trop vite !

La combinaison du mois

Renouvellement perpétuel (*Ère Glaciaire*, rare) + Sustaining Spirit (*Alliances*, ?).
Quelques cartes d'*Alliances* ayant été vues en avant-première, voici une belle protection qui vous est proposée.
Tant que le *Sustaining Spirit* (nom français encore inconnu) est en jeu, vous ne pouvez être à moins de 1 point de vie (comme *Ali from Cairo*).
Seul problème : son entretien cumulatif. Mais avec *Renouvellement perpétuel*, vous le récupérez dans votre main à chaque fois.

Actualité des jeux

Guildes

Pour des raisons de place, nous n'avions pas pu passer ces petits errata dans notre numéro précédent.
a) Sur le dos de boîte la saison Été doit se lire :
- Initiative :
— Déclaration de toutes les actions d'attaque
— Déclaration de toutes les actions de défense
— Utilisation des capacités spéciales
- Résolution des combats
- Révélation des territoires prospectés

b) Le losange veut dire : possibilité de jouer une réaction ou d'utiliser un pouvoir.
c) Sur la carte *La terre des connaissances*, il faut lire « au début de la phase d'automne » et non « à la fin de la phase d'automne ».
d) Sur la carte *Grand banditisme*, il faut lire « empêche la prospection » et non « empêche la colonisation ».

Dés Dragons jeu

Et voilà en français ce jeu de dés rigolo et de baston. En français ? Les règles seulement, puisque les dés ne présentent que des pictogrammes, il n'y aura donc aucun problème à mélanger les dés de toutes les langues. Le principe : faire des armées et lancer les dés représentant les unités en fonction de ce que l'on veut leur faire faire : combat à distance, au contact, magie (voir aussi la Tête d'affiche dans notre numéro 89). Seul problème, la traduction ayant pris un « certain » retard, les règles ne sont plus tout à fait celles de l'édition US actuelle.

- **Errata principaux**

Il existe une douzaine de précisions et errata pour les règles de *Dés Dragons*, publiées en anglais dans les *Kicker Packs 1*. En attendant la parution en français des recharges, voici les points principaux :
a) Tous les sorts coûtent 1 point de magie en plus (donc 7 pour invoquer les dragons), sauf Marche-vent qui coûte 4 et Éclair qui coûte 5.
b) On ne peut pas lancer de sorts sur les adversaires depuis sa réserve.
c) On ne peut pas lancer de sorts offensifs sur ses propres armées.

Télégrammes

Blood Wars c'est fini, dommage pour ce bon jeu de TSR qui ne se pratiquait bien qu'à quatre et plus (des règles pour le jeu à deux venaient de paraître dans le magazine Dragon US n° 227) – L'extension n° 9 pour Spellfire, Birthright, est disponible – Alliances (pour Magic et Ère Glaciaire) sera en boutique le 11 juin – Les jeux des 8 meilleurs joueurs professionnels de Magic au tournoi de New York sont disponibles, en édition limitée américaine, avec un dos de carte spécial – Middle Earth : The Dragons aurait un peu de retard (juin-juillet) – Guardians enfin en français ? (fin juin) – Drifter's Nexus est disponible, pour Guardians en anglais. – The War of the Amazon, extension pour Rage, propose de nouvelles règles, conditions de victoire et cartes (Mokolé, Balam et Battlefields) – Warriors of the Apocalypse est un supplément pour Werewolf, le jeu de rôle, mais qui contient les caractéristiques de tous les personnages de Rage – Thunder Castle Games a racheté Mag Force 7, qui produira le jeu de cartes Star Trek première génération (avec Kirk et Spock) – La société NXT Games prépare un jeu X-Files pour cet été (la vérité est sur la tranche) – Pacific Campaign est un jeu compatible avec Echelons of Fury (Medallion Simulations) sur la bataille du Pacifique – Mœbius et Schuiten réaliseraient des dessins pour la première extension de Netrunner.

RuinsWorld

RuinsWorld est vendu sous le titre « Jeu de cartes d'aventures de jeux de rôle ». En fait, il s'agit plutôt d'un jeu d'exploration de donjons, chaque joueur gérant un personnage, plus proche des jeux micro/vidéo que des jeux de rôle.
Dans un paquet de base vous trouverez : une ou deux cartes d'aventurier, des cartes *Play* (pour gérer les combats), des cartes *Market* (pour acheter de l'équipement), des cartes *Journey* (pour les trajets en ville et les événements entre les « donjons »), et des cartes *Dungeon* (avec des couloirs, des monstres et des trésors).
Le principe même du jeu est sympathique, chaque joueur devant collaborer et aider les autres, tout en suivant un objectif personnel et secret. Quant à la réalisation, disons que, pour suivre les conseils de notre édito, nous ne pouvons pas vraiment en juger. Malgré tout, *RuinsWorld* semble bien lourd. Non pas que l'exploration de souterrains ne soit pas plaisante, mais au lieu d'avoir un jeu simple, on se retrouve avec une copie de certains jeux micros. Ainsi, pour le combat, il faut déterminer aléatoirement le comportement du monstre à chaque round de combat, chaque combattant doit donner sa position et ses mouvements par rapport à un ordre de bataille. Bref, un ensemble bien géré dans les *Ultima* et consorts, mais qui paraît plus compliqué que ludique ici. Il y a sans doute la place pour un bon jeu de ce type, *RuinsWorld* semble en être plutôt une ébauche inutilement complexe.
Édité en américain par Medallion Simulations (qui propose aussi *Echelons of Fire*).

Mythos

Le jeu de cartes que collectionne Cthulhu

Chaosium, cédant aussi à la mode des jeux de cartes à jouer et à collectionner, nous propose *Mythos*, un jeu basé sur l'univers créé par Howard Philip Lovecraft ou plus exactement, sur l'univers du jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*.

Qui suis-je ?

En ouvrant votre paquet de base, vous trouverez une carte pliée en deux, qui représente l'Investigateur que vous allez incarner (sur l'autre face, un autre Investigateur, pour éviter que deux joueurs au hasard aient le même). Vous êtes une personne plutôt normale, avec une santé mentale (SAN) correcte (environ 12-15 sur un maximum de 20).

Que fais-je ?

Votre but : accomplir une aventure (en suivant les instructions données par une carte) sans devenir fou (tomber à 0 point de SAN). Pour cela, vous allez poser des cartes qui vont devenir votre histoire personnelle. On y trouve :

- **Lieux** (*Location*). Les cartes les plus importantes puisqu'elles vous permettent de trouver d'autres cartes (voir plus loin), et de répondre à des critères de l'aventure à suivre (entrer de nuit dans une bibliothèque par exemple). Des attributs indiquent si ces lieux sont clos, extérieurs, en ville, à la campagne, en milieu boisé, en Nouvelle-Angleterre (ou en Europe, en Asie…), etc.
- **Alliés** (*Ally*). Ils ont des capacités comme Artiste, Médecin, Lire le latin. En dehors d'être de plus ou moins charmants compagnons, ce sont eux qui vous protégeront en dernier ressort contre les menaces (*Threat*) du mythe de Cthulhu.
- **Artefacts** (*Artifact*). Ce ne sont pas exclusivement des objets magiques, cela peut être de la dynamite (boum !), une mitraillette Thompson, etc.
- **Grimoires** (*Tome*). On y trouve des sortilèges plus ou moins puissants (représentés par d'autres cartes) et qui, bien que vous coûtant de la santé mentale, risquent de déranger l'adversaire.
- **Événements** (*Event*). Allant de « Il pleut très fort » à « Une foule cherche à vous lyncher » en passant par « Un investigateur adverse a peur de l'eau ».
- **Monstres** (*Monster*). Si les lieux que vous visitez contiennent un Portail (*Gate*), vous pourrez attirer des monstres abominables et indicibles qui iront (ouf !) attaquer votre adversaire.

Un « round » de jeu

Au début de chaque « round », chaque joueur reprend jusqu'à treize cartes en main. Ensuite, chacun à son tour ils peuvent faire une action : poser une carte, se déplacer, utiliser un artefact ou lancer un sort, utiliser une carte (comme un Portail), passer son tour.

Si les deux joueurs passent, ou si le même joueur passe deux fois de suite (dans le jeu à deux), on entame un combat (s'il y a lieu). Ensuite, on se défausse (suivant ce qui est indiqué sur chaque carte d'Investigateur) et on repioche jusqu'à treize cartes pour commencer un nouveau « round ».

Recyclage éclair

Vu la façon dont on se défausse et on pioche d'importantes quantités de cartes, le paquet est quasiment toujours utilisé en entier au cours d'une partie (et parfois plusieurs fois car on peut remélanger paquet et défausse). Il vaut donc mieux se concentrer sur les cartes à jouer à un moment précis, et parfois se défausser de cartes qui semblent importantes mais pourront revenir, plutôt que de les jouer à mauvais escient. En effet, une carte jouée est souvent mise sous la pile Histoire (*Story*) où elle reste jusqu'à la fin de la partie.

Je veux gagner

Pour cela, deux solutions : essayer de remplir les conditions d'une aventure, en sachant qu'une fois remplies on ajoute vos points de SAN au bonus de l'aventure, et qu'on compare ce total aux points de SAN de l'adversaire. C'est celui qui a le plus de SAN qui gagne, et pas forcément celui qui a fait l'aventure. Deuxième solution : réduire son adversaire à la folie pure.

Des monstres partout

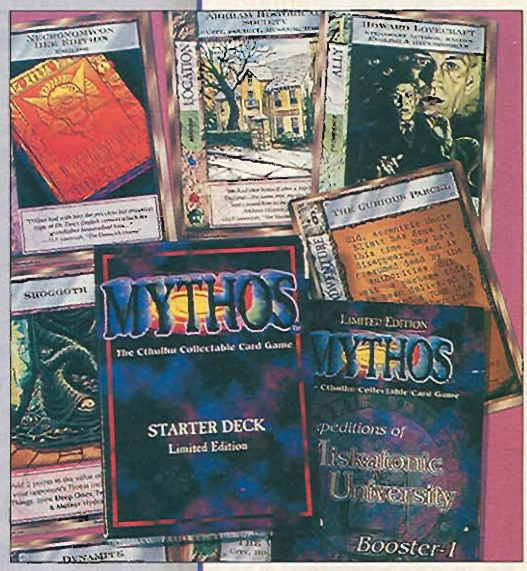
Pour réduire la SAN de l'adversaire, vous pouvez lui envoyer des phobies (ce n'est déjà pas si mal), mais aussi des monstres. Pour cela, il faut vous rendre à un Portail, dépenser les points de SAN propres à l'invocation, poser la carte monstre face cachée. Lors du combat, vos monstres attaqueront d'abord ceux de l'adversaire (s'il a réussi à en invoquer), puis s'en prendront à ses alliés et enfin, s'il ne reste plus personne, s'attaqueront à sa santé mentale. Méchant !

Politiquement gentil ?

Mythos est un jeu de cartes relativement simple à comprendre, et rapide à jouer. Comme la plupart des jeux dits « à mission » comme *Middle Earth : the Wizards*, *James Bond 007* et autres, l'interaction entre joueurs n'est pas très importante. En fait, il est même étrange, vu le thème annoncé du jeu, d'envoyer des monstres sur l'adversaire (mais il faut bien gagner). Il suffirait en fait de dire que vous jouez des enquêteurs pas très sympathiques (ils invoquent des monstres contre leurs adversaires et sacrifient leurs alliés pour se protéger) à la recherche d'un savoir dangereux, et qui cherchent à empêcher leurs concurrents d'arriver à leurs propres fins. C'est moins « gentil », mais c'est plus proche de l'esprit du jeu de cartes !

Collection d'horreurs ?

Le jeu avec un paquet de base par joueur paraît un peu répétitif, et il semble qu'avoir un bon assortiment de cartes aide fortement à compenser ce petit handicap (heureusement la collection n'est pas trop gigantesque). Par contre, le fan de Lovecraft retrouvera dans les cartes, et la façon de les jouer, l'ambiance étrange du monde de l'écrivain. Quant aux illustrations, on y trouve de tout (moi j'aime bien, mais les avis sont partagés), du figuratif à l'évocateur.



Errata Mythos

— Deux phobies identiques sur un même investigateur n'ont pas d'effet cumulatif.

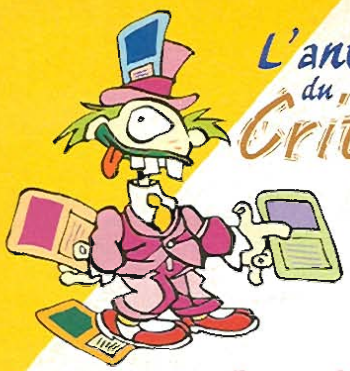
— La carte *The Necropolis* devrait comporter un Portail.

- **FICHE TECHNIQUE**
- **Le paquet de base contient 60 cartes (6R/12U/42C), parmi un assortiment de 200, plus un Investigateur et les règles. La pochette-recharge contient 13 cartes (2R/3U/8C) mélangeant des cartes du jeu de base et des cartes propres à l'extension.**
- ***Note* : cette critique a été faite avec des cartes en anglais, mais la version française devrait être en vente chez Descartes Editeur à la fin du mois.**

Dixie/Eagles

Le fanzine *Jeux de Rêves* vend (avec l'autorisation de Columbia Games) une traduction complète de tous les jeux de la série, avec article historique et variantes. Disponible chez :
Rêveries Angevines,
9 impasse du Puits rond,
49100 Angers, 45 F port compris.

Double page présentée par Pierre Rosenthal



L'antre du Critik

Netrunner

Nous autres à World Company, nous aimons les beaux projets et ferons tout notre possible pour les mener à terme. Alors si toi, petit runner, tu veux venir nous les voler, ne te gêne surtout pas, nos Glaces refroidiront tes ardeurs.

Après avoir conçu *Magic : The Gathering* et *Jyhad-Vampire*, Richard Garfield et la joyeuse bande de Wizards of the Coast ont créé un nouveau jeu de cartes à jouer et à collectionner situé assez librement dans l'univers de *Cyberpunk 2020* (publié par Talsorian Games). *Netrunner* se pratique à deux joueurs, chacun prenant le rôle distinct et opposé du runner (pirate informatique) ou de la corporation (ou plus familièrement corpo). Alors que dans *Intervention Divine* ou *Star Wars*, les deux camps ont des rôles plutôt symétriques, ce n'est pas du tout le cas ici. Le but de la corporation est de faire aboutir ses objectifs (les *Agendas*). Pour cela, elle créé un espace informatique (*Data Fort*) où elle stocke l'état d'avancement du projet. Malheureusement pour elle, le runner tente de percer une brèche dans cet espace pour voler ces données (pour l'argent, la gloire, voire la justice – hum !). La corporation va donc être obligée de placer des contre-mesures informatiques (Ice en anglais) pour protéger ses biens. La course aux armements informatiques commence. Jusqu'où ira l'escalade ?

Nous autres la corpo

Le joueur qui incarne la corporation doit, à chaque tour, piocher une carte de son paquet, avant de bénéficier de trois actions. Ces actions peuvent être : jouer une carte, piocher une carte, prendre de l'argent à la banque, faire avancer un projet, éliminer l'un des contacts du runner si celui-ci s'est fait repérer.

Son problème, en plus de faire avancer ses projets, est de se protéger. Car toutes ses cartes peuvent être atteintes par le runner. Sa main représente son quartier général (*HQ*), sa pioche son service de Recherche et Développement (*R&D*), et même sa défausse n'est pas à l'abri étant considérée comme ses Archives. Et toute carte Agenda à laquelle le runner a accédé est volée par lui.

Heureusement, la corpo est riche, les banques lui font donc crédit, et la corpo est vaste, donc secrète. En termes de jeu, cela veut dire que la corpo pose ses cartes face cachée, sans avoir à payer au moment de la pose de la carte. Par contre, dès qu'elle veut utiliser la carte, il faut la payer.

Les diverses cartes sont (noms en anglais) : *Operation* : les opérations ponctuelles. *Agenda* : les objectifs à atteindre. *Nodes* : des projets annexes mis dans des nœuds du réseau. *Upgrade* : des mises à jour du réseau informatique pour le rendre plus performant. *Ice* : les cartes de Glace, ou protection, qui se divisent en trois catégories, *Wall* (mur), *Code Gate* (accès crypté) et *Sentry* (sentinelle).

Toi là-bas, le runner

Le joueur qui incarne le runner utilise presque le même système de jeu que la corpo. À chaque tour, il a droit à quatre actions qui peuvent être : jouer une carte, piocher une carte, prendre de l'argent à la banque, faire une passe dans le réseau, se débarrasser d'indices que la corpo a sur lui. Il n'est pas obligé de tirer de cartes, mais il y a intérêt, car ses « points de vie » correspondent à ses cartes en main. Sa main maximum est de cinq cartes, et chaque « choc » (*Damage*) qu'il subit lui fait perdre une carte. S'il perd plus de cartes qu'il n'en a, son cerveau cesse de fonctionner, faisant un « trait-plat » sur l'électroencéphalogramme. En plus des chocs normaux dans le réseau (*Net damage*), il y a les chocs cérébraux (*Brain damage*) qui réduisent le nombre maximal de cartes en main, et aussi les chocs baston (*Meat damage*) quand la corpo envoie chez le runner des gros bras pour le réduire physiquement en miettes. De plus, la banque ne fait pas crédit au runner, il doit payer comptant tout ce qu'il joue. Et sa console de base ne contient que quatre unités-mémoire. Sale temps pour devenir un super pirate.

Heureusement, vous avez accès aux cartes suivantes : *Prep* : des préparatifs pour faire un piratage plus performant, ramasser de la thune ou prévoir une base de repli. *Ressource* : les contacts divers que vous pouvez avoir dans le « vrai » monde. *Hardware* : le matériel informatique (hors programmes) qui va vous permettre d'améliorer vos capacités dans la matrice, de booster votre console. *Program* : les programmes, divers et variés, qui vont vous permettre de briser les Glaces, de protéger votre cerveau, d'espionner la matrice, etc.

Un début de partie entre débutants

— Corpo : (Début du tour) je tire une carte. (Action 1) Je joue une carte qui me donne 4 bits (unités monétaires) de plus. (Action 2) Je pose une Glace devant mon quartier

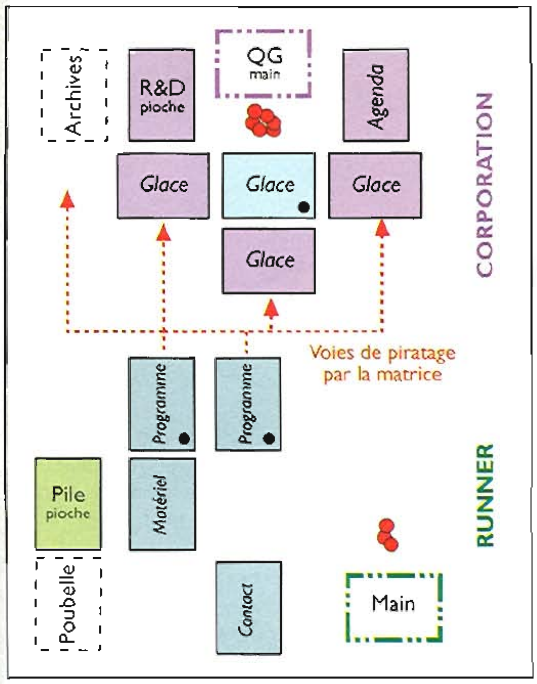
L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Les possibilités du jeu; les paquets de base jouables et équilibrés; l'atmosphère cyberpunk bien rendue.

On regrette

Les dessins des cartes parfois moyens; le dos de carte un peu fragile (jouez couvert!); que le jeu soit en anglais (et donc certains textes ne sont pas vraiment évidents à comprendre).



général. (Action 3) Je pose une Glace devant mon département R&D.

— Runner : (Action 1) Je pose un programme BriseGlace anti-mur. Il me coûte 3. (Action 2) Je prends de la thune (1 bit). (Action 3) Je tente une passe sur ton QG.

— Corpo : J'active ma Glace en payant 7. C'est une sentinelle qui te fait 4 Net damage et stoppe ta passe. Tu ne peux pas briser les sentinelles, tu perds 4 cartes. Il te reste 0 carte en main.

— Runner : (Action 4) Avec ma dernière action, je pioche une carte. Ouf, je ne suis pas mort.

— Corpo (ricanant) : Beuharh, c'est tout comme. La prochaine fois tu n'attaqueras pas bille en tête une riche corpo petit runner.

Conseils

Tout d'abord, vous n'aurez pas besoin pour commencer de plus de cartes que celles des paquets de base. En effet, grâce à quatre niveaux de rareté (Vital, Commun, Uncommun, Rare), les paquets de base contiennent quasiment toujours l'indispensable pour jouer (*Middle Earth : The Wizards* a utilisé la solution de paquets additionnels fixes, et *Guildes* des paquets additionnels de démarrage pour résoudre ce problème qui gangrène de nombreux jeux de cartes). Après une ou deux parties, retirez les cartes qui vous semblent moins intéressantes. Attendez de bien savoir jouer avant de construire des paquets avec des pochettes-recharges.

● **Jouer un camp ou l'autre.** Vous n'avez pas assez d'actions et d'argent pour tout faire à chaque tour. À vous de planifier en sachant que l'argent est d'abord le nerf de la guerre, puis les actions, puis les cartes. Toute action ou carte qui vous rapporte 3 bits ou plus est intéressante.

● **Jouer le runner.** Attaquez tant qu'il n'y a pas de défense. Vérifiez toujours le compte en banque de la corpo. Si elle est à sec, elle ne pourra pas activer ses protections. Évitez de faire un piratage en dernière action. Gardez plutôt cette action pour vous « détagger » ou piocher une carte. Si vous êtes du genre kamikaze, ayez au moins une main pleine de cartes pour encaisser les dégâts. Point très important : une Glace ne vous arrête que si elle a une sous-routine qui indique « end the run ». Vous pouvez donc très bien vous prendre des dégâts mais accéder aux précieux agendas, ou ne briser que la sous-routine d'arrêt de la passe, choisir de subir des dégâts, et réussir le piratage

● **Jouer la corporation.** Pensez à protéger votre QG et votre R&D. Plutôt que de vous défausser d'une Glace, mettez-la devant vos archives. Amassez un maximum d'argent vite, et faites avancer vos projets. Si vous attendez trop, même la plus grosse des défenses pourra être brisée par un pirate habile.

● **Construire un paquet runner.** Il existe des tas de cartes pour aller chercher d'autres cartes dans votre pioche. Faites un assortiment (*Montis – Fixer at Large*, *Gideon Pawnshop* et *The Short-Circuit*). Prévoyez au moins deux ou trois briseurs de glace différents par type de glace. Faites un choix de cartes pour avoir de l'argent (à vous de voir si vous préférez des cartes peu chères qui ne marchent qu'une fois, ou des rentes plus difficiles d'achat). Préférez la diversité et, à part les *Prep*, ne mettez pas trop de cartes en double.

● **Construire un paquet corpo.** Contrairement au runner, vous n'avez pas trop la possibilité d'intervenir sur votre paquet, il faut donc mieux prévoir une stratégie globale, et mettre des cartes redondantes tournant autour de cette stratégie. Comme vous avez une obligation de mettre un certain nombre de points d'agenda dans votre paquet, cela va entraîner des conséquences. Si vos agendas sont « gros », vous en aurez moins et vous devrez les protéger beaucoup plus. Si vos agendas sont « petits », vous aurez besoin de liquidités pour les faire avancer plus vite que le runner ne pourra les pirater. Évidemment il y a aussi la solution : je repère le runner et je vais l'écraser directement. En plus d'être un peu bourrin, cette solution vous impose d'avoir des agendas de traque (comme *Private Cybernet Police*) si vous ne voulez pas vous faire manœuvrer par un runner un peu prudent et/ou intelligent.

Saurez-vous reconnaître Richard Garfield et Mike Pondsmith sur ces deux cartes ?

● **FICHE TECHNIQUE**
● Jeu de base vendu en un double-paquet de deux fois 60 cartes (runner et corporation), plus un livret de règles en couleur. Édité en américain par Wizards of the Coast. Prix indicatif : 110 F.
● Pochette-recharge de 15 cartes mélangeant cartes runner et corpo de raretés différentes (1R/5U/2V/7C).
● Prix indicatif : 20 F.
● Il faut disposer de 20 à 40 marqueurs (des trombones de couleur par exemple) par personne.

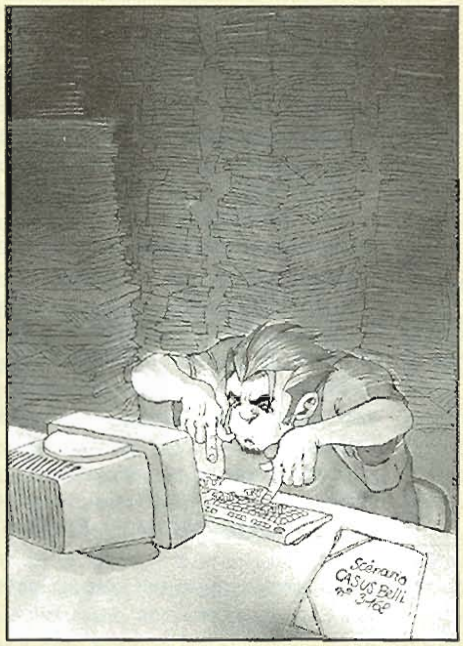
Entrez vos commentaires

Soyons clairs et concis, les dessins des cartes ne plairont pas à tout le monde. Le thème lui-même n'attirera pas les fans des elfes, des trolls et des dragons. Par contre, le système de jeu est vraiment prenant, les rôles opposés sont bien gérés. Seul le temps dira si le jeu s'essouffle au bout de quelques parties ou s'il garde son intérêt. Il semblerait aussi intéressant de voir si on peut intégrer ces cartes dans une partie de *Cyberpunk* (ou *Cyber Age*) en donnant à l'avance les programmes au runner, et en construisant une fois pour toute la corpo.

Pierre Rosenthal

Écrivez des scénarios pour Casus !

La rédaction de Casus n'est pas une forteresse imprenable ! Nous recevons beaucoup de scénarios de lecteurs, nous les lisons tous, et nous en passons... nettement moins. En effet, il y a mille et une manières d'écrire un scénario, dont pas loin de mille qui le rendent impubliable.



La forme

La longueur

Presque tous les scénarios que nous recevons sont trop longs. Un scénario *Casus* normal, de quatre pages, fait 27 000 signes ; un Moyen Métrage 40 000 et un Grand Écran 81 000. Essayez de vous tenir à l'une de ces trois longueurs, si possible la première (il n'y a que six Moyens Métrages et six Grands Écrans par an pour quarante-quatre scénarios normaux). Un scénario de 35 000 signes, si brillant soit-il, devra subir des coupes considérables (ou être rallongé) pour devenir publiable. Un « signe » est une lettre, un signe de ponctuation ou un espace. Exemple : **Il y a 35 signes dans cette phrase.** Comptez, ils y sont. Les traitements de texte ont chacun leur méthode pour indiquer le nombre de signes. Attention, Word sur PC et Word 6 sur Mac ne calculent pas correctement : ils oublient les espaces. Pour obtenir le nombre correct, additionnez au nombre de signes le nombre de mots.

Ces contraintes de place peuvent paraître draconiennes, mais avec un peu d'entraînement les respecter n'est pas si compliqué. Un conseil : avant de vous lancer, faites le plan de votre histoire, comme pour une dissertation, mais en essayant de fixer à l'avance les longueurs des différentes parties. Lors de la rédaction, vous ne le respecterez pas, mais ça vous donne un guide... Sauvegardez fréquemment votre texte, en vérifiant à chaque fois où vous en êtes. Si vous aviez prévu de consacrer 3 000 signes à l'introduction et que, lorsque vous sauvegardez, vous vous rendez compte qu'elle en fait 8 000, vous êtes mal parti.

Dernier point : ces nombres de signes tiennent compte de la présence d'un plan (de deux, dans le cas du Grand Écran). Inutile de savoir dessiner, il suffit de nous envoyer un croquis lisible, qui sera refait par notre expert maison. Même chose pour les illustrations, sauf que vous n'avez même pas besoin d'envoyer de croquis.

La structure

Difficile de vous donner des conseils. Cherchez la solution la plus efficace pour l'histoire que vous avez en tête, et appliquez-la. A ce niveau, tout dépend de votre manière d'écrire... L'important est qu'un autre MJ puisse s'y retrouver. Si vous n'avez pas d'idée précise, mieux vaut s'inspirer de ce que vous pouvez lire dans *Casus* : des paragraphes relativement courts, séparés par des intertitres, avec des encadrés pour préciser les points importants.

La technique

Si possible, regroupez les caractéristiques de PNJ à la fin du scénario. Veillez à ce qu'elles soient en français, et pour l'édition disponible en boutique actuellement (autrement dit, pas d'*AD&D1*, et surtout pas avec des caractéristiques en anglais !).

Pour quel jeu ?

Certains jeux, malgré leurs qualités, n'ont pas trouvé leur public. D'autres ont sombré dans l'oubli depuis des années... Inutile de nous envoyer des scénarios pour, disons, *Jorune* ou *Bushido*. Dans le même esprit, limitez-vous aux jeux qui existent en français.

En revanche, nous cherchons toujours des scénarios pour les jeux très pratiqués. Surtout *AD&D*, mais aussi *L'appel de Cthulhu*, *Star Wars*, *Warhammer*...

Le fond

La conception

« Ce qui se conçoit bien s'énonce clairement. » Si vous maîtrisez les ressorts de votre histoire, elle devrait couler de source... Encore faut-il que vous la maîtrisiez. Penchez-vous dessus. Réfléchissez aux motivations des PNJ, à ce que les personnages sont censés faire, et pourquoi. Tout est-il logique ? Tout est-il crédible ? Modifiez votre trame jusqu'à ce qu'elle vous paraisse à l'épreuve des critiques (les critiques les plus acharnés étant les testeurs, faites jouer votre scénario, si possible plusieurs fois).

La rédaction

Piège classique : un scénario n'est pas une nouvelle. Une bonne intrigue, bien ficelée, n'a aucun intérêt si elle n'implique pas les personnages. Évitez les scénarios où les PJ n'ont rien d'autre à faire qu'à regarder agir les personnages non-joueurs.

Vous n'écrivez pas pour vous. Essayez d'être clair et logique. Donnez toutes les informations nécessaires, et donnez-les au bon moment. N'hésitez pas à les répéter à chaque fois qu'elles seront utiles (surtout si elles sont importantes dans la première partie, puis 20 000 signes plus loin). Fuyez les envolées lyriques comme la peste. A force de faire des phrases longues, on finit par oublier leur début... et par se prendre les pieds dans ses propres parenthèses, virgules et points-virgules. Faites des phrases courtes, restez au présent, au passé ou éventuellement au futur. Dire « s'ils entrent, l'orque les attaque » est moins joli, mais plus efficace que « si les aventuriers avaient pénétré dans la vaste salle, jonchée de colonnes anguleuses, l'humanoïde écailleux, aux yeux verts suintant toute la méchanceté du monde, se jettera sauvagement sur les aventuriers, lesquels n'ont plus que le choix entre vaincre et périr ». N'utilisez que des mots dont vous êtes sûr de connaître le sens (ex : « glauque » ne veut pas « malsain ». C'est une couleur, une nuance de vert...). Avoir un dictionnaire sous la main peut être utile.

> **Même les grands ont commencé petits**
>
> *Eux aussi ont envoyé un scénario à Casus et franchi, patiemment, tous les obstacles : Pierre Rosenthal, Tristan Lhomme, Christophe Debien et Patrick Bousquet...*

Les considérations bassement matérielles

- Notre comité de lecture est chroniquement débordé. Comptez, au mieux, deux à trois mois pour recevoir une réponse.
- Il y a beaucoup d'appelés et peu d'élus. Nous recevons une dizaine de scénarios par mois. Et nous en passons quatre par an, en moyenne.
- Un scénario de 27 000 signes est payé environ 1 800 F net.

Bonne chance !

La rédaction
illustration : Nicolas Ryser

Cow boys et « gunfigters »
Guernesey Foundry

Barbares Warband
Ral Partha

Où il sera question de Faeries, de lapin blanc, d'avatar d'Hastur et de reconversion miraculeuse. Comme quoi le commerce du plomb mène à tout !

Citadel

Le livre d'armée des elfes sylvains est disponible, ainsi que tout son chapelet de nouvelles troupes : un général et un mage qui inaugurent un nouveau modèle de cheval plastique, un héros sur dragon, et des décalcos pour leur faire une dernière beauté. Après des mois sombres, sans aucune nouveauté, les orques sauvages reviennent enfin en haut de l'affiche, avec un chaman et des lanciers montés sur de féroces sangliers. La Garde impériale reçoit un nouveau contingent de storm-troopers : sergent, armes spéciales, armes lourdes et boîte de troufions en plastique. La base impériale ayant été un succès, c'est au tour du bastion impérial de mettre un peu de relief sur vos tables. Enfin, les ratskins sont disponibles au détail, les esclaves sont disponibles, et vos parties de *Necromunda* pourront être plus variées grâce aux Fouisseurs.

Guernesey Foundry

Lancée par l'ancien patron de Games Workshop, cette marque possède une gamme superbe (sculptée par Marc Copplestone), mais hélas toujours pas distribuée en France. Si vous avez des contacts en Angleterre et que vous êtes un fan de Gurps Western…

Grenadier

Ne reculant devant aucun sacrifice, nos intrépides correspondants internationaux sont partis sur la trace de cette marque en voie de disparition. Ils ont rapporté des lointains « Zétazunis » des nouvelles fort insolites, que les lecteurs les plus curieux auront déjà découvert dans une brève cachée dans les pages de l'Actualité des jeux. On se plaît à rêver d'une telle reconversion dans d'autres secteurs, celui de la télé par exemple…

Prince August

Annoncés le mois dernier (eh oui, votre beau magazine est mensuel !) comme étant disponibles, les Rangers d'Ithilien (M 377 à M 386) ont été atteint du célèbre « syndrome du lapin blanc ». Cette maladie, qui sévit depuis des années dans tous les domaines de la prévision de sortie ludique, provoque des retards plus ou moins importants. Tout cela pour vous dire que, finalement, la nouvelle série Mithril devrait sortir ce mois-ci. A moins que le lapin blanc…

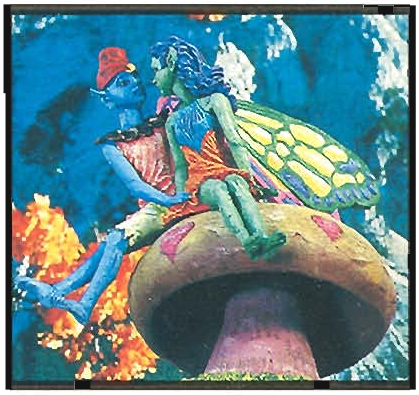
RAFM

Finalement, le lapin blanc évoqué plus haut est peut-être un des multiples avatars de Nyarlathotep, car ces nouvelles figurines officielles pour L'appel de Cthulhu avaient été annoncées comme disponibles en décembre 1995 (avant que Casus Belli ne devienne un beau magazine mensuel). Tous les Gardiens des arcanes se précipiteront sur le délicieux Y'golonac, Grand Ancien décrit dans les fameuses *Révélations de Glaaki*, ou sur le Roi en Jaune, immonde avatar du malfaisant Hastur. Également disponibles, trois représentants du charmant peuple des Tcho-Tchos. Ces tribus dégénérées du Tibet sont de fidèles adoratrices d'Hastur et de Chaugnar Faugn, deux Grands Anciens dont je recommande chaudement la fréquentation à tout investigateur las de son existence. Comme à l'accoutumée, ces pièces originales et précises combleront les amateurs.

Ral Partha

Des monstres, des monstres, et encore des monstres ! Au menu, un Lei Kung (sorte de démon asiatique), un Yugoloth, une guivre blanche, une meute de loups au grand complet, des Molumen, et même un dieu (Thor).

Au dessert, quelques nouveautés dans l'excellente série des ogres sculptés par Bob Olley : deux gardes, un champion et un héraut viendront augmenter les rangs de vos troupes. Une des plus belles unités d'ogres disponibles à ce jour.
Enfin, vous ne verrez pas de photos des nouveaux nains barbares, que je ne pourrais que déconseiller aux âmes sensibles et prudes. En effet, l'un d'entre eux n'a pas de barbe !



Thunderbolt
Mountain Miniatures

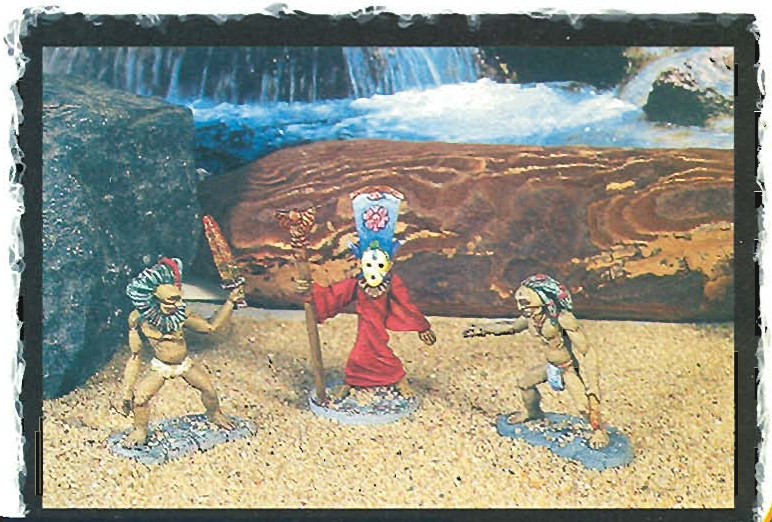
C'est promis, je n'en parlerai pas dans tous les numéros, mais la série de faeries de Tom Meier est vraiment exceptionnelle. Pensez-y la prochaine fois que vous prendra l'envie de peindre une grosse pièce, ces merveilles valent largement un dragon.

De quelle couleur seront les enfants ?
(les faeries de Thunderbolt)

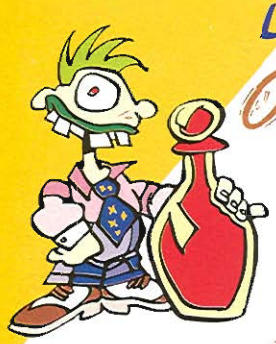
Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Métalliques

Rencontre au sommet chez le peuple Tcho-Tcho (RAFM).



Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Christophe Caillaud et Bruno de Grimouard.
Merci à Marcello Kramer pour le prêt des figurines Guernesey Foundry.



L'antre du Critik

Space Hulk

Loué soit Games Workshop d'avoir ramené du fin fond du Warp une nouvelle version - et en français - de ce chef-d'œuvre, illustrant un épisode de la lutte éternelle entre les aliens et les marines !

Sus au hulk

« Nous, Space Marines du chapitre Blood Angels, jurons de défendre avec l'acier de nos armes et le sang de notre corps l'empereur tout-puissant et tous ses sujets. »

De tous les périls décrits par Games Workshop dans son monde de science-fiction, l'invasion des tyranides, sortes de gros insectes belliqueux, est l'un des plus terribles. Mais leurs assauts sont toujours prévisibles car précédés, quelques années auparavant, par l'arrivée de « space hulks ». Ces immenses amas de fer sont le résultat de collisions entre plusieurs centaines de vaisseaux extraterrestres ou humains, une sorte de casse spatiale qui dérive au gré des vents magiques issus du Warp, l'hyperespace du monde de *Warhammer 40,000*. Les tyranides utilisent donc ces hulks comme avant-gardes, en y plaçant des milliers de genestealers (ou stealers), sortes d'aliens à quatre bras. Il suffit ensuite qu'un être humain soit attaqué par une telle créature pour que, une fois rentré sur sa planète d'origine, il soit le point de départ d'un cancer qui la rongera toute entière : ses descendants seront des hybrides tyranides qui se reproduiront à leur tour, et il est fréquent qu'en une dizaine d'années la planète ne puisse plus être sauvée et doive être détruite. La seule solution, lorsqu'un space hulk apparaît non loin d'une planète, est d'y envoyer des troupes afin d'occire les stealers s'y trouvant. Des space marines en tenues « terminator » (grosses armures de combat qui permettent de survivre en conditions extrêmes) sont donc envoyés sur place afin d'empoisonner l'atmosphère du hulk et détruire ainsi tous les aliens encore endormis. Il va sans dire qu'au moment même où les marines posent le pied sur le hulk, les stealers commencent à se réveiller… Le jeu peut commencer.

Tout dans la boîte

« Bénissons les archivistes de nous porter de telles merveilles et de guider nos âmes vers la paix éternelle. »

Plus encore que d'habitude, Games Workshop a réussi un travail esthétique fabuleux. Que l'on aime ou non le style space opera décadent de *Warhammer 40,000*, les règles entièrement en couleur sont un véritable chef-d'œuvre. Les 30 figurines en plastique (une habitude chez GW) sont superbement bien sculptées, en particulier les Terminators. Les couloirs géomorphiques qui permettent de représenter l'infime partie du hulk où se déroule la partie sont eux aussi de très belle facture. Mais le principal atout de *Space Hulk*, c'est que tout ce qui est nécessaire pour jouer est livré dans la boîte (ce qui le différencie principalement des autres jeux de la gamme). Le tout est accompagné de 18 scénarios qui permettent de jouer pendant plusieurs mois sans se lasser.

1 marine pour 5 stealers

« Nous sommes le bras armé de l'empereur. La peur glisse sur nous comme la pluie. Nous foulons de nos bottes les corps meurtris de nos ennemis. »

Avec *Space Hulk*, GW a réussi un coup de maître en permettant aux deux adversaires qui s'affrontent de jouer des camps radicalement différents. Celui qui incarne les marines ne possède, au mieux, que de 10 hommes (plus souvent 5) engoncés dans leurs armures de combat et fortement armés (bolters, lance-flammes, poing énergétique). Ils sont lents et doivent agir avec une précision de métronome : toute erreur sera immédiatement sanctionnée par la mort d'un ou deux marines, ce qui risque de causer l'échec de la mission en cours. De son côté, le joueur qui contrôle les genestealers possède un nombre quasiment infini de monstres (le plus souvent plus d'une cinquantaine) rapides et sans pitié. Ils sont malheureusement dépourvus d'armes à distance et doivent donc s'approcher au contact pour espérer tuer un marine. Vous l'avez compris, le jeu ressemble dans son principe au film *Aliens*, avec le background de *Warhammer 40,000* en plus. Ici, même si la mission des marines est souvent vouée à l'échec, ces hommes est totalement préparés à un tel combat. Ce sont des professionnels qui connaissent les genestealers et qui agissent en conséquence.

Le tour de jeu est divisé en un tour Marine suivi d'un tour Stealer. Au tour Marine, chaque homme dispose de 4 points d'action pour agir. Se déplacer d'une case coûte 1 point, pivoter de 90° coûte 1 point, tirer coûte 1 point. Il est rapidement évident que ces 4 malheureux points devront être dépensés judicieusement. De leur côté, chaque stealer dispose de 6 points d'action, en sachant que pivoter de 90° ne lui coûte rien. Cela permet aux genestealers d'être très rapides et merveilleusement maniables.

Le principe du jeu est donc très simple, même si de nombreuses règles supplémentaires viennent rendre l'ensemble encore plus crédible, sans trop compliquer les choses. Ainsi, les portes dont l'intérieur du hulk est criblé peuvent être ouvertes, détruites ou fermées. Les marines peuvent utiliser une capacité spéciale de « tir d'opportunité » pour faire feu sur les genestealers durant leur tour de jeu. Les marines équipés de lance-flammes peuvent, quant à eux, carboniser de nombreux genestealers tout en bloquant momentanément certains couloirs. Un autre avantage dont ils disposent est le soutien de leur leader resté sur le vaisseau-mère. Il leur donne des conseils tactiques, représentés dans le jeu par des points d'action supplémentaires (1d6) que les marines peuvent utiliser en plus de leurs 4 points personnels.

Parole de bolter

Lorsqu'un marine fait feu, on doit utiliser une paire de dés spéciaux qui indique immédiatement si la cible est touchée ou pas. Sur un résultat critique, un marine peut même tuer deux genestealers avec une seule rafale de son bolter. Ces dés permettent même de simuler la précision accrue des tirs visés. Lorsque les marines font feu durant le tour des genestealers, le risque d'enrayement des armes est représenté par le jet d'un troisième dé. Rien de bien compliqué donc.

1d6 contre 3d6

Là encore les règles sont terriblement simples. Le stealer qui frappe jette 3d6 et choisit le dé le plus haut. Le Marine ne joue que 1d6. Celui qui obtient le plus haut résultat tue l'autre. Même si les leaders marines sont légèrement plus puissants et possèdent une épée de force, il est évident que tout combat au corps à corps tourne le plus souvent en faveur des genestealers. Ils doivent donc être éliminés à distance.

L'angoisse du blip

Une règle particulièrement stressante pour le marine est celle des « blips ». Chaque blip (pion) est censé représenté l'écho radar d'une forme de vie en mouvement. Souvenez-vous d'*Aliens*... Le joueur Stealer déplace au début du jeu ces pions bien innocents (tout en sachant pertinemment ce qu'ils représentent). Les marines, eux, doivent simplement prier. Lorsqu'un marine entre en ligne de vue avec un blip (ou lorsque le joueur Stealer choisit de passer à l'attaque), le pion est retourné et révèle ce qu'il représente. C'est souvent un stealer solitaire, mais les groupes de 2, 3, 4 voire 5 ou 6 monstres sont possibles. Ironie du sort, le blip peut aussi être un écho radar fantôme qui ne correspond à aucun stealer. Lorsque derrière une porte, les marines comptent trouver 3 genestealers et que le total se monte à une dizaine de monstres, la partie peut rapidement tourner au désastre. Dans tous les cas, le joueur Marine doit toujours prévoir le pire afin de pouvoir parer à toute éventualité.

18 raisons de mourir

Les 18 scénarios livrés dans le jeu décrivent avec précision la façon dont les joueurs doivent placer les couloirs et les salles modulaires afin de construire les lieux de l'affrontement. L'endroit d'où partent les forces en présence et les conditions de victoire sont eux aussi décrits en détail. Le joueur Marine dispose de une ou deux escouades comprenant chacune 1 marine sergent avec épée de force et bolters, 1 marine avec lance-flammes et 3 marines avec bolters. Les forces genestealers sont décrites sous la forme d'un certain nombre de blips représentant entre 0 et 6 monstres.

Dans 75 % de cas, la tactique du joueur Marine est l'offensive, le Genestealer se contentant de tuer tous les marines qui passent à sa portée. Certains scénarios proposent de traverser le plateau de jeu, d'autres demandent la destruction de tel ou tel objet. Dans pratiquement tous les cas le flot des genestealers est infini. Les marines doivent donc agir le plus rapidement possible, le temps jouant toujours contre eux.

Dans les 25 % du temps restant, ce sont les genestealers qui passent à l'offensive. Ils doivent le plus souvent tuer tous les marines, même s'il est fréquent que leur but soit la simple destruction d'un appareil appartenant à l'ennemi. Le flot des genestealers est, dans ce genre de scénario, limité à un certain nombre de blips représentant le temps nécessaire aux renforts pour dégager les marines pris au piège.

Notons aussi que les 6 derniers scénarios forment une campagne, où les résultats des scénarios déjà joués affectent les suivants (on peut aussi les jouer de façon indépendante). Le principe des campagnes est intéressant, mais s'avère toujours très difficile pour le joueur Marine.

Attention, chef-d'œuvre !

« Nos armes sont bénies, l'empereur nous regarde, feu à volonté ! »

Space Hulk est un véritable chef-d'œuvre et sans aucun doute le meilleur jeu de Games Workshop. Il se suffit à lui-même (aucune dépense supplémentaire) et coûte donc, au final, moins cher que les autres. Tout amateur de jeu de plateau digne de ce nom devrait l'avoir ou, au moins, l'essayer, afin de se rendre compte de ce qu'est un jeu « culte ». J'espère vraiment que les joueurs qui n'ont pas connu la version originale trouveront autant de plaisir à jouer à *Space Hulk* que nous, vieux routards, avons eu à casser du stealer il y a sept ans déjà.

Croc

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La clarté et la précision des règles ; l'ambiance qui se dégage de l'ensemble.

On regrette

Quelques simplifications par rapport à la version précédente.

- **FICHE TECHNIQUE**
- **Un jeu de plateau en français édité par Games Workshop.**
- **Matériel : 1 livret de règles, 1 livret de missions, 20 figurines de stealers et 10 de marines (en plastique), 54 éléments pour construire le plateau de jeu (couloirs, pièces, coudes...), divers marqueurs et aides de jeu, 7 dés.**
- **Nombre de joueurs: 2**
- **Prix : 420 F.**

Comparaison avec l'ancienne version

Space Hulk n'est pas un nouveau jeu puisque sa première apparition dans le monde ludique remonte à la fin des années 80. Le jeu n'a pas réellement changé même si de nombreuses règles ont été revues dans le sens de la simplification. Les principales modifications sont les suivantes :

— Les points de commandement ne peuvent plus être utilisés pour « réagir » durant le tour du stealer.

— Le tir soutenu n'est plus aussi efficace qu'avant.

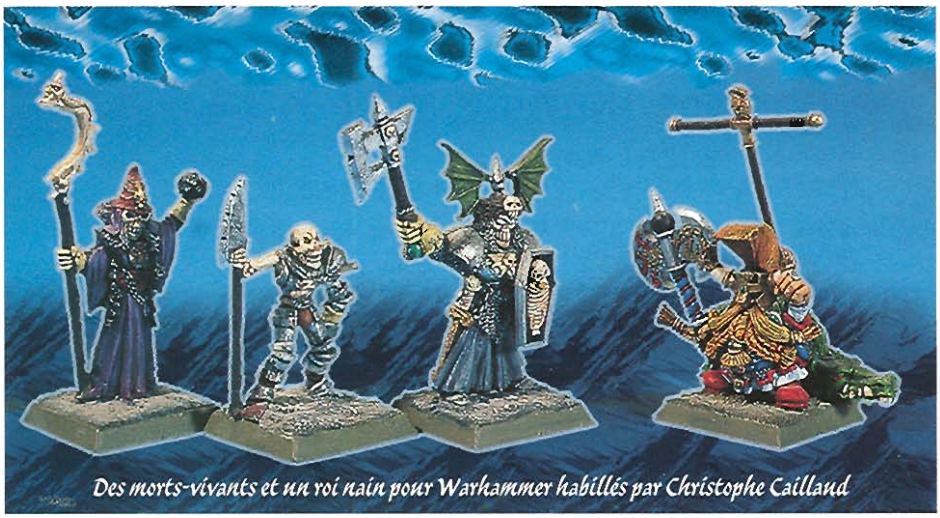
— Les règles concernant le lance-flammes rendent cette arme plus polyvalente qu'avant, même si son fonctionnement reste pratiquement le même.

— La règle dite des « trois minutes » a disparu de la version originale mais la version française la propose en règle optionnelle.

— Aucun équipement, règle ou accessoire (hormis l'épée de force du sergent et le blocage des points d'entrée stealer) issus des deux extensions en anglais (Deathwing et Genestealers) n'est inclus dans le jeu de base.

Au pire, les extrémistes pourront utiliser leurs anciennes règles, mais ils trouveront dans cette nouvelle édition un matériel très beau et 12 scénarios originaux (les 6 premiers correspondant à ceux de la version originale).

Ces scénarios, pour *Léviathan* ou *Warhammer batailles fantastiques*, peuvent être joués les uns à la suite des autres, comme une petite campagne.



Des morts-vivants et un roi nain pour Warhammer habillés par Christophe Cailland

SCÉNARIO 1

Péage pour tous

L'histoire

Deux avant-gardes d'armées ennemies se rencontrent à un croisement de chemins particulièrement stratégique pour les deux camps. L'affrontement a lieu près d'une tour de péage située au beau milieu du terrain.
Ce scénario peut être joué (et c'est conseillé) par deux joueurs comme introduction à la bataille du scénario 2.

Les armées

Les forces en présence peuvent être de n'importe quelle race (sauf les Nains à cause de leur lenteur certaine), mais doivent être rapides et mobiles car elles sont censées être des avant-gardes! Aucune unité volante ne peut prendre part à l'affrontement car elles sont chères et bien trop fragiles face à des guet-apens.
Chaque armée est constituée avec 1500 points. Seuls 3 héros sont autorisés, et aucun mage ni objet magique!

Le terrain

Les combats ont lieu dans une sorte de cuvette au fond de laquelle se croisent deux chemins. A l'intersection se trouve une tour servant de péage pour les commerçants qui les empruntent (n'importe quel élément de décor de grande taille peut remplacer cette tour). Derrière cette tour se trouve un petit champ entouré d'une clôture (protection moyenne pour *Warhammer* et couverture solide pour *Léviathan*). A l'ouest de la tour, deux petites zones marécageuses (bauge à cochons et mare à canards) gêneront le passage et les combats éventuels.
Les armées entrent sur le terrain par deux des quatre coins. Pour savoir d'où chacune arrive il suffit de tirer au hasard. (Ce qui risque de provoquer une certaine cohue si les armées entrent toutes deux par les deux coins ouest et est. Il n'y aura qu'une très petite zone de déploiement pour chacun des adversaires, mais la bataille n'en sera que plus intense!)

Les conditions de victoire

La bataille dure 10 tours au maximum, au bout desquels on compte les points accumulés par les deux armées. Celui qui en aura le plus gagnera le terrain et sera le défenseur dans le scénario suivant.
Le contrôle des lieux suivants, c'est-à-dire à moins de 5 cm d'une ou plusieurs unités d'un seul camp, octroie les points indiqués :
La tour de péage : 7 points par tour.
Le champ clôturé : 3 points par tour.
Les deux extrémités de sa propre route : 5 points par tour.
Les deux extrémités de la route adverse : 7 points par tour.

SCÉNARIO 2

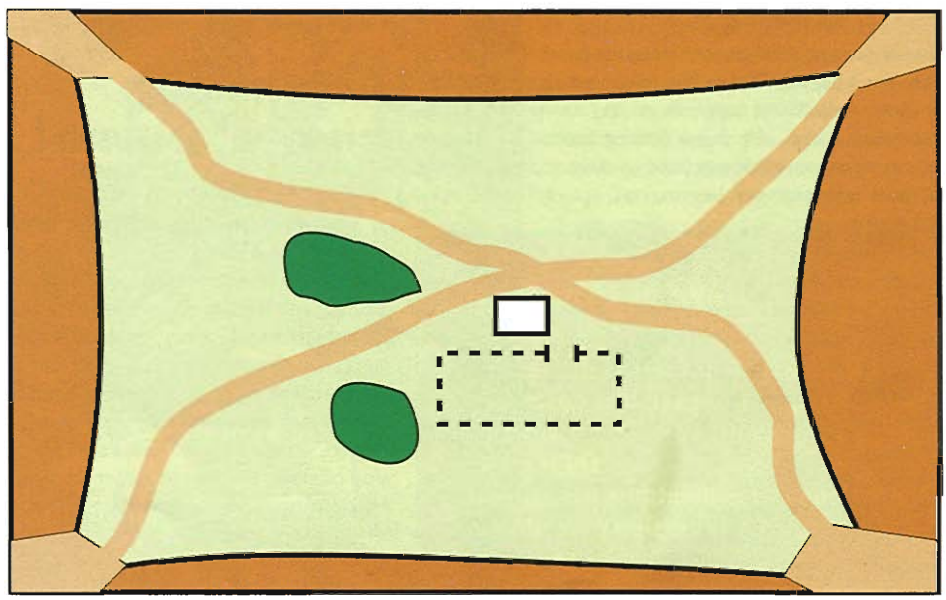
Le retour de la vengeance!

L'histoire

La bataille qui a eu lieu autour de la tour de péage a été épique. L'un des camps est sorti vainqueur, l'autre a dû se retirer et abandonner le terrain. Pourtant tout n'est pas fini car pendant la nuit, tandis que les vainqueurs reçoivent quelques renforts avec qui festoyer, les vaincus regroupent leur armée pour revenir prendre leur revanche!

Les armées

- On garde les restes de l'armée qui a gagné la première manche, à qui on rajoute des troupes pour atteindre un total de 2500 points. Parmi ces troupes vous pouvez ajouter :
— Pour *Léviathan* : jusqu'à 6 héros et 1 « utilisateur de magie » (druide, sorcier, chaman) soutenus par toutes les créatures (non volantes) que vous désirez utiliser.
— Pour *Warhammer* : 1 sorcier de niveau 3 ainsi que 6 personnages au maximum.
- Les vaincus ont eux une nouvelle armée à constituer de 5000 points.
Cette armée étant intacte, elle peut donc comporter :
— Pour *Léviathan* : 8 héros et 1 « utilisateur de magie ».



Plan scénarios 1 & 2

— Pour *Warhammer* : 1 seul sorcier de niveau 3 accompagné de 8 personnages au maximum. Tous les objets magiques sont autorisés.

Les conditions de victoire

Pour l'attaquant, la victoire est symbolisée par la prise de la tour avant le dixième tour, sans aucune unité ennemie à moins de 5 cm de celle-ci.
Pour le défenseur, il s'agit de tenir 10 tours sans être expulsé des environs (5 cm) de la tour ou détruit.
La partie est nulle si aucune des deux conditions de victoire n'apparaît clairement après le dixième tour !

Les options

Il est possible de jouer ce scénario à trois en y apportant certaines modifications ! On peut considérer qu'à la fin du premier jour de combat les deux armées se détruisirent en grande partie et que des Nains (ou un quelconque autre adversaire) surgis d'on ne sait où en profiteraient pour prendre le terrain ! Dans ce cas, les deux premiers belligérants attaqueraient le lendemain avec chacun 5000 points d'armée, tandis que le troisième larron résisterait avec seulement 4000 points. Rappelons que les assaillants se détestent et ne peuvent en aucun cas s'allier ou partager la victoire ! La partie peut alors durer deux fois plus longtemps qu'initialement !

SCÉNARIO 3

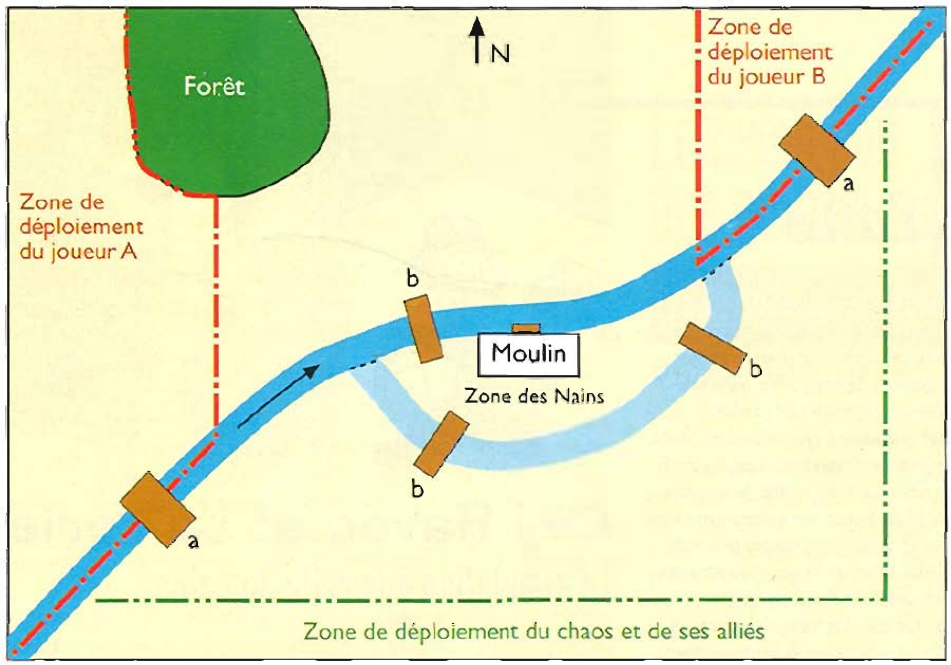
L'invité surprise !

L'histoire

Après les deux terribles batailles qui eurent lieu au péage (scénarios 1 et 2), les troupes survivantes choisirent de camper dans les environs. Ce fut une mauvaise idée ! Elles s'installèrent près d'un important portail démoniaque. Les seigneurs de l'au-delà s'allièrent pour les en chasser avant le lever du soleil ! Fuyant devant ces monstruosités, les protagonistes des précédentes batailles se retranchèrent sur la rive nord d'une rivière pour tenter de survivre jusqu'à l'aube !
Ce scénario est prévu pour deux à quatre joueurs assez expérimentés possédant d'importantes armées.

Le terrain

Il doit être assez grand pour permettre aux armées de se déployer librement.
Son centre est occupé par un moulin à aubes situé sur une petite île au bord d'une rivière tumultueuse (le niveau de l'eau est plus bas dans le bras sud à cause du barrage). Les Nains (le troisième larron du scénario 2) s'y sont réfugiés dès les premières apparitions démoniaques et sont bien décidés à y rester ! La largeur des 2 ponts notés (a) permet à 5 hommes de passer de front et celle des 3 ponts notés (b) en autorisent seulement 3.
Les deux autres armées se déploient à l'ouest et à l'est sur la rive nord.



Plan scénario 3

Les armées

On peut retrouver toutes les combinaisons d'armées qui ont combattu lors des scénarios 1 et 2. Chacune d'elles reçoit des renforts. Les deux premières armées sont recomposées avec un budget total de 4500 points. Elles peuvent comporter tous les héros et personnages désirés, dans la limite des règles. Les Nains peuvent être représentés par un contingent de leurs meilleurs guerriers (3000 points). Ils bénéficient d'une position stratégique qui les avantagent grandement. Les Nains peuvent faire appel à des héros et autres personnages hors du commun, ainsi qu'à trois armes de jet lourdes (canons, balistes, golems) et autres armes exclusivement défensives (ben voyons) !
L'ennemi, qu'il soit le Chaos et les Morts-vivants (pour *Warhammer*) ou les Elfes (pour *Léviathan*), sera aidé par de très nombreuses créatures et abominations. Cette horde est constituée de 8000 points de troupes. Attention, les règles limitant le nombre de monstres et de démons qui peuvent être incorporés dans cette armée sont annulées et remplacées par une limite de 50 % à 75 % des troupes ! De plus, durant la bataille, il est important de comptabiliser les morts dans chacune des armées de défenseurs, car toutes les troupes tuées peuvent être relevées d'entre les morts par les terrifiants serviteurs de l'au-delà !
Si votre armée du Chaos n'est pas assez importante pour ce scénario, n'hésitez pas à lui adjoindre des alliés morts-vivants, ou d'autres créatures de l'obscurité (Elfes noirs, Skavens, Nains du Chaos).

Les serviteurs de l'au-delà

● Pour *Warhammer*. Il s'agit de trois nécromants alliés à la meute démoniaque ! Leur but est la destruction totale de tous les êtres vivants de la région ! Deux sont du 3e niveau et l'autre est du 4e niveau. Ce sont les seuls à pouvoir utiliser les sortilèges de nécromancie. Enfin, à chaque tour, ils reçoivent en tout trois cartes de pouvoir gratuites qui s'ajoutent à celles tirées.
Ils peuvent relever uniquement les tués sur le champ de bataille, alors tenez une honnête comptabilité des pertes subies ! Imaginez ainsi la tête de vos adversaires chaque fois que l'un de ses soldats tombera !
● Pour *Léviathan*. La horde démoniaque est constituée d'Elfes aidés de Draconiens et de Démons. Il n'existe pas encore de listes d'armées de morts-vivants pour ce jeu, il faut donc appliquer une règle un peu particulière pour les remplacer. Comptabilisez toutes les pertes de vos adversaires, et à chaque tour vous pourrez racheter des troupes pour votre armée, au coût habituel. Votre horde se régénérera ainsi tout au long de la bataille ! Malheureusement, ces nouvelles troupes ne peuvent être placées que le long de la bordure sud de votre table de jeu, ce qui donnera un peu de temps à vos adversaires pour se préparer à l'arrivée de vos renforts !

Les conditions de victoire

La bataille dure dix tours.
But des défenseurs : survivre !
But des créatures de l'au-delà : les exploser et dévorer leurs âmes avant le lever du soleil !
Si les Nains réussissent à tenir leur île, ils gagnent automatiquement au dixième tour !
Si l'un des deux camps situés au nord de la rivière réussit à conserver au moins 20 % de ses troupes (en nombre de régiments) sur la table sans que ces survivants ne soient en train de fuir au dixième tour, c'est une victoire !
Si la horde démoniaque empêche de telles choses d'arriver, elle gagne !

Emmanuel Quenez
Mes remerciements pour ses idées de Nains vengeurs et malins et les parties de test à Cyrille Boutin.
plans : Pierre R.

Édito

LE PLAISIR DE PERDRE
En général, au tennis ou aux petits chevaux, un joueur préfère gagner. Comme dit Snoopy : « Ce n'est pas grave de gagner ou de perdre, sauf quand on perd. » Pourtant, dans les jeux de simulation, il peut y avoir un réel plaisir de perdre. Je ne parle pas ici du joueur qui estime avoir bien joué et avoir été battu par plus fort que lui après de beaux mouvements : non, celui-ci est simplement beau joueur. En revanche, dans les jeux de simulation et singulièrement dans le wargame, il peut y avoir un véritable plaisir pour le vaincu. Ce plaisir n'est pas masochiste : il trouve sa source dans la satisfaction d'avoir participé à une simulation de qualité, où l'ambiance historique a été fidèlement reproduite, où les forces en présence se sont comportées comme l'auraient fait leurs modèles dans les mêmes circonstances. C'est un peu comme pour un rôliste qui vient de vivre un scénario passionnant, même si son personnage n'en est pas ressorti couvert d'or et d'XP.
Depuis peu, il y a en wargame un autre genre de plaisir de perdre : contre un ordinateur, quand la victoire de la machine est due à un programme de qualité. On est alors satisfait de perdre en pensant que, quand on gagnera, cela signifiera vraiment quelque chose ! Il faut dire que c'était plutôt rare, jusqu'à présent. Pourtant, *Panzer General* et *Allied General* *, par exemple, sont des adversaires intéressants même pour un joueur qui n'est plus débutant.
Et pour un débutant, leur simplicité de maniement en fait une excellente introduction au wargame.
Mais ne vous inquiétez pas : vous arriverez à gagner quand même.

Frank Stora

* Ces jeux de SSI sont en anglais. « Panzer General » n'est disponible que pour PC. « Allied General » existe pour Macintosh (il semble de meilleure qualité que son équivalent PC, étonnant, non !).

Cry Havoc et sa série

La simulation à échelle humaine

Eurogames diffuse avec un succès constant une série de jeux sur le Moyen Âge, créée il y a plus de dix ans par Jeux Rexton. Dans *Cry Havoc*, chaque pion représente un seul personnage : on est entre le wargame subtactique et le jeu de rôle !

Règles simples et beau matériel

Les cartes à grille hexagonale représentent des bâtiments (en coupe) ou des zones de campagne (chemins, broussailles, arbres…). La façon de les assembler dépend des scénarios et permet de varier le cadre de l'action.
Les pions ne comportent qu'un petit nombre d'informations : nom et dessin du personnage ; potentiels d'attaque, de défense et de mouvement. Les chevaliers montés sont symbolisés par de grands pions rectangulaires, les autres protagonistes (chevaliers à pied, sergents, archers, arbalétriers, piquiers, hallebardiers, paysans…) par de petits pions carrés. Au fil des coups encaissés par le personnage, on peut remplacer son pion par un autre aux potentiels réduits.
Cry Havoc et tous les jeux de la série ont le même corps de règles. Les joueurs jouent à tour de rôle et effectuent dans l'ordre les tirs, les mouvements, de nouveaux tirs (pour les archers), les combats au contact, puis le réveil des personnages assommés au tour précédent. Les tables de mouvement et de combat font au plus simple. Les résultats possibles sont, suivant le rapport de force ou l'arme de tir, la nature du terrain et le degré de protection des combattants : « blessé » (on change de pion), « assommé » (on retourne le pion) ou « tué ». Il suffit de peu de temps pour maîtriser ces mécanismes.

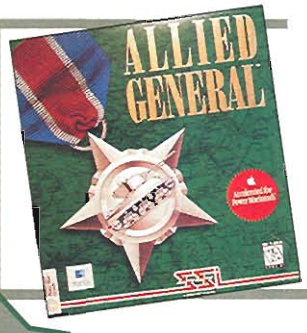
Scénarios multiples sur fond d'Histoire

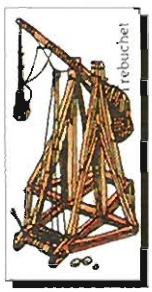
Le contexte de l'époque est bien restitué, et les scénarios recréent des situations typiques du Moyen Âge : escarmouche avec des brigands, révolte de paysans, choc d'avant-gardes, attaque d'un convoi, libération d'une princesse enlevée, etc. Selon les situations, il peut y avoir de 10 à 50 personnages en jeu. La boîte de base propose 7 scénarios, mais le plus intéressant est sans doute de les créer soi-même à partir des personnages disponibles. En variant cartes et personnages, on ne risque pas de jouer toujours la même partie.

Une gamme pour tous les goûts

Pour varier encore les plaisirs, Eurogames a décliné le principe *Cry Havoc* en une gamme de jeux, complémentaires ou non.
Siège, tout d'abord, avec deux cartes (un château et un camp), des personnages supplémentaires et surtout des règles d'assaut de fortifications. *La cité médiévale fortifiée* et *Le château des Templiers* sont deux extensions composées uniquement de cartes. *Croisades* s'attache à recréer les affrontements entre croisés et sarrasins du XII[e] siècle. Ce jeu, le plus ambitieux de la série, propose une carte stratégique de la Palestine et des règles pour gérer les campagnes à l'échelle opérationnelle avant de passer à des cartes et des pions du type *Cry Havoc* pour résoudre les batailles. La plus grande complexité des règles rompt malheureusement un peu le charme simple de la série. Par contre, *Samouraïs* (devinez où) et *Vikings* (devinez qui) sont très réussis. Reprenant à la lettre le concept de base, ils offrent quelques plus : l'exotisme des combattants pour le premier, la présence de drakkars et de règles navales pour le second. On peut en dire autant des deux jeux de la série *Dragon Noir* (*l'Exil* et *l'Épreuve*), qui introduisent des orques, un dragon, des araignées géantes et une dose raisonnable de magie.
La série *Cry Havoc* est faite pour des amateurs de wargames simples et distrayants, plus que pour les passionnés de reconstitutions historiques. L'échelle un pion = un homme, l'homogénéité des règles, la variété des pions et des cartes permettent même de les intégrer dans le cadre d'autres jeux, de rôle par exemple, pour résoudre des combats de petites armées.

F. B.





Emperor's First Battles

Austerlitz et Iéna pour débutants

Certains (tel Richard Berg dans sa revue critique *BROG*) n'apprécient pas ce petit jeu, qu'ils jugent apparemment trop simpliste. Pourtant, si les règles sont hyperclassiques et sans doute un peu banales, le résultat est efficace.

Dans de vieux pots

Je joue/tu joues, mouvement/combat : d'accord, on a déjà vu ça quelque part, mais il faut bien commencer, et puis, en y regardant de près, cette structure banale réserve quelques bonnes surprises.

Dans la séquence de jeu d'abord. Une table aléatoire peut remettre en cause le déroulement des événements prévisibles au tour précédent. Puis, les règles de commandement, pour être simples, n'en sont pas moins efficaces. Seules les unités

dans le rayon de commandement d'un chef peuvent attaquer normalement : malaise pour des chefs de rayon 0 ou 1 opposés même à un seul chef de rayon 3. Si l'on veut mieux simuler la paralysie du commandement austro-russe à Austerlitz, on peut décider que leurs commandants secondaires doivent être à portée d'un de leurs commandants en chef pour agir. Puis viennent les phases de bombardement d'artillerie, de mouvement et de combat (auquel l'artillerie peut participer, même si elle a bombardé). Quelques notions simples, comme celle d'élan, viennent encore corriger le poids apparent des gros bataillons.

Six pour deux

L'intérêt de ces règles simples, c'est qu'elles s'adaptent aisément à de nombreux scénarios. Nous avons ici les deux premières batailles de l'Empereur. Mais il n'est pas difficile de mettre la main sur *Napoleon's First Battles*, où l'on trouve les Pyramides, Arcole, Montenotte et Marengo. Les règles de cette boîte seront avantageusement remplacées par celles de *Emperor's First Battles*, les auteurs eux-mêmes le disent.

Enfin, le joueur remarquera que le verso des pions est orné du drapeau de leur pays. Ce qui permet de jouer en double insu, en ne révélant à l'adversaire que les unités adjacentes aux siennes. Mais aucune règle n'est prévue pour exploiter cette possibilité ! Vous avez dit bizarre…

- FICHE TECHNIQUE
- *Emperor's First Battles* est un wargame en anglais édité par Decision Games. *Sujet :* les batailles d'Austerlitz et d'Iéna, en 1805 et 1806. *Échelle :* 1 heure par tour (10 à 12 tours) ; 1 hex. = 500 m. *Matériel :* 480 pions et marqueurs. Deux cartes sur papier d'environ 55 x 85 cm. *Temps de jeu :* une à deux soirées par bataille. *Prix :* environ 250 F.
- ⊕ Le plus possible de réalisme avec le minimum de règles.
- ⊖ La rédaction un peu hâtive de certaines règles, et l'absence de règles sur le double insu !

Invasion : Norway

Un effort récompensé

Etonnante campagne que cette opération Weserübung, qui vit les Allemands réussir à envahir la Norvège, mais en y perdant tant de navires que, peut-être, cela sauva l'Angleterre !

Acrobatique

C'est le moins que l'on puisse dire ! L'invasion de la Norvège avait été planifiée par la Wehrmacht de façon tellement improvisée que tout ce dont l'état-major disposait pour certains objectifs, en fait de photos de reconnaissance, c'était des cartes postales ! La contre-intervention alliée, utilisant des troupes anglaises, polonaises et françaises (la Légion étrangère notamment), fut encore plus improvisée si l'on peut dire.

De toute beauté

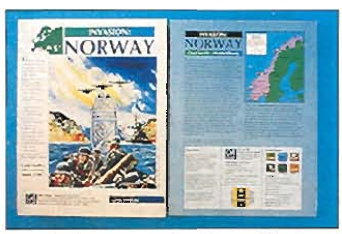
Cartes élégantes et colorées, silhouettes de navires, profils d'avions très réussis : tous ces détails participent au plaisir du jeu. Le problème de la carte de la Norvège, toute en longueur, est résolu par la répartition harmonieuse de tables et d'aides de jeu tout autour.

Système de jeu combiné

Les deux adversaires doivent intégrer l'action de leurs forces navales, aériennes et terrestres. Les règles pour cela sont simples mais nombreuses. Il est vrai qu'il faut aussi bien tenir compte des interceptions navales et aériennes que de la mobilisation norvégienne, des débarquements variés, des bases aériennes sur des lacs gelés (attention à la fonte de printemps !) et de plein d'autres choses qui donnent son originalité à cette étonnante campagne. Bien sûr, il y aura assez vite moins d'éléments à intégrer, puisque la KriegsMarine et l'aviation alliée risquent fort de se retrouver réduites à leur plus simple expression en quelques tours.

Visite guidée

Mais il faut en convenir, *Invasion : Norway* est un peu lourd à digérer. Le sachant, les petits génies de GMT Games ont inclus un fascicule qui décrit par le menu les quatre premiers tours de jeu. Les joueurs suivent pas à pas les instructions, effectuant ainsi une visite guidée des moindres détails du système. Une fois les quatre tours effectués (ce qui peut demander un moment), ils savent jouer. Ils n'ont plus qu'à continuer ! Ou, bien sûr, ils peuvent recommencer, en utilisant si ils veulent telle ou telle des options stratégiques que GMT a la bonne idée d'inclure dans chacun de ses jeux.



Au total, *Invasion : Norway* est sûrement le meilleur jeu sur cette campagne, et un très bon jeu toutes catégories.

- FICHE TECHNIQUE
- *Invasion : Norway* est un wargame en anglais édité par GMT. *Sujet :* l'invasion de la Norvège par les Allemands en avril-mai 1940. *Échelle :* 3 jours par tour (24 tours) ; 1 hex. = 25 km. *Matériel :* 560 pions et marqueurs. Deux cartes sur papier, d'environ 55 x 85 cm (carte opérationnelle) et 55 x 40 cm (carte stratégique). *Temps de jeu :* plusieurs soirées pour la campagne complète. *Prix :* environ 300 F.
- ⊕ La qualité du « rendu » d'une situation historique particulièrement originale et l'élégance du matériel.
- ⊖ Qu'il faille un peu s'accrocher pour venir à bout des règles.

LE CHOUCHOU DES BOUTIQUES

LES REMPARTS DE MEAUX

Vive les cartes !

Après les Grands Anciens, une toute jeune boutique : à Meaux, Sylvain Ferreira et l'équipe des *Remparts* se sont lancés fin 95. Avec succès : les Meldois (si si, c'est le nom des indigènes) apprécient fort les jeux de simulation. D'ailleurs, les animateurs de la boutique ont déjà une solide expérience du jeu et des joueurs. Sylvain a, en son temps, signé nombre d'articles dans *Casus*. Pour lui, *Cry Havoc* est l'introduction idéale pour des rôlistes. Il est même possible de l'adapter à la résolution de combats de groupes. Et, plus original : Sylvain vient d'utiliser *Croisades* dans le cadre d'une partie de *miles Christi*. Très classiquement, après le Moyen Âge, viennent les *Grandes Batailles du Siècle* de The Gamers/Oriflam. C'est simple, et c'est en français. Le préféré des *Remparts* est *Afrika*.

Il y a des scénarios variés et c'est plus « exotique » que le front de l'Est. Tout cela satisfait autant les rôlistes que les néo-joueurs, ou plutôt les néo-belliludistes, qui ont découvert le hobby, heu, le passe-temps, dans les pages de *Vae Victis* sans passer par la case jeu de rôle. Leur nombre n'est pas négligeable, tant mieux ! Mais il n'y a pas que notre estimé confrère qui crée ces temps-ci des vocations de joueurs. Les jeux de cartes historiques ont été l'événement de ces derniers mois. *Eagles* et *Dixie* ont été très appréciés. A ce propos, avis aux amateurs (de Meaux et d'ailleurs) : après *Bull Run* et *Shiloh*, *Gettysburg* est annoncé pour juin par Columbia Games. Quant à l'excellent *Last Crusade*, dont on espère la suite un jour ou l'autre, *Remparts Mag*, le fanzine de Meaux, vient de lui consacrer un article élogieux. Enfin, les figurines ne sont pas oubliées par les *Remparts* : une démo est organisée chaque semaine. Elle vaut la visite !

Double page présentée par Frank Stora, avec la collaboration de Frédéric Bey

Inspirations...

... pour meneur de jeu en mal d'idées

En route pour la guerre !

Je vous ai déjà dit à plusieurs reprises tout le bien que je pense des *Aventures de Boro, reporter photographe*, de Frank et Vautrin (Fayard). **Mademoiselle Chat**, le quatrième tome de la série, me confirme dans mon opinion. Nous sommes en 1939, en plein été, à quelques semaines de la guerre. Des Indes à Munich en passant par Paris, New York et la Pologne, des espions s'entre-tuent autour d'une arme secrète qui n'en est pas une, pendant qu'un tas de braves gens surnagent comme ils peuvent au milieu du chaos. Ça ne ressemble plus du tout à *L'appel de Cthulhu*, mais de plus en plus à *Bob Morane*. Mais au fond, peu importe !
A condition de jeter, pour une fois, le surnaturel à la rivière, n'importe quel Gardien des arcanes y trouvera matière à une formidable campagne... en attendant le prochain volume.

Universalis

Un peu de tourisme imaginaire

Si Lebeck et Barmi (éd. Ouest-France) n'étaient pas si difficiles à trouver, ils auraient certainement été mes chouchous. Mais, honnêtement, ça vaut le coup d'écumer les bibliothèques et les solderies pour mettre la main dessus*. Le principe est simple : prenez deux villes imaginaires, une allemande et une italienne, aux alentours de l'âge de pierre. Et puis, siècle après siècle, consacrez-leur une grande double page montrant leurs transformations, et une autre expliquant leur évolution, jusqu'à nos jours. A partir d'une zone en friche, on voit pousser remparts et cathédrales, palais, docks et usines, en finissant par les HLM et les boulevards périphériques. C'est à la fois beau, passionnant et extrêmement instructif. Ces deux albums représentent une lecture fortement recommandée aux amoureux d'histoire, et surtout aux MJ désireux de créer des villes médiévales crédibles (avec ou sans fantastique). En fait, les dessins sont si détaillés qu'ils valent largement un plan classique, et les pages explicatives donnent un petit résumé « historique ». Il ne reste plus qu'à peupler toutes ces jolies maisons...

* Petit tuyau pour les Parisiens : la librairie Gilbert Jeune en a d'énormes piles, et les brade à 20 F pièce.

Un atome de réflexion

Encore du tourisme, mais historique et pas du tout imaginaire, avec Sur la route des croisades, de Jean-Claude Guillebaud (Points). L'idée est simple et géniale : refaire, aujourd'hui, la route de la première croisade, en mesurant son impact sur les populations et les souvenirs qu'elle a laissés. C'est bien écrit, vite lu, et surtout assez bien fait pour qu'on puisse glaner des tas d'infos précieuses sur l'Europe de 1095 et sur celle de 1993. En fait, le constat est plutôt déprimant : les choses n'ont pas énormément progressé en huit siècles. On ne s'étripe plus tout à fait aux mêmes endroits, mais la boucherie continue, et les guerres de religion ont encore de beaux jours devant elles. Et les séquelles des croisades se font toujours sentir dans une foule de domaines... L'aller-retour constant entre le passé et le présent me fait personnellement beaucoup penser à *Vampire* et à son petit frère *Dark Ages*, mais on peut en faire des tas d'autres choses, moyennant un peu de créativité (par exemple, un bon sujet de réflexion pour les joueurs de *miles Christi*).

Le pavé du mois

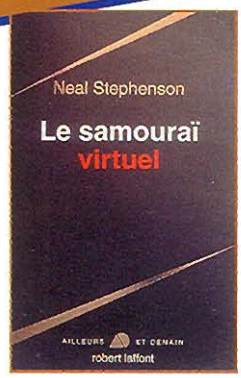
Le secret du roi et L'ombre de la Bastille, de Gilles Perraud, rentrent dans la catégorie des énormes fresques historiques hyper-documentées, si denses qu'elles en sont presque indigestes, et si passionnantes qu'il est difficile de s'en détacher. On y voit passer, en vrac, Voltaire, Beaumarchais, le chevalier d'Éon, une poignée de souverains, d'encyclopédistes et de conspirateurs... Le récit de la création et du fonctionnement, sous Louis XV, des premiers services secrets modernes, sera certes difficile à utiliser tel quel, faute d'un jeu sur le XVIII[e] siècle. En revanche, c'est un cours magistral sur la mise en place et l'exploitation d'un réseau d'espions dans un monde à faible technologie, où le cheval est le mode de déplacement le plus rapide, et le papier et la plume d'oie le seul moyen de communiquer. Autrement dit, c'est un guide précieux pour n'importe quel monde médiéval-fantastique un peu évolué... Et puis, les informations de fond sont suffisamment nombreuses pour qu'un MJ ambitieux puisse se lancer dans une campagne politico-diplomatique de haut vol entre la France, la Grande-Bretagne, la Prusse, la Pologne et l'Autriche... ou des royaumes qui leur ressembleront.

Un petit cauchemar, pour la route ?

Fatherland, de Robert Harris, est une uchronie, sous-catégorie « déplaisante ». Nous sommes en 1964, presque vingt ans après la victoire de l'Allemagne. Les nazis règnent sur l'Europe, et Hitler se prépare à fêter ses soixante-quinze ans. Ce qui reste de l'URSS est KO, et les États-Unis se préparent, pour des raisons économiques, à sceller la paix avec le Reich, en faisant définitivement une croix sur les aspects abominables du régime. Dans ce décor allégrement malsain, un pauvre petit officier de police se retrouve confronté à une série d'assassinats politiques, que le pouvoir cherche visiblement à étouffer... Tel quel, il n'y a (Dieu merci) aucun jeu auquel on puisse adapter cet excellent thriller. Mais l'intrigue et l'ambiance étouffante se transposent fort bien à *Berlin XVIII*. Moyennant quelques contorsions supplémentaires, l'histoire ferait aussi un très bon scénario cyberpunk ou SF... voire *Magna Veritas* (après tout, la principale différence entre la Gestapo et les anges de Dominique est bien la couleur de l'uniforme).

Tristan Lhomme

SF-Fantasy



Snow Crash

Pour une raison indépendante de ma volonté, la critique d'*Inner City*, de Jean-Marc Ligny, annoncée dans le numéro précédent, est reportée au mois prochain. Mais pour ne pas décevoir les fans de cyberpunk, voici Le samouraï virtuel, de Neal Stephenson, certainement l'un des romans les plus délirants jamais publiés dans le genre. Dès le premier chapitre, description détaillée des problèmes que rencontre un livreur de pizzas dans des États-Unis du proche futur, le ton est donné : franche rigolade et surabondance de détails. En fait, le livre procure une impression de grouillement imaginatif, d'accumulation d'éléments insensés et de scènes d'action qui, toutes ou presque, finissent par méchamment déraper. L'histoire, quant à elle, est purement inracontable, tant elle comporte de tours, de détours et de digressions. Disons qu'une drogue, le Snow Crash du titre original, est au centre de l'intrigue – une drogue ou une maladie, tout à la fois réelle et virtuelle, qui ne fait qu'ajouter à la confusion générale. En dépit de ses défauts de structure et d'une certaine lourdeur narrative, *Le samouraï virtuel* est un livre enthousiasmant, dans lequel le MJ n'aura qu'à piocher scènes et éléments pour enrichir ses scénarios neuromantiques. Cyberjunkies, sortez votre porte-monnaie ! (Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)

Du rire aux larmes

Pyramides est le septième volume traduit des *Annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett. Comme le titre peut le laisser supposer, c'est un pays fortement inspiré de l'Égypte pharaonique que décrit cette fois-ci l'hilarant Grand-Breton, prouvant à nouveau qu'il n'y a pas de honte à se bidonner en lisant de la fantasy. Et l'on y apprend, par exemple, que Bestiau-Puant, « réputé le plus grand chameau mathématicien de tous les temps, (...) inventa les maths d'un espace à huit dimensions tandis qu'il était couché, naseaux fermés, dans une violente tempête de sable ». Chaudement recommandé, comme d'habitude. (L'Atalante, « Bibliothèque de l'Évasion ».)
La rose de saphir, troisième et dernier volume de la *Trilogie des Joyaux*, de David Eddings, ravira et transportera sans doute les fans de cet auteur. Bien sûr, la ressemblance avec *la Belgoriade* est indé-

niable, mais le souffle épique de l'auteur n'est-il pas plus important que l'originalité ? A noter qu'une seconde série faisant suite à celle-ci est annoncée.
(Pocket « SF » 5631.)

L'épreuve de l'Astramance, de Stéphane Marsan – bien connu des amateurs de JdR pour son travail sur *Nephilim* et, surtout, *Guildes*, auquel se rattache le présent roman –, montre à l'évidence que l'on peut écrire de la fantasy aventureuse et d'inspiration rôliste sans tomber dans l'accumulation de clichés ou la boucherie façon grosbill. De surcroît, ce roman possède l'avantage d'être écrit dans un style simple et direct, qui en rend la lecture fort agréable. Une série – et un auteur – à suivre. (Mnémos « Légendaire » 5.)

Fans des monstres lovecraftiens, en piste ! **L'abominable Cthulhu** réunit trois romans de Brian Lumley consacré à Titus Crow, un détective de l'occulte-contemporain qui semble passer son temps à affronter des membres de l'incroyable bestiaire inventé par le maître de Providence. Lumley n'étant pas un imitateur, ni un continuateur de l'œuvre de celui-ci, mais plutôt un écrivain d'inspiration lovecraftienne, je gage que les fans de *Cthulhu* éprouveront quelques – heureuses – surprises en lisant ce fort volume, qu'il convient de recommander avant tout aux MJ désirant jouer à *AdC* dans un cadre plus proche de nous que les sempiternelles années 20 ou 30. (Fleuve Noir « Superpoche ».)

SF francophone

Les navigateurs de l'infini, de J.-H. Rosny Aîné, est l'un des textes les plus surprenants de la SF francophone d'entre les deux guerres. Ce voyage jusqu'à une planète Mars fascinante et d'une très grande originalité voit en effet l'auteur belge au meilleur de sa forme, mêlant procohard science et émotion avec une inventivité rare. Un très grand livre, qui mériterait d'être aussi connu et réédité que *La guerre du feu*. (Grama « Le Passé du Futur » 9.)

J'avais été un peu sévère avec *Island One*, premier volume d'une trilogie signée Eric Cowez. La lecture de **Geminga** et, surtout, des **Andros de Miranda**, me fait regretter de ne pas avoir attendu la parution de la série complète. Car celle-ci s'améliore de titre en titre, comme si son auteur était de plus en plus à l'aise. Bien sûr, l'ensemble possède toujours un irrésistible parfum de vieux Fleuve Noir, mais ce n'est pas un défaut, et la richesse de la documentation scientifique, ainsi que le sens du récit – d'aventures – qui se développe au fil des pages, devraient en séduire plus d'un. (SEPE, « Les Quatre Dimensions ».)

Roland C. Wagner

BD

Un chou ! c'est un chou...

Il s'appelle Lanfeust de Troy, c'est une espèce de grand nigaud accompagné d'un troll (apprivoisé, ça existe !), du sage de son village, érudit et gardien de la magie, ainsi que de ses deux filles (celles du sage, pas les siennes...). Signe particulier ? En contact avec un certain objet, Lanfeust devient le magicien le plus puissant du monde, tout simplement ! Il faut savoir que, dans cet univers (un peu comme dans le *Monde de Xanth*, de Piers Anthony, chez Denoël), chacun naît avec un pouvoir magique. Majeur ou mineur, qu'il s'agisse de faire bouillir de l'eau en la regardant, de soigner ou d'émettre des pets bleus, personne n'échappe à cette règle, pas même Lanfeust. Sauf que lui, le jour où il a touché de l'ivoire de Magohamoth, animal ô combien mythique, il s'est trouvé investi de tous les pouvoirs du monde. Tous ! Oui tous ! **Castel Or-azur** est le troisième volet de la quête de Lanfeust et ses amis pour retrouver l'ivoire en question. Classique trame méd-fan (quête, objet, magie, baston...), mais servie avec humour et fantaisie, rien ne manque pour faire de cet album le chouchou du mois, et de la série toute entière un des univers marquants de votre bédéthèque.

Dans un univers proche, Percevan continue de nous offrir des « aventures toute faites, pour MJ en mal d'inspiration ». **L'Arcantane noire** en est un bon exemple, où il suffira d'adapter les personnages, la magie, les lieux et le reste à votre jeu méd-fan habituel (de *AD&D* à *Guildes*), pour créer un scénario plein de surprises, de dangers et d'Aventure, avec un grand A. On y trouve aussi quelques bonnes idées pour mettre en scène un peuple de nains, forgerons et souterrains, comme il se doit.

Hispañola nous propose quant à lui un univers prêt à jouer, d'une originalité et d'un charme certains. Imaginez un immense navire (encore plus grand que ça...) où se côtoient Impériaux et pirates, petites gens et érudits. A terre, la maladie guette, personne ne sait bien d'où elle vient ni comment la soigner, alors pas question d'y retourner. Des PNJ et des intrigues à foison, voilà la base d'une série d'aventures à bâtir pour un MJ plutôt expérimenté, désirant développer son monde. En plus, mais ce n'est qu'un avis personnel, deux pages que je qualifierais « d'hommage à Loisel ». Allez-y, vous verrez !

Futur proche en noir & blanc

Les deux albums suivants décrivent chacun à leur manière un monde voisin du nôtre. A la fois tellement différent et tellement proche que mieux vaut se dire qu'il ne s'agit que de fictions, situées dans le futur. S'il n'est pas possible de reprendre les scénarios tels quels, toutes les situations, tous les personnages principaux et secondaires, sont des sources quasi inépuisables d'idées pour vos propres mises en scène. Dans les deux cas, le cadre des événements, la ville elle-même, a son importance.

Sin City, vous vous rappelez ? Frank Miller revient avec le troisième volet des aventures de sa ville, où le mal règne en maître à tous les étages. Chacun y lutte à sa manière pour conserver sa place dans la pyramide du crime. Chacun vit, aime, intrigue, apparaît, disparaît dans la vertigineuse spirale de Sin City. Un superbe album en noir & blanc, complété par une galerie de portraits signés des plus grands (Aragonés, Mignola, Romita et j'en passe), à consommer sans modération, car si les rues sont perpétuellement sombres, ce n'est pas seulement à cause de la nuit... **Cybersix**, quant à elle, continue de fuir les hordes d'exterminateurs lancés à ses trousses par son créateur. Celui qui la croise doit la tuer, c'est la consigne ! Incarnation du complexe de Frankenstein sur fond d'idéologie politique totalitaire, *Cybersix* nous fait explorer, album après album, les mille et une manières de jongler avec la génétique expérimentale. Le plein d'idées, de PNJ, pour vos aventures cyberproches.

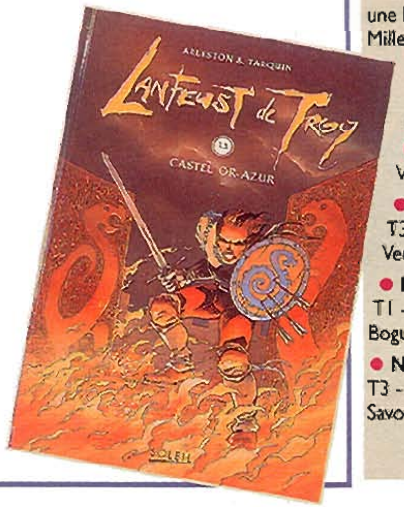
Vous pourrez aussi compléter vos catalogues de PNJ, avec les deux albums suivants : d'une part **Le Spirit**, édition en français des aventures pleines de suspense et d'humour d'un détective privé ayant sévi dans les années 40 à New York, œuvre d'un certain Will Eisner, maître du genre ; et d'autre part **Spaghetti Brothers**, tome 3 de la vie complexe et diversifiée d'une famille d'immigrants siciliens (curé, flic, truand, actrice), comme on s'attend à les découvrir dans un épisode des *Incorruptibles*.

Un peu de couleur, dans un monde fou, fou, fou

Deux informaticiens aux pseudos de circonstance, Bogue et Modem, nous proposent **Les jeux du crocodile**, variation à la sauce cyber du film *Le prix du danger*. Avec une débauche de multimédia, de consoles portables, de lasers et autres technologies avancées, nous y suivons les efforts d'un héros (presque) malgré lui pour emporter le gros lot de ce jeu planétaire, qui peut se résumer en « mort ou gagnant ».

Nomad, lui, va nous entraîner encore plus loin dans la matrice, dans la « mémoire morte » où se cachent les entités qui peuplent ses cauchemars de créature synthétique. Ce « manga français » explore une grande partie des formes que peuvent prendre les combats, au cœur de la machine. Entre les hackers et les programmes de protection, ou face à des intelligences artificielles, vous y trouverez de quoi rendre plus réalistes les descriptions des incursions de vos joueurs favoris dans la matrice.

André Foussat



Revues en pagaille

Un an et demi après la naissance de *Cyberdreams*, ce ne sont pas moins de trois revues qui apparaissent quasi simultanément.

Galaxies, émanation du noyau dur de la SF francophone, propose des textes de Iain Banks, Serge Lehman et Norman Spinrad, et de nombreuses critiques de livres.

Bifrost, qui vaut surtout par sa partie informative éclectique – littérature, cinéma, BD, fandom –, possède la particularité d'être diffusée dans les relais Jeux Descartes.

Enfin, **Show Effroi**, sous-titrée « Le fantastique dans tous ses états », présente un dossier sexe et fantastique avec interview de Clive Barker.

Comme vous pouvez le constater, il y en aura pour tous les goûts !

(*Galaxies* : Stéphane Nicot, BP 3687, 54097 Nancy Cedex ; 4 n°s 200 F.
Bifrost : Editions du Bélial, 57 rue Grande, 77250 Moret-sur-Loing ; 4 n°s 180 F.
Show Effroi : Lueurs Mortes, BP 49, Hôtel de Ville, place Suzanne Pierre, 54110 Dombasle ; 3 n°s 135 F.)

Des BD s'il vous plaît !

- **Lanfeust de Troy,** T3 - *Castel Or-azur*. Arleston et Tarquin ; Soleil.
- **Percevan,** T9 - *L'Arcantane noire*. Léturgie et Luguy ; Dargaud.
- **Hispañola,** T2 - *Le grand silencieux*. Meddour ; Vents d'Ouest.
- **Le grand carnage,** une histoire de Sin City. Miller ; Rackham/Vertige Graphic.
- **Cybersix,** T5. Meglia et Trillo ; Vents d'ouest.
- **Le Spirit.** Will Eisner ; Vents d'Ouest.
- **Spaghetti Brothers,** T3. Mandrafina et Trillo ; Vents d'Ouest.
- **Les jeux du crocodile,** T1 - *Niveau 1*. Bogue et Modem ; Dargaud.
- **Nomad,** T3 - *Mémoires mortes*. Savoia et Morvan ; Glénat.

Petites annonces

ACHATS

— Ach. 60 F ext. INS/MV : Inch Allah, Dem. Prof, Dem. Remix, Intervention Divine. Tél. Jérôme après 18h au : (1) 64 66 90 03 (Urgent !).
— Ach. Jeux et Stratégies n° 1 avec encart. Laurent au : (1) 46 26 16 12.
— Achète les premières fig. Citadel Médiéval-fantastique années 80, 85. Demander Tewfik au : (16) 67 59 16 59.
— Ach. pour Maléfices Drame de la rue des Récollets. Contacter Sydney au : (16) 43 45 09 90 (72200 La Flèche).
— Ach. Atlantis (Bard Game) + vds. tout B. Lust neuf 500 F + nbx JdR + Lovecraft + Vance + Moorcock + Bloch + etc. Guy le wkend au : (16) 47 93 07 60 (37).
— Ach. ou échange Hurlements, Mare Nostrum pas trop cher. S.V.P. faire offre à Bertrand au : (1) 45 24 64 33.
— Ach. 200 F cartes Magic «Mirror Universe». Tél : (1) 39 13 40 72 (78 Houilles).
— Ach. l'extension de Talisman (Timescape) ancienne version. Demander Jérôme au : (1) 46 27 23 67 après 19 h. Mr Aimé Jérôme – 55, rue Gauthey – 75017 Paris.
— Ach. ext. Sturmovich pour Air Force, ach. cartes Magic (envoyer liste). Morelli Marc – 4, rue Edmond Michelet – 66270 Le Soler. Tél : (16) 68 92 18 40.
— Ach. Code of the Harpers + Eau Profonde & Le Nord + Gazetteer (ou) Chroniques + DL11 + DL16. Loïc au : (16) 56 49 66 66 ou (16) 59 03 95 87 après 16 h.
— Achète jeux de plateau et wargames anciens et récents. René Bardé – 2, impasse du Cerf, Lot du Lac TM2 – 66210 Matemale. Tél : (16) 68 04 47 64.
— Ach. Boîte Seigneurs de Guerre + figurines Warhammer (Chaos + Peaux Vertes). Gerber Yannick au : (16) 88 07 69 14.
— Ach. fig. Warhammer (nains/dragons) + sup. Magie et Arcane. Cyrille Blaise – 5, route de Bosserville – 54420 Saulxures-les-Nancy.
— Ach. tout sup. AD&D2 VF + tout sup. Cthulhu VF + Maléfices 1 + Dragon Mag. 0 et 1 et anciens CB. Demander Jérôme au : (16) 88 31 41 55 (67000).
— Achète Casus Belli n° 28, 34 & 46 + «Les 101 pièges de Grimtooth». Fabrice Vignoli – 240, rue du Gabon – 83200 Toulon. Tél : (16) 94 89 55 80.
— Achète tout kit d'extension à Talisman (Games Workshop). Contacter Paul au : (16) 58 44 90 58 (40310 Gabarret).
— Ach. Retour à Dunwich pour AdC + Gazetteer n° 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11 et 12 pour D&D. Xavier au : (1) 30 64 57 91 après 18 h.
— Ach. Fureur de Dracula et Dungeon Quest. Martin Traizet – 3, rue de la Croix Faubin – 75011 Paris. Tél : (1) 43 79 47 74.
— Ach. 1te extension INS/MV + Intervention Divine + Daemonis Compendium. Tél. Pierre-Yves au : (16) 38 53 77 57 (45000 Orléans).

Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 95
Parution n° 96 : 3 juillet 96. Date limite : 17 juin 96.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Des centaines d'annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

CLUBS

— Club MJC de Rambouillet cherche joueurs pour JdR et même pour Blood Bowl. Tous les mercredis à 15 h 30. Tél : (1) 30 88 89 05.

ÉCHANGES

— Éch. cartes Jyhad. Vds 600 cartes Rage 1100 F. Ach. cartes de R. Kane Ferguson (tout jeu). R. Ledoux – 40, av. de France – 74000 Annecy.
— Éch., vds Titan Legion + sup. Armée de l'Imperium (tbe.) contre fig. Wh.40K (Imperium) ou Dark Millenium. Tél : (16) 97 44 78 75 (Arradon).
— Éch. cartes Spellfire VF/VO, Magic, Guardians, Guildes, Blood Wars. Demander Philippe au : (1) 39 76 97 47 après 18 h.
— Éch., ach., vds Dés Dragon Dice. Contacter Jean-Marie le soir au : (16) 47 51 46 67 répondeur dans la journée.
— Éch. vds cartes Spellfire VF et Magic VF. Bonnome Xavier – 17, bd. Tellène – 13007 Marseille.
— Éch. ou vds + de 100 wg., JdR, livres stratégie ou guerriers collectionnés depuis 1990 contre jouets Star Wars, GI Joe, Action Man, Action Joe. Envoyez env. timbrée à JM Huet – 97, rue Mosard – 92700 Colombes.
— Éch., vds Pendragon contre Bitume MKV ou sup. Rêve de Dragon, Kult, Vampire. Olivier au : (1941) 22 34 54 16.
— Vos jeux (JdR, plateau, wargame) prennent la poussière, échangez-les ! Liste à Marco Ligabue – 107, Vieux-Bureau – 1217 Meyrin Genève.
— Éch. Guardian (Lim. v. Angl.), Star Wars, Star Trek, Hyborian Gate. Flavio au : (1941) 22 782 08 15 (Suisse).
— Échange cartes Magic, Kabal, Doomtrooper, Guildes. Christophe Vera – 82, rue de Verdun Bât. C1 – 94500 Champigny. Tél : (1) 48 81 24 82.
— Éch., ach. cartes Eagles + vds série complète Eagles Bronze 500 FF ou 3000 FB. Écr. à Marc Piret – 80, rue Comhaire 84000 – Liège (Belgique).
— Éch. cartes Star Wars. Envoyez vos listes à Frédéric Ocana – 72, impasse Guigou – 83220 Le Pradet. Tél : (16) 94 08 36 13.
— Éch. cartes Star Wars. Envoyez vos listes à Philippe Trouillez – 4, rue Stephenson – 59540 Caudry.

DIVERS

— Ch. auteurs nouvelles pr création pro-zine spécialisé. Écr. Geoffrey Malengrez – 85, rue du Chêne – 7160 Chapelle-Lez-Herlaimont (Belgique).
— Je peins toutes vos figurines échantillon gratuit sur demande. Laurent au : (16) 61 90 24 89.
— Vds fanzine SPQR articles scénarios études plans histoq. n° 1 mai 96, 20 F 36 pages. Testulat – 11 bis, rue Clémenceau – 95210 St-Gratien.
— Ch tous doc, scénar, dessins, idées, camp. pr Ambre. B. Mention – 24, R. Neuve – B. 4960 Malmedy (Belgique). Tél : (1932) 80 77 12 28.
— Fanzine Vampire Dark News n° 2 dispo 22 F port inclus, tout sur les vampires VDN. S. Armirail – 22, allée C. Monet – 92300 Levallois.

PARTENAIRES

— Recherche sur Paris joueurs pour AdC. Recherche Dragon Magazine (anciens num.). Régis Larue au : (1) 43 26 39 45.
— Joueur de wargames débutant cherche joueurs pour l'initier à Léviathan sur Paris. Philippe au : (1) 43 14 03 20 en soirée.
— Rôliste expérimenté 28 ans, Xlè arr. cherche MJ ou équipe pour Mekton Z. Paris & banlieue. Tous délires bienvenus. Patrice au : (1) 43 67 56 40.
— Cherche joueurs/joueuses sérieux pour parties de JdR/JdP/JdC/ wargames sur Charente et Charente-Maritime. Nicolas au : (16) 45 78 71 52.
— Joueur 23 ans cherche partenaires sur Paris Se pour Cyber, AD&D, Elric, Torg... Da Freitas P. – 17, R. Fosses St-Marcel – 75005 Paris.
— Cherche joueurs pour Warhammer 40 000, Space Marine... Sur Dijon (21) et Auxerre (89). Yohann au : (16) 86 91 59 45.
— PJ ch. PJ adult. et MJ exp. (AD&D, Guildes, JdR med. fan.) sur Aix et env. Bernard au : (16) 42 29 73 55 (13090).
— Cherche ligue Blood Bowl sur Aix-en-Provence et alentours. Demander Yannick au : (16) 42 51 35 16 le week-end (13590 Meyreuil).
— Joueur de longue date en quête d'épopée romanesque recherche des aventuriers des Terres du Milieu pour un rôle de qualité. Tél : (1) 48 92 19 25.

VENTES

— Vds cartes (BN) Middle Earth, Int. Divine, Dark Force à bas prix + JdR Ravenloft Vampire + sup. Sophie au : (16) 67 52 95 75 ap 19h (34090).
— Vds AD&D2 : MDJ, Best. Monstr., Manuel Psion., Dark Sun, écran, feuilles perso. : 500 F tbe. Y. Le Teigner – B40 104 av. Coubertin – 53000 Laval.
— Vds. éch. cartes Eagles M. E., Wizards, Star Wars. Vds collection complete Eagles, Middle Earth prix à débattre. Tél. (1) 44 23 93 79.
— Vds figurines Epic Citadel Orks, Eldars, Chaos (inf. et véhicules) bon prix. Mathieu au : (1) 47 51 49 37 – 31, rue Haute – 92500 Rueil-Malmaison
— Vds Appel de Cthulhu 4è éd. 100 F + 5è éd. 120 F + Livret Monstres 50 F + écran 30 F. Le tout 280 F. Tél. Louis au : (16) 29 75 07 27.
— Vds Civilisation 200 F, Dune 200 F, Guerriers des Etoiles 100 F, Suprematie 142 150 F. Tél. Pierre-Yves au : (16) 88 61 93 02 le soir (67000).
— Vds Thoan + écran + supplément Descartes vendu 250 F (bon état). Tél. Vincent au : (16) 75 01 24 20 vers 18h (26200).
— Vds lot de cartes Magic prix réduit. Urgent ! Philippe tél : (16) 89 53 10 63 après 17h (Beauvais)
— Vds Ars Magica VF tbe 130 F, Birthright + Blood Enemies 150 F, Nephilim + Veilleurs + écran 130 F. Laurent au : (1) 64 52 46 56.
— Vds tout Vampire, règles + suppléments, VO ou VF, tbe. Tél. Oscar au : (1) 46 57 89 53.
— Vds Scales, Amber + Shadowknight, Ote, ADV Marvel, 1001 Nuits, Leg. Conrées Oubliées... Tbe. Stéphane au : (16) 38 22 07 88 répondeur (45000).
— Vds 50 Livres de vs. êtes le Héros : collec. compl. (V. Tigre, Sorc. Q. Graal, D. Fant...) + rech. règles de B. Bowl + Z. Mortelle. Brice au : (16) 82 50 94 13.
— Vds Ambre : 125 F, A. de Cthulhu 4éd. 95 F + nbrx sup., Nephilim 110 F + cartes Kabbal. Contacter les wend Daniel au : (1) 30 40 17 98 ou (1) 39 51 85 37 vite !
— Vds cartes Magic de édition. Contacter Gaël au : (16) 26 97 66 75 après 18h
— Vds neufs Torg (120 F), Gurps Rome (80 F) et Timeline (80 F). Del Rosario Christophe – 15, rue de l'Epine – 73160 Cognin.
— Vds Wh, JdRF + Mort Reik, Camp Imperial... Prix à déb. Contactez Mathieu au : (1) 48 86 41 36 le soir (dép. 94)
— Vds collect. complètes Middle Earth (bord noir), Eagles, Star Wars. Prix à débattre. Éch. cartes même jeux. Tél : (1) 44 23 93 79.
— Vds JRTM + Rolemaster + nbx compléments + Warhammer et autres JdR ainsi que de nbx autres jeux. Demander Sébastien au : (16) 20 06 39 45 (59130).
— Vds Elric 150 F + nbrx sup. (Peril, Seigneurs ds M. Pirate, Sorciers de Pt., Octogone, Chant, Loup 8) Laurent au : (1) 49 23 08 35.
— Vends Ars Magica, écran, Ecryme et nombreux sup. AD&D2 (RO, Dark Sun...). David Dartois – 36, Grande Rue – 28300 Oiseme. Tél : (16) 37 31 97 44.
— Vds rés cartes Magic Spellfire à l'unité ou lots, prix très int. Liste contre env. tim Wanzi Donat – 31, rue Raspail – 02100 St-Quentin.
— Affaire ! Chill + 5 sc. 200 F, RQ + écr. 180 F, Merp 1 + écr. 100 F, Shadowrun + écr. 250 F, Paranoïa 100 F, MDJ 250 F. Camille au : (1) 45 48 54 51.
— Vds AD&D : Manuel du joueur, Guide du maître, Aventure dans les R.O., Monde des Elfes Noirs, Monstres des R.O. 75 F chaque Renaud au : (16) 57 51 00 26.
— Vds Battletech, Battlespace 200 F l'un 300 F les 2, wg. Alésia, 2e DB, Friedland (+ 2 autres) 75 F l'un ou 300 F les 5. Nicolas au : (16) 45 78 71 52.
— Vds. achète, échange cartes Magic. Faire propositions à Nicolas le week-end au : (16) 45 78 71 52.
— Vends JdP Warhammer Quest VF + 6 revues White Dwarf peu servi 330 F port compris. Tél. Alain au : (16) 35 48 01 35 (76620)
— Vds Cthulhu + 10 exc. 800 F détail poss. (Orient Exp., Exp. Fatales Des. Épouvante, Les Mystères d'Arkham etc.) Stephane au : (16) 26 07 67 66 (Reims)
— Vds Tarot d'Ambre tout neuf 120 F. Tél : (16) 29 75 22 32 J.F. Massé – 86, rue de la Presle – 55170 Ancerville
— Vds Manuel des Joueurs + bcp de Livres de vs êtes le Héros + cartes Star Wars, Magic, Kabal Benoit après 19h au. (16) 80 61 31 38 (21700).
— Vds Conspirations, Kult, Dragon Mag n° 1 à 21, Cyberpunk + sup. tout neuf et à -20 % ! Demander Pedro au : (16) 54 97 48 06 (dép. 41).
— Vds Rvlft + Dark Sun (boites) + nombreux suppléments pour AD&D2, le tout bon prix et bon état. Marc au : (1) 47 78 71 97.
— Vds Gurps 50 F, Guildes 200 F, Suprématie et La Vallée des Rois 60 F, Auerstaedt 100 F. François au : (1) 47 71 70 46.
— Vds série complète cartes Middle Earth (2500 F) + 1258 de M.E. (750 F) + 741 Int. Div. (550 F) + 882 Cult Movie (450 F). Sophie au : (16) 67 52 95 75 ap. 19h (semaine).
— Vds cartes + MAT (Compteur + Duelists) Magic, sup. Star Wars, Kult (tbe). Contacter François au : (16) 79 37 58 30 (73400).
— Vds cartes édition limitée Middle Earth (484 cartes). Demander Eric au : (16) 68 50 13 10 après 19h (66000).
— Vds JRTM 2e édition + sup. (160 F), Full Metal Planète (200 F), Soirée Enquête (50 F), Paranoïa (100 F). Cyril au : (16) 99 63 85 93 (Rennes)
— Vds lot de 100 cartes Jyhad (différentes) contre un chèque de 100 F. Guillaume Charbonnel – 6, rue du Dr Babault – 76620 Le Havre.
— Vds collection Ice Age 1500 F ou plus vds cartes Magic. Alexis au : (16) 50 45 75 46 (74600 Seynad).
— Vds collection complète Star Wars limited 4000 F. Tél Olivier au : (1) 69 85 53 04 (Essonne).
— Vds pour collectionneurs figs Citadel Orques et Gobelins peintes par M. Gauthey. Tél : (16) 45 38 20 88 le soir après 21 h (16710).
— Vds cartes Magic prix très intéressants, liste contre timbre. Franet Christophe – 18, rue Alfred de Musset – 54190 Villerupt
— Vds Shadowrun 2e éd. + écran + 4 scénars + 3 suppléments. Le tout 490 F, vds Blood Bowl + Zone Mortelle 300 F. Alex au : (16) 62 57 40 77 (81600).
— Vds Ars Magica 200 F, Star Wars 2 éd. 100 F, Spellfire 1e ed., Artefact, Power + Forgotten + Magic. Christophe au : (16) 66 86 79 49 (Alès 30).
— Vds Vallée des Rois 100 F. Demandez Lionel au : (16) 97 63 34 46 après 18h (56).
— Vds wargames solo avec traduction (Ambush, Open Fire, Apleader...) + cartes Magic à l'unité. Demander Charles au : (16) 94 95 14 18 (St-Raphael 83).
— Vds, éch. cartes Star Trek + Alternate Universe. Cherche cartes Mythos et X-Files. Thierry au : (1) 43 39 83 67 (94000)
— Vds JdR + suppléments tb. prix : JB 007, Whog-Shrog, B. XVIII. Écrire à Julienne Frédéric – 7, rue Georges Brier – 34300 Agde.
— Vds coll. comp. Kabal 320 + 169 doubles 750 F et coll. Doomtrooper 74 cartes dont très rares 80 F. Tél. Damien au : (16) 33 07 97 08 week-end.
— Vds Star Wars + sup., Torg + sup., Civilisation, Kursk, Gds Stratèges : très bon prix (-50 %) bon état. Matthieu au : (1) 69 05 64 24 (91600)
— Vds Gurps 2 VF + Espace tb. état. 220 F, Cyberpunk sale état 70 F, Skills & Pow. + Combat & Tact. 140 F. François au : (16) 78 53 67 75
— Vds Elric RPG VO, Melniboné Fate of Fools + écran 70 F chaque. Tél. Martial au : (16) 20 71 69 49 du dim. au ven. de 18h à 21h.
— Vds In Nomine Satanis/Magna Veritas + écran + 1 scénario. Demander Olivier au : (16) 63 56 15 02 (81170)
— Vds Colonial Diplomacy, Suprémacie 1 & 2, Stratégo Peurs prix. Tél. Roberto au : (16) 93 96 10 92.
— Vds AD&D : Manuel du Joueur + Guide du MJ + écran + scénar : 200 F. Bestiaire Monstrueux : 100 F. Tél Alexandre au : (1) 48 78 22 35 après 18h30. merci !
— Vds toutes cartes pour Doomtrooper : prix intéressants. Vds aussi Dek. Contacter Fred le soir au : (1) 34 60 42 61 ou Florian au : (1) 34 60 66 03
— Vds Torg moitié prix + ses suppléments moitié prix. Échange Magic contre cartes Guildes. David au : (16) 56 89 15 34 (33)
— Vds Space Crusade 190 F + sup : Eldars 100 F, Fiend Folio 350 F, JdP Star Wars 100 F, Légendes Celt. (règles + guide+ 1 scénar) 300 F, Harpoon 80 F. Z6PO dès : (1) 48 92 19 25
— Vds Dark Sun VO 1ère éd. 80 F + sup. Ars Mag. VF/VO prix franco. Ach., éch. Campaigns de Space Hulk. Julien au : (16) 27 66 98 92 (59570 Bavay).
— Vds Rolemaster + suppléments + Toon + supplément + James Bond + suppléments Contacter Nabil au : (16) 23 82 05 50 pendant le week-end (02310).
— Vds Space Crusade 180 F très bon état. Appeler Romain au : (1) 42 58 90 25
— Vds jeux + sup : Bloodlust, Elric, Hawkmoon, JRTM 2, Loup Garou, Rolemaster + vieux Casus Yann au : (16) 37 21 68 93 le soir (dép. 28).

Tribune

We just need another hero !

Prenons deux personnages de jeu tirés au hasard dans un échantillon représentatif de la population. À ma gauche, le guerrier qui va délivrer la princesse et qui en profite pour se faire un max de points d'ex en cassant du monstre et en ramassant des pièces d'or. À ma droite, le street samouraï qui se dresse un instant contre la puissante corporation et qui se fait en passant un max de points d'ex et d'euro-brouzoufs en cassant du solo corporatiste. Qu'ont-ils en commun ?
Tous deux sont des héros. Quel est leur but, leur motivation ? Les règles ne le disent pas, ils sont libres de choisir, c'est leur vie, après tout.
Prenons un personnage d'un jeu contemporain-fantastique : son but est, au-delà de casser des méchants et de résoudre de merveilleuses intrigues concoctées par de non moins merveilleux auteurs, d'atteindre un autre niveau de conscience. Appelez ça comme vous voulez, paradis, agartha, shamballah, ascension ou OM, c'est la même chose. Même si ce but n'est jamais atteint au cours des parties, il est intrinsèque aux règles. (Si les joueurs l'ignorent, ce n'est pas de ma faute s'ils ne savent lire !)
Une fois ce but atteint, le personnage arrêtera de vivre. En fait, c'est le but du joueur qui aura été atteint : amener son personnage à un autre état de conscience. Le joueur aura gagné, ce qui est contraire à un des principes du jeu de rôle. S'il y a un gagnant dans l'histoire, c'est le personnage et non le joueur. Le joueur s'est amusé, a vibré, c'est sa récompense.
Dans un jeu comme *AD&D*, les persos grimpent de niveau et deviennent plus puissants pour casser des monstres plus puissants. Et si après moult aventures ils deviennent des dieux, c'est pour casser d'autres dieux (sortez vite le *Deities & Demigods II*, on a tué tous ceux du premier). Il y a une logique certaine.
La motivation principale d'un PJ est de vivre des aventures. Même un antipaladin ira libérer la princesse si on le lui demande. Il le fera à son rythme et avec ses « méthodes », mais il le fera néanmoins.
C'est pour cela qu'il a été créé, pas pour atteindre un but philosophique à deux balles. Chaque personnage doit avoir ses motivations propres. Il est unique. Rajouter une motivation commune à tous les persos, même si ce n'est qu'un nappage, les coule dans un moule et tue le héros qui est en eux : il n'y a pas eu 200 000 Jean Moulin pendant la guerre. Un personnage torturé et replié sur lui-même, pas un héros, va se poser pendant la partie un tas de questions inutiles (Qu'est-ce que je fais là ? Pourquoi j'irai, après tout ?) et le joueur saoulera son MJ et les autres joueurs avec ses doutes peut-être très role-playing, mais qui ne feront que ralentir la partie, puisqu'il sera tout le temps à la recherche d'arguments pour continuer… au lieu de continuer, tout court.
Prenons *L'appel de Cthulhu*. L'*AdC* ne laisse que trois choix au PJ : la camisole, la mort brutale ou la retraite pleine de cauchemars dégoulinants. Les autres options ne sont possibles que si le joueur connaît les limites du jeu et les exploite (ah, l'absence de dichotomie entre le PJ et le joueur, première pierre du grosbillisme…).
Et pourtant malgré cette fatalité, le PJ répondra présent quand il recevra l'énigmatique missive de son oncle de Nouvelle-Angleterre et il partira sauver le monde d'un pas guilleret. Je ne sais pas pour vous, mais si mon oncle m'écrit, je suis content mais sans plus. Je ne vais pas faire 600 kilomètres pour aller voir le mystérieux vol d'engoulevents qu'il me décrit, même si le risque que d'abominables cultes agissant dans l'ombre soit somme toute assez limité.
C'est clair, je ne suis pas un héros, faut pas croire ce que disent les journaux.
L'esprit de cette tribune n'est clairement pas « c'était mieux avant », mais plutôt « dites, on aurait pas oublié quelque chose ? ».
Jouez des héros, pas forcément un personnage positif, on est toujours le héros de quelqu'un comme on est toujours le con d'un autre. Mais c'est plus simple, plus agréable, pour le maître de jeu comme pour les joueurs. Et quand vous jouez, faites-le pour vous amuser, pas pour vous prendre la tête…

G.E.Ranne

L'actualité du jeu

Clubs

● **Paris.** Le club *WARP 19* organise des initiations au jeu de rôle tous les mercredis (JRTM) et samedis (AD&D). A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. Tél : (1) 42 02 08 08.

● **Agde.** Le *Comité des Joueurs Anarchiques Non Affiliés* pratique tout un tas de jeux sympathiques tels que Kult, Ambre, Nephilim, Runequest, L'appel de Cthulhu et AD&D. Il propose également des parties d'initiation. Renseignements auprès du CJANA, 5 rue Ernest Renan, 34300 Agde.

Initiatives

Vacances ludiques

Nous vous en parlions déjà dans le numéro 94, mais une erreur s'était glissée dans le numéro de téléphone (oops !). Nous nous excusons platement des désagréments que cela a pu causer : l'association *GAEL* organise, pour la douzième année consécutive, ses stages **Rêve de Jeux** en juillet et en août. Au programme : jeux de rôle grandeur nature, jeux vidéo, ateliers divers, soirées feu de camp et bien entendu, jeux de rôle et jeux de simulation. Il existe deux formules (13/17 ans et adultes) et plusieurs durées de séjour possibles (de 7 à 19 jours). Pour cette année, l'association recherche par ailleurs des animateurs de plus de 19 ans possédant le BAFA et une bonne connaissance des jeux de simulation.
Pour tous renseignements : *GAEL* association loi 1901, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél : Jean-Pierre Boillon au (16) 72 50 16 39.

Les clubs sont sur 3615 Casus rubrique CLU

Vroom…

L'association *La Croisée des Temps* et le magasin *Chantelouve* organisent un **championnat de Formule Dé durant l'été**. Celui-ci aura lieu tous les samedis, à partir du 13 juillet. Pour tous renseignements : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél : (16) 72 77 62 60.

Soirée magique

L'Œuf Cube organise une soirée exceptionnelle le lundi 10 juin à l'occasion de la **sortie de l'extension Alliances pour Magic**. La fête commence à 22 h, avec mini tournois, paquets de cartes à gagner, etc. Le mardi 11 à 00 h 01, c'est la ruée : les premiers paquets d'Alliances sont mis en vente.
L'Œuf Cube : 24 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : (1) 45 87 28 83.

Boutiques

Une nouvelle boutique ouvre ses portes à Paris : **Phénomène J** vend des jeux de rôle, des jeux de cartes, des jeux de plateau et autres wargames, tout cela au cœur de la capitale. Point très intéressant, ce magasin sera ouvert 7 jours sur 7, de 11 h à 21 h ! Phénomène J, 14 bd St-Michel, 75006 Paris.

Vos zines

Une floraison exceptionnelle ce mois-ci, ce qui me contraint à être plus bref que je ne l'aurai voulu sur certains…
À dans un mois !

Les nouveaux

● **Ar Disantel** n° 1, 32 p., 10 F, bimestriel. Ecryme, Hawkmoon, Vampire, AdC, AD&D. Pas inintéressant… Gwendal Griffon, 4 allée des Pins, 29000 Quimper.
● **Bach suce Kelly** n° 1, 28 p., 15 F, trimestriel. Un zine d'humeur, dans la lignée de Zine-zine, en plus cohérent.

J'ai particulièrement aimé le jeu de plateau sur le Salon des jeux... BSK Productions, 290 rue de Charenton, 75012 Paris.

● **Méprise de tête** n° 0, 40 p., 15 F, apériodique. Scénarios INS, Bloodlust, Hawkmoon, Elric. Attendons le prochain pour juger... Manuel Martins, 3 place Léo Delibes, 92290 Châtenay-Malabry.

● **Rituel** n° 1, 24 p., 25 F, bimestriel. Tiens, un scénario AdC Western! Le reste (Mega III, Mutant Chronicles) est plus conventionnel. William Metivier, 26 rue Jean Vilar, 28100 Dreux.

● **Le Zopien** n° 1, 16 p., 12 F port compris. Un petit scénario AdC et beaucoup de délire. Diffus. Zop el Fekroune, 3 rue G. Charpentier, 35700 Rennes.

Les anciens

● **Apsara** n° 13, 68 p., 22 F, trimestriel. Des news, une interview de Bruno Faidutti, un gros dossier sur les voyages dans le temps et l'adaptation en JdR de Code Quantum. La qualité est, comme toujours, au rendez-vous. S. Tarapacki, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.

● **Ars Mag** n° 7, 35 p., 20 F, apériodique. 100 % Ars Magica, avec la suite de leur campagne et des aides de jeu. Eric Kouris, 4 avenue Gagarine, 93270 Sevran.

● **La ballade d'Aphélie** n° 3, 48 p., 22 F, semestriel. Ecryme, encore et toujours. Très conseillé si vous aimez ce jeu. Réso Ludique, 11 rue des Roses, 21000 Dijon.

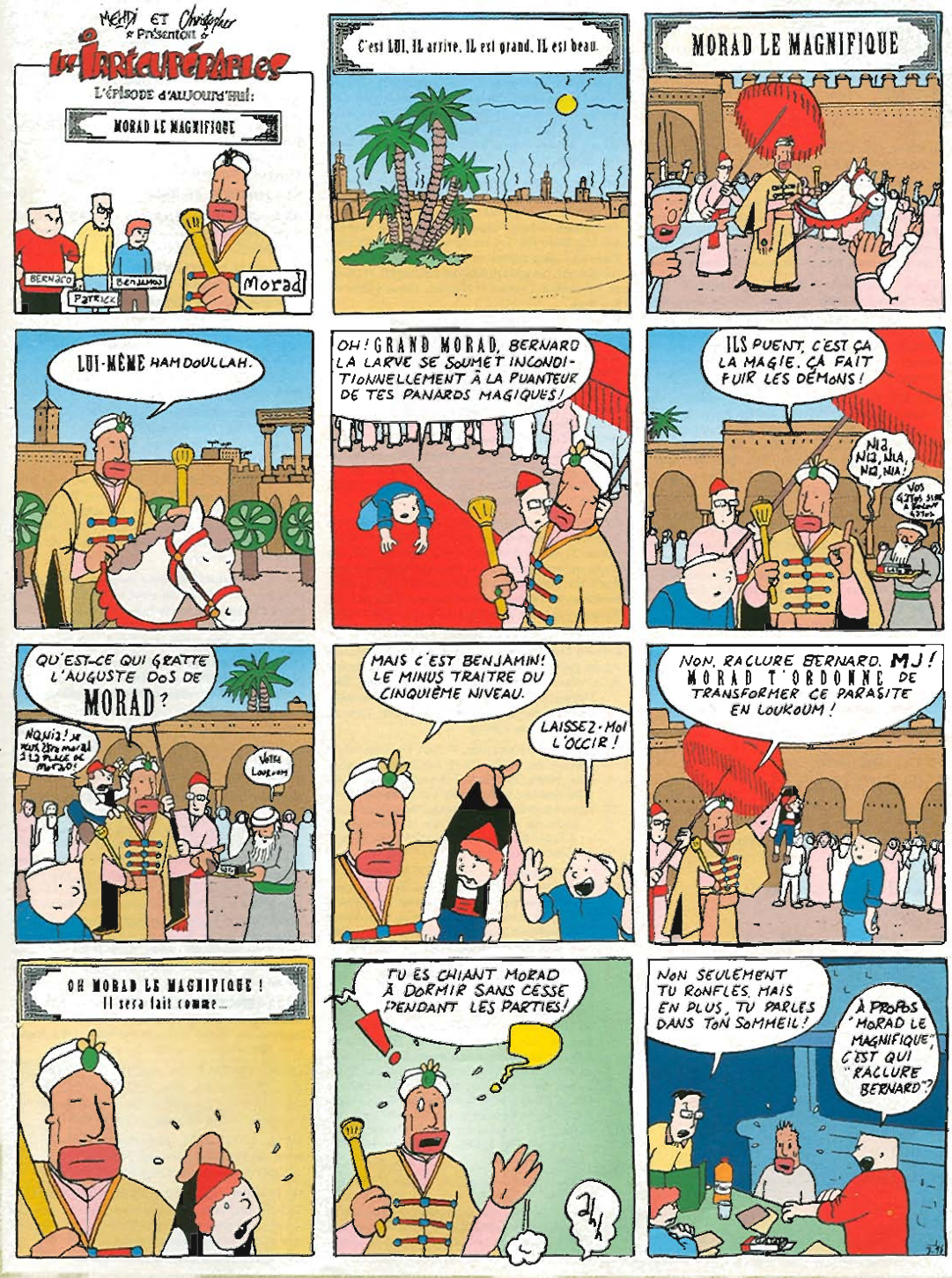
● **Franc-Rêveur** n° 3, 48 p., 20 F, bimestriel. Comme à chaque fois, plein de choses intéressantes : des news, des critiques, des aides de jeu (Nephilim) et des scénarios (Vampire, James Bond). 85 rue N. Chorier, 38000 Grenoble.

● **Le Grimoire** n° 14, 50 p., 50 F (55 F port compris pour la Suisse et la Belgique), trimestriel. Pour Warhammer, et plus un (bon) supplément à périodicité régulière qu'un zine. 3 rue Le Nôtre, 49300 Cholet.

● **Présence d'esprit** n° 10, 52 p., 25 F, périodicité inconnue. Un zine de SF, qui doit sa présence ici à son dossier sur le JdR. 9 rue du Cherche Midi, 75278 Paris Cedex.

● **Scène à Rio** n° 2, 44 p., 25 F. Trois scénarios : INS, Cyberpunk et l'AdC, plus un coup de gueule anti-cartes. 8 place A. Camus, 21800 Quétigny.

● **Tinkle bavard** n° 35, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Scénarios RdD et Tigres volants, perles, statistiques sur le fanzinat, et diverses autres petites choses de qualité... Eric Malherbe, 11 rue Dancet 1205 Genève, Suisse.



Tous les fanzines sur 3615 Casus rubrique ZIN

Un bonjour en passant

● **Broderoles** n° 3, 64 p., 20 F, trimestriel. J'ai bien aimé l'interview de F. Weil.

● **Dés Mans** n° 3, 46 p., 20 F, apériodique. Suite de leur JdR, plus un scénario Star Wars et un peu de Magic.

● **L'éclaireur** n° 1, 38 p., 10 F, mensuel. Star Wars, INS, RuneQuest.

● **Fumble** n° 52, 18 p., 1,25 $C, mensuel. Une BD, une courte présentation de Changeling et des comptes rendus de partie.

● **Kaotic** n° 12, 68 p., 30 F, trimestriel. Plein de nouvelles, plus des scénario Toon, Chill et Mega III.

● **Malédiction** n° 10, 77 p., 22 F, trimestriel. Gros dossier sur les vampires, un peu de X-Files, une aide de jeu James Bond...

● **Œcumen** n° 2, 48 p., 23 F, trimestriel. AdC, Stormbringer, Cyberpunk... et des pogs!

● **Rôling's troll** n° 3, 24 p., 15 F, bimestriel. Encore un spécial vampires.

• **Séléné** n° 13, 8 p., gratuit, bimestriel. Rappel d'adresse : A. Bertrand, 67 rue du Moulin Vert, 75014 Paris.
• **Tips or tricks** n° 2, 16 p., 6,70 F en timbres, apériodique. Spécial Changeling.

Tristan Lhomme

Notre minitel

Aucune panne, aucun hacker mal luné, aucune guerre télématique ce mois-ci sur 3615 CASUS *. Hormis une sourde angoisse suscitée par le retour de l'affaire Carpentras sur le devant de la scène, l'actualité est un peu paisible, voici donc une sélection de réflexions plutôt intéressantes relevées sur notre mur « Jeux de rôle » (MUR + Envoi).

*1,29 F la minute.

Dans «jeu de rôle» il y a rôle ET jeu. Entre les méthodes de Typhoïd et de Mina, permettez-moi d'en glisser une autre, aussi pratiquée. Le personnage qui doit mourir meurt: parce que le joueur a pris un risque calculé, donc joué, et perdu. Bon. On finit la scène (d'autres sont peut-être en train d'agir), puis on fait une pause et on décide entre joueurs et MJ si: a) un PNJ peut servir au joueur à terminer l'histoire sans s'ennuyer, b) on rejoue toute la scène en supposant que l'action réussit d'un commun accord et dans l'intérêt du scénario (et pas de la dictature du scénario), c) on ne joue pas au JdR, mais on interprète la pièce de théâtre du MJ, telle qu'il la voit.

DGx

Live & let die

Le débat du mois portait sur un sujet crucial entre tous : faut-il ou non tuer les personnages des joueurs ? À votre avis…

« Je dis NON ! Non à ces personnages qui survivent abusivement. Chers collègues, ne comprenez-vous pas qu'en ne tuant jamais de perso – mus par je ne sais quelle bonté lénifiante, vous vous desservez grandement ? Si un PJ fait une erreur tactique ou une bourde stupide qui devrait lui coûter la vie, je peux encore comprendre qu'on lui laisse une chance, mais de là à lui sauver systématiquement la mise en lui conférant une invulnérabilité à la Bruce Willis, non ! En faisant ça, vous gommez toute notion : 1) de causalité, ce qui fait que votre partie est moins crédible ; 2) de responsabilité, puisque l'on peut tout se permettre impunément ; 3) d'humilité, puisque les PJ deviennent des supermen qui ne peuvent que mépriser les PNJ, ces « inférieurs ». Demandez-vous si votre fameuse construction narrative souffrirait davantage d'un événement logique et prévisible, ou de l'instauration d'une réalité de carton pâte peuplée d'abrutis irresponsables et incohérents. » Typhoïd

« Pour être franc, ce sont généralement mes joueurs qui demandent la mort de leur personnage. Souvent, pour en changer. C'est cette fin que j'essaie, en tant que Conteur, de mettre en scène. Finir une campagne par un décès, parce que celui-ci faisait partie du destin des PJ, pourquoi pas. Mais, de là à faire un massacre (…) collectif, jamais ! La mort d'un PJ ne doit jamais être accidentelle. Je considère, en effet, qu'il est débile de jouer la vie d'un PJ sur un coup de dé. C'est pas du jeu de plateau ! L'intensité dramatique d'un tel événement doit être mise en scène, afin d'en tirer un maximum d'émotion. » Mina

« La mort d'un personnage doit être un événement dramatique qui s'inscrit dans un moment particulier d'un scénario. Moi-même, en tant que MJ, je passe mon temps à truquer mes jets de dés pour que mes PJ ne meurent pas bêtement, tués par un adversaire destiné à n'être qu'un simple obstacle. De là à demander l'avis des joueurs concernés… Le MJ doit être, il me semble, le seul juge de l'intensité dramatique de son scénario. En leur demandant leur avis, on risque d'arriver à des marchandages interminables ayant pour seul but la survie de leur personnage, même s'ils ont tout fait pour provoquer sa fin. Quant à la mort d'un PJ en fin de scénario, cela ne me paraît pas plus malsain que n'importe quelle histoire ne se terminant pas par un « happy end » à l'américaine (Hamlet pouvait-il vivre tranquillement après s'être vengé ?). De plus, les héros survivent difficilement à leur légende (cf. B.B et l'abbé Pierre). » Dunedin

Respectez les anciens !

Non mais, oh, c'est vrai, quoi. Arrêtez de pousser grand-père dans les orties !…

« Je suis consterné de voir bon nombre de rôlistes répéter comme des perroquets : AD&D est un jeu de Gros Bills. Consterné, parce que cela fait référence à un passé vieux de 15 ans. Consterné de voir que, depuis plus de 20 ans que ce jeu est sorti, personne n'a, semble-t-il, tenté d'y jouer autrement… Ce jeu complet traîne une réputation fausse. » A. Nonyme

Vraiment ?

Attention, les génies rôdent parmi nous…

« Je viens de trouver une idée de jeu de rôle très novatrice et qui pourrait faire un tabac. N'espérez surtout pas que je vous la dise, bande de mécréants. Mais, je manque d'idées et ce serait trop cool si vous pouviez m'aider… » Cavalera

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 : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle Amphi Chimie. 351, cours de la Libération 33410 Talence. Responsables : Thierry Pelle, même adresse, tél. : (16) 56 08 79 52 (après 19h) et 56 84 69 44 (en journée). E-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. Horaires : tous les samedis de 14h à 19h (il est préférable de contacter le responsable). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
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, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Franck Godefroy, 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.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus - pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur ». celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. *1er 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.

Dijon. *8/9 juin.* Initialement prévue pour les 4 et 5 mai, la **convention annuelle de jeux de simulation** organisée par Les Gardiens de la Toison d'Or a finalement été reportée. Le programme n'a pas changé : tournois de jeu de rôle (Rêve de Dragon, Warhammer, Star Wars, L'appel de Cthulhu et Pendragon) et parties libres. Le week-end s'achèvera par un repas champêtre. ✉ : Les Gardiens de la Toison d'Or, MJC Monchapet, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. ✆ : Régis au (16) 80 78 16 66.

Paris. *15 et 19 juin.* Le club WARP 19 organise deux **tournois de Magic type II**. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : (1) 42 02 08 08.

Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

FUTUR

Paris. *22 juin.* Les Seigneurs de l'Astrolabe organisent leur **XVIe tournoi de jeu de rôle** sur le campus de Jussieu. Cette année, le thème choisi est celui du Soleil Levant. Au programme : Vampire, Werewolf, AD&D, Ars Magica, RuneQuest, Ambre, Kult, Nightprowler, Bitume et Bushido, ainsi que des parties de jeu de plateau (Colonial Diplomacy, Civilization, Supremacy...) et des projections de mangas, avec Tonkam (Ghost in the Shell en exclusivité). ✉ : Seigneurs de l'Astrolabe, Le clic, Nomades urbains, 4, place Jussieu 75005 Paris. ✆ : 44 27 39 88.

Boulogne-Billancourt. *29/30 juin.* Le **2e tournoi de wargames de Boulogne-Billancourt** (Antietam, Bouvine, Arsouf, Kursk, Raphia) sera accompagné d'un mini tournoi de SPQR et d'une initiation à Civil War. ✉ : 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt (M° Billancourt). ✆ : Moï Fink au (1) 47 12 77 09.

Haute-Loire. *30 juin/1er juillet.* La célèbre campagne *Retour à la maison*, organisée par Alteratio•Realitatis•Lyon s'achève avec le quatrième chapitre de ce **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *la Geste du Dragon*. ✉ : A•R•L, B. Lacote, 51 rue du Bon Pasteur, 69001 Lyon.

Bourges. *6/7 juillet.* Les Compagnons d'Oniros proposent leur troisième **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Nicolas Leblanc, 10 route des Aix, 18510 Ménetou-Salon. ✆ : (16) 48 64 83 31.

Aisne. *6/7 juillet.* L'association Lutiniel organise *Un si joli village*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroulera dans la forêt de Wissignicourt. ✉ : Lutiniel, 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris. ✆ : Patrick au (1) 45 82 03 19 avant 22 h.

Jeumont. *6/7 juillet.* Le Sac à Trolls et les Asticots Réunis organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Montcornet-en-Ardennes. Le thème sera proche de la saga de Cugel l'astucieux, le héros de Jack Vance. ✉ : Christophe Cogo, 60 rue du 8 mai 1945, 59460 Jeumont. ✆ : (16) 27 39 60 11.

Besançon. *6/7 juillet.*
Les Envoyés de Nyarlathotep (rien que ça!) organisent *Les controverses du Polémarque*, un **grandeur-nature** qui se déroulera à Montfaucon, à une vingtaine de kilomètres de Besançon. ✉ : Arnaud Hougue, 53 rue Battant, 25000 Besançon. ✆ : (16) 81 83 08 54

Parthenay. *6/21 juillet.* Comme chaque année, le **11e Festival des Jeux** investit la ville toute entière. On pourra s'y initier à toutes sortes de jeux, y découvrir le Cyber FLIP, un espace entièrement consacré aux nouvelles technologies (CD-Rom, Internet, jeux vidéo, etc.) et y pratiquer jeux de rôle et de simulation, avec les Remparts de Mélusine (convention gratuite, le 13), la **4e Coupe de France de Warhammer JdR** (le 13 et le 14), des initiations au jeu de rôle et une exposition permanente sur les jeux de cartes. Notons également la soirée spéciale jeux de cartes (le 18) et la conférence « Le jeu de rôle en ludothèque », animée par Didier Guiserix. ✉ : Festival des Jeux de Parthenay, Hôtel de ville, 79200 Parthenay. ✆ : Mathilde Laurore au (16) 49 09 90 06.

Talence. *12/14 juillet.*
La Confrérie de Crystal organise *Le Souffle de Crystal*, un **grandeur-nature médiéval féerique**, au cœur du domaine forestier du château de Chaussenège. On nous promet du grand spectacle... ✉ : La Confrérie de Crystal, 41 rue de Bazeilles, 33400 Talence. ✆ : Pascal au (16) 57 71 13 90 ou Julien au (16) 56 64 04 34, en soirée.

Laon. *13/14 juillet.* Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une ambiance *Au nom de la rose*. ✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44 55 41 28.

Strasbourg. *20/21 juillet.*
Le Cercle ludique alsacien de stratégie Argentoratum organise sur les hauts de Saverne un **grandeur-nature XVIIe siècle**, style cape et d'épées. ✉ : Centre socioculturel de la Montagne verte, 1 quai Flassmatt, 67200 Strasbourg. ✆ : (16) 88 52 17 30.

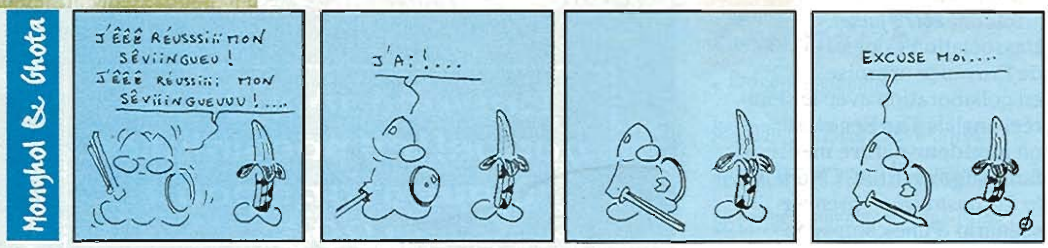
Toulon. *26/28 juillet.*
L'association Contes de Provence organise, en collaboration avec le semi-réel anglais The Renewal, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Chronique I : la Reconstruction*, premier scénario d'une campagne internationale. ✉ : Contes de Provence, 8 rue des Bonnetières, 83000 Toulon. ✆ : Chocho ou Natty au (16) 94 92 73 78.

Toulon. *26/28 juillet.* L'édition 96 du **France Sud Open** se déroulera cette année sur le thème du retour. Le lieu exact de la manifestation n'est pas encore connu (on croise les doigts...), mais toutes les animations habituelles seront au rendez-vous : tournois de jeu de rôle, de wargame et de jeu de plateau, concours de peinture sur figurines, semi-réel médiéval, etc. Des expositions, des spectacles médiévaux et des séances de dédicaces-rencontres seront également organisés. Plus d'informations le mois prochain. ✉ : Comité France Sud Open, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ✆ : (16) 94 06 07 80.

Ain. *28/30 juillet.* Arcanes & Archanges organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique féerique** dans les hauteurs verdoyantes du plateau de Sur Lyand, près de Seyssel. ✉ : Guillaume Lurne, chez Mermet, 74540 Viuz-la-Chiesaz. ✆ : (16) 50 77 56 86.

Armentières. *3/4 août.*
Les Créateurs d'Univers organisent *Un tournoi à Olokand*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Hârn**, développé par Columbia Games. Le lieu ? Le château de Montcornet-en-Ardennes. ✉ : Les Créateurs d'Univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : (16) 20 35 72 37.

Région valentinoise. *16/18 août.* ARCAN et ARL (antennes locales d'Alteratio• Realitatis) organisent *La vallée interdite*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Shannara**. ✉ : Stéphane Gesquière, 1 route de Valence, 26600 La Roche-de-Glun. ✆ : (16) 09 65 40 45 jusqu'à 22 h 00.



Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

Laon. 24/25 août. L'association Génération Wookie organise un deuxième **grandeur-nature dans l'univers de La guerre des Étoiles**. Le lieu : le fort de Bruyères-et-Montberrault.
✉ : Génération Wookie, 5 rue des Stations, 59000 Lille.
✆ : Arnaud au (16) 20 54 64 42.

Savoie. 26/28 août. Arcanes & Archanges organise un **grandeur-nature post-apocalyptique** dans le milieu musical, au fort de Tamié.
✉ : Guillaume Lurne, chez Mermet, 74540 Viuz-la-Chiesaz.
✆ : (16) 50 77 56 86.

Provins. 31 août/1er septembre. Le Club Pythagore organise ses 9e **Rencontres**, « autour du jeu d'ambiance », avec 7 scénarios inédits et la présence des auteurs de Chimères, miles Christi, la Méthode du Dr Chestel, Ecryme, Rêve de Dragon/Oniros, Guildes et Nephilim.
✉ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalautre-la-Petite.

Ardennes. 31 août/1er septembre. L'association Kaotic organise son deuxième **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Kandthorn**, au château de Moncornet-en-Ardennes.
✆ : Christophe Champy au (1) 64 26 38 10.

Laon. 31 août/1er septembre. Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature L'appel de Cthulhu** sur le thème des Années folles.
✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise.
✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44 55 41 28.

Bayonne. 31 août/1er septembre. Le club Théon Genesis organise un **grandeur-nature occulte-contemporain** intitulé *Cinq*. ✉ : Théon Genesis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau. ✆ : Bruno au (16) 59 64 29 91.

Moutiers-sous-Argenton. 31 août/1er septembre. La Neuvième Croisade organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le château de Lespoix, sur fond de crise de succession seigneuriale. ✉ : Association Neuvième Croisade, Jeux de Simulation, 56 rue de Chachon, 79300 Bressuire. ✆ : (16) 49 74 31 52, aux heures de repas.

Provins. 14/15 septembre. Le Club Pythagore et Oniriades organisent, dans le cadre des journées Belle Époque de Provins, un **grandeur-nature Belle Époque** avec possibilité, dimanche matin, de participer au défilé costumé en calèches ou tacots automobiles...
✉ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalautre-la-Petite.

La Garde-Guérin. 20/22 septembre. L'association Anachrone organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *La Faille 1096*, dans un petit village médiéval, avec musiciens et cascadeurs. Les joueurs pourront choisir entre 16 peuples, dont 4 non humains, et on nous promet du grand spectacle...
✉ : Anachrone, 30 rue d'Eguisson, 13010 Marseille.
✆ : (16) 91 78 48 27.

Montpellier. 28/29 septembre. L'association Celtiana présente *Le Bouclier du Sid*, **grandeur-nature celtique** et second épisode d'*Aventures en Dorim*.
✆ : Christophe Ledreux au (1) 43 40 75 89.

CÔTÉ JARDIN

Bruxelles. 30 juin. L'association JSCU organise un **tournoi type I de Magic : the Gathering**. Les prix pour les gagnants : Black Lotus, Mox Jet et Mirror Universe.
✆ : 0032 (2) 761 28 81.

Namur. 5/7 juillet. Les Pèlerins du Temps organisent *Le Spectre des Ténèbres*, un **grandeur-nature féodal fantastique**, au château de Montaigle.
✉ : A.S.B.L. Les Pèlerins du Temps, rue de Houdain 15, 7000 Mons, Belgique. ✆ : 32 65 84 21 03.

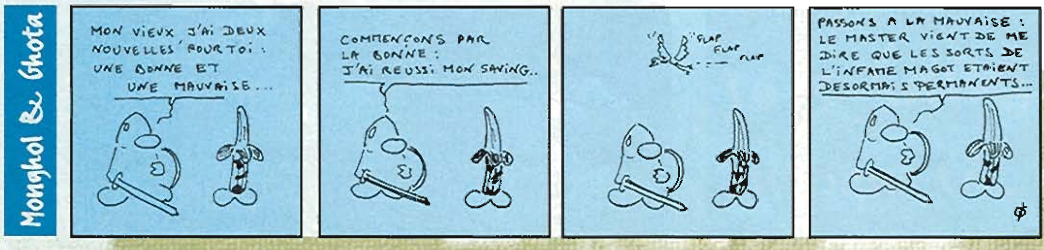
Liège. 26/27 juillet. L'association Le Monde Oublié organise *Il ne peut en rester qu'un*, un **grandeur-nature** d'un genre un peu particulier, qui opposera deux clans celtes.
✉ : Le Monde Oublié, rue du Village, 75-B-4557 Ramelot, Belgique.

Genève. 14/15 septembre. Le Club des Loisirs Intellectuel et Créatif organise pour ses 15 ans une **grande convention de 36 heures** sans interruption. Au programme : championnat de Warhammer Battle et de Steel Panters (wargame de SSI), démonstrations de jeux de rôle (les MJ intéressés doivent prendre contact avec l'association avant fin juillet).
✉ : CLIC, 42 bis rue du Môle, 1200 Genève. ✆ : Alexandre Cuva au (41) 22 700 65 09.

Liège. 26/29 septembre. L'association Le Monde Oublié organise *Celtic Mysteries Acte III*, un **grandeur-nature celte fantastique** basé sur la mythologie irlandaise.
✉ : Le Monde Oublié, rue du Village, 75-B-4557 Ramelot, Belgique.

Francfort. 21/22 septembre. La **Frankfurt Role-Playing Convention** fête cette année ses 10 ans d'existence. Il s'agit de l'une des plus importantes conventions européennes, avec un programme de 150 parties et 40 systèmes de jeu différents (AD&D, Ars Magica, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Earthdawn, GURPS, INS, Kult, Paranoïa, Rolemaster, RuneQuest, Shadowrun, Vampire, WFRP, etc. Attention ! Ce n'est pas un tournoi !). On pourra également s'initier à de nombreux jeux de plateau, assister à des projections de films SF et participer à divers ateliers. James Wallis et Andrew Rilstone (les auteurs d'Il était une fois..., qui viennent de reprendre Warhammer avec Hogshead Publishing) seront les invités d'honneur.
✉ : Roleplaying and Simulations Game Club « 252 » e.V., c/o Martin Kliehm, In der Roemarstadt 164, 60439 Frankfurt, Germany.
✆ : 49 69 957 301 90.

Prochains numéros : 3 juillet (96) et 6 septembre (97)
Date limite de réception des annonces de manifestations : 7 juin pour le numéro 96 (juillet), 2 août pour le numéro 97 (septembre).
Écrivez-nous, faxez-nous (16 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas !
Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).



Dans Casus Belli n°96

parution le 3 juillet 1996

L'été arrive, et pour vous permettre de jouer sous le soleil exactement, nous vous proposons un numéro plus gros* (plus beau, plus tout...) pour tenir pendant juillet et août, avant de revenir à un numéro tous les mois à partir du 6 septembre. Avec plein de morceaux de bonnes choses entières dedans !

* exceptionnellement à 38 F.

Tiens, des nouveaux à la rédaction ! Vous venez nous aider à terminer le numéro d'été ? Ça tombe bien, il y a quatre pages pas encore finies. Vous avez des idées pour ça les nouveaux ? Hein ? C'est quoi ce bâton, ces cordes, ce bâillon... hummmm... hummmm !

Quinze pages pour « bronzer » en ville !

Hier encore désertique, aujourd'hui verte et prospère, la ville de Rhadjabàn attire nombre de magiciens, de prêtres, de trafiquants de cuivre, d'amateurs d'alcools rares. Si le Temple du dieu d'Airain gère la cité avec bienveillance et fermeté, n'y a-t-il pas quelque chose d'étrange à ces orages si violents, à ces hommes-dragons bleus, à ses nains chauves et tatoués. Peut-être ne vaut-il mieux pas manquer de respect à ces êtres étranges car, comme on le dit à Rhadjabàn : « Les injures s'inscrivent sur l'airain, et les bienfaits sur le sable. »

Avec un scénario AD&D.

La Bellamingette du mois, par Bruno Bellamy

Et puis encore : Warzone, le jeu de figurines dans le monde de Mutant Chronicles.

Un scénario Grand Écran Star Wars.

Le dicton du mois prochain : Quand les Dragons font des Alliances, il se prépare des duels au soleil !

HÉRITAGE

Sous ce nom se cache la traduction d'un jeu de rôle à succès américain. Notre « énigmatique » espion ne reculant devant rien est allé découvrir en avant-première ce jeu que l'on pourrait situer « à l'aube de la Terre ». Critique et scénario !

CASUS BELLI n°95 juin 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 : 2e trimestre 1996. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1996. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Mlle 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 Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Caza, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Christopher Longé, Yann Monfrère, Eric Puech, Nicolas Ryser, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 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 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, l'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Guildes est édité par Multisim, Mutant Chronicles est édité en français sous licence Target Games AB par Descartes Éditeur, Rêve de Dragon est édité par Multisim. 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.

En Juin, les alliés dont vous aviez rêvé débarquent...

ALLIANCES™

Issue de l'univers d'Ere Glaciaire ™, la toute dernière extension de Magic propose plus de 140 nouvelles cartes aux pouvoirs surprenants !
Pour bâtir de nouvelles stratégies,
édition limitée
disponible en version française, en pochettes de 12 cartes.

MAGIC L'Assemblée

Wizards OF THE COAST®

Wizards of the Coast, France - Customer Service*
BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Tél : (1) 43.96.35.65 Fax : (1) 43.96.52.53

* Service Consommateurs

Wizards of the Coast, Magic : The Gathering, Magic : L'Assemblée, Alliances et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Illustrations de Brian Snoody et Greg Simanson© 1996 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.