

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Numéro
double!

juillet-août 1996

N° 96

Maadjabán

Affrontez les jours de Fureur
dans la cité du dieu Airain

Médiéval-fantastique :

le petit nouveau

Earthdawn v.f.

le retour du grand ancien

Rolemaster v.o.

Jeu de pionniers

**Les colons
de Katäne**

M 3168 - 96 - 38,00 F



270 FB - 10 FS - 5 75 111
Réunion/Antilles/Guyane H.A.F. - 115 00 L

Et l'espace n'est pas oublié :
Grand Écran Star Wars, scénario Empyrium,
et les conseils space opera pour Simulacres.



Édito frappé

Pour un magazine mensuel, les vacances ça veut dire : préparer un gros numéro d'été avec plein de bonnes choses dedans pour que vous teniez deux mois (c'est long hein!). Alors en supplément sandwich entre le numéro « normal » et les scénarios, on vous a rajouté un gros background pour jouer dès tout de suite dans un monde plein de soleil. Ça s'appelle Rhadjabán et la suite vous attend pour la rentrée.

Pour moi, le signe du surmenage c'est quand je commence à confondre imaginaire et réalité (aucune allusion à un fait divers récent). Il y a quelques jours, ont débarqué à la rédaction trois charmantes jeunes filles, qui « travaillaient dans le dessin de mode, avaient envie de faire des progrès en illustration et étaient venues voir Casus Belli parce que c'est très cool comme magazine ». Je ne sais pas si vous avez déjà vu la série TV *Sauvés par le gong*, avec Kelly (la brunette qui feint de ne pas savoir qu'elle est mignonne; maintenant Valérie Malone dans *Beverly Hills*), Jessie (la grande bringue féministe un peu en retrait, qui a joué Nomi Malone dans *Showgirls*) et Lisa (la fille de couleur qui travaille bien en classe), et puis aussi Zack, Screech et Slater (mais oublions ceux-là). Eh bien ces trois filles étaient la version française intégrale de ces trois héroïnes télé, au mental comme au physique. Étais-je dans un scénario de *Scales*, ou bon à enfermer au cabanon? Bref, j'ai décidé de prendre quelques vacances, et je vous en souhaite de bonnes également.

Pierre Rosenthal

Numéro d'été



Earthdawn ou Héritage?

Hé oui, Earthdawn v.f. devait s'appeler Héritage! Mais des problèmes légaux l'ayant empêché, la traduction reprend le nom de son original. Finalement, Héritage, ça vous aurait plu?



Dans ce numéro, un gros dossier pour faire jouer vos aventuriers tout l'été. Onze pages pour tout le monde, joueurs et meneurs de jeu; trois de « secrets » et de caractéristiques; un scénario dans notre encart. Et le pied à l'étrier pour une grande campagne AD&D en deux volets à paraître dans nos numéros de septembre et d'octobre.

Les Irrécupérables l'ont imaginé, Craft House l'a fait

Plus kitch tu meurs! Voilà maintenant les médailles « officielles » Star Wars en beau plastique brillant et le pot de peinture pour les rendre plus vraies. On est confondu devant tant de heu... devant tant de quoi d'ailleurs?



Jessie, Kelly et Lisa de « Sauvés par le gong ».



Simulacres a 10 ans

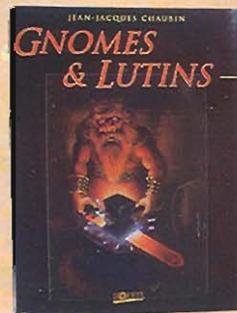
Après *Bitume* qui vient de fêter sa première décennie, c'est au tour de *Simulacres* (ce que c'est que d'nous zotres!). Pas de flonflon ni de gadget dans ce numéro (c'est pas qu'on aurait pas aimé...), mais deux nouvelles feuilles d'aide au joueur que nous espérons encore plus pratiques (p. 85-86).

Note de la secrétaire de rédaction :

Notre rédac'chef adjoint est parti en laissant quatre pages inachevées, en disant qu'il allait à Vancouver, pas loin de Twin Peaks et de la base d'opérations de X-Files.

GNOMES & LUTINS

Jean-Jacques Chaubin, qui nous fit la couverture de *Casus Belli* n° 64, propose ici une série de peintures d'inspiration mythologique. Inégal mais avec de bonnes surprises également. Édité par les éditions Soleil.



Critiques

- 20 ► jeu de rôle: **Earthdawn v.f.**, des héros à la française.
- 24 ► jeu de rôle: **Rolemaster 3e édition v.o.**, avec son portrait de famille.
- 92 ► jeu de plateau: **Les colons de Katäne**, cocktail de diplomates.
- 98 ► jeu de figurines: **Warzone v.f.**, un système aux petits oignons.

96

Sommaire

Magazine & aides de jeu

- 30 ► Gwô & Millord: **Bouillabaisse un peu l'abat-jour...**
- 35 ► Dialogues – de Eux à Vous: **Jonathan Tweet, d'Ars Magica à Everway.**
- 38 ► Aide multi jeu: **RHADJABÁN**, la ville et la région du dieu Airain.
- 85 ► Accessoire **Simulacres 10 ans**: Feuilles de personnage et de tests courants.
- 88 ► Petit Capharnaüm (23): **Adapter les scénarios «space opera» à Simulacres.**
- 100 ► Scénario **Space Hulk**: Les trouble-fête.
- 102 ► Scénario **Warhammer 40.000**: Bataille pour Acheron.
- 109 ► **CAVE CANEM**

Hé ! Il manque quatre pages à ce numéro !

Voilà ce qu'il se passe quand les chefs partent en vacances. Heureusement, de gentils sauveteurs sont venus nous tirer de ce mauvais pas. Mais, heu... a-t-on vraiment eu raison de leur faire confiance ?

Scénarios de jeu de rôle

- 48 ► **AD&D v.f.** : Les feux du ciel
pour tous joueurs et meneur de jeu, personnages de niveau 4 à 5, pour découvrir Rhadjabán.
- 52 ► **ÉmryriumM** : Memory backup
pour tous personnages, joueurs et meneur de jeu.
- 55 ► **Earthdawn v.f.** : Vert Crescendo
Destination Aventure : pour tous joueurs et personnages, sans difficulté pour le meneur de jeu.
- 60 ► **Mage v.f.** : Solstice mortel
pour personnages débutants, joueurs et meneur de jeu expérimentés.
- 64 ► **Star Wars v.f.** : Projet Poing d'acier
Grand Écran, pour personnages, joueurs et meneur de jeu relativement expérimentés.



Nos rubriques habituelles

- 6 ► L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs)
- 94 ► Aux quatre coins des CARTES : **Legend of the Five Rings** en vedette
- 104 ► Para Bellum, le WARGAME en bref : **Hannibal** en vedette
- 114 ► L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Tribune, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines)

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Petites annonces (36), Adaptation des scénarios pour Simulacres (78), Métalliques (96), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (106), BD – Les irrécupérables épisode 6 (115), Calendrier (120).

Couverture: Caza.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 34 et 118.

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 108.

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

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

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 94-95, celle des wargames p. 104-105.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Délires

- **Ecryme** : La carte d'Ecryme est reportée à septembre.
- En revanche, **Kharne, la Réunification**, ne devrait plus tarder. On y découvrira toutes sortes de détails sur l'histoire de ce monde médiéval-fantastique, qui sert depuis des années de décor au jeu par correspondance *Quest*.
- Mi-juillet, **Délires** lance les **Tubes**. Comme leur nom l'indique presque, ce sont des jeux de plateau présentés dans des tubes de plastique. Les quatre premiers titres sont *Traumatosaures* (des monstres dans un hôpital), *Dernier jour* (sur la fin du monde), *Églantine et les fourmis* (fourmis et mante religieuse) et *Cuvée immortelle* (médiéval-fantastique). Plus de précisions dans notre prochain numéro.



Descartes Éditeur

- **Earthdawn** : Le livre de base est paru. Voir *L'ancre du Critik*, p. 20-22. Il sera suivi courant juillet des *Accessoires du Mj* (un écran à trois volets, plus un livret de 64 pages, contenant tout un tas d'aides de jeu).
- **L'appel de Cthulhu** : Oups ! Finalement, le recueil de scénarios historiques est intitulé *Étranges Époques*, et pas *Étranges Éons*. Peu importe : c'est bien !
- **Star Wars** : *Fragments de la Bordure extérieure* est un recueil de scénarios (août). Par ailleurs, à partir du numéro 5, *Descartes* assurera la diffusion de *Lucasfilms Magazine*.

- **Thoan** : *Arwoor* est une grosse campagne qui se déroule sur le Monde à Étages (août).
- **Warhammer** : *Apocrypha Now* est une compilation d'articles parus dans de vieux *White Dwarf*, du temps où *Games Workshop* faisait encore du jeu de rôle. On y trouve d'excellentes choses et de moins intéressantes, mais l'ensemble est de qualité (août).
- **Warzone** : Ces règles de combat avec figurines dans le monde de *Mutant Chronicles* sont parues. Voir *L'ancre du Critik*, p. 98-99.
- **Eurogames** : *Méditerranée*, un jeu de plateau, devrait arriver avant la rentrée.

- **Maharadjah** est la traduction du jeu de plateau du même nom, édité par *Avalon Hill* (juillet). C'est un excellent jeu historico-stratégique, basé sur les mêmes principes que *Britannia* : chaque joueur contrôle successivement plusieurs peuples, certains puissants, d'autres non, et gagne des points de victoire en fonction des performances « historiques » de chacun...

Fleuve Noir

- **Série Royaumes oubliés** : *Le prince des mensonges* doit paraître en juillet. Il y est question de la lutte entre les dieux de la Haine et de la Magie...
- **Série Ravenloft** : *L'ennemi intime numéro un* est une jolie petite histoire d'horreur, sur le thème du dédoublement de personnalité.
- **Série Battletech** : *Guerrier : attaque !* est paru, et boucle la trilogie des *Guerriers*.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Ils reviennent, et ils ne sont pas contents !

Il y a quelques mois, un petit éditeur américain, *Gold Rush Games*, a contacté les auteurs de *Bushido*, *Paul Hume* et *Bob Charette*, pour leur demander l'autorisation de réaliser une troisième édition de leur jeu.

Hume et Charette ont donné leur accord, et *Gold Rush Games* a annoncé la nouvelle.

Là dessus, *FGU*, l'ancien éditeur de *Bushido*, qui n'avait plus fait parler de lui depuis des années, au point que tout le monde le croyait disparu, s'est manifesté... pour dire qu'il n'en était pas question, et que, en tant qu'éditeur, il était seul propriétaire du jeu. Menacé de procès, *Gold Rush Games* a soumis le problème à un avocat. Pour l'instant, les choses en sont là, mais il semble que l'on ne soit pas près de retourner se balader dans le Japon médiéval...

en tout cas, pas avec *Bushido*. Étrangement, peu après le début de l'affaire, *Highlander Games*, un autre éditeur, annonçait qu'il allait réaliser la troisième édition de *Chivalry & Sorcery*, un autre jeu *FGU*... Par ailleurs, des rumeurs persistantes parlent d'une version française d'un autre jeu *FGU*, pour l'année prochaine. Il y a des gens qui cherchent les ennuis !

Games Workshop

- **Warhammer Batailles** : *Elfes des bois* est paru, avec plein de listes d'armées, des précisions sur le royaume elfique de *Loren* et des hommes-arbres qui tiennent plus du char d'assaut que du bon vieil Ent.

Halloween Concept

- **Shãan** : En deux mots : joli et impatientement-attendu-à-la-rédaction. Il devrait être en boutiques un peu après la parution de ce *Cosus*. Plus de détails dans notre prochain numéro.

Monghol & Ghota



● **Conspirations** : *Al Amarja*, le supplément consacré à l'île du même nom, prend du retard. Il paraîtra en juillet, mais peut-être plutôt en août...

Hexagonal

● **JRTM** : *Les ruines hantées des Dunéens* est une mini campagne en trois scénarios, qui devrait être parue.

● **Loup-garou - L'Apocalypse** : *Caerns, lieux de pouvoir* présente treize sites magiques éparpillés un peu partout dans le monde, de l'Irlande à Hong Kong en passant par Casablanca. Bonne idée : c'est l'un des meilleurs suppléments de la gamme Werewolf (juillet).

● **Mage - L'Ascension** : *Le livre des Ombres* est la traduction du guide des joueurs de Mage (paru, ou pour très bientôt). Il y a du bon, il y a du mauvais, mais dans l'ensemble, c'est un supplément indispensable.

● **Vampire - La Mascarade** : *Le manuel du conteur* contient plein de conseils de maîtrise, un guide pour créer une cité et les 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 (probablement paru).

Ludis

● **Kult** : *Anges déchus* est une grosse campagne en trois scénarios, qui se passe à New York et qui est on ne peut plus parue, après une longue attente. Ce n'est pas franchement la lecture la plus joyeuse du mois, mais si vous avez envie de faire une balade dans des égouts pleins de vampires, de psychopathes bavants et de cannibales suralimentés, ça vaut le détour !

● **Wraith - Le Néant** : *Le guide des joueurs* devrait être paru. C'est un épais volume à couverture cartonnée, qui développe et précise considérablement l'univers de Wraith. Question : deviendra-t-il obsolète, avec la sortie de la 2e édition aux États-Unis, cet été ?

● **Changelin - Le Songe** : La traduction française de *Changeling* est annoncée pour fin juin. Ce sera le premier jeu de rôle entièrement en couleur à être publié en France.

Point intéressant : le système de magie a été refait, de manière à ce l'on n'ait plus besoin des exaspérantes petites cartes de « cantrips ». Plus de précisions dans les Coups d'œil p. 12.

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : *Château Dormant*, le sixième Voyage, est paru. C'est une bonne grosse campagne, très dense, dans laquelle les malheureux aventuriers oscillent entre le statut de quasi-dieux et celui de gibier...

● **Nephilim** : *Les Arthuriodes* est paru. C'est un gros supplément, qui détaille le règne d'Arthur et sa légende du point de vue des Nephilim, plus quatre scénarios. C'est très beau, et ça a l'air passionnant... Par ailleurs, une nouvelle édition du jeu, profondément remaniée, se dessine à l'horizon pour octobre.

● **Guildes** : L'écran est paru. Il est accompagné d'un livret d'une vingtaine de pages contenant un scénario, un errata et quelques nouveaux sorts. Au moment où vous lirez ces lignes, un recueil de cinq scénarios intitulé *Les carnets de Leweln, volume 1*, devrait arriver dans les boutiques.

Oriflam

● **Pendragon** : *Les montagnes sauvages* est un gros guide sur le pays de Galles à l'époque arthurienne, accompagné de cinq copieux scénarios (juillet).

● **Mekton Z** : L'écran, accompagné d'un scénario de seize pages contenant plusieurs nouveaux méchas et armures de combat, sort en juillet.

● **Elric** : L'est *inconnu* présente en détail les empires qui s'étendent au-delà des Jeunes Royaumes (paru). Géographie, culture, magie, rapports avec la Loi et le Chaos... Tout cela est fort intéressant et très détaillé, mais n'a qu'un plus lointain rapport avec les œuvres de Moorcock.

● La nouvelle édition d'*Hawkmoon* est toujours prévue pour septembre. Ce sera un épais livre à couverture cartonnée. Les règles seront revues pour être compatibles avec celles d'Elric. Plus de précisions dans notre prochain numéro.

Ormekiane Productions

● L'éditeur d'Eléckasé déménage. Il se trouve dorénavant au 11, rue G.T. de Closmadoc, 56000 Vannes.

PHILIBERT

Boutique & VPC

12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tel. : 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

AD&D V.F. (extrait)	WHITE WOLF STUDIO (extrait)	GUILDES	254
• NOUV. GUIDE DU JOUEUR	139	L'ÉCRAN	n.c.
GUIDE DU MAÎTRE	129	• LES CARNETS DE LEWELN	n.c.
BESTIAIRE MONSTRUEUX	182	GURPS BASIC 3 ^e Ed. Revised	n.c.
FEUILLES DE PERSONNAGES	70	GURPS N ^o Édition V.F.	199
MYTHES & LÉGENDES	142	GURPS PEUPLES IMAGINAIRES	141
RECUEIL DE MAGIE	127	GURPS CELTIC MYTH	96
MANUELS (en général)	119	GURPS MARTIAL ARTS 2 ^e Ed.	125
MANUEL DES GNOMES	159	• PLACES OF MYSTERY	112
• MANUEL DES HUMANOÏDES	159	• GURPS GOBLINS	136
L'AVENTURE ROY. OUBLIÉS	133	IN NOMINE SATANIS N ^o Ed.	189
LE MONDE DES ELVES NOIRS	127	RIGOR MORTIS	120
LE DRACONOMICON	115	JRTM 2 ^e ÉDITION V.F.	199
LES RUINES DE MONTPROF.	270	COMPAGNON IV	159
LES ELVES DE L'ÉTERN. REN.	145	LEVIATHAN	128
FESTIN DE GOBLYNS (RAVEN.)	126	• LES RUINES HANTÉES DES D	68
MARCO VOLO : LE DÉPART	61	• SOUTH. GONDOR V.O.	n.c.
• MARCO VOLO : L'ARRIVÉE	61	KULT	214
		LEGION DES TENEBRES	179
		LES ANGES DECHUS	109
		MEKTON Z V.F.	212
		ÉCRAN	94
		• INVASION TERRA FILES V.O.	70
		MILES CHRISTI	205
		LOCUS PALMARUM	138
		JEU DE CARTES	45
		NIGHTSPAWN	126
		NEPHILIM	210
		Romans	41
		• LES ARTHURIANES	179
		SERPENT MOON	107
		• LE CHÂTEAU DORMANT	107
		NIGHTPROWLER	254
		ÉCRAN	99
		• AVENTURES À SAMARANDE	131
		• L'ATLAS DE SAMARANDE	170
		• PALLADIUM 2 ^e ÉDITION	145
		PENDRAGON	229
		• LES MONTAGNES SAUVAGES	137
		RIFTS	119
		INDEX & ADVENTURES VOL. I	67
		• JEUICER UPSISING	99
		ROLEMASTER	1
		THE BASIC	185
		ARCANE COMPANION	99
		TREASURE COMPANION	114
		RUNEQUEST	230
		DORASTOR	211
		SCALES	209
		Romans	47
		• SHAAN	n.c.
		• Roman	47
		SHADOWRUN	237
		TIR TAIRINGIRE	n.c.
		CALIFORNIA FREE STATE	109
		• THREATS	105
		STAR WARS V.F.	180
		ÉCLAIREURS	131
		LE GUIDE DE LA TRILOGIE	180
		CARGO INTERSTELLAIRE	128
		DARKSTRYDER CAMPAIGN V.O.	175
		THE KATHOL OUTBACK V.O.	101
		• THE JEDI ACADEMY V.O.	129
		• THE THRAWN TRILOGY V.O.	145
		WARHAMMER BASE	180
		POUR LA GLOIRE D'ULRIC	167
		THE DYING OF THE LIGHT	79
		SOIRÉES-ENQUÊTES	
		CINO CADAVRES À LA UNE	89
		DIEU EST MORT	94

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

JEUX À COLLECTIONNER

Un choix impressionnant, aux meilleurs prix du marché !

Toutes les nouveautés, les séries spéciales ou limitées ...

Renseignez-vous par téléphone au 88 32 65 35

OFFRE SPÉCIALE !

4 Starters + 3 Boosters "bords noirs"

STAR WARS
250 Francs (port gratuit)

POUR VOS COMMANDES...

Par courrier : sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F).
Par téléphone : au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.
TOUS LES ENVOIS SONT POSTÉS EN COLISSIMO RECOMMANDÉ
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE À 450 F
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW

Publications amateurs

● **Contingences** est une grosse campagne pour Méga III. C'est très bien fait, et très dense : quatre grands épisodes, divisés en une douzaine de scénarios... Bref, de quoi jouer pendant des mois ! 55 F par correspondance auprès de Grégory Molle, 2 rue de l'Étang, 42610 Saint-Romain-le-Puy.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée Enquête : Dieu est mort !**, le grandeur-nature situé dans l'univers d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, est sorti. Signé G.E. Ranne, il met en scène neuf joueurs (quatre archanges et cinq princes-démons), qui vont devoir résoudre l'énigme policière la plus gigantesque depuis la Création : qui a assassiné Dieu ?

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Voir à Sans Peur et Sans Reproches, juste au-dessus.

● **Nightprowler : L'otol** de Samaronde est paru. Ce gros bouquin de 160 pages à couverture rigide présente la ville quartier par quartier, avec des gros plans sur les endroits intéressants, des foules de PNJ, des bandes de truands plus ou moins cinglés (dont des voleurs... volants !). Bref, de quoi s'occuper pendant l'été !

● **Bitume : Bitume Mk VI** arrive en juillet ! Les règles de l'édition anniversaire (dix ans déjà !) sont légèrement simplifiées, les illustrations refaites (par Pierre Le Pivain) et il y aura un chapitre « rétrospective », avec des photos d'il y a dix ans, des anecdotes, et toutes ces sortes de choses.

● **Gurps : Gurps Psioniques** paraît en juillet.

● **Éditions du Khom Heïdhon** : La réédition d'Un regard vertical et sa suite, Le silence est d'or, pour Scales, sont arrivés dans les boutiques. C'est très sympa, très prenant... et pourvu que la suite ne tarde pas trop ! On devrait voir d'un jour à l'autre A double tranchant, dans l'univers de Bloodlust (de Jeff et 7.7), ainsi que Premier sang (Nightprowler, de Jacq), et Trois lunes (de Bernard Rastoin) dans le monde de Shân.

TSR (en français)

● **AD&D** : Une nouvelle édition du Manuel des joueurs doit être sortie mi-juin. Inutile de sauter au plafond : il n'y aura rien de vraiment nouveau dedans, à part une nouvelle traduction, plus claire et plus lisible.

● **Ravenloft** : Le guide van Richten des fantômes, un supplément, et Le navire de l'horreur, un scénario, devraient être parus.

MADE IN AILLEURS

Chaosium

● **Call of Cthulhu : Ye Booke of Monstres**, volume 2, devrait être paru. Comme son titre l'indique, c'est un recueil de bêtes indicibles, gélatineuses et tentaculaires, qui fera très plaisir aux Gardiens des arcanes épris de variété. Les autres peuvent s'en passer sans grand remords.

● **Elric ! : Atlas of the Young Kingdoms** est paru.

Dædalus Entertainment

● **Feng Shui**, le jeu de rôle, est paru (voir Coups d'œil p. 14). **Marked for Death**, un recueil de cinq scénarios, devrait suivre courant juillet.

FASA

● **Earthdawn : The Serpent River** est un guide régional, et ne devrait plus tarder (début juillet).

● **Shadowrun : Threats**, un recueil de quatorze grands méchants, est sorti (voir Coups d'œil p. 16). **Shadows of the Underworld**, un supplément sur la pègre, lié à la campagne amorcée avec **Super Tuesday**, arrivera d'ici mi-juillet.

Hogshead Publishing

● Dans la série « croisons les doigts, des fois que ce soit vrai » : **FRUP** devrait débarquer cet été. C'est une parodie des jeux médiévaux-fantastiques, située dans un monde où les règles d'AD&D sont tombées du ciel il y a deux mille ans, et sont devenues l'équivalent local de la Bible... Prometteur, non ?

LE KIT MAGIQUE en VF
2 starters 4^e édition
+ 2 boosters Ere Glaciaire
+ 2 starters Ere Glaciaire
+ 2 boosters Ere Glaciaire
+ 2 Renaissances
+ 2 Alliances
+ 2 Terres Natales
= 390F Réf : KM410
359 Frs

PHÉNOMÈNE



UN GRAND PAS VERS LE FUTUR

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

CES PRIX CONCERNENT UNIQUEMENT LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

CB 96

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
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

Tous les produits sur 3615 Casus
 rubrique NEW

les Saloons TEMPLE DU JEU

Présente en exclusivité,
un scénario inédit de CRG pour
IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

LA COTTE- MINUTE SUFFLERA TROIS FOIS

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
BP 47 33 035
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

RENNES

14 rue Dupont
des Loges
tél. 99 30 35 35

LYON

268 rue Créqui
tél. 72 73 13 26

TOURS

124 ter Bd. Béranger
tél. 47 39 13 14

Duels sous le soleil, charges de bisons, descentes en radeau, blanchisseur chinois, Peacemaker, Gatling gun, haricots rouges au petit matin, vantours, cactus, harmonica et unique tapis de selle du général Custer. Tous les ingrédients du vrai Western sont réunis dans cette saga. Ce scénario pour Magna Veritas est prévu pour être joué par 4 à 5 Anges de grade 1 ou 2.



ICE

● **MERP** : *Southern Gondor – The Land*, la description géographique et le bestiaire du Gondor du Sud, est paru. Avec *Southern Gondor – The People*, dont nous parlions le moins dernier, cela fait pas loin de 400 pages sur le Gondor du Sud...

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : *Of Keys and Gates* est un recueil de scénarios (plutôt moyens) précédemment parus dans *The Unspeakable Oath*.

Palladium Books

● **Palladium RPG 2nd edition** est énorme, écrit petit, et tout ce qu'il y a de plus paru.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Live and Direct* est paru, avec plein de précisions passionnantes sur les corpos qui « vendent » de l'information-divertissement soigneusement calibrée, les guerres feutrées, mais meurtrières, entre réseaux d'information... Le *Chromebook 4* devrait suivre d'ici fin juillet, avec encore et toujours du matériel de haute technologie.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Goblins* est paru et, finalement, il n'y a sans doute pas de quoi se pâmer (voir *Coups d'œil* p. 16). *Gurps Compendium* est paru. Cet épais livret (pas loin de 200 pages) contient TOUTES les règles de création de personnage parues dans les divers suppléments Gurps publiés depuis 1988 : compétences, avantages, désavantages, etc. La version « dépolvoisée » de la 3rd édition

devrait suivre début juillet. Juste après, *Gurps Dinosaurs* et *Gurps Alternate Earths* se coulent au portillon (courant juillet ou début août pour tous les deux). Le premier est présenté comme le guide ultime sur les dinosaures de toutes formes et tailles. Le second, plus intéressant, propose sept univers parallèles, où les Aztèques conquièrent l'Europe, où l'Empire romain n'est jamais tombé, etc.

● **Knightmare Chess**, la traduction de *Tempête sur l'échiquier* (le jeu de cartes à jouer pour perturber une partie d'échecs, édité par Ludodélire), sort en juillet. Quelques changements de règles, de nouvelles illustrations... et une bizarrerie : le nom de Gary Gygax figure parmi les testeurs.

TSR

● **Advanced Dungeons & Dragons** : *Treasures Tales* est paru depuis un moment. C'est un tas de mini aventures, niv. 5 à 10, présenté en deux pages : d'un côté, une illustration destinée aux joueurs, de l'autre le scénario proprement dit. *Players Options* : *Spells & Magic* est paru. La magie est revue en détail, comme dans les divers *Wizards Handbooks*. Plus intéressant, ce gros bouquin propose un nouveau système de magie à base de points de sorts. Aimez-vous les beholders... pardon, les spectateurs ? Parce que dans les mois qui viennent, ils vont devenir à la mode ! En juillet, il y aura *Tyrant*, un supplément d'une centaine de pages sur leurs us, coutumes, psychologie, etc. Il sera suivi, juste après, de *Eye of Pain*, une grosse aventure (niv. 4 à 8) dans un royaume souterrain plein de ces adorables créatures. D'ici la fin de l'année, elle sera suivie de deux autres scénarios : *Eye of Doom* (niv. 6 à 10) et *Eye to Eye* (niv. 8 à 12).



● **Birthright:** *The Rjurik Highlands* est paru. C'est une visite découpée des royaumes du nord de Cerilia. Comme tous les royaumes du nord depuis l'origine du médiéval-fantastique, il est peuplé de grands barbares blonds et querelleurs. *Player's Secrets of Halskapa* est un guide qui présente l'un des royaumes de la région de Rjurik; *Player's Secrets of Baruk-Azhik* détaille un royaume nain et souterrain (parus).

● **Dark Sun:** *Defilers and Preservers: Wizards of Athas* est un guide sur les magiciens du monde d'Athas (juillet).

● **Forgotten Realms:** *Vilhon Reach*, un gros guide régional, est paru. Bonne idée: il se divise en deux livrets, un à remettre aux joueurs, l'autre réservé au MJ. *Undermountain: The Lost Level* est un petit scénario (niv. 7 à 9). C'est plein de salles, de couloirs, de monstres et de trésors...

● **Planescape:** En juillet paraît *Bloodwars*, une grosse campagne en boîte.

● **Ravenloft:** *Death Unchained* (juillet) est une aventure niv. 5 à 7. Tiens, faisons un petit retour sur le *Monstruous Compendium appendices I et II*. A côté de bestioles qui font honnêtement de leur mieux pour être effrayantes, on y trouve de petits bijoux d'idiotie, comme le kender-vampire (horreur!) ou le halfeling-vampire (gasp!), que les symboles religieux ne gênent pas outre mesure mais qui est repoussé par la fumée de l'herbe à pipe...

West End Games

● **The World of...:** *Cryptic Campaigns* est, comme son titre l'indique, un petit guide sur la manière de mettre en scène une campagne d'horreur dans le monde de *Tales from the Crypt*, qui semble à première vue plutôt fait pour des scénarios à usage unique.

● **Star Wars:** *The Kathol Rift* est la suite de *Kathol Outback*, qui est lui-même la suite de *DarkStryder*. Tout ça pour dire que c'est une campagne en cinq scénarios qui se déroule dans une déchirure de l'espace normal, pleine de tempêtes radioactives, de flux d'énergie anarchiques et autres nuisances cosmiques. A part la couverture, hideuse, il n'y a rien à jeter...

White Wolf

● **Changeling – The Dreaming:** Le *Players Guide* devrait arriver courant juillet, avec comme d'habitude des précisions de règles, de nouveaux types de personnages et de longs essais verbeux sur l'Art du Jeu de Rôle.

● **Vampire – The Masquerade:** *Clanbook Lasombra* est très bien (et tout ce qu'il y a de plus paru). *Chicago Chronicles I* regroupe, sous une couverture souple, la première édition de *Chicago by Night* et *Succubus Club*. Il est paru, mais vous pouvez aussi bien acheter ces deux bouquins séparément et en français: ils sont encore disponibles chez Hexagonal.

● **Vampire – The Dark Ages:** *Book of Storytellers Secrets* ne devrait plus tarder (courant juillet). Son contenu reste assez mystérieux, ce qui est logique pour un livre des secrets...

● **Mage – The Ascension:** *Celestial Chorus* et *Cult of Ectasy* sont des guides qui détaillent deux groupes de mages. Ils devraient arriver en boutique à peu près en même temps que ce numéro de *Cosus*, et être suivis de peu par *Horizon: Stronghold of Hope*, le guide de la « capitale » magique des Traditions (juillet).

● **Werewolf – The Apocalypse:** Dans la série « ils deviennent doucement fous chez WW », on devrait avoir pour cet été *Combat*, un gros manuel avec plein de règles pour se bagarrer, avec toutes les armes et dans toutes les positions possibles et imaginables. On va enfin pouvoir jouer des ninjas-vampires de la mort qui tue opposés aux garous-karatékas de la mort qui tue encore plus (août)...

● **Wraith – The Oblivion:** *The Risen* est paru. Finalement, c'est un peu plus subtil qu'on ne le craignait (plutôt tendance *The Crow* que *La nuit des morts-vivants*). La 2nd édition du jeu arrive pour la GenCon, en août. Il semble qu'elle ait été intégralement refondue, au point de ne plus conserver de la première édition que le titre et une poignée de concepts.

● **Minds Eye Theater:** *Laws of the Night* est une antisèche géante: un livre de poche regroupant toutes les règles, tous les pouvoirs vampiriques, etc., que les joueurs de grandeur-nature peuvent transporter sur eux et consulter discrètement... ■

PHÉNOMÈNE 7



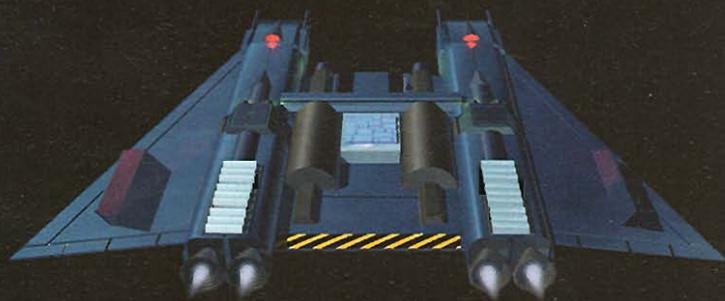
LA BOUTIQUE

7 jours / 7

De 11 h jusqu'à 21 h
le dimanche de 13 h à 19 h

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

JEU NEUFS &
JEU D'OCCASION



Au Cœur de PARIS

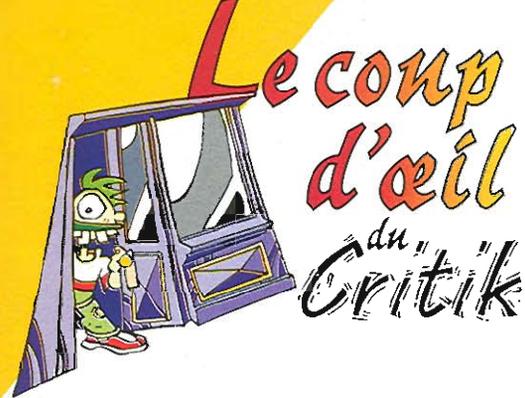
Métro St Michel

14 Bd St Michel

Boutique au SOUS SOL

DE LA LIBRAIRIE

TEL 43 - 26 - 49 - 41



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

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

POUR AD&D – FORGOTTEN REALMS

Faiths & Avatars

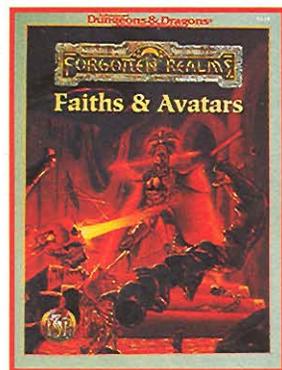
Ro m'a donné les fois

Soyons clair : *Faiths & Avatars* est la référence absolue en ce qui concerne les divers cultes de *Forgotten Realms*. A sa lecture, on se retrouve plongé dans l'atmosphère de certains suppléments pour *RuneQuest*, qui décrivaient avec amour et force détails l'histoire de la Passe des Dragons, la généalogie de tel protagoniste de la guerre des Héros, ou les mœurs sexuelles du Broo moyen. En ce qui concerne ce livret, il semble inconcevable qu'une seule personne soit à l'origine de cette pléthore d'informations. Depuis la mode vestimentaire actuellement en cours chez les prêtresses de Loviatar jusqu'à l'emploi du temps quotidien d'un prêtre d'Iyachtu Xvim, rien n'a été oublié dans cet impressionnant recueil.

Il commence par une introduction particulièrement pertinente au principe du polythéisme. Elle est suivie d'une analyse des règles qui régissent les rapports entre les dieux, leur vie, leur mort... La partie la plus importante est constituée de la description de l'ensemble des dieux et demi-dieux de Faerun. La qualité et la minutie de cette description forcent l'admiration. S'y ajoutent la présentation de quatre sous-classes de prêtre (dont le moine, version atténuée de la machine de guerre des premières règles d'AD&D), et l'illustration en couleur des costumes de cérémonie des divers cultes.

Il est vrai que, si vous n'avez pas besoin d'un panthéon pour animer vos campagnes d'AD&D, l'intérêt de ce supplément est franchement limité. Dans le cas contraire, vous ne pouvez faire de meilleur achat que

Faiths & Avatars.



Samuel Delorme

- Un supplément en anglais édité chez TSR.
- Prix : environ 125 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.F

Changelin

Only in dreams

En trois traductions (*Kult*, *Wraith* et le présent volume), Ludis a su prendre l'excellente habitude de rendre des copies supérieures aux originaux. Cela n'a jamais été plus vrai qu'avec cette version française de *Changeling* (cinquième et dernier opus de la gamme Storyteller chez White Wolf).

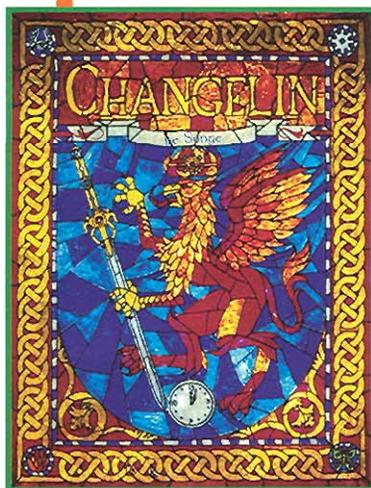
Re-situons le contexte : *Changelin* propose d'incarner des êtres féeriques restés sur Terre après que leur royaume originel, Arcadia, ait été séparé de notre monde par l'incrédulité des hommes. Nos exilés volontaires, qui oublient peu à peu leur nature spirituelle, doivent se battre pour échapper à la Banalité – une force d'inertie qui paralyse l'imaginaire et menace de détruire le Songe dont ils sont issus.

Revenons à la version française : couverture dure, papier plus épais, nouvelles illustrations couleur (il restait quelques dessins noir et blanc douteux dans la v.o.) et – surtout – nouveau système de magie. Soulagement chez les fans : il s'agit d'un système sans cartes, similaire à celui qui sera proposé dans le *Players Guide* américain (à paraître cet été), et dont le principe reste très simple. Pour résumer, disons que chaque art est associé à un attribut, et que le niveau de difficulté du test devient égal au score de Banalité de la cible. De l'aveu même de Ian Lemke (le cocréateur du jeu a mis la main à la pâte), les règles de la version française seront même plus cohérentes que celles du *Players* en question.

Dernier point, les règles de combat, bâclées dans la version américaine, ont été complétées et remises à jour. Que demande le peuple ? Sans doute que le suivi soit à la hauteur. Nous reviendrons sur les projets de Ludis en la matière dès notre prochain numéro, rayon Antre du Critik.

Fabrice Colin

- Un jeu de rôle en français,
- publié par Ludis International.
- Prix : environ 259 F.



POUR WEREWOLF ET MAGE, EN V.O.

Axis Mundi, the Book of Spirits

De l'autre côté du réel...

Depuis la naissance de *Werewolf*, les auteurs du jeu nous parlaient des esprits, ces alliés puissants et invisibles qui épaulent les garous dans leur lutte contre le Ver. Et, depuis cinq ans, les MJ devaient se contenter de brèves et énigmatiques mentions relevées çà et là dans des suppléments, et qui se contredisaient parfois. Le moins que l'on puisse dire est que cette lacune est réparée !

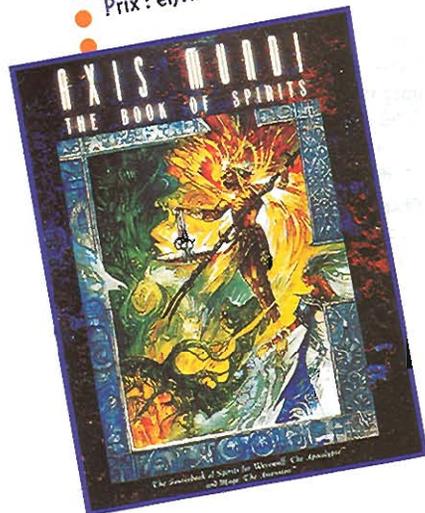
En effet, cet épais livret (près de 160 pages) nous entraîne à la découverte des innombrables entités qui résident dans l'Umbr, le monde parallèle qui se trouve juste hors de portée des perceptions humaines. Et il est peuplé ! Esprits totems, « âmes » d'objets inanimés, élémentaires, choses indescriptibles sorties de traités de kabbale ou d'ouvrages d'anthropologie... L'essentiel du supplément est consacré à une (longue) énumération de créatures, classées par *Incarna* (des esprits très puissants, qui « règnent » sur leurs congénères plus faibles). Il y a quelques « ratés », bien sûr, comme dans tous les ouvrages collectifs, mais dans l'ensemble, c'est très bien fait, et parfois passionnant... La masse d'informations est telle qu'il vous faudra deux ou trois lectures pour en venir à bout. Soit dit en passant, une certaine familiarité avec le reste du Monde des Ténèbres vous sera utile...

Les chapitres qui expliquent comment un garou peut aborder les esprits, négocier avec eux et s'allier avec les plus coopératifs sont sans doute la partie la plus intéressante du supplément. Quant aux mages, ils ne sont traités que brièvement. Après tout, seules quelques Traditions s'intéressent encore aux esprits.

Axis Mundi est fortement conseillé aux MJ vétérans, désireux de donner du relief aux visites de leurs PJ dans l'Umbr. Les autres peuvent s'en passer en toute bonne conscience, au moins pour leurs premières parties.

Tristan Lhomme

- Un supplément pour *Werewolf* et *Mage*,
- édité en américain par White Wolf.
- Prix : environ 150 F.





POUR CALL OF CTHULHU, EN V.O.

The Golden Dawn

Champagne !

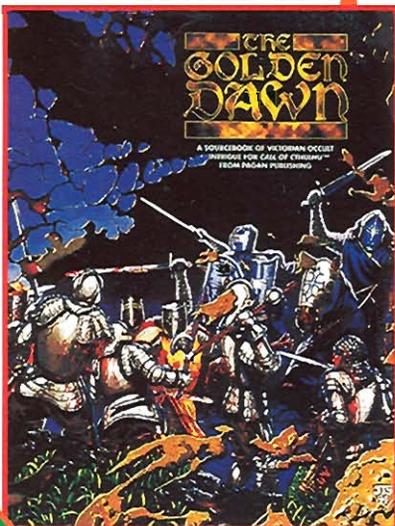
Je suis un vieux joueur de *L'appel de Cthulhu*. En fait, j'ai commencé en 1984, lorsque le jeu est sorti en français. Et, pour être franc, il y a bien longtemps que Chaosium n'a pas sorti de supplément qui me pousse à laisser tomber, toutes affaires cessantes, mes diverses occupations pour commencer à le jouer immédiatement. Eh bien j'ai lu *The Golden Dawn*, et je m'y mets tout de suite !

De quoi s'agit-il ? De la Golden Dawn, une société secrète authentique, qui a existé dans la dernière décennie du XIX^e siècle. Mi-université, mi-centre de recherches sur la magie, elle a exercé une influence majeure sur l'occultisme contemporain. Fondée par un charlatan sur la base de faux documents, elle a attiré des foules d'honnêtes gens, généralement aisés, ayant du temps libre et un intérêt dévorant pour l'étrange. Bref, de parfaits Investigateurs, avec un petit plus... Dans cette version ludique de la société, certains de leurs rituels « magiques » fonctionnent plus ou moins bien. Avec ses 192 pages, ce supplément n'est pas loin d'épuiser le sujet : histoire de la Golden Dawn, ce qu'elle a à offrir aux PJ, personnalités importantes, visite du plan astral... L'immense réussite de ce supplément est de mêler harmonieusement le mythe de Cthulhu à une version allégée et jouable de l'occultisme et du fantastique victoriens. Il n'y a pas de poulpes cosmiques derrière chaque mystère, mais des tas de bons vieux fantômes, des maisons hantées, des malédictions familiales... La seconde moitié du livret est consacrée à quatre gros scénarios, qui font le tour des différents thèmes possibles, et amorcent une campagne de plus grande envergure.

Et maintenant, répétez après moi : « Pourvu que Descartes le traduise... Pourvu que Descartes le traduise... »

Tristan Lhomme

Un supplément
pour Call of Cthulhu
publié en américain
par Pagan Publishing.
Prix : environ 170 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Feng Shui

Action !

Tout le monde aime les héros. D'abord parce qu'ils accomplissent de grandes choses pour le bien de l'humanité. Ensuite parce qu'on peut compter sur eux, même si l'Ennemi est puissant et que les chances de le vaincre sont négligeables. Enfin parce que, même s'ils sont souvent la proie de terribles conflits moraux, ils sont fondamentalement gentils.

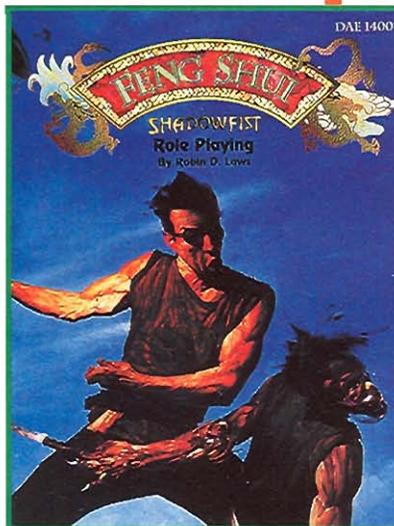
Il est alors curieux de constater qu'à l'exception des jeux ayant les super-héros pour thème, un seul jeu à succès permettait jusqu'ici d'incarner de véritables héros : *Star Wars*. *Feng Shui* pourrait bien être le second. Puisant également son inspiration dans le cinéma, ce jeu recrée l'univers des films de baston populaires à Honk-Kong, ceux de John Woo (*The Killer*) et de Jackie Chan. Des héros tourmentés y sauvent inmanquablement le monde de maffieux impitoyables, de créatures magiques maudites ou d'abominations génétiques venues du futur, tout en effectuant des cascades incroyables.

Tout est fait pour que l'action prédomine dans ce jeu : des règles simples, des personnages archétypiques très compétents (le flic karatéka, le fantôme millénaire, le chasseur de monstres du futur ou le tueur), des pouvoirs cool (ne jamais être à court de munitions, coups de pied volants infinis ou imitation de capacités animales), un système d'expérience basé sur la qualité de la partie et, enfin, des buts simples. Robin Laws, l'auteur, explique qu'aucune ficelle n'est trop grosse dans un scénario de *Feng Shui*. En général, les personnages doivent défendre des Feng Shui, des sites produisant de l'énergie spirituelle et dont le contrôle permet aux méchants de manipuler l'histoire. (Il s'agit du même univers que celui de *Shadowfist*, le jeu de cartes à collectionner.)

Même s'il semble simpliste au premier abord, ce jeu fourmille de bonnes idées et d'excellents conseils au meneur de jeu, que ce soit au sujet des combats ou de la structure d'une aventure, agrémentés d'une touche d'humour, ce qui ne gâche rien.

Stéphane Bura

Jeu de rôle édité en américain
et en couleurs par
Dædalus Entertainment, Inc.
Prix : environ 230 F.



POUR HEAVY GEAR, EN V.O.

Life on Terra Nova

Into the Badlands

Southern Vehicles 2

Et si on oubliait les robots ?

Qu'on se le dise : Terra Nova, le monde de *Heavy Gear*, n'a rien de superficiel. Il s'agit d'une création pensée, cohérente et très soigneusement conçue. Pour un jeu de ce type, c'est assez inattendu. Et pourtant : *Life on Terra Nova* pourrait en remontrer sans peine à bon nombre de suppléments apparemment plus « sérieux ». Histoire, géographie, sociologie, toutes les facettes de cette étonnante planète, sont passées en revue ; l'ouvrage en question se révélant bourré de PNJ fascinants et d'idées accrocheuses. Irréprochable question contenu (en marge d'un bestiaire malheureusement squelettique, on a par exemple un chapitre expliquant comment créer soi-même ses créatures), ce supplément de 156 pages pêche cependant par excès de conventionnalisme : il y manque en fait le petit grain de folie qui sépare le « très bon » du « chef-d'œuvre ». On reste par ailleurs un peu dubitatif, et l'admiration suscitée par ce travail de professionnel le cède parfois à l'incompréhension : pourquoi avoir créé un background d'une telle richesse pour un jeu de robots ? OK, je coupe les cheveux en quatre, d'autant plus qu'on pourra toujours utiliser les informations présentées dans *LoTN* avec un autre jeu de SF.

Into The Badlands, sourcebook détaillant la (très aride) région centrale de Terra Nova, place la barre plus haut encore : les forces en présence, les communautés locales, la vie des habitants du désert (ambiance Dune assurée), tout cela est patiemment passé en revue avec, toujours, cette même obsession du détail et de la perfection. Il ne manque plus qu'une campagne digne de ce nom.

Les amateurs de belles mécaniques se vengeront quant à eux avec le *Southern Vehicles 2*, pur concentré de machines de guerre, parfaitement fidèle à l'esprit du jeu... tel qu'on avait cru le percevoir.

Fabrice Colin

Trois suppléments en anglais
édités par Dream Pod 9.



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



POUR GURPS, EN V.O.

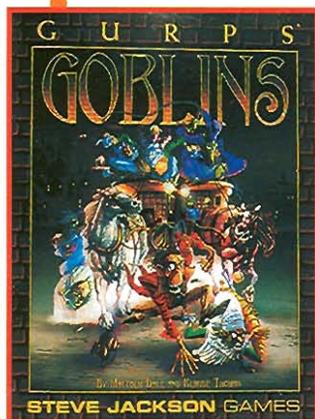
Gurps Goblins

Pour amateurs avertis

Donc, résumons-nous. Le monde est peuplé de gobelins. Notre monde. Pour être précis, l'Angleterre du XIX^e siècle; mais tout semble indiquer que cela ne va pas mieux ailleurs. Il y a des gobelins partout. Des gros, des petits, des maigres, des difformes, des verts, des marron, des roses, des tachetés, des idiots, des teigneux, des arrivistes, des snobs, des affreux, des lâches, des sournois... et des très doués qui sont tout ça à la fois. Il faut connaître un tout petit peu l'histoire pour tirer tout le sel de ce gros supplément (144 pages, en couleurs). En effet, les créatures consternantes qui, dans cette version du monde, remplacent l'humanité, se comportent très exactement comme les Anglais du début du XIX^e siècle. En fait, si on y regarde de près, on se rend compte qu'ils agissent exactement comme le font la majorité des humains dès qu'il n'y a plus personne pour les surveiller. C'est bien écrit, mi-informatif, mi-humoristique, avec plein de gags idiots (j'ai bien aimé, notamment, la Version Abrégée de Macbeth Avec Juste Les Sorcières Et Les Combats). Simplement, j'ai beau tourner et retourner dans tous les sens ce beau livret, je n'arrive pas à en voir l'intérêt. Un bon guide sur le Londres de 1830? Certes. Un ouvrage de référence sur les gobelins? Aussi. Mais surtout la première tentative d'édition d'un jeu de rôle satirique, au sens noble du terme. Il n'est pas certain que le support s'y prête... ou que le public suive.

Tristan Lhomme

- Un supplément pour Gurps,
- édité en américain
- par Steve Jackson Games.
- Prix : environ 170 F.



POUR AD&D - FORGOTTEN REALMS

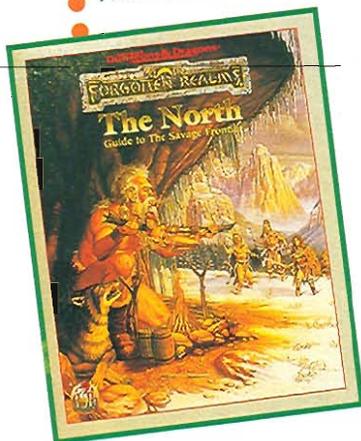
The North

Au nord, il y avait les donjons

Linformation la plus importante de ce supplément se trouve sur l'illustration de couverture. C'est notre rédacteur en chef qui l'a remarqué le premier. Les géants du Nord mangent tout dans les jeunes aventurières en détresse: le bikini en fourrure, les boucles d'oreilles... Mais concentrons-nous sur le corps du délit. Pour être franc, je n'ai personnellement jamais apprécié le monde des Royaumes oubliés. Il s'agit, à mon avis, d'un recueil des clichés les plus écoulés du médiéval-fantastique et du pillage des diverses cultures de notre histoire mondiale. Cependant, force m'est de reconnaître que ce supplément est de la belle et bonne œuvre. Dans un esprit très viking, l'ensemble décrit avec force détails la partie nord-ouest du continent. Les auteurs ont rempli la région de tribus barbares, de hordes d'humanoïdes poilus, de monstres féroces, et d'un climat sans pitié. Le tout est développé avec soin, et rempli d'idées d'aventures en tous genres, aussi bien champêtres qu'urbaines (les villes étant largement décrites). Seul reproche, aucun scénario n'est fourni avec ce supplément. C'est dommage, car un des livrets décrit le village de Daggerford, siège d'un excellent scénario pour PJ de niveau 1-3, *Under Illerfarn*, probablement épuisé actuellement. Il s'agit néanmoins d'un supplément de qualité, tel que l'on aimerait en voir pour son monde préféré.

Samuel Delorme

- Un supplément
- en anglais édité par TSR.
- Prix : environ 170 F.



POUR SHADOWRUN, EN V.O.

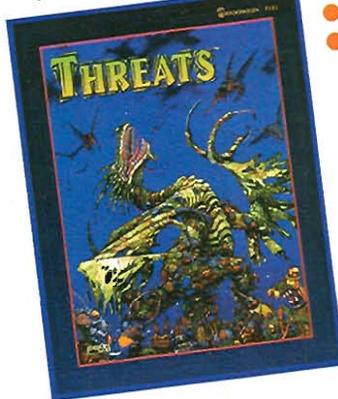
Threats

La vérité est ici

Tous les suppléments pour *Shadowrun* naissent égaux, mais *Threats* semblait moins égal que les autres. Censé décrire des adversaires de gros calibre pour PJ survitaminés, on l'imaginait déjà catalogue de grosses bêtes sans intérêt, avec des pages de bavardage matriciel soporifique, à la manière du *Prime Runners*, sorti il y a environ un an. C'est pourquoi la surprise est de taille. Ce livret, écrit par la bande de jeunes talents de Fasa, est primordial pour tout MJ d'une campagne de *Shadowrun*. Baignant dans une atmosphère très *Aux frontières du réel*, il présente quatorze menaces pour l'humanité (en fait, pour les runners), sous une forme particulièrement agréable à lire. D'abord un court témoignage d'une victime de l'organisation ou de l'individu décrit, puis des conseils pour l'utilisation en campagne de la menace, et des règles spécifiques la concernant. Le tout est d'une lecture passionnante, et présente de multiples intérêts. Premièrement, il permet de donner un souffle plus épique à votre campagne, avec l'existence d'un adversaire récurrent permettant de motiver vos joueurs (l'absence de thème directeur étant un problème fréquent dans les campagnes cyberpunks). Ensuite, certaines menaces vous aideront à corriger en douceur les excès auxquels vos PJ magiciens pourraient s'être livrés (en particulier, l'exploitation abusive des élémentaires et autres esprits). Enfin, les aficionados de la gamme trouveront dans ce supplément la réponse à de nombreuses questions sur le monde volontairement mystérieux de *Shadowrun*. Ainsi donc, si vous jouez en campagne, *Threats* est tout simplement indispensable.

Samuel Delorme

- Un supplément en anglais édité
- par Fasa. Prix : environ 150 F.



POUR AD&D - PLANESCAPE, EN V.O.

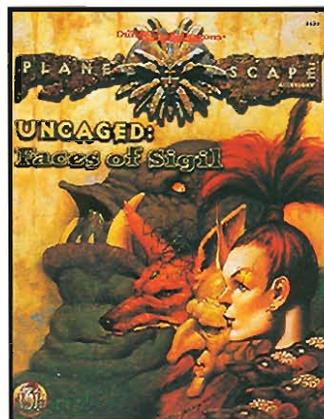
Uncaged: Faces of Sigil

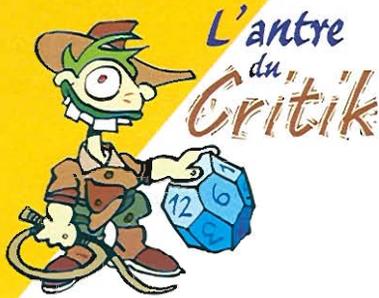
Ce soir chez Boris, c'est la fête!

Entretenir des relations de bon voisinage, c'est important. Tenez, moi, je souris toujours à ma voisine quand elle bronze nue sur sa terrasse, ou même à la concierge quand elle râle dans l'escalier. Surtout si la première est une succube horriblement susceptible, et la seconde un gros démon Nalfeshnee, comme c'est le cas dans *Uncaged: Faces of Sigil*. En effet, ce dernier supplément pour *Planescape* ne vous dévoile pas moins d'une quarantaine de «voisins» pittoresques, célèbres ou anonymes, drôles ou terrifiants, certains pour faire la fête, d'autres pour vous faire la peau, et tout ça dans l'ambiance à la fois humoristique et déjantée qui constitue la marque de fabrique de *Planescape* (pour ceux qui croiraient encore que AD&D se résume à «couloir, monstre, trésor»). Je rappelle que ce monde décrit un ensemble de plans extrêmement originaux, gravitant autour de la cité de Sigil, véritable carrefour de l'univers où humanoïdes, démons et créatures étranges se côtoient dans une ambiance stressante et paranoïaque très proche des jeux cyberpunks). *Uncaged...* n'est pas un indispensable pour jouer à *Planescape*, mais vous y trouverez des personnages aussi originaux qu'un diabolon propriétaire d'un bazar, une horde de rats dotée d'un esprit unique, un elfe schizophrène à 15 personnalités... et aussi des intrigues torques, des dialogues rigolos, des anecdotes, des pubs, des rébus, une liste des courses, un guide de massage, des plans à la pelle, les caractéristiques de tout ce petit monde et des douzaines d'idées d'aventures. Comme en plus, la présentation est magnifique, n'hésitez plus: si vous cherchez un bon plan, faites un tour au carrefour des plans!

Patrick Bousquet

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





Earthdawn

Enfin de l'air ?

La traduction
d'*Earthdawn*
possède-t-elle tous
les atouts pour rentrer
dans le cercle
très fermé des
grosses cylindrées
méd-fan, aux côtés
d'*AD&D*
et de *Warhammer* ?
Descartes Editeur
en prend le pari :
portrait de l'enjeu.

Complexe d'Œdipe

La sortie d'*Earthdawn* avait en son temps suscité quelques jolies polémiques : clone d'*AD&D* purement commercial, ou alternative originale, authentique et novatrice ? Privé du recul nécessaire, Croc, le chroniqueur d'alors se gardait bien de trancher (cf. *Cosus* n° 77). Vingt suppléments plus tard, le jeu de FASA a su prouver sa légitimité en termes de ventes, mais continue d'osciller entre les deux extrêmes, à telle enseigne qu'on se demande parfois si on ne s'est pas trompé de débat : la question ne serait pas d'établir le degré de parenté avec l'ancêtre de TSR, forcément intouchable, mais bien d'évaluer le potentiel intrinsèque d'*Earthdawn* en temps que jeu de rôle médiéval-fantastique à part entière. A l'instar de sa version originale, *Earthdawn* v.f. ne semble en effet prendre tout son intérêt que lorsque ses auteurs parviennent à oublier un peu l'ombre tutélaire de l'encombrant *Donjons & Dragons*.

On se réveille !

A une époque où la plupart des jeux proposent des mondes sur le déclin, à l'agonie ou proches de l'apocalypse, *Earthdawn* prend le parti du renouveau. Après quatre siècles de Châtiment (une catastrophe cyclique d'origine magique qui a forcé les gens à se réfugier dans des citadelles souterraines), les natifs du monde de Barsaive redécouvrent les joies de l'aventure en extérieur. Un siècle déjà s'est écoulé depuis que le premier groupe d'aventuriers a tenté une première (et infructueuse) sortie. Aujourd'hui, la situation s'est sensiblement améliorée et la civilisation a repris ses droits, mais de nombreux problèmes demeurent. Les Horreurs, ces abominations issues d'un autre plan, sont en train de quitter avec réticence un monde qu'elles ont dévasté quatre siècles durant ; mais tout danger n'est pas écarté pour autant. Même affaiblis, ces monstres sont parfois d'une telle puissance qu'ils restent à même de décimer n'importe quelle armée. Autre sujet d'inquiétude : l'empire thérain, aux velléités expansionnistes autrefois très marquées, doit composer avec une situation nouvelle pour lui – le Châtiment ayant mis un terme très net à son entreprise colonisatrice. Au prix de quels massacres retrouvera-t-il sa splendeur passée ?

Les habitants de Barsaive semblent émerger d'un long sommeil, et le monde appartient aux opportunistes. Pirates sans scrupules, aventuriers courageux ou magiciens avides de savoir, tous peuvent trouver leur compte dans un univers qui reste à (re)découvrir. Première conséquence : le meneur de jeu possède un alibi plus convaincant que d'habitude pour proposer à ses joueurs de bons vieux « donjons », étant entendu que les ruines des antiques cités regorgent de trésors fabuleux et d'objets magiques oubliés.

Original...

Les auteurs d'*Earthdawn* ont essayé de faire de Barsaive un monde à la fois familier et différent. En clair, il leur fallait surprendre... mais pas trop (on est loin de *Skyrealms of Jorune*, pour ne citer que lui). On retrouve donc dans le jeu la

plupart des races qui ont fait le succès des classiques du genre (Nains, Elfes, Humains, Orks, Trolls), assortis d'un certain nombre de modifications optionnelles (des Nains sans barbe, des Orks sociables) et accompagnés de races plus inattendues : Obsidiens (hommes-pierre solidement charpentés), T'skrangs, (hommes-lézards arrogants mais assez drôles) et Sylphelins (petites créatures ailées au tempérament facétieux). Ces êtres se coulent assez naturellement dans le moule de Barsaive et au bout d'un moment, on s'y accoutume parfaitement. C'est plus au niveau des Horreurs que les concepteurs d'*Earthdawn* semblent avoir « lâché leur tête » : plus féroces, plus vicieuses, plus puissantes et plus imprévisibles que la plupart des « monstres » auxquels nous ont habitués les standards du genre, elles introduisent un côté gore-terreur assez nouveau dans le médiéval-fantastique, et surtout permettent d'adresser aux aventuriers un message parfaitement explicite : vous êtes peut-être des héros, mais il y a plus fort que vous. Bien sûr, rétorqueront les grincheux, mais ce genre de procédé n'empêchera pas le premier grosbill venu de se farcir une Horreur au petit-déjeuner ! A voir : non seulement la plupart de ces créatures sont dotées de caractéristiques purement indécentes, mais certaines possèdent également des pouvoirs ou des sorts aux effets particulièrement traumatisants. Folie, mutilations, visions d'horreur ou attaques cérébrales, la liste des dommages qu'elles sont susceptibles d'infliger semble sans limite et devrait décourager les plus présomptueux des aventuriers. Un supplément a déjà été consacré aux Horreurs (*Horrors*), et il est tout simplement excellent : reste à espérer que Descartes le traduira sans tarder...

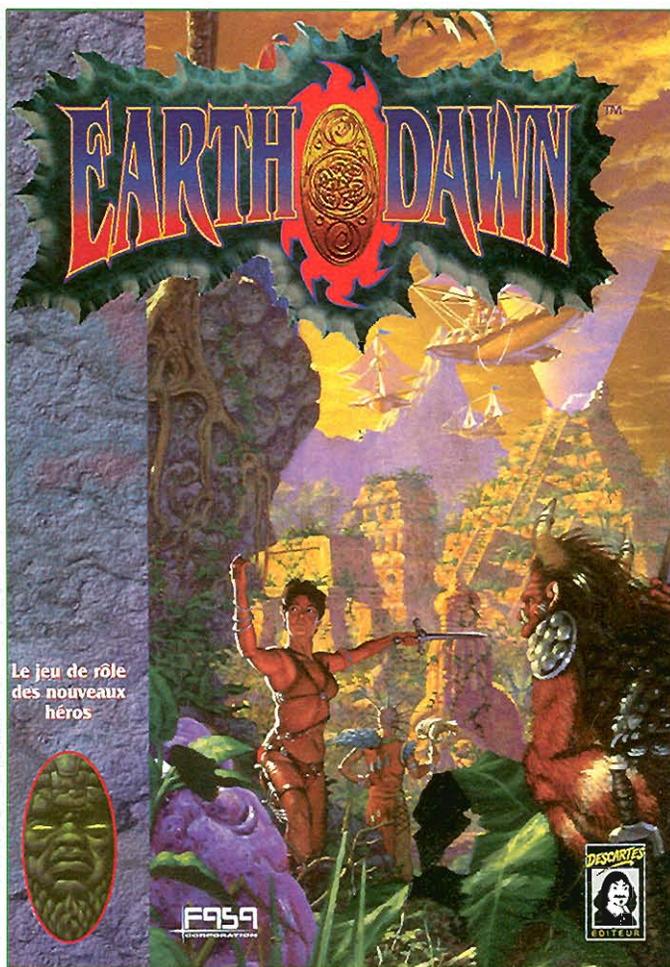
Et le reste ? Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les autres créatures de Barsaive ne font pas uniquement office de faire-valoir, et la lecture du chapitre qui leur est consacré recèle de nombreuses surprises : outre les dragons, moins stéréotypés que ceux d'*AD&D*, on notera la présence de tripleurs, de raies-scorpions, d'ogres-jumeaux ou d'épineux, autant d'autochtones de nature plus ou moins magique qui risquent de déconcerter même les aventuriers les plus blasés.

... Ou déjà vu ?

A côté de ces brillantes innovations, certains aspects du monde d'*Earthdawn* déçoivent inévitablement et donnent au jeu un petit côté « ouvrage de commande » assez désagréable. Le chapitre « trésors magiques », en particulier, verse carrément dans la banalité : je me vois assez mal risquer la vie de mon personnage pour un bouclier magique ou un fouet de défense, la plupart des artefacts présentés dans les règles n'offrant effectivement comme seuls avantages que des bonus d'attaque ou de défense. C'est ce genre de lacune qui fait resurgir le spectre d'*AD&D* : question objets magiques, l'ancêtre est tout simplement imbattable. Pourquoi vouloir s'engouffrer dans le même créneau (la question revient d'ailleurs avec le système de magie) ? En d'autres termes, qu'est-ce qui a pu faire penser aux auteurs d'*Earthdawn* que c'est en copiant *AD&D* qu'ils récupéreraient son public ? La question reste en suspens...

Une affaire de principes

Dans *Earthdawn*, les dieux sont appelés « Passions ». Comme dans *Warhammer*, ils personnifient des principes et les idéaux de Barsaive : mouvement, jalousie, amour, musique... S'il leur arrive parfois de s'incarner dans le monde physique, leur rôle n'en reste pas moins assez ambigu.



Le jeu de rôle
des nouveaux
héros

Autre petite déception : le monde lui-même, s'il possède une histoire originale et stimulante en termes de jeu, est loin d'être révolutionnaire. D'accord, ce n'est pas ce qu'on lui demande, mais l'introduction, justement, avait laissé espérer mieux... d'autant que cette déficience résulte plus d'un manque de place (5 pages de réel background sur près de 340!) que d'une absence d'idées. Nous y reviendrons...

Et si on rentrait dans le système ?

A l'image du jeu lui-même, les règles d'*Earthdawn* mêlent classicisme éprouvé et réel souci d'originalité. Ce dernier s'exprime principalement dans un système de talents assez inédit : les talents sont des aptitudes semi-magiques, possédées par les personnages quelle que soit leur race (ex : Domination, Parade spectrale, Vision astrale). Ils leur permettent d'effectuer des actions auxquelles de simples compétences ne leur donneraient pas facilement accès.

La création de personnage suit dans un premier temps un processus parfaitement typique : choix d'une discipline (sorte d'archétype/classe de personnage ; ex : Maître des animaux, Archer, Écumeur du ciel), sélection d'attributs (Dextérité, Force, Endurance, Perception, Volonté et Charisme) soumis à des modificateurs raciaux, calcul des caractéristiques (attributs secondaires), sélection des talents et des compétences (ex : Chasse, Négocio, Médecine), équipement... et le tour est pratiquement joué. Le hic, c'est que chaque valeur d'attribut ou de compétence est associée à un niveau, qui correspond lui-même à un nombre de dés à lancer lors des jets d'action. Un exemple ? Un attribut de valeur 10-12 correspond à un niveau 5 et à un jet d'1d8. Si vous possédez une Force de 11, vous lancerez donc 1d8 lors de vos jets d'action, contre un seuil de difficulté déterminé par le MJ (le fait que l'on rejette les dés indiquant un

résultat maximal, en l'occurrence 8 ; et que l'on puisse utiliser des points de Karma pour influencer le destin permet, avec un peu de chance, de réussir des actions théoriquement impossibles). Une curiosité en passant : la table des degrés de réussite ne se trouve qu'en page 250. Il vaut mieux le savoir... On constate tout de suite qu'il vaut mieux avoir 10 en Force que 12, même si la différence aura une petite influence sur le calcul de certaines caractéristiques. L'intérêt des niveaux réside dans le fait qu'ils permettent d'additionner attributs et talents ou compétences (les compétences, par essence non magiques, faisant un peu figure de parent pauvre par rapport aux talents).

Ce système élégant rappelle par certains côtés celui de Mayfair Games (*DC Heroes*, *Underground*), mais s'inspire également d'une multitude d'autres jeux, au point d'en paraître original. On notera en particulier la présence d'un système astucieux en ce qui concerne les compétences de connaissance (les aberrations inhérentes à ce genre de catégories s'en trouvent du même coup supprimées), et la présence de nombreux exemples récapitulatifs, qui facilitent la lecture des règles. La progression du personnage s'effectue par cercles et non par niveaux, mais cette pirouette lexicale ne trompe personne : on gagne des « points de légende », on change de cercles, on acquiert des nouveaux talents, et on accède peu à peu à une certaine notoriété. Dommage que les règles de base ne

permettent pas de monter au-delà du huitième cercle. Sounds familiar ?

Magie : où l'on perd le souffle...

Croc le soulignait déjà dans sa critique de la version originale : la magie d'*Earthdawn* ne brille pas par son originalité. Le chapitre théorique, un rien abscons, couvre pourtant une quinzaine de pages. On y apprend comment, en manipulant les énergies magiques du plan astral, en les plaçant dans des matrices de sort et en tissant les filaments issus de ces énergies, le magicien (il en existe quatre types : élémentaliste, illusionniste, nécromancien et sorcier) parvient à lancer un sort, en choisissant parmi trois méthodes différentes : magie du sang, des filaments ou des sorts (chacune ayant ses avantages et ses inconvénients). Sur le papier, le système de magie d'*Earthdawn* est l'un des plus aboutis jamais mis au point pour un jeu médiéval-fantastique. En pratique, malheureusement, toutes ces bonnes intentions tombent un peu à plat ; le côté didactique de l'exposé théorique ne semble finalement destiné qu'à faire faire de nombreux jets de dés aux magiciens, et la liste des sorts proposés se limite trop souvent aux nombreux poncifs du genre. En définitive, on se demande quel intérêt les auteurs ont pu prendre à compliquer ainsi les choses, si ce n'est, encore une fois, pour se démarquer d'AD&D. Résultat : on reste largement sur sa faim, et il faudra attendre la sortie en français du *Manual of Mystic Secrets* (voir Coup

Question de goût

La présentation d'*Earthdawn* est d'un excellent niveau. Elle ressemble beaucoup à celle de *Shadowrun*, du même éditeur. Descartes a cependant eu l'excellente idée de ne pas reprendre la couverture de la v.o. et de la remplacer par une illustration américaine beaucoup plus conforme à l'esprit du jeu.

- FICHE TECHNIQUE
- *Earthdawn* est la traduction française
- du jeu de rôle américain du même nom
- publié chez FASA.
- Éditeur : Descartes.
- Auteurs : Tom Dowd, Christopher Kubasik,
- Louis J. Propseri et d'autres collaborateurs.
- Présentation : un gros livre de 340 pages,
- avec une carte couleur de Barsaive
- et des cartes trésor à découper.
- Prix : 289 francs.



Si vous jouez souvent.



Si avoir beaucoup de suppléments est important.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous aimez la dimension épique.

À qui s'adresse ce jeu ?

d'œil du n° 94) pour prendre la pleine mesure d'un système pourtant intéressant.

Combat : où on le retrouve !

Le système de combat se révèle pour sa part tout à fait remarquable. En 13 pages, les auteurs font le tour de la question : un record pour un jeu de ce type, d'autant que le chapitre tient toutes ses promesses. Cette fois-ci, l'originalité (souvent artificielle dans *Earthdown*) n'est plus une fin en soi, et les concepteurs nous gratifient de règles simples et cohérentes. Déclaration des actions, détermination de l'initiative et résolution des actions : on ne saurait se montrer plus conventionnel. Les tests d'attaque mettent en jeu les talents Armes de mêlée, Armes de trait ou Incantation (pour la magie), et les caractéristiques de Défense physique, magique ou sociale de la cible impliquée. Les coups portent lorsque « le résultat du test d'attaque est supérieur à la défense appropriée ». Les dommages éventuels sont réduits des valeurs de protection du défenseur et appliqués sans jet de localisation spécifique. Combat monté, combat à mains nues, combat aérien... toutes ces options sont rapidement passées en revue tandis que les éléments extérieurs (conditions spécifiques, position) sont pris en charge grâce à un système de modificateurs particulièrement simple.

Étant donné la nature très particulière de certains talents (Attaque acrobatique, Bondissement, Vivacité de tigre) et leur relative facilité d'utilisation, les combats peuvent rapidement prendre un tour très spectaculaire. C'est indéniablement l'un des points forts du jeu.

Il faut savoir attendre

J'ai déjà souligné la minceur du background proposé et la faiblesse par défaut de certains points de règles. Mais, rarement les qualités d'un jeu se seront-elles à ce point développées au fil de ses suppléments. Règles additionnelles (*Companion*, *Manual of Mystic Secrets*), précisions sociologiques (*Denizens of Earthdown 1 et 2*), background (*Barsoive*, *Parlointh*, *Sky Point*, *Horrors*) ou scénarios (*Infected*, *Mists of Betrayal*...), la liste ne cesse de s'allonger, conférant à *Earthdown* une épaisseur, une profondeur et une richesse dont bien peu de jeux peuvent se targuer. Ce n'est pas qu'il soit impossible de jouer avec le seul livre de règles, c'est seulement qu'une lecture approfondie de ce dernier génère rapidement d'autres besoins. Dès lors, on ne peut qu'espérer un rythme de traduction approprié ! Crier au scandale parce qu'il faudra en toute logique déboursier plus de 500 francs pour que le jeu prenne toute sa saveur (moins qu'AD&D, en tout cas) serait oublier un peu vite qu'un jeu de rôle est aussi, à sa modeste façon, un produit commercial qu'il convient de soutenir et de rentabiliser – que ce soit du côté de l'éditeur ou de celui du consommateur. Dans le cas présent, le jeu en vaut la chandelle.

En somme...

Qui aime bien châtie bien. Malgré quelques défauts, *Earthdown* confirme avec brio le retour à une certaine conception du jeu de rôle : celle de l'Aventure avec un grand A. *Thoon*, *Château Falkenstein*, *Guildes* et *Nightprowler* se sont fait, chacun à leur manière, les chantres de cette nouvelle tendance. La traduction d'*Earthdown*, au demeurant irréprochable, vient apporter sa pierre à l'édifice. A l'image de *Guildes* – mais de manière bien différente –, elle met notamment l'accent sur l'aspect découverte/exploration d'un cadre médiéval-fantastique intéressant, en y joignant une touche épique du meilleur effet. Le fait est indéniable, et le nombre des suppléments en témoigne : *Earthdown* constitue une alternative conséquente aux grands jeux méd-fan actuellement disponibles en français (*RuneQuest*, *Warhammer*, *AD&D*...). On ne peut lui souhaiter, dans l'intérêt des joueurs, qu'une abondante postérité.

Fabrice Colin

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'esprit du jeu, son souffle épique et les nombreuses possibilités offertes ; le concept de talents, qui offre des capacités magiques à chaque personnage.

On regrette

Le fait qu'il y ait beaucoup de suppléments à acheter pour bien profiter du jeu.

Joueur : *Fabrice*

Nom du personnage : *Klissen*

Discipline : *Esprit du vent*

Cerde : *Esprit*

Race : *T'skrang*

Age : *35 ans*

Taille : *1m 31*

Poids : *93 kg*

Sexe : *M*

ATTRIBUTS		CARACTÉRISTIQUES	
Indice	Qualification	Physique	Mystique
DESTINETÉ (15)	6	1010	1010
FORCE (12)	5	1010	1010
ENDURANCE (12)	5	1010	1010
PERCEPTION (15)	6	1010	1010
VOLONTÉ (11)	5	1010	1010
CHARISME (16)	7	1010	1010

DÉFENSE		PROTECTION	
Magique	Physique	Sociale	Mystique
6	6	6	6

INITIATIVE		DÉPLACEMENT	
Average de Dextérité	Modifier d'attaque	Course	Combat
6	6	30	35

TALENTS		ARMES	
Rang	Attribut	Niveau de dommages	Dés de dommages
1	DEL	3	1D8+1D6
1	CHA	3	1D8
1	DEL	3	1D8
1	VOL	3	1D8
1	END	3	1D8

DÉS D'ACTION PAR NIVEAU		DOMMAGES	
Niveau	Dés d'action	Points de dommages	Seuil de réabsorption
1	1D8	3	9
2	1D8+1D6	4	12
3	1D8+1D6+1D4	5	15
4	1D8+1D6+1D4+1D2	6	18
5	1D8+1D6+1D4+1D2+1D2	7	21
6	1D8+1D6+1D4+1D2+1D2+1D2	8	24
7	1D8+1D6+1D4+1D2+1D2+1D2+1D2	9	27

Points de réabsorption : 2

Seuil de réabsorption : 1D10

Seuil d'insouciance : 26

Magie du sang :

Blasphème grave :

Kr'ssen, le T'skrang : un Sk personnage sachant souffler de la Ts'arbacane.

Fâché avec l'anglais ?

L'aube de la terre, c'est ce que signifie *Earthdown*. Côté prononciation, vous ne serez jamais ridicule en disant : Heurss daune.



Retour d'un grand ancien

Rolemaster : The Standard System

Connaissez-vous
Rolemaster, ce monument
déjà ancien des jeux
de rôle ? Non ?
Alors la nouvelle édition
américaine est
une excellente occasion
pour le découvrir.
Et si vous connaissez déjà,
des nouveautés
vous attendent.
Quant aux détracteurs
hurlant à sa complexité,
qu'ils en profitent
pour revoir leurs critiques.

Sans limites

Dans *Rolemaster*, certains jets de dés sont dits sans limites, car ils peuvent être supérieurs à 100 ou inférieurs à 0!

Oh? Si le résultat d'un jet de pourcentage est compris entre 96 et 100, on relance les dés et on ajoute ce nouveau résultat au précédent.

Si le résultat est compris entre 5 et 1, on relance les dés et on soustrait ce nouveau résultat au précédent.

On peut relancer les dés autant de fois que nécessaire, mais sans changer le sens de dépassement (en plus ou en moins).

Cela pimente le jeu, et les joueurs peuvent espérer le coup du sort qui retournera la situation!

Role quoi?

Rolemaster est un jeu de rôle médiéval-fantastique, publié par ICE en 1981. C'est plus précisément un système de règles qui permet d'atteindre un haut niveau de précision, si on le désire, mais qui ne propose pas d'univers intégré, un peu à l'image de *AD&D*. C'est donc un produit d'un style différent des parutions actuelles façon *Guildes* ou *Conspirations*. L'édition de 1995 est une remise à neuf du système. Les auteurs ont réécrit la plus grande partie des textes, modifié bien des règles et embelli le tout. Le jeu se décline désormais en quatre tomes : *Standard Rules*, *Arms Law*, *Spell Law* et un volume destiné au meneur de jeu, *Gamemaster Law*. L'ensemble est assez volumineux (953 pages) et particulièrement riche. Suivez donc le guide pour un examen en détail. (Attention, pour l'instant cette édition n'est disponible qu'en anglais!)

Standard Rules : la base

Ce premier tome se divise en trois parties : présentation et création du personnage, résolution des actions et déroulement du jeu. Tout le fonctionnement du système y est décrit. La moitié du volume est occupée par des données en annexe, destinées au tirage du personnage et au fonctionnement du jeu. Malgré la taille (351 pages), tout cela reste clair.

La création de perso

Le personnage est défini par sa race, sa profession, dix caractéristiques (4 physiques, 4 mentales et 2 mixtes), des compétences et divers facteurs (points de vie, de pouvoir, de fatigue, déplacement). Vous êtes ici en terrain connu : les races, métiers et compétences disponibles sont ceux que l'on trouve habituellement dans les mondes médiévaux-fantastiques.

Lors du tirage, le joueur choisit d'abord la race et la profession de son alter ego. Cela influencera toute la vie du personnage. Ensuite, il détermine les valeurs des caractéristiques en répartissant un capital de points. Mais ces valeurs sont temporaires, elles évolueront lorsque le PJ progressera, jusqu'à atteindre des valeurs limites, nommées « caractéristiques potentielles » (lesquelles sont aussi déterminées lors de la création).

Enfin, il faut acheter des compétences. Les prix d'achat sont fixés en fonction du métier choisi. Il est également possible d'acheter un « package » d'entraînement. C'est un ensemble de compétences, matériel et avantages correspondant à une activité particulière : aventurier, diplomate, assassin... (36 au choix). Cela permet d'accélérer la création de personnage en évitant d'avoir à examiner les compétences une à une. Et cela donne aussi plus de cohérence et de consistance aux PJ.

Les mécanismes du jeu

La deuxième partie des *Standard Rules* détaille les combats, le lancement des sorts et les actions des person-

nages. Le principe est le même pour chacun de ces domaines : le joueur lance 1d100 sans limites (voir en marge ci-contre), ajoute son bonus de compétence et d'éventuels bonus/malus indiqués par le meneur de jeu. La valeur du résultat va donner la qualité de la réussite (scores hauts) ou la gravité de l'échec (scores bas). Des tables spécifiques permettent de quantifier rapidement ces résultats. Un deuxième jet peut être nécessaire lors des combats ou du lancement de sorts. Mais normalement (hum!), on ne passe pas tout son temps à se battre, non?

De la baston, donc!

Dans les combats, chacun module ses coups en répartissant sa compétence d'arme entre l'attaque et la parade : avec un score de +50 à l'épée, on peut mettre 20 en parade (donne un malus à l'attaque de l'adversaire) et garder 30 pour attaquer. Cela permet de refléter son comportement, plutôt offensif ou plutôt défensif. Et on peut modifier cette répartition à chaque round, pour s'adapter à ses opposants et à la situation.

Chaque type d'arme dispose de sa propre table de dégâts. Outre la perte de points de vie, on inflige (et reçoit) des blessures critiques plus ou moins graves (de degré A à E). Leurs effets sont variés : hémorragie, fracture, étourdissement... On peut même mourir, sans avoir perdu tous ses points de vie. Et le simple « 28 points de dégâts » s'enrichit par exemple d'un « joli coup à la jambe, l'adversaire chancelle... » (le « critique » exact dépend du second jet de dés). C'est un peu plus long à annoncer, mais beaucoup plus visuel.

Un autre attrait de ces blessures critiques est de redonner aux arcs leur capacité meurtrière : une seule flèche peut tuer n'importe qui. Exagéré? Regardez donc certaines batailles médiévales et les ravages occasionnés par les archers anglais.

L'inconvénient majeur de ces jets critiques est qu'ils sont en partie aléatoires. C'est parfois frustrant pour ceux qui n'ont pas de chance aux dés!

De la magie

Lancer un sort requiert la connaissance de ce sort, des points de pouvoir et du temps pour le lancer. C'est une action gérée avec les mêmes principes que pour le reste du système. Les sorts d'attaque sont un peu considérés comme des armes (il y a des tables spécifiques pour les éclairs, les boules de feu...). D'autres nécessitent plutôt un jet de résistance de la cible, modulé par la réussite du sort, son niveau, celui de la cible... Il existe de nombreux types de sorts, adaptés à quantité d'univers.

Et de l'action!

Quant aux actions, elles sont classées en manœuvres ou en actions statiques : escalader est une manœuvre, crocheter une serrure est une action statique. Toutes les manœuvres sont résolues sur la même table. Le score du joueur (1d100 + compétence + modificateurs) donne une qualité de réussite, en fonction de la difficulté assignée par le MJ. Ainsi, un

score de 66 suffit pour réussir une manœuvre «easy» (facile), alors qu'il faut au moins 126 si elle est «hard» (difficile). Par contre, chaque type d'action statique a sa propre table de résolution (camouflage, observation... une trentaine en tout). Elles sont construites sur les mêmes principes et donnent une description du résultat, de l'échec lamentable (<-25) à la réussite extraordinaire (>175).

Progression

La troisième partie des *Standard Rules*, apporte des données utiles au meneur de jeu : environnement, liste de personnages-non-joueurs (de chaque profession, à différents niveaux; très pratique pour les rencontres!) et points d'expérience. Ces derniers servent à récompenser les personnages pour tout ce qu'ils font ou subissent (car ils gagnent aussi des points d'expérience en prenant des coups)! Grâce à ces points, ils pourront progresser et changer de niveau, renforcer leurs compétences et en acheter de nouvelles.

Il est important de savoir que le système de compétences n'est pas restrictif : n'importe quel personnage peut essayer d'apprendre n'importe quoi. Un guerrier peut apprendre la magie pour jeter des boules de feu, un sorcier s'entraîner au combat à la hache à deux mains et un cleric apprendre le crochetage des serrures. C'est possible! Mais parfois long.

Arms Law : les tables de combat

La présentation de *Arms Law* est linéaire et simple. Mais elle a de quoi faire peur et rebuter le lecteur : les pages de tableaux se succèdent, telles des tables de log. (Si vous faites une allergie chronique aux chiffres, désolé, on ne peut rien pour vous!) Il s'agit seulement des nombreuses tables d'attaque : armes, mains nues, animaux... (une quarantaine). Elles sont toutes sur le même modèle, et simples à utiliser (une loupe peut néanmoins être un accessoire utile). En cours de jeu, seules quelques-unes sont consultées. Au dos de chaque table d'attaque se trouvent les tables de blessures critiques provoquées par l'arme en question. Leur seule lecture est assez amusante (ou effrayante). Pour un 96 sur un critique «E» de perforation, vous avez «Coup à la tête détruisant le cerveau et rendant la vie difficile au pauvre gars. Il expire immédiatement.»

On trouve des tables de maladresses (très divertissantes, quand ça arrive à l'adversaire!), ainsi qu'une liste de créatures agressives (ou amicales, c'est selon).

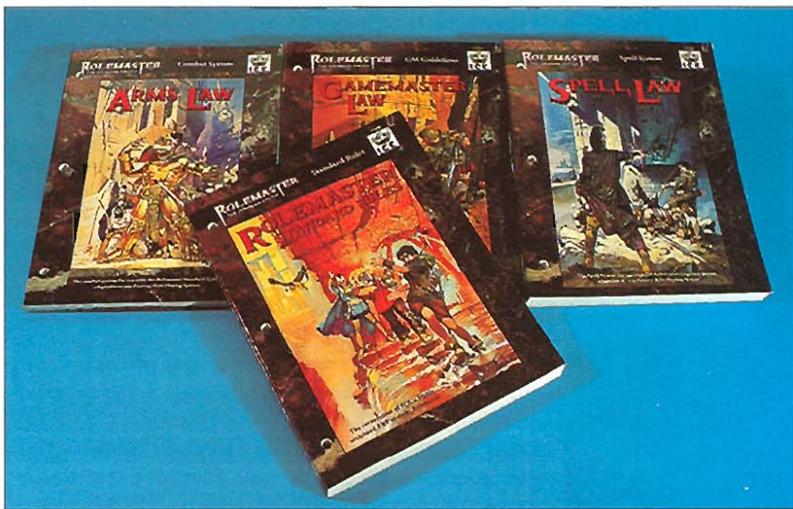
La dernière partie du volume est spéciale : il s'agit d'une redite de la règle. Ces pages sont destinées à ceux qui n'utilisent pas la règle Standard, mais qui souhaitent quand même utiliser ce système de combat. Si vous utilisez le système en entier, elles ne vous seront donc pas utiles.

Spell Law : c'est magique

Spell Law regroupe tout ce qui concerne l'utilisation de la magie. La richesse du système entraîne une certaine appréhension au début. Mais il ne faut pas avoir peur. L'ordre de présentation est très clair.

Dans *Rolemaster*, la magie a trois origines possibles, nommées royaumes : l'Essence (la nature, la Force), la Théurgie (les dieux) et le Mentalisme (l'esprit, les psioniques). Chaque personnage peut utiliser un royaume, ou deux dans certaines professions. La puissance et l'efficacité de chaque royaume sont équivalentes (pas de jalousie!).

Les sorts sont classés en listes. Dans chacune, chaque sort est rangé par niveau croissant, de 1 à 50 (contre 1 à 9



pour AD&D). Les personnages «achètent» les sorts un par un, dans leurs listes autorisées. Pour utiliser un de ses sorts, le PJ doit avoir un niveau égal ou supérieur à celui du sort. Et il devra dépenser autant de points de pouvoir que le niveau du sort.

Les listes sont construites selon les mêmes principes : elles contiennent deux ou trois principes fondamentaux, déclinés à des puissances différentes. Il suffit donc de repérer les effets essentiels de chaque liste pour maîtriser la magie. Le grand nombre de listes (186) rend *Spell Law* particulièrement dense!

Après les listes, viennent les tables de résolution et de coups critiques des sorts, ainsi que des précisions sur certains aspects de la magie et des sorts.

Il y a également, comme dans le manuel des combats *Arms Law*, la reprise de la règle Standard destinée à ceux qui utiliseraient ce tome séparément.

Gamemaster Law : tout l'art du maître

Le quatrième et dernier tome de la règle, est destiné au meneur de jeu. Il est partagé en deux.

La première partie est un guide de jeu et de maîtrise, sur 70 pages. On aborde là des thèmes variés, de la construction des scénarios à la psychologie du joueur, en passant par l'organisation pratique (musique, sandwiches) et des astuces pour continuer à maîtriser... la situation! Étonnant et intéressant.

En seconde partie, vient un aperçu sur les statistiques et le hasard en jeu de rôle (très important les dés!). Suit alors la cohorte des herbes, potions, poisons, armures, montures et tous les accessoires qui font la joie des joueurs (torches, cordes, perches...). Les dernières sections permettent de concevoir des mondes et des campagnes. Tous les points importants sont examinés de façon cohérente et claire : relief, climat, race, civilisation, événements extérieurs aux personnages...

Quoi de neuf?

Par rapport à la précédente version, *Rolemaster: The Standard System* n'est pas un jeu nouveau. Malgré les changements, l'esprit en reste le même car les mécanismes de base n'ont pas changé (combat, magie, actions), Dieu merci.

FICHE TECHNIQUE

- *Rolemaster: The Standard System* (3^e édition) est un jeu de rôle édité en anglais par ICE.
- **Présentation** : quatre volumes, perforés pour l'archivage en classeur.
- **Couverture** couleur souple, intérieur noir et blanc.
- **Prix (indicatifs)** : *Standard Rules* (250 F), *Arms Law* (140 F), *Spell Law* (200 F) et *Gamemaster Law* (170 F).



Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous achetez au poids.



Si vous aimez la complexité, la précision.

À qui s'adresse ce jeu ?

Néanmoins, la règle inclut maintenant quantité d'éléments issus des précédents suppléments (les *companions*). Voyons quel impact cela a-t-il sur le jeu ?

Des perso plus bo!

C'est la création des personnages qui a été le plus remaniée. Les races jouables sont mieux décrites, influençant davantage la vie du PJ (habitudes, vêtements, compétences). Les Trolls ont été supprimés («ce n'est qu'un au revoir...»), et remplacés par les Demi-orcs. Six cultures complètent les backgrounds des humains (hommes des bois, des collines, des villes, ruraux...).

Deux métiers ont disparu (prophète et astrologue), mais trois autres apparaissent, utilisant la magie : paladin, dabbler (sorte de voleur) et magent (sorte d'assassin).

Les compétences présentées dans les divers *companions* ont été intégrées à la règle de base. Elles sont réparties en classes (une quarantaine). Chaque classe a un niveau propre, de même que chaque compétence. Pour obtenir le bonus final, on additionne celui de la compétence et celui de la classe de la compétence. Ainsi, le score de la classe profite à toutes les compétences du groupe. Et toutes les compétences d'une classe ont le même coût d'achat. Le résultat est très proche de ce qui existait auparavant, mais en plus simple à gérer.

Un paragraphe (dans le livre du MJ) permet d'ailleurs de convertir des personnages de la précédente version.

En vrac, on notera : la simplification du calcul des bonus de caractéristiques dans les compétences (plus de divisions à faire, ouf!); l'achat des points de coup dépend de la race : un bonus fixe remplace les bonus de compétence par niveau donné par la profession; l'apparition de talents et de défauts (dans les options historiques). Et... une fiche de personnage utilisable, regroupant les principaux points de la création de perso (en 6 pages)!

Domage tout de même que le système d'expérience n'ait pas été revu plus à fond (toujours autant d'additions!).

Des sorts aussi forts!

Quelques listes ont été enrichies, parfois réarrangées. Changement : il n'y a plus de jet d'acquisition de liste. A chaque liste correspond une compétence, à chaque degré

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie :
La richesse du système ; l'amélioration des règles ; le côté « standard ».

On regrette :
Qu'il y ait toujours des calculs à faire ; le côté « standard ».

On espère :
Une traduction prochaine.

de maîtrise, un sort. On apprend ainsi progressivement la magie.

Le lancement d'un sort s'identifie à une action et on est appelé à faire un jet de lancement (action statique), en remplacement du JEE.

A noter que les points de pouvoir sont achetés et non plus obtenus par niveau. Et c'est la race qui fixe, selon le royaume, la quantité obtenue par degré de maîtrise.

Des combats plus grands!

Pour les combats, la seule différence réside dans l'organisation du round. Fini les onze phases façon wargame! Maintenant, chaque personnage a droit à trois actions. Mais plus il fait de choses dans le même round et plus il a de malus! Il peut ainsi faire une action rapide (à -20), une action normale et une action délibérée (à +10). Par exemple : dégainer une arme, se déplacer et frapper dans le même round. L'initiative peut être appliquée, si besoin, à chacun des trois types d'action. C'est une organisation plus fluide, mais peut-être un peu délicate à maîtriser au début, car il faut bien évaluer chaque action pour lui donner le malus/bonus adéquat.

Enfin lisible!

Un format original, beaucoup d'illustrations et des textes bien organisés (Non ? Si !) font de cette nouvelle édition un ensemble plus cohérent et accessible. Même si vous ne voulez pas acheter, ouvrez au moins les *Standard Rules*, juste pour voir.

Français ou english

Rolemaster : The Standard System est incontestablement supérieur à la précédente version du jeu. Il le rend plus accessible et plus compréhensible. Alors si vous lisez Tolkien ou Howard dans le texte, pas d'hésitations! Sinon, jouez avec la version française (2^e édition), éventuellement enrichie de quelques extensions. A moins que cette dernière édition américaine ne soit traduite prochainement...

Réhabilitation ?

Rolemaster n'est pas un système à conseiller aux débutants en raison des choix à faire et des options à gérer. Mais il est très homogène. C'est aussi pour cela qu'on peut le trouver compliqué : il forme un tout et se découvre d'un bloc. Mais une fois les principes de base assimilés, vous pourrez utiliser toute la règle. Toutefois l'effort initial est un peu plus important.

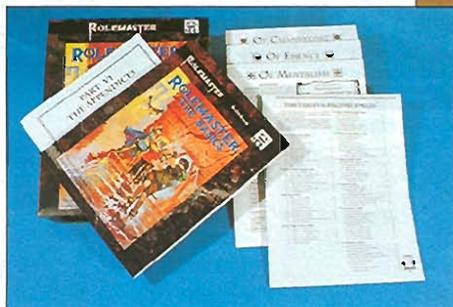
Si vous êtes encore résolument opposé à tenter l'aventure, libre à vous. Mais c'est dommage, car vous passez à côté d'une règle adaptable qui permet de changer facilement d'univers, d'un système ouvert qui donne une grande liberté aux joueurs, et qui offre aux personnages des possibilités quasi illimitées.

Deux parmi les six pages de la feuille de perso !



Rolemaster

Pour commencer en douceur, essayez Rolemaster : The Basics, la version allégée.



La gamme Rolemaster a en partie fait peau neuve pour cette nouvelle édition. Il semblerait même que la plupart des suppléments de la précédente version ne soient plus imprimés (les companions). Mais ils sont déjà remplacés par de nouveaux volumes de la lecture ! Voici un rapide survol de la gamme. Attention, la plupart de ces produits sont en anglais.

Les suppléments

Rolemaster : Player Guide

Un livre qui présente onze personnages pré-tirés issus des principales professions. Ils sont créés pour les niveaux 1 à 10, avec armes et bagages. Vraiment pour les flemmards du tirage de perso ou les pressés !

Character records

Un ensemble de fiches de personnages, spécifiques à chaque profession. Pour ceux qui veulent tout avoir !

Creatures & Monsters

Un bestiaire de 320 pages, regroupant des animaux et des créatures de tous les types et de tous les plans, des plus classiques aux plus inattendus (dont un hommage à *Sacré Grad*). Indispensable pour varier les rencontres et pour trouver des adversaires sur mesure !

Treasure Companion

Un tome qui s'intéresse de près à l'alchimie : histoire, création d'objets, économie, listes de sorts. Mais aussi de nombreuses tables et listes pour générer des objets et des trésors, aléatoirement ou sur mesure. Utile, surtout si vous aimez les objets magiques ou élaborés.

Arcane Companion

Ce tome introduit un nouveau type de magie qui englobe les trois royaumes : l'Arcane. Elle est plus ancienne, plus difficile et plus puissante. On trouve les professions, « training packages » et listes de sorts adéquats pour l'utiliser. Pour ceux qui ont envie de changer des trois royaumes habituels.

Rolemaster GM Screen

Pour le meneur de jeu, un triptyque avec un livret regroupant des tables de rencontres et des listes de créatures. (Existe aussi en français pour la 2^e édition.)

Rolemaster : The Basics

Pour ceux qui veulent découvrir le système, sans trop investir. Cette boîte regroupe les principaux éléments de la règle, 5 races, 9 métiers, des armes et des sorts. On y trouve les mêmes mécanismes que dans la règle Standard. Le tout étant plus court et plus léger à assimiler. Une bonne initiative pour les débutants !

Les mondes de support

Il n'y a pas d'univers proposés avec la règle de Rolemaster. ICE publie donc des suppléments décrivant des mondes, dont la variété en satisfera plus d'un.

Les Terres du Milieu

Tous les suppléments paru pour le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* sont compatibles avec le système Rolemaster. Mais si vous jouez déjà dans cet univers, mieux vaut continuer à y jouer avec *JRTM*, sauf si vous aimez particulièrement la complexité de Rolemaster.

Très nombreux titres anglais et français, campagnes, scénarios, PNJ, cartes.

Shadow World

C'est un monde médiéval-fantastique créé pour Rolemaster (2^e édition) qui est décrit continent par continent (19 titres en anglais), avec des campagnes, des scénarios. Un monde particulièrement varié et fantastique pour ceux qui aiment les contrastes et la magie.

At Rapier's point

Pour jouer dans l'Europe du XVII^e siècle : duels, pistolets à poudre et cavalcades. On trouve les règles, métiers et sorts nécessaires pour aborder cette période intéressante et peu exploitée (en anglais, pour la 2^e édition).

Arabian Nights

Pour jouer dans l'Arabie mythique des Mille et Une Nuits : djinns, vizirs et califes. Un supplément avec les règles, métiers et sorts nécessaires pour explorer les charmes de l'Orient (en anglais, pour la 2^e édition).

Les campagnes

Ces différents suppléments sont destinés à Rolemaster et Hero (un autre système d'ICE). Ils présentent un univers donné, avec tous les éléments nécessaires : métiers, backgrounds, sorts, règles spéciales. Des scénarios et idées de campagnes sont inclus.

Sont parus : *Vikings*, *Mythic Egypt*, *Pirates*, *Robin Hood* (en anglais, pour la 2^e édition). Attention, ils ne devraient plus être imprimés dans l'avenir.

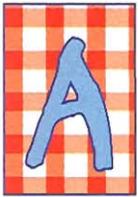


Bouillabaisse un peu l'abat-jour...*

*... qu'on y voit sur la blanchette arrière.



Bon, ne venez pas râler pour le titre, de toute façon, c'était ça ou « Cassoulet pavés, la plage ». D'ailleurs pour vous c'est les vacances, le soleil brille et les filles sont nues, alors que nous on blanchit comme des huîtres devant nos ordis. Heureusement, le redac chef est sympa, nos chaînes sont assez longues pour qu'en tirant le meuble, on aperçoive les filles du casting « 20 ANS » dans les bureaux d'à côté. Le plus dur, c'est surtout de se rationner sur les biscottes pendant qu'on termine ce « spécial grande bouffe ». Voici donc le casino gastronomique de **Guillaume Montiage** et la terrible Zap de **Laurent Brice**, sans compter la chasse au pitouik et quelques aventures à la carte. Inutile de vous le dire, tout ça est très fin, et se mange sans faim.



lors que vous êtes en train de vous prélasser sur les plages de sable fin en compagnie de créatures de rêve, nos courageux encyclopédistes tentent de trouver les fonds nécessaires pour financer leurs prochaines expéditions transuniverselles...

*« Et une Millordosa con pepperoni, une!
— Voðolaâarréé manngâararéé, vollaarréé...
— Gwoôo, lorsque tu auras terminé tes vocalises, tu finiras de préparer les pizzas. J'ai des clients à servir, moi! Je te rappelle que si tu n'avais pas dépensé toutes nos économies au Lucky Star, nous n'en serions pas là... »*

Où bille qui roule amasse maousse

Parmi les innombrables dangers de l'univers de *Star Wars*, aucun n'est plus redoutable pour la ligne que le *Lucky Star*, premier casino gastronomique de la galaxie. En effet, cette fameuse cantina offre de gagner de somptueux repas à ses tables de jeu...

● Pour les consommateurs pressés, la **Roue de l'Affamé** est une aubaine. Une simple roue divisée en une vingtaine de segments représentent chacun un plat différent. On tourne la roue et on gagne le repas indiqué (tirez les résultats sur la table Cuisine des étoiles).

Attention cependant aux effets secondaires, la majorité de ces préparations exotiques étant tout à fait « expérimentales ».

● La **Sabbac Party** est beaucoup plus passionnante: le principe est le même que le sabbac mais la monnaie est le Point Bouffe (PB); chaque joueur débute avec 20 PB, la partie dure une heure et à la fin on offre à chaque joueur le plat correspondant à son gain: 5 PB pour un Mynock à l'orange, 10 PB pour un croque-jambon de Bantha, etc.

● Les connaisseurs se dirigeront vers les **Feux de Fringales**: on présente aux joueurs un animal vivant. Le but du jeu est de miser sur le temps idéal de cuisson au feu de bois: le plus proche de l'estimation du chef cuisinier gagne la créature cuite, les autres n'ont que leurs dents pour pleurer.

● Au centre de l'établissement trône un splendide circuit illuminé: le **Wompodrome**. C'est le lieu où tous les amateurs de courses viennent miser leurs crédits sur un parcours d'obstacles pour Womprats. Les joueurs ayant parié sur le gagnant se partagent la spécialité du chef: le Bantha farci à la gamorréenne (may the farce be with you!).

● Les plus forts viendront se mesurer à la **Surprise du Chef**, une partie de bras de fer avec le cuisinier du jour, où le gagnant a droit à son plat préféré à volonté. Les perdants au-

ront l'incalculable avantage d'ingurgiter la Potée de Scarlaac, ainsi nommée car il faut bien 100 ans pour la digérer.

● Enfin, les peuples barbares peuvent participer à la **Mort aux Dents**: un duel sans arme dans une arène, où le vainqueur peut déguster le vaincu à la sauce de son choix (béarnaise, impériale...).

Un dernier conseil: ne trichez pas si vous ne voulez pas vous retrouver dans l'assiette du prochain joueur franchissant la porte du *Lucky Star*...

« Détendez-vous, Maître, notre situation s'améliore. Avec les bénéfices nous avons pu acheter ce barbecue et une tonne de merguez en promo. Nous allons faire fortune à la sortie des boîtes! Et en plus je peux tester mes recettes. Tenez, goûtez-moi ça, vous m'en direz des nouvelles... »

— Mmmrh?? Mais ch'est immonde, et il y a comme une chorte de checonde couche à l'intérieur.

— Oui, je sais, mâchez bien, j'ai ajouté un ingrédient surprise que m'a vendu ce grand type louche tout à l'heure.

— Quoi? Mais, tu es... A-a-ah staying alive, staying alive, a-a-ah staying aliiiiiaaaaaave...

— Maître? Dites, vous vous sentez bien?

— Staying aliiiiiaaaaaave... »

Où tu vas te mettre à table, dis !

Vos personnages arrivent à l'improviste ? Ils sont affamés et vous n'avez rien prévu ? Prenez un dé à six faces, lancez-le trois fois de suite et traduisez la combinaison obtenue en lisant dans la table suivante. C'est prêt !

La cuisine des étoiles

1d6	Plat	Sauce	Accompagnement
1	Cassolette de Mynocks	à la crème sullustain	et chiffonnade Dagobah
2	Sauté de Bantha	en gelée gamorréenne	pizza del Jabba
3	Suprême de Droof	A la bisque de Rancor	sur ratatoine impériale
4	Dewback farci	flambé à la Vader	et Solo meunière
5	Flagougnat vert	aux huiles de droïds	sur Oukrène gratiné
6	Tauntaun tartare	épicié Étoile noire	et Bantha au rhum

Maintenant que vous vous êtes empiifrés, passons à la digestion. La « Table d'après la table », pour tout jeu de rôle, vous permet de déterminer les effets secondaires d'un plat. Il suffit de choisir la colonne en fonction de la qualité de la cuisine (de A à D, du meilleur vers le pire, E étant réservé à la cuisine « expérimentale »), puis de tirer 2d6. Ex : après un plat douteux (colonne C), un résultat de 8 ou 9 vous refile l'Allergie Jaune et Pourpre. Notez que ces effets sont assimilables à des maladies, et peuvent être soignés de la même façon.

- **Le Nectar Divin.** Quand l'alchimie subtile des ingrédients submerge les sens exacerbés, la réaction devient quasi-orgastique (NDLR : c'est beau, on dirait du Vivaldi). L'individu regagne un niveau de blessure, ou un quart de ses points de vie totaux.
- **L'Extasie du Gourmet.** C'est si bon que l'on ne peut plus s'en passer : l'individu essaie

de manger le même plat à tous les repas, quitte à se compliquer la vie pour y arriver, pendant 1d3 jours.

- **Le Bonheur du Client.** Rien de particulier, si ce n'est qu'on est content d'avoir très bien mangé.
- **La Tourista Excellenceza.** La classique intoxication alimentaire mâtinée de troubles digestifs variés durant 1d3 jours. Ne génère pas de
- malus particulier, sauf si le MJ se sent d'humeur taquine.
- **L'Allergie Jaune et Pourpre.** Une éruption du plus bel effet qui réduit de moitié tous les jets de Séduction, Intimidation, etc., pendant 3d6 heures. Si l'on reprend un jour le même plat : classe E automatique.
- **Le Redhotpeper.** L'individu ressent un véritable coup de chaleur, la gorge en feu. Il doit boire et s'asperger d'eau pendant 1d3 heures.
- **Le Kawah Frenétique.** Palpitations et tremblements s'emparent de l'individu. Il devient nerveux, maladroit, etc. Dextérité et compétences de combat divisées par deux pendant 3d6 minutes.
- **Les Visions Culinaires.** L'individu est sous l'emprise de toxiques hallucinogènes. Durant 6d6 minutes, ses couverts se mettent à danser sous l'œil torve d'un ragoût de Shigouz, tandis qu'un énorme Urus farci le poursuit à travers la salle, etc.

- **Le Delirium Trèsgras.** Moins dangereux que la variété « Tremens », le delirium alimentaire fait alterner l'humeur exacerbé et la profonde tristesse, toutes les 3 heures. L'ensemble dure 24 heures avec amnésie complète de l'épisode.
- **L'Œdème Phantiasis.** Allergie majeure, entre Éléphant Man et Coluche dans *Banzai*. Prostration et couinements sont de rigueur pendant 1d6 heures. Si l'on reprend un jour le même plat : classe E automatique.
- **La Mort Caillée.** Empoisonnement avec décès en 1d3 jours en l'absence de soins.

« Et à ce moment-là, vous avez bondi sur la piste en arrachant vos vêtements...
— Ça suffit mon bon Gwô, tu m'as déjà raconté ce passage.
— Mais vous auriez dû vous voir, perché sur la boule à facettes en train d'insulter les gendarmes qui tentaient de vous décrocher ! Allez, ne vous inquiétez pas, j'ai négocié notre libération contre un petit boulot de chasseur de pitouik. »

Où il ne faut pas vendre la peau du pitouik avant les bœufs

Amis gastronomes, bonjour. Inventée par le célèbre duc de Nisbeck, grand amateur de bonne chair, la chasse au pitouik bondis-



La Table d'après la table

Catégorie de repas	A	B	C	D	E	Barème des repas
Effet (2d6) :						A : miam-miam !
Le Nectar Divin	2	-	-	-	2	B : repas honnête.
L'Extasie du Gourmet	3	2	-	-	3	C : bizarre, ce truc...
Le Bonheur du Client	4-8	3-4	2-3	2	4	D : il y en a qui mangent ça ??
Pas d'effet secondaire	9-11	5-9	4-5	3	-	E : cuisine expérimentale... bonne chance !
La Tourista Excellenceza	12	10	6-7	4-5	5	
L'Allergie Jaune et Pourpre	-	11	8-9	6-7	6	
Le Redhotpeper	-	12	10	8	7	
Le Kawah Frenétique	-	-	11	9	8	
Les Visions Culinaires	-	-	12	10	9	
Le Delirium Trèsgras	-	-	-	11	10	
L'Œdème Phantiasis	-	-	-	12	11	
La Mort Caillée	-	-	-	-	12	



sant est une tradition des régions marécageuses. Les propriétés culinaires de cet oiseau pal-mipède déchaînent les passions des gourmets : en papillote ou à la broche, sa chair exhale les saveurs les plus subtiles. En outre, sa graisse entre dans la composition de certains onguents très prisés.

Sa capture est une aventure épique idéale pour se mettre en appétit. En effet, le pitouik ne vole pas, mais ses cuisses ont une détente prodigieuse. Il vit en permanence sur le dos du barbazore, une sorte d'hippopotame barbichu particulièrement stupide dont il picore les parasites. Or, si le barbazore se comporte en paisible herbivore la plupart du temps, il est connu pour charger comme un furieux dès la moindre contrariété. D'où les deux techniques de chasse suivantes : imiter le chant mélodieux du pitouik (*pitouik-pitouik*) pour le faire venir, ou plus efficacement, s'enduire le corps d'une huile à base de musc de barbazore femelle afin d'attirer un mâle (ou vice-versa), sachant que le pitouik n'est jamais bien loin.

Les chasseurs de pitouiks se répartissent en deux camps. Les bons chasseurs, qui traversent les marais montés sur des échasses, ou bien jaillissent de l'eau à l'aide d'étranges palmes à ressort, avant d'attraper le pitouik au filet. Et les mauvais chasseurs, qui ont aussi tout ça, mais qui sont de mauvais chasseurs.

Aaah!, celui qui n'a pas affronté le regard humide du barbazore chargeant au petit matin, tandis que chasseurs et pitouiks bondissent de toutes parts, ne sait pas vraiment ce que c'est que de s'amuser. D'ailleurs les nobles locaux l'ont bien compris et viennent fréquemment assister au spectacle, de loin, en sirotant un jus de goyave à l'abri d'une ombrelle à moustiquaire...

Bon, c'est tout pour cette fois. Le mois prochain nous vous raconterons comment attraper un flagounga glauque avec un pot à moutarde.

● **Pour AD&D2**

Pitouik : CA 0 (à cause des sauts), DV 1+1, Att 0.

Barbazore : CA 2, DV 6+6, Att 2, TAC0 10, Dég 2-12/2-12, charge : dégâts x3.

Échasses : se déplacer : DEX-4, attraper l'oiseau : TAC0 -4.

Palmes à ressort : sauter : DEX -8, attraper l'oiseau : TAC0 normal.

« *Boing! Boing!*

— *Gwō. cesse de l'agiter comme ça, tu rebondis n'importe où.*

— *F'est pas ma faule, Maître, l'est le barbazore qui m'a...*

— *Je t'avais prévenu que ce déguisement de barbazore femelle l'attirerait des ennuis.*

— *Boing! Boing! F'est vrai, mais v'ai réuffi à attraper le fatané fitouik, l'est la fin de nos problèmes financiers.*

— *Ah, oui? Et combien ça va nous coûter de faire retirer ces palmes à ressort de tes genives, hein?»*

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur

**Prix Super Margarita :
Laurent Brice, pour le...
la... mais lisez plutôt...**

En matière de grande bouffe, rien n'a jamais égalé le plat le plus typique de la junk food universelle : la Zap. La Zap est une grande pizza sauvage qui vit en liberté dans les provinces du Ouskecéssa. Une fois capturée et droguée, on peut facilement la mettre au four, et alors là... alors là... Ben, c'est bon quoi.

La Zap constitue le repas préféré de tout aventurier. Et l'amateur de Zap qui se respecte la traque et la combat lui-même. Cette lutte à mort titanesque entre les deux espèces les plus évoluées de l'univers peut durer plusieurs jours. C'est un affrontement grandiose, et il a inspiré de nombreux poèmes épiques. Il existe plusieurs races de Zap :

— *La Zap médiévale, qui pullule dans les vieux donjons poussiéreux, ou qui se construit des nids haut perchés dans les forêts elfiques.*

— *La Zap mammoth qui mesure environ cinq mètres de haut. Elle vit en troupeaux gigantesques de milliers d'individus qui se déplacent en ravageant tout sur leur passage, même l'herbe. Sa chair dure et sa pâte robuste font le régal de l'homme de Cro-Magnon et parfois du yeti.*

— *La CyberZap, qu'on trouve uniquement dans les zones urbaines. Elle survit difficilement dans ce monde impitoyable et violent (où la Zapsquad est chargée de son élimination), en s'équipant un max de matériel cybernétique. Elle a des implants-poivrons, des neuro-anchois, et des connexions super sauce. Quant aux morceaux d'épaulle, ils sont remplacés par des plaques de blindage.*

Gwō & Millord
déjà 18 reportages !
Voir liste complète
dans « En direct
de la Rédaction »



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 trans-

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

— *La Zap des ténèbres, qui squatte toujours les endroits les plus effrayants de votre contrée : manoir hanté, cave sombre, cimetière, ou encore les stations-service Grmosbill sur les autoroutes du Nord-est de la France.*

Généralement bien pourvue en tentacules, en dents acérées et en yeux globuleux, elle laisse toujours une trainée de bave derrière elle et se nourrit de sang humain. Selon la légende, la Zap des ténèbres serait plus ancienne que l'humanité.

de « Conspirations » sort de l'ombre

Quatre jeux à succès, pas loin de dix ans de présence dans le milieu du jeu : Jonathan Tweet fait partie, outre-Atlantique, des « grands noms » du domaine. Pour *Casus*, il nous fait part de quelques-unes de ses idées sur le jeu de rôle...

Casus Belli : Peux-tu nous donner un bref aperçu de ton parcours en tant que concepteur de jeux ?

Jonathan Tweet : J'ai quatre jeux à mon actif. — 1987 : *Ars Magica* (jeux de rôles, édité d'abord par Lion Rampant), coauteur avec Mark Rein-Hagen.

— 1992 : *Over the Edge* (jeu de rôle, édité par Atlas Games), avec Robin D. Laws.

— 1994 : *On the Edge* (jeu de cartes à collectionner, édité par Atlas Games), coauteur avec John Nephew.

— 1995 : *Everway* (jeu de rôle, édité par Wizards of the Coast).

Dans le même temps, j'ai écrit de nombreux suppléments pour mes jeux et ceux d'autres personnes.

CB : Selon toi, qu'est-ce que le jeu de rôle, et que devrait-il être ?

JT : Pour moi, les jeux de rôle doivent avant tout stimuler l'imagination créatrice des joueurs. Trop de jeux ont tendance à vouloir en mettre plein la vue aux joueurs, à mon avis. Moi, ce qui m'intéresse, ce sont les idées des joueurs. Si je devais réécrire *Order of Hermes* (1) aujourd'hui, je le ferais différemment. *Order of Hermes* décrit les Maisons, les groupes de mages qui, dans *Ars Magica*, forment l'ordre d'Hermès. Les joueurs l'aiment bien parce qu'il contient plein d'idées de background pour leurs personnages, mais il les pousse trop souvent se conformer à mes idées plutôt qu'à développer librement les leurs. A ce niveau, *Everway*, qui demande aux joueurs plus qu'il ne leur en apprend, est ma plus grande réussite. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : le background a aussi son importance. Mais les joueurs n'ont pas à s'y conformer. Le plus important, c'est qu'ils soient libres de développer leurs personnages comme ils le désirent. Ce genre de notion est loin d'être la norme dans le milieu du jeu et fait d'*Everway* un jeu assez inhabituel, ce qui n'est pas pour me déplaire.

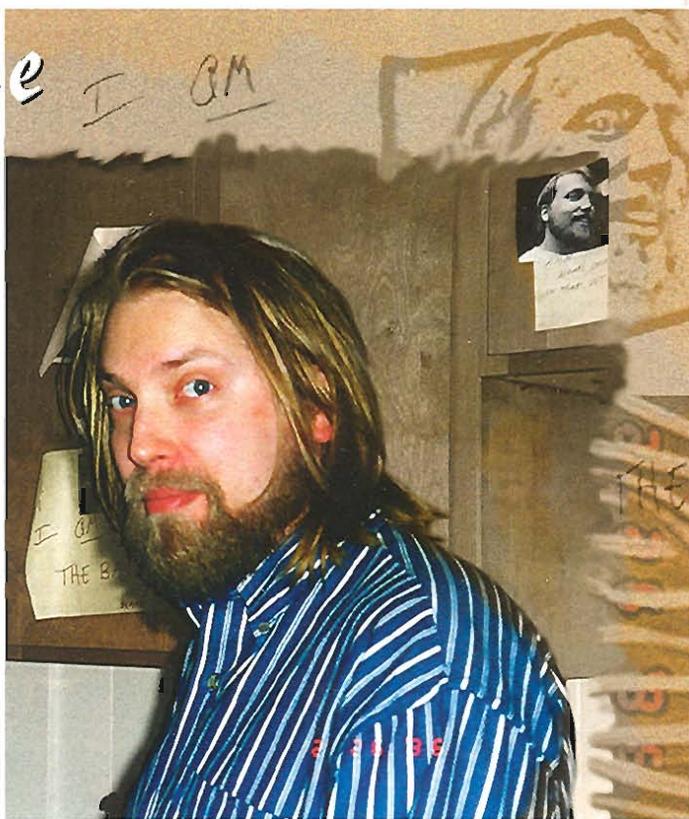
CB : Peux-tu nous dire ce que tu as essayé de faire passer dans chacun de tes jeux ? Penses-tu que tu y sois parvenu ?

JT : Avec *Ars Magica*, Mark et moi voulions sortir un jeu vraiment à part, destiné à des joueurs mûrs, expérimentés et intelligents, aimant le médiéval-fantastique mais fatigués des productions habituelles. Nous avons réussi. Lorsque j'ai commencé *Over the Edge*, il fallait que je trouve un jeu qui nous permette, à moi et mes joueurs, de « lâcher nos têtes » et de faire exploser les limites de notre imagination. Je pense que le jeu remplit bien ces objectifs auprès de ceux qui le pratiquent. C'est également le plus personnel de mes jeux. *On The Edge* ? Le but était de faire un jeu marrant, qui me rapporte plus d'argent que tous mes autres jeux réunis. Ça a marché. Enfin, avec *Everway*, je voulais un jeu qui fasse plus appel à l'imagination des joueurs et des meneurs de jeu qu'à celle des concepteurs. Le background et les concepts clés du jeu sont tous basés sur le fait que les joueurs jouissent d'une immense liberté pour créer leurs personnages, et que les MJ disposent de la même liberté pour créer leurs aventures. Plutôt que d'essayer de couvrir toutes les situations possibles, les règles font appel à la créativité du MJ. Certaines personnes adorent ce style d'approche. D'autres la détestent. C'est comme ça que cela doit être. Ce qui me rend fier de mes jeux, c'est que je ne me suis jamais répété.

CB : Que penses-tu de l'adaptation française d'*Over the Edge* (2) ?

JT : Je suis content qu'ils aient placé l'île dans les Bahamas. Considérer le background comme intouchable aurait été une erreur. Pour les joueurs américains, une île méditerranéenne semble lointaine et mystérieuse, ce qui n'est pas le cas pour des joueurs français. Il est important que chacun fasse sa propre expérience du jeu ; celui-ci doit être considéré comme un outil que l'on peut modifier, non comme un texte sacré.

Les illustrations françaises sont généralement meilleures que les illustrations américaines,



mais où sont passées les fissures, la poussière, les lames ébréchées, le vomit et la merde ? Les illustrations françaises sont beaucoup plus propres que ma vision d'Al Amarja, mais si cela convient au public, cela ne me pose pas de problème.

CB : Quels sont tes projets ?

JT : Je n'ai pas de projets de jeu pour l'instant, mais c'est tout le temps comme ça. *Over the Edge* et *Everway*, par exemple, n'étaient pas planifiés. Ça m'étonnerait que je ne tombe pas bientôt sur un nouveau concept de jeu de rôle, mais s'il n'est pas très différent de ce que j'ai déjà fait, il ne m'intéressera pas.

CB : Écrire un jeu de rôle, est-ce très différent de faire un jeu de cartes ou un jeu de plateau ?

JT : A *Wizards of the Coast*, je m'occupe de jeux de cartes. C'est très différent du jeu de rôle, parce que vous devez prêter beaucoup plus d'attention aux mécanismes du jeu qu'à son cadre. Cela requiert beaucoup de discipline, et c'est amusant, mais pas de la même façon qu'il est amusant de faire un jeu de rôle. Je vais continuer à m'occuper d'*Everway* de plusieurs façons. Un nouvel éditeur (3) a acquis les droits de la gamme auprès de WotC, et ils vont continuer à développer le jeu. Ils sont aussi à Seattle, et je vais donc être en mesure de travailler avec eux jusqu'à ce qu'*Everway* reçoive le soutien qu'il mérite. De nombreuses idées commencent juste à être développées.

Propos recueillis par la rédaction

(1) un supplément pour « *Ars Magica* ».
(2) « *Conspirations* », édité en VF par Halloween Concept.
(3) Pagan Publishing qui, jusqu'ici, éditait surtout un magazine et des suppléments pour « *L'appel de Cthulhu* ».



LÉGENDE

- A Douane d'Airain
- B Douane d'Acier
- C Douane de l'eau
- D Théâtre des Skillkyss
- E Côte des charpentiers
- F Les mille et une croisées

- G Rue des Croissants de miel
- H Terrasse aux Couleurs
- I Chemin des mélomanciens
- J Caverne aux merveilles
- K Parc aux Senteurs
- L Bazar d'Olong
- M Le Jardin des Délices

- N Caverne aux Hurlleurs
- O Étuves nébulenses
- P Forge des marteleurs
- Q Clos du parfumeur
- R Tour des chasseurs de fondre
- S Temple du dieu Airain
- T L'entrefer

- U Sente aux serpents
- V Nouvelles citernes
- Murs normaux
- Murs reconvertis de bronze

- Quartiers**
- Les rues marchandes
 - Les marteleurs
 - Le Temple
 - Les bourgeois
 - Les tours étincelantes



Là-bas vois-tu, à la lisière du désert, entre mer et montagne, s'élève depuis peu la cité de Rhadjabân ! Si je t'en parle voyageur, c'est parce que ton cœur me semble pur, ton esprit élevé, ton ambition saine. La cité du dieu Airain t'apportera sagesse et paix de l'âme, et même, si tu t'intéresses aux mystères de la magie, de nouvelles perspectives. Ne crois pas ceux qui te parlent des redoutables hommes-dragons bleus, des pièges mortels des nains des montagnes, des orages étranges et des alcools qui rendent aveugle ; ce sont des mécréants, des jaloux qui, n'ayant pas la force de partir à la découverte, veulent en dissuader les autres.

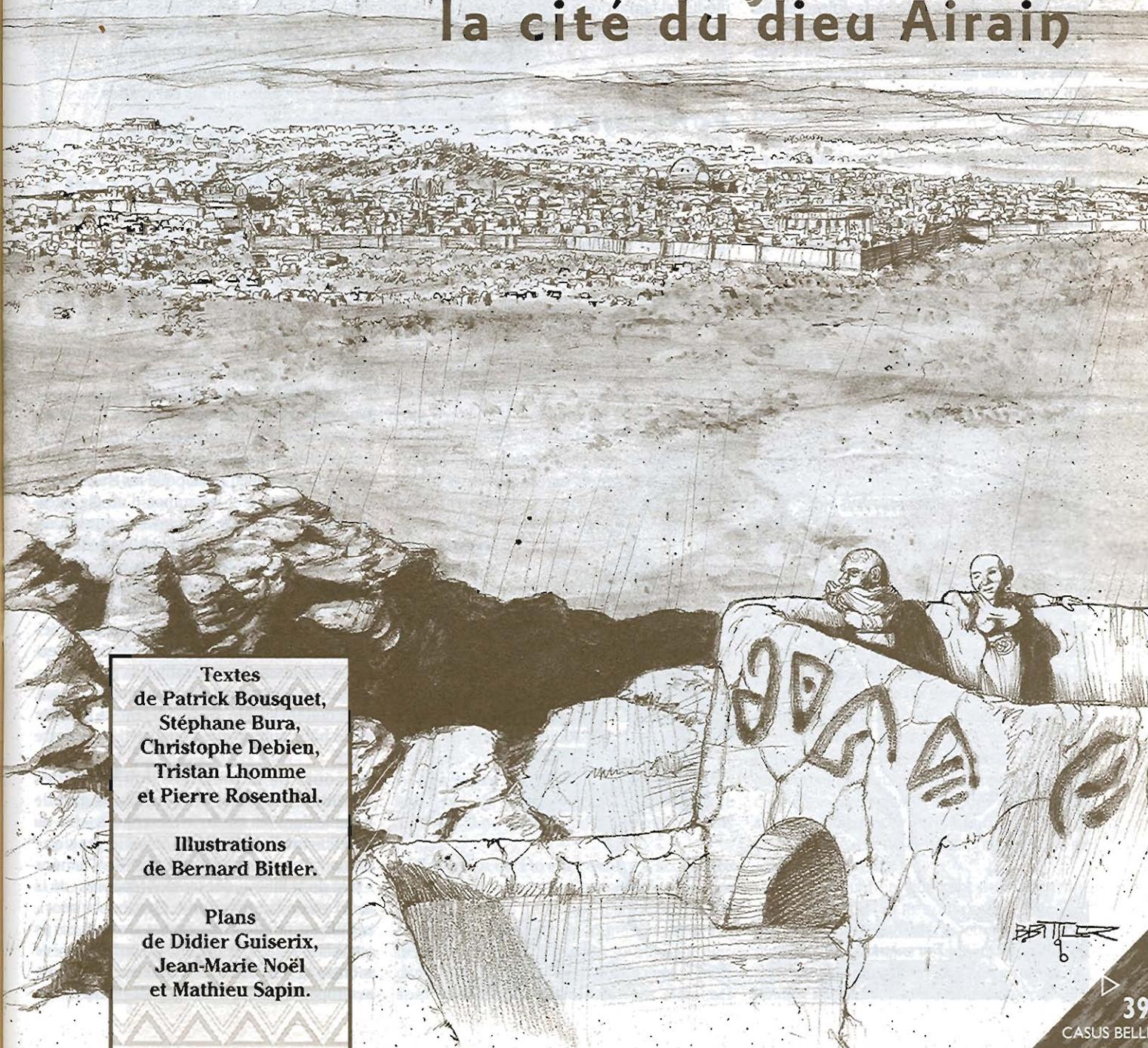
Rhadjabân

la cité du dieu Airain

Textes
de Patrick Bousquet,
Stéphane Bura,
Christophe Debien,
Tristan Lhomme
et Pierre Rosenthal.

Illustrations
de Bernard Bittler.

Plans
de Didier Guiserix,
Jean-Marie Noël
et Mathieu Sapin.



BITTLER

Rhadjabán

Une cité neuve dans un vieux pays

Avant-propos

Nous avons rêvé pour vous la région d'Artab et sa ville principale, Rhadjabán, afin que vous puissiez les introduire sans peine dans n'importe quel monde médiéval-fantastique. Ici, pas de dangers omniprésents, de sombres menaces prêtes à rendre la vie de vos aventuriers insupportable. Rhadjabán est une ville nouvelle, mélange des villes champignons du Far West, des cités étranges des *Mille et Une Nuits*, ou des utopies à la Jules Verne. Cela ne veut pas dire que vous n'y trouverez pas de nombreux mystères et matières à aventures. Au contraire. D'ailleurs, certains secrets qui sommeillent aux alentours vous réserveront peut-être quelques surprises plus tard. Ainsi, plutôt qu'une région que vous n'utiliserez qu'une seule fois, Artab pourra servir de point de départ à vos campagnes, les voies de communication qui l'entourent devraient suffire à n'importe quel meneur de jeu. Nous avons choisi aussi de ne pas défavoriser les joueurs par rapport aux meneurs de jeu.

Ainsi, en dehors des secrets de la région et des caractéristiques, regroupées dans les pages de fin, tout ce qui est indiqué ci-après pourra être aussi bien lu par le meneur de jeu que distribué aux joueurs/personnages. Si vous désirez avoir plus de renseignements sur les chevaliers d'Airain, ou sur certaines armes de la région, vous trouverez des compléments d'information dans notre numéro 94 (articles sur les chevaliers p. 72-74, sur les armes dans Gwō & Millord p. 68-70). Dans le numéro présent, vous trouverez également p. 48 un scénario AD&D se déroulant dans Rhadjabán et permettant aux aventuriers de se familiariser avec la région. Dans notre prochain numéro (en septembre), vous découvrirez la suite de la description de la ville (voir Les secrets), ainsi que le début d'un scénario Grand Écran médiéval-fantastique en deux volets qui aura Artab pour cadre.

Si vous désirez avoir plus de renseignements sur les chevaliers d'Airain, ou sur certaines armes de la région, vous trouverez des compléments d'information dans notre numéro 94 (articles sur les chevaliers p. 72-74, sur les armes dans Gwō & Millord p. 68-70). Dans le numéro présent, vous trouverez également p. 48 un scénario AD&D se déroulant dans Rhadjabán et permettant aux aventuriers de se familiariser avec la région. Dans notre prochain numéro (en septembre), vous découvrirez la suite de la description de la ville (voir Les secrets), ainsi que le début d'un scénario Grand Écran médiéval-fantastique en deux volets qui aura Artab pour cadre.

Terre de contrastes

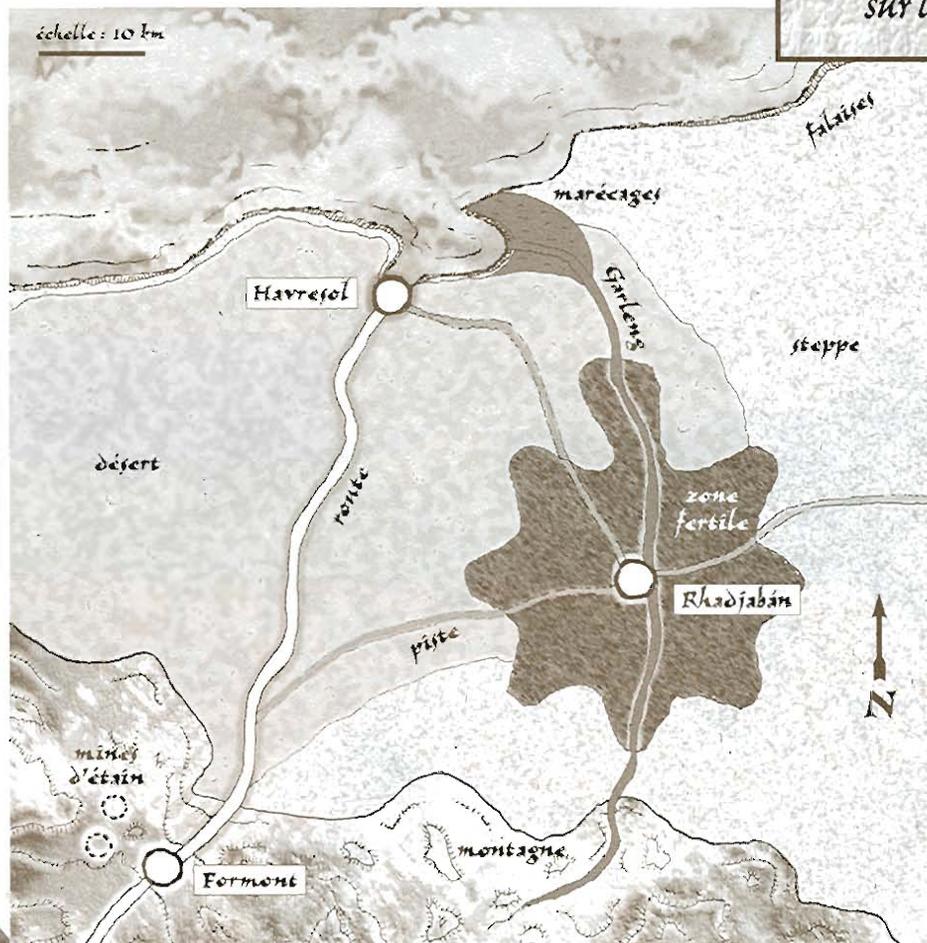
Située en dehors des grandes routes commerciales, la région d'Artab est d'un intérêt stratégique quasiment nul, et bien peu la connaîtraient si depuis une cin-

quantaine d'années on ne parlait de la nouvelle ville de Rhadjabán. Pour accéder à Artab, on peut venir du nord, par bateau, et débarquer à Havresol, un port marchand creusé dans les falaises. Ses ressources : les alcools préparés à Formont et à Rhadjabán et, depuis peu, les voyages des pèlerins et l'importation de cuivre. Si l'on arrive par le sud, après avoir traversé une forêt dense et sauvage, on franchit de hautes montagnes et l'on débouche dans le col de Formont, une forteresse naine spécialisée dans la production du khetzâl et le travail du métal. Par l'ouest, personne ne vient jamais que les Skilkys, des humanoïdes draconiens, les seuls capables de survivre au désert de rocaïlle et de sable qui s'étend à perte de vue. Par l'est enfin, ce sont de grandes savanes, des plaines sèches, qu'empruntent seulement quelques caravanes par an. Elles viendraient d'un ensemble de petits royaumes souvent en conflit. La route qui relie Formont à Havresol est bien entretenue, très empruntée, c'est une très ancienne voie, en partie pavée. Les routes entre ces deux villes et Rhadjabán sont plus rustiques, n'étant souvent qu'une piste tracée dans les rocaïlles par les caravanes.

Les injures s'inscrivent sur l'airain, et les bienfaits sur le sable.

La fondation de Rhadjabán

Il y a cent cinquante ans, lors d'un violent orage, une météorite fendit le ciel et s'écrasa dans la région d'Artab, non loin de la rivière Garland, là où s'élevait jadis la ville morte de Taknesh. Le climat rude, la rivière souvent à sec, les orages violents, la terre peu fertile, avaient fini par décourager les habitants qui l'ont abandonnée. Il n'en restait que les traces d'anciennes citernes et les ruines d'un gigantesque théâtre de pierre. Des savants mystiques, ayant vu depuis Havresol la chute de la pierre céleste, décidèrent d'aller observer le phénomène. Il y avait bien eu quelques autres traînées mystérieuses vers les montagnes, mais retrouver une trace paraissait plus facile dans le désert. Une fois sur place, ils sentirent la puissance qu'irradiait la pierre, rouge cuivre, émergeant de deux mètres du sol, sans cratère visible. Ils décidèrent de l'abriter et de bâtir autour une construction en terre cuite. Au cours de la première nuit, deux des savants firent un rêve. Lors d'une grande bataille dans les cieux, le dieu Airain – fils du soleil – fut l'objet d'une attaque magique d'une rare puissance de la part de Thanéos – fille de la lune –, déesse des ténèbres, de la mort et de la sorcellerie. Quasiment mort, réduit en miettes, les restes de son corps tombèrent dans le désert. La suite du rêve montra la renaissance de la terre, la verdure se propager autour d'une grande pierre rouge.





Comment jouer les Skilkys

Inspirez-vous du mode de vie des Touaregs pour ce qui est des pratiques quotidiennes. Pour la vie spirituelle, ils sont plus proches des Aborigènes australiens.

des hommes minuscules travailler la terre, planter et semer tout autour. Puis l'image vaporeuse d'un géant émergea de la pierre.

Au réveil, les deux sages décidèrent de fonder une nouvelle ville qu'ils appelleraient Rhadjabân, « Celle qui appartient au soleil », et dont la vocation serait de faire renaître la vie dans cette région. Leurs compagnons se moquèrent d'eux. Comment faire pousser quoi que ce soit sur ces pierres ? À peine avaient-ils ricané que le ciel se couvrit de nuages noirs comme la nuit. Les éclairs zébrèrent le ciel et la pluie tomba, drue, pendant une heure. Et il en fut ainsi tous les jours qui suivirent. Un mois après, la première caravane de colons arrivait d'Havresol, la ville était vraiment née.

Le climat

La région est de type désertique et rocailleux, évoluant en savane à l'est. Même les montagnes sont peu boisées sur ce versant. Tout autour de Rhadjabân, sur environ 10 km, des cultures variées ont vu le jour (céréales, fruits, coton). Au-dessus de cette surface verte (dont la cité est le centre exacte), des nuages venus des montagnes assombrissent le ciel plusieurs fois par jour. Ils éclatent et déversent des trombes d'eau pendant plusieurs minutes

(jusqu'à une demi-heure). Souvent, les précipitations sont précédées d'éclairs, de tonnerre et foudre. Une fois la pluie tombée, le ciel s'éclaircit, le soleil darde ses rayons et tout sèche en moins d'une heure. Si les orages sont aléatoires, il pleut de cette façon au moins une fois par jour (mais seulement au-dessus de la cité).

La région d'Artab connaît plusieurs saisons :
 — **La haute saison** : de deux à quatre orages par jour, elle correspond plutôt à l'été. Il fait 35-40° à l'ombre. La saison se termine par le mois des Tornades, au cours duquel les vents redoublent de violence.

— **La basse saison** : un orage tous les quatre à cinq jours (correspond généralement à un mois au cœur de l'hiver). Il fait 20-25° à l'ombre.

— **Les jours ordinaires** : tous les autres moments. Un orage par jour, en général juste avant midi ou en milieu d'après-midi, jamais la nuit.

— **Les jours de Fureur** : quatre à six orages par jour, annoncés par un ciel plombé. Les rayons de soleil qui arrivent à transpercer la couche nuageuse sont comme des pinceaux de projecteur. Le temps est lourd, sauf pendant l'orage proprement dit où le vent semble souffler du froid. On dit que les éléments

racontent une fois encore le duel du dieu Airain et de la Ténèbre. Il y a toujours cinq jours de Fureur à la fin du mois des Tornades, mais il arrive que ces phénomènes se reproduisent de façon irrégulière deux ou trois fois dans l'année.

Les animaux de monte

Il y a très peu de chevaux dans cette région, en avoir est un signe de richesse. Certains marchands nantis vont jusqu'à entretenir un haras, juste pour affirmer leur puissance et leur goût du luxe. Certains des chevaliers d'Airain ont des chevaux, leur Temple étant assez riche pour leur en fournir. L'animal à tout faire, équivalent du chameau, est le shōg-shōg. Ce mammifère, ressemblant à une grande autruche à poil long, sert de monture (pour une personne) et d'animal de trait. Il est placide et très bête, mais capable parfois de s'emballer car il est sensible aux vapeurs d'alcool qui l'enivrent très rapidement. Des tapis, des couvertures et des vêtements chauds (pour la nuit dans le désert) sont tissés avec ses poils. Ils sont très solides, mais malodorants.

Dans Rhadjabân, il existe quelques shōg-shōgs rouges, appelés ainsi en raison de la couleur de leur pelage. Ce sont des animaux sacrés protégés par le culte du dieu Airain, à la manière des vaches en Inde. Il y en a très peu, mais ils vivent en liberté et il est interdit de les maltraiter, de les gêner, de les harnacher, etc.

Les hommes-dragons bleus

Les Skilkys sont les premiers habitants du désert de pierre. Ce sont des hommes-dragons, proches des gargouilles mais sans ailes, au cuir épais et écailleux de couleur gris-bleu. Hauts de deux mètres, assez costauds mais minces, ils ont un vestige de queue au bas des reins. Ils sont habillés d'amples vêtements bleu sombre et se déplacent généralement à pied, mais ils utilisent des shōg-shōgs pour transporter leurs tentes. Certains portent des turbans pour se protéger du soleil. Les Skilkys sont quasiment insensibles à l'électricité. Chaque tribu (de dix à soixante membres) pense qu'elle a un dragon bleu totem qui lui est dévoué, proche de l'esprit de la tribu, et qu'elle contacte au cours de séances de danse et de rêve en commun (grâce aux décoctions de bleuche, une herbe-racine du désert aux vertus oniriques). Il n'existe pas de magicien chez eux, mais ils ont des chamans, et sont reconnus pour être à la fois résistants et/ou perméables à la magie (en fonction de ce qu'ils désirent).

Ceux qui vivent en ville sont des sans tribu, des hors-castes. Ils ne sont pas méprisés par les leurs, juste considérés comme des handicapés. Les Humains se méfient des Skilkys, mais ne leur cherchent pas noise (on se sait jamais, ils pourraient devenir dangereux!).

Havresol

Le comptoir des eaux bleues

Un port au soleil

Havresol, au fond de la baie du Soleil, est l'un des principaux accès à la région de Rhadjabân. La ville proprement dite s'étend en haut des falaises, qui sont, à cet endroit, hautes d'une vingtaine de mètres. Le port, quant à lui, se trouve sur un îlot rocheux. C'est un labyrinthe complexe de jetées et d'entrepôts, où la place commence à manquer.

Les maisons d'Havresol sont basses et blanches, généralement organisées autour d'une cour intérieure, avec beaucoup d'arcades. Toutes ont, sur le toit, une citerne plus ou moins profonde. En effet, l'approvisionnement en eau douce est un problème constant. Il n'y a qu'une source, qui alimente la fontaine de la grand-place et les pluies suffisent à peine pour assurer le complément. Un aqueduc est en cours de construction, mais seuls les travaux préliminaires ont commencé.

Histoire

Fondée par un navigateur naufragé il y a huit siècles, Havresol a connu un développement lent, mais régulier. La ville devrait, en fait, porter le nom de Nouvelle-Havresol. La pre-

mière cité baptisée Havresol (celle du naufragé) était construite à l'embouchure de la Garleng, dans un site beaucoup plus rationnel. Il

y a cinq siècles, elle fut détruite par une étrange combinaison de tremblement de terre et d'inondation. Les survivants s'installèrent en haut des falaises. L'ancienne Havresol a la réputation d'être hantée, mais en fait on n'y trouve que serpents, moustiques, crocodiles et fièvres malignes...

Pour les voyageurs

Si vous êtes raisonnablement aisé, ou si vous en avez l'air, vous pourrez accéder à la ville et profiter de son luxe. On y trouve pratiquement de tout, à des prix très élevés (le double de ceux pratiqués dans les régions civilisées). Les auberges sont accueillantes, et les divertissements nombreux.

En revanche, si vous êtes pauvre, ou si vous le devenez, vous risquez fort d'être condamné à travailler comme portefaix dans l'île du port. C'est un travail éreintant, abrutissant et dangereux. La plupart des portefaix ne reviennent jamais en ville. Ils dorment à la belle étoile, sur le toit des entrepôts, et dépendent de la distribution quotidienne de nourriture et d'eau organisée par la Seigneurie (le conseil des maisons marchandes qui dirige la cité).

À visiter

● **La fontaine (F)**. Cette grande vasque de marbre vert, ornée de génies porte-chance, est toujours très fréquentée : domestiques, portefaix d'eau ou simples particuliers viennent y puiser de l'eau et échanger des potins.

● **Le quartier riche (Q)**. Une rangée de maisons somptueuses, perchées au bord des falaises. La vue sur la baie est superbe, mais tout le monde attend le jour où elles s'écrouleront...

● **L'Escalier sans fin (S) et la Rampe (R)**. L'Escalier part du port et donne sur la place d'armes, le palais et la caserne. Seuls les gardes et les hauts fonctionnaires passent par là. La Rampe, beaucoup plus fréquentée, sert au transit des marchandises. Tous deux peuvent être bloqués par des herses, en cas d'attaque venue de la mer.

● **Le palais (P)**. Il abrite les différents conseils et la Seigneurie.

● **Le quartier des temples (T)**. Les marins et les marchands qui fréquentent la ville sont d'origines et de confessions très diverses. Moyennant une petite redevance, les autorités d'Havresol sont toujours heureuses d'accueillir un oratoire dédié à un dieu étranger, à condition que son culte ne trouble pas l'ordre public. Beaucoup de marins, faute de trouver un engagement, s'autoproclament « initiés » et ouvrent leur chapelle.

● **Le quartier commerçant et le grand bazar (B)**. On y trouve des auberges, des restaurants et des échoppes de toute nature.

● **Le caravansérail (C)**. C'est à la fois la Bourse et le centre d'organisation des caravanes vers l'intérieur des terres (et, accessoirement, un endroit idéal pour des aventuriers sans emploi et désireux d'en retrouver rapidement).

Personnalités marquantes

Arren Toanthir, maître de caravane

Ce petit homme sec, avec un visage mangé de barbe et un turban légèrement de travers, a la réputation d'être l'un des meilleurs caravaniers de la région. En tout cas, ses caravanes ne sont jamais attaquées par les brigands (qui sont d'ailleurs peu nombreux dans la région).

Maître Gedhi, ingénieur malgré lui

Venu d'un lointain royaume du nord, ce petit bonhomme replet a commis deux erreurs dans sa vie : se présenter à l'entrée de la ville comme « hydraulicien », et se laisser entraîner dans une affaire sordide où sont intervenus une prostituée de luxe, deux kilos de lotus vert, une jarre d'huile, neuf brigands... et, au bout du compte, la milice. La Seigneurie lui a laissé le choix entre la décapitation et la

construction d'un aqueduc (A) autour de la baie, permettant d'amener à Havresol l'eau de la Garleng. Il a préféré l'aqueduc, mais il lui arrive de le regretter.

Comment jouer les Solavris, les habitants d'Havresol

La cité est proche des villes grecques et turques de la fin de l'antiquité. Si on lui en laisse le temps, la Seigneurie développera une aristocratie proche de celle de Venise du XIV au XVIII^e siècle.



Formont

La forteresse des Nains chauves

Cité d'ocre et de lumière

Barrant la route commerciale de l'ouest, Formont fut jadis l'ultime forteresse-refuge des colons nains partis chercher aventure et richesse dans les montagnes. À présent, c'est une véritable ville, paresseusement nichée entre les flancs abrupts d'un canyon. À l'ombre d'impressionnants remparts de bois et d'argile craquelée, des centaines de bâtisses cubiques s'agglutinent en un dédale anarchique d'étroites ruelles sinuant entre les terrasses accablées de soleil ou à l'ombre des surplombs rocheux. Chaque façade, blanchie à la chaux, est ornementée de runes ocrées formant de splendides fresques. Les ruelles étant perpétuellement encombrées, la plupart des habitants préfèrent progresser de toit en toit en empruntant de rudimentaires échelles ou échafaudages. En périphérie, de grandes demeures dominent la ville : ce sont les domaines des puissantes scorias, les familles fondatrices et sacrées de Formont.

La terre qui dort

Rudes et courageux, les Kâs (ou Nains kâs, soit les Nains « chauves » en dialecte local) forment une communauté solidaire et originale. Ils attachent une importance particulière à leur barbe, qu'ils tressent patiemment avec des perles de couleur : sa longueur dépend du rang social, et chaque perle correspond à un événement marquant. Leur peau tannée par le soleil et leur crâne rasé et tatoué d'arabesques complexes (les symboles de leur scoria, tout comme les fresques des façades) donnent aux Kâs un air farouche. On dit que c'est la chaleur accablante de Formont qui les pousse à paresser le jour dans de confortables hamacs, et à ne s'activer qu'en cas d'extrême nécessité ; mais lorsqu'on les connaît bien, on sait qu'ils pensent que la vie rêvée est presque aussi importante que la vie « réelle ». Les Kâs sont de redoutables lutteurs, et leur agilité est bien plus grande que leur corpulence ne le laisse suggérer.

Curiosités marchandes

Les mille et une facettes de la culture kâ ont donné à la ville-forteresse une couleur locale unique et pittoresque, offrant aux visiteurs de multiples attraits commerciaux :

— **Les artisans.** Les Nains kâs se considèrent comme des artistes et prennent tout leur temps pour façonner leurs chefs-d'œuvre : selles

ornementées et fers à shōg-shōg, trompettes, cymbales et orgues, machines étranges commandées par les mages de Rhadjabán, etc.

— **Les poings de Pandore.** Certains Nains kâs sont de véritables experts dans la création, la fabrication et le maniement de cette arme.

— **Le khetzâl.** Puissant tord-boyaux de fabrication artisanale résultant de la macération d'un certain serpent des sables dans de l'alcool de blé à 60°, le khetzâl anime les tavernes enfiévrées de Formont.

— **Les forgers de rêve.** Les Nains kâs savent non seulement forger des armes et des armures de grande qualité, mais on leur prête (à juste titre) la capacité de les enchanter. Pour cela, des rituels secrets ont lieu au fond des forges, sous la montagne, « là où l'obscurité favorise le sommeil ».

La légende du Dragon aveugle

On dit qu'au cœur des montagnes, au-delà de Formont, s'élèvent les ruines de la Cité interdite. Nul ne sait quel peuple l'a bâtie, mais on prétend qu'un fragment du ciel s'y écrasa jadis. Peu après, d'étranges maladies se répandirent, éradiquant toute vie. Émergeant

de la cité détruite, un monstrueux dragon bipède apparut alors. Son corps aux mutations étranges était bardé de scarifications rituelles et ses paupières étaient cousues afin, dit-on, qu'il ne puisse contempler sa propre abomination. Le Dragon aveugle établit son domaine au cœur des sombres monolithes de la Cité interdite. Sous les arches se rassemblèrent bientôt d'immenses formes de vie mutantes, sinueuses et dansant au son de flûtes impies.

Quand on demande aux Nains kâs ce qu'il en est de la cité, comment l'atteindre, ils répondent : « En rêve bien sûr, comme toutes les légendes ; mais pas sans un bon guide. »

Le poing de Pandore

Facile à dissimuler sous un pan de vêtement, il se présente sous la forme d'un large bracelet de cuir épais (parfois de métal) couvrant l'avant-bras. Sur sa face supérieure court un tube de verre épais comme un goulot de bouteille. L'arrière du tube contient un puissant ressort, tandis que l'avant, creux, peut accueillir un petit projectile (bille de plomb, insecte venimeux, etc.). En combat, il faut pointer le bras pour viser, et actionner le ressort avec l'autre main : le tube s'ouvre alors, projetant sa charge qui touche sa cible à 50 m. (Voir Gwô & Millord, CB n° 94, p. 69.)

Comment jouer les Kâs

Inspirez-vous du mode de vie des Indiens navajos, des histoires d'Indiens yaqui (récits de Carlos Castaneda), et d'éléments de la civilisation aztèque (entre autres le partage du travail).



En approchant Rhadjabán

Halte-là

Les douanes

La première chose qu'un voyageur découvre en allant à Rhadjabán (mis à part les grandes exploitations agricoles), c'est l'une des trois douanes installées le long des pistes conduisant aux portes de la ville. Situées chacune à un ou deux kilomètres en amont de leur porte respective, elles ont plusieurs fonctions, mais en tout cas pas celle d'empêcher les étrangers de passer. Ces douanes sont des ensembles de grands bâtiments à un seul étage, qui font office de :

— caravansérail, pour l'arrivée, le départ et l'organisation des convois marchands. On y prélève les taxes diverses sur les marchandises qui seront vendues au marché local ou en ville ;

— bureau de change, où l'on échange son cuir contre des zirhams, la monnaie locale (voir plus loin) ;

— consigne, endroit fortement gardé où l'on dépose les objets interdits en ville (voir plus loin) ;

— poste de police et prison.

Les chevaliers qui y résident maintiennent l'ordre dans le faubourg proche du poste.

Des écuries avec des chevaux y sont attenants :

— tribunal et conseil.

La loi est l'apanage des prêtres d'Airain. On peut les consulter à propos des us et coutumes de la ville, ils font office de scribes ou de témoins officiels de contrats.

Chaque douane a sa particularité. Celle du nord est dite douane d'Airain, c'est la plus importante garnison de chevaliers d'Airain (cent hommes). Elle gère la plus grosse part des faubourgs. Celle de l'ouest est dite douane d'Acier, on y trouve une cinquantaine de chevaliers d'Acier (voir CB n° 94, p. 72-74). Enfin, la douane de l'est, dite douane de l'Eau, est bien plus petite. Construite à côté du pont qui enjambe la Garleng, on n'y trouve pas de prison et les écuries n'abritent que des mules et des shōg-shōgs qui servent à transporter l'eau de la rivière aux citernes de la ville.

Les faubourgs

Les faubourgs s'étendent surtout au nord et à l'ouest de Rhadjabán, vers les douanes et au pied des murailles. On y trouve pour moitié des paysans et autres ouvriers agricoles qui travaillent dans les champs proches, et pour moitié des voyageurs pauvres qui s'y sont sédentarisés. Il faut dire que l'on y trouve autant de maisons en terre cuite que de tentes, et que les taxes de résidence sont plus que faibles. Le voyageur pourrait craindre de circuler dans un bidonville, mais il s'agit plutôt d'une ville champignon qui s'étend un peu anarchiquement, suivant de grandes allées plus ou moins

droites. Ici, plus qu'en ville, on trouve toutes sortes de services : portefaix, gardes du corps, artisans du verre et de la terre. Si la loi est sommaire, elle est bien plus lâche que der-

rière les murailles, et les chevaliers laissent les voleurs relativement tranquilles. Il est même possible (et encouragé) de bâtir temples et chapelles à son ou ses dieux favoris. La seule réelle interdiction est : pas de dieux dits « de la Ténèbre » et pas de pratiques ou rituels pouvant s'apparenter de près ou de loin à la magie noire.

*Ne cherche pas
la connaissance
en essayant d'éclairer
la Ténèbre.
Si la lumière du Soleil
t'aveugle, c'est pour
que tu perçoives mieux
la flamme de ton cœur.*

Zaldane, grand prêtre d'Airain.

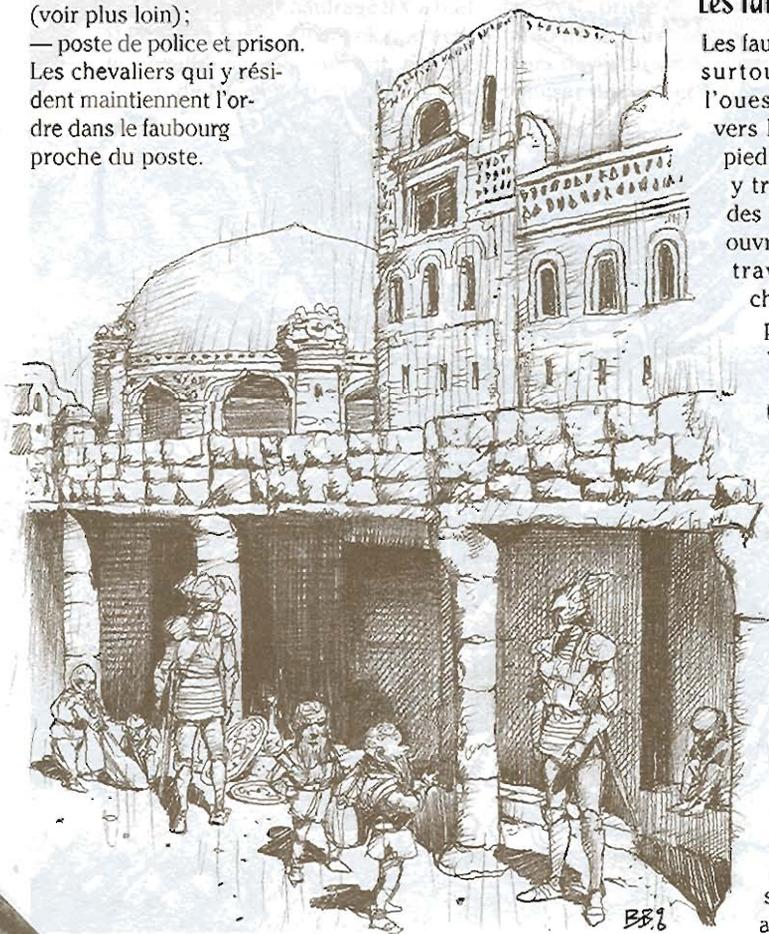
Le théâtre des Skillkyss

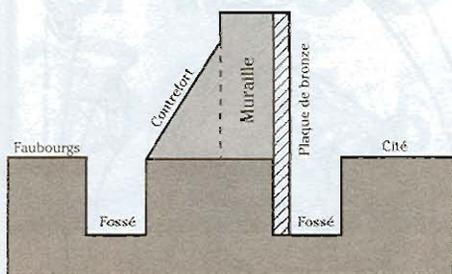
Au centre d'une vaste esplanade trônent les ruines à demi englouties par le désert d'un fantastique théâtre abandonné. Personne n'ose s'aventurer en ce lieu, que l'on dit hanté par les spectres de défunts acteurs. Personne, mis à part les mystérieux hommes-dragons – les Skillkyss – qui s'y installent en masse deux à trois fois l'an, lorsque leurs migrations les mènent sous les remparts de Rhadjabán. Le jour, ils sommeillent au milieu de leur impressionnante cité de tentes mordorées, ou sur les bancs de pierre baignés par le soleil. Mais sitôt la nuit tombée, le théâtre résonne de clameurs étranges, tandis que les Skillkyss échangent des plantes rares ramenées du désert profond contre des objets manufacturés par les mages de la ville. Jusqu'ici, ils se sont toujours montrés pacifiques et réservés. Mais au fond, qui les connaît vraiment ?

Les murailles

Il y a cinquante ans, après les jours de Fureur, le grand prêtre de l'époque réunit le conseil et tous les prêtres pour leur annoncer qu'il avait eu une vision du dieu Airain. Il fallait construire une grande muraille pour ceindre la ville, avec le temple pour centre. La forme de cette enceinte serait le nouveau symbole du culte. On percevait seulement trois portes, la quatrième figurant sur le symbole représentant les mystères que l'homme ne peut franchir.

Et la construction commença. Que ce soit grâce à l'énergie humaine ou par magie, il fallut seulement cinq ans pour achever la structure elle-même, et encore un an pour parer les murs intérieurs de grandes plaques de bronze. Les murailles, constituées de terre cuite et de pierre, avec des contreforts, sont longées par un petit fossé (2 m de large sur 1,50 m de profondeur) à l'extérieur comme à l'intérieur (aucune maison ne s'adosse à l'enceinte). Les portes de la ville sont en bronze (on les ferme pour la nuit) et elles coulissent à l'intérieur des murailles. Le grand pont de bois qui franchit le fossé est lui aussi recouvert de lamelles





de bronze. La ville s'étant plutôt développée en direction de la rivière Garlang, lors de l'achèvement des murailles on aménagea le nord de la cité (plutôt vallonné) en jardins plutôt que de le laisser en friche. C'est de ce moment que datent également les premiers faubourgs et la construction des douanes.

L'usage du cuivre

Le transport et la possession

Que ce soit aux douanes ou aux portes de la ville, on expliquera au voyageur les usages et la réglementation concernant les métaux à Rhadjabân. En résumé, on peut y introduire n'importe quel type de marchandise, sauf tout ce qui est composé des matériaux suivants : cuivre, bronze, fer et acier.

Pour le fer et l'acier, on autorise l'équivalent d'un poids de 5 kilos par personne (en général, une épée et une dague, mais pas une cote de mailles et encore moins une armure de plates).

On rachète aux aventuriers leurs pièces en cuivre, en échange de pièces en argent, à un taux relativement intéressant. Le zirham, utilisé en ville, est une pièce gravée à base de zinc et d'étain. Il est possible d'échanger ses pièces de monnaie contre des zirhams (1 pièce de cuivre contre 1 zirham). Mais il est encore plus intéressant d'échanger du cuivre contre de l'argent (les douaniers offrent 10% de plus d'argent que ne vaut le cuivre). Quand on quitte la ville, on peut rechanger ses zirhams contre de l'argent ou de l'or (mais pas du cuivre). La monnaie est donc perdue.

Il est interdit d'introduire en ville des objets (casserolles, armes et/ou armures, etc.) en airain, cuivre ou bronze, mais leur possession est autorisée dans les faubourgs. On oblige les voyageurs qui possèdent de tels objets à les laisser en dépôt aux consignes de la douane. Ils sont récupérés en repartant. Il y a néanmoins des exceptions pour tout ce qui concerne les objets magiques ou enchantés (même métalliques) qui peuvent circuler librement. Pour un prix exorbitant (au minimum cinquante fois la valeur du métal brut de l'objet), certains prêtres d'Airain peuvent rendre temporairement « magiques » certains objets et leur permettre ainsi de pénétrer en ville. Cette magie n'a aucun effet visible, et disparaît en général dans les cinq jours.

Si un voyageur est arrêté en ville en possession de cuivre, son métal est aussitôt confisqué. Pour de grandes quantités (au-delà de cinquante pièces de cuivre), le contrevenant

est banni et subit la marque d'acier (voir le Temple).

La transformation

Tout le cuivre qui pénètre en ville suit un trajet bien précis, dans des chariots de bronze hermétiquement clos, et va directement à la fonderie du quartier des marteleurs. Cette fonderie est la propriété des prêtres d'Airain, mais ils ne sont pas forgerons pour autant. Les fondeurs, caste supérieure des poseurs (ceux qui posent les plaques de bronze), sont seuls autorisés à manier ce cuivre et ce bronze. Ils sont aidés par quelques Kâs, des nains forgerons résistant bien à la chaleur infernale. Le cuivre est transformé en bronze après avoir été mélangé à de l'étain. Il y a deux qualités de bronze produit : celui à 8% d'étain, appelé bronze d'esprit, servant aux ornements de quelques statues ; et celui plus courant, avec 20% d'étain, ou bronze de corps, pour tous les autres usages, c'est-à-dire recouvrir des murs, former des minarets. Les prêtres bénissent ensuite le bronze ainsi fondu, ce qui lui donne une « signature » magique qui permettrait de le retrouver à distance s'il était volé. De plus, ce rituel diminue l'oxydation du bronze, évitant qu'il tourne trop vite au vert-de-gris, et augmente sa résistance à la chaleur et aux éclairs.

Le bronze est toujours fixé, il n'est jamais mobile. Ainsi il n'entre pas dans la composition des bijoux, des armes, des armures. Les chevaliers d'Airain ne peuvent pénétrer en armure dans la cité (même les armures magiques de bronze sont à peine tolérées). Il semble également que le cuivre (qu'un contrebandier pourrait avoir dans sa bour-

Comment jouer les faubourgs

L'ambiance y est proche des villes du Far West américain comme Tombstone, mais en même temps on pourrait se croire sur les bords du Gange pour ce qui concerne les habitations et la population. Il y a des grandes zones désertes et des rues ou des marchés qui grouillent de monde.

se) disparaisse parfois spontanément (1 chance sur 100 chaque jour pour un voyageur possédant du cuivre). Si on demande ce qui s'est passé, et que l'on n'ait pas peur d'être arrêté en en parlant, on apprendra que « Le dieu Airain a pris sa part ». (Voir Les secrets p. 82.)

Les magiciens ont construit des « machines infernales » (à base de mécanique, d'électricité et de magie) à partir du bronze fourni par le Temple. Ils le payent un prix raisonnable tant qu'ils respectent les plans de construction et d'urbanisme décidés par les autorités religieuses et les marteleurs. Par contre, pour leurs expériences, ils ont besoin de cuivre pur. Celui-ci leur est vendu dix fois plus cher que le coût du métal (voir scénario p. 48). Et encore, ils disposent de toute petites quantités, et uniquement après qu'ils aient décrit le cadre de leurs recherches au Temple. Il semblerait que certains magiciens pensent à organiser un trafic du cuivre pour se procurer celui qui leur manque.

Et si nous lisions l'encyclopédie

Voici quelques renseignements tirés de diverses encyclopédies. Vous pouvez vous en servir pour rendre Rhadjabân plus « réaliste ».

— **Bronze.** Alliage de cuivre et d'étain à forte teneur en cuivre (près de 80% de cuivre). Les bronzes sont des alliages de fonderie obtenus en désoxydant au phosphore, avant coulée, les constituants oxydés du cuivre et de l'étain. Suivant le pourcentage d'étain, l'usage du bronze est différent.

— **Airain.** Synonyme ancien de bronze, employé également dans le sens : résistant, impitoyable, implacable. Il n'y a donc pas de différence entre bronze et airain.

— **Laiton.** Alliage de cuivre et de zinc (zinc de 5 à 40%). Utilisé en bijouterie pour sa malléabilité, sa résistance mécanique et à la corrosion.

— **Cuivre.** Métal de couleur rouge-brun. Après l'argent, c'est le meilleur conducteur de la chaleur et de l'électricité. Il s'oxyde à l'air et se couvre d'une couche toxique de vert-de-gris. En médecine, le cuivre peut être employé comme antiseptique cutané, un excès de cuivre dans des aliments étant par ailleurs très toxique. L'oxyde cuivreux sert à colorer le verre en rouge ; l'oxyde cuivrique (noir) sert à colorer le verre en vert ; le sulfate de cuivre est bleu (hydraté) ou blanc (anhydre) ; le chlorure de cuivre est blanc, insoluble dans l'eau. On trouve le minerai de cuivre sous forme oxydée (cuprite, azurite, malachite) ou plus souvent sous forme sulfurée (chalcopryrite, chalcosine, bornite). La cuprite est un oxyde de cuivre rouge, fréquent aux affleurements des sites métallifères.

L'azurite est un carbonate naturel de cuivre, de couleur bleue. La malachite est une pierre d'un beau vert vif, utilisée en joaillerie et tabletterie.

Us et coutumes

Un petit bol d'eau est posé derrière la porte de chaque maison, on s'y lave les mains avant de les égoutter d'un grand geste par terre. Il y a longtemps, quand il y avait encore un peu de cuivre dans la région, ces bols étaient installés à la sortie des mines, et on en filtrait l'eau afin de recueillir les moindres particules de cuivre.

Le guide du voyageur

« Écoute, étranger, le Vrysh'Anath* qui appelle tes pas, laisse-toi emplir par l'âme de la cité d'Airain et enivre-toi de son spectacle enfiévré. Déambule sous les arches d'argile, au gré des larges voies saupoudrées du sable brun du désert. Poursuis les brumes odorantes s'échappant des étuves surpeuplées. Contemple les mille et un visages qui croisent ta route : races humanoïdes bigarrées, polisseurs de bronze, musiciens inspirés. Car le Vrysh'Anath est lieu de tolérance. Apprends aussi la patience lorsque sommeille le shôg-shôg sacré en travers de ton chemin, et arrête-toi un instant sur une place ombragée : en un clin d'œil, elle se remplit d'une foule hilare se pressant autour d'un tisseur de rêve, d'un dresseur de brume. Mais gare aux lueurs lourdes qui annoncent l'orage, car les tornades de foudre peuvent en un instant souffler toute vie... »

Extrait de « Rhadjabân, cité magique » par Rhafik Nish.

* Terme désignant les quartiers populaires de Rhadjabân, signifiant littéralement l'âme voilée.

Les portes de la ville

Lorsque le voyageur passe sous les murailles de la cité, sur le pont de bois et de bronze, il ressent souvent un frisson. Plus que le respect religieux, c'est l'électricité statique qui le fait sursauter, chauffant même le rare acier qu'il peut transporter. Une fois qu'il a remis le certificat de la douane aux soldats en faction à la porte, on le fouille parfois, et il arrive qu'un prêtre lui lance un regard curieux (et magique, pour détecter le cuivre). Derrière les portes, avant d'entrer vraiment en ville, il découvre les baraquements des gardes, prompts à réagir à toute éventualité. Comme tous les guerriers de Rhadjabân, ils portent des armes en bois, en os, en obsidienne ou en verre taillé.

Rues et places du Vrysh'Anath

Les rues marchandes

Elles comportent des habitations au premier étage, tandis que le rez-de-chaussée est réservé aux échoppes. Un visiteur curieux ne saurait manquer la ruelle des marchands de bougies et ses Gnomes sculpteurs sur cire, ni les parfums enivrants de l'allée aux Épices, ou les poèmes de fleurs tissés par les Elfes de la promenade des Lotus, sans oublier les courses de carrioles qui dévalent la côte des Char-

pentiers ou le fameux khetzâl, l'alcool des Nains kâs, servi dans l'impasse des Tonnelles.

Les mille et une croisées

À chaque carrefour trône un espace privilégié, lieu d'échanges, d'altercations et de spectacles. Dès les premières lueurs du crépuscule, la foule se masse autour des artistes : les khéfirs, êtres décharnés et ascétiques qui s'allongent sur des planches de pointes d'os ; les dresseurs de brume capables de générer et de maîtriser des chapelets de petits nuages colorés au rythme des histoires fantastiques contées par les tisseurs de rêve.

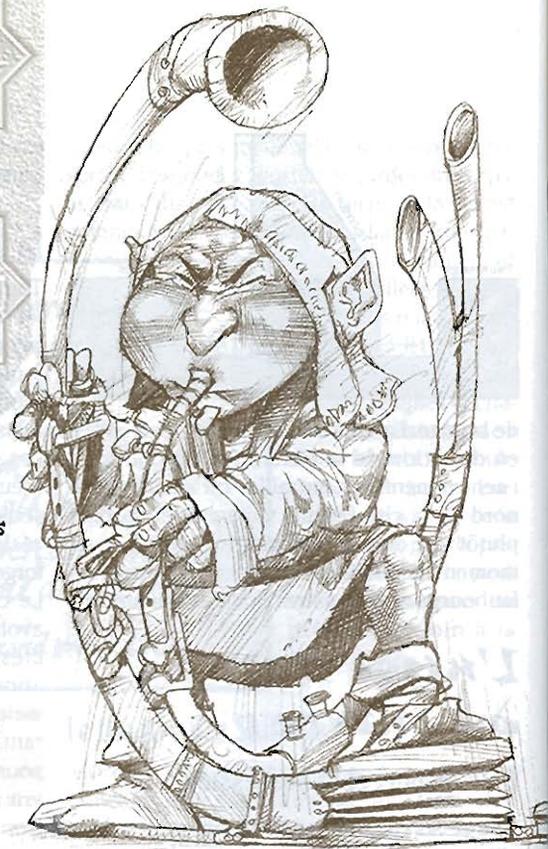
La rue des Croissants de miel

C'est un enfer de tentations pour les gourmets. Les pâtisseries y exposent leurs créations les plus originales, crèmes brûlées au khetzâl, gâteaux au lait de shôg-shôg... Un seul inconvénient : les caves et greniers de la rue sont tellement infestées de farfellahs, des lutins gourmands et voleurs de sucreries, que Sham Balog le maître pâtissier a créé une brigade de lutte contre ces nuisibles.

Autres endroits pittoresques

La terrasse aux Couleurs

Venelles, escaliers et ponts étroits s'y entrecroisent au milieu des bassins où laines et



tissus trempent dans des bains multicolores. On peut y rencontrer d'imposantes matrones demi-orques gérant les teintureries, mais aussi des gangs d'enfants voulant semer leurs poursuivants, ou quelques voleurs négociant une affaire discrète.

Le chemin des Mélomanciens

C'est un labyrinthe de passages couverts sinuant entre les habitations des musiciens de Rhadjabân. S'y promener est une aventure aussi épique que poétique... Ici, une cithare résonne derrière les volets clos d'une ruelle déserte. Là, le passage s'emplit de danseuses elfes vibrant au son du bolong et des didjéri-dous d'un orchestre hobbit déchaîné. Ailleurs, on aperçoit un mélomancien gnome penché sur d'étranges instruments, comme cette énorme trompe reliée à un soufflet de forge, dont les basses fréquences firent s'effondrer tout un étage. Au hasard des rencontres, on peut apprendre la harpe ou le yawangi à vent, être enrôlé dans une école de bardes, à moins de faire les frais d'une dispute entre danseuses de braise, ou d'être défié en duel de cris.

La Caverne aux merveilles

Véritable ville miniature aménagée au cœur des anciennes citernes d'eau potable, ce quartier troglodyte regroupe divers ateliers d'artisanat. La lueur de centaines de lampes à huile suspendues illumine le travail minutieux des artistes : maîtres verriers soufflant vaisselle et coupes colorées dans un verre grossier mais solide, shôg-shôgis sculptant les squelettes creux des shôg-shôgs en divers objets utilitaires ou armes résistantes à la corrosion... Mais le plus remarquable est l'enclave des sculpteurs de vie, une communauté de taxidermistes aux traits dissimulés par un uniforme sombre. Leur art, admiré et res-

CASUS

Belli

96

Cet encart détachable correspond aux pages 47 à 78.

Adaptations Simulacres

En page 78.

Accessoire Casus Belli

Une feuille de personnage pour *Simulacres*, en pages 85 et 86. (Spécial 10 ans!)



p. 48

Les feux du ciel

POUR AD&D2



p. 52

Memory backup

POUR EMPYRIUM



DESTINATION AVENTURE

p. 55

Vert crescendo

POUR EARTHDOWN



p. 60

Solstice mortel

POUR MAGE



p. 64

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR STAR WARS

Projet Poing d'acier

AD&D2

Les feux du ciel

Ce scénario est destiné à servir d'introduction à Rhadjabân pour un groupe d'aventuriers de niveau 4-5. Le MJ et les joueurs peuvent être de tous niveaux d'expérience.



Le mois des Tornades

Chaque année, quand revient le mois des Tornades, la vie des habitants de Rhadjabân change. Les tornades de sable venues du désert fondent sur la ville avec régularité et acharnement. Les tentes des faubourgs (et les rares présentes en ville) sont démontées ou voient leurs structures renforcées par moult cordages et parevents. Les possesseurs de maisons en pierre se calfeutrent chez eux dès que le vent se lève, bouchant la moindre ouverture afin que le sable ne pénètre pas. Les autres trouvent asile dans les temples ou les auberges, qui ne désempissent pas. Mais les tornades ne handicapent ni les commerçants, ni les prêtres du culte du Dieu rouge, bien au contraire. Le mois des Tornades est un mois de pèlerinage et nombreux sont ceux qui font le voyage jusqu'à Rhadjabân chaque année pour assister à la manifestation de la puissance divine, le retour d'Airain. En effet, le vingt-troisième jour de ce mois, date anniversaire de la chute de la météorite, une gigantesque tempête se lève inmanquablement, charriant tornades et éclairs sur la ville. C'est le début des jours de fureur. Tous ceux qui sont baignés par cette pluie sont bénis... s'ils parviennent à survivre dans cet enfer de sable, de vent et d'électricité. C'est le jour, dit-on, où les miracles s'accomplissent. La ville fourmille de pèlerins. Plusieurs rues sont recouvertes à l'aide de planches et de couvertures afin de servir de marchés provisoires et de permettre au commerce de continuer même pendant les tempêtes, la caverne aux Hurlleurs n'étant pas assez grande pour accueillir tous les commerçants. Les prêtres prêchent et préparent des cérémonies somptueuses pour fêter le retour annuel de leur dieu. A l'exception des rituels, ils n'ont pas le droit de pratiquer la magie pendant ce mois. C'est pourquoi les chevaliers d'Airain redoublent de vigilance, afin de décourager tout contre-

bandier qui voudrait profiter de l'aubaine et introduire du cuivre dans la ville. Bien sûr, l'occasion est trop belle...

Trafic de cuivre sous l'étang

Le clergé et la communauté magique de Rhadjabân n'ont jamais été en très bons termes. Chacun considère l'autre comme un mal nécessaire. Grâce au culte d'Airain, la région est prospère et regorge de cuivre. Grâce aux magiciens, la ville n'est pas détruite à chaque orage. La pierre d'achoppement est bien sûr l'usage du cuivre. Métal sacré pour les uns, instrument d'expérimentation pour les autres, il est l'objet de toutes les convoitises. Avant la construction de l'Anneau de Sahâl, les orages provoquaient des dégâts considérables, et plusieurs temples ou tours recouverts de cuivre ont brûlé, se sont effondrés ou ont rôti leurs occupants. Le contrôle et le stockage de l'énergie des orages ne sont donc pas remis en question, mais les prêtres ont toujours beaucoup de problèmes avec l'utilisation impie que font les magiciens du corps de leur dieu. Comme le clergé contrôle le commerce du cuivre à Rhadjabân, il fait payer une taxe, égale à dix fois la valeur du cuivre utilisé, pour chaque parcelle de métal que les magiciens « soustraient » aux marteleurs. De plus, les magiciens doivent justifier de l'utilisation du cuivre acheté aux prêtres, ce qui nuit à leur réputation d'êtres mystérieux et les ennuie considérablement. Les besoins en cuivre des magiciens sont considérables et les profits qu'ils tirent de la vente du fizz suffisent à peine à rembourser la taxe. Cette situation mène tout naturellement à la création de réseaux de

contrebande, les magiciens étant prêts à payer aux revendeurs de cuivre jusqu'à quatre fois le prix offert par les prêtres (ce qui représente encore une économie d'environ 60%). Une fois la marchandise arrivée dans le quartier des magiciens, elle devient impossible à distinguer du cuivre légalement acquis. Le véritable problème est d'introduire illégalement le cuivre à Rhadjabân.

Le mois des Tornades est une bénédiction pour les trafiquants. Comme les prêtres n'ont plus le droit d'utiliser leurs sorts de détection pour repérer le cuivre, chacun redouble d'imagination pour passer du métal en fraude. Chariots à double fonds, shôg-shôgs gavés de pièces, vêtements trempés dans une solution de limaille de cuivre, outils creux, lingots rendus

Et le vingt-troisième jour du mois des Tornades, Il s'abattit sur la plaine.

Livre du Dieu rouge (I.1)

temporairement invisibles (seulement rentable en grande quantité), etc. Mais plusieurs décennies d'expérience ont rendu les « douaniers » de Rhadjabân redoutables d'efficacité (ils peuvent ainsi reconnaître un Sac sans fond du premier coup d'œil). Un contrevenant voit son bien saisi et doit s'acquitter d'une amende d'un montant de vingt fois la valeur de ce qu'il tentait de passer en fraude. Pour les sommes les plus importantes, la sentence est une peine de prison ou de pilori, assortie de quelques coups de bâton.

Il n'en reste pas moins qu'un trafiquant connu sous le nom d'Ibn Bel'ibel revient chaque année, et parvient à passer sa marchandise au nez et à la barbe des prêtres. Cette année, son chargement est destiné à finir sous un étang de Rhadjabân, mais rien ne va se passer comme il l'escomptait.

A « L'entrefer »

Large bâtiment de pierre chaulée situé à la limite du quartier des magiciens, *L'entrefer* est la taver-



ne la plus fréquentée de Rhadjabán. La raison en est simple, c'est le seul endroit situé à l'extérieur de l'Anneau de Sahál où l'on peut consommer du fizz. Durant le mois des Tornades, la salle principale, qui peut accueillir près de deux cents personnes, est toujours pleine à craquer. Les quelques salons privés sont réservés des semaines à l'avance. L'ambiance y est chaleureuse, le fizz aidant à aplanir les différends plutôt qu'à exciter les buveurs. Quelques bateleurs offrent des spectacles entre les tables, mais le hurlement du vent rend leur tâche difficile. L'endroit est tenu par un vieux magicien à longue barbe blanche, Malik, qui produit une cuvée spéciale de fizz d'une qualité incomparable, réservée à ses meilleurs clients. Pour une raison inconnue, la plupart des serveurs sont des Skillkyss (hommes-dragons bleus). *L'entrefer* ne possède pas de chambres, mais les clients qui le souhaitent peuvent louer à Malik l'un des multiples bungalows de pierre voisins de l'édifice. C'est d'ailleurs sûrement là que résident les personnages.

L'aventure commence au début de l'après-midi du vingtième jour du mois des Tornades. Les personnages sont loin de jurer dans la foule bigarrée qui emplit la salle de *L'entrefer*. L'endroit étant bondé, un marchand s'est installé à leur table. Le disque de bois gravé, large et épais, qu'il porte en collier le désigne comme un propriétaire de caravane. Cet insigne permet aux marchands de se reconnaître et d'identifier leurs spécialités. Celui du caravanier, dont le nom est Ibn Bel'ibel, indique qu'il fait le commerce de tissus et de tapis. Il se montre jovial et dépensier, car il dit être sur le point de conclure une excellente affaire. Il vient d'arriver en ville, et a déjà trouvé un acheteur pour toute sa marchandise, à un prix des plus intéressants. Pour l'instant, son chargement se trouve dans les faubourgs. Les personnages ne pourront guère en apprendre davantage. Plus tard dans la soirée, après le départ d'Ibn

Bel'ibel qui désirait vérifier l'installation du campement de sa caravane, les personnages sont abordés par un homme d'une trentaine d'années. Visiblement mal à l'aise dans cet endroit et dans des vêtements civils, il se présente à voix basse (autant que le bruit dans la taverne le permet). Il se nomme Gargarian, et c'est l'un des rares inquisiteurs du Cœur du dieu Airain. Les inquisiteurs sont des enquêteurs à qui le culte confie les missions que les chevaliers d'Airain ne peuvent accomplir. Leur existence n'est qu'une rumeur, les chevaliers ayant dans la région une réputation d'infailibilité. Après avoir emmené les personnages à l'écart, Gargarian leur expliquera son problème.

Au fil des années, il a acquis la certitude que Ibn Bel'ibel faisait entrer du cuivre en fraude dans Rhadjabán. Mais le marchand est malin. Il ne se présente aux abords de la ville que durant le mois des Tornades, période pendant laquelle il sait qu'il est impossible aux prêtres de détecter le cuivre dans son chargement, et effectue toujours ses transactions dans les faubourgs, où il n'est pas illégal de posséder du cuivre. Il y a quelques années, un appogiaste a croisé sa caravane alors qu'elle se dirigeait vers Rhadjabán, juste avant le début du mois des Tornades. Il a bien détecté la présence de cuivre, métal qui avait disparu quand la caravane est repartie. Une estimation des profits d'Ibn Bel'ibel montre qu'il doit vendre son cuivre aux magiciens et donc posséder un moyen de le faire pénétrer dans les murs de la ville. Plusieurs années d'enquête et d'espionnage n'ont pas permis de percer son secret. Mais comme les prêtres ne peuvent pas utiliser la magie, ils ont un certain désavantage. Aussi Gargarian, en dernier recours, demande-t-il aux personnages de l'aider. Ils ont déjà sympathisé avec Ibn Bel'ibel et l'inquisiteur leur offre tout le soutien logistique dont ils pourraient avoir besoin, ainsi qu'une récompense substantielle en cas de réussite. L'inquisiteur leur indique l'emplacement de la caravane d'Ibn Bel'ibel et leur fixe rendez-vous pour le lendemain soir dans une taverne, plus discrète, de la terrasse des Tanneurs. Il espère être alors en mesure de leur donner des informations sur l'identité et le moyen de confondre le commanditaire d'Ibn Bel'ibel.

Essaim transformé

La méthode employée par Ibn Bel'ibel pour faire pénétrer du cuivre à Rhadjabán est à la fois originale et efficace. Comme le cuivre ne peut franchir les portes de la ville sans être repéré, il suffit de le faire passer par-dessus les murailles. Et pour que personne ne s'en aperçoive, il suffit de choisir le bon transporteur et d'attendre le bon moment. Ibn Bel'ibel a construit une ruche pour de monstrueuses abeilles géantes. Chacune d'elles mesure une douzaine de centimètres de long, et est assez forte pour transporter en vol une masse équivalente à une pièce de cuivre. Le contrebandier dissimule dans son médaillon, qui est en fait une boîte hermétique, la reine de la ruche et quelques larves. Quand il entrouvre la boîte, les vibrations émises par la reine sont perceptibles

par l'essaim jusqu'à deux kilomètres de distance. Les abeilles se précipitent pour nourrir leur reine et les larves. Pour ce faire, elles emportent avec elles des pièces de cuivre précédemment trempées dans un suc à base de gelée royale. Elles continuent de faire la navette entre la cargaison de pièces et la reine jusqu'à ce qu'Ibn Bel'ibel referme la boîte. Elles regagnent alors la ruche où d'autres contrebandiers les endorment à l'aide de vapeurs de fleurs soporifiques. Pour que l'essaim ne soit pas repéré par les habitants de Rhadjabán, Ibn Bel'ibel n'opère que pendant un orage, les abeilles étant invisibles dans les tourbillons de sable. Elles sont assez fortes pour pouvoir voler vers leur but sans perdre leur fardeau, même dans ces conditions.

La caravane d'Ibn Bel'ibel est composée de quatre chariots. L'un d'eux renferme la ruche, les trois autres les pièces de cuivre, le tout étant convenablement dissimulé par des tissus et des tapis (dont il parvient même à vendre une partie). Elle est scrupuleusement gardée par une dizaine d'hommes, qui ressemblent plus à des mercenaires qu'à des caravaniers. Ils ont établi un campement dans un quartier calme des faubourgs de la ville. Il comprend deux tentes et est délimité par une corde tenue par des piquets. A tout moment, même pendant les orages, au moins cinq des hommes d'Ibn Bel'ibel montent la garde.

Fizz de Sharrid

Tout comme la ville, les faubourgs débordent d'activité en cette période de pèlerinage. Simple-ment, il ne s'agit pas du même type d'activité. Malgré la présence des chevaliers d'Airain qui patrouillent et assurent l'ordre, le clergé de Rhadjabán ne peut contrôler les mœurs des habitants des faubourgs. A cause des orages, la plupart des réjouissances ont lieu dans des maisons plus ou moins solides en argile ou en pierre. Cabarets, tri-pots, tavernes louches, fumeries, allées sombres, tous les endroits sont bons pour trouver son plaisir, conclure des affaires ou se faire escroquer, voire détrousser. Les bandits locaux réalisent leur meilleur chiffre d'affaire durant cette période, aussi la concurrence est-elle rude. Une bande d'aventuriers bien armés ne devrait cependant pas trop provoquer la convoitise : il y a tant de pèlerins plus faciles à plumer !

Les personnages ont du mal à trouver le campement d'Ibn Bel'ibel, l'urbanisme étant un terme ignoré des architectes des faubourgs. Une fois qu'ils l'ont atteint, il leur est facile de se dissimuler dans les ruelles adjacentes pour observer les agissements des contrebandiers.

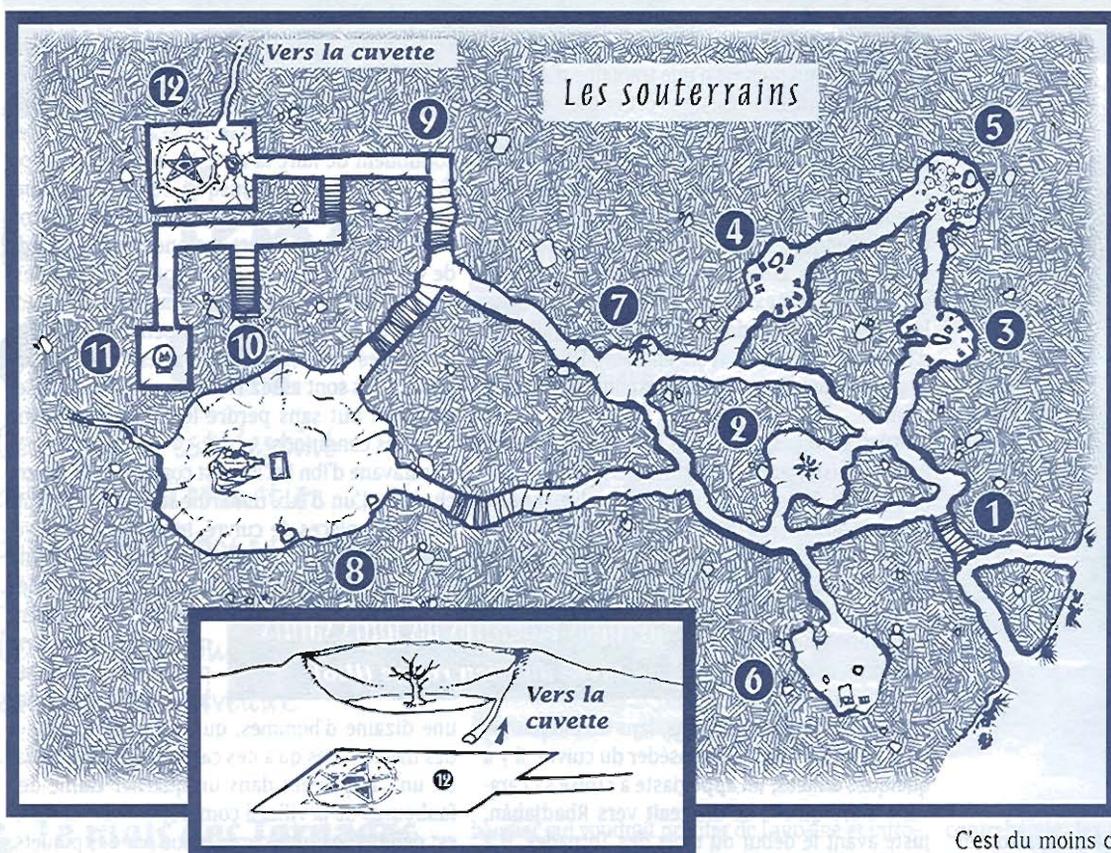
En fin d'après-midi, un homme vient rendre visite à Ibn Bel'ibel. Un long manteau dissimule ses traits, mais ses riches babouches indiquent que ce n'est pas un pèlerin. Il s'agit de Sharrid, un vieux magicien de Rhadjabán, qui vient discuter des modalités de livraison de son chargement, car c'est lui le client d'Ibn Bel'ibel. Après quelques minutes de discussion, Sharrid repart vers la ville. Les personnages ont tout loisir de le suivre. Avant de regagner sa demeure dans le quartier

*Tu ne t'emploieras pas aux arts
magiques vulgaires les jours saints.*

Livre du Dieu rouge (II.6)

nablement dissimulé par des tissus et des tapis (dont il parvient même à vendre une partie). Elle est scrupu-

leusement gardée par



Après deux heures d'attente, Sharrid, furieux, se dirige vers la galerie et y pénètre. Il n'en ressort pas. (Si les personnages veulent explorer la caverne, reportez-vous au plan.)

Lorsque les aventuriers retournent à leur bungalow, une surprise de taille les attend. Le sol de la pièce est jonché de pièces de cuivre. Il y en a au moins 30 000! Une odeur sucrée flotte dans l'air. Sur les pièces gît le cadavre éborgné d'Ibn Bel'ibel. Son médaillon a disparu. Les personnages ont intérêt à vite reprendre leurs esprits, car une patrouille de police se dirige vers leur bungalow. Mieux vaut ne pas s'attarder!

Concurrence déloyale

Formont prospérerait si le khetzâl, l'alcool du cru, se vendait mieux dans la région.

des magiciens, Sharrid fait un détour par le Rocher.

Le Rocher est une colline agrémentée de jardins qui se trouve dans la zone dénuée de constructions au nord-ouest de Rhadjabân. Quelques sentiers la parcourent mais, dans le vent et le sable tourbillonnants, l'ascension n'en est pas aisée. Sharrid se rend dans une cuvette de trente mètres de diamètre proche du sommet du Rocher. Relativement à l'abri des vents et seulement exposée au soleil pendant quelques heures par jour, elle comporte un petit étang peu profond. Au centre de l'étang se trouve un îlot dont le seul ornement est un grand arbre dénudé, apparemment mort. Sharrid reste quelques instants à contempler l'arbre depuis le rivage, puis s'en retourne chez lui.

Il n'est pas facile d'obtenir des renseignements sur les magiciens, car il n'y a pas grand monde à part eux dans le quartier où ils demeurent. Il existe une unique taverne, *L'étincelle*, les magiciens consommant d'ordinaire le fizz dans des salons ou des clubs privés. On peut y discuter avec les habitués et en apprendre un peu plus sur Sharrid. Quelques pèlerins intrépides s'y rendent parfois et tous arborent des marques de légères brûlures dues aux décharges électriques. Il faut en effet plusieurs jours avant d'acquérir les réflexes qui permettent d'éviter les accidents.

Sharrid est très réputé dans le quartier, car il est l'héritier des secrets de Bal'Barach, le magicien qui a modifié le fizz créé par Sahâl pour le rendre non seulement plus efficace, mais aussi délicieux. Une trentaine de magiciens fabriquent leur propre fizz, chacun gardant jalousement sa recette, mais celui de Sharrid est incontestablement le meilleur. Il est produit en plus grande quantité que les autres, et c'est celui que l'on peut consommer à *L'étincelle* ou à *L'entrefer*. D'après les connais-

seurs, le fizz de Sharrid doit son goût unique à des ingrédients secrets.

Quant à l'arbre de la cuvette, rares sont ceux qui le connaissent, et encore plus rares ceux qui pourraient l'identifier. Pourtant, il existe à Rhadjabân un spécialiste en horticulture, vers qui les personnages seront orientés s'ils interrogent les habitants. Il s'agit de Barbasouche, le maître parfumeur (voir sa description p. 79). Il connaît la nature de l'arbre et même sa légende, qui dit qu'il donne des fruits le jour du retour d'Airain, le vingt-troisième du mois des Tornades. Il est ouvert, jovial, et tout disposé à livrer ces informations, surtout si les aventuriers lui achètent quelques-uns de ses produits.

Tout le monde en ville sait que certaines des galeries du Rocher servent de résidence à des Skillkyss à la piètre réputation. On dit qu'ils feraient partie d'une secte dissidente, et que les autres Skillkyss, tout comme les prêtres d'Airain, ne les tolèrent que parce qu'ils ne font pas de prosélytisme.

Lapins et chasseurs

Le lendemain, Ibn Bel'ibel quitte son campement et va en ville, conclure son affaire avec Sharrid. Il veille donc à ne pas être suivi, et sème les PJ s'ils tentent de le suivre. De son côté, Sharrid se rend à la cuvette pour l'attendre. En vain, car Ibn Bel'ibel ne se montre pas. En revanche, Sharrid semble fasciné par une ouverture dans la paroi de la cuvette. Les personnages ne sauraient dire si elle était là hier. Cela semble être l'entrée de l'une des nombreuses galeries qui traversent le Rocher. Simultanément, une partie du groupe a dû se rendre au rendez-vous avec Gargarian. Hélas, à l'auberge de la terrasse des Tanneurs, l'inquisiteur brille par son absence.

C'est du moins ce dont est persuadé Olgakh, le plus important bouilleur de khetzâl nain kâ. Mais, évidemment, les voyageurs préfèrent dépenser leur argent pour acheter du fizz, qui ne rend pas malade et laisse les boyaux intacts. Encore un tour de shôg-shôg de ces maudits magiciens! Mais Olgakh a décidé de prendre sa revanche. Il a réuni une petite fortune en objets enchantés, et est allé l'offrir au dragon aveugle pour apprendre le secret de Sharrid. Le dragon, prescient, a aussitôt su que cet insignifiant nabot allait jouer un rôle dans un drame qui le dépasse... un drame où les PJ figureront aussi, plus tard. Le dragon a donc expliqué à Olgakh l'importance de la gourde pour Sharrid. La gourde est le fruit du gourdier, un arbre extrêmement rare dans la région. Ressemblant à une calebasse, il renferme une huile dont Sharrid se sert comme catalyseur dans la production de fizz. Il en utilise une infime quantité à chaque fois, mais à force, il a fini par épuiser son stock. C'est alors qu'il fit une amère découverte : tous les gourdiers à des dizaines de lieues à la ronde avaient brûlé. Olgakh avait mis son plan à exécution. Le seul gourdier rescapé se trouve à Rhadjabân, sur le Rocher, mais il n'a plus donné de fruits depuis des années, sans doute empoisonné petit à petit par les résidus cuivreux qui constellent le Rocher.

Sharrid n'est pas un disciple d'Airain, mais il a la connaissance de la réalité des miracles du mois des Tornades. En fouillant dans les écrits de son maître, il découvrit qu'il existait un moyen d'obtenir une gourde pendant cette période. Il fallait pour cela recouvrir le gourdier de Rhadjabân de cuivre et, le soir du retour du dieu Airain, un fruit apparaîtrait sur l'une des branches. Bal'Barach affirmait avoir déjà employé cette technique, mais sans en expliquer les causes. Le problème changeait donc de nature : Sharrid devait se procurer illégalement du cuivre. Le magicien prit contact avec Ibn Bel'ibel. Mais le dragon aveugle

avait également prévu cette démarche, et Olgakh tendit un piège au contrebandier. Sa seule touche personnelle a été de vouloir punir un groupe d'innocents aventuriers (les PJ) de préférer le fizz au khetzâl en les impliquant dans l'affaire. Il a engagé un faux inquisiteur pour leur faire quitter leur chambre et a forcé Ibn Bel'ibel à y amener son cuivre, afin que celui-ci ne puisse plus être utilisé par Sharrid.

Tord-boyaux

Les galeries situées sous l'étang du Rocher sont occupées par des Skillkys qui ont choisi d'adopter le dragon aveugle comme guide, pensant qu'il est leur mythique dragon bleu (rien ne prouve que le dragon aveugle soit bleu, en fait. Ils ne l'ont jamais vu. D'ailleurs, ils l'appellent Sunssaniit plutôt que « dragon aveugle »). Les autres Skillkys considèrent au mieux cette croyance comme stupide, au pire comme blasphématoire. Les Skillkys de Rhadjabân n'ont que très peu de contacts avec les habitants du Rocher. Le mois des Tornades est également une date importante pour ces derniers car, lors d'une grande cérémonie, le dragon aveugle accorde son don de voyance à toutes les personnes bénies par le chaman de la communauté. Pendant cette période, les trente Skillkys (dont la moitié de femmes), qui vivent d'ordinaire chichement de l'artisanat, revêtent leurs plus beaux habits et chantent des hymnes sifflants à longueur de journée.

Les différents couloirs menant à leurs cavernes depuis la surface du Rocher aboutissent à une grille (1) qui est généralement fermée par un lourd cadenas. Les Skillkys ne refusent pas la visite d'étrangers, mais ils ne souhaitent pas les voir débarquer par surprise. La grotte (2) est le lieu de réunion de la tribu. Elle contient un grand foyer autour desquels les Skillkys travaillent et prennent leurs repas. La fumée s'évacue par une ouverture dans la voûte. Les grottes (3) et (4) servent de dortoirs, les femmes et les hommes étant séparés. Le chaman a pris cette décision pour limiter la croissance du groupe, celui-ci parvenant tout juste à subsister sur ses maigres ressources. Les repas des Skillkys se composent la plupart du temps de champignons et de vers qu'ils cultivent et élèvent dans la grotte (5). La chambre du chaman (6) se distingue des autres salles par la présence d'un lit défoncé et d'un gros coffre à serrure. Il contient toutes les possessions du groupe, qui se résument à une vingtaine de pièces d'or (en monnaie), quelques outils, des herbes diverses et trente-quatre doses de poussière d'apparition. Le chaman garde en permanence la clé sur lui. La grotte (7) est inoccupée, du moins par les Skillkys, car une douzaine de grosses araignées (DV 2+2, CA 6, dommages 1-6 + poison) ont fait leurs nids dans les racines d'un arbre qui percent sa voûte. Les Skillkys ne les chassent pas car leurs œufs sont, d'après eux, délicieux. La grotte la plus impressionnante de ce réseau reste le temple dédié au dragon aveugle (8). Une grande statue de dragon aux yeux fermés surplombe un autel de pierre, dans lequel est incrusté un fragment de roche cuivrée, qui ressemble étrangement à la météorite. Un étroit boyau rectiligne s'ouvre au-dessus de l'autel et permet aux rayons du soleil de venir éclairer le fragment une fois par an : lorsqu'il passe à son zénith, le vingt-troisième jour du mois des Tornades.

Une lourde porte de bronze (9) sépare les galeries irrégulières d'une série de couloirs parfaitement rectilignes. Les Skillkys ne la franchissent jamais car, d'après le chaman, l'espace situé derrière est coupé de l'influence du dragon aveugle. Les couloirs et les pièces de cette section sont entièrement recouverts de bronze, traité comme celui qui orne les bâtiments de Rhadjabân. Un quasi-élémental d'électricité est maintenu prisonnier dans l'une des salles (12). Il alimente en permanence le bronze en courant. Toute personne touchant une paroi, à l'exception des Skillkys, reçoit 1d6+9 points de dommages électriques par round. La porte (10) devrait s'ouvrir vers l'extérieur du couloir, mais il n'y a que de la roche derrière. Dans la salle (11), un cercle de 1,50 m de diamètre a été découpé dans le bronze du sol. Sharrid y est maintenu prisonnier par trois Skillkys. Ces gardiens sont bien inutiles, car il mourrait s'il tentait de sortir du cercle. C'est Olgakh qui, après avoir découvert l'existence de ces pièces, a réussi à convaincre deux Skillkys plus crédules que les autres qu'il pourrait leur accorder une entrevue avec le dragon aveugle s'ils exécutaient ses ordres. Certain que Sharrid explorerait le tunnel

menant à la cuvette, il a placé les Skillkys en embuscade. Le tunnel en question mène directement à un pentacle où est maintenu prisonnier le quasi-élémental. Personne ne sait qui l'a invoqué ici. Si l'on prend la peine de l'observer, on peut remarquer que même confiné dans son pentacle, il évite les stalactites et les filets d'eau ruisselant de l'étang (il y est très sensible). La tactique des Skillkys, s'ils doivent combattre dans ces couloirs, est de bousculer leurs adversaires afin de leur faire toucher les parois (CA 10 moins le bonus de dextérité).

Tu laisseras la mixture macérer pendant trois jours et trois nuits avant d'ajouter l'huile de gourde.

Recette du fizz selon Bal'Barach

Épilogue

Si les PJ veulent se disculper du meurtre d'Ibn Bel'ibel et du crime de contrebande, ils devront trouver le véritable coupable. Ils peuvent identifier Olgakh à l'aide de la description que leur feront les Skillkys (s'ils n'en ont pas tué entre-temps!). Par ailleurs, Barbasouche peut venir interroger le gourdir qui, même vieux et moribond, se souvient bien du Nain kâ. Certains Skillkys ont entendu des cris humains venir de derrière la porte de bronze. Les personnages peuvent tenter de libérer Sharrid, auquel cas ils feraient bien de se rendre à l'autre des chasseurs de foudre (p. 79) pour y obtenir des bottes et des gants isolants (100 po chaque, le reste du matériel des Chasseurs risquant d'être trop cher pour eux). S'ils parviennent à libérer Sharrid, ce dernier accepte de les aider (en reconnaissant être le commanditaire du trafic), à la seule condition que les aventuriers lui permettent d'obtenir sa gourde. Les explications des personnages lui permettront de reconnaître Olgakh et de déduire ses motivations. Il ne lui restera sûrement plus assez de temps pour tenter de se procurer du cuivre. En revanche, les plaques de bronze qui recouvrent l'endroit pourraient très bien faire l'affaire, à condition de se débarrasser du quasi-élémental auparavant. C'est relativement facile, si l'on parvient à percer la voûte au-dessus de lui pour le noyer dans les eaux de l'étang (un sort d'Excavation ou quelques heures passées à piocher feront l'affaire). Au cas où les personnages tenteraient d'utiliser la force avec Sharrid, il faut se souvenir qu'il est spécialisé dans la magie électrique (et qu'il n'a bien sûr pas utilisé ses sorts sur ses ravisseurs). La nuit du retour d'Airain, si le gourdir a été couvert de bronze, un fruit apparaît sur l'une de ses branches. De même, si les personnages sont parvenus à ramener au moins un des ravisseurs Skillkys « dans le droit chemin » (c'est-à-dire dans sa tribu et en vie!), le chaman les bénit. Ils recevront le don de l'Oracle. Vous devez répondre de votre mieux à une question pour chacun d'entre eux (elles ne peuvent pas être gardées en réserve). C'est un bon moyen pour retrouver Olgakh, qui est allé fêter sa victoire en se soûlant dans la seule taverne de Rhadjabân qui ne serve pas de fizz.

Stéphane Bura

Illustration : Bernard Bittler

Plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour AD&D 2

▶ Gargarian

Voleur niveau 5. AI CN.

▶ Ibn Bel'ibel

Voleur niveau 7. AI CN.

▶ Mercenaires d'Ibn Bel'ibel

Guerriers niveau 4. AI N ou CN.

▶ Sharrid

Magicien niveau 7. AI N.

▶ Olgakh

Guerrier niveau 3. AI CN.

▶ Quasi-élémental d'électricité

Int 8. CA 2 (armes +1 ou mieux).

Une arme métallique provoque des dommages de 1-4 à son utilisateur), DV 9, petite taille, PV 55 (s'il n'est pas détruit, il régénère de 1PV par minute), TACO 11, Att/round 1, dommages 1d6+9.

A chaque round, le quasi-élémental peut également produire un petit globe d'électricité, ayant une durée d'existence de 9 rounds, qui flotte près de lui. S'il entre en contact avec un objet, le globe disparaît en lui infligeant 1d6 de dommages. Cinq litres d'eau causent au quasi-élémental 1d8 de dommages, et les dommages de toutes les attaques magiques à base d'eau sont doublés.

EMPYRIUM

Memory backup

Ce scénario est prévu pour quatre à six personnages ne possédant pas de pouvoirs ESP déclarés.

Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience. Il est fortement conseillé que l'un des joueurs interprète le rôle du cyborg Cal.

Si cela ne s'avère pas possible, Cal sera soit un ami des personnages, soit leur employeur.



Plongée dans le passé

Ce bref historique tient compte de la chronologie officielle de l'univers, qui se trouve dans le *Livre du Maître de Jeu (LMJ)*. Bien que non-officiel, il a été mis au point après discussion avec les auteurs d'Empyrium...

2177 : Le Grand Départ.

2645 : L'arche *Proteus* pénètre dans un passage hyperspatial naturel (une « stargate »). Elle disparaît pour réémerger non loin du système μ -Opuchi. Les colons s'établissent sur la quatrième planète du système, qu'ils baptisent Espérance. Ils ne jugent pas utile de donner de leurs nouvelles.

2803 : Arrivée des autres arches dans le système Luyten 789-6.

2850 : La civilisation opuchienne est à son apogée. Le travail n'y existe plus, tout est confié à des intelligences artificielles et à des robots.

2867 : Wotan, l'IA chargée de la défense planétaire, déclenche, pour une raison inconnue, un programme de destruction visant les trois lunes de la planète. Il s'ensuit un cataclysme planétaire. Seuls quelques rares survivants végètent dans de vastes installations souterraines. Une sonde est envoyée en direction de la Terre pour demander du secours.

3951 : La sonde est arrivée aux abords du système solaire, où elle est récupérée par une expédition militaire secrète du Directoire. Elle est immédiatement rapatriée sur Dondestan.

3959 : Une équipe de scientifiques et d'agents du Bureau Invisible commence l'étude de la sonde. C'est le début du projet Scrabble.

3964 : L'un des savants de Scrabble, John Flanders, décrypte une petite partie du message. Ordre est donné par le Directoire de garder l'information secrète. Flanders ne l'entend pas de cette oreille et s'enfuit. Il quitte Dondestan pour Abaris, afin de prendre contact avec la communauté farkas.

3965 : Flanders est sur Abaris. Poursuivi par les agents du BI, il cache un holo-enregistrement contenant tout ce qu'il sait, peu avant d'être assassiné dans le Hors-jeu, un quartier très pauvre à la périphérie de la ville d'Axagore. Contrairement aux habitudes du Bureau, les tueurs font l'erreur d'abandonner le corps. Il est récupéré par des outers, qui revendent son cerveau à un atelier SWinc. Flanders devient un cyborg nommé Cal.

3966 : Six mois plus tard, à la suite d'un accident, Cal commence à avoir des réminiscences de sa vie antérieure. Il demande aux personnages de l'aider.

Prologue

Il est 23 h 00 TS. Plan d'ensemble sur un bar enfumé. La strobo bleue est glacée, et un laser vert comme la mort clignote juste derrière un ventilateur qui tourne comme un dément. Quelques pingouins azimutés, gorgés de Black Ice pure, s'agi-

tent sur la piste de danse. *Dementia profundis*, le dernier hit des Matchin Moles, hurle à vous péter les tympanes. Bienvenue au *Dream's Bar*, l'un des rares lieux civilisés du Hors-jeu, le ghetto pourri, peuplé des outers ultimes d'Axagore, la capitale planétaire d'Abaris. Pour l'instant, tout est relativement calme.

« T'es sûr de ce que tu dis ? C'est pas encore tes circuits qui permutent en boucle ? »

— Non, les gars. Cette fois, c'est bien là. C'est exactement comme dans mes flashes. J'étais assis là lorsqu'ils sont entrés.

— Et tu dis que tu t'es éclipsé par la porte de derrière ? Pourquoi ?

— J'en sais rien. J'avais peur. Je suis sorti et j'ai couru droit devant moi...

— Bon, ben on y va. Mais j'te préviens, CaL. Si on trouve rien, moi j'abandonne ! »

Toujours les mêmes images incompréhensibles qui le taraudent : un bar... des hommes entrent... fuite, panique... errance dans des ruelles sombres... poursuite... passage à tabac... tout se brouille... il perd son sang... il va mourir ! Dernier souvenir avant le plongeon dans le néant : « C'est bien planqué, ils ne trouveront jamais. »

Fin du flash-back. Analyse positronique incohérente... Données insuffisantes... Pas facile d'avoir un corps de plastacier chromé et un cerveau humain ! Depuis le stupide accident qui lui a rendu une partie de sa mémoire, CaL se le répète encore et encore...

Hors-jeu

Abaris, planète mythique. Modèle de démocratie et de phare culturel pour les uns, bubon infecté de contestation pour les autres, et planète aux alouettes pour beaucoup. Un taux record d'ousters, venus de tous les horizons pour y trouver un hypothétique bonheur matériel ou spirituel, pour s'apercevoir que les places au soleil sont chères, très chères. Trop chères. Résultat, un quart de la population est entassée dans des ghettos insalubres, royaume des cafardos, des drougs et des Fungi's Kids. La police? Présente parfois, souvent au mauvais endroit et toujours trop tard. Principalement des Brigades Spéciales d'Intervention, qui tirent d'abord et questionnent ensuite... Question de principe! Drogues, sexe, violence, peste et loi du silence, tels sont les piliers de Hors-jeu...

La porte arrière du *Dream's Bar* donne sur un océan de petites ruelles mal éclairées par des lampes au carbure datant de l'époque du Grand Départ ou peu s'en faut. Il pleut, une pluie fine et froide qui colle à la peau et qui gèle les os. Au loin, une sirène du BSI. Bref, la zone intégrale, et dangereuse en plus. Pour toute heure passée à Hors-jeu, jetez un D6, et lisez le résultat sur la table ci-dessous.

1: Patrouille du BSI. Six hommes et un officier, passablement sur les nerfs.

2: Bande de cafardos autour d'un brasero. Ils chantent et dealent tranquillement...

3: 1d6* drougs en balâde (passablement imbibés, 2 chances sur 6 que la rencontre tourne mal).

4: Nazerunners prêchant le retour du grand Tout-en-un cosmique. Pas vraiment dangereux, mais franchement collants.

5: Quinze « touristes » d'Arco Production avec leurs trois accompagnateurs en vadrouille. 4 chance sur 6 que des drougs soient dans le coin, au cas où...

6: On offre le nirvana aux personnages pour seulement 30 CS. Existe en version chimique, sous forme de robotorride, etc.

Flash-back !

Peu à peu, CaL revit sa vie antérieure. Des petits riens lui indiquent qu'il est bien passé par là le soir fatidique. Et soudain, dans la énième ruelle parcourue, le flash: la mise à mort, c'était là, dans ce petit renforcement sombre! Seulement voilà, depuis, un cafardos s'y est créé un petit pied-à-terre, une structure de bric et de broc à moitié souterraine. Sur le mur, à la bombe fluo, un avertissement: « Chez Melvin, danger de mort! » Melvin est un homosolaris ayant travaillé pendant de nombreuses années pour VPB Search Company. Un malencontreux accident l'a privé de son bras droit, et il a échoué ici comme d'autres se seraient suicidés. Sa formation d'électronicien, sa relative efficacité en tant qu'indic et sa totale discrétion lui ont permis de survivre. Il est ici depuis onze mois environ, et se souvient du soir du meurtre (pour 5 000 CS. Même au noir, les composants électroniques coûtent cher). Laissons-lui la parole: « Trois hommes en imper de cuir noir ont rattrapé un fugitif et l'ont passé à tabac. Ils voulaient à tout prix savoir où il avait caché un holo-enregistrement, ou un truc de ce

genre... Ils l'ont flingué avant de partir. Paix à son âme! Après, des drougs sont arrivés et ont embarqué le cadavre. J'sais rien de plus. »

Melvin n'est, bien entendu, pas ici par hasard. Il travaille en fait pour le Bureau Invisible. Flanders a caché, quelque part en ville, un holo-enregistrement contenant toute son histoire, le code de décryptage complet et le message de la sonde. Sans être certain que cet holo existe, le BI a préféré ne pas prendre de risques, et a envoyé un agent, dans le Hors-jeu. Les ordres de Melvin sont clairs: évaluer le degré d'intérêt des curieux en leur demandant la plus forte somme possible, leur débiter un petit boniment et chercher à s'attirer leur sympathie. Après quoi, il file faire un rapport détaillé à ses chefs...

Retour à la civilisation. Un hôtel Isis, de deuxième catégorie mais propre. Tout dort, sauf CaL. Il revit encore et encore la poursuite. A un détail près: cette fois, il se voit cacher quelque chose derrière un écran gimble (p. 60 du *Livre du Joueur*) qui vante les mérites gustatifs des NéoPizzas Napolitano. Où? Mystère...

Pizzaïolo, the hunt

Au matin, la situation n'est guère plus brillante que la veille, voire pire. Outre le fait qu'il y a 1 chance sur 6 pour que les personnages aient attrapé un rhume, trois agents du BI les surveillent désormais en permanence. Pour ne rien arranger, les écrans gimble tapissent littéralement les murs de la ville. Les annonceurs changent toutes les deux semaines et les NéoPizzas Napolitano ont fait faillite il y a huit mois...

La seule solution est de se rendre au siège central du groupe EFG-Holo, propriétaire de tous les panneaux publicitaires d'Axagone. Les PJ devront faire face aux habituels réticences bureaucratiques avant d'être reçus par une jeune femme avenante et très douée pour les relations publiques. Elle ne fera aucune difficulté pour leur donner les renseignements suivants, pour peu que leur histoire tienne debout: les NéoPizzas n'ont pas marché et la firme a été rachetée par la Harry Sun Company. Dans un dernier baroud d'honneur, son ex-proprétaire a tenté une ultime campagne de pub. Peu fortuné, il n'a pu obtenir que quatre écrans dans toute la ville, aux emplacements suivants:

- Sur le mur nord de l'arcologie XXIII, au treizième étage. Cette partie de la tour est entièrement occupée par un moratorium Schoenheit de luxe (p. 32 du *LMJ*).

- Au bord du périphérique Delta, à la hauteur du kilomètre 45. Au moment où les PJ y arrivent, il s'y déroule une grande manifestation de berbolins (p. 33 du *LMJ*) révoltés par la nouvelle loi d'abattage obligatoire et systématique des glodons de Zeug (p. 68 du *Livre du Joueur*) atteints de « folie zeuglienne ». On s'attend à une émeute...

- Dans le stade multijeu du quartier Nouvelle Conformité. On y prépare un giga-concert des Matchin Moles pour dans deux jours.

- Devant la gare de triage 27 de l'astroport orbital d'Abaris. C'est derrière cet écran qu'est cachée la petite cartouche holo-enregistrée.

A vous d'imaginer les différentes péripéties qui attendent les personnages s'ils vont examiner les trois autres écrans.

Gare de triage 27

La gare de triage est une version futuriste de nos zones industrielles, avec de vastes hangars allongés à l'infini et de larges rues parcourues à toute heure du jour et de la nuit par des hyperglisseurs-cargos rapides et silencieux. Des barges géantes font transiter des marchandises venues de l'astroport orbital, ou y allant. De nombreux ouvriers (en majorité outies) et une quantité invraisemblable de robots multifonctions s'agitent frénétiquement, dans un désordre qui n'est qu'apparent. Inutile de préciser que les personnages risquent fort de se faire remarquer s'ils n'ont pas prévu un déguisement...

L'objet de leurs recherches est un placard lumineux de 50 m², qui trône fièrement sur la façade du... service de contrôle de marchandises! Les PJ vont avoir du mal à y accéder. L'idéal serait de se faire embaucher comme « techniciens de surface, spécialisation gimble » par EFG-Holo. En effet, la demande est telle que le célèbre groupe publicitaire embauche à tour de bras pour l'entretien de ses panneaux, sans être trop regardant sur les qualifications. Une simple carte professionnelle suffit à endormir la vigilance des agents du contrôle des marchandises (l'un d'entre eux leur demande même de baisser l'intensité du halo lumineux, qui le gêne pour travailler). Sous un prétexte ou sous un autre, les PJ commencent à explorer la façade. Un jet en Perception réussi à -1 leur permet de localiser l'holo-enregistrement. C'est bien entendu à ce moment précis que les agents du BI, secondés par des policiers soudain zélés, tentent de les arrêter. Organisez une petite course-poursuite désespérée sur les toits des entrepôts, puis dans les souterrains de l'underground (le métro automatique), dans la plus pure tradition des feuilletons policiers américains. N'oubliez pas que, contrairement à leurs poursuivants, ils ne connaissent pas bien la gare de triage.

Manipulez les événements de manière à ce que les personnages finissent par se précipiter dans une rame de l'underground. Leurs poursuivants restent sur le quai. Malheureusement, l'engin est totalement automatique. Il n'y a aucun moyen de l'arrêter et, à la station suivante, les autorités leur réservent un comité d'accueil. La rame s'arrête devant un quai où les attendent six hommes des Brigades Spéciales d'Intervention, qui se comportent comme s'ils allaient arrêter de dangereux terroristes: ils vocifèrent des sommations, puis ouvrent le feu sans attendre la réponse. Quoi que fassent les personnages, un groupe d'une dizaine de drougs (en fait des Fungi's Kids) arrive à la rescousse au moment le plus dramatique. Ils sont bien armés, et visiblement entraînés à la guérilla urbaine. Une fois débarrassés des policiers, ils s'enfoncent dans le tunnel, en faisant signe aux PJ de les suivre. S'ils refusent, le chef du groupe leur montre un vocopropectus. Une prime de 10 000 CS est offerte pour chacun d'eux...

Une ville sous la ville

Axagone est une cité gigantesque, qui a subi de profondes mutations depuis sa création. Son expansion rapide et démesurée empêche tous les projets d'urbanisation à long terme. Plutôt que de démolir ce qui existe déjà, les architectes pré-

fèrent reconstruire dessus. C'est ainsi qu'au fil des siècles, plusieurs villes ont été bâties les unes sur les autres. Si les deux plus récentes sont relativement connues et contrôlées par les autorités locales (ou par les gangs, ce qui revient finalement au même), il n'en est pas de même pour les autres niveaux. Et les PJ finissent par déboucher au 4^e sous-sol...

Sitôt arrivés, ils sont fouillés par d'autres drougs, puis conduits devant une très belle femme, vêtue de hautes bottes de cuir noir, d'une combinaison violette moulante, d'une petite capeline en synthéfourrure assortie et de longs gants violets. Ses longs cheveux virent constamment du blond platine au vert pâle. Au travers de la fumée de son porte-cigarettes, les personnages peuvent apercevoir un curieux tatouage entourant son œil droit. Il s'agit à n'en pas douter de Lady Starlight, la mythique responsable des Fungi's Kids d'Axagone. Elle leur sourit froidement, et demande : « Messieurs, à qui ai-je l'honneur ? J'ai suivi votre petite escapade avec intérêt. Les signaux trans ne sont pas difficiles à pirater, et les flashes d'informations des cloportes d'en haut m'intéressent grandement. Dites donc, belle élévation sociale : passer en moins de trois heures de techniciens gimblés à « psychopathes sociaux » à 10 000 C\$ par tête, c'est impressionnant ! Bon, je vous écoute... »

Les personnages ont intérêt à dire toute la vérité. Après tout, l'holo-enregistrement est là pour prouver leurs dires. Lady Starlight demande sa diffusion. Bien sûr, ils peuvent aussi essayer d'inventer une histoire de toutes pièces. C'est théoriquement possible, puisque les Fungi's ignorent tout des événements précédents. N'oubliez cependant pas qu'ils vivent dans la clandestinité depuis belle lurette et qu'ils sont très méfiants (les tentatives d'infiltration sont assez courantes). Donnez aux joueurs trois minutes chrono pour qu'ils se mettent d'accord sur une version des faits, puis interrogez-les un à un. A la moindre contradiction dans leurs témoignages, poussez-les dans leurs derniers retranchements...

S'ils ne s'en sortent pas trop mal, accordez-leur un court répit. La douche à venir n'en sera que plus froide. En effet, après quelques minutes de calme, l'enfer se déchaîne. La Brigade Spéciale d'Intervention, renforcée par le CXI^e régiment d'intervention rapide du Directoire (composée de 25% de robotroppers, 50% de robotumultes, 24% de Warrior Hercules et 1% d'officiers du BSI) intervient dans les quartiers enfouis. La raison officielle est d'assurer la sécurité des Matchin Moles avant leur concert. Bientôt, de violents combats se déroulent aux niveaux -2 et -3. Dans une ville comme Axagone, cela revient à une véritable déclaration de guerre. Les PJ ont tout intérêt à raconter la véritable histoire à une Lady Starlight qui, soudainement, est très, très énervée...

Salut Jones !

Après quelques secondes, l'holo-enregistrement se met en route et demande un code avant auto-destruction. Faites durer le suspense. Laissez les PJ s'en prendre au malheureux CaL, qui ne parvient pas à s'en souvenir. Lady Starlight, guère convaincue par cette histoire de cyborg ayant des résurgences mémorielles, commence à jouer



avec un plasmagun... La tension monte brutalement. Le code est « Delta441µ987 », CaL s'en souvient à la dernière seconde. Un visage apparaît, puis le buste d'un homme, qui commence à parler : « Salut Jones !... ou Dupont... ou qui que tu sois... De toute façon, qu'importe ! Si tu visionnes cet holo, c'est que je suis mort ! Alors voilà, je m'appelle John Flanders et je travaillais pour le Directoire, au sein d'un projet secret nommé Scrabble. On décortiquait une sonde spatiale. Je ne sais pas d'où elle venait, mais une chose est sûre : elle datait d'au moins mille ans et contenait un message codé d'origine indéniablement humaine. Scrabble était chargé de le décrypter. Pas facile, croyez-moi ! Enfin, j'y suis arrivé... en partie. Avant d'avoir fini, j'ai reçu l'ordre de détruire mon algorithme de décodage. Des agents du BI sont venus reprendre le Super Brain Mark XXVIII mis à ma disposition ! Pas besoin d'être un génie pour comprendre qu'au bout, il y avait un lavage de cerveau quatre étoiles en perspective pour

moi ! Attention, maintenant, je lâche ma bombe... Vous êtes assis ? Le message provenait des descendants du *Proteus*, l'une des trois arches disparues après le Grand Départ de 2177 ! Ils sont vivants ! Les Mondes doivent savoir ! Mais le Directoire bloque l'information ! Pourquoi ? Seule la communauté farkas pourrait, peut-être, le dire ! Je me suis donc enfui pour la contacter. Comment ? Je ne sais pas encore. Bon, salut et à plus tard... Ah ! au fait, Jones, Dupont ou qui que tu sois... Mon algo de décodage et le message complet de la sonde se trouvent juste après ce petit discours... Mais fait gaffe, le BI en a après moi. Et donc après toi... »

L'image disparaît après un dernier signe de la main. Silence pesant. Chacun digère, plus ou moins bien, ce qu'il vient d'entendre (jet sous Volonté à -II. S'il est raté, toutes les actions se feront à -I pendant 2d6* heures). Les Fungi's se regardent sans trop comprendre. CaL commence à surchauffer sérieusement (jet sous Volonté à -V. S'il est raté, considérez que CaL est atteint par un dédoublement aggravé de la personnalité pendant 4d6* semaines).

Trahis !

Soudain, une explosion sort la petite assemblée de sa torpeur. L'un des sas d'accès au quatrième niveau vient de sauter. Les forces du Directoire sont proches. Lady Starlight organise aussitôt la défense. Comprenant que la situation est désespérée, elle lance ses hommes dans un combat d'arrière-garde, destiné à favoriser la fuite des PJ. Un petit détachement de dix Fungi's les accompagne. Il s'agit des plus jeunes membres du groupe (15 à 19 ans), dirigés, par Molotov, l'un des principaux responsables des Fungi's.

Tout semble bien se passer. Le bruit du combat s'atténue, bien vite remplacé par celui de l'eau qui coule dans les collecteurs d'égouts qu'emprunte la petite troupe. Néanmoins, quelques petits détails, comme des tournants pris trois fois à gauche ou l'impression de monter pour redescendre aussitôt, ne tardent pas à troubler les personnages (jet de Perception puis d'Instinct à -I pour se rendre compte que Molotov les « promène »). Molotov est, en effet, en train de réfléchir. Le Directoire tient à ce que Scrabble ne soit pas révélé au public. Or, maintenant, les Fungi's Kids disposent d'une preuve de son existence. Des tractations pourraient être engagées où, pour une fois, les terroristes seraient en position de force. Et le deal serait d'autant mieux engagé s'il livrait les PJ et leur holo-enregistrement (tout en prétendant en avoir fait quelques copies, bien sûr...). Si les PJ ne comprennent pas ce qui se passe, n'insistez pas. Une patrouille de deux robotumultes finit par se présenter, permettant à Molotov de mettre son plan à exécution. A cet instant, le destin des PJ repose sur leur capacité à convaincre les dix Fungi's que Molotov est un traître à la cause de la révolution. Cela ne sera guère facile, les jeunes gens ayant pris l'habitude d'exécuter les ordres sans trop réfléchir. Quant aux deux droids, après les trois sommations d'usage (conformément aux lois de la robotique), ils chargent consciencieusement...

Si le plan de Molotov réussit, les personnages sont immédiatement reconduits à la surface, puis

LES PNJ Pour Emyrium

► Les hommes du BSI

Voir p. 39 du LMJ.

► Les drougs et les Fungi's Kids

Voir p. 41 du LMJ.

► Les agents du Bureau Invisible

Voir p. 39-40 du LMJ.

Ils utilisent un équivalent pistolet du fusil d'assaut WSW (+11 / S, 4d6*, 8, 7 / 8).

► Robotumultes

Voir p. 53 du LMJ.

dirigés vers le poste de police le plus proche, en attendant l'arrivée des officiers du Bureau Invisible. Quelques claquements secs d'armes automatiques ne tardent pas à les renseigner sur le destin du traître et de ses comparses... Ce qui se passera ensuite devrait être assez confus pour les personnages. Un petit groupe d'agents vient les chercher et les conduit à un aérovan blindé, qui part pour l'astroport. Les rues ressemblent à de véritables champs de bataille. En effet, Lady Starlight, après avoir couvert la retraite des PJ, a pris contact avec d'autres groupes d'opposition, tels que la Faction Armée Mutante et le Front Homoncule d'Action Révolutionnaire, sans oublier les différents gangs drougs de la ville, le Groupement Écologique de Combat et un bon nombre d'autres associations (théoriquement pacifiques), qui luttent pour la démocratie et le respect des libertés individuelles. Bref, un vaste mouvement insurrectionnel s'est développé en quelques heures, pour aboutir à une véritable émeute populaire envers tout ce qui symbolise, de près ou de loin, le pouvoir en place... y compris le blindé dans lequel les PJ sont enfermés. Après quelques minutes de combats confus, les personnages sont libérés et brièvement portés en triomphe par les émeutiers. Ensuite, ils pourront disparaître... Si le plan de Molotov échoue, une fois les deux robotmuites détruits, les personnages refont surface dans une ville à feu et à sang. Une disparition dans la nature s'imposera alors d'elle-même...

Fin ouverte

Ce qui se passe par la suite dépend entièrement du choix des PJ. Leur situation à la fin du scénar-

io est claire : ils sont, bien malgré eux, au courant d'une information que le Directoire, pour une raison inconnue, ne veut pas divulguer. Visiblement, il y attache beaucoup d'importance : Flanders en est mort, un agent (Melvin) est resté plus d'un an à attendre d'hypothétiques curieux et le Bureau Invisible n'a pas hésité une seconde à risquer une émeute généralisée pour les capturer. La question qui se pose alors est la suivante : pourquoi l'annonce de la survie d'une des arches du Grand Départ, que l'on croyait disparue depuis deux mille ans, effraye-t-elle à ce point le Directoire ? Que contient donc le reste du message ? Pour le savoir, il leur faudrait un ordinateur d'une puissance équivalente à un Super Brain Mark XXVIII (coût : 700 000 C\$). Comprendre l'algorithme de décryptage serait également utile. Autant dire que l'affaire dépasse de loin, les compétences et les moyens de nos malheureux personnages... Il ne leur reste finalement que deux possibilités :

- **Contacter la communauté farkas.** Celle-ci sera, bien entendu, très intéressée. Elle tentera par tous les moyens de se procurer un ordinateur capable de décrypter le message (par exemple en organisant le vol d'un GlobeSat, p. 40 du *LMJ*). Plusieurs suites sont alors envisageables. La communauté pourrait se contenter de diffuser le message par l'intermédiaire des médias des différents mondes, mettant ainsi le Directoire dans l'embarras (ce que CaL voudra certainement faire, « en souvenir de Flanders »). Dans ce cas, les PJ doivent s'attendre alors à être impitoyablement pourchassés par le Bureau Invisible, voire par quelques agents de la Tadeus Corporation (p. 37 du *LMJ*). Les Farkas pourraient aussi décider de

garder l'information secrète, et organiser une mission d'exploration en direction de μ -Opuchi, en collaboration avec la confrérie des explorateurs indépendants (p. 35 du *LMJ*). Dans ce cas, vous commencez une campagne d'exploration de très grande envergure.

- **Remettre l'holo-enregistrement au Directoire.** Les joueurs ne sont pas Molotov et, à l'exception de Flanders/CaL, ils n'ont finalement pas grand-chose à se reprocher. Ils se sont retrouvés dans cette histoire presque par hasard, à cause d'une erreur monumentale des agents du BI, qui n'ont pas fait disparaître le corps de Flanders après son exécution. De plus, leur position est très avantageuse pour les autorités du Directoire. Les groupes clandestins n'ignoreront pas longtemps qu'ils sont à l'origine de la révolte d'Axagore et qu'ils cherchent à contacter la communauté farkas. Bref, les PJ ont une couverture en or pour s'infiltrer un peu partout ! Le Directoire peut aussi décider d'empocher le message, puis de laisser les personnages tranquilles pendant quelques années, avant de se rappeler à leur bon souvenir pour une raison X ou Y (l'épée de Damoclès, vous connaissez ?). Enfin, dernière solution, le Directoire peut embaucher purement et simplement les personnages dans l'un de ses organismes ou de les intégrer au projet Scrabble. Cette solution est probablement le moyen le plus sûr à la fois de les surveiller mais aussi de les faire taire. Car, comme dit l'adage, « le chien ne mord jamais la main qui le nourrit »...

Philippe Rat

illustration : Eric Puech

Un scénario Casus Belli pour

EARTHDAWN

Vert crescendo

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu, des personnages et des joueurs débutants.

Les mentions « p. XX » renvoient à l'édition française des règles d'« Earthdawn ».



La mention « Destination Aventure » signifie que ce scénario est sans piège pour un MJ débutant.

Suivez le guide

L'aventure débute dans le petit village de Drenzel, à une centaine de kilomètres au nord-est de Travar, aux abords de la jungle de Servos. Vous pouvez changer de localisation selon les besoins de votre campagne, en veillant simplement à ce que l'existence du Cercle d'Émeraude ne paraisse pas totalement incongrue dans la région que vous aurez choisie. En effet, Drenzel est situé sur les bords d'un immense cratère (40 km de diamètre pour une profondeur moyenne de 900 m), tapissé d'une végétation luxuriante qui lui a valu son surnom. La région n'étant pas volcanique, les habitants de la région se perdent en conjectures quant à cette bizarrerie géologique. Les légendes prétendent que Jaspree, agacé par la monotonie du paysage local, frappa un jour le pays de sa massue et creusa lui-même cette profonde dépression. De fait, le voyageur ne peut qu'être marqué par la singularité de ce magnifique paysage, la nature restant plutôt avare de fantaisies dans cette partie de Barsaive. Drenzel, qui compte un bon millier d'âmes, est traversé par le fleuve Oblium. Celui-ci se déverse en chutes somptueuses dans le Cercle d'Émeraude. Ses sinuosités se perdent ensuite dans la jungle. Si les villageois semblent s'être habitués au fracas assourdissant de la cascade et à la sauvage beauté des lieux, il y a fort à parier que les PJ n'ont, pour leur part, jamais contemplé pareil spectacle.

N'hésitez pas à insister sur la grandiose splendeur du paysage : cela ne vous coûtera rien, et les joueurs n'en seront que plus captivés.

Un service en passant

Les personnages-joueurs (PJ) se trouvent donc à Drenzel, une petite communauté fluviale peuplée en majorité d'humains, de trolls et de t'skrangs. A vous de décider, en accord avec les joueurs, pourquoi ils se trouvent ici. Comme il s'agit sans doute de leur première aventure, vous pouvez inventer virtuellement n'importe quoi : ils se sont retrouvés dans la région par hasard, ils connaissent quelqu'un à Drenzel ou ont entendu parler du Cercle, par exemple. Atablés dans la meilleure auberge du village, les personnages reçoivent la visite du bourgmestre Hrolf Sunnbar. Il est accompagné de son conseiller T'Siirin Kr'ssen, un t'skrang richement vêtu qui se tient un peu en retrait.

Sunnbar demande aux PJ s'il peut s'asseoir à leur table, puis leur expose les raisons de sa venue. Il y a quatre jours, son fils Karlan, âgé de dix-huit ans, a disparu du domicile parental. Tout porte à croire qu'il s'est enfui pour rejoindre les Lames de Feu, un groupe d'aventuriers qui, la veille, avait manifesté son intention de descendre dans le Cercle d'Émeraude. Hrolf craint pour la vie de son fils. Le Cercle a très mauvaise réputation auprès des villageois. C'est un endroit excessivement dangereux, couvert d'une jungle hostile qui abriterait, d'après les rumeurs, les ruines d'une cité maudite. Aucun habitant de Drenzel ne s'y est jamais risqué, mais il est difficile de dissuader les aventuriers de passage d'aller y tenter leur chance, compte tenu des histoires de trésors fabuleux et de secrets magiques qui circulent à son sujet. Hrolf supplie les PJ d'y descendre pour retrouver son fils. Ce dernier n'a sans doute pas eu le temps d'aller très loin. Sunnbar se fiche des Lames de Feu (bien qu'il les tienne pour

responsables de la disparition de son fils), mais il est prêt à offrir tout ce qu'il possède aux personnages si ces derniers retrouvent Karlan. « Notre reconnaissance serait éternelle... et palpable, ajoute T'Siirin, qui sort quelques superbes pierres de sa sacoche en cuir. Ce sont là des pièces de grande valeur, nous espérons que vous en êtes conscients... ». Certains de ces bijoux valent assurément plusieurs pièces d'or. Les villageois présents dans l'auberge se sont rassemblés autour de la table des PJ et attendent leur réponse avec anxiété. Hrolf ajoute qu'il leur offrira tout l'équipement dont ils pourront avoir besoin, dans la limite de ses possibilités (corde, piolets, rations de survie, machettes). Espérons que les personnages sauront saisir cette chance unique ! Sunnbar leur demande de partir le plus rapidement possible, autrement dit dès le lendemain matin.

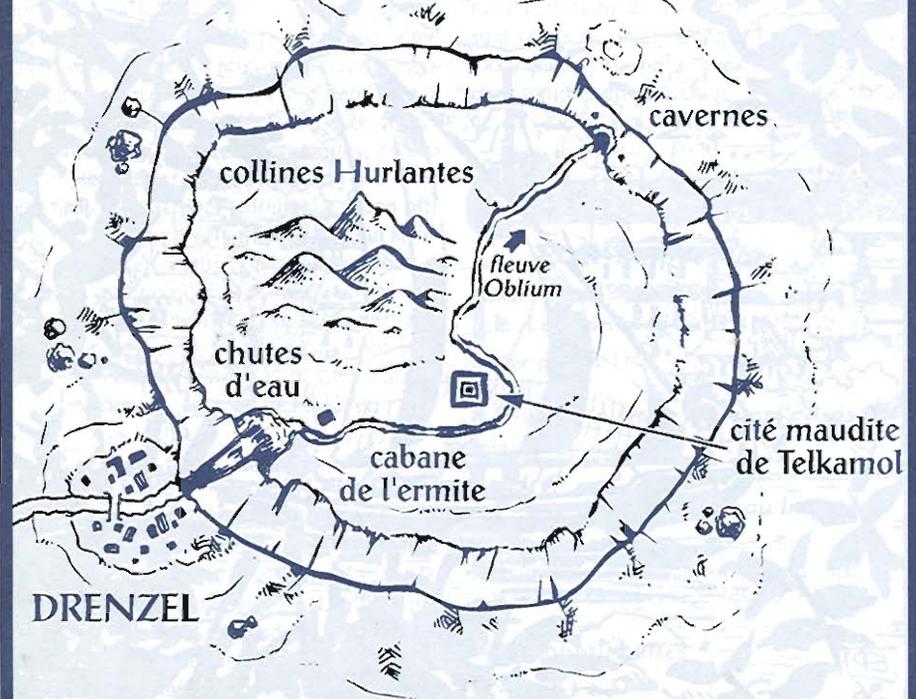
Et si... les PJ refusent la proposition de Hrolf ?

Insistez sur le fait qu'il s'agit d'une occasion exceptionnelle de faire leurs preuves. Les villageois de Drenzel comptent visiblement beaucoup sur eux, et les considéreront comme des lâches s'ils refusent. Et puis, les légendes les plus folles circulent sur Telkamol, la cité maudite du Cercle d'Émeraude, et rien n'interdit aux personnages d'aller y faire un tour avant d'avoir retrouvé Karlan (ou après, d'ailleurs). De plus, la récompense promise est vraiment considérable. Bref, le moment est venu pour eux de prouver leur valeur !

Descente en enfer

Le lendemain matin, les personnages sont prêts à partir. Abandonnant pour un temps son air condescendant, T'Siirin souhaite bonne chance aux personnages, et leur donne à chacun une besace contenant dix rations de survie, de quoi tenir quatre jours en faisant attention (passé ce délai, il faudra chasser). Accompagné de nombreux villageois, Hrolf les mène jusqu'à un petit promontoire rocheux à l'écart du village, et pointe le doigt sur la jungle en contrebas. « C'est le seul passage connu, dit-il. Il faudra vous encorder, bien sûr, mais les aspérités rocheuses faciliteront votre progression. Nous laisserons la corde attachée. Puissent les Passions vous venir en aide ! » Ayant parlé, il lance une longue corde dans le vide, après en avoir attaché une extrémité à un arbre penché au bord de la falaise, et ajoute : « Prenez garde aux créatures qui rôdent dans la jungle et ne vous aventurez sous aucun prétexte dans la cité maudite. A notre connaissance, personne n'en est jamais revenu... » Sur cette note pessimiste, les PJ entament leur longue descente vers la jungle. La progression est malaisée, et les personnages qui ratent un jet de Volonté (difficulté 6) sont sujets au vertige. Ils resteront bloqués sur place jusqu'à ce que leurs compagnons reviennent à leur hauteur pour les rassurer. Le personnage qui passe en premier doit ouvrir le chemin pour les autres et repérer le terrain. Ses jets d'Escalade (3 en tout) se font contre des facteurs de difficulté de 9, 8 puis 7 (il est conseillé de placer le meilleur grimpeur en premier). Vous pouvez faire effectuer des jets d'Escalade aux autres personnages, ou pimenter l'action par la visite impromptue de quelques craquebecs, qui

Le Cercle d'Émeraude



resteront à distance (voir p. 294). Attention, votre but n'est pas de faire tomber les PJ! A une telle hauteur, ils n'y survivraient pas. Si l'un des personnages rate tous ses jets d'Escalade, il glisse et fait une chute impressionnante de quelques mètres, c'est tout.

Le Cercle d'Émeraude

Une fois arrivés en bas, les personnages peuvent reprendre leur souffle. Le spectacle est impressionnant : vues d'en bas, les falaises paraissent encore plus hautes, et les arbres de la jungle masquent l'horizon de leurs crinières ondoyantes (certains dépassent les 100 m de haut). Seul le bord du cratère n'est pas envahi par la végétation. De là où ils sont, les personnages ont beaucoup de mal à faire le point. Peut-être ont-ils pensé à repérer les lieux d'en haut? Quoi qu'il en soit, ils sont désormais libres d'aller où ils veulent, même si leurs pas devraient logiquement les mener à la cabane de l'ermite. En consultant le plan du Cercle d'Émeraude, vous remarquerez que le fleuve Oblium serpente dans la jungle, contourne la cité de Telkamol et finit sa course dans les cavernes, à l'opposé de l'endroit où se trouvent les personnages. Le point de chute de ces derniers n'est situé qu'à quelques dizaines de mètres des chutes de l'Oblium, dont le fracas assourdissant a accompagné leur descente. Les collines Hurlantes, situées à proximité de Telkamol, doivent leur nom à la présence des syliades, d'étranges créatures arboricoles qui émettent, à la nuit tombée, de terrifiants jappements suraigus. Nous en reparlerons... A moins d'être aveugles, les PJ constatent rapidement qu'un sentier a été ouvert à coups de machette dans la jungle, à quelques mètres de leur point de chute. La végétation reprend déjà ses droits, mais les coupures sont encore fraîches, et c'est la seule piste existante.

Et si... les personnages veulent aller ailleurs? Ne vous inquiétez pas, et fiez-vous au plan. Les PJ voudront peut-être essayer de faire le tour du cratère. Rappelez-leur que sa circonférence avoisine les 130 km, et qu'ils n'ont des rations que pour quatre jours. Si les personnages veulent se frayer leur propre passage dans la jungle, rien ne les en empêche, mais vous pouvez leur faire comprendre, en multipliant les embûches, qu'ils sont en train de perdre leur temps. Avancer à coups de machette se révèle très vite épuisant et fastidieux... sans compter que les PJ risquent de perdre la piste des Lames de Feu. Toute la difficulté consiste à pousser les personnages dans la bonne direction, sans leur imposer la marche à suivre. L'essentiel est qu'ils finissent par aboutir aux endroits-clés de cette aventure, la cabane de l'ermite et Telkamol.

La cabane d'Etanahüs

La chemin ouvert par les prédécesseurs des PJ serpente dans la jungle, contournant de nombreux obstacles naturels (rochers, arbres géants, fondrières). L'endroit est peuplé de créatures exotiques, mais rarement dangereuses (oiseaux multicolores, serpents à deux têtes, colonies de fourmis vertes, nuées de moustiques voraces...). Rien ne vous interdit, si le cœur vous en dit, de par-



semer la progression des personnages de rencontres plus problématiques : fauve blessé ou affamé, araignées venimeuses, plantes carnivores... Insistez également sur les conditions climatiques particulièrement pénibles : averses torrentielles, chaleur étouffante, brusques chutes de température à la tombée de la nuit... Lorsque les PJ auront leur compte, faites-leur faire connaissance avec l'ermite Etanahüs. Ce vieil homme, qui porte une jambe de bois, habite une cabane de branchages située sur les rives du fleuve Oblium. Il vit de pêche et de cueillette. Les PJ le surprendront, hurlant après une carpe récalcitrante dans un langage qu'ils ne comprennent pas (un vieux dialecte théran). Il ne paraît pas très étonné de la visite des personnages, et les invite à prendre avec lui une petite collation de chenilles grillées, avant de s'enquérir des raisons de leur présence. Etanahüs se montre particulièrement coopératif lorsque les PJ mentionnent les Lames de Feu. Il déclarera les avoir vu passer il y a trois jours : « Oui, oui, je m'en souviens, deux elfes, trois humains et un windling. Cela vous étonnera peut-être, mais ils sont loin d'être les premiers. Tout le monde convoite les richesses du temple de Telkamol. Il faut dire que c'est le paradis des aventuriers. Il paraît qu'il n'y a qu'à se baisser pour ramasser des pierres précieuses. » La veille, il a vu repasser les deux elfes en sens inverse, chargés de trésors mais blessés. « Leurs lames étaient encore rouges de sang, explique-t-il. C'est le problème avec Telkamol. La cité dégage une sorte d'énergie négative et les visiteurs, aveuglés par leur convoitise, finissent toujours par s'entre-tuer. C'est du moins ma théorie. Pour ma part,

j'ai abandonné toute richesse depuis bien longtemps et je vis heureux, loin des Donneurs-de-Noms et de leur folles vanités. Croyez-moi, vous devriez suivre mon exemple... »

L'histoire

Lorsque Etanahüs, jeune prédicateur idéaliste, arrive à Telkamol il y a près de 500 ans, il est porteur de terribles nouvelles : les Horreurs s'apprêtent à déferler sur le monde, et même la glorieuse Cité de Jade, à l'abri de son cratère, ne sera pas épargnée. Le peuple de Telkamol, outré par l'arrogance de l'étranger, refuse de le croire et le fait emprisonner dans les cachots du temple, en l'attente d'un prochain sacrifice. Malheureusement, le jeune théran dit vrai. Quelques semaines plus tard, une dizaine de créatures assoiffées de carnage fondent sur la ville et, en quelques heures, changent la plupart de ses habitants en statues de cendre solidifiée. Etanahüs est rapidement libéré. On lui donne une arme et on l'exhorte à se battre. Dans les terribles combats qui s'ensuivent, le jeune homme perd une jambe, retourne se réfugier dans son cachot, puis parvient à se traîner à l'extérieur pour aller se perdre dans la jungle. Presque toutes les Horreurs quittent la région, et Etanahüs sombre dans une sorte de folie mélancolique. Il est désormais condamné à vivre ici.

Bien des années plus tard, alors qu'il s'est accoutumé à sa nouvelle existence, il trouve le courage de revenir sur les lieux du drame. Il pille la bibliothèque de la cité, puis se rend au temple. A sa grande stupéfaction, il découvre que le Belrophon, l'une des Horreurs, pris au piège par un sortilège, est resté prisonnier de ses murs! Etanahüs négocie avec elle. Il a trouvé, dans la bibliothèque, un sort qui lui permet de ne plus vieillir. Pour le lancer, il lui faut trancher le membre d'une Horreur. Il propose donc un marché à la monstruosité qui gît dans la crypte. Il lui rendra une semi-liberté et lui procurera des victimes, en échange de sa participation au rituel. L'Horreur accepte.

Quand tout est accompli, Etanahüs retourne vivre dans sa forêt... et arrête de vieillir. Il établit une sorte de pacte avec les syliades, d'étranges créatures longilignes à la peau verte qui se sont installées à proximité de la cité maudite et rendent un culte inexplicable à l'Horreur qui s'y terre. De temps à autre, il apporte personnellement sa contribution au bien-être du Belrophon en lui offrant un petit animal, et en dirigeant systématiquement vers le temple les bandes d'aventuriers qui se risquent dans le Cercle d'Émeraude. Il lui suffit de faire miroiter ses prétendues richesses... Les Lames de Feu n'échappèrent pas à la règle. Capturés par les syliades, ils furent lâchés dans les souterrains du temple et pris en chasse par le Belrophon, qui s'est nourri de leur terreur, puis de leur chair. Seul Karlan parvint à s'échapper. Il erre maintenant aux abords de la ville, traqué par les syliades. Etanahüs est bien décidé à faire subir le même sort aux personnages...

La cité maudite

Les personnages poursuivent leur chemin jusqu'aux ruines de Telkamol. Le souvenir de ses

habitants (un peuple théran dissident, adepte de sombres Passions et friand de sacrifices humains) s'est perdu dans les brumes du passé, et la végétation a recouvert la plupart des monuments et

des habitations. Un magnifique temple de jade émerge de la jungle, relativement épargné par les atteintes du temps et des éléments. Les constructions de pierre qui l'entourent tombent en

ruine, et un silence spectral plane sur les lieux. Une multitude de statues aux poses étonnamment réalistes se dressent dans les endroits les plus inattendus. Elles sont comme figées dans le temps :

hommes, femmes et enfants, tous semblent fuir un danger épouvantable. Tous portent sur le visage une expression de pure terreur. Il s'agit des anciens habitants des lieux, paralysés par les Horreurs il y a 500 ans. Elles s'effritent dès qu'on les touche, et rares sont les aventuriers qui s'en sont privés.

Les PJ ne trouveront pas grand-chose d'intéressant dans la cité elle-même, si ce n'est quelques lames rouillées et quelques colliers de jade, oubliés par les précédents visiteurs. Vibrant d'une sorte de pulsion malsaine, le temple semble lancer un appel aux explorateurs (jet de Volonté difficulté 10 pour y résister, au cas où les PJ ne voudraient pas y entrer de leur plein gré. C'est l'un des pouvoirs de l'Horreur).

Le temple de jade

Rez-de-chaussée

- **Temple de la nuit.** Dédié à quelque obscure divinité, il est jonché de corps pétrifiés, témoins de la terrible bataille qui s'y est déroulée il y a 500 ans. L'autel qui trône au fond de la salle est recouvert de hiéroglyphes incompréhensibles. Il est protégé par un sceau de *Garde* (p. 214), que des précédents aventuriers ont réactivé sans le vouloir. Moyennant un jet de Force (difficulté 15), on peut déplacer la dalle qui le surmonte et découvrir une cavité remplie d'ossements poussiéreux et d'un flacon presque vide, contenant encore un fond de potion de Vie (p. 283).

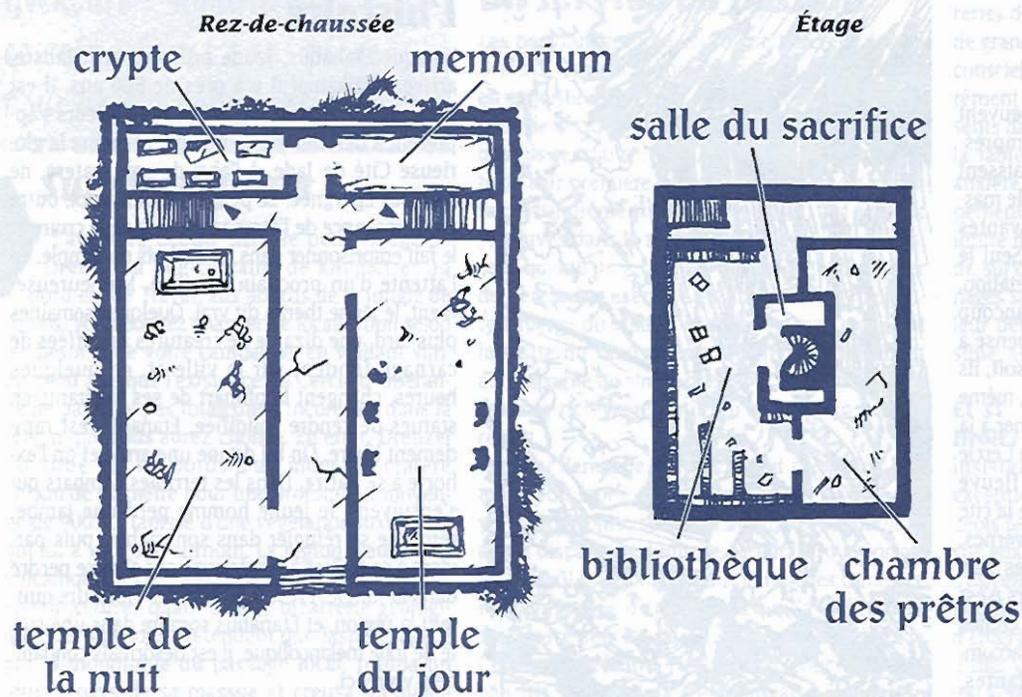
- **Temple du Jour.** Reflet inversé de son voisin, il est beaucoup mieux conservé. Plusieurs statues, malheureusement abîmées, se dressent sur les côtés, et quelques encensoirs de valeur peuvent encore être sauvés (10 PC chaque).

- **Crypte des souverains.** Ces grandioses sépultures ont été profanées par d'anciens visiteurs. Il ne reste que quelques corps momifiés et une poignée de bijoux sans réelle valeur.

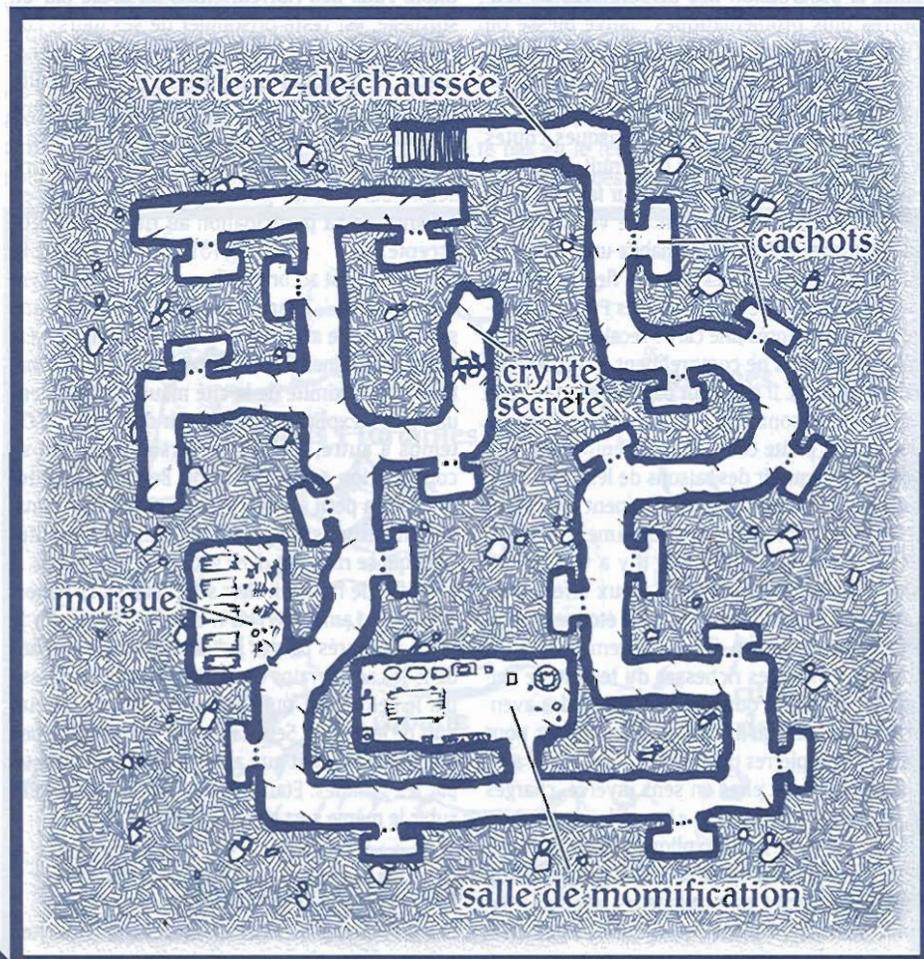
- **Memorium sacré.** Les murs de cette salle, relativement bien conservée, portent témoignage des hauts faits dont se glorifiaient les souverains de la ville au fil des âges. Certaines fresques représentent l'arrivée des sylvades. Avant l'arrivée des Horreurs, les Telkams parvenaient à les tenir à distance.

Étage

- **Bibliothèque.** C'est ici qu'Etanahüs a déniché le livre de sort qui lui a sauvé la vie. Aujourd'hui, la plupart des ouvrages sont malheureusement tombés en poussière, et les volumes les plus intéressants ont tous été volés. Certains peuvent être récupérés sur les corps qui jonchent l'étage inférieur (les aventuriers qui se les sont appropriés ont rarement eu le loisir d'en profiter bien longtemps).



Le temple de jade



● **Appartements des prêtres.** Rien d'intéressant. Les robes d'apparat, d'un rouge passé, tombent pratiquement en lambeaux.

● **Salle des sacrifices.** Un escalier mène au sommet de la pyramide, sur une plate-forme à ciel ouvert surmontée d'un autel sacrificiel. Un prêtre qui tentait de s'échapper par cette voie a été surpris dans sa fuite. Statufié, il serre encore contre lui une dague finement ouvragée (valeur 30 PC).

Sous-sol

● **Cachots.** Un couloir labyrinthique et obscur serpente dans les profondeurs de la pyramide. Il est bordé d'une multitude de cachots garnis de paille moisie et de chaînes rouillées. Si les PJ prennent le temps de visiter chaque cellule, ils constateront que l'une d'entre elles est presque entièrement recouverte de graffitis, gravés par Etanahüs au temps de sa captivité. On peut y lire, en langue commune, toute son histoire. Les dernières lignes, tracées à la hâte, racontent comment il a perdu sa jambe. Le jeune homme les a tracées après le massacre, au moment où il était venu trouver refuge dans sa cellule.

● **Morgue.** Cette pièce contient un amas de corps desséchés, sans oublier quelques bracelets de cuivre (10 PC). Il y plane une tenace odeur de pourriture.

● **Salle de momification.** Les maîtres embaumeurs y officiaient dans le plus grand secret. Outre quelques sarcophages admirablement conservés, la pièce renferme encore de nombreux trésors (bijoux, parchemins sacrés, sceptres impériaux...) pour une valeur totale de 5 000 PO. Cependant, les PJ ne pourront pas tout emporter. Au mieux, ils pourront récupérer pour environ 500 PO.

● **Crypte secrète.** C'est ici qu'est tapi le Belrophon, l'Horreur avec laquelle Etanahüs a passé son pacte. Dès que les PJ s'approchent, ses yeux rougeoyants s'ouvrent brusquement et elle se met en chasse. Les PJ vont devoir refaire tout le chemin en sens inverse pour retrouver la sortie qui, entretemps, a été bloquée par les syliades. La seule issue reste le sommet de la pyramide. Y arriver risque d'être ardu...

Pour finir

Vous pouvez conclure cette aventure de plusieurs façons. En toute logique, les PJ ne sortiront du temple que d'extrême justesse. S'ils n'ont pas encore trouvé Karlan, c'est un bon moment pour qu'ils le rencontrent. Une fois qu'ils l'auront retrouvé, leur mission sera théoriquement terminée. Il ne leur restera plus qu'à prendre le chemin du retour. Peut-être souhaiteront-ils revenir pour piller les nombreux trésors qui garnissent les souterrains du temple? Il leur faudra tout d'abord se débarrasser du Belrophon, et il serait étonnant qu'ils parviennent à s'en tirer seuls. Pourquoi ne pas aller chercher avec des renforts? Reste le cas d'Etanahüs, qui a trahi les personnages et Karlan. Mis en face de ses crimes, il avoue, sans même essayer de s'enfuir. Après tous ces siècles, sa quasi-immortalité l'a rendu à moitié fou, et il ne se soucie guère des conséquences de sa confession. Il explique aux PJ comment, cinq cents ans plus tôt, ses compagnons d'infor-

tune ont été paralysés par l'Horreur ou taillés en pièces par les syliades, et le compromis sordide qu'il a dû passer pour pouvoir survivre. Aux personnages de décider ensuite du sort qu'ils lui réservent... Le sentiment d'avoir vengé la mort de plusieurs dizaines de leurs prédécesseurs est tout ce que pourra leur apporter la mort de l'ermite.

Épilogue

Les PJ retournent à Drenzel (il peut se passer beaucoup de choses pendant le voyage du retour, si vous avez envie de faire durer le plaisir. L'ascension du cratère, à elle seule, prendra du temps). Au village, ils sont accueillis en héros. Karlan est réprimandé pour la forme, mais tout le village est heureux de le retrouver sain et sauf. Hrolf offre aux personnages la récompense promise (près de 50PA en bijoux) et les déclare citoyens d'honneur du village. Ils y seront toujours les bienvenus. La suite dépend des personnages...

En attendant qu'ils aient pris une décision, vous pouvez leur octroyer une moyenne de 70 points de Légende, et jusqu'à 80 s'ils ont compris l'histoire de l'ermite.

Fabrice Colin

illustration : Eric Puech
plan : Cyrille Daujean

Visite de la cité maudite

Vous ne pouvez pas forcer les PJ à agir selon votre bon vouloir. Laissez-les procéder à leur façon, mais gardez le contrôle des principaux événements. Voici une ébauche de déroulement. Les syliades guettent les personnages en permanence. Pendant la nuit, la jungle résonne de leurs hurlements stridents. Une fois que les PJ ont pénétré dans le temple, les syliades les prennent en chasse et essaient de les attirer à l'étage inférieur, avant de bloquer l'entrée principale. Si les personnages tardent trop à entrer, les serviteurs du Belrophon les attaquent et tentent de les ligoter, puis de les enfermer dans le temple en bloquant l'issue principale. Quant à Karlan, fou de terreur, il erre dans la forêt, complètement perdu. Si les personnages ne s'intéressent pas tout de suite au temple, ils peuvent le trouver rapidement. Dans ce cas, ils seront tous capturés par les syliades sur le chemin du retour, et conduits au temple. S'ils ne s'occupent pas de Karlan, et préfèrent aller se jeter tout droit dans les ennuis en visitant le temple, ils le rencontreront après cet épisode.

LES PNJ

Pour Earthdawn

► Le Belrophon

DEX 17, FOR 20, END 18,
PER 16, VOL 20, CHA 8.
Déplacement en course : 100
Déplacement en combat : 50
Initiative : 17
Nombre d'attaques : 2
Attaque : 22
Dommages : 20
Défense magique : 19
Défense physique : 20
Défense sociale : 19
Protection mystique : 22
Protection physique : 26
Points de vie : 90
Blessure grave : 25
Seuil d'inconscience : 75
Dés de Karma : 1d8 + D6
Points de Karma : 20
Équilibre : 13
Dés de récupération : 1d20
Jets de récupération : 5
Pouvoirs : Attirer 20 (voir *La cité maudite*),
Pétrifier 18 (l'Horreur doit plonger son regard dans celui de la victime. Les effets sont réversibles, au bout de plusieurs jours.
Description : Un corps de tigre et une tête de bouc carbonneuse, reliés par un cou extensible, le tout recouvert de gros bubons noirâtres... De surcroît, cette abomination est dotée d'un regard paralysant. Fort heureusement, un ancien sortilège l'empêche de franchir les limites du temple. Les caractéristiques du Belrophon ne sont fournies qu'à titre indicatif : les PJ n'ont pas grand-chose à gagner à l'affronter.

► Les syliades

DEX 10, FOR 12, END 12,
PER 6, VOL 8, CHA 10.
Déplacement en course : 80
Déplacement en combat : 40
Initiative : 10
Nombre d'attaques : 1
Attaque : 14
Dommages : 16
Défense magique : 10
Défense physique : 11
Défense sociale : 10
Protection mystique : 6
Protection physique : 8
Points de vie : 40
Blessure grave : 11
Seuil d'inconscience : 32
Équilibre : 7
Dés de récupération : 2d8
Jets de récupération : 3
Points de légende : 200
Description : Ces créatures arboricoles, à la silhouette longiligne et à la peau verte et lisse, se déplacent toujours en groupe d'une dizaine d'individus et communiquent entre elles par télépathie. Elles vivent dans les arbres et tissent des sortes de filets de lianes très caractéristiques. Les Syliades vouent une sorte de culte au Belrophon et lui procurent régulièrement des victimes.

MAGE

Solstice mortel

Ce scénario conviendra à un petit groupe de mages débutants, animés par des joueurs plutôt expérimentés. Il n'est pas conseillé aux MJ novices : son intrigue est relativement simple, mais la gestion des effets magiques (et « Mage »

en général) demande un esprit rompu à l'improvisation. Les mentions « p. XX » renvoient à l'édition française de « Mage ».



Considérations préalables

De manière parfaitement arbitraire, ce scénario est situé à Londres. Toutefois, son décor principal est un centre commercial, un type de bâtiment qui fleurit partout en Europe et aux États-Unis. Si vous faites déjà jouer une cabale de mages dans un autre lieu, la transposition à une autre ville ne demandera donc qu'un minimum d'efforts. Par ailleurs, vous pouvez utiliser cette histoire pour réunir le groupe. S'ils ne se connaissent pas encore, les PJ se croiseront au centre commercial dans les premières minutes de l'enquête.

Introduction

Londres, lundi 17 juin 1995. Les personnages vivent tranquillement leur double vie d'humains ordinaires et de magiciens. Ces temps-ci, elle n'a pas été particulièrement riche en péripéties surnaturelles, mais cela ne va pas tarder à changer. Au milieu de l'après-midi, ils éprouvent tous une forte sensation de malaise. Rien de précis, ni de grave, juste une vague migraine, accompagnée

d'un brin de nausée... Plus leur score en Entéléchie est élevé, plus ces symptômes sont nets. Instinctivement, ils sentent que quelque chose est en train de déformer la réalité, pas très loin d'eux. Et pour qu'ils la sentent à distance, il faut que ce soit une perturbation grave. Si certains ont un score élevé en Paradoxe, ils risquent fort d'avoir la visite d'un ou deux esprits, venus les rappeler à l'ordre...

Tout redevient normal en moins d'une minute, laissant probablement les personnages perplexes et nerveux. Le reste de la journée se passe sans incidents. Dans la soirée, ils ont tous l'occasion d'entendre les informations à la radio ou à la télévision. Le seul élément qui puisse, peut-être, être lié à leur malaise est un incident bizarre survenu dans un centre commercial du nord-est de Londres.

Selon les sources, l'incident est décrit comme une explosion de gaz, un incendie ou un attentat (en revanche, elles sont toutes d'accord : l'événement s'est produit vers 15 heures, au moment même où les PJ se sentaient mal). Les commentateurs parlent d'importants dégâts matériels, mais précisent qu'il n'y a pas eu de victimes. Le centre reste ouvert normalement...

Retour en arrière

Dans les années 1890, Eleanor Wolsley était l'une des mages les plus connues de Londres. Cette puissante Verbena avait deux passions : l'éducation des enfants et la lutte contre l'ordre de la Raison qui, à l'époque, commençait tout juste à porter le nom de Technocratie. Comme beaucoup de magiciens avant elle, elle succomba à ses propres démons intérieurs. Elle lut certains livres, et appela quelques créatures qu'elle ne sut pas renvoyer. En surface, elle ne changea pas. Mais des enfants commencèrent à disparaître de l'orphelinat dont elle s'occupait... Eleanor était passée du côté des Néphandis. Elle travaillait seule, sans contact direct avec sa Tradition, qui ne remarqua rien. En revanche, l'ordre de la Raison l'avait repérée depuis longtemps. A force de surveillance et de recoupements, les Technomanciens finirent par comprendre qu'il se passait quelque chose de vraiment inquiétant. Pour l'ordre, les mages des Traditions devaient être surveillés, mais pas nécessairement liquidés immédiatement. En revanche, le moindre soupçon d'activité néphandique entraîne la liquidation du coupable. Un groupe d'agents d'élite, mené par le Dr.

Rigby, attaqua l'orphelinat dans la nuit du 20 au 21 juin 1896. Il prit Eleanor en flagrant délit d'invocation démoniaque. Il s'en suivit une bataille magique dévastatrice, au terme de laquelle Eleanor disparut. Quant à Rigby, les agents survivants le virent disparaître dans un « vortex ». Au bout d'une dizaine d'années, tous deux furent considérés comme morts. L'orphelinat ferma peu après la Seconde Guerre mondiale. Les bâtiments furent, brièvement, convertis en prison, puis abandonnés pour une décennie. Dans les années 80, le terrain fut racheté par une chaîne d'hypermarchés qui construisit l'actuel centre commercial. Personne ne sait que ce dernier a deux locataires indésirables...

Le Dr. Rigby a survécu à son passage dans l'Umbra, mais ce qu'il y a vu l'a fait basculer dans la démence. Depuis un siècle, il mène une existence plus ou moins végétative, sans beaucoup s'éloigner de l'orphelinat. Il est fou, mais ses pouvoirs magiques ont beaucoup progressé et, à force de se promener dans l'Umbra, il s'y est fait des amis. Quant à Eleanor, elle est pleinement passée au service de ses nouveaux maîtres. Elle a prudemment gardé un profil bas pendant une cinquantaine d'années. En 1990, elle s'est faite embaucher comme puéricultrice à la garderie qui se trouve au premier niveau du centre commercial. Elle attend l'occasion de réactiver le node qui dort sous le bâtiment. Même vendue aux puissances des ténèbres, elle reste, fondamentalement, une Verbena, autrement dit une mfagicienne persuadée du pouvoir des dates. Elle a l'intention de reprendre le contrôle de son ancien domaine dans la soirée du solstice, le 21 juin, exactement cent ans après en avoir été chassée...

Depuis quelques années, Rigby vit dans le parking du centre commercial. Le 15 juin, il y a croisé Eleanor... et l'a reconnue. Il s'est vaguement souvenu de son ancienne mission, et a décidé d'agir. Il est passé dans l'Umbra et a eu plusieurs conversations sérieuses avec ses alliés.

Le lendemain, à 15 heures, une douzaine d'hommes-crapauds brandissant des épées d'obsidienne se sont matérialisés devant la cafétéria. Il ont pris une ou deux minutes pour terroriser les passants et dévorer l'étalage de la poissonnerie, avant d'enfoncer les portes de la garderie, semant la panique chez les enfants. Ils allaient tuer Eleanor lorsque la réalité s'est remise en place. Les hommes-crapauds ont été brutalement renvoyés d'où ils venaient, et tous les passants se sont vaguement souvenus qu'il venait d'y avoir une explosion.

ACTE I

L'ENQUÊTE

Les lieux

A moins que les PJ ne soient totalement dépourvus de curiosité, il est probable qu'ils fassent, dès le lendemain, une petite visite au centre commercial. C'est un endroit désespérément banal, avec un grand parking souterrain, une galerie

marchande sur deux niveaux, et un gigantesque hypermarché qui couvre une bonne moitié de la surface. Un peu partout, des affiches annoncent promotions et rabais – et puis l'ouverture exceptionnelle du magasin dans la nuit du vendredi 21 au samedi 22 juin ! Ce soir-là, le centre fermera à 1 heure du matin. Les slogans tournent autour du thème « grâce à nous, le jour le plus long de l'année le sera encore plus ». La date devrait rappeler, même aux PJ les moins éveillés, que le solstice d'été approche...

● **Le parking.** Trois niveaux, immenses, obscurs et caverneux, reliés à la surface par une batterie d'énormes ascenseurs, couverts de tags et sentant fortement l'urine. De loin en loin, des portes métalliques qui donnent sur des kilomètres de couloirs techniques. A force d'être fréquenté par Rigby, le parking a fini par adopter quelques caractéristiques perturbantes (un effet connu des mages sous le nom de « résonance »). Si les PJ s'y promènent, les premières minutes de la balade se déroulent normalement, avec des tas de braves gens poussant des caddies pleins à ras bord, les chargeant dans des voitures, etc. Au détour d'un pilier, ils arrivent dans une section déserte. Cela ne sent plus le gaz d'échappement, mais autre chose, comme un vague relent de marais... S'ils continuent, ils finissent par arriver à la chaufferie (voir plus loin).

● **L'hypermarché.** Rien que de très normal : des rayonnages qui s'étendent à perte de vue sous la lumière des néons, une activité de fourmilière et des queues interminables aux caisses. C'est une source pratiquement inépuisable de focus plus ou moins technologiques, capables d'expliquer un effet de magie coincidentale (« j'achète un tube en carton, un sèche-cheveux, dix piles R20 et une bombe de laque, et je bricole un lance-flammes »).

● **La galerie marchande.** Deux niveaux, des couleurs pimpantes, des escalators et des rampes pour les caddies, une fontaine et un massif de plantes artificielles sur le terre-plein central, sans oublier une cinquantaine de boutiques. On y trouve de tout, du fabricant de clés-minute à la boulangerie qui vend du pseudo pain français, en passant par deux cafétérias, un marchand d'animaux, un disquaire, etc.

Le site de l'incident de la veille n'est pas difficile à repérer : la vitrine de l'une des cafétérias a été remplacée par une bâche en plastique, et des ouvriers s'affairent à faire disparaître les traces de brûlure sur le sol du couloir.

Interrogatoires

Il ne reste plus aux PJ qu'à interroger tout le monde. Les magasins intéressants sont la cafétéria, la poissonnerie, le marchand d'animaux et la garderie. Les vulgaires qui y travaillent se souviennent tous d'une violente explosion. Ils sont tous très surpris qu'il n'y ait pas eu de blessés, et font des spéculations idiotes sur l'identité des responsables. Pour l'instant, ils hésitent entre l'IRA, des terroristes arabes, une histoire de gangsters, etc. L'enquête montrera, dans un jour ou deux, que c'est la chaudière du local technique du niveau inférieur qui a explosé (ce qui est vrai, le Paradoxe y a veillé. Curieusement, le fait qu'une chaudière éteinte explose en plein mois de juin

n'a l'air de gêner personne). Dans tous les cas, un sondage mental (Psyché 2) montre que les vulgaires se souviennent effectivement de la scène. S'il obtient trois succès et plus, le PJ verra, en surimpression, des fragments du véritable incident (voir « Retour en arrière... », plus haut).

● **Loving Pets,** le marchand d'animaux, est plein de témoins désireux de parler : les animaux eux-mêmes. Les tortues d'eau et les grenouilles conservent, dans un coin de leur psyché étriquée, une série d'impressions étranges. En termes humains, cela pourrait se traduire par « des amis arrivent, on va enfin rentrer à la maison », plus des images d'un endroit chaud et marécageux...

● **La garderie** est pleine d'enfants excités et de puéricultrices débordées et peu désireuses de parler à des intrus. En temps normal, elle est dirigée par Miss Evelyn Grantham (alias Eleanor). Après l'incident, celle-ci a pris deux jours d'arrêt maladie. Les PJ seront donc reçus par Sarah Anderson, une jolie jeune femme très surmenée. La garderie accueille en permanence une trentaine de jeunes enfants. Les parents désireux de faire leurs courses tranquillement les déposent là pendant une heure ou deux. Ce service est gratuit, mais on leur demande une pièce d'identité qui est photocopiée avant de leur être rendue (régulièrement, des parents « oublient » de reprendre leur rejeton, il faut pouvoir les prévenir). Les photocopies sont conservées pendant une semaine dans l'arrière-salle. Moyennant un peu de baratin, les PJ devraient pouvoir récupérer celles de la veille...

Les vigiles

Une vingtaine de gros durs en blousons bleu foncé patrouillent en permanence dans la galerie marchande et le parking. Ils sont armés de matraques et de bombes de gaz lacrymogène, mais ne les utilisent qu'en cas de problèmes graves. Deux d'entre eux se baladent avec Winston et Maggie, deux gros chiens de race indéfinie, féroces et à peine dressés. Les vigiles n'ont rien de spécial à dire concernant l'explosion, mais ils sont en revanche plein d'informations intéressantes sur la topographie du centre commercial. De plus, ils ont tous entendu parler du « clochard fantôme » qui hante le parking (Rigby, qu'ils n'arrivent jamais à attraper, ni même à apercevoir, alors que les clients s'en plaignent régulièrement).

La Technocratie

La Technocratie a dépêché deux enquêteurs pour comprendre le pourquoi et le comment de cette perturbation. Techniquement, ce sont des Hommes en noir, mais ils ont eu le bon sens de prendre des déguisements un peu plus discrets. Il s'agit de Wanda O'Hara, une petite bonne femme brune qui a l'art de se fondre dans son environnement ; et de Peter Dorwall, un grand type maigre en combinaison grise, qui porte une boîte à outils et se promène dans la galerie marchande, l'air affairé.

Il est probable qu'ils tomberont sur les PJ à un moment ou à un autre, à moins que ce ne soient les personnages qui les repèrent. Après tout, des gens qui restent des heures, sans rien acheter mais en discutant avec tout le monde, cela se remarque...

Ils sont désireux de tenter une approche pacifique. Si les PJ se montrent agressifs, ils appelleront du renfort. En dix minutes, deux voitures pleines d'Hommes en noir arriveront et tenteront d'appréhender les personnages.

En bons Technomanciens, ils n'ont pas une très bonne opinion des mages des Traditions, mais sont disposés à fermer les yeux sur leurs activités, en échange d'un coup de main. Cela dit, les personnages ont tout intérêt à se montrer prudents, à ne jamais leur donner leur nom ou leur adresse, et à s'assurer qu'ils ne sont pas suivis lorsqu'ils reprendront leur voiture...

Les deux agents n'ont pas pensé à se pencher sur le passé du centre commercial, mais si les PJ leur en font la suggestion, ils fouilleront dans les archives de la Technocratie. Celles-ci contiennent, dans un recoin oublié, le compte rendu du raid du 21 juin 1896. Il n'est pas très clair, mais les noms d'Eleanor et de Rigby sont cités, et il y a un portrait passable d'Eleanor, que les puéricultrices peuvent reconnaître («Mais c'est Miss Grantham! Quelle drôle de coiffure elle a sur ce dessin!»). Le fait qu'elle soit soupçonnée de jouer avec les forces d'En Bas est marqué en toutes lettres...

Le guetteur

Si les PJ s'attardent trop dans le centre commercial, ils finissent par se sentir observés. Au bout de quelques heures, cela devient une impression de menace diffuse... Eleanor est partie, mais elle a laissé Blackie, son familier, surveiller les lieux. Blackie est un gros chat noir, avec des yeux jaunes et l'air bien nourri. Il y a bien longtemps que ce n'est plus un simple chat. Depuis un siècle, c'est un démon mineur. Les humains normaux ne le voient pas, mais les personnages peuvent l'apercevoir du coin de l'œil. Blackie les considère comme des gêneurs, mais garde un profil bas. Après tout, moins il se passera de choses, plus il y a de chances pour qu'ils laissent tomber l'affaire. En revanche, il cherche Rigby, dont il sent la présence. S'il le trouve, il compte bien le tuer. De plus, une nuit, il aura une altercation avec Winston, l'un des chiens des vigiles. On retrouvera ce pauvre Winston, au matin, éventré et à moitié dévoré.

La piste des enfants

Avec le nom et l'adresse des parents, il suffit d'un téléphone et d'un peu de patience pour retrouver les enfants. Tous les parents ne sont pas disposés à les laisser approcher par des inconnus, même dotés d'une couverture en béton armé («Écoutez, il a été assez traumatisé par cette histoire, je ne veux plus en entendre parler»). Les PJ finiront par aboutir à la famille Smith, qui vit dans un HLM à trois kilomètres du centre commercial. Leur fils, le petit Alfred, a cinq ans. Il se souvient, lui aussi, d'une explosion. Mais depuis la veille, il dessine des monstres verts, qui ressemblent très vaguement à des grenouilles brandissant des épées... Un sondage mental fait remonter à la surface des images de monstres verts courant en direction

d'une des puéricultrices, une jeune femme brune. La scène est floue, mais les PJ peuvent en tirer une description. A la garderie, on leur dira qu'il s'agit de Miss Grantham, qui «a pris un congé, mais revient le 20».

Crochet dans le passé

Les archives municipales contiennent peu de renseignements sur le centre commercial. De plus, il n'est pas facile d'y avoir accès. En remontant dans le temps, les PJ découvrent l'existence, au même endroit, d'une prison (1947-64) et, encore avant, d'un orphelinat (1876-1947). Les documents de la mairie ne précisent rien sur leur histoire. En revanche, les journaux et les sociétés historiques sont riches d'informations. Tous parlent de l'incendie qui, le 21 juin 1896, a dévasté l'aile ouest du bâtiment, faisant dix morts parmi les enfants (plus la directrice, Miss E. Wolsley, que l'on n'a jamais retrouvée).

Un bref passage au cadastre confirme que l'aile ouest se trouvait juste à l'emplacement du centre commercial. Si l'un des PJ est un Verbena ou connaît un peu l'histoire de cette Tradition, le nom de Wolsley lui dira quelque chose. Sinon, c'est un bon moment pour leur rappeler qu'ils ont sans doute des Mentors et des Alliés... Tôt ou tard, quelqu'un leur dira que c'était une mage respectée, appartenant aux Verbena, qui a disparu sans laisser de traces il y a un siècle.

Le clochard

Si les PJ s'aventurent dans les profondeurs du parking, ils finiront par croiser Rigby. L'ancien agent de l'ordre de la Raison est devenu un clochard immonde, couvert de haillons puants, qui empeste l'alcool à des kilomètres. Il est complètement dément, mais sa folie est plutôt

paisible. En fait, il passe l'essentiel de son temps à regarder, fasciné, les lampes au sodium qui éclairent le parking. De temps en temps, il change de lampe, éclate d'un rire hystérique ou se met à sangloter. Lorsqu'il a vraiment faim, il va mendier à la sortie des ascenseurs. Si personne ne lui donne, il trouve, «par hasard», un peu de nourriture oubliée au fond d'un caddie ou près d'une voiture. Lors de leur première visite, les PJ n'ont pas de raisons particulières de lui faire la causette. Par la suite, lorsqu'ils auront discuté avec les vigiles, ce sera peut-être une autre histoire. Si cela ne suffit pas, vous pouvez vous arranger pour qu'ils le surprennent en flagrant délit de magye vulgaire (il bavarde avec les lampes, et celles-ci clignent en morse pour lui répondre).

Il ne se rappelle plus de son nom, et parle par bribes de phrases sans aucun rapport avec la conversation (procédez par associations d'idées, sautez du coq à l'âne, fredonnez des bouts de comptines...). Si un PJ tente un sondage psychique, sa sonde mentale est sèchement repoussée, et le clochard aboie, d'une voix parfaitement claire: «Dites donc, jeune homme! Un peu de correction!» Après quoi, il redevient lui-même, c'est-à-dire désespérant...

Le coin de chaufferie où il dort est un endroit étrange. Le Goulet y est fragile (2 succès suffisent à passer dans l'Umbrage proche), et cela se sent. On entend sans cesse des bruits bizarres, et les PJ ont la sensation qu'un tas de petites bêtes se dissimulent dans les ténèbres.

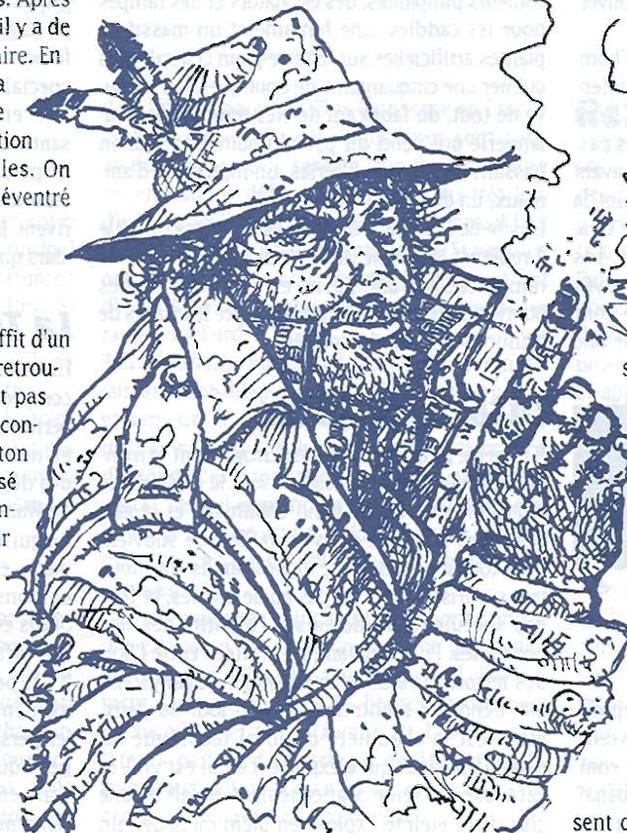
ACTE II

LA NUIT DU SOLSTICE

Les deux derniers jours

Eleanor revient le 20, et reprend son travail comme si rien ne s'était passé. S'il est toujours en vie, Blackie lui fait son rapport. Elle le charge d'en finir avec le clochard, et éventuellement avec les PJ, si ces derniers ont l'air compétents. Au cours de leur prochaine visite, les personnages seront agressés par un matou meurtrier... Il préfère s'en prendre aux isolés, et fuit s'il a le dessous.

Si les PJ tentent d'approcher directement Eleanor, tout dépend de la manière dont ils s'y prennent. S'ils veulent discuter, elle jouera parfaitement son rôle d'ancienne Verbena persécutée, pour une raison inconnue, par un Maraudeur. Elle les charge de neutraliser le clochard, pendant qu'elle ouvre le node qui se trouve sous le centre commercial. Elle refuse absolument toute participation des PJ à cette opération, sous des prétextes plus ou moins fumeux. Si les PJ se sont entendus avec la Technocratie et l'accusent directement de néphandisme, elle leur rit



au nez et tente de les retourner (« Vous ne voyez pas qu'ils cherchent à nous dresser les uns contre les autres ? »). S'ils préfèrent attaquer d'abord et poser des questions après, elle utilise sa maîtrise de la Correspondance pour disparaître. Elle reviendra dans la soirée...

Ouverture exceptionnelle

Nous sommes un vendredi soir, dans un centre commercial. La cohue est telle qu'il est difficile de surveiller l'ensemble du gigantesque bâtiment. A vous de mettre en scène les événements suivants de manière à ce que les personnages y participent.

Blackie frappe!

Le familier d'Eleanor finit par retrouver le clochard dans la chaufferie. Il s'ensuit un combat épique, mais relativement discret. Le chat n'a pas de pouvoirs bruyants, et Rigby utilise la Vie comme arme. Blackie supporte plutôt bien une demi-douzaine de fractures spontanées, deux crises cardiaques et une hémorragie cérébrale, et parvient à blesser grièvement Rigby. Celui-ci s'enfuit dans l'Umbrà. Quant au chat-démon, il retourne auprès de sa maîtresse et lèche ses plaies pendant tout le reste de la soirée.

L ES PNJ

Pour Mage

► Eleanor

Comme Meggan O'Rourke, p. 283, avec 4 en Vie et 4 en Correspondance (mais rien en Temps, ni en Forces).

Avant de la jouer, étudiez attentivement ses pouvoirs. Ses scores élevés dans diverses Sphères la rendent extrêmement dangereuse, si vous prenez un moment pour réfléchir à ses tactiques.

Elle a gardé ses vieux focus verbena : le sang, le chaudron et la faucille.

► Blackie, familier

Force 3, Dextérité 4, Vigueur 4, les autres à 2. 7 niveaux de santé.

Intimidation 4, Furtivité 4, Mêlée 4, Énigmes 3.

Ses griffes et ses dents infligent des dommages aggravés.

► Rigby, Maraudeur

Comme Xylloth, p. 281, mais avec 5 en Esprit.

► Wanda O'Hara et Peter Dorwall, agents de la Technocratie

Comme l'Homme en noir de la p. 281.

- Sphères d'O'Hara : Correspondance 1, Psyché 2, Vie 2.

- Sphère de Dorwall : Entropie 2, Matière 2, Forces 1.

L'heure du Maraudeur

Le combat a rendu un semblant de cohérence à Rigby, qui se croit revenu un siècle plus tôt. S'il a déjà croisé les PJ, son esprit malade les assimile aux membres de son ancienne équipe (Morrison, Blake, McArthur et Holloway). Il arrive sans problèmes à les repérer, et les entraîne avec lui dans l'Umbrà. Comment ? Soyez créatif ! Si les PJ sont dans un coin isolé, le terrain change autour d'eux. Sinon, il les cueille un par un (des bras sortent d'un mur, happent un PJ et disparaissent). Tôt ou tard, les PJ finiront par se retrouver dans l'Umbrà moyenne, au milieu d'un marais, en compagnie d'un Rigby tout ensanglanté. Il est couvert de plaies, perd une partie de ses entrailles, mais fait preuve d'une énergie et d'un optimisme débordants. D'ailleurs, ses blessures se referment presque à vue d'œil.

En quelques phrases brèves, il leur explique que « la mission continue. Nous allons en finir avec cette sorcière. J'ai encore un as dans ma manche. Des alliés. Bon, tout cela est peu conventionnel, j'en conviens, mais je vous couvre auprès de nos chefs ». Il conduit le groupe jusqu'à une île peuplée d'hommes-crapauds. Cette fois, il a décidé de faire venir le chef (un monstre de trois mètres de long, qui doit peser plusieurs tonnes), plus autant de guerriers qu'il pourra. Les hommes-crapauds sont ravis de cette occasion de pillage, et plus que désireux de tenter l'expérience. Laissez aux PJ une chance de raisonner Rigby (et s'ils décident de le laisser faire ? Le Paradoxe liquide les hommes-crapauds avant qu'ils aient le temps de faire beaucoup de dégâts. Mais la scène risque d'être intéressante). Il suffit de lui faire comprendre que ces créatures risquent de blesser des orphelins (rappelez-vous, il a un siècle de retard), pour le faire renoncer, à regret.

Retour sur Terre

A leur retour de l'Umbrà, les PJ peuvent constater qu'il se passe quelque chose d'étrange dans le centre. Ce n'est rien de palpable, mais au fur et à mesure que la nuit s'avance, ce sentiment se précise. Les lumières du parking virent au rouge, puis s'éteignent. Les voitures ne démarrent plus. Les ombres gagnent du terrain partout. Les plantes artificielles ont soudain des attitudes menaçantes. L'insupportable « musique d'ambiance » se peuple d'harmonies subtilement discordantes. Les clients deviennent nerveux. Les haut-parleurs multiplient les messages du genre « les parents du petit Jeremy l'attendent à l'accueil ». Les enfants se mettent à pleurer sans raison...

A partir de minuit, des silhouettes noires, qui ressemblent vaguement aux vigiles, circulent dans les couloirs. Ce sont des alliés et des amis d'Eleanor, et il vaut mieux ne pas savoir dans quel enfer elle les a trouvés. Ils n'attaquent personne, mais n'hésitent pas à attirer les isolés pour les dévorer dans un coin sombre. Tout cela est assez subtil et surtout assez progressif pour que les visiteurs ne se rendent compte de rien... et donc, pour que le Paradoxe n'intervienne pas.

Visite à la garderie

Les portes sont solidement fermées, mais une application judicieuse de l'Entropie ou des

Forces résout ce problème en un rien de temps. La salle commune, avec ses jouets et ses cousins, n'a pas changé, à part la grande porte en chêne qui s'ouvre à la place de la machine à café. Elle donne sur l'Umbrà, et plus exactement sur un couloir en pierre, puis sur un escalier qui descend. Il débouche dans une grande cave voûtée, au centre de laquelle se trouve Eleanor, en plein rituel, au milieu d'un cercle de bougies noires.

A première vue, c'est bien un rite verbena : elle est nue, agite une faucille au-dessus d'un chaudron plein de sang et vocifère des incantations en gaélique. Mais les Verbena de stricte obéissance ne sacrifient plus d'enfants depuis deux mille ans. Et là, une dizaine de garçonnets et de fillettes ligotés près du chaudron, attendent leur tour... Les murs de la pièce sont parcourus d'étincelles. Les PJ sentent le node s'éveiller. Rappelez-leur que la manière dont il est activé influera sur l'énergie qu'il va produire. La meilleure chose à faire est d'interrompre le rituel et de tout reprendre à zéro plus tard.

Eleanor ne les laissera pas faire. Elle suspend la cérémonie et exige un duel magique avec l'un des PJ. Si les PJ la prennent encore pour une Verbena, ils peuvent accepter... Elle trichera, bien sûr. S'ils préfèrent lui sauter dessus, elle se défend bec et ongles (sa faucille inflige des dommages aggravés). Il suffit d'éteindre les bougies ou de renverser le chaudron pour empêcher l'activation du node. Dans ce cas, elle tente de fuir en se co-localisant ailleurs, par exemple au cœur d'un labyrinthe néphandi...

Conclusion et conséquences

- Les PJ survivants se retrouvent avec un node dormant sur les bras. C'est un trop beau cadeau pour être ignoré... mais il faudra trouver un moyen de le réactiver. Et puis, ils vont avoir des problèmes de voisinage. Le centre commercial qui se trouve juste au-dessus est un endroit hautement public, et très orienté « technocratie ». La solution la plus sensée serait d'acheter ou de louer une boutique et de l'utiliser comme couverture.

- Si Eleanor et Blackie sont toujours en vie, ils reviendront... un jour. Eleanor est patiente, et attendra sa vengeance dix ou vingt ans.

- Si Rigby est toujours en vie, il cherchera à reprendre son ancien mode de vie. Les PJ n'ont sans doute pas envie d'avoir un Maraudeur à demeure... Ils pourraient, par exemple, le remettre à O'Hara et Dorwall. Après tout, il appartient à leur groupe, même s'il l'a oublié.

- Le Goulet est dangereusement affaibli et juste derrière, il y a une civilisation entière d'hommes-crapauds qui rêvent des merveilles du monde des peaux-roses. Par eux-mêmes, ils sont impuissants, mais il suffirait d'un Maraudeur pour leur montrer le chemin...

Tristan Lhomme
illustration : Eric Puech

STAR WARS

Projet



Ce scénario, très orienté « action » se situe à l'époque de la guerre entre l'Empire ne détestant pas les structures militaires, et un MJ sachant improviser. Les mentions « p. XX » Le « Guide de Star Wars », « L'Étoile de la Mort, dossier technique », ainsi que les guides

Introduction

L'aventure commence peu de temps après la fin de l'entraînement de base des PJ. Ceux-ci se sont engagés dans l'infanterie rebelle, pour des raisons qui leur sont propres, et que le MJ devra déterminer avec chaque joueur. Rappelons que l'infanterie de la Rébellion compte aussi bien des fantassins que des pilotes ou des techniciens, ce qui explique les origines et les formations diverses des PJ. Nos héros vont être affectés dans un centre d'entraînement des Forces spéciales, « eu égard à leurs prédispositions physiques et intellectuelles, et à leur désir de devenir autonomes lors de l'accomplissement de diverses missions », comme le précise leur dossier. En clair, ce sont de bons éléments, mais beaucoup trop disciplinés pour rester dans le cadre traditionnel de l'armée... Soit dit en passant, les grades obtenus précédemment au sein de l'Alliance ou ailleurs n'ont plus cours lorsqu'il s'agit de suivre une formation aussi particulière que celle-ci.

Donc, trois mois avant la libération de Solo sur Tatooine (un peu avant le début du *Retour du Jedi*), les personnages embarquent pour une destination inconnue, à bord du *Vieux Pépère*, un vieux transporteur spatial jadis utilisé comme minéralier (genre *Nostramo* dans *Alien*) pour

une destination inconnue. Ils savent juste qu'ils se rendent dans un centre d'entraînement des Forces spéciales dont la localisation est tenue secrète pour des raisons évidentes de sécurité. Des couchettes ont été aménagées le long des coursives et dans la gigantesque soute de l'appareil. L'ambiance à bord est bonne, des parties de sabbac sont organisées ici et là, bref, on se croirait dans *Le jour le plus long*, la veille du Débarquement... Soudain, la vieille sirène de bord retentit. Le retour en espace normal est imminent, le voyage se termine...

Jouez en musique !

Certaines scènes de l'aventure sont signalées par une note de musique, suivies de conseils de sonorisation. Il vous suffit de passer ces disques aux moments proposés, et de vous laisser emporter par les sensations qu'ils suggèrent. Si vous n'arrivez pas à vous les procurer, n'hésitez pas à les remplacer par d'autres dont le style musical correspond aux scènes concernées.

Épisode I

FINI DE RIRE !

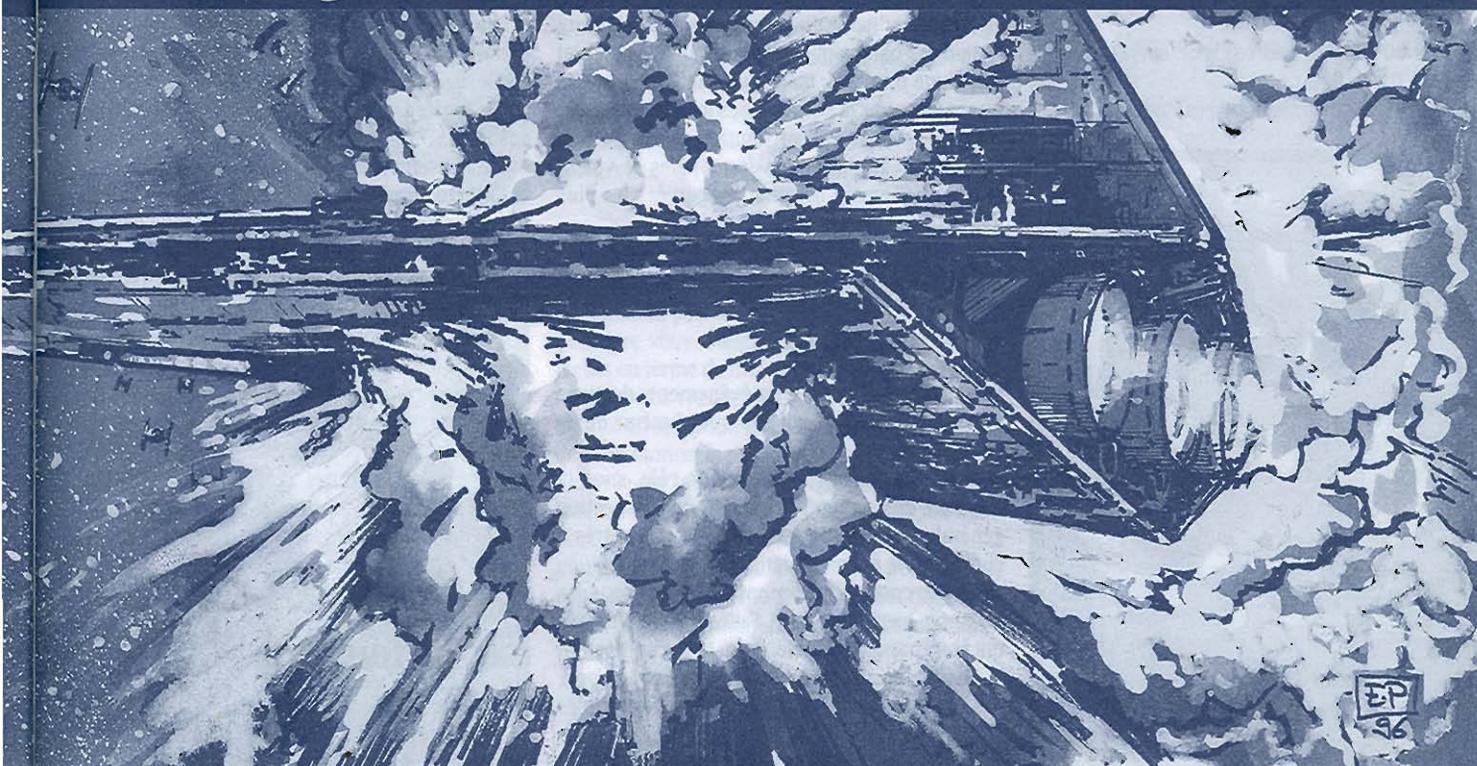
Vous êtes des SpecForces maintenant !

♪ : *Full Metal Jacket, Le maître de guerre.*
A lire : *Étoiles, garde-à-vous!* (Robert A. Heinlein, J'ai Lu SF n° 562) et *La guerre éternelle* (Joe Haldeman, J'ai Lu SF n° 1769).

Le centre d'entraînement n° 21 des Forces spéciales se trouve sur Gandhia, quatrième planète du système d'Enolagay, située dans la Bordure extérieure (voir description p 66).

Les PJ, ainsi que les 300 autres passagers du *Vieux Pépère*, débarquent sur un petit astroport. Ils sont immédiatement rassemblés en groupe de 20 personnes. Ils forment un semblant d'alignement, dans un garde-à-vous plus ou moins stable. Après quelques minutes, une colonne de soldats impeccables, dirigée par un gradé muni d'une petite

Poing d'acier



et la Rébellion. Il est prévu pour un groupe de 4 à 6 joueurs expérimentés, des personnages font référence à la version française de la seconde édition des règles de « Star Wars », traitant de l'Empire et de la Rébellion, peuvent être utiles, mais ne sont pas indispensables.

badine, arrive sur le tarmac. Ils se rapprochent, et les PJ entendent la fin d'un chant guerrier. Le gradé se dirige vers eux, et aboie : « Comp... NIIE! Gaaa... OUS! Je suis l'adjudant instructeur Zhim et je commande cette section qui s'appelle Bravo Un. Quand vous vous adresserez à moi, vous direz « Mon adjudant » et vous me saluerez! (regard bref mais appuyé sur le petit groupe). Me faire ça à moi! Écoutez-moi bien, bande de banthas! Pauvres taun-tauns dégénérés! Chair à rancors! Dia-nogas! De toute ma vie, je n'ai jamais vu un pareil rassemblement de princesses... Vous là, regardez-moi! Et ne faites pas dans votre froc! C'est à vous que je parle! » Vous l'avez compris, les festivités commencent...

Dans un premier temps, Bravo Un effectue, au petit trot, une visite guidée de l'hôpital, puis du « salon de coiffure », du vestiaire (où ils entreposent tous leurs effets personnels, comme pour une entrée au bain!) et enfin de l'habillement (où on leur demande, pour la forme, leurs mensurations. Dans l'armée, c'est bien connu, il n'y a que deux tailles, la trop grande et la trop petite, sauf pour les chaussures, allez savoir pourquoi...). Une fois dûment équipés, ils sont conduits à un transporteur anti-grav bringuebalant. Après vingt heures de trajet, ils arrivent enfin au camp Nivel- le, qui leur servira de base principale.

Le camp Nivel- le

Le camp de base de la compagnie Bravo se trouve au nord du principal continent de Gandhia. La température moyenne y est de -10°C et la neige a la mauvaise habitude de tomber juste après les corvées de déblaiement réglementaires. Entouré par un écran énergétique destiné à refouler les bestioles alléchées par l'odeur de nourriture, le camp s'organise autour d'une place destinée aux appels, rapports et autres événements qui ponctuent la vie militaire. Les bâtiments sont en préfabriqué et comportent, en plus des baraquements destinés aux recrues, une armurerie, une infirmerie, un bâtiment regroupant les services administratifs et le mess des instructeurs, une cuisine-cantine, un garage, des ateliers, un « hôtel » où dorment les gradés, un amphithéâtre pour les cours théoriques et, bien sûr, un générateur, un parcours d'obstacles et un pas de tir.

La compagnie Bravo est dirigée par le capitaine Sterlk, originaire d'Aldérande. Elle est composée de 10 sections de 24 recrues, placées sous la responsabilité d'un adjudant et de deux sergents instructeurs. En outre, les services annexes comptent 30 hommes (chef d'atelier, mécanos, intendants, cuistots, secrétaires, radio, etc.) et 75 droids, dont 40 destinés à l'entraînement (combat,

exercices physiques, cours théoriques, etc.). Chaque section dispose d'un baraquement. Celui de Bravo Un comporte six chambres de quatre personnes (ameublement strict : quatre lits, quatre armoires, une table avec un dispositif tridi et un placard à balais), une chambre pour les caporaux, une salle commune (avec un poste holo et des tables pour les cours théoriques), une douche (5 m², 5 pommes de douche), des toilettes-lavabos, une réserve d'armes (une petite pièce blindée regroupant les armes de la section. Deux hommes font fonction de gardiens et d'armuriers). Ah, et n'oublions pas la « semaine », une petite pièce à l'entrée du bâtiment, où veillent en permanence deux recrues responsables des allées et venues dans le bâtiment.

Durant six mois, les PJ vont vivre, manger, dormir et respirer ici, selon le bon vouloir des gradés. Voici le déroulement, très théorique, d'une journée ordinaire (ce timing varie beaucoup d'un jour à l'autre, en fonction des impératifs de l'entraînement).

● 5 h 00 : Réveil. Vingt minutes pour faire le lit, ranger la chambre, se laver. Tenue de gym.

● 5 h 30 : Footing. Distance et équipement selon la bonne humeur du sergent instructeur (l'un d'eux, Bromsky, n'est pas un fana de ce genre de choses).

- **6h 00** : Petit-déjeuner (bon et abondant, on nourrit bien les hommes dans les SpecForces). Douche, TIG, mise en tenue.
- **7h 00** : Rapport. Inspection des TIG.
- **7h 10** : Cours en salle, entraînement physique, tir au blaster, etc.
- **12h 00** : Repas, puis repos ou corvées.
- **13h 30** : Rapport.
- **13h 45** : Activités selon le calendrier.

- **19h 00** : Repas, puis repos ou corvées.
- **20h 30** : Cours en salle ou exercices de terrain.
- **27h 00** : Extinction théorique des feux ou corvées ou terrain.

Note : Les TIG ou « travaux d'intérêt général » sont, en termes militaires, la totalité des activités d'entretien des baraquements ou du camp. Il ne s'agit pas d'une punition, mais d'une activité normale visant à assurer la propreté des locaux... en théorie. En pratique, leur attribution relève du bon vouloir des gradés, et les fortes têtes se voient systématiquement assigner les corvées les plus déplaisantes.

● **Incidents à Sandhurst.** Joe-pas-d'bol, l'une des recrues, perd la tête pendant un exercice en gravité zéro. Peu après, une charge explosive mal réglée éclate, faisant un mort et un blessé qu'il faut évacuer dans les pires conditions.

● **Inferno.** La moitié des scaphandres tombe en panne. Il faut parcourir 5 km avant d'atteindre la sortie, dans une atmosphère chlorée à l'extrême.

● **Le traître.** L'une des recrues est en fait un agent du BSI. Il est vite démasqué et condamné à mort. L'ensemble du 412^e assiste à l'exécution.

● **L'alerte générale.** Des rumeurs courent sur le fait qu'un destroyer stellaire impérial rôde dans le secteur. Les bases sont démontées et le personnel mis en alerte maximale. Ce n'est qu'un exercice, mais qui a lieu 2 jours après l'exécution du traître...

● **Cours théoriques.** L'armement de l'ennemi, la structure de l'Alliance et de l'Empire, bref tout ce que doit connaître un bon personnage de *Star Wars* pour ne pas prendre la salle du trône de l'empereur pour des toilettes...

Les PJ peuvent, en outre, recevoir une formation dans les domaines spécifiés p. 37 et suivantes du *Guide de l'Alliance rebelle*.

Permission exceptionnelle

Il ne reste plus que deux semaines d'entraînement lorsque le colonel Frankel adresse un message aux recrues (voir encadré page ci-contre), par l'intermédiaire du capitaine Sterlk.

Les PJ touchent enfin des tenues de sortie, et partent faire une virée en ville dans le plus pur style *Officers and Gentlemen*, *Top gun* ou *Je fais la bringue et je casse tout...* La cantina ressemble vaguement à celle de Mos Eisley, mais elle est pleine de SpecForces excités et plus qu'un petit peu ivres. Inévitablement, il y aura un gros dur à qui la tête des PJ ne revient pas. Et, une chose en entraînant une autre, tout le monde se retrouve pris dans une colossale bagarre. Elle se termine par l'intervention de la police militaire (tout à 4D, Matraque 5D), suivie d'une énorme bousculade : il n'y a que deux sorties. Malheureusement, elles sont toutes les deux surveillées, et les PJ se feront probablement cueillir. (Et si... ils échappent à la police militaire ? La question est : pour aller où, au juste ? Ils finiront bien par devoir rentrer au camp Nivelles, où ils seront arrêtés. Ils ont été reconnus lors de la bagarre.)

Trafiquez les événements pour que les PJ se retrouvent en prison quoi qu'ils fassent. Les cellules sont étroites, froides et humides. Les PJ passent quelques heures moroses à méditer sur leurs perspectives d'avenir, pas très brillantes. Heureusement pour eux, l'adjudant Zhim, pas mauvais bougre, intervient. Leurs états de service sont excellents, et il use de son influence pour les faire sortir du mitard. En échange, les personnages feront leur raid de fin de stage sur la planète Atoola, connue pour sa dureté extrême. Le colonel Frankel accepte, avec la condition suivante : ils effectueront le raid seul, sans le soutien de Zhim, qui ne sera là que pour les emmener et les ramener. Bien entendu, ces tractations se font à l'insu des PJ. Une mission chez les SpecForces, quelle qu'elle soit, est toujours secrète jusqu'au dernier moment...

Gandhia

Type : Camp d'entraînement.

Température : Conventionnelle (-50° C à 35° C).

Atmosphère : Respirable (Type 1).

Hygrométrie : Normale.

Gravité : 1.

Terrain : Terrestre

Longueur du jour : 28 heures.

Longueur de l'année : 399 jours locaux.

Astroport : Standard.

Population : 2000 permanents, 8000 stagiaires.

Fonction : Camp d'entraînement rebelle.

Gouvernement : Colonel Jeremy Frankel, du 412^e régiment d'infanterie spatiale.

Niveau technologique : Spatial.

Exportations : Rien (chair à blaster ?).

Importations : Équipement militaire, nourriture, recrues.

Description : Gandhia est une planète de la Bordure extérieure, qui ressemble beaucoup à la Terre, telle qu'elle était il y a 100 000 ans. Tous les climats possibles y sont représentés. Il n'y a pas encore réellement d'espèce dominante, malgré une faune et une flore abondantes. Deux petites lunes sans atmosphère baignent la nuit d'une clarté diffuse. La première abrite le camp Sandhurst, où se déroulent les exercices en gravité zéro et l'entraînement des pilotes d'assaut. Quant à la seconde, nommée on ne sait plus trop pourquoi Inferno, c'est un véritable gruyère où sont aménagés de vastes cavernes ayant chacune une atmosphère exotique différente (méthane, ammoniac, etc.).

La planète est entièrement sous le commandement du 412^e régiment d'infanterie spatiale, dont le quartier général se trouve près de l'unique astroport de la planète. Les services administratifs et logistiques sont regroupés dans une petite ville, à environ 5 kilomètres du QG.

Les bases opérationnelles à proprement parler sont disséminées un peu partout sur la planète, afin de varier les conditions d'entraînement. Ainsi, un stagiaire est affecté à une base principale mais « tourne » en permanence lors de manœuvres plus ou moins longues. En six mois, le futur SpecForce a donc bourlingué dans tous les types d'environnements possibles.

La jolie colonie de vacances

Voici maintenant quelques événements destinés à animer leur séjour, qui doit quand même durer six mois.

● **Les TIG.** Ils se font à tour de rôle, sous la conduite des sergents. Zhim fait une inspection générale une fois par semaine. Et on est très à cheval sur la propreté dans les SpecForces!

● **Le parcours du combattant.** Dans tous les environnements possibles. Faites-leur faire tout ce qui vous passe par la tête, ils en redemanderont...

● **Les parcours de tir et de survie.** Là aussi, des environnements différents, avec des cibles mobiles, des leurres, des pièges, etc.

● **On dort dehors.** Une recrue s'est plainte du manque de chauffage dans les dortoirs. Zhim décide de faire dormir tout son petit monde dehors sans sac de couchage, histoire de leur apprendre à vivre.

● **Le vol.** Des effets personnels disparaissent. Le coupable est, bien sûr, une recrue. Zhim ne veut pas intervenir. Rappel des règles militaires : s'il n'y a pas effraction, il n'y a pas vol, il y a perte, et donc négligence de la part du volé. Les PJ vont devoir prendre l'affaire en main, et « calmer » le coupable d'une manière ou d'une autre.

● **Le tir.** Les PJ s'initient au maniement des différentes armes à rayon. Un volontaire est désigné pour servir de « Coquille d'œuf » (une cible mouvante ressemblant vaguement à un soldat impérial). Les armes sont réglées sur « assommer ». Le premier qui touche (diff. 25) est dispensé de TIG pour la journée.

● **Rixe.** Petite altercation entre deux groupes de recrues. Ça forge le caractère...

● **Opération chambre vide.** A leur retour du footing, les PJ découvrent que tout le mobilier de leur chambre a disparu. Manque de bol, c'est le jour de la visite de Zhim. Ils ont deux heures pour remeubler leur chambre. Comment ?

● **Close combat.** L'instructeur n'est autre que Zhim lui-même. Au bout de quelques semaines, il abandonne, suite à un poignet cassé (à la loyale...) par l'une des recrues. C'est un Wookiee du nom de Chiktaback qui le remplace (caractéristiques standard des Wookies, 6D en Combat à mains nues).

● **Marches et contremarches.** De plus en plus longues, de plus en plus dures.

● **Embuscade.** Les PJ doivent traquer et « détruire » une section de la compagnie Charlie. Zhim n'acceptera pas de perdre. L'adjudant Melchior, qui la commande, est son pire rival...

Épisode II

ATOOLA, TON UNIVERS IMPITOYABLE



Le briefing

♪ *Full Metal Jacket* (les instrumentaux « jungle »), *Platoon*.

Sans le moindre renseignement, les PJ embarquent avec Zhim et un pilote dans le *Sans Peur*, un YT-1300 modifié qui n'est plus de toute première jeunesse. Le soleil se lève lorsqu'ils décollent... Après cinq jours passés en hyperspace, le vaisseau émerge à proximité d'une petite planète verte. Zhim réunit les PJ dans le carré et leur adresse le petit discours suivant : « Les gars, nous y voilà ! Vos... frasques m'ont obligé à me mouiller pour vous. Nous sommes actuellement en orbite autour d'Atoola. Vous allez y effectuer un raid qui déterminera vos aptitudes à devenir de vrais SpecForces, bande de Hutts mal dégrossis ! Vous avez quatre jours pour parcourir 250 kilomètres, avec 3 points de passage obligatoires. Vous y trouverez des fanions, que vous devez, je répète devez, me ramener. Je vous lâche à bord d'une capsule de secours. Rendez-vous au point Écho ! Autonomie complète ! Je tiens seulement à vous rappeler, faces de Gamoréens, ce que chacun de vous a coûté à l'Alliance. En comptant les armes, les munitions, le matos, l'entraînement, ce que vous vous goinfrez... en gros comme ça, sur pied, cela fait environ 30 000 crédits par tête ! Sans compter ma solde ! Alors ramenez-moi tout cela ! Votre tas de viande, c'est remplaçable, mais pas le matériel ! Si vous piquez le moindre bout de câble de la

capsule ou quoi que ce soit en plus de votre équipement de base, je vous envoie sur orbite autour de Coruscant à coups de pied au cul ! Bon, voilà un pistolet-blaster lourd avec cinq chargeurs chacun, un fusil-blaster « tireur d'élite » pour tout le groupe et les données mémorielles pour votre transpondeur. Le reste est dans la capsule. Messieurs, bonne promenade ! »

Quelques minutes après, les PJ se retrouvent en chute libre dans une capsule de secours qui plonge vers Atoola (voir description page suivante).

La randonnée

Comme vous l'avez déjà noté, les PJ vont devoir effectuer un parcours contre la montre. Il est évident que vous n'allez pas calculer les déplacements en terme de mètres par round, ni même en kilomètres à l'heure. Jetez les dés et faites semblant d'effectuer un calcul complexe. Le tout est de faire monter la pression...

L'arrivée sur la planète est assez brutale. La capsule de secours atterrit dans un marais, en équilibre instable sur un banc de vase.

L'inventaire du matériel permet aux personnages de trouver, outre une tenue de combat camouflée et un casque d'infanterie chacun, l'équipement suivant :

LES PNJ DE L'ÉPISODE I

Pour Star Wars

► Adjudant instructeur Julius « Mad Dog » Zhim

DEXTÉRITÉ 4D+2, Blaster 4D, Parade mains nues 6D.

SAVOIR 3D+2, Intimidation 4D+1, Volonté 7D.

MÉCANIQUE 3D.

PERCEPTION 4D, Commandement 7D.

VIGUEUR 3D+2, Combat à mains nues 7D, Résistance 5D.

TECHNIQUE 2D+1, Démolition 6D.

Points de personnage : 17.

Déplacement : 10.

Équipement : Pistolet-blaster (4D), veste antiblast (+1D en Physique, +1D en Énergie), communicateur, « équipement pédagogique modèle R4 » (badine, dommages 1D-2).

Vétéran de la guerre des Clones, ancien officier de l'armée impériale, il a été l'un des premiers à désertir pour rejoindre la Rébellion. Muté contre sa volonté sur Gandhia, c'est un baroudeur de tout premier ordre, toujours prêt à aller « casser du Palpatine ». Ses collègues le respectent au plus haut point et disent souvent de lui : « Il a fait Sanctuaire. » (Sanctuaire était un point stratégique de Tanathos III où 150 SpecForces ont bloqué deux régiments des troupes de choc pendant quatre jours. C'est un symbole, un peu comme Cameron l'est pour la Légion étrangère...)

► Sergents instructeurs Han « TNT » Bromsky et Lena « Vierge de fer » Thorby

DEXTÉRITÉ 4D+2, Blaster 5D+2, Parade mains nues 6D.

L e communiqué de l'état-major

De : **Mon Mothma**,
Présidente de l'Alliance des Mondes.

A : **L'ensemble des troupes**

Officiers, sous-officiers, soldats,

Un événement capital vient de se produire dans le système d'Otis. Pour la première fois, notre flotte a combattu en bataille rangée contre deux destroyers stellaires de l'Empire. Malgré de lourdes pertes, notre équipage, conduit par l'amiral Akbar, a remporté une victoire décisive, détruisant « l'Aggripine » et endommageant sévèrement « l'Enfonceur », qui n'a dû son salut qu'à un saut incontrôlé en hyperspace.

Cet événement est de toute première importance.

Il démontre que nous pouvons désormais affronter les troupes de l'usurpateur sur son propre terrain.

La destruction de l'Étoile de la Mort nous a montré la voie, celle de « l'Aggripine » nous ouvre le chemin de la victoire ! Afin de fêter dignement ce succès, je décrète la suspension des activités en cours pendant vingt-quatre heures, le service courant devant être cependant maintenu. Que la Force soit avec vous,

Mon Mothma

SAVOIR 3D+2, Survie 4D, Intimidation 4D.
MÉCANIQUE 3D+2.

PERCEPTION 4D, Commandement 5D.
VIGUEUR 3D, Combat à mains nues 5D,
Résistance 4D.

TECHNIQUE 2D, Démolition 7D, Premiers soins 4D.

Points de personnage : 10.

Déplacement : 10.

Équipement : Pistolet-blaster (4D), communicateur, « équipement pédagogique modèle R4 » (badine énergétique, dommages 1D-2).

● Bromsky est un ancien technicien ayant eu un accident alors qu'il réglait une charge de démolition. Il ne marche que grâce à une prothèse. Discret et effacé, il n'en demeure pas moins un instructeur très compétent dans son domaine.

● Thorby est une femme mais « on s'en fout, on n'est pas sexiste chez les SpecForces » (en théorie). Spécialiste des renseignements, cette « bombe sexuelle » est très, très dangereuse si on lui manque de respect. Elle compense l'attitude sexiste de ses collègues par une rigueur de travail exemplaire, d'où son surnom...

► Les recrues

Tout à 2D.

Points de personnage : 5.

Déplacement : 10.

A vous de créer des personnalités distinctes, de Gros Bob (mastodonte à la tête vide) à Platon (intellectuel désabusé), sans oublier Joe-pas-d'bol (plein de bonne volonté, mais rate tout ce qu'il entreprend) et Jack l'Esquive (le magouilleur de service)...

— Un kit de survie chacun. Il contient une semaine de rations de combat, deux médpacks, une tige lumineuse (durée : deux heures), un détonateur thermal, un abri en di-chrome (une place), un masque respiratoire, 10 mètres de synthécorde et un couteau de combat dans un étui auto-aiguissant. Tout ce barda tient dans un sac à dos et pèse 25 kg ;

- Un communicateur à ondes courtes chacun (portée 30 km) ;
- Deux macros-jumelles amplificatrices de lumière pour le groupe ;
- Une charge explosive standard avec des détonateurs (7 kg en tout) ;
- Une vibrohache ;
- Une vibropelle ;
- Une vibromachette ;
- Un identificateur de toxines ;
- Un transpondeur directionnel (très fragile) ;
- Cinquante pitons.

Le lieu d'atterrissage ressemble singulièrement à Dagobah. Les PJ vont passer un temps infini à patauger dans des fondrières, à contourner des plaques de sables mouvants, à éviter l'équivalent local des alligators, etc. Tôt ou tard, ils se trouveront dans une situation où passer par les arbres est la seule solution. Mauvaise idée ! Parmi les lianes se trouvent les appendices d'un singe

constrictor, une variété de gorille carnivore ayant deux énormes tentacules à la place des bras. Les personnages tombent bien : il est affamé !

Ce petit incident réglé, les PJ peuvent se diriger vers le premier point de passage.

Point Bravo

Celui-ci se trouve au nord de leur position actuelle, en pleine jungle, à environ 20 km. Pour être précis, il est au sommet d'une paroi abrupte, d'environ 120 m de haut. Les cordes fournies étant trop courtes, il va leur falloir en fabriquer d'autres avec des lianes (diff. 10). Une fois l'escalade accomplie (jets d'Escalade – Saut progressifs, sans oublier les incidents divers du genre piton qui lâche, coups de fatigue...), localiser le fanion témoin est facile. Reste à redescendre... Bien entendu, à mi-paroi, il se met à pleuvoir à torrent (diff. 15, voire 20 si vous êtes de mauvaise humeur).

Point Charlie

Il est situé à 90 km au sud-sud-est de Bravo. Le terrain est de plus en plus montagneux. Le fanion est placé dans un énorme nid de becs noirs, de gros oiseaux-reptiles carnivores, qui ne sont jamais très loin de là. Seul petit problème, il y a aussi trois gros œufs. Et on a beau être de redoutables prédateurs, la famille, c'est sacré...

Point Delta

Le fanion du point Delta se trouve au fin fond d'un véritable labyrinthe de galeries, vestige de l'effort titanesque des mineurs. L'entrée est située à 70 km à l'est-nord-est de Charlie. Vous avez vu *Indiana Jones et le temple maudit* ? Le décor y fait beaucoup penser. Le fanion est placé sur une sorte de piédestal (non piégé). Au retour, les PJ marchent sur une plaque de pression très bien dissimulée (s'ils sont très attentifs, multipliez les plaques – et les jets – jusqu'à ce qu'ils se fassent avoir). Ils entendent une explosion sourde. L'entrée et certaines galeries viennent d'être bouchées par un éboulement. C'est du travail d'orfèvre, effectué par Zhim en personne, mais cela ne va sans doute pas beaucoup remonter le moral des PJ. Ils sont enfermés, et vont devoir trouver une autre sortie, au milieu des rats, des gaz toxiques et des galeries instables... Amusez-vous bien !

La fin du voyage se fait au pas de course pour arriver au point Écho en temps et en heure, à 70 km à l'ouest-sud-est de Delta. Logiquement, les PJ doivent s'attendre à une dernière série d'épreuves, histoire de bien marquer la fin de leur calvaire. Eh bien, ne les faisons pas languir !

Point Écho

Situé dans une vaste clairière, c'est le point de ramassage des PJ. Hélas, un événement non prévu au programme est survenu, sept heures avant l'arrivée de nos héros. Vous vous souvenez de *L'Enfonceur*, le destroyer stellaire qui a dû s'enfuir en catastrophe lors de la bataille d'Otis ? Très endommagé, il a réémergé en espace normal aux alentours d'Atoola, et s'est mis en orbite autour de la planète, moteurs totalement grillés. La procédure standard en vigueur dans la flotte impériale s'est parfaitement déroulée : un petit détachement de reconnaissance s'est posé sur la planète pendant que les techniciens réparent. Et notre

bon Zhim s'est fait bêtement capturer ! Il a juste eu le temps de se débarrasser de tout ce qui le relie à la Rébellion avant d'être pris. Il se trouve actuellement dans les prisons de *L'Enfonceur* pour interrogatoire. Le *Sans Peur* est surveillé par un TR-TT et trois patrouilleurs en motos-jets, au cas où... Ajoutons qu'une équipe de démolition a piégé le vaisseau. Bref, les PJ ont un sacré problème !

L'embuscade

Le *Sans Peur* est posé au centre d'une petite clairière. Les trois motos-jets sont parquées non loin de là. Deux éclaireurs impériaux sont au pied de la passerelle d'embarquement du transporteur. Le TR-TT est au nord de la clairière, à demi dissimulé. Le troisième éclaireur se trouve dans le vaisseau, et cherche quelque chose à boire. Les Impériaux ne sont pas à proprement parler en alerte, Zhim ayant réussi à se faire passer pour un contrebandier cherchant une nouvelle planque. Aux PJ de se débrouiller pour monter une opération. S'ils prennent le temps d'écouter les conversations avant de déclencher l'attaque, ils pourront apprendre les choses suivantes :

- A 15 km au nord se trouve une pré-base de débarquement de troupes au sol. C'est la procédure classique utilisée par l'Empire lorsqu'un destroyer stellaire est en orbite...
- Le propriétaire du vaisseau est prisonnier pour interrogatoire.
- La relève des troupes au sol se fera dans dix heures grâce à deux navettes de classe Lambda qui se poseront sur la pré-base.

L

LES PNJ DE L'ÉPISODE II

Pour Star Wars

► Singe constrictor

DEXTÉRITÉ 3D.
PERCEPTION 2D.
VIGUEUR 2D.
Armes : Deux tentacules de 3 mètres, étranglent et assomment (3D de dommages).
Morsure : 4D de dommages.
Déplacement : 11.
Taille : 2, 20 m.

► Bec noir

DEXTÉRITÉ 3D, Attaque bec 5D, Attaques griffes 2D.
PERCEPTION 3D, Recherche 5D.
Traque 4D.
VIGUEUR 5D.
Dommages du bec : 3D (dents).
Dommages des griffes : 2D par patte (2).
Déplacement : 14.
Taille : 2,50 mètres.
Le bec noir est l'équivalent atoolien du vélociraptor, en plus gros et plus méchant...

► TR-TT et motos-jets

Voir p. 101 et 103 des règles.

► Équipage et éclaireurs

Tout à 3D, déplacement 10, équipement impérial standard.

A

Atoola

Type : Jungle.

Température : Équatoriale.

Atmosphère : Respirable (Type 1).

Hygrométrie : Saturée.

Gravité : 1.

Terrain : Jungle, marais...

Longueur du jour : 25 heures.

Longueur de l'année : 254 jours locaux.

Astroport : Aucun.

Population : Animale.

Fonction : Planète dans la galaxie...

Gouvernement : Aucun.

Niveau technologique : Préhistoire.

Exportations : Rien.

Importations : Stagiaires en fin d'entraînement.

Description : Atoola a la remarquable particularité de ne servir à rien ! Il y a bien eu quelques tentatives d'exploitation minière, du temps de l'Ancienne République, vite abandonnées pour cause de très faible rendement. Depuis, personne n'y réside en permanence, pas même un groupe de pirates ou de contrebandiers. Il faut dire que le climat est un véritable enfer, que la progression dans la jungle est très pénible et que les autochtones (faune et flore) sont très pointilleux sur la théorie de l'évolution naturelle (la moindre bestiole est un danger mortel pour toutes les autres). Bref, cette planète fait passer Kessel pour un village de vacances...

● Seul le TR-TT possède un émetteur et un détecteur de mouvement (inopérants mais les PJ ne le savent pas).

● Ce n'est pas franchement l'entente cordiale entre les éclaireurs et les hommes du TR-TT.

● Le *Sans Peur* est piégé (Démolition diff. 25 pour désamorcer la charge) et son dispositif d'hyperpropulsion a été neutralisé (là, en revanche, rien à faire).

● Les soldats n'ont qu'une hâte, en finir avec le projet Poing d'acier et retourner sur « Prime base » pour se débarrasser du « tas de ferraille » (« un truc pareil, c'est pas naturel ; d'abord, il porte malheur : la preuve, on a été attaqué par les Rebelles... »).

Bref, les PJ vont devoir faire face à une situation de crise qui n'était pas prévue dans l'examen. Courir après des fanions est une chose, investir un croiseur impérial pour délivrer leur instructeur en est une autre ! S'ils sont réticents à s'infiltrer chez les Impériaux, rappelez-leur que Zhim ne tiendra pas longtemps face à un interrogatoire poussé. Il connaît l'emplacement de Gandhia, et cette information ne doit pas tomber entre les mains de l'Empire !

Épisode III

VISITE TOURISTIQUE D'UN CROISEUR STELLAIRE

Orientation

Or donc, tout notre petit monde se retrouve d'une façon ou d'une autre à bord de *L'Enfonceur* (pour les non-humains, un rôle de « prisonnier » ou d'indic venant au rapport fera parfaitement l'affaire). Rappelons que, même s'il est fortement endommagé, le vaisseau n'en demeure pas moins une formidable machine de guerre. A moins d'avoir les plans d'un tel vaisseau, le MJ pourra improviser cet épisode en se basant sur l'épisode de l'Étoile de la Mort, dans *La guerre des Étoiles* (le film).

Zhim se trouve actuellement dans le bloc de détention C4 (information facile à obtenir, tout le monde en parle à bord...). Deux facteurs vont jouer en faveur des PJ :

● Premièrement, l'attention des soldats impériaux est toute entière axée sur la réparation du vaisseau. A moins d'être particulièrement idiots, les PJ devraient trouver le moyen de lancer un message de détresse sans se faire repérer.

● Et deuxièmement, une flottille rebelle croise justement dans les parages... Si les PJ éprouvent trop de difficultés à libérer Zhim, les Rebelles passent à l'attaque juste au bon moment, fournissant une diversion parfaite. Toutefois, dans la mesure du possible, ne provoquez cet événement qu'en dernier recours. Il doit normalement se produire après la libération de Zhim, alors que les PJ sont poursuivis...

Le bloc de détention C4

L'endroit où est retenu Zhim est on ne peut plus classique. Quatre gardes (dont deux techniciens) assurent la surveillance. Outre notre bon adjudant, les PJ pourront délivrer six Impériaux aux arrêts de rigueur (deux déserteurs et trois ivrognes, plus un « saboteur », qui est en fait un membre du BSI chargé de recueillir des informations auprès des prisonniers). Les quatre frères Gorth, des pirates sullustains qui ont eu le malheur de croiser *L'Enfonceur* peu avant la bataille d'Otis, se trouvent dans la cellule voisine. Les deux déserteurs peuvent, brièvement, servir d'alliés (toutefois, ils détalent de leur côté dès que possible, sauf si l'on réussit un jet de Persuasion de diff. 20 pour les convaincre qu'ils seront libres d'aller où bon leur semble une fois évadés). Quant aux ivrognes, une fois dessoulés, ils se mettront aux ordres de l'agent du BSI après un conciliabule secret, qui passera inaperçu des PJ. Pour des raisons qui seront expliquées plus tard, l'homme du BSI dissimulera son identité le plus longtemps possible et cherchera à sympathiser avec les PJ.

L'attaque du bloc C4 déclenche bien entendu l'alerte. Il est difficile de dire ce qui se passera ensuite. A vous d'improviser en fonction des choix des personnages. Les premières mesures appliquées par les Impériaux sont de renforcer les dispositifs de sécurité autour des baies de lancement et de balayer les coursives avec les caméras de surveillance, jusqu'au moment où ils auront repéré l'origine des perturbations. Ensuite, ils abattent les portes de sécurité pour bloquer les PJ, puis envoient des hommes pour les cueillir. Les personnages devront donc jouer au chat et à la souris, faire sauter des portes étanches, détruire des caméras, et ainsi de suite. Au moment où tout semble perdu pour eux, l'alarme retentit et la cavalerie rebelle arrive... Face à ce nouveau danger, la traque des PJ diminue d'intensité. A eux d'en profiter pour s'échapper. Le hangar L44-S3 semble accessible...

Combat dans le hangar L44-S3

Dans l'affolement général, les personnages pourront sans trop de problèmes accéder au hangar L44-S3 (dont le modèle se trouve dans le chapitre 4 de *L'Étoile de la Mort, dossier technique*). Le calme qui y règne tranche singulièrement avec l'agitation du reste du vaisseau. Seuls quelques techniciens s'affairent autour d'une navette d'assaut. Visiblement, elle est en train d'être préparée pour un départ en catastrophe.

Des jets de Perception diff. 15 permettront d'obtenir les renseignements suivants (à vous d'imaginer les biais : piratage des bases de données, écoute des messages diffusés par les haut-parleurs ou des conversations des techniciens, connaissance des procédures en vigueur dans la flotte impériale).

● L'attaque des Rebelles est sur le point d'aboutir. *L'Enfonceur* ne tiendra plus très longtemps face à une telle puissance de feu.

● Le commandant du vaisseau a décidé de retarder la capture de son bâtiment par tous les moyens, y compris le sabotage.

● La navette qui est sur le point de décoller est destinée à un groupe de « grosses légumes » civiles et au « tas de ferraille ».

● Elle doit absolument s'enfuir, les forces rebelles ne devant pas connaître l'existence du projet Poing d'acier.

Quelques minutes plus tard, un groupe de cinq hommes pénètre dans le hangar, accompagnés d'un robot impressionnant. Il s'agit du prototype d'un nouveau droid de combat d'Holowan Mechanicals, l'UW-1000. Comme vous pourrez le constater à la vue de ses caractéristiques, ce n'est pas un petit morceau !

Au moment d'embarquer dans la navette, UW-1000 s'arrête et localise les PJ. Un furieux combat s'engage. Dans le camp des Rebelles se trouvent les PJ, l'adjudant Zhim, les frères Gorth, les deux Impériaux déserteurs et l'agent du BSI. En face, il y a l'UW-1000, les trois ex-ivrognes, trois techniciens de maintenance (tout à 2D, armés d'outils divers, dommages 1D, déplacement 10), les deux pilotes de la navette d'assaut (tout à 2D, blaster 4D, armure +1D en Physique et en Énergie, pistolet-blaster, dommages 4D+2, déplacement 10) et les cinq « huiles » (tout à 2D, ce sont des scientifiques civils, déplacement 9, mini-blaster 3D de dommages).

Le déroulement de la bataille

— L'agent du BSI qui accompagne les PJ, aussi étonnant que cela puisse paraître, essaye de les aider en sabotant le sas d'accès du hangar, ce qui empêche l'arrivée de renforts ennemis. Les trois ex-ivrognes, qui ne comprennent rien à ses actions, devraient vendre la mèche à un moment où à un autre, histoire que les PJ réalisent qu'ils ont affaire à un agent du BSI. Logiquement, les PJ devraient le considérer comme un Impérial ayant décidé de les suivre afin de ne pas mourir sur *L'Enfonceur*. Il peut être fait prisonnier mais ne doit en aucun cas mourir...

— Les deux déserteurs, ainsi que les ex-ivrognes, se font massacrer par l'UW-1000 après avoir tenté de rejoindre le camp impérial.

— Les frères Gorth effectuent quelques actions héroïques pour permettre aux PJ d'embarquer. En bons « méchants au grand cœur », ils se sacrifient pour faciliter leur fuite (snif!)...

— Les techniciens de maintenance, les membres d'équipage et les huiles se font allégrement massacrer pour le plus grand plaisir des personnages.

— L'UW-1000 est détruit pendant le combat (au pire, n'oubliez pas que c'est un prototype et que des dysfonctionnements internes peuvent survenir...).

— L'adjudant Zhim cherche par tous les moyens à récupérer les restes de l'UW-1000 afin de les ramener à l'état-major rebelle.

La fuite à bord de la navette, devra être jouée dans la plus pure tradition de *Star Wars*, au milieu des explosions et des chasseurs qui s'affrontent. Pensez à donner quelques sueurs froides aux PJ. N'oubliez pas qu'ils sont à bord d'une navette d'assaut impériale... L'épisode se termine sur fond d'explosion de *L'Enfonceur*, qui se saborde tandis que la navette est escortée par quatre chasseurs rebelles jusqu'au croiseur *Alderande II*, un magnifique bâtiment flambant neuf...

LES PNJ DE L'ÉPISODE III

Pour Star Wars

► L'équipage de L'Enfonceur

Voir p. 133 des règles.

► Les Impériaux du bloc de détention

Voir p. 133 des règles.

► Les frères Gorth

Tout à 4D.

Déplacement : 10.

► UW-1000

Droïd de combat UW-1000 d'Holowan Mechanicals.

DEXTÉRITÉ 5D+2, Esquive 7D+2,

Vibroépée 7D, Vibroscie 7D.

SAVOIR 3D, Maintien de l'ordre 4D,

Survie 4D.

MÉCANIQUE 1D, Transports spatiaux 3D.

PERCEPTION 5D, Recherche 6D+1.

VIGUEUR 7D, Escalade – Saut 7D+1,

Résistance 5D.

TECHNIQUE 1D, Démolition 4D.

Sécurité 5D.

Équipement :

● Châssis de combat.

● Une vibrosacie et une vibroépée (voir ci-dessous).

● Système d'attaque/défense et localisateur de cible intégré.

● Bouclier énergétique renforcé autour du corps (+2D Physique, +5D Énergie, renvoie les tirs d'armes énergétiques).

Déplacement : 13.

Taille : 2,20 mètres.

Citation : «Né pour tuer, tuer pour vivre!»

Vibroépée Soro Suub KRT4c8 intégrée au bras droit

Échelle : Personnage.

Talent : Vibroépée (Dextérité).

Difficulté : Modérée.

Dommages : Vigueur+4D.

Vibrosacie Soro Suub RDF7s8 intégré au bras gauche

Échelle : Personnage.

Talent : Vibrosacie (Dextérité).

Difficulté : Modérée.

Dommages : Vigueur+3D.



Épisode IV

RECHERCHE DROÏD DÉSESPÉRÉMENT...

Retour au calme

L'arrivée à bord de l'*Alderande II* se déroule sans problèmes majeurs, si ce n'est qu'une navette d'assaut ne se dirige pas comme un vulgaire transporteur spatial (Piloteage diff. 15 pour apponter). Normalement, les PJ devraient être passablement fiers de leurs actions : non seulement ils ont réussi leur raid mais en plus, ils ont fait un prisonnier et sauvé leur adjudant. Ce dernier semble néanmoins assez soucieux. Il observe longuement les restes du droïd puis passe un appel à quelqu'un, sur le croiseur. Il se contente de lâcher deux mots : «Poing d'acier». Quant à l'agent du BSI, nul doute que les personnages l'ont solidement attaché, voire assommé...

Bref, les PJ débarquent sous un tonnerre d'ovations (pensez au retour de Luke après la destruction de l'Étoile de la Mort...). Et là, deux choses vont se passer :

● Zhim, sans un mot, se dirige vers un officier supérieur, et part sous bonne escorte avec les restes de l'UW-1000.

● L'agent du BSI débarque pour être remis à la sécurité militaire. Et devant les PJ médusés, le chef de la sécurité se met au garde-à-vous devant lui, puis le libère. Sans le savoir, les personnages viennent en effet de capturer le commandant Kyle Morgan, l'un des meilleurs agents rebelles infiltrés. Souriant, ce dernier salue notre petit groupe avant de partir. S'il a été maltraité durant son transfert, il prendra préalablement soin de régler ses comptes (Vigueur 4D, Combat mains nues 6D+1).

Le projet Poing d'acier

Après quelques heures d'un repos bien mérité, les personnages sont convoqués dans la salle de briefing. Ils y retrouveront Zhim et Morgan, ainsi qu'une dizaine de hauts responsables rebelles dont le général Madine (le chef des SpecForces) en personne. En outre, un système d'holovision est branché : on peut y voir Mon Mothma... Bref, du beau linge!

Mon Mothma s'adresse aux PJ : «Messieurs, permettez-moi tout d'abord de vous féliciter pour votre action. Vous avez démontré que vous êtes de vrais SpecForces. Le rapport de votre instructeur est en tous points élogieux, et ce n'est pas Madine qui me contredira... Néanmoins, vous nous posez quelques problèmes. Vous ne le saviez pas, mais le projet Poing d'acier faisait l'objet d'une mission spéciale d'infiltration de la part de nos services. Il consiste en la mise au point et la production de masse, par les Impériaux, du nouveau modèle de droïd de combat que vous avez affronté. Ce qui vient de se passer remet en cause de nombreux mois de travail. En allant secourir l'adjudant Zhim, vous avez fait sauter la couverture de Morgan! Nous ne savons toujours pas où se trouve la base où l'Empire effectue ses recherches. Heureusement, grâce à vous, nous avons pu mettre la main sur une partie de l'un des prototypes. Son étude ainsi que les renseignements fournis par Morgan nous permettront peut-être d'obtenir plus de précisions. Il faut faire vite messieurs, très vite... Des informations fournies par nos amis les Bothans nous indiquent qu'une seconde Étoile de la Mort est en construction. Une opération est sur le point de débuter afin d'éradiquer cette nouvelle menace. Nous ne pouvons pas prendre le risque d'affronter une armée de droïds de combat. Au travail, messieurs, je veux des résultats et vite...»

La suite de la réunion apporte d'autres renseignements.

● Le droïd semble être destiné à des combats au corps à corps, comme le témoigne son armement.

● Le prototype était parfaitement opérationnel et ses circuits internes laissent à penser qu'il possédait un système neuronal extrêmement élaboré.

● L'aspect général d'UW-1000 ressemble assez à la structure utilisée par les ingénieurs d'Holowan Mechanicals pour la série des IG.

● Il n'a existé que cinq exemplaires de cette série : IG72, IG55, IG30, IG44 et IG88. Au moment des tests préliminaires, un incident leur a permis de s'évader des laboratoires d'Holowan Mechanicals, faisant 23 morts parmi l'équipe de recherche.

● Personne ne sait où se trouvent les laboratoires d'Holowan Mechanicals, à part bien entendu les cinq fugitifs...

● Quatre d'entre eux ont été détruits depuis leur évasion. Il ne reste donc qu'une solution pour localiser la base : trouver IG55, le survivant, et le lui demander...

● Le haut commandement rebelle a décidé de charger les PJ de cette mission. IG55 a été vu pour la dernière fois sur la planète Charybde VI, située dans la Frange. Les personnages se voient donc remettre un peu de matériel, dans les limites du raisonnable, et un transport ghtroc, le *Myosotis pourpre* (voir p. 121 des règles, modifié avec deux canons laser bitube). Quant à Morgan, il est momentanément affecté sur Gandhia comme instructeur d'un nouveau groupe de recrues...

Mais que fait donc IG55 ?

La « vie » d'IG55 est on ne peut plus atypique pour un droid de combat. Sa programmation fut confiée à Jana Bronlisk, une jeune ingénieure à l'avenir brillant, doublée d'une incurable romantique (ce qui est un paradoxe lorsqu'on construit des engins de mort...). Fortement perturbée par la guerre des Clones durant laquelle elle a vu mourir toute sa famille, Jana a secrètement implanté à IG55 un module supplémentaire, faisant de lui une sorte de « chevalier blanc » à la recherche perpétuelle de la société humaine idéale.

Durant les quelques années qui ont suivi son évasion (Jana fit hélas partie des 23 victimes), IG55 a erré un peu partout dans la galaxie, avant de s'établir dans la Frange. Par le plus grand des hasards, il a fait la connaissance d'un petit groupe de fermiers habitant une planète, Ingualls III, située à l'écart des routes commerciales. Possédant peu de choses, ses colons ont cependant su établir une micro-société démocratique et pacifique, basée sur l'entraide et le respect mutuel. Bref, tout ce dont Jana Bronlisk avait toujours rêvé... IG55 s'y installa, et fait maintenant partie intégrante de la petite communauté. Il est devenu une sorte de « consultant philosophique », qui donne son avis lorsque des problèmes moraux surgissent.

La vie n'est cependant guère facile et les Inguallsiens subsistent difficilement. C'est pourquoi IG55 quitte régulièrement son petit paradis pour se rendre sur Charybde VI, une planète située non loin de la Ceinture de Wilhem, une zone riche en astéroïdes de toutes sortes exploitée par la Mining Corporation. Ce monde est l'antithèse parfaite de l'idéal de notre doux rêveur. C'est un « monde d'hommes » ultraviolent, un lieu de débauches et de trafics de toutes sortes, où l'appât du gain se conjugue avec le meurtre et la luxure.

Tous les ans, les autorités locales organisent de grands combats de droids-gladiateurs. Ils attirent des milliers d'aficionados, et dégagent d'incroyables bénéfices. IG55 participe à ce championnat (qu'il gagne régulièrement) et revient ensuite sur Ingualls III, avec du matériel acheté grâce à la prime offerte au vainqueur.

Toutefois, cette année, les motivations d'IG55 sont différentes. S'il participe bien au concours, il est aussi à la recherche de mercenaires. En effet, Ingualls III subit depuis peu le joug d'un groupe de pirates très bien équipés qui rançonnent la

petite communauté. Seul, IG55 n'a pas les moyens de faire face. Jusqu'à présent, seuls les biens matériels intéressaient les pirates. Mais cette fois, c'est beaucoup plus grave : ils désirent des esclaves ! Comment trouver des mercenaires sans troubler la quiétude d'Ingualls III ? Car, comble de malchance, au cours de ses voyages sur la planète, IG55 a découvert un filon d'iridium d'une incroyable richesse. Il lui faut donc des hommes qui ne soient pas intéressés par les biens matériels et qui luttent pour un idéal de paix et de justice. Des PJ, par exemple...

Quand on arrive en ville...

♪ : *Blade Runner*, *Akira* (pour les combats), *Star Wars* (pour les cantinas), *The Blues Brothers* (pour la poursuite contre les Neks).

Les PJ débarquent sur Charybde la veille du tournoi. Après un atterrissage sans problèmes sur l'aéroport de la ville, ils vont devoir faire face à quelques formalités bureaucratiques, puis à la ruineuse location du hangar pour leur vaisseau (base de 50 crédits par jour, plus le ravitaillement (15 crédits par jour et par personne), le carburant (18 crédits par cellule énergétique, et le vaisseau en a 50), sans oublier l'indispensable surveillance de l'appareil (20 crédits par jour)). Cela fait, il ne leur reste plus qu'à se rendre en ville. Celle-ci étant un véritable dédale, il est conseillé de louer un taxi à répulseurs (idem *Ubrikkian 9000 Z004*, p. 101 des règles, 6 places) pour se déplacer. Et comme de bien entendu, on en trouve à profusion à la sortie de l'aéroport...

Celui qu'empruntent les PJ est conduit par Lars Dorian, un ex-contrebandier reconverti à la suite d'un léger différend avec un maître de la pègre des Mondes du Centre. Écoutant toujours sa radio de bord à fond, véritable fou au volant, tchatteur volubile au sourire éclatant, Lars aura tôt fait de sympathiser avec les PJ, à qui il fera la proposition suivante : pour 150 crédits par jour, il devient leur chauffeur et leur guide attiré, avec un kilométrage illimité (il descend à 120 crédits après un peu de marchandage). La proposition est honnête, le prix moyen d'une course intramuros étant de 15 crédits pour 5 km.

Ce que Lars ne révélera bien entendu pas aux personnages, c'est qu'il travaille en indépendant, et refuse obstinément d'entrer dans le syndicat des taxis locaux. Ce dernier, pas content du tout, a chargé un gang de motards, les Neks, de lui régler son compte...

Les Neks, montés sur des motos-jets, interviennent dès que vous aurez l'impression que l'action a besoin d'être relancée, par exemple près de l'arène ou lors d'un trajet en ville. Après une course-poursuite effrénée à travers toute la ville, l'affrontement final se déroule dans un immeuble désaffecté, ayant jadis servi de parking. Si vous avez envie de corser un peu l'affaire, n'oubliez pas les nombreuses milices privées qui patrouillent dans le quartier...

Dorian s'amuse comme un petit fou durant ces péripéties, prenant tous les risques possibles et imaginables. Il sera cependant reconnaissant aux PJ de l'avoir aidé, ce qui leur sera bien utile pour acheter du matériel plus tard dans le scénario...

Charybde VI

Type : Monde urbanisé.

Température : Tempérée.

Atmosphère : Respirable (Type 1).

Hygrométrie : Aride.

Gravité : Standard.

Terrain : Urbain.

Longueur du jour : 26 heures.

Longueur de l'année : 377 jours locaux.

Astroport : Standard.

Population : Majorité d'Humains, plus toutes les races de la galaxie.

Fonction : Commerce et détente.

Gouvernement : Démocratie (contrôlée par le crime organisé).

Niveau technologique : Information.

Exportations : Armement, drogues, produits de contrebande.

Importations : Nourriture, drogues, armement, produits de contrebande.

Description : Charybde VI est la planète rêvée pour un contrebandier ou un maître du crime. On y trouve tout ce qui est illégal dans la galaxie. La capitale, Scilla, est un véritable nid de vipères. Officiellement, Charybde est gouvernée par un président, élu tous les dix ans.

En fait, la planète est dirigée par un conseil de quatre Parrains, les chefs de la pègre. Le président n'est là que pour rassurer les autorités galactiques et inaugurer les chrysanthèmes, ce qui occupe la majeure partie de son temps. Le credo de l'ensemble de la population pourrait se résumer à : survivre et s'en mettre plein les poches.

Les gangs pullulent, ainsi que les mendiants, les voleurs, les dealers et les escrocs en tous genres. Les touristes profitent largement de la semi-anarchie qui règne sur Charybde. Tout est mis en œuvre pour leur soutirer leur dernier crédit : hôtels de luxe, casinos gigantesques, lunapars incroyables, complexes de loisirs inimaginables, etc. Bref, c'est à la fois Sodome, Gomorre et Night City !

A chaque échelon de la hiérarchie, la corruption règne en maîtresse. Les autorités locales sont aux ordres des Parrains. Il y a des lois, mais elles sont à la fois terriblement répressives et ignorées la plupart du temps (sauf lorsque cela arrange quelqu'un de riche et d'influent...). Un meurtre peut très bien ne pas faire l'objet d'une enquête, mais le vol d'une pochette d'allumettes risque de conduire à une exécution publique. La sécurité est assurée par une milice privée qui ne s'embarrasse pas de détails. Souvent, l'agent de police est à la fois juge, juré et bourreau (un peu à la manière de Judge Dredd). Il faut dire que leur entreprise est payée au résultat... Les patrouilles sont fréquentes et les miliciens agissent le plus souvent par binômes, à bord d'un petit speeder biplace extrêmement maniable (idem *Tempête IV* p. 100 des règles, plus deux blasters lourds à répétition montés sur une tourelle pivotante. Portée atmosphérique : 3-75/200/500 mètres, dommages 5D 1).

Le championnat de droids-gladiateurs

Aussi étonnant que cela puisse paraître, ce championnat est la seule rencontre sportive de la planète qui ne soit pas truquée! Il faut dire que les retombées économiques de l'événement sont telles que les quatre Parrains se sont mis d'accord pour assurer un maximum de transparence lors des joutes (on murmure même que de très hauts dignitaires des Mondes du Centre misent des sommes considérables...). Les participants sont répartis en poules en fonction de leur poids, de leur armement et de leur modèle, selon un barème extrêmement compliqué. IG55 est inscrit dans la catégorie «vieux modèles, moyennement armés», qui est loin d'être la plus médiatisée... De plus, il ne participe pas aux autres championnats galactiques, ce qui lui permet de rester plus ou moins inconnu dans ce microcosme sportif. En effet, les reporters le considèrent comme un «régional» ayant peu d'ambition, et donc sans grand intérêt (sa finale ne sera même pas retransmise en holo-vision, c'est dire...).

En plus des classiques bookmakers, contrôlés par les gangs, il existe une sorte de PMU, mis en place par les autorités de l'arène. Les paris se font de la façon suivante : on mise sur un combattant. Si le parieur a deviné le nombre de minutes du combat, il reçoit un «gain complémentaire». Un «super bonus» peut être gagné en fonction de l'état des deux combattants (abandon, KO technique, destruction partielle ou totale).

IG55 n'est pas joignable entre les matchs, pour la bonne et simple raison que nul ne sait où il se trouve en dehors de l'arène. Il arrive quelques minutes avant le combat, affronte son adversaire, puis disparaît après les formalités d'usage. Détestant cordialement ce qu'il fait, il tente par tous les moyens de fuir si les PJ cherchent à l'aborder directement. Le MJ peut mettre les joueurs sur quelques fausses pistes mêlant indics, rencontres dans des lieux sordides avec des personnages pittoresques, sans parler des paris. Certains d'entre eux voudront certainement jouer (avec des péripéties diverses à l'initiative du MJ. Vous avez là un bon moyen d'introduire un futur ennemi récurrent dans votre campagne...).

En fait, le seul moyen de rencontrer IG55 est d'assister à son dernier match. Un incident va en effet se produire durant la rencontre : ayant misé une fortune sur l'adversaire d'IG, un gros bonnet des Mondes du Centre a décidé de favoriser le destin en lui donnant un petit coup de pouce. Il a chargé un Elomim d'assister à la rencontre et d'utiliser discrètement un disrupteur anti-droid Mandroxien, modifié pour la circonstance, sur IG55. Cette arme, ayant la forme d'un petit boîtier de télécommande, émet un flux de particules perturbant momentanément les circuits internes des droids. La charge est réglable. A faible puissance, la cible effectue une série de mouvements involontaires et totalement aberrants (toutes ses actions sont à -3D pour les trois rounds suivants). Si elle reçoit plus de 10 charges d'un coup, elle devient totalement folle. Les droids de combat récents, comme ceux du projet Poing d'acier, disposent d'un équipement interne annulant les effets de cette arme (dommage!).

IG55 est arrivé sans difficultés à la finale. L'imense stade couvert est plein, et la bataille s'engage dans une ambiance survoltée. A vous de décrire l'affrontement, qui sera titanesque. Les deux robots se battent aux armes blanches, sous les yeux d'une foule en délire, chauffée par deux commentateurs à «l'américaine». Un jet de Perception (diff. 20) permet de noter quelques anomalies dans le comportement d'IG55 à des moments-clés du combat. Nul doute que les PJ finiront par comprendre que quelqu'un dans la salle agit contre lui. A eux de localiser l'Elomim

(diff. 25) et de mettre la magouille en évidence... Le truqueur, démasqué, tente de s'enfuir en compagnie de ses deux gardes du corps (un Twi'lek et un Rodien), avant de se faire littéralement lyncher par une foule mécontente... Durant la confrontation, l'Elomim utilise une dernière fois son arme, à pleine charge, sur les combattants de l'arène. Touché de plein fouet, l'adversaire d'IG55 (un droid de sécurité K4 classique), charge alors consciencieusement les spectateurs... La panique est particulièrement dévastatrice. La plupart des spectateurs n'ont pas la conscience tranquille, et

L

LES PNJ DE L'ÉPISODE IV

Pour Star Wars

► Agent de sécurité

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 6D, Blaster de véhicule 4D+1, Commandement 4D, Esquive 5D.

VIGUEUR 3D, Conduite de répulseurs (Écumeur d'Ouragan) 6D.
Le reste à 2D.

Déplacement : 10.

Équipement : Fusil-blaster (5D), pistolet-blaster (4D), veste de protection (+1D en Vigueur, pas de malus), communicateur.

► Lars Dorian

DEXTÉRITÉ 4D, Blaster 5D (ambidextre), Esquive 5D.

VIGUEUR 4D, Conduite de répulseurs (TXS 5D+2), pilotage de transports spatiaux 6D, Marchandage 4D+2, Connaissance de Scilla (topographie et «personnalités») 6D.
Le reste à 3D.

Déplacement : 10.

Points de Force : 2.

Points de personnage : 27.

Équipement : Fusil-blaster à canon court (6D), deux pistolet-blasters (4D), veste de protection (+1D en Vigueur, pas de malus), communicateur.

► Les Neks (15)

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+1, Esquive 4D+1, Combat en moto-jet 5D, Combat armes blanches 4D+2, Conduite de moto-jet 6D, Survie en milieu urbain 5D+2.

Le reste à 2D.

Déplacement : 10.

Équipement : Pistolet-blaster (4D),

armes blanches diverses, motos-jets boostées (manœuvrabilité 4D, vitesse 600 Km/h, résistance physique 1D, un canon-blaster avec contrôle de feu 1D, portée 3-50/100/200, dommages 4D).

► Les spectateurs de la finale

Tout à 2D.

Points de personnage : 5

Déplacement : 10.

Équipement : divers, varié, et généralement meurtrier.

► L'adversaire d'IG55

Droid de surveillance K4 de Bordure Surveillance. Voir p. 159 des règles.

Armes : Vibrohache (Vig+3D+1), vibrotronçonneuse (Vig+4D+1).

Comportement irrationnel, totalement psychopathe.

► L'Elomim

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D, Esquive 3D+1, Combat mains nues 3D+2.

SAVOIR 2D+2, Survie 4D.

MÉCANIQUE 3D+1.

PERCEPTION 3D.

VIGUEUR 2D+2, Escalade - Saut 4D+1,

Résistance 5D.

TECHNIQUE 3D+1, Démolition 4D,

Sécurité 3D+2.

Déplacement : 10 (7 dans la foule).

Équipement : Pistolet-blaster lourd (5D), communicateur.

► Le Twi'lek

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D.

VIGUEUR 4D.

Le reste à 2D.

Déplacement : 10 (7 dans la foule).

Équipement : Blaster (4D), détonateur

au phosphore (rayon de déflagration 0-2/4/6/10, dommages d'éblouissement : -4D/-3D/-2D/-1D sur les actions pendant 5 rounds, plus des brûlures : 3D/2D/1D/2 en fonction du rayon de déflagration).

► Le Rodien

DEXTÉRITÉ 3D+2, Armes blanches 4D, Blaster 4D+2.

VIGUEUR 3D.

Le reste à 2D.

Déplacement : 10 (7 dans la foule).

Équipement : Blaster (4D), vibrolame (Vig+2D+1).

► Les douaniers (10)

DEXTÉRITÉ 3D, Fusil-blaster 4D.

VIGUEUR 3D+1.

Le reste à 2D.

Déplacement : 10.

Équipement : Fusil-blaster (5D), communicateurs, uniformes fripés.

► Les chasseurs

Comme les intercepteurs TIE (p. 118 des règles).

► Les gardes de Zorba

Comme les soldats impériaux (p. 133 des règles).

sont armés. Ils sortent donc leurs blasters et tirent sur le robot, puis dans la foule pour se dégager un passage. Si l'on ajoute l'intervention musclée de la milice, on arrive à un total de 25 morts, 125 blessés, 1478 arrestations, dont les PJ, qui devront s'expliquer une fois de plus devant les autorités. La scène ayant été filmée par les caméras de sécurité, ils seront rapidement disculpés et même félicités pour leurs actions.

L'adversaire d'IG55 ayant été réduit à l'état de tas de ferraille fumant durant l'émeute, IG55 gagne le championnat « par abandon », et empoche le prix de 50 000 crédits. Analysant la situation, il ne tarde pas à contacter de lui-même les PJ pour leur faire une proposition. Il leur explique qu'il est le « gardien » d'une petite communauté située sur une planète reculée. Il se trouve confronté à une redoutable bande de pirates troublant la quiétude de ses employeurs. Ces derniers, des fermiers pacifiques, ne peuvent résister efficacement à l'envahisseur. Il recherche donc des mercenaires et des armes pour l'aider à combattre. Les paysans ne sont pas des poltrons, mais leur éducation guerrière reste à faire. Il a bien observé les PJ durant le combat. Leurs actions laissent à penser qu'ils ne sont pas de simples parieurs...

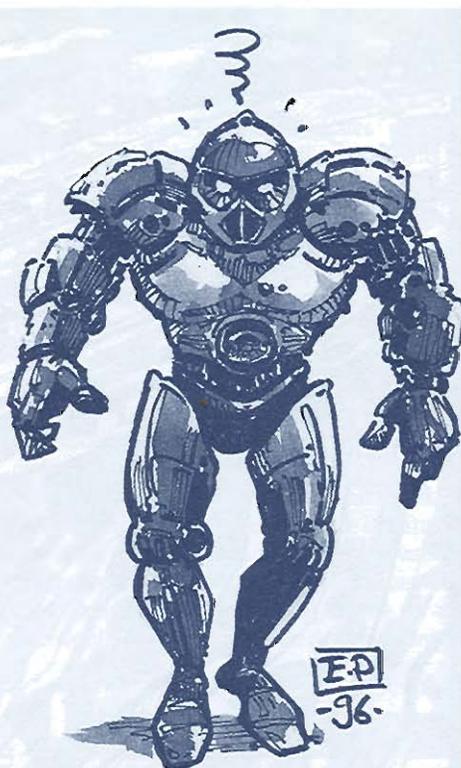
Les personnages devraient comprendre qu'ils ont là une occasion en or d'obtenir le renseignement qu'ils recherchent... IG55 accepte de leur donner la localisation de la base où travaillent les chercheurs d'Holowan Mechanicals, sous la supervision des Impériaux. Évidemment, il ne parlera qu'une fois les pirates anéantis. De plus, il refuse toute aide directe de la Rebellion, ses amis désirant rester à l'écart du conflit galactique (il insiste sur ce point, qui est pour lui essentiel, faisant promettre aux PJ de ne pas mêler leurs supérieurs à l'affaire...).

Des armes, des armes, oui mais de Zorba le Hutt !

Reste à trouver du matériel pour équiper les habitants d'Ingualls. Comme vous vous en doutez, ce n'est pas ce qui manque sur Charybde. La contrebande d'armes de guerre étant l'une des activités les plus lucratives qui soient, les trafiquants sont nombreux, mais entièrement contrôlés par les Parrains. Afin de ne pas trop se marcher sur les pieds, ils ont établi une charte de non-concurrence, fixant une grille de prix relativement homogène. Il y a cependant moyen de contacter un ou deux « indépendants » qui pratiquent des prix inférieurs au marché local.

Et qui connaît un de ces marchands ? Lars Dorian, bien sûr ! Le climat devient assez malsain pour lui depuis l'affaire des Neks (selon la rumeur, le syndicat de taxis est allé se plaindre auprès d'un Parrain, qui s'appête à mettre la tête de Dorian à prix). Il accepte donc volontiers d'accompagner le petit groupe sur Ingualls III pour une durée indéterminée, en échange du gîte et du couvert...

Bien entendu, ce trafiquant qui baisse ses prix n'habite pas sur Charybde. Il s'appelle Zorba, père du tristement célèbre Jabba, et vit dans un astéroïde mobile, équipé de réacteurs. Cela lui permet de faire ses affaires tranquillement, au grand



désespoir des Parrains de Charybde. Ceux-ci n'osent pas lui régler son compte, leurs zones d'activités s'étendant jusqu'aux abords de Nar Shaddaa, le système d'origine des Hutts. Dorian lui rend de temps en temps quelques menus services (il est en fait son informateur local et transporte quelquefois une petite cargaison discrète). Il ne reste plus aux personnages qu'à récupérer le *Myosotis pourpre* pour se rendre dans la Ceinture de Wilhem. Au moment d'embarquer, ils auront la mauvaise surprise d'être contrôlés par les douaniers locaux. Normalement, ils devraient se prêter de bonne grâce à cette inspection, étant persuadés de n'avoir, pour une fois, rien à se reprocher. Grave erreur ! Tout le monde sur Charybde ne pense qu'à une chose, s'enrichir au profit des touristes... y compris les douaniers. Profitant de l'absence des PJ, ils ont dissimulé à bord deux ou trois babioles de contrebande qu'ils se feront un plaisir de « découvrir » ! Leur idée est de faire payer aux PJ un pot-de-vin supplémentaire de 5 000 crédits pour « fermer les yeux ». Les personnages ont le choix :

- Ils se montrent beaux joueurs, payent et décolent en toute tranquillité...
- Ils refusent. Une procédure d'arrestation est engagée, qui dégénère bientôt en fusillade (on peut faire confiance aux personnages sur ce point !). Le décollage se fait en catastrophe et trois chasseurs de surveillance planétaire les prennent en chasse...

La Ceinture de Wilhem

Note : Cet épisode se déroule juste après la libération de Solo. La mort de Jabba n'est pas encore connue de Zorba, et encore moins des PJ...

La Ceinture est un paradis minier, plein d'astéroïdes de toutes sortes. Elle se situe à environ quinze heures d'hyperespace de Charybde. Lars Dorian connaît la localisation actuelle de la base

de Zorba, et pourra les guider. Hélas, le propre d'une ceinture d'astéroïdes est d'être en perpétuel mouvement. Se frayer un chemin dans un tel endroit nécessite une adresse certaine. Faites jouer la traversée de façon rapide et stressante. Multipliez les jets de Pilotage, faites en sorte que les PJ soient obligés de tirer sur des cailloux de plus en plus gros et de plus en plus proches... Le *Myosotis pourpre* risque même d'encaisser quelques coups, histoire d'augmenter la tension...

En revanche, le contact avec la base de Zorba se déroule sans problèmes. Dorian connaît le mot de passe et la procédure à suivre. Il prend les commandes et, malgré quelques acrobaties « pour le fun », il apponte sans autres dégâts qu'un mal de l'air pour les moins résistants des passagers.

Les transactions pour l'achat d'armement sont laissées à votre initiative. Souvenez-vous que Zorba est avant tout un Hutt, susceptible et coriace en affaires. Le conflit entre l'Empire et la Rebellion l'indiffère, et il est vain de faire appel à ses bons sentiments : il en est complètement dépourvu. Ses hommes de main sont nombreux et très bien entraînés. Le recours à la force (ou à la Force ?) est donc voué à l'échec. De plus, c'est un « vieux monsieur », qui ne reçoit pas souvent de monde. Il entretient donc la conversation le plus longtemps possible, en faisant durer les tractations (il en fera un jeu, aux PJ d'en profiter...).

Côté matériel, on trouve de tout chez Zorba. Le MJ peut utiliser les tables d'équipement mises à sa disposition dans les différents guides de *Star Wars*. Les prix sont inférieurs de 10 à 15 % à ceux indiqués dans les règles. Pas d'armes lourdes, sauf un ou deux canons blasters... Ils peuvent obtenir 20 % de rabais après de longues et difficiles tractations (Zorba a 7D en Marchandage). Il y a 150 personnes à équiper avec les 50 000 crédits d'IG55. Zorba peut aussi fournir un vieux Aile-X rafistolé, dont un des lance-torpilles et deux des quatre canons lasers sont inopérants. Il le cède pour 10 000 crédits (7 500 crédits en marchandant). Bien sûr, il n'est pas fiable du tout et pourrait bien lâcher en plein milieu d'un combat...

Épisode V

RÈGLEMENTS DE COMPTES SUR INGUALLS III

L'arrivée

♪ les *Best of Western* d'Ennio Morricone. Ingualls III se trouve à une semaine d'hyperespace de la Ceinture de Wilhem. Le voyage se déroule sans encombres. C'est Dorian qui pilote l'Aile-X, si les PJ l'ont acheté (dans le cas contraire, il utilise un vieux YT-1300). Il a profité de l'escale chez Zorba pour se procurer un grand poncho, un large sombrero et des bottes de cow-boy. N'hésitez pas à en rajouter dans l'esprit western pour la suite des événements...

I ngualls III

Type : Sierra mexicaine.

Température : Conventiionnelle (-50° C à 35° C).

Atmosphère : Respirable (Type I).

Hygrométrie : Normale.

Gravité : 1.

Terrain : Sierra et déserts...

Longueur du jour : 20 heures.

Longueur de l'année : 415 jours locaux.

Astroport : Aucun, pistes de fortune.

Population : 274 colons.

Fonction : Havre de paix, colonie agricole.

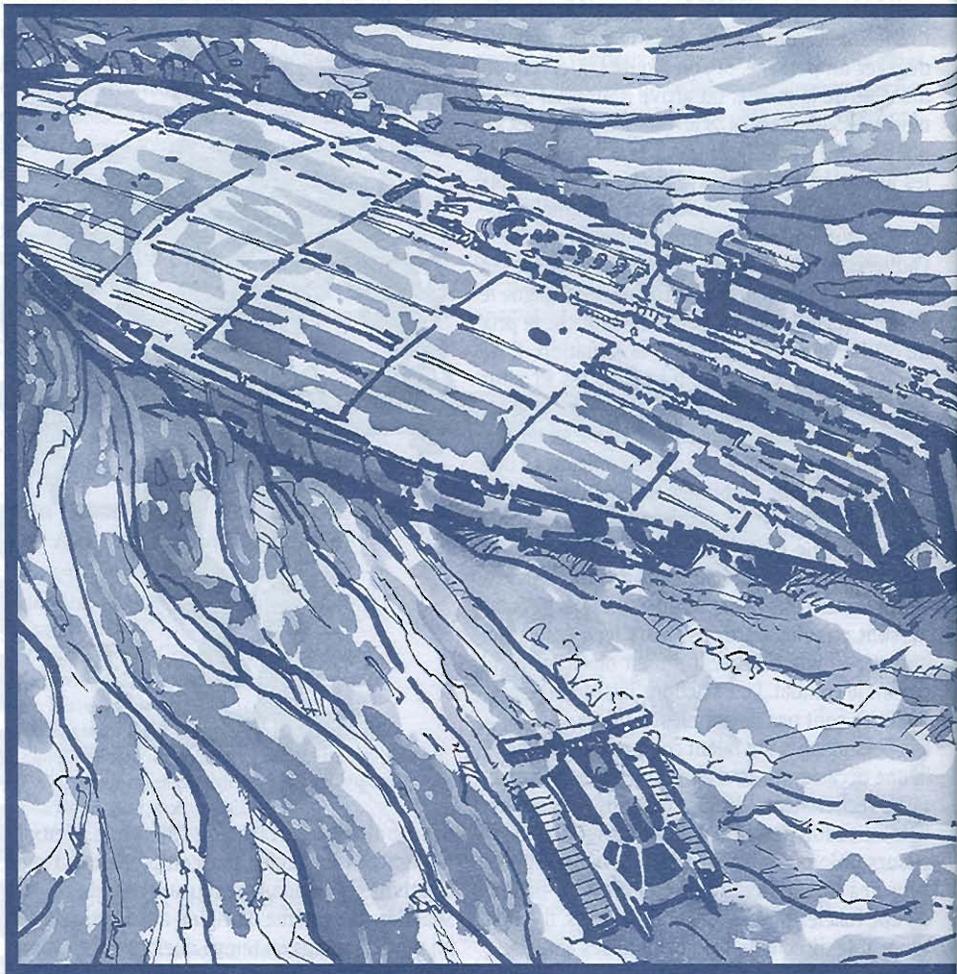
Gouvernement : Conseil des anciens.

Niveau technologique : Début âge spatial (isolement volontaire).

Exportations : Rien.

Importations : Matériel agricole, ustensiles divers.

Description : Ingualls III est une petite planète qui bénéficiait jusqu'à présent d'une grande tranquillité. Isolée par rapport aux routes spatiales, elle n'a pas encore été souillée par l'avidité des hommes. Il y a environ cent ans, un petit transporteur s'est retrouvé séparé du reste d'un convoi colonial à cause d'une panne d'hyperpropulseurs. Ses passagers ont découvert fortuitement le système Ingualls et ont décidé de s'y installer, persuadés que la providence les avait conduits là. Malgré d'énormes difficultés, la petite colonie est maintenant bien implantée. Elle vit de l'agriculture, dans le plus pur bonheur spirituel. L'arrivée d'IG55 a amené quelques appréhensions, vite dissipées par l'attitude du droid. Hélas, cette tranquillité a été brisée par l'arrivée des pirates. Ils ont commencé par acheter quelques vivres puis, s'apercevant que les Inguallsiens étaient pacifiques et n'entretenaient pas de relations avec les autorités galactiques, ils ont décidé de les rançonner, en prenant bien soin de ne pas tuer la poule aux œufs d'or. Toutefois, dernièrement, le chef de la bande a changé d'avis. Il s'est mis en cheville avec des esclavagistes, et a décidé de tirer de substantiels bénéfices de la vente des Inguallsiens, qui sont, après tout, « de superbes travailleurs agricoles, sains et courageux ».



La petite communauté est relativement restreinte, du fait de la mortalité élevée qui règne sur la planète. Il n'y a que 274 colons, dont seulement 150 sont potentiellement aptes à combattre les pirates. Mais nous n'en sommes pas encore là, il reste un mois avant leur passage.

Le calme avant la tempête

Durant cette période, les PJ vont apprendre à aimer les Inguallsiens, tout en leur enseignant les rudiments du combat. Ils vivent dans la seule bourgade de la planète, Walnut Creek. La population est accueillante, quoique méfiante au début. Voici quelques idées pour combler le mois d'attente qui va s'écouler avant l'arrivée de pirates.

● **Un heureux événement.** L'accouchement de l'une des femmes du village se passe mal. Les PJ peuvent intervenir pour sauver la mère et l'enfant, grâce à l'équipement médical de leur vaisseau. Reconnaisant, le père donnera le prénom du personnage le plus actif au nouveau-né (et si c'était un Wookiee ? Dommage pour le bébé!).

● **Les récoltes.** Primordiales pour la survie de la communauté, ces dernières n'attendent pas. Les PJ sont donc priés d'aider à la moisson. C'est dur, mais sain (+1 en Vigueur pure, mais pas sur les compétences qui s'y rattachent).

● **Le vieux fou.** Un ermite excentrique vit dans le désert, à huit jours de marche du village. Il s'agit en fait d'un ancien serviteur d'un Jedi mort durant la guerre des Clones. Il n'est pas apte à

enseigner les techniques jedis, mais possède une série d'holo-enregistrements très rares destinés à l'entraînement en Contrôle. S'il y a un Jedi dans le groupe, il devra gagner sa confiance pour y avoir accès. S'il y parvient, il gagnera 1D en Contrôle, à condition de les étudier longuement (plus d'un mois). Le vieillard refusant de se séparer de ses enregistrements, le PJ devra revenir sur Ingualls après la fin du scénario. Par ailleurs, l'ermite possède le sabre-laser de son ancien patron. Il pourra le remettre à l'un des personnages, si ce dernier en est vraiment digne. Son maître avait coutume de lui dire qu'un vrai Jedi est à la fois intelligent et sage. Pour s'assurer que c'est bien le cas du PJ, il lui posera deux énigmes. Pour l'intelligence : « Prouve-moi que 4 est la moitié de 9, que 7 est la moitié de 12 et que 8 est la moitié de 13. » Solution : il faut les écrire en chiffres romains et les rayer d'une barre horizontale au milieu. IV est bien la moitié de IX, VII la moitié de XII et VIII la moitié de XIII... Pour s'assurer de la sagesse du PJ, l'ermite demande : « Quel est le pire ennemi d'un Jedi ? » La réponse est « lui-même ». (Énigme trouvée dans un *Star Wars Adventure Journal*, saine lecture que je vous recommande chaudement...). Il pose régulièrement ces deux questions, jusqu'à ce que le PJ parvienne à y répondre. Animez la scène à la manière de la série télé *Kung Fu* (vous savez, Petit Scarabée et son épreuve de rapidité pour piquer la pierre dans la main de son maître...).

● **« Quand je serai grand... ».** Des enfants décident de prendre l'un des PJ comme modèle. Ils le suivent partout et l'imitent en tous points (y com-

pris durant le combat contre les pirates). Bien entendu, ils se mettront dans des situations terriblement dangereuses...

● **Histoire d'amour.** Classique, entre un(e) PJ et un(e) joli(e) autochtone...

● **La chasse et la pêche.** Classique, là aussi, mais la faune locale peut être aussi féroce que vous le désirez...

● **Construction d'un édifice.** Idéal pour tester les capacités d'organisation et de bricolage des personnages (avec, pourquoi pas, un accident...).

● **L'entraînement militaire.** Sa nature et son déroulement sont laissés à votre initiative, et à celle des personnages. Rappelez-vous que les Inguallsiens ne se sont pas familiarisés avec les armes importées de Charybde. En revanche, ils connaissent le maniement des fusils et pistolets à poudre, et sont experts en armes blanches, en combat au corps à corps (genre lutte gréco-romaine) et en armes de jet primitives (ce qui peut donner des moments très amusants si l'un des PJ décide de « frimer »...). Quant au plan de défense, c'est aux PJ de le concevoir en fonction des renseignements suivants :

— Les pirates sont au nombre de cinquante.

— Leur vaisseau spatial est une corvette corellienne (p. 120 des règles).

— Ils arrivent en esquifs à répulsion armés de canons lasers montés sur pivot (3 esquifs à marchandises SuperPorteur d'Ubrikkian, p. 101 des règles. Dommages du canon 4D, portée 3-50/100/200, pas d'ordinateur de visée). Les quarante pirates restants sont équipés de motos-jets (p. 101 des règles).

— Ils suivent toujours la même tactique : deux éclaireurs, les motos et enfin les esquifs. La corvette est systématiquement laissée en arrière, prête à décoller pour donner un « coup de main ».

— Ils s'annoncent toujours par une musique tonitruante (genre *La chevauchée des Walkyries*).

— Ils sont très bien équipés et relativement bien entraînés.

La horde sauvage

Les pirates arrivent à la date prévue, et la bataille s'engage. Veillez à ce qu'elle soit épique. Avant de la faire jouer, revoyez *Les sept mercenaires*. Évidemment, vous n'allez pas gérer les faits et gestes de tous les protagonistes. Les actions seront résolues par des jets de Commandement des PJ, opposés à l'Esquive ou à la Vigueur des pirates (qui agissent le plus souvent en binômes, parfois par petites unités de cinq hommes). Appliquez le barème suivant.

● Jet de Commandement du PJ inférieur de 21 ou plus au jet d'Esquive/Vigueur des pirates : échec total de l'action, dérouté des Inguallsiens, 1d6 blessés (si le résultat est compris entre 3 et 6, 1d6 morts).

● Jet de Commandement du PJ inférieur de 11 à 20 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates : échec cuisant mais repli des Inguallsiens, 1d6 blessés (si le résultat est un 6, 1d6-3 morts).

● Jet de Commandement du PJ inférieur de 1 à 10 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates : échec de l'action, 1d6x10% du groupe s'enfuit, le reste demeure sur ses positions. 1d6 blessés.

● Jet de Commandement du PJ supérieur de 0 à 10 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates : réussite

marginale de l'action. 1d6x10% du groupe pirate se replie, le reste demeure sur ses positions. 1d6 blessés pour les pirates.

● Jet de Commandement du PJ supérieur de 11 à 20 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates : réussite de l'action, repli des pirates, 1d6 blessés dans le camp de ces derniers (si le résultat est un 6, 1d6-3 morts).

● Jet de Commandement du PJ supérieur de 21 ou plus au jet d'Esquive/Vigueur des pirates : réussite totale de l'action, dérouté des pirates, 1d6 blessés (si le résultat est 5 ou 6, 1d6 morts chez les pirates). Progression des Inguallsiens. Bien entendu, ce système n'est à utiliser qu'en cas d'affrontements de masse. Jouez les actions individuelles et les attaques contre les esquifs de façon classique.

Lorsque les pirates ont perdu 10 hommes, ils se replient pour se réorganiser et mettre en batterie une arme redoutable qui n'était pas prévue au programme : un émetteur sonique antiémeutes. C'est un modulateur à ultrasons, monté sur un châssis blindé. Il agit au niveau de l'oreille inter-

LES PNJ DE L'ÉPISODE V

Pour Star Wars

► Les Inguallsiens

Tout à 2D, sauf Combat armes blanches 3D, Combat mains nues 3D, Armes à feu archaïques 3D+1, Armes de jet archaïques 3D+2.

Déplacement : 10.

Équipement : Divers tromblons, fourches et autres armes primitives, plus celles fournies par Zorba.

► Les pirates

Ce sont en fait des déserteurs de l'armée impériale. Si leur accoutrement est hétéroclite, il reste cependant dans la norme des équipements de l'Empire.

► L'émetteur sonique antiémeutes

Type : Canon sonique antiémeute de Bordure Surveillance.

Échelle : Personnage.

Compétence : Canon-blaster.

Équipage : 2.

Munitions : Batterie (durée 10 minutes à pleine puissance).

Coque : 3D.

Protection : Totale (blindé chenillé).

Coût : 15 000 crédits.

Disponibilité : Introuvable sauf pour les forces de police.

Portée : 7-30/50/100 (mortel dans un rayon de 7 mètres).

Difficulté de portée : Moyenne/Difficile/Très difficile.

Déplacement : 8.

Dommages : 2D/1D/0D/-1D de base, ajusté selon la puissance de la modulation.

Puissance de la modulation

— Niveau 1 : 2D/1D+2/1D/0D par round.

— Niveau 2 : 3D/2D/1D+2/+2 par round.

— Niveau 3 : 4D/3D/2D/1D par round.

— Niveau 4 (pleine puissance) :

5D/4D/3D/2D par round.

ne des victimes, et provoque les effets suivants, en fonction de la durée d'exposition :

— 1 round : nausées, saignements de nez, bourdonnements d'oreille ;

— 2 rounds : nausées, saignements de nez, bourdonnements d'oreille, surdité partielle, -1D à toutes les actions ;

— 3 rounds : nausées, saignements de nez, bourdonnements d'oreille, surdité totale mais temporaire, -2D à toutes les actions ;

— 4 rounds : nausées, saignements de nez, surdité totale, -3D à toutes les actions ou évanouissement si le jet de Résistance (diff. 20) est raté ;

— Plus de 4 rounds : évanouissement automatique, perte totale et irrémédiable de l'ouïe. Risque de mort pour les plus faibles (jet de résistance diff. 30).

Les pirates sont bien sûr équipés de casques protecteurs. Il leur faut trois rounds pour changer de batterie. Un groupe de quatre pirates escorte la machine lors de ses déplacements. En dernier recours, c'est IG55 qui ira les combattre (c'est le seul à pouvoir couper ses circuits auditifs).

Reste la corvette corellienne, qui viendra aider les troupes au sol si le combat tourne en leur défaveur. Cela donnera une belle bataille entre vaisseaux, qui débutera dans l'atmosphère pour finir dans l'espace. Si le combat tourne vraiment très mal pour les PJ, Lars Dorian ira s'écraser contre la corvette avec son aile-X ou son YT-1300. A vous de décider s'il parvient au dernier moment à s'éjecter...

Une fois le combat terminé (les pirates, recherchés dans de nombreux systèmes, combattront jusqu'à la mort ou s'enfuiront dans les montagnes), IG55, durement touché, donne comme convenu le nom de la planète où se trouvent les laboratoires : Goliath XIV. Après quoi, il succombe à ses blessures, dans une gerbe d'étincelles.

Les pertes sont lourdes pour les habitants d'Ingualls (30 morts, 200 blessés). Un dernier cas de conscience va alors se poser aux personnages : vont-ils se parjurer et demander de l'aide à la Rébellion pour soigner les blessés, ou laisser la communauté panser seule ses plaies ? La meilleure solution serait de retourner sur un monde rebelle pour charger du matériel (médicaments, droïds médicaux et agricoles) et de revenir. Mais là encore, les PJ sont libres de faire ce que leur conscience leur dicte...

Épisode VI

ÉTOILE DES NEIGES

SpecForces au rapport !

Quoi qu'ils aient décidé pour Ingualls III, les PJ se retrouvent, quelques jours plus tard, dans la salle de briefing de l'*Alderande II*. Ils sont chaudement félicités pour leur action. Cependant, l'atmosphère devient de plus en plus lourde au fur et à mesure que les personnages avancent dans leur rapport. En effet, la quatorzième planète du sys-

Goliath XIV

Type : Géante de type Jupiter.

Température : -255° C au sol.

Atmosphère : Méthane et ammoniac (type IV, combinaison renforcée obligatoire).

Hygrométrie : Spéciale (voir plus bas).

Gravité : 916 G.

Terrain : En perpétuel changement (voir plus bas).

Longueur du jour : Non applicable.

Longueur de l'année : 5000 jours standard.

Astroport : Base du projet Poing d'acier.

Population : 594 Impériaux plus les « goules » (voir plus bas).

Fonction : Enfer, base du projet Poing d'acier.

Gouvernement : Colonel impérial.

Niveau technologique : Aucun à l'extérieur, spatial dans la base.

Exportations : Rien.

Importations : Rien.

Description : Cette planète possède une atmosphère d'environ 20 000 kilomètres d'épaisseur, constituée en majeure partie de méthane. Son noyau central est entièrement recouvert d'une épaisse couche d'ammoniac gelé. Du fait de la friction entre les deux gaz, sa surface subit de perpétuels orages énergétiques provoquant de brusques réchauffements de température qui font changer la topographie en permanence. Ainsi, un individu peut très bien escalader une petite montagne pour se retrouver dans une vaste plaine la minute suivante, et cela sans s'être déplacé d'un centimètre !

tème Goliath a de quoi inquiéter le plus blasé des explorateurs stellaires...

Les Impériaux ont eu l'idée tordue d'installer leur centre d'essai dans un enfer gelé (voir l'encadré ci-contre). Une analyse rapide des données fournies par les ordinateurs permet de déterminer assez facilement son emplacement probable. Le seul point relativement stable de la planète est le mont Krest (du nom de l'explorateur qui découvrit le système). Haute d'environ 7000 km pour 4000 km de tour, cette masse d'ammoniac défie depuis le début des temps l'atmosphère saturée de méthane de la planète. Il y a de fortes chances pour que les Impériaux se soient installés au cœur de la montagne.

On le voit, le haut commandement rebelle est en droit d'avoir quelques soucis. Le conflit avec l'Empire atteint actuellement son point culminant. La quasi-totalité de la flotte est rassemblée pour attaquer la seconde Étoile de la Mort. La présence de droïds de combat impériaux commence à se faire véritablement sentir lors d'engagements secondaires. Que faire ?

Le commandant Kyle Morgan, en contact radio depuis Gandhia, a alors une idée. L'une des nombreuses identités qu'il utilise pour espionner l'Empire est celle d'un officier supérieur, préposé à l'inspection du matériel. Cette couverture lui a déjà permis d'accéder à des bases ultra-secrètes. Il se propose donc de reprendre ce rôle, afin d'étudier de plus près le dispositif impérial. Pendant ce temps, les ingénieurs de la Rébellion auront pour tâche de développer un navire suffisamment solide pour résister à la pression de Goliath XIV, et un commando devra s'entraîner pour effectuer un raid à partir du sol de la planète. Après quelques hésitations, Mon Mothma finit par accepter ce plan. Les personnages retournent donc sur Gandhia, et plus précisément sur Inferno, l'une de ses lunes, pour se préparer.

Attention, les personnages peuvent aussi demander à accompagner Morgan. Préparez-vous à cette éventualité. Vous pouvez parfaitement refuser sèchement... ou accepter, et faire faire aux PJ une excursion stressante dans une base impériale pleine de soldats paranoïaques. Dans ce cas, convainquez-les de la futilité d'une attaque ou d'une opération commando traditionnelle.

phandres et des deux vaisseaux durant leur bref séjour sur Inferno, tout en effectuant de nombreux tests en atmosphère saturée et en s'adaptant à des pressions de plus en plus élevées. La totalité du personnel de la base est consciente de l'enjeu. C'est pourquoi l'ambiance ressemble à s'y méprendre aux derniers préparatifs de la Nasa pour atteindre la Lune, plus une légère pointe d'improvisation lorsque des difficultés surgissent. A vous de mettre en scène des ingénieurs surqualifiés mais quelque peu farfelus, qui passent leur temps à faire et refaire des calculs tout en nourrissant d'interminables polémiques sur tel ou tel point de détail. Le chef mécanicien ressemble à s'y méprendre à Miclean (le mécano de la série télé *Les têtes brûlées*) et a aussi mauvais caractère. Plus contrariant, une cohorte de médecins reste collée aux basques des cobayes que sont devenus nos héros. Quant aux difficultés et aux « petits ratés » de ce genre de préparatifs, à vous de les imaginer...

Kyle Morgan au rapport !

Deux semaines ont passé. Les PJ deviennent de plus en plus aguerris. La tension est presque palpable. C'est à ce moment précis que Kyle Morgan revient de son inspection. Son rapport renforce encore, si besoin était, l'inquiétude du haut commandement rebelle. La base se trouve bien au cœur du mont Krest, mais elle est totalement inattaquable de l'extérieur. Elle se compose de quatre niveaux :

- **Le niveau 0** abrite une baie d'appontage et une vaste gare de triage. Deux ascenseurs (un pour les marchandises, un pour les hommes) permettent d'atteindre les étages inférieurs. Une grande agitation règne dans ces deux endroits. La sécurité est assurée par un grand nombre de gardes. L'unique baie d'accès se trouve au bout de 25 kilomètres de tunnels, placés sous très haute surveillance (à la fois pour empêcher les indésirables d'entrer, et pour entretenir l'accès : l'ammoniac gelé n'est pas d'une stabilité irréprochable).

- **Le niveau -1** est situé 1 600 mètres plus bas. Il abrite les lieux où vit le personnel de la base (cuisines, chambres, aires de détente, bibliothèque, etc.). Il y a ici beaucoup de monde, au repos pour la plupart. Une étude attentive des plans rapportés par Morgan permet de localiser des puits anti-grav, placés à intervalles réguliers, et sans doute destinés à l'évacuation...

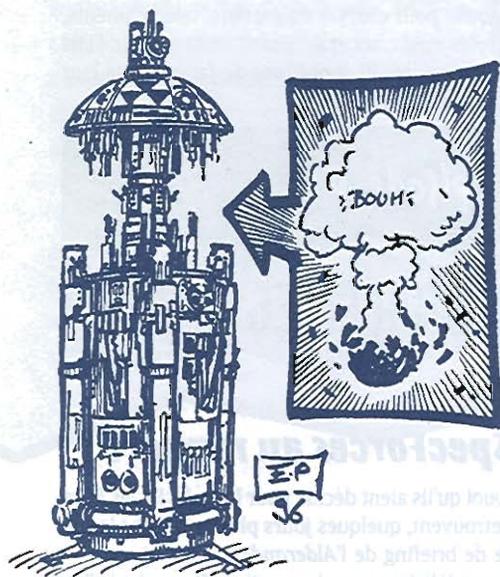
- **Le niveau -2** est situé 2 800 mètres sous le précédent. On y trouve beaucoup moins de monde qu'aux étages supérieurs. Il s'agit d'une zone à accès restreint, qui abrite les bureaux et les labos secondaires. Il s'y trouve beaucoup de gardes, tous en alerte permanente.

- **Le niveau -3** est situé 5 600 mètres plus bas. C'est là que se trouvent les labos principaux, les chaînes de fabrication et les hangars de test. Bien sûr, l'accès est hautement surveillé... Les Impériaux ont reçu l'ordre direct de Palpatine de faire fonctionner les chaînes de montage à plein régime. Pas moins de 10 000 droïds de combat seront fabriqués ici puis expédiés avant la fin du mois.

Retour sur Inferno

Les ingénieurs rebelles, c'est bien connu, ont l'art et la manière de s'adapter à toutes les situations. En très peu de temps, les PJ se voient gratifiés de scaphandres spatiaux modifiés, qui ressemblent à ceux des soldats d'apesanteur, p. 40 du *Guide de l'Empire* (+6D en Vigueur, -3D en Dextérité). Les compétences associées sont également concernées.

Un croiseur léger, l'*Aurore boréale* (modèle Gardien, p. 122 des règles) est spécialement transformé pour pénétrer dans l'atmosphère de Goliath. La plupart des pilotes en poste sur Inferno le considèrent comme un véritable « sabot », et ce n'est pas peu dire (-2D en Maniabilité). Sa soute contient, en outre, un curieux véhicule hybride, ironiquement baptisé le *Pingouin*. C'est un mélange d'hovercraft et d'engin chenillé, conçu pour parcourir le sol de la planète. Les personnages vont donc se familiariser avec le maniement de leurs sca-



Il n'y a, heureusement, pas de système de détection autour de la base. Interrogé sur ce point, le colonel commandant la place a cyniquement déclaré à Kyle que ce n'était pas nécessaire, la planète assurant elle-même sa propre sécurité. Il a ensuite coupé court à la conversation mais Morgan soupçonne, sans trop savoir exactement pourquoi, qu'il y a anguille sous roche...

Bref, il n'y a aucun moyen de détruire la base de l'extérieur, et une tentative d'infiltration revient à un suicide en règle. (Mais avec les joueurs, on ne sait jamais. C'est pour cela que nous vous avons sommairement présenté les différents niveaux.) Tour de table entre les personnes présentes... Quelques idées irréalisables sont lancées... Retour au point de départ... Une étude approfondie des données recueillies permet cependant de remarquer un fait jusqu'alors passé sous silence (diff. 25, puis 20, puis 15, pour faire le raisonnement). Le mont Krest est un gigantesque conglomérat d'ammoniac gelé. Il suffirait d'une forte explosion à sa base pour provoquer un embrasement du méthane, et donc pour réchauffer l'atmosphère. Cela aurait pour conséquence la fonte de la montagne et du même coup la destruction des installations impériales!

LES PNJ DE L'ÉPISODE VI

Pour Star Wars

▶ Le « Pingouin »

Type : Hovercraft chenillé fabriqué par les ingénieurs rebelles.

Échelle : Speeder lourd.

Compétence : Pilotage (Pingouin), une nouvelle spécialisation.

Longueur : 3 mètres.

Équipage : 2 (un pilote, un navigateur).

Passagers : 5.

Capacité de la soute : 200 m³.

Autonomie : 24 heures standard.

Maniabilité : 0D.

Vitesse : 35 (75 km/h).

Coque : 9D+1.

Écrans : 6D.

Abri : Total (blindé).

Équipement supplémentaire : Un projecteur orientable, tous spectres lumineux, portée 100 mètres.

Senseurs

Passifs : 30/0D.

Détection : 50/1D.

Recherche : 75/2D.

Focalisation : 5/3D.

▶ Les goules

DEXTÉRITÉ 2D.

PERCEPTION 1D.

VIGUEUR 1D.

Vitesse 1D.

Taille : Jusqu'à 2 mètres de diamètre une fois gonflées.

Combat : Les goules attaquent en bande toute source d'énergie disponible, y compris les scaphandres.

Note : Pour une raison mystérieuse, elles ne quittent jamais la vallée.

Cette idée est bientôt sur toutes les lèvres. Mais où trouver un explosif suffisamment puissant pour provoquer un tel phénomène? Le plus farfelu des ingénieurs (genre professeur Tournesol dans ses grands jours) propose alors d'utiliser du Xenerthium 627. Reste un point préoccupant : jusqu'où ira la réaction en chaîne? Le X627 est extrêmement instable en présence d'ammoniac. Nul ne peut le dire, l'expérience n'ayant jamais été tentée dans une atmosphère aussi saturée! Qu'importe, qui veut la fin veut les moyens. Mon Mothma finit par donner son feu vert...

Opération Grand dégivrage

♪ la bande originale de *The Thing*.

Après treize jours d'hyperespace à bord de l'*Alderande II* dans une ambiance morose (le personnel de bord considère nos héros comme des « sacrifiés »), les PJ embarquent sur l'*Aurore boréale*, direction Goliath XIV. Aussitôt entrés dans l'atmosphère de la planète, toutes les communications avec l'extérieur sont coupées. La pression devient de plus en plus forte tandis que la température descend vertigineusement. Au contact du méthane, l'enveloppe du vaisseau ne tarde pas à flamber comme une torche. Des bruits inquiétants semblent indiquer une dislocation imminente de la structure. L'appareil se pose dans un fracas du diable, le pilote parvenant à grand peine à éviter une colonne géante d'ammoniac gelé qui disparaît l'instant d'après (si c'est l'un des PJ qui pilote, le jet est à diff. 20). Le mont Krest est situé à environ 1 km de là. Inutile de préciser qu'un tel déplacement n'est guère évident. Tenter de se rapprocher avec le vaisseau est presque impossible, tant le paysage change vite. Il faut donc utiliser le *Pingouin*...

Les dix premiers mètres de l'expédition se passent dans des conditions relativement bonnes. Le *Pingouin* est déchargé, la rampe d'accès se referme, la liaison radio fonctionne. Ensuite, tout se gâte. — Après quelques minutes, les communications sont coupées avec l'*Aurore boréale*.

— Les radars ne fonctionnent pas, il faut se diriger à vue, grâce au projecteur.

— Le terrain change sans cesse. Des crevasses ou des falaises apparaissent, obligeant le pilote à faire de nombreux détours.

— Le *Pingouin* patine parfois et les répulseurs ne se déclenchent pas toujours au bon moment.

Cet épisode est quasiment la fin du scénario. Il est temps pour vous, cher MJ, de sortir le grand jeu...

Au bout de quelques minutes de progression difficile, le *Pingouin* subit une perte d'énergie de plus en plus importante. A ce moment-là, il se trouve au cœur d'une large vallée à la topographie relativement stable. Cet incident est provoqué par une forme de vie assez étrange : les goules énergétiques. Ressemblant à de petites méduses, ces créatures sont l'équivalent local des mynocks. Et l'énergie des boucliers déclenche chez elles une fringale irrésistible. Bientôt, le véhicule est recouvert de ces charmantes bestioles, provoquant un début de panique bien légitime à bord. L'étude du comportement de cette forme de vie (Zoologie ou Races extraterrestres diff. 20) permet cependant de s'en débarrasser. En effet, une gou-

le gonfle comme un ballon au fur et à mesure qu'elle pompe de l'énergie, devenant pour ses semblables un nouveau point de ravitaillement potentiel. Elle est aussitôt attaquée et une furieuse bataille s'engage... Il suffit donc de « gonfler » par intermittence quelques bestioles pour avoir la paix... enfin, une paix toute relative.

Arrivés au pied du mont Krest, les personnages n'ont plus qu'à pénétrer dans un vaste labyrinthe de galeries en perpétuelle modification pour placer leur bombe. La progression est lente, les retours en arrière nombreux, mais ils finissent par atteindre un point jugé conforme à leur dessein (préparer la bombe, Mécanique diff. 15; la sortir et l'amorcer : moyenne de Mécanique et Dextérité, diff. 25). Le compte à rebours est lancé, ils ont douze heures pour quitter les lieux...

Retourner jusqu'à l'*Aurore boréale* n'est pas facile, mais ils finissent par y arriver... pour s'apercevoir que leur vaisseau se trouve maintenant sous environ 3 mètres d'ammoniac solidifié! Une dépression s'est en effet créée durant leur absence, formant une petite mer dont la surface a instantanément gelé! A eux d'improviser un moyen de se sortir de là, pendant que s'écoulent de précieuses secondes et que l'explosion se rapproche inexorablement.

Il ne vous reste plus qu'à mettre en scène le final, dans le plus pur style de la fin du *Retour du Jedi*. L'*Aurore boréale* fonce hors de l'atmosphère tandis que, juste en dessous, l'enfer se déchaîne...

Épilogue

♪ 2001, l'odyssée de l'espace (Ainsi parlait Zarathoustra, bien sûr...), *Star Wars* pour le final et le générique.

Les personnages sont récupérés par l'*Alderande II* et fêtés comme il se doit. La planète n'est plus qu'une succession de soubresauts et de modifications internes. La totalité du monde est en train de changer de structure chimique. Le spectacle est grandiose. De longues lames d'ammoniac jaillissent hors de l'atmosphère, le méthane s'embrase, bref, les spectateurs assistent à un spectacle qu'ils n'auront plus jamais l'occasion de contempler. N'hésitez pas à en rajouter, nos héros le méritent amplement! Mais déjà une autre mission se prépare. L'attaque de la seconde Étoile de la Mort est sur le point de débiter...

Ce que viennent d'accomplir les personnages appartient déjà à l'Histoire, ce qu'ils feront ensuite reste à écrire. Les suites possibles à ce scénario ne manquent pas. Le gros bonnet de la pègre qui a perdu une petite fortune sur Charybde cherchera peut-être à se venger. Les galeries d'Atoola ont-elles livré tous leurs secrets? Qui était donc le maître Jedi vivant sur Ingualls? Quant à l'Empire, même si Palpatine est sur le point de mourir, il lui reste encore bien d'autres labos secrets pour mettre au point le droid de combat ultime...

Philippe Rat

illustration : Eric Puech

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 STAR WARS Projet Poing d'acier

Pas besoin de grandes explications pour décrire cet univers : c'est celui de *La guerre des Étoiles*, la trilogie des films de George Lucas. Les règles sont suffisamment simples et efficaces pour que vous les gardiez si vous voulez jouer purement dans l'esprit des films. Si vous voulez utiliser la trame de ce scénario dans un univers de space opera différent, nous vous proposons en p. 88 une aide de jeu allant dans ce sens (*Le petit capharnaüm n°23*).

SCÉNARIO AD&D Les feux du ciel

Advanced Dungeons & Dragons est l'archétype du jeu médiéval-fantastique. Points particuliers : 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. Pour jouer ce scénario, il est recommandé de lire auparavant la description de Rhadjabân et de la région d'Artab (p. 38 et suivantes). L'article sur les chevaliers d'Airain (*Casus Belli n°94*, p. 72) vous sera également utile.

● Sharrid

PMJ : Fort. **Métier :** Magicien Enchanteur. **Énergies magiques :** Enchantement 3, Feu 1, Air 1, Électricité 1, Guérison 1. **Talents :** nombreux sortilèges (à la discrétion du MJ), Fabrication d'alcool +2, Alchimie +2, Art magique +2, Cuisine +1, Chant +1.

● Quasi-élémental d'électricité

Les caractéristiques entre parenthèses sont valables dans Rhadjabân, où il y a plus d'électricité qu'ailleurs.

Test de combat : 10 (12). **Test de perception :** 9. **Points de vie :** 10 (il régénère de 1PV par 2 passes d'armes). **Armure :** 0/0/0. **Dégâts :** [E]PV et [E]PS, par choc électrique. **Résistance magique :** 11.

Conseil

Pour l'adaptation des scénarios AD&D et *Earthdawn*, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans *Casus Belli n°92*. Les références aux sorts viennent de notre hors-série n°11 : *SangDragon*.

Description : Cet élémental, comme tous les élémentaux, n'est touché que par des armes enchantées. Les armes métalliques qui entrent en contact avec lui infligent, à chaque fois, [A]PV et [B]PS de dégâts au porteur de l'arme. L'élémental perd 1PV par litre d'eau qui lui est projeté dessus. En sacrifiant 1PV (qu'il récupère en 24 heures) il peut lancer un sort d'Accélération, SD p. 36. Il doit faire un test de perception pour connaître la MR.

SCÉNARIO EMPYRIUM Memory backup

Empyrium est un univers de space opera mêlant toutes les variations possibles de ce genre, à l'exception notable des combats épiques entre vaisseaux spatiaux et des extraterrestres exotiques (voir la critique du jeu dans *Casus Belli n°95*). On y trouve pêle-mêle organisations bureaucratiques, cyborgs, organismes miniers, mutants, psis... Bref, un mélange entre *l'Incal*, *Blade Runner* et *Outland*. Pour ce scénario, reportez-vous également à notre aide de jeu spéciale (*Le petit capharnaüm n°23*, p. 88).

SCÉNARIO EARTHDOWN Vert crescendo

Pour tout savoir sur *Earthdawn*, lisez notre critique, p. 20. Pour résumer, *Barsaive*, le cadre du jeu, est un monde médiéval-fantastique relativement classique (c'est-à-dire proche d'AD&D). En dehors de races un peu exotiques, chaque personnage-joueur a l'équivalent d'un petit pouvoir magique. Si vous désirez adopter cette variante, donnez à chaque personnage qui n'a pas d'Énergie magique un sort de magie élémentaire de niveau 1, en lui accordant une réussite automatique pour une dépense de 1EP ou 2PS (MR aléatoire de 1d6).

● Les siliades

Voyez leur description dans le scénario. En ce qui concerne les caractéristiques, prenez celles des orques.

● Le Belrophon

Utilisez les caractéristiques d'un démon de grade 6 (SD p. 47), sans oublier bien sûr son armure (0/0/6). Il peut aussi lancer un sort de Paralysie (SD p. 43) par le regard, à 8m de distance.

SCÉNARIO MAGE Solstice mortel

Mage est un jeu situé dans notre monde. Enfin, dans un monde où les magiciens, les vampires, les loups-garous, les créatures féeriques et les fantômes existent. Pour plus de renseignements, voir notre série d'articles sur le Monde des Ténèbres (*Casus Belli n°92* à *94*). Les mages ont accès à de nombreux sortilèges, extrêmement variés et virtuellement sans limites, et ont même la possibilité de se rendre dans un monde « féérique » parallèle, l'Umbrà. Seul problème : notre réalité n'aime pas la magie et tout effet magique lancé en présence d'humains incrédules a tendance au mieux à être transformé et amoindri, au pire à disparaître (c'est le Paradoxe).

Si vous désirez commencer une campagne « à la *Mage* » avec *Simulacres*, il va vous falloir développer vous-même une histoire du monde. En ce qui concerne la magie, prenez celle de *SangDragon*, en permettant la magie instinctive sans aucune restriction, en autorisant l'accès à toutes les Énergies magiques et en ne tenant pas compte de la présence de fer ou d'acier. Gardez aussi toutes les conséquences de la magie noire. En fait, les mages n'auront plus d'autres ennemis qu'eux-mêmes et les autres êtres surnaturels. Attention, si un effet magique ne peut être expliqué de façon rationnelle, non seulement il échoue, mais le mage perd 1EP. Pour expliquer l'effet, il faut arriver à convaincre rapidement le meneur de jeu qu'il est possible, même au prix de coïncidences extraordinaires (un jet de flammes ? un lance-flamme qui tombe d'un camion militaire par hasard et se déclenche « spontanément »). Par ailleurs, un mage n'est jamais qu'un humain ordinaire, vulnérable aux balles s'il n'a pas de sort de protection.

● Rigby

PMJ : Fort. **Métier :** Magicien du Temps/Clochard. **Énergie magique :** Temps 2.

● Eleanor

PMJ : Fort. **Métier :** Magicienne des Runes possédée par un démon. **Énergie magique :** Runes 2.

● Blackie

Démon de grade 3 sous forme de chat.

Pierre Rosenthal

pecté, suscite néanmoins bien des rumeurs : on prétend qu'ils recherchent le secret de l'immortalité et que leurs expériences ne portent pas que sur les animaux...

Le parc aux Senteurs

Au nord de la ville s'élève une butte irrégulière, entourée d'allées et constituée d'un patchwork de jardins et de haies. On y trouve quelques arbres, des gros rochers où les enfants viennent jouer après l'école ou le travail, quelques promenades pour les amoureux de la tombée du jour.

Merveilles et hauts lieux

Au Bazar d'Olong

Tenu par O'Jack le Demi-ogre et son frère O'Joe, pionniers et aventuriers de passage s'y procureront des cartes ou un petit guide de la cité, différents modèles de poings de Pandore et surtout l'ensemble des équipements décrits dans le catalogue de l'ogre moderne (voir Gwô & Millord, CB n° 94).

Le Jardin des Délices

Ce salon huppé accueille les personnalités en quête de rêve et d'intimité. Dans les alcôves de verdure d'un immense jardin intérieur, on vient fumer le narguillé, écouter la symphonie hypnotique des fontaines musicales, ou halluciner sous le dôme des vitraux-changeformes, servi par les (soi-disant) chastes compagnes voilées. Les épouses jalouses racontent que dame Shérazaleen, la propriétaire, aurait acquis l'établissement grâce au

vol d'un énorme diamant (voir Le comte des 1001 nuits, CB n° 79), tandis que certaines de ses compagnes se livreraient au trafic de lotus vert, un aphrodisiaque interdit (maître Gedhi d'Havresol en a fait les frais, voir p. 42.).

La caverne aux Hurlleurs

C'est le plus grand souk de la ville, une gigantesque halle couverte parcourue d'un millier de piliers ciselés. On peut y trouver et y acheter absolument tout ce que l'on désire, à condition de savoir s'y prendre. En effet, chaque type d'article est mis aux enchères au cœur de petits amphithéâtres spécialisés où s'agitent la meute des hurlleurs, les indispensables intermédiaires qui tenteront pour vous (moyennant salaire) de faire descendre les cours au plus bas. Ici, on se souvient encore du jour où un shōg-shōg sacré, enivré par des vapeurs de khetzâl, sema le chaos pendant plusieurs heures sans que personne n'ait le droit d'intervenir!

Les étuves nébuleuses

Établissements très prisés du public, les étuves sont des lieux où l'on vient rencontrer ses chimères. Sous les coupoles translucides des maîtres verriers concentrant la chaleur solaire, on vient s'immerger dans les vapeurs multicolores produites par des réactions complexes entre des végétaux et certaines roches rapportées du désert profond. Celles-ci entraînent des états oniriques ou de prescience particulièrement appréciés par les artistes.

Le quartier des marteleurs

La plupart des voyageurs visitant ce quartier lui trouve un côté plus moyen-oriental que le reste de la ville. Les habitants mêmes semblent être d'une ethnie légèrement différente. C'est dans cette partie de la ville que l'on trouve les plus hautes et les plus belles tours à bulbes. Il y a également un grand artisanat de l'étain, que ce soit pour des plats, des bijoux, etc. Les artisans sont nommés marteleurs, à cause du petit marteau qu'ils utilisent et du bruit de cliquetis continu qui résonne dans les ateliers. Plus haut dans l'échelle sociale, on trouve les polisseurs, qui frottent les murs de bronze de la cité; les poseurs, qui installent les plaques de bronze; puis les fondeurs, qui coulent le bronze. Les fondeurs font partie de quelques familles seulement, dont les patriarches ne sortent jamais de leurs hautes tours.

On raconte que le quartier des marteleurs n'est pas tout à fait normal. On vous affirmera y avoir vu des

Comment jouer la ville

La cité est une ville sainte, mais également commerçante, dans un pays chaud. Si les voyageurs ne sont pas des truands, Rhadjabân leur apparaîtra un peu comme une ville actuelle méditerranéenne pour touristes occidentaux. Essayez malgré tout de donner une ambiance légèrement différente entre le quartier des marteleurs (très arabisant) et les autres quartiers populaires (indiens, chinois, et autres orientaux).

apparitions passer à travers les murs, et nombre d'histoires circulent sur ce thème: un homme (ou une femme) remarque une femme (ou un homme) de grande beauté qui le suit. Cette personne l'invite à entrer chez elle. Ils y passent une nuit d'amour avant de se séparer au petit matin. Et quand l'amoureux revient le soir suivant, la porte – voire la maison – n'existe plus.

On dit aussi que les marteleurs sont souvent des voleurs, des tricheurs. Mais personne n'a jamais pris un marteleur sur le fait. Même s'il est vrai que c'est un quartier où parfois objets et personnes disparaissent...

Quelques personnalités

Les nettoyeurs-voltigeurs

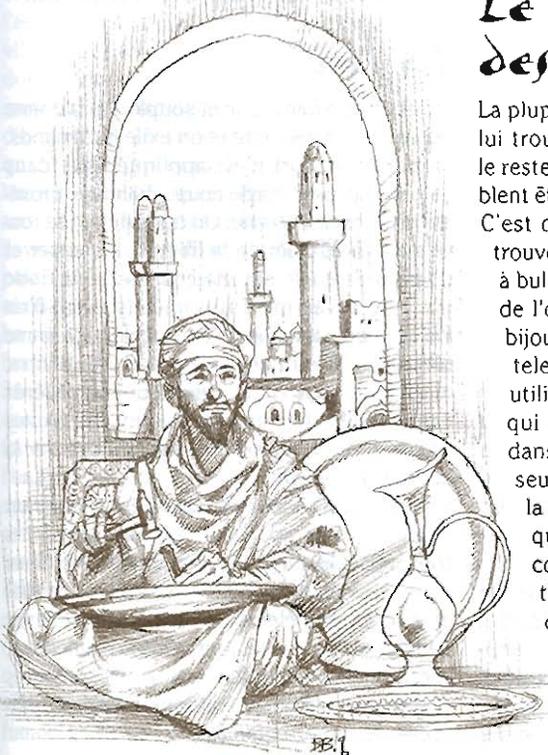
Les enfants qui n'étudient pas travaillent souvent très jeunes, et certains choisissent de devenir nettoyeurs-voltigeurs. Munis de harnais, ils passent de toit en toit pour entretenir les coupoles et les bulbes de bronze. Les plus audacieux, comme Yaayoo l'Insaississable, forment des gangs de gamins qui se laissent tomber des toits au bout d'une corde avant d'y regimber avec le produit de leur larcin. L'expression « il va pleuvoir des cordes » s'adresse à un passant que l'on sait « surveillé », et signifie par extension « il y a de l'arnaque dans l'air ».

Le Clos du parfumeur

Dans une arrière-cour envahie d'herbes folles, les racines et les branches tentaculaires d'un vieil acacia poussent parmi un enchevêtrement d'alambics et de cornues, agité par une brise invisible... Et pour cause: il s'agit de Barbasouche, un Homme-arbre! Barbasouche est maître parfumeur: il utilise des extraits de ses propres fruits et fleurs, distillés dans des récipients de cuivre et filtrés par les étranges énergies magiques de Rhadjabân, pour créer de nouvelles essences sur l'orgue à parfum disposé autour de lui. Barbasouche est l'un des rares de son espèce à commercer avec les Humains. Il troque parfois un onguent aux vertus miraculeuses contre quelque ingrédient venu de Join. Il est rarissime qu'il quitte son antre.

La tour des chasseurs de foudre

Ce bâtiment élevé, aux étages de guingois, abrite le quartier général d'un groupe de doux dingues. Ici, savants illuminés, philosophes extatiques et autres originaux consacrent leur temps à élaborer et à tester des moyens d'échapper aux orages: baumes anti-éclair, armures foudrophobes, et autres protections.



Le Temple du dieu Airain

La Pierre rouge

Premier bâtiment érigé de la nouvelle cité de Rhadjabán, le sanctuaire a été reconstruit au moins trois fois, afin de montrer la richesse croissante du Temple. La pierre sacrée fait environ 1 m de haut sur 4 m de long et 2 m de large, mais elle est très irrégulière. Actuellement, elle est dans un bâtiment carré, au dôme circulaire de verre renforcé, entouré de hautes colonnes et d'arches, qui débouche dans quatre autres pièces, donnant au sanctuaire une forme de croix régulière.

L'accès est autorisé à tous, de jour comme de nuit, qu'il y ait des offices ou non. Toutefois, l'entrée du sud est réservée aux prêtres, celle du nord aux chevaliers d'Airain. Pendant la nuit, les prêtres se relaient pour assurer un éclairage permanent. Le sanctuaire n'est pas



Dogmes & commentaires

Le corps d'Airain est sacré.

Il nous autorise à le toucher et à l'utiliser avec respect.

Penser la Ténèbre est le pire des crimes.

Juger plus sévèrement un autre crime serait une faute.

La connaissance est lumineuse.

Il ne saurait y avoir de mal à découvrir et apprendre.

Le rêve protège de l'obscurité et apporte la connaissance.

Sauf quand le rêve devient cauchemar, où il amène la destruction.

Quand la Ténèbre est proche, ne la tente pas.

Tu ne t'emploieras pas aux arts magiques vulgaires les jours saints.

L'éthique des chevaliers d'Airain

Tu ne pratiqueras point la magie noire.

Tu repentiras les magiciens noirs, par le prêche ou par l'épée.

Tu porteras la parole du dieu Airain.

un lieu d'asile et les chevaliers peuvent venir y poursuivre un criminel.

Le temple

La grande place carrée, dont le sanctuaire est le centre, est bordée par un bâtiment en fer à cheval. On trouve dans une aile la résidence des chevaliers affectés au lieu saint, dans une autre les appartements des prêtres, et enfin l'école-bibliothèque avec son jardin clos.

Le clergé

Au sommet de la hiérarchie religieuse trône le grand prêtre. Depuis quelques années, ce poste est occupé par Imnesaïs, une jeune femme de trente ans. Le titre masculin a été gardé car Imnesaïs pense que l'image solaire et masculine du culte est plus forte dans les pays lointains si on imagine que le grand prêtre est un homme. Ce grand prêtre est élu par un corps de neuf prêtres : le grand prêtre en titre et les huit rayons du soleil, un conseil des prêtres les plus sages du Temple. Cette élection a lieu à la fin de chaque période des jours de Fureur (donc entre une et trois fois par an).

Rappels (voir CB n° 94) que les hommes vouant leur vie au dieu Airain se rangent dans l'une des quatre catégories suivantes :

— L'Esprit de Dieu. Ces prêtres énoncent les dogmes, règlent les pratiques.

— Le Cœur de Dieu. Ce sont les prêtres pratiquant la magie divine, qui peuvent également être chevaliers ou appogiastes. Ils sont itinérants.

— La Main de Dieu. C'est l'ensemble de tous les chevaliers d'Airain (manicle d'Airain et manicle d'acier).

— Le Corps de Dieu. C'est un groupe spécialisé de collecteurs de cuivre, de fondeurs de bronze, qui travaillent avec les marteleurs.

Les huit rayons du soleil travaillent deux par deux et se chargent des tâches suivantes, chaque binôme étant responsable d'une des « parties » du dieu. Actuellement à ces postes : — Culte et Dogme (Esprit) : Manalek et Shæklin.

— Économat et Enseignement (Cœur) : Fratriss et Colozàn.

— Police et Chevaliers (Main) : Jaxloun et Ultor.

— Bronze et Urbanisme (Corps) : Millián et Ivralyse.

En dehors de ce conseil, il n'y a pas de hiérarchie autre que celle existant entre les prêtres et les novices.

La pratique religieuse

Dans la cité, il est toléré de travailler, ou d'avoir une activité, pendant la première heure du lever du soleil, mais c'est mal vu, et tous les artisans qui le font sont taxés. Les paysans en sont dispensés. Les chevaliers et la police font des roulements pour assurer l'ordre public même à cette heure.

Les offices principaux sont au nombre de trois : prière du matin (pendant une heure), office du zénith (messe pour louer le soleil), recueillement du soir (messe, justice et pénitence). Il est très rare, même pendant la saison des plus grands orages, qu'il fasse sombre

ou qu'il pleuve à midi. La nuit, il y a toujours le grand prêtre ou l'un des huit rayons du soleil qui veillent à tour de rôle, quoi qu'il puisse arriver.

La vie quotidienne

Les prêtres assurent une école gratuite ouverte à tous. Les enfants qui y assistent ont droit à un repas gratuit (pas les adultes). On sert à cette occasion les confitures faites maison, qui sont parmi les meilleures du monde connu. Ces confitures, en dehors des taxes diverses prélevées dans la cité, sont le principal revenu du Temple. Elles sont préparées à partir des fruits des vergers du Temple (qui constituent environ un huitième des terres cultivables à 3 km autour de la cité), dans les grandes bassines de cuivre des cuisines de l'économat.

La loi

La loi est à la fois rigide et souple. On bâtonne les voleurs, on fouette et on exile les truands. La peine de mort n'est appliquée que dans les cas suivants : magie noire, chantage, proxénétisme, esclavagisme. On considère que toute pratique qui limite la liberté de penser et d'agir à sa guise est mauvaise et doit donc être très sévèrement réprimée (l'usage d'un Charme-personne peut être considéré comme un crime relevant de cette peine). Par contre, le vol, les coups et blessures, sont considérés comme répréhensibles, mais moins graves (quoique l'on puisse aller jusqu'à couper la main des voleurs).

Seule la contrebande de cuivre est punie d'un châtimement spécial. On injecte en des points très précis du corps du coupable de très fines et petites aiguilles en acier. La conséquence : en présence d'électricité (orage violent ou déplacement dans le quartier des magiciens), le criminel est sujet à des douleurs violentes et des convulsions. C'est une forme très élaborée du bannissement.

Le Cercle étincelant

« Ils se sont embrassés dans le Cercle. »

Expression typique signifiant « on ne les a jamais revus. »

Électricité à tous les étages

Le Cercle étincelant, le quartier des magiciens de Rhadjabán, ne doit pas son nom à la quantité d'édifices recouverts de bronze qu'il regroupe, bien que ce nombre soit supérieur à la moyenne des autres quartiers. Non, il le doit à la gigantesque construction qui en borde la partie sud : l'Anneau de Sahál. Il s'agit d'une armature de cuivre formant un tunnel cylindrique de 3 mètres de diamètre posé sur des pylônes en pierre de 4 à 6 mètres de haut. La structure en est suffisamment légère pour permettre d'apercevoir l'intérieur du tunnel. De toute façon, la moindre ouverture suffit à comprendre la nature du contenu de cette construction. Rebondissant sans cesse contre les parois, des éclairs et des boules d'électricité tournent à des vitesses folles dans l'anneau. Nul ne sait pourquoi toute cette électricité reste confinée là, bien que la rumeur dise qu'un djinn y habite et qu'il se charge de l'y conserver.

Sahál était un puissant magicien, un des premiers à prendre conscience de la nature magique de Rhadjabán (voir Les secrets), qui conçut l'Anneau afin de récolter et de stocker l'énergie des orages qui frappent si souvent la ville. Grâce à ses travaux, cette énergie a été domestiquée et nombreux sont les mages et sorciers de Rhadjabán qui l'exploitent aujourd'hui. Ils ne sont cependant pas très loquaces quant à la façon dont ils l'utilisent ni quant à leurs fins. Sahál a quitté Rhadjabán il y a vingt ans. Certains le croient mort, d'autres jurent l'avoir vu, un soir d'orage, descendre de son palais dans les nuages sur le dos d'un rokh nimbé d'éclairs.

La vie dans le Cercle étincelant, ainsi qu'en bordure du quartier, est pénible. L'Anneau de Sahál est passablement bruyant et, même quand on en est éloigné, le bourdonnement incessant de l'électricité statique qui sature l'endroit a de quoi rendre fou. C'est-à-dire, au cas où l'électricité elle-même ne vous a pas tué avant. Prenez garde à ne pas toucher simultanément deux surfaces métalliques chargées différemment, sinon vous êtes grillé. C'est pour cette raison qu'il est interdit de serrer la main (ou de toucher la peau) de quelqu'un dans ce quartier. Au mieux, cela provoque un léger choc, au pire, les deux protagonistes partent en fumée. Quelques places publiques et au moins

une pièce dans chaque édifice sont enchantées pour réduire ces effets, mais la promiscuité n'est pas de mise dans le quartier.

Une magie électrique

L'électricité qui imprègne l'air du quartier affecte aussi les phénomènes magiques qui s'y rapportent. Ainsi, les sortilèges produisant de l'électricité y sont deux fois plus efficaces. Cependant, ils ont une fâcheuse tendance à perturber également le magicien qui les lance. Il existe des versions améliorées de ces sorts qui gommant ces effets néfastes, mais elles sont plus difficiles à apprendre. D'autant plus que les magiciens de Rhadjabán ne souhaitent pas que cette connaissance se répande. Ils auraient, dit-on, découvert des enchantements permettant de sculpter l'électricité. C'est pourquoi de nombreuses légendes locales parlent de héros possédant une armure ou un cimenterre forgés dans un éclair. Mais l'usage le plus répandu de l'électricité par les mages est la fabrication du fizz.

Alcool Émir

L'alcool occupe une large place dans la vie de Rhadjabán, et particulièrement dans celle des magiciens. La légende veut que Sahál inventât le fizz alors qu'il cherchait un moyen de calmer la migraine causée par le bourdonnement électrique de son anneau. Nul ne sait si Sahál est même à l'origine de cette boisson, toujours est-il que son effet est remarquable. Elle plonge le corps de celui qui la boit dans un état de délicieuse torpeur, tout en lui permettant de conserver son acuité intellectuelle... si on la boit en quantité raisonnable.

La recette du fizz est l'un des secrets bien gardés de Rhadjabán. Son goût rappelle quelques herbes du désert, mais c'est l'électricité qui lui donne tout son pouvoir. Le fizz pétillant et émet des étincelles qui peuvent inquiéter ceux qui le découvrent. Comme il se décharge de son énergie en quelques jours, il ne peut être exporté. Les mages le commercialisent dans une grande taverne en bordure de leur quartier, l'Entrefer. Tout visiteur de Rhadjabán se doit d'aller y boire au moins un verre. L'effet bénéfique que le fizz a sur les habitants des tours étince-

Comment jouer les magiciens

Ce sont souvent de doux illuminés et de bons vivants, prônant le côté « scientifique » de la magie. Ce sont plus des professeurs Tournesol que des savants fous démoniaques. Les prêtres exercent une surveillance souvent tatillonne sur les travaux des magiciens : leurs intentions sont-elles pures, la magie vulgaire est-elle bien conforme aux souhaits du dieu Airain, le cuivre est-il traité avec toute la dévotion qui lui est dû ? Le magicien doit donc transiger avec ce clergé qui ne se rend pas compte de la formidable source de savoir que pourraient amener des expérimentations systématiques.

lantes leur a valu une réputation d'alcooliques. S'il est vrai qu'il existe des clubs de magiciens où l'on consomme le fizz à l'abri des regards, il est extrêmement rare de rencontrer un sorcier saoul. Le mieux, dans ces cas-là, étant de l'éviter discrètement.

Les Skillkys

Du fait de leur résistance innée à l'électricité, les Skillkys sont très recherchés par les mages comme apprentis. Rares cependant sont ceux qui acceptent de vivre dans la cité. Frappés d'ostracisme par leurs frères, ils sont surnommés les Mauves ou les Lisses (« sur la peau desquels l'honneur ne fait que glisser »). Ils habitent presque tous une ruelle en bordure du Cercle, la sente aux Serpents.



Les secrets

(réservé au meneur de jeu)

Rhadjabân, malgré son côté pittoresque, vous paraît une ville plutôt ordinaire par rapport à d'autres cités médiévales-fantastiques ? C'est peut-être que vous n'en connaissez pas encore tous les secrets ! Dans notre numéro de septembre, nous vous révélerons plus de détails sur le plus important d'entre eux (la ville de Djarabân), et nous vous proposerons un scénario Grand Écran pour accompagner ces informations. Pour l'instant, afin que vous puissiez faire jouer cet été quelques aventures dans la région d'Artab, voici quelques révélations. Ne laissez pas vos joueurs y avoir accès avant que vous ne l'ayez vous-même décidé.

Djarabân

Il existe de nombreux niveaux d'existence, de plans parallèles qui n'entrent quasiment jamais en coïncidence les uns avec les autres. Or, au même « endroit » que Rhadjabân se situe la ville de Djarabân, un des seuls vestiges de son plan. En effet, le plan de Djarabân perd peu à peu de sa substance et dérive vers les plans éthérés, voire la dissolution. Il semblerait que là-bas, des aventuriers n'aient pas réussi à sauver leur monde (pas comme les vôtres bien sûr !) et qu'il soit devenu la proie de démons, des forces de l'entropie et de la destruction. Or, par un phénomène magique particulier, les objets en bronze (et parfois en cuivre) de notre monde apparaissent dans l'autre univers et deviennent des objets solides et stables, qui ancrent Djarabân dans une sorte de réalité. Certains de ses habitants, capables de passer d'un monde à l'autre, se sont introduits chez nous, et usent de leur influence pour que nombre de constructions soient recouvertes d'une couche d'alliage de bronze. Ainsi, ces bouts d'architecture existent dans Djarabân. Conséquence étrange, on peut donc voir dans la ville mourante des coupoles flotter en l'air, sans leur base de pierre. Ce qui amène des architectures très improbables à base de ponts, d'échelles, etc.



Ce symbole orne le fronton de la fonderie des patriarches, malgré l'avis des prêtres qui le trouvaient « diabolique ».

Il existe de nombreux niveaux d'existence, de plans parallèles qui n'entrent quasiment jamais en coïncidence les uns avec les autres. Or, au même « endroit » que Rhadjabân se situe la ville de Djarabân, un des seuls vestiges de son plan. En effet, le plan de Djarabân perd peu à peu de sa substance et dérive vers les plans éthérés, voire la dissolution. Il semblerait que là-bas, des aventuriers n'aient pas réussi à sauver leur monde (pas comme les vôtres bien sûr !) et qu'il soit devenu la proie de démons, des forces de l'entropie et de la destruction. Or, par un phénomène magique particulier, les objets en bronze (et parfois en cuivre) de notre monde apparaissent dans l'autre univers et deviennent des objets solides et stables, qui ancrent Djarabân dans une sorte de réalité. Certains de ses habitants, capables de passer d'un monde à l'autre, se sont introduits chez nous, et usent de leur influence pour que nombre de constructions soient recouvertes d'une couche d'alliage de bronze. Ainsi, ces bouts d'architecture existent dans Djarabân. Conséquence étrange, on peut donc voir dans la ville mourante des coupoles flotter en l'air, sans leur base de pierre. Ce qui amène des architectures très improbables à base de ponts, d'échelles, etc.

Les patriarches

Dans Djarabân, les habitants ressemblent à des humains de type méditerranéen ; on trouve également quelques djinns et autres éfrits qui s'y sont réfugiés depuis que la réalité se

délite. Il existe quelques hommes et femmes qui ont eu la « chance » de se trouver à l'endroit de l'impact de la Pierre rouge. Heureusement, la pierre étant dans le monde de Rhadjabân, elle ne les a affectés que magiquement. Depuis, leur métabolisme a été modifié. Ils existent en partie dans les deux plans d'existence, et cette faculté influe même sur leur environnement, ils peuvent donc faire « apparaître » dans Rhadjabân des parties de Djarabân. Ces personnes ont décidé de vivre en hauteur, isolées du reste de la population, car leur pouvoir magique semble aussi précipiter la chute de la ville. Ils ont pris le nom de patriarches. Depuis, leurs résidences sont tapissées de bronze.

Les patriarches ont eu des enfants qui ont hérité d'une partie de ce pouvoir, et quelques-uns ont même réussi à passer définitivement dans Rhadjabân. Ce sont les fondateurs du quartier et du métier des marteleurs.

Le Dragon aveugle

Un autre météorite s'est bien écrasée dans les montagnes derrière Formont (voir p. 43), la même nuit que la Pierre rouge. Émergeant du cratère, un monstrueux dragon bipède est apparu alors. Il a établi son domaine au cœur de la Cité interdite. Depuis, la cité est entourée d'une brume quasiment impénétrable. Ce ne sont pas tant les choses-qui-rampent qu'il faut craindre, mais la brume elle-même qui réduit l'esprit à néant, le dévorant de l'intérieur. Le dragon ne peut quitter son domaine, sa survie dépend des « radiations » magiques de la météorite, et il n'est



pas sûr qu'il survivrait aux brumes. Seul moyen de passer cette barrière, être dans une transe hypnotique, le secret des Nains kâs. Là, si les présents magiques ont l'heur de plaire au Dragon aveugle, et qu'on lui parle dans sa langue (que les Skillkys comprennent), on peut écouter l'un de ses précieux oracles, que l'on dit infaillibles.

Les alcools

Non, l'univers d'Artab n'est pas fait que d'alcooliques. Si les Kâs fabriquent du khetzâl, et si les magiciens distillent du fizz, c'est pour leurs propriétés magiques. Mais attention, si les recettes de chacun peuvent être découvertes, ce sont les ingrédients spécifiques qui leur donnent leur pouvoir. Ainsi, le serpent des sables ne se trouve que dans certains endroits du désert, de même que la racine utilisée dans le fizz. Et, étrangement, ces deux composants ne sont disponibles qu'auprès des Skillkys, qui gardent jalousement le secret des endroits de récolte et de chasse. Autant dire que ceux qui voudraient « casser de l'homme-serpent » risquent de s'attirer les foudres (au sens premier du terme) de magiciens puissants.

Petits secrets

● Il existe un passage magique au sud de la muraille, à l'endroit où, si la symétrie était respectée, devrait se trouver la quatrième porte. Il a été détecté par des mages qui ne savent pas où il donne (sur Djarabân, évidemment). Une bonne partie de l'énergie de l'Anneau de Sahâl est employée par certains mages à tenter d'ouvrir ce passage. Il y a deux ans, leurs efforts ont été récompensés. Une créature d'ombre et de crocs a émergé de la muraille et tué douze personnes avant d'être repoussée, incitant désormais les mages à la prudence.

● L'Anneau de Sahâl est sous le contrôle d'un djinn, qui prissent que ses frères sont en danger « quelque part ». C'est dame Shérazaleen qui a amené le djinn avec elle et l'a « cédé » aux magiciens.

● Le cuivre qui disparaît parfois en ville est tout simplement la conséquence de phénomènes magiques aléatoires. La victime ne retrouvera jamais ses pièces.

● Les prêtres du dieu Airain ne savent rien de Djarabân ; ils en seraient sans doute stupéfaits et incroyables. Seuls Miliân et Ivralyse, arrière-petits-enfants de patriarches, le savent.

● Arren Toannthir, le maître de caravane d'Havresol, n'est pas inquiet par les brigands car c'est lui qui les dirige (de loin, et par l'intermédiaire de lieutenants fidèles). À terme, il se verrait bien établir une principauté quelque part... Mais les Skillkys empêchent ses brigands de bien brigander.

Caractéristiques techniques & précisions

Les Elfes prétendent que :

La Pierre rouge n'est qu'une graine qui attend de germer.
Et ce jour-là, la ville subira un gigantesque cataclysme.
C'est faux !
Enfin, sans doute...

Voici quelques caractéristiques techniques afin de vous permettre d'intégrer Rhadjabân à vos univers préférés. Nous ne vous donnons que les adaptations pour *AD&D* et *Simulacres*; mais le passage à *Gurps*, *Rolemaster* ou *Warhammer* devrait être assez facile. Avec un peu de travail, on peut même utiliser la plupart des éléments pour *Rêve de Dragon*. Quel que soit l'univers dans lequel vous utiliserez Artab, lisez ces deux pages, des renseignements peuvent se compléter d'un système à l'autre.

Objets magiques

Les objets magiques et/ou enchantés en cuivre ou en fer n'existent pas dans les deux univers à la fois (Rhadjabân et Djarabân). Quand les prêtres enchantent temporairement les objets, l'effet est le même.

POUR ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Les Skillkyss

Climat/terrain : désert. Fréquence : peu commune. Organisation : tribu. Cycle actif : quelconque. Régime : omnivore. Trésor : néant. Alignement : Loyal (Neutre à Mauvais). Nombre : 4-40. Classe d'armure : 7 (peau écailleuse). Déplacement : 12. Dés de vie : 4. TACO : 17. Nb attaques : 1 arme ou 3 naturelles (crocs et griffes). Dégâts : 1-3/1-3/1-6 ou arme (cimeterre, dague). Psioniques : si vous utilisez *Dark Sun*, ils ont les mêmes que les Pterrans; voir *Bestiaire monstrueux de Dark Sun*. Défense spéciale : résistance à la magie spéciale. Taille : M (1,80 m). Moral : élite. Valeur en XP : 200 à 500. Les Skillkyss ont une résistance à la magie innée de 20% et un jet de sauvegarde de 5 à toutes les attaques magiques. À volonté, ils peuvent réduire la résistance à 0% et remonter le jet de sauvegarde à 15. Ils sont insensibles à l'électricité. Les chamans peuvent devenir des prêtres de niveau 3.

Les shôg-shôgs

DV 2+3, CA 7, Nb att. 1, Dégâts 1-4, Déplacement 21. Taille : G.

Les Nains kâs

En dehors de leurs tatouages, les Nains kâs ne sont pas différents des autres Nains. Par contre,

leurs magiciens ont développé un type de méditation hypnotique permettant d'augmenter leurs capacités. Pour cela, ils forment un cercle, se mettent en transe (jet sous Sagesse - 5) et boivent du khetzâl. Au sortir de la transe, l'un des magiciens a gagné pour 24 heures autant de niveaux de magie que de participants à la transe. Les autres participants perdent leurs capacités pour cette même période. Cette puissance accrue ne peut être utilisée que pour lancer des sorts de type Enchantement. Certains Nains kâs ont le pouvoir psionique sauvage d'Hypnotisme.



Le Dragon aveugle

Pour ceux qui possèdent le supplément *Dark Sun*, le Dragon aveugle est un «jeune» dragon d'Athas qui a été expulsé de son plan d'origine. Ses capacités sont proprement colossales. Il est magicien 20e niveau, prêtre 18e niveau, psioniste 18e niveau. Il a 240PV (DV 32), une CA de -10, un TACO de -3, il régénère de 10PV par round, une résistance magique de 80%, etc. Normalement, il est intuitif. Malheureusement pour lui – et heureusement pour Artab – il ne peut franchir les brumes qui forment une sphère de 5 km autour de la Cité interdite. À cela deux raisons : il ne peut s'éloigner de la météorite qui le maintient en vie, et les brumes sont un piège terrible. Elles forment une bande d'environ 40 m d'épaisseur, infranchissable à tous systèmes de téléportation. Tous les 2 m de progression dans la brume, un personnage perd des points d'intelligence et de Sagesse, sans aucun jet de sauvegarde ni de résistance magique possible. Ces brumes s'étendent dans tous les plans à la fois. Ceux qui ont des pouvoirs psioniques perdent 4pts de chaque par 2 m. Les magiciens et les prêtres perdent 2pts de chaque tous les 2 m. Les autres personnages perdent 1pt tous les 2 m. En cas de classes multiples, c'est la plus grosse perte qui est appliquée. Cette perte est récupérée au rythme d'un point dans chaque caractéristique par mois (pas de récupération magique possible). Les Nains kâs savent se mettre dans un état de transe qui diminue les pertes de moitié. Enivré avec du vrai khetzâl, les pertes sont encore diminuées de moitié, mais il faut faire à chaque round un test sous Intelligence (magiciens), Sagesse (prêtres) ou Constitution (autres) pour ne pas se perdre dans la brume et revenir sur ses pas. Une fois passé, les choses qui rampent attaquent les intrus (suivant votre univers de jeu, mettez des équivalents de fantômes ou d'Âmes en peine semi-matérielles). Enfin, si un PJ parvient jusqu'au Dragon, celui-ci le tue automatiquement, sauf s'il sent que son destin est lié au sien (bref si la demande qui va lui être faite est importante pour l'avenir du monde ou d'un autre monde, mais pas pour le bénéfice direct des aventuriers). De toute façon il ne parle qu'une langue étrange (comprise par les Skillkyss) et ne fait pas d'effort de compréhension. Il demande aussi un objet magique (au moins une potion, autre qu'une potion de Soins) en offrande. Enfin, il délivre un oracle dans sa propre langue, mais qui sera forcément juste. Au meneur de jeu de s'arranger ensuite pour que les faits se dé-

roulent, même s'ils sont improbables, en sachant que la langue du Dragon peut être soumise à interprétation.

Les prêtres d'Airain

On utilise les règles standard pour les prêtres, en favorisant tous les sorts ayant rapport avec le soleil, la lumière, l'électricité et les métaux. Il existe un sort Détection du cuivre (1^{er} niveau) avec les mêmes caractéristiques que Détection du mal. Quand les prêtres lancent un sort de niveau 1 dans l'enceinte de la cité, ils font un jet sous Sagesse - 10. Si ce jet est réussi, le sort est toujours mémorisé. Tous les prêtres ont toujours Détection du mal et Détection du cuivre mémorisés. Les sorts de détection étant considérés comme de la magie «vulgaire», on ne les lance pas pendant les jours de Fureur.

L'alignement des prêtres d'Airain est Loyal Neutre, quelques-uns pouvant être Loyal Bon.

Les chevaliers d'Airain

Ils sont considérés comme des prêtres ou des paladins (à votre choix). Ils récupèrent leurs sorts uniquement après avoir prié une heure au lever du soleil, l'astre étant visible. La plupart des sorts durant plus de deux heures durent alors jusqu'au coucher du soleil. Ils ont un sort spécial : Poing de gloire. C'est un sort de niveau 3, qui affecte 1d6 personnes (y compris le lanceur), et qui augmente leur TAC0 de 1d6 jusqu'au coucher du soleil.

Les magiciens à Rhadjabán

Tous les sorts, sauf ceux de Nécromancie, d'Obscurité ou d'Invocation, sont considérés comme étant lancés par un magicien de 1 niveau supérieur à celui qui l'a lancé (cela ne permet pas de lancer des sorts d'un niveau supérieur au sien). Ceci est valable à 1 km autour du temple du dieu Airain.

Pour les sorts de Nécromancie, d'Obscurité ou d'Invocation, on perd 1 niveau d'efficacité à 1 km autour du temple du dieu Airain. Quand on est dans la ville même, on perd 1 niveau de magie quand on pratique ces sorts.

● **Sorts électriques.** Tous les effets sont «doublés». Manque de chance, une partie de l'effet va sur la cible, l'autre sur le magicien. Il faut apprendre des versions spéciales de ces sorts (1 niveau au-dessus) pour arriver à les maîtriser sans conséquences funestes.

● **Effets du fizz.** Si on le boit «frais», il permet de se remémorer ses sorts en 10 minutes, comme si on venait de dormir une nuit complète. On récupère par contre les sorts lancés durant la même journée, et pas de nouveaux (effet dit de rémanence). Chaque absorption nécessite un jet sous Constitution - 2 (2 fois le nombre de verres bus) pour ne pas devenir soûl. Le fizz n'a aucun effet sur les non-magiciens hormis celui de l'alcool, y compris sur les prêtres. Le fizz n'est frais que si on le boit

à proximité de l'Anneau de Sahál, il perd ensuite tout pouvoir en 24 heures. Le fizz fabriqué par Charrid (voir scénario *AD&D* p. 48) garde son pouvoir pendant 42 heures, et ne demande qu'un jet sous Constitution - 1 (nombre de verres bus) pour ne pas être soûl.

La magie noire pour AD&D, qu'est-ce que c'est ?

Pour les prêtres d'Airain, toute magie nuisible à un être humain ou à la terre nourricière est de la magie noire. En cas de doute, ils lisent l'alignement du lanceur de sort. S'il est mauvais, il a fait de la magie noire. Être d'alignement Mauvais n'est pas recommandé à Rhadjabán. Tout trouble de l'ordre public déclenche une Détection du mal, puis une Détection de l'alignement si les choses s'enveniment. Les Mauvais Chaotiques et Mauvais Neutres auront du mal à plaider ensuite leur bonne foi, les Mauvais Loyaux seront à peine mieux lotis.

Caractéristiques résumées de personnages de Rhadjabán

Prêtre d'Airain : niv. 3 à 5, quelques-uns niv. 7.

Chevalier d'Airain : guerrier/prêtre niv. 4/4, quelques-uns paladins niv. 5.

Les huit rayons du soleil : prêtres niv. 9. Milián et Ivralyse sont bi-classés magicien niv. 5 (bloqué)/prêtre niv. 6.

Grand prêtre : il gagne automatiquement deux niveaux tant qu'il réside à Rhadjabán. Imesaïs est de niv. 11.

Magiciens : on trouve toutes sortes de magiciens à Rhadjabán. Comme la ville est finalement assez récente, la moyenne des magiciens est de niv. 1 à 5. On en trouve quelques-uns de niv. 7 à 9. Et seulement un ou deux de niv. 10-11 (qui voyagent souvent et ne sont pas toujours en ville).

POUR SIMULACRES

Les Skillkys

Ils sont considérés comme des PMJ plus que comme des «monstres». Leur test de combat varie de 7 à 13 suivant les individus. Ils ont tous 6PV, 5PS et 3EP. Leur résistance magique vaut 3 ou 12, au choix. Ils sont insensibles à l'électricité. Leurs chamans peuvent apprendre la magie de la Terre, mais pas celle de l'Électricité.

Les Nains kàs

Ils peuvent se mettre dans un état de transe hypnotique (Esprit + Désir + Néant + Hypnotisme) et faire ainsi l'équivalent d'une cérémonie (voir Magie divine dans *SangDragon*). Celui qui préside à la cérémonie gagne alors 2PM et un niveau de magie d'Enchantement

pour 24 heures s'il y a dix participants (qui perdent chacun 2PS). S'il y a quarante-neuf participants ou plus, l'officiant gagne deux niveaux de magie (en général il n'en a pas besoin) et 10PM. Tous les participants doivent avoir bu du vrai khetzâl. On peut plonger une personne volontaire dans cet état de transe (Esprit + Désir + Humain + Hypnotisme). Cela permet de faire resurgir des souvenirs ou des rêves oubliés, ou bien de passer plus facilement les brumes du Dragon aveugle.

Le Dragon aveugle

Voir plus haut *AD&D*. Le dragon est intuable. Si vous voulez vraiment des caractéristiques, donnez-lui 100PV, 100PS, 50EP, la plupart des Énergies magiques à +3, un test de combat de 20 (réussite critique sur 7 ou moins, relancer 6 dés). La brume fait perdre de 6 à 11 EP et PS par personne. En se mettant en transe (avec les Kàs) et en buvant du khetzâl pur, on peut traverser les brumes. On fait un test Instincts + Résistance + Néant. Ceux qui n'ont aucune Énergie magique ont un bonus de +2 à ce test. Dans tous les cas, on perd 3EP et 3PS. En cas d'échec au test, on perd en plus [E]EP et [E]PS. La folie induite par les brumes n'est qu'une simple catatonie, mais si personne ne s'occupe de la victime, elle finit par mourir d'inanition. Cette perte de PS et EP se récupère au rythme normal, mais sans aucune possibilité de récupération magique.

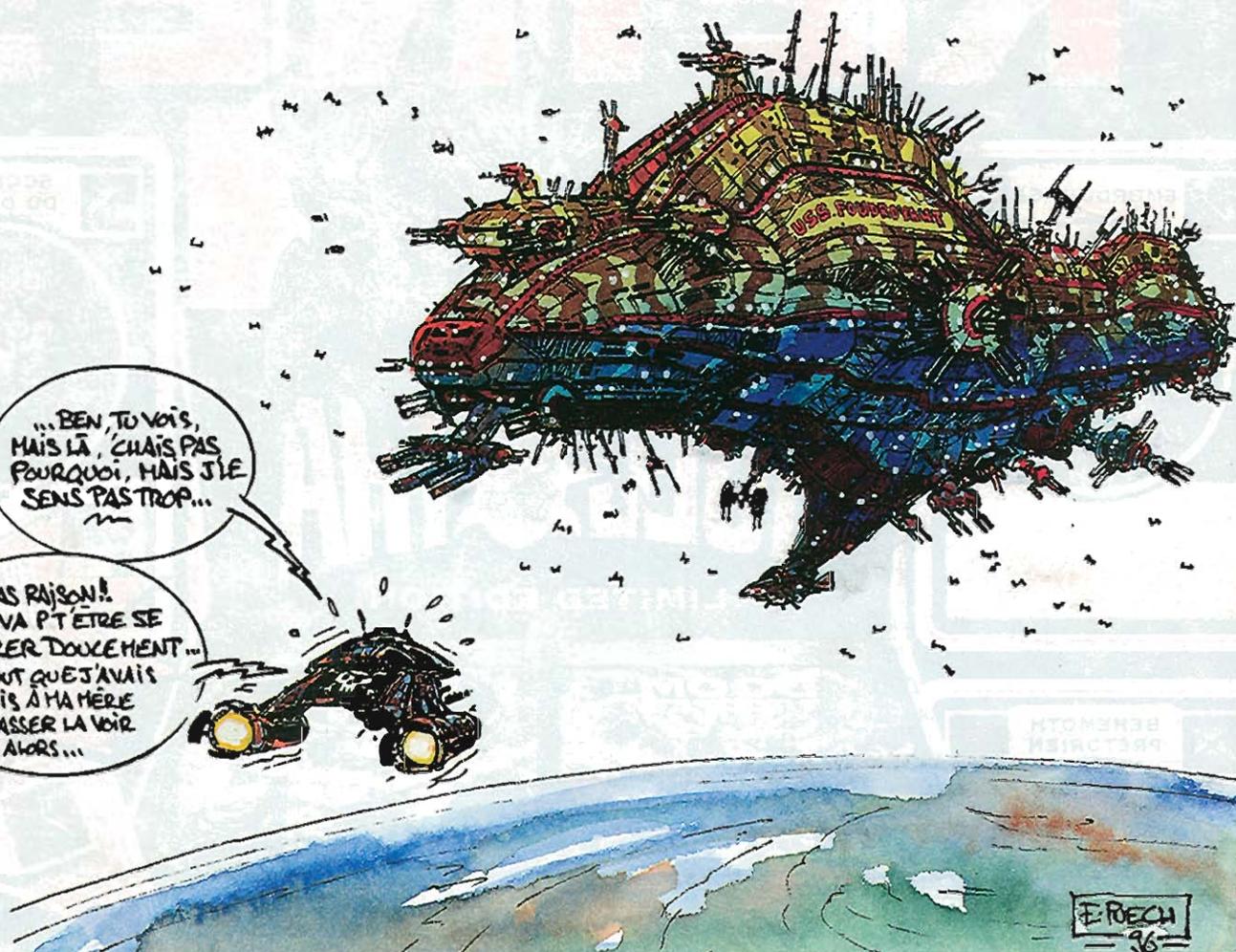
Les prêtres et les chevaliers d'Airain

Voir CB n° 94. À l'intérieur de l'enceinte de la cité, les huit rayons du soleil ont 1PM «gratuit» par 24 heures. Le grand prêtre gagne 6PM à chaque lever de soleil (perdus à la nuit). Quand un prêtre lance un sort de Détection de la magie noire ou de Détection du cuivre dans l'enceinte de la cité, il fait un test Corps + Résistance + Humain. S'il réussit, le sort est lancé en dépensant 1PS de moins (donc gratuit en général). Toute personne sur qui on détecte plus de 30 points de magie noire est suspecte et surveillée attentivement dans la ville.

La magie ordinaire à Rhadjabán

Les sorts non noirs ont tous une facilité supplémentaire de +1 à 1 km autour de la Pierre rouge. Les sorts de magie noire ont une difficulté de -2 (et -4 dans la cité même). Tous les sorts d'Électricité de niveaux 2 et 3 peuvent s'apprendre et se lancer à 1 niveau au-dessous, mais tout échec dans le test entraîne [C]PV et [C]PS de choc électrique. Ceci n'est valable qu'à proximité de l'Anneau de Sahál. Le fizz procure 1PM temporaire pour 24 heures (maximum de 4PM supplémentaires, test de Corps + Résistance + Humain -2 à chaque fois pour ne pas devenir soûl). Aucun effet sur les non-magiciens. Le fizz de Charrid (voir scénario *AD&D* p. 48) a un test plus facile à réussir : Corps + Résistance + Humain. ■

La suite dans notre prochain numéro !



... BEN, TU VOIS,
MAIS LÀ, Ç'HAÏS PAS
POURQUOI, MAIS J'LE
SENS PAS TROP...

T'AS RAISON!
ON VA P'TÊTRE SE
RENTREER DOUCEMENT...
SURTOUT QUE J'AVAIS
PROMIS À MA MÈRE
DE PASSER LA VOIR
ALORS...

Adapter les scénarios de space opera à Simulacres

Dans notre numéro 92, nous vous avons indiqué comment adapter les aventures médiévales-fantastiques à *Simulacres*. Ce mois-ci, nous verrons comment gérer de façon héroïque les combats spatiaux et les duels d'armes énergétiques. Cette série d'articles sur les adaptations se terminera dans notre numéro 98 par des conseils pour les jeux modernes et/ou avec des personnages surhumains. Ainsi, pour l'année du dixième anniversaire de *Simulacres*, nous vous aurons proposé l'ensemble des adaptations les plus fréquentes, avant de partir explorer de nouvelles frontières.

Retour vers le space opera

Notre hors-série n° 10, *Simulacres*, contient diverses aides de jeu et règles pour le space opera. Ce sont des conseils généraux sur les extraterrestres (*Un coin de galaxie*, p. 50 de *Simulacres*) et des règles sur les poursuites de véhicules et les blindages (p. 44 de *Simulacres*). Les conseils généraux restent valables, mais essayez plutôt nos nouvelles règles de combats spatiaux, plus « héroïques ». Le space opera est un genre qui va d'un mélange de western et de mythologie (*Star Wars*, *Flash Gordon*) à une « hard science » plus pure (*Outland*). En jeu de rôle, on peut vouloir être extrêmement précis, auquel cas nos anciennes règles sur les classes de blindages peuvent amener un semblant de réalisme, mais on peut aussi préférer des situations où l'humain et le suspense prédominent. C'est ce que nous vous proposons ici.

Mise à l'échelle

Avant d'aborder les combats et les poursuites, revenons sur la notion d'échelle entre les diverses armes. On ne distingue plus que trois catégories : les armes humaines normales (du

couteau au bazooka), les armes lourdes (pièces d'artillerie) et les armes spatiales (du missile laser au mégablaster). À chaque type correspond une protection équivalente (humaine, lourde, spatiale). Pour calculer les dégâts qu'une arme inflige à un appareil disposant d'une protection de la catégorie supérieure, il faut diviser les points de dégâts par 8 et arrondir à l'entier inférieur. Ainsi un bazooka (humain) qui ferait 10PV de dégâts à une victime humaine n'infligera que 1 point de dégâts à un tank (lourd). Pour tous les engins mécaniques, on utilise la notion de PC (points de choc) à la place de points de vie. On a donc trois échelles de PC : PCH (humain, par exemple pour les robots), PCL (lourd), PCS (spatial).

En ce qui concerne l'armure telle qu'elle est définie dans les règles normales, il n'y a plus de caractéristiques de protection ou de gêne en ce qui concerne les engins, juste une faculté d'absorption (nombre retiré au lancer de dés des dégâts). Un vaisseau spatial pourra donc avoir une valeur de blindage de 10PCS/4, ce qui veut dire qu'il peut subir 10 points de choc sur l'échelle spatiale, et que l'on retire 4 sur le lancer des dés de dégâts. Pour calculer les dégâts, on utilise toujours la règle normale en ce qui concerne l'échelle humaine. Pour les échelles lourde et spatiale, on utilise la colonne [H] du tableau général des dégâts et effets (elle figure sur notre feuille de tests courants, p. 86).

Poursuite simple

Si vous vous trouvez dans une situation où un vaisseau doit échapper à un autre, ne vous compliquez pas la vie. Estimez la vitesse et la maniabilité respective de chacun, donnez un bonus ou un malus à l'un des deux pilotes en fonction de cette estimation, et faites faire un test de pilotage. Celui qui a la plus grande marge de réussite sème ou rattrape l'autre. Le combat peut alors commencer (ou être évité).

David contre Goliath

Le plus spectaculaire, dans *Star Wars*, ce sont sans doute les combats spatiaux, ceux où un petit vaisseau affronte à la fois des croiseurs géants et des myriades de chasseurs. Vous pouvez très bien vous en sortir en demandant juste un ou deux tests de pilotage puis de tir à vos joueurs, mais pourquoi ne pas essayer une nouvelle méthode, un peu plus complexe mais plus riche en suspense ? Pour cela, procédons par ordre, en examinant chaque point l'un après l'autre. Dans ce qui suit, le mot « canon » désigne toutes les armes des vaisseaux spatiaux.

Évaluation des forces

Calculez le test de pilotage de chaque pilote et le test de tir de chaque artillerier. Les canons automatiques ont des valeurs de test fixe (8 à 12 par exemple) et n'obtiennent pas de réussites ou d'échecs critiques. Définissez ensuite le nombre d'adversaires et leur armement (voir le tableau des vaisseaux ci-contre).

Exemple : Un croiseur lourd (24PCS/6, pilote valeur 11 (niv. +1), 10 canons automatiques de valeur 10) et deux chasseurs (6PCS/0, pilote de valeur 10 (niv. +1), 1 canon automatique de valeur 11), contre un vaisseau pirate (12PCS/3, pilote de valeur 12 (niv. +2), 2 canons avec 1 artillerier de valeur 10 (niv. +1) et 1 artillerier de valeur 11 (niv. +2)).

Nombre d'actions par passe d'arme

— Chaque personnage ou canon a droit à un certain nombre d'actions par passe d'arme. Ce nombre est déterminé par le niveau de talent, les points de Rapidité, la maniabilité ou la cadence de l'engin. Les vaisseaux spatiaux ont une maniabilité qui va de 1 (croiseur/porte-vaisseaux très lourd) à 4 (chasseur léger). La maniabilité d'un vaisseau est le nombre maximum de manœuvres qu'un pilote peut effectuer avec lors d'une passe d'arme. La cadence de tir des canons est en général de 2 par passe d'armes (c'est le cas des canons automatiques). Mais on peut envisager des canons légers (3 de cadence, 4 au lancer des dés de dégâts) et des canons lourds (1 de cadence, 4 au lancer des dés de dégâts).

— Un talent de pilotage ou de tir de 0 ou moins donne le droit à 1 action par passe d'arme. À +1, on a droit à 2 actions ; +2 donne 3 actions et +3 donne 4 actions. On peut également dépenser 1 point de Rapidité par action supplémentaire désirée. Normalement, on est limité au nombre d'actions maximal que permet le vaisseau ou le canon, mais les talents exceptionnels permettent de dépasser ce plafond. Au niveau +2 dans un talent, vous pouvez avoir 1 action au-delà du maximum en dépensant 1 point de Rapidité (sauf pour les armes et les vaisseaux lourds). Au niveau +3, vous pouvez avoir 2 actions au-delà du maximum en dépensant 1 point de Rapidité par action (ou 1 action de plus pour les armes et les vaisseaux lourds).

Exemple : Par passe d'arme, le croiseur a 1 manœuvre, chaque canon tire 2 coups ; chaque chasseur a 2 manœuvres, et tire 2 fois ; le vaisseau pirate a 3 manœuvres (4 en dépensant de la Rapidité), chaque artillerier tire 2 fois.

Les manœuvres

Il y a deux sortes de manœuvres possibles : celles qui permettent de mieux viser l'adversaire, et celle qui permettent d'éviter ses tirs. Le pilote choisit à son type d'action à chaque manœuvre. Elles sont indépendantes (on peut

très bien éviter un missile en gardant l'angle de visée de son artillerier). De plus, chaque manœuvre peut donner lieu à une prise de risque, sous la forme d'un malus que l'on se rajoute. En cas de succès, ajoutez le double du malus à la marge de réussite (voir tableau ci-dessous). Par exemple, si Lucas Stone veut éviter un chasseur, il fait un piqué (difficulté -5). S'il réussit, il ajoute +10 à sa marge de réussite.

— **Manœuvre d'évitement.** Si elle est réussie, on ajoute une difficulté de [0] aux canons qui vous prennent pour cible. Cette difficulté est valable pour tous les canons d'un même vaisseau. Si on essaye d'éviter plusieurs vaisseaux, on ajuste le test de pilotage de -1 par vaisseau supplémentaire.

— **Manœuvre de visée.** Si elle est réussie, on ajoute un bonus de [0] aux tests de tir des canons ou de l'artillerier. Ce bonus n'est valable que contre un seul vaisseau. Si on essaye de bien se placer contre plusieurs vaisseaux, on ajuste le test de pilotage de -2 par vaisseau supplémentaire.

En cas d'échec critique dans une manœuvre, on calcule la marge d'échec

(en rajoutant l'éventuelle prise de risque) et le résultat est un désavantage de [0], au lieu de l'avantage escompté.

Une passe dans l'espace

Il faut d'abord estimer la distance de chaque adversaire pour obtenir le malus de tir. Faites cela au jugé. Calculez ensuite le nombre d'actions de chaque protagoniste. Puis on résout les actions, en commençant par ceux qui en font le plus, et en résolvant les manœuvres avant les tirs ; on joue en premier les manœuvres des pilotes les moins expérimentés. Tous les tirs sont simultanés, sauf si un artillerier humain avec au moins le talent de Tir à +1 dépense 1 point de Rapidité, auquel cas sa salve est gérée avant les autres.

Exemple : Les deux chasseurs et le vaisseau pirate sont relativement proches (malus de -2), le croiseur est en retrait (malus de -6) et seuls 4 de ses canons sont susceptibles d'avoir le pirate dans leur axe. Le pilote pirate dépense 1 point de Rapidité, il a donc 4 actions ; l'un des pilotes de chasseur en dépense aussi 1 (il monte à 3 actions), ainsi que le meilleur des deux artilleurs du pirate (son talent de +2 lui permet de tirer 3 fois avec un canon normal). La passe d'arme sera donc :

a - Actions de rang 4 : manœuvre du pirate.
b - Actions de rang 3 : manœuvre du chasseur 1, puis du pirate. Tir du canon de l'un des artilleurs du pirate. ▷

Type de vaisseau	PCS	Absorption	Maniabilité
Chasseur	4 à 6	0	4
Vaisseau standard	8 à 14	2 à 4	3
Corvette/Frégate	16 à 20	4 à 6	2
Croiseur lourd	24 à 36	4 à 8	1

c- Actions de rang 2 : manœuvres du chasseur 2, puis du 1, puis du pirate. Première salve de tous les canons, les artilleurs du pirate dépensent 1 point de Rapidité pour tirer en premier.
 d- Actions de rang 1 : manœuvres du croiseur, du chasseur 2, puis du 1, puis du pirate. Deuxième salve de tous les canons.

Combats aux armes énergétiques

En space opera, en dehors des armes normales, on trouve des sabres laser ou des étourdisseurs. Ces armes « passent » à travers les protections normales comme le cuir ou l'acier. Par contre, elles sont sensibles aux boucliers énergétiques (champs de protection individuel). Du point de vue technique, ceux-ci ajoutent de l'absorption à l'armure, mais seulement face aux armes énergétiques.

Valeurs : Sabre laser normal [J]PV. Étourdisseur [A]PV et [I]PS. Absorption des boucliers entre 3 et 8.

Pouvoirs psychiques

Si vous désirez utiliser des pouvoirs psis, reportez vous à *Simulacres*, p. 47. On peut également créer un équivalent simplifié de la Force en « inventant » une Énergie du même nom. La Force fait forcément dépenser 1 EP à chaque utilisation. Au niveau X, elle convertit 1 EP en (X+1)PS (pas de maximum) ou augmente un talent de +X pour 24h (maximum



+X). Comme toutes les Énergies, la valeur de la Force peut être 1, 2 ou 3.

Adapter les scénarios Star Wars et Emyrium

Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez garder la trame et même l'historique de chacun des scénarios. Pour *Star Wars*, si vous avez votre propre univers, il suffit de remplacer l'Empire par une organisation de grands

En septembre

Devenez maître en art martiaux ou en katana ! Dans cette aide de jeu pour tous les univers, nous verrons comment on peut se battre plus efficacement avec ses mains, une arme normale ou un sabre laser, en ayant le droit d'accomplir plusieurs actions par passe d'arme.

pirates terroristes, ou bien supposer qu'il s'agit d'un « empire » concurrent de celui de vos héros. Gérez les extraterrestres comme des humains ordinaires en leur donnant juste des talents spécifiques (+1 en Bagarre et 2 en règne Mécanique pour les wookies par exemple). N'oubliez pas les difficultés de communication d'une race à l'autre (*Simulacres*, p. 52). Pour *Emyrium*, si vous jouez dans un univers avec de nombreux vaisseaux spatiaux, supposez que l'histoire se passe durant une tempête galactique qui rend les voyages et les communications dans l'hyperespace très difficiles.

En ce qui concerne les robots, ils ont juste une valeur « d'intelligence » et de combat pour leurs tests, des PCH, et pas de PV. Par contre, les androïdes et autres cyborgs peuvent avoir des caractéristiques proches des humains, selon le niveau de technologie de leurs intelligences artificielles ou de leurs organes de perception.

Pierre Rosenthal
 illustration : Eric Puech

Simulacres

10 ANS

C'est en août 1986 qu'est paru *Simulacres*, sous la forme d'un livret au format A5 de 32 pages, édité à compte d'auteur.

Après de multiples variations et éditions successives (dont une en opération conjointe avec la BD « Le roi borgne »), *Simulacres* a été publié comme hors-série n° 1 de *Casus Belli* en octobre 89, puis réédité dans notre hors-série n° 10. Pour cet

anniversaire, nous ne vous offrons pas une huitième édition, mais une nouvelle feuille de personnage et une feuille d'aide au joueur (voir pages 85 et 86).

● Page 85. La feuille de personnage est quasiment la même que celle de notre hors-série n° 11, en dehors de l'organisation pratique entre Composantes, Moyens, Règnes et Énergies. En effet, combiner et additionner régulièrement ces valeurs était parfois un peu acrobatique. Avec cette nouvelle feuille, vous notez toujours les valeurs de Composantes et de Moyens dans

leurs cases, mais vous reportez aussi leur somme, évitant ainsi une étape de calcul. Le résumé des combinaisons, écrit en petits caractères, vous rappelle les bases des tests les moins évidents. Les talents ont maintenant deux colonnes à leur disposition, la première pour noter leur niveau, et la deuxième pour le nombre de PA gagnés en s'entraînant dans ce talent particulier (des sortes de Points d'Apprentissage au lieu de Points d'Aventure).

● Page 86. Dans *Simulacres*, on vous demande assez souvent de faire les mêmes tests, et donc les mêmes additions. Plutôt que de tout recalculer à chaque fois, cette feuille d'aide vous permet de noter les cas les plus courants. Pour qu'elle soit vraiment utile, remplissez-la en entier, sans oublier de noter les dégâts des armes. Attention toutefois, les tests qui vous sont proposés ici sont ceux qui sont communs à quasiment tous les univers. Vous n'y trouverez aucun test spécifique à un univers précis. Par exemple, la résistance magique ou le piratage informatique n'y figurent pas.

Cela pourrait amener vos joueurs à penser que seules les combinaisons Corps + Action ou Corps + Perception sont utiles, mais il suffit de regarder le tableau de combinaison des Composantes et Moyens pour modérer cette opinion. Cette feuille peut également vous servir à amener plus facilement des débutants dans une partie de *Simulacres* : comme dans un jeu de rôle plus « classique », ils n'auront qu'à lancer deux dés et vérifier qu'ils font moins que la valeur calculée pour le test.

	PERCEPTION 4	ACTION 3	DÉSIR 1	RÉSISTANCE 2
CORPS 6	Voir, sentir, écouter, équilibrer corporel, combattre à distance. 10	Actes physiques, dépense corporelle, combattre au contact. 9	Surmonter la peur, le sommeil, les blessures, souffrir. 7	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie... 8
INSTINCTS 3	Devenir une réaction, de sens, se laisser guider par l'instinct. 7	Régner, instinct, commander par la conviction. 6	Imposer sa personnalité, réaliser ses rêves. 4	Laisser la ré- (tristesse, plaisir) au fond de soi. 5
COEUR 4	Connaitre les sentiments, psychologie. 8	Se faire aimer, connaître par la passion. 7	Avoir la foi, créer paix, confiance et miracles. 5	Résister à la séduction, à la pitié, à la misère. 6
ESPRIT 5	Comprendre un problème, analyser une situation. 9	Raisonnement, calculer, résoudre, agir par la réflexion. 8	Se raisonner, se détacher des sensations, inventer. 6	Rester logique, s'exprimer librement, résister à l'hypnose... 7



Les colons de Katäne

La petite île de Katäne est l'objet de toutes les convoitises : quatre groupes de valeureux pionniers tentent de mettre ses ressources en valeur, afin de bâtir la colonie la plus prospère. Négociations, réflexion et marchandages sont les armes à votre disposition pour affirmer votre suprématie !

Premier contact

Les colons de Katäne s'inscrit dans la même lignée que *Civilisation* : cartes de commerce, cartes de développement, fondations de cités, et surtout un jeu qui ne glorifie pas la guerre, mais les qualités de négociateurs des participants. Cependant, la comparaison s'arrête là. En effet, avec des parties d'une durée moyenne de trois quarts d'heure, Les colons de Katäne mettent la simplicité à l'honneur. La règle, et l'ensemble du jeu, ont été conçus dans cette optique, avec en plus un souci marqué de l'esthétisme. En effet, Descartes Éditeur a réalisé un jeu dont la qualité matérielle est au-dessus de la moyenne. Les cartes sont en carton glacé, le plateau modulaire est constitué d'hexagones solides, aux couleurs vives et aux graphismes bucoliques. Les pions en bois des routes, des colonies et des cités sont jolis, et permettent une vision claire de la position de chacun en cours de partie. L'aspect ludique n'a pas été oublié, avec des aides de jeu nombreuses et bien faites, comme le petit Manuel du parfait colon (un lexique de la règle) ou les grandes cartes destinées aux joueurs détenant la route de commerce la plus longue et les chevaliers les plus puissants. Autant d'éléments qui facilitent à la fois l'apprentissage et la pratique du jeu !

Installation

Une page de règles. Pas une de plus. De quoi dégoûter ceux qui ont l'habitude de dominer les autres par une meilleure connaissance d'un pavé de texte écrit en tout petit ! Ici, un quart d'heure suffit à maîtriser les règles. Klaus Teuber, l'auteur, a prévu deux possibilités pour démarrer : créer un terrain aléatoirement, ou jouer sur un terrain tout fait. Pour votre première partie, cette dernière option est sans doute préférable, car plus équilibrée. Vous vous retrouvez alors à disposer les trente-sept hexagones de terrains selon le schéma indiqué au dos de la règle. Forêts, pâturages, terres cultivables, collines, montagnes, mers et désert vont constituer le paisible paysage de Katäne, que les quatre joueurs vont s'employer à mettre en valeur... Le premier joueur à atteindre un total de dix points de victoire gagne immédiatement la partie. Chaque colonie rapporte un point, chaque ville en rapporte deux, la possession de certaines cartes de développement un, la route la plus longue et les chevaliers les plus puissants deux chacun. La progression est suffisamment rapide pour que les parties restent courtes, même avec un groupe de négociateurs acharnés.

Récolte, commerce et expansion

Le tour se décompose en plusieurs phases : récolte des matières premières, échanges, constitution de combinaisons et, pour finir, achat de cartes de développement ou construction de colonies. Chaque joueur commence son tour en lançant deux dés. Le résultat « active » un ou plusieurs hexagones de terrain.

Ceux-ci sont susceptibles de produire la matière première qui leur est associée, si l'un des joueurs a une colonie adjacente à l'un d'eux. La forêt est source de bois ; les pâturages, de laine ; les terres cultivables, de blé ; les collines, d'argile ; et les montagnes, de minerai. Seul le désert ne produit rien.

Il n'y a pas de concurrence pour les récoltes. Tous les riverains sont servis, même si ce n'est pas leur tour (les colonies s'installent à la jonction entre les hexagones. Il ne peut jamais y en avoir plus de trois autour d'un terrain donné).

Une fois en possession de ses cartes, le joueur dont c'est le tour peut se livrer au commerce en proposant ou en acceptant des échanges de matières premières avec les autres colons. Il peut également décider d'exporter ses stocks vers la mère patrie. L'exportation consiste simplement à troquer quatre cartes d'un même produit contre une carte de n'importe quelle autre matière première.

Le but des échanges est d'obtenir des combinaisons de cartes, qui permettent d'acheter de nouvelles constructions ou d'acquérir des cartes de développement.

Pour construire un tronçon de route, il vous faut une carte de bois et une d'argile. Les routes sont essentielles. En effet, pour construire une nouvelle colonie, il faut que le site choisi soit relié par la route à une autre de vos villes ou colonies. De plus, celui qui détient la route la plus longue (cinq tronçons au minimum) engrange deux points de victoire.

Pour bâtir une nouvelle colonie, il vous faut une carte de bois, une de blé, une d'argile et une de laine. Construire une colonie vous donne des points de victoire et augmente le nombre de terrains où vous pouvez récolter des matières premières. Accessoirement, cela interdit à toute autre colonie de s'installer dans une zone adjacente.

Enfin, bâtir une ville à la place d'une colonie demande trois cartes de minerai et deux de blé, et vous rapporte un point de victoire.

La colonie grandit...

Les cartes de développement s'achètent pour une carte de blé, une de laine et une de minerai. Il en existe trois types, mélangés faces cachées dans une pile. Vous ne savez donc pas au juste ce que vous achetez, même si toutes ces cartes sont potentiellement utiles.

L'AVIS DE CASUS BELLII

Où apprécie

La clarté et la simplicité de la règle et des mécanismes, la qualité du matériel du jeu, le thème pacifique.

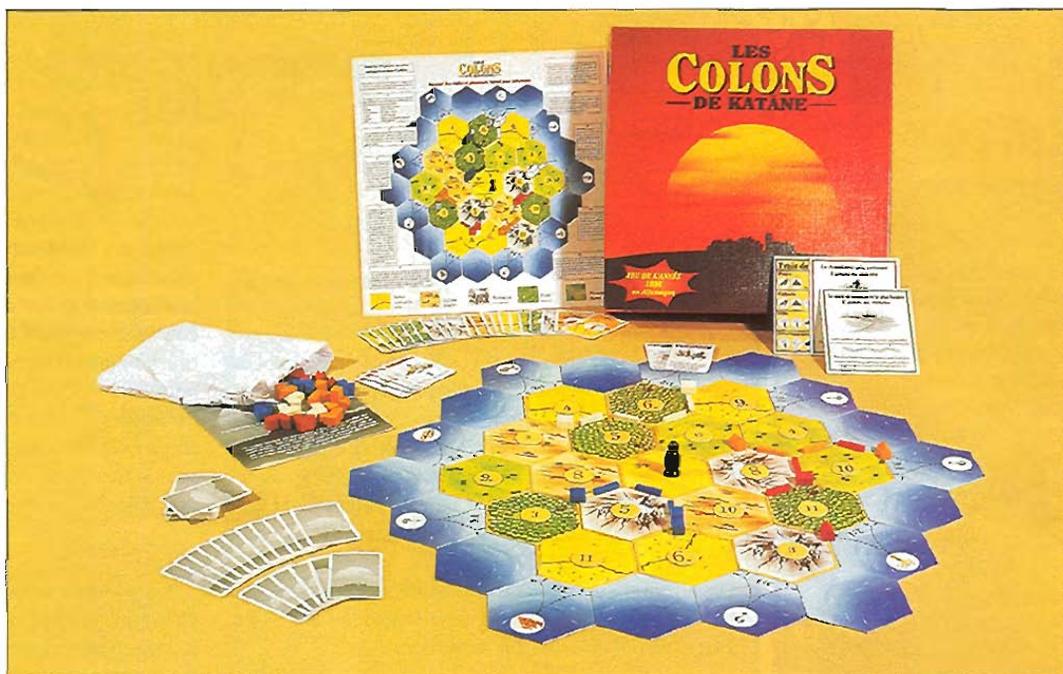
Où regrette

Le manque d'humour des règles, et la part un peu trop importante du hasard.

— Les cartes «chevalier» permettent de déplacer le brigand noir (voir plus loin) et de voler une carte de commerce à une colonie voisine de l'une des vôtres. Si vous avez plus de trois chevaliers et que vous en détenez plus que les autres joueurs, vous recevez deux points de victoire.

— Les cartes «progrès» vous donnent un avantage immédiat, et souvent spectaculaire. Par exemple, la carte «monopole» vous permet de rafler toutes les cartes d'une matière première qui sont en jeu à ce moment-là!

— Les cartes «points de victoire» (marché, bibliothèque, etc.) ne vous apportent aucun bénéfice concret, mais vous donnent un point de victoire dès qu'elles sont jouées. Les conserver secrètement jusqu'au moment où vous atteignez dix points de victoire est une bonne tactique, d'ailleurs conseillée par la règle.



... malgré les interférences

Reste un élément perturbateur : le brigand noir, représenté par un gros pion. Au début de la partie, il est placé sur l'unique hexagone de désert. A chaque fois qu'un joueur obtient 7 aux dés ou joue une carte «chevalier», il doit le déplacer et le poser n'importe où sur le plateau de jeu. Mine de rien, c'est une arme puissante : le brigand empêche toute récolte dans le terrain où il se trouve ! De plus, tous les joueurs doivent se défaire de la moitié de leurs cartes de matières premières, s'ils en ont plus de sept en main.

Le brigand noir devient rapidement le cauchemar des colons qui ont trop tendance à constituer des stocks pour les échanges des tours suivants.

Les points forts

Pour une fois, il n'est pas question de broyer son adversaire en détruisant ses positions. L'intérêt du jeu réside dans un développement parallèle des quatre colonies, sans qu'aucune option militaire soit possible. Il en résulte une ambiance assez bon enfant, renforcée par la brièveté des parties.

Les colons de Katane est un jeu de négociation, mais certainement pas un jeu d'alliance, les trahisons brutales étant exclues. On négocie les tracés des routes et l'installation des colonies, le tout dans un esprit où chacun peut se développer sans gêner ses voisins, au moins dans un premier temps. Toute tactique agressive est vouée à l'échec, handicapant autant l'agresseur que la victime.

Les stratégies de victoire allient finement blocage et négociation. La phase commerciale est primordiale, car il serait très étonnant que vous parveniez seul à réaliser les combinaisons nécessaires aux achats. Cependant, il vous faut constamment avoir l'œil sur la progression de chacun, autant en terme de potentiel de points de victoire qu'en terme d'expansion sur le plateau de jeu. Là où votre adversaire a construit une route, vous ne pourrez plus le faire. Pire encore, là où il a bâti une colonie, il vous interdit de le faire, ainsi que dans toutes les zones attenantes. Surveillez donc bien tous ces développements sous peine de vous retrouver soudain bloqué !

La nature joue aux dés

Le hasard règne en maître sur la phase de récolte, et les coups de chance successifs des peuvent être autant de handicaps pour les autres. Cela peut parfois frustrer un joueur engagé dans une stratégie de blocage, qui la voit ruinée par quelques coups de dés ou de mauvais tirages de cartes. Cependant, une bonne stratégie et de bonnes négociations permettent de redresser une situation pourrie par la malchance. Un fin diplomate trouvera même dans l'acharnement du sort à son encontre un argument pour négocier des échanges plus fructueux ou un développement urbain plus favorable.

Un jeu à mettre entre toutes les mains

Les colons de Katane, primé en Allemagne comme meilleur jeu de l'année 1995, dénote sûrement les préoccupations sociales et politiques de nos voisins d'outre-Rhin. Jeu à mettre entre toutes les mains, il traduit une volonté de plus en plus courante de ne pas retomber dans les sempiternels affrontements armés pour résoudre les problèmes de concurrence ou d'espace vital. Peut-être pourra-t-on regretter le côté assez rigide du déroulement du tour, agrémenté du seul brigand noir, ainsi que le peu d'humour présent dans les règles (on est loin de *La vallée des mamouths*, par exemple). Mais il n'en reste pas moins que *Les colons de Katane* est un excellent jeu, orienté vers un public familial recherchant des règles simples, claires et complètes et des parties de courte durée. En somme, l'idéal pour une première découverte des jeux de simulation...

Errata

La disposition des jetons numérotés figurant sur la disposition initiale pour débutants est erronée, deux jetons de même numéro ne devant jamais se trouver côte à côte. Si vous l'utilisez, échangez un 3 et un 11. Vous pouvez aussi employer la règle figurant à la p. 9 du *Manuel du parfait colon*.

Bruno Faidutti

● FICHE TECHNIQUE

- *Les colons de Katane* est un jeu allemand traduit et diffusé par Descartes Éditeur (collection Eurogames).
- Auteur : Klaus Teuber.
- Sujet : la colonisation d'une petite île par quatre groupes de colons.
- Matériel : une feuille avec la règle au verso et la position de départ au recto, un livret de 12 pages, 37 hexagones représentant les paysages kataniens, 95 cartes de matières premières, 25 cartes de développement, 4 fiches d'aide de jeu avec les frais de construction, 96 pions en bois représentant les colonies, les villes et les routes, 18 jetons numérotés, 2 dés.
- Temps de jeu : de une à deux heures.
- Prix : 200 F.

Bruno-André Giraudon



Mardi 11 juin, minuit.

La série *Alliances* a été mise en vente, à la manière du beaujolais nouveau (voir page 114), mais limité à six verres par personne (hips!). Certains le regrettent, parlant de marketing, de gros sous. Moi ça m'amuse assez, préférant qu'il se passe enfin quelque chose plutôt que de rester dans la banalité. Le jour où trois cents personnes feront la queue pour acheter un nouveau jeu de rôle, je serai content aussi !

P.R.

Actualités

ICE

● **Middle Earth : The Wizards.** L'extension *The Dragons*, très attendue, est enfin parue et se vend comme des petits pains. Chaque pochette contient un petit dépliant qui explique les modifications de règles amenées par les nouvelles cartes. On trouve les cartes des neuf dragons, sous trois manifestations : normale, en chasse, au gîte. Certains objets ne peuvent se trouver que dans des trésors de dragon (hoard) et il y a de nouveaux types de sorts (dark enchantments) ou objets (casques).

● **Dicemaster.** Le jeu est attendu pour la Gen Con, où l'on verra donc s'affronter plein de dés à 6 faces (les dés à 10 et 12 faces seront réservés aux extensions).

Black Dragon Press

● **Dragon Storm** est disponible, après un retard certain. C'est le troisième jeu de cartes à collectionner qui tente de mettre du vrai jeu de rôle dans un jeu de cartes. Sera-t-il le premier à réussir ? Réponse dans notre prochain numéro.

● **Magic : The Gathering.** Le coffret *Pro Tour New York* est disponible. Il contient les jeux des huit finalistes du tournoi professionnel de février 1996, en bord doré, avec un dos spécial. Pour offrir aux fans qui veulent rejouer les parties de tournoi, les cartes ne pouvant se mélanger aux paquets normaux.

Par ailleurs, une boîte contenant deux paquets de *Magic* déjà préparés et des conseils pour débutants sortira à la fin de l'été sous le titre *Rivals*, collection Quick Start. D'autres paquets déjà préparés paraîtront si cette formule a du succès.

Versions françaises

● Au moment où vous nous lisez, la v.f. de *Guardians* devrait être disponible. Elle sera suivie de peu par l'extension *L'île de la dague*. *Mythos* v.f. semble être un peu en retard (mais contiendra la version complète et corrigée des règles). Une version française de *Middle Earth : The Wizards* est en préparation et paraîtra en octobre. Quant à *Doomtrooper*, l'extension *Golgotha*, centrée sur la corpo Mishima devrait être en boutique. *Doomtrooper* est sans doute le jeu de cartes le plus traduit au monde (17 langues).

Grandes cartes

Des cartes de *Magic* grand format (22 x 16 cm) sont disponibles en cadeau, pourvu que vous sachiez où les trouver. Il y a déjà eu une *Chaos Orb* (*Inquest* n° 14), un *Black Lotus* (*Scrye* n° 13) et aussi, semble-t-il, deux *Serra Angels* aux dessins différents et un *Hurloon Minotaur*. À quand le paquet pour géants ?

Tournois de Magic

La carte blanche Contribution foncière (Land Tax) devient limitée à un exemplaire pour tous les tournois de type II, à compter du 1^{er} juillet.

Wizards of the Coast

● **Vampire : The Eternal Struggle.** *Ancient Hearts* est disponible. C'est une extension d'à peu près 150 cartes avec les clans Followers of Set et Assamites (et deux disciplines magiques, Serpentic et Quietus). À la fin de l'année, il y aura un jeu/extension autonome (comme *Ère Glaciaire* pour *Magic*) nommé *The Sabbat*, et qui contiendra également de nouveaux clans : Lasombra et Tzimisce, avec trois nouvelles disciplines : Obtenebration, Vicissitude et Dementation (pour l'antitribu malkavian).

Livres de référence

Darkness Unveiled

Gagnant dans la collection « je suis très classe avec mes rubans », *Darkness Unveiled* est un très bon complément pour le jeu *Vampire : The Eternal Struggle*. En dehors de la reprise des règles, qui a l'avantage de les rendre lisibles sans loupe, on y trouve de nombreux conseils, variantes et règles supplémentaires qui devraient plaire à ceux qui pratiquent ce jeu plus pour l'ambiance que pour gagner à tout prix. Ainsi, chaque vampire se voit attribuer une ou deux règles supplémentaires pour le « roleplay ». De même, il devient possible de changer ses conditions de jeu ou de victoire en fonction du type de Methuselah que l'on désire incarner. Enfin, on aura des environnements de jeu différents suivant que l'on joue les variantes *The convention of Thorns*, *Bourbon Street* ou *Gehenna*. Publié en américain par *Wizards of the Coast*. Prix indicatif : 120 F.

The Traveler's Guide to the Mild Realms

Ce tome pour *Guardians* gagne, quant à lui, le prix du guide le plus amusant et le plus joli. On n'y retrouve pas les règles du jeu (a priori, vous les avez déjà), mais des sections très variées quoique classiques : conseils, réponses aux questions, variantes, liste de cartes, combinaisons de cartes. L'accent est mis sur les illustrateurs (biographies) et l'histoire du jeu (savez-vous que les Nymphes étaient nues dans la pré-version ?). Bref, un guide dans l'esprit du jeu : beau et drôle. Publié en américain par FPG. Prix indicatif : 100 F.

Télégrammes

Tout le monde se met en rang pour la Gen Con (la grande convention américaine d'août, organisée par TSR). Sorties et avant-premières y seront nombreuses :

Suite à des problèmes de droits entre Decipher et Paramount, c'est Fleer/Skybox qui va réaliser un jeu sur *Star Trek* première génération (Kirk, Spock, etc.). Ici aussi, il faudra refaire les missions des épisodes TV — Télé encore avec le jeu *X-Files*, chez NXT Games. Chaque



joueur choisira une conspiration, formera une équipe d'investigateurs et ira explorer des sites pour tenter de dévoiler la conspiration des autres joueurs — Télé toujours, le jeu *Doctor Who* est paru. On ne sait pas s'il est bon, mais il est très laid — Télé (mais oui!) et cinéma : deux extensions sont prévues pour *Highlander: The Movie Edition* (normalement disponible) et *The Watcher's Chronicles*. Une boîte, le *Collector's Tin* est également disponible. Elle contient toutes les cartes de la première édition, plus les cartes promotionnelles — Cinéma (on change), avec *Monty Python and the Holy Grail*, le jeu de cartes, chez Kenzer & Company. On n'a pas vu le jeu mais une publicité, et on est désolé à l'avance pour les fans de *Sacré Graal* (dont nous faisons partie) — Cinéma, suite. Alors que l'extension *A New Hope* pour *Star Wars* est sur le point de paraître, on apprend que l'extension *The Empire Strikes Back* sera en fait trois extensions : *Hoth* (octobre 96), *Dagobah* (printemps 97) et *Bespin* (automne 97). Un jeu à léguer à ses enfants quand il sera complet ? — Cinéma, fin, avec *The Crow II*. Tiré du film *The Crow II*, ce sera un nouveau jeu, avec « cette fois-ci une vraie règle pour les vrais joueurs », annonce l'éditeur — BD, avec *Image Universe*, une extension pour *Wild Storm* qui introduira tous les super-héros de cet éditeur dont *Spawn*, *Youngblood* et *The Maxx* — BD encore avec *XXXenophile*, un jeu basé sur la BD X du même nom dessinée par le très talentueux Phil Foglio. Les cartes devraient être moins « sexe » que la BD, mais assez « coquines » néanmoins — BD/vidéo avec la sortie de *Ani-Mayhem*, un jeu avec des images tirées des anime *Tenchi Muyo I*, *Ranma 1/2*, *Bubble Gum Crisis* et *El Hazard* — Après *Mortal Kombat*, jeu très laid, inspiré d'un jeu vidéo, nous aurons bientôt *Killer Instinct* (bien plus beau, mais sans doute pas plus subtil) — *Dark Age: Feudal Lords* est un nouveau jeu de FPG, qui sera sans doute « sombre et désespéré », mais avec des dessins et une direction artistique de Brom. Si vous voulez mettre des illustrations du jeu en fond d'écran sur votre PC, vous aurez également droit à un CD-Brom (le jeu de mots n'est pas de nous !) — *Chameleon* est la deuxième extension pour *Wyvern*, qui voit sortir une nouvelle édition : la *Kingdom Edition* — L'édition américaine de *Mythos* a été entièrement vendue aux distributeurs. Il n'y aura pas de deuxième tirage, ni d'édition non limitée — *Arcadia* est un jeu basé en partie sur le jeu de rôle *Changeling*, de White Wolf. Il sera vendu sous la forme de deux types de pochette de 15 cartes. Il y aura les pochettes de personnages et celles d'histoire, avec une simple carte de règle incluse. *A priori*, il suffira d'une pochette de chaque pour jouer — Une nouvelle édition de *Shadowfist* est en préparation, améliorant l'échantillonnage des cartes dans les paquets de base et le jeu à deux joueurs — L'extension *Firewalkers* pour *Dragon Dice* est disponible, et *Undead* ne devrait pas trop tarder.

Un coup d'œil sur Alliances

La série *Alliances* semble déchaîner les passions. Wizards of the Coast paraît s'être rendu compte que les joueurs préfèrent les cartes puissantes (ou qui en ont l'air) à une extension « jolie et poétique »™. À notre avis, ces cartes donnent une impression de puissance, mais nous paraissent plutôt équilibrées. Nous vous laissons le plaisir de la découverte, tout en vous signalant quelques principes nouveaux :

— Certaines cartes peuvent se lancer sans dépenser de mana, mais en se défaussant d'une autre carte de même couleur. Le bleu bénéficie donc d'un contre-sort « surprise » avec Force de volonté. Chaque couleur a un sort de ce type, tous assez intéressants, sauf sans doute le vert (qui bénéficie d'autre part d'une carte que l'on défausse pour gagner un mana vert).

— De très nombreuses cartes impliquent de retirer de la partie des cartes de la bibliothèque, tandis que d'autres autorisent à la mélanger souvent. Il est difficile de prédire si cela amènera d'autres types de jeux (à base de paquets plus gros). Seuls les tournois le diront.

— Alors que chaque couleur avait une carte anticouleur propre (le Karma pour le noir, par exemple), *Alliances* contient des cartes qui génent deux couleurs alliées.

— Toutes les cartes d'enchantement font maintenant référence à « la créature enchantée » (par exemple). C'est plus clair que « la créature ciblée que l'enchantement enchante ».

Legend of the Five Rings



Il y a tellement de jeux de cartes disponibles en ce moment qu'il est difficile pour certains de survivre. Or, depuis peu, les magazines de cartes américains essaient de remettre en avant quelques jeux « oubliés ». Et le consensus semble se porter sur *Legend of the Five Rings*. À l'occasion de la sortie de l'extension *Shadowlands*, penchons-nous donc sur cet univers fantastico-japonais, proche de Kurosawa et de *Bushido*.

Dans *Legend of the Five Rings* (ou *LSR*), chaque joueur incarne le chef d'un clan qui cherche à s'emparer du trône, occupé par un empereur mourant. On peut parvenir à la victoire en accumulant 40 points d'honneur, en détruisant toutes les provinces de ses adversaires ou en mettant en jeu les cinq anneaux élémentaires. Les cartes donnent à penser que le jeu est compliqué, mais le livret de règles est assez bien fait, et commence par une version simplifiée des règles qui est vraiment jouable. Un conseil toutefois : préférez la règle de l'édition actuelle (*Emerald Edition* ou extension *Shadowlands*) à celle de l'édition originale (*Imperial Edition*).

Pour débiter, vous aurez besoin d'un paquet de base. Chaque dos de boîte montre la place forte de l'un des clans du jeu, avec ses règles spéciales. On a ainsi les Crane (héron ; experts en politique), Crab (crabe ; les guerriers les plus brutaux), Lion (fiers et puissants), Dragon (sorcières mystérieux), Phoenix (des mages faibles au combat), Unicorn (licorne ; des cavaliers magiciens). Les nouvelles cartes de *Shadowlands* se trouvent en boosters mais aussi dans deux paquets de base supplémentaires, introduisant les clans des Nagas (hommes-serpents) et des Scorpions (qui se battent sans honneur).

Les cartes se séparent en Dynastie (dos noir) et Destin (dos vert), ayant chacune leur pioche. Les cartes Dynastie arrivent posées face cachée à chaque tour, avant qu'on les dévoile ; tandis que les cartes Destin restent classiquement en main. Pour amener des cartes en jeu il faut de l'or et/ou de l'honneur. Des personnalités attireront des suivants, des magiciens apprendront des sorts, etc. Le mécanisme de jeu doit un peu à *Magic*, un peu à *Blood Wars*, avec des soupçons de *Vampire*, essayant d'en tirer un côté un peu original avec des notions de duel, de mort honorable, etc. Si le jeu semble un peu lent à deux (il faut construire des forces armées puissantes), le jeu à trois ou quatre semble plus fluide et moins complexe que dans *Blood Wars* ou *Vampire*.

Bref, si vous voulez essayer un nouveau jeu pour en tester les mécanismes plus que pour collectionner de jolies images (celles de *LSR* sont plutôt moyennes), donnez sa chance à *Legend of the Five Rings*.

- Disponible en paquet de base de 60 cartes (6 clans différents), et en pochette de 15 cartes (édition normale ou extension *Shadowlands*).
- Prix comparable aux autres jeux de cartes.
- Édité en américain par Alderac Entertainment Group.



Les combinaisons du mois

Insecte mortel (*Alliances*)
+ Rétrécissement (*Terres natales*)
L'insecte mortel est très fort mais peu résistant (6/1). Ne pouvant être ciblé, on ne peut le modifier (à part avec des cartes comme *Kayza*). Alors, s'il est bloqué, pourquoi ne pas réduire la force de son adversaire de 5 avec Rétrécissement ?

Capitaine céleste vénal (*Alliances*)
+ Liaison psychique (*4^e édition*)
Le Capitaine n'est pas très cher ; costaud et il vole. Son plus gros problème : il risque de passer à votre adversaire. Avec la Liaison psychique, il ne pourra pas vous blesser.



Double page
présentée par
Pierre Rosenthal



Elfe sylvain
Citadel

Vélociraptor et chasseresse
Ral Partha

Méduse
Ral Partha

Rakshasa
Ral Partha

Paire d'anarchistes
Ral Partha

Pas d'hésitation, le chouchou de l'été, c'est Fenryll !

Citadel

L'armée des Elfes sylvains est presque au grand complet, grâce aux chevaliers sylvains, accompagnés de leur champion, et de quelques faucons de combat.

Comme toujours chez Citadel, une gamme chasse l'autre. Après les Elfes sylvains, c'est au tour de l'armée du Chaos, destinée aux amateurs de *Warhammer 40 000*. Abaddon, lord du Chaos, des marines de la peste et un champion marine du Chaos sont les premiers « échantillons » d'une gamme qui s'annonce très importante. La suite dès le mois d'août dans vos boutiques, et le *Codex* en septembre. Les amateurs de « peaux

être Valoi, psyker cruel, ou des zombies de la peste.

Enfin, *White Dwarf* proposera désormais 16 pages de magazine en plus, ou un encart cartonné à découper.

Et un moc pour déplorer la hausse brutale des figurines Citadel et des jeux Games Workshop (ex : pour *Warhammer Battle*, il faut allonger 100 F de plus !). Pour motiver les joueurs, on aurait pu trouver mieux...

Fenryll

La magnifique gamme de figurines résine s'agrandit, avec des guerriers du Chaos dignes de Citadel, et des créatures de la nuit aussi finement gravées que des Ral Partha. Seul Armageddon avait en son temps élevé aussi haut le standard de la qualité française. A acheter de toute urgence, pour soutenir ces nouveaux talents.

Ral Partha

L'été sera chaud, grâce à quelques nouveaux modèles assez sexy : une reine sorcière dans son palanquin, et une guerrière barbare promenant son gentil vélociraptor. Plus conventionnel, une flopée de nouveaux monstres pour AD&D, dont des githzerais, des ettercaps, Rakshasa le démon-tigre (admirez la peinture !), et deux couples, d'anarchistes et de méduses.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Quant à ceux qui maîtrisent à *Shadowrun*, ils pourront rajouter des esprits-cafards et des chasseurs de primes dans leurs scénarios. Enfin, la rentrée s'annonce bien, avec plein de nouveautés pour *Birthright*.

Métalliques



Pas désagréable le moyen de transport ! Mais est-ce judicieux de vouloir virer cette reine-sorcière de son palanquin ? (Ral Partha)

vertes dans l'espaace » profiteront de l'été pour peindre le buggy de guerre ork et la catapulte à squig.

Les amateurs de combats dans les bas-fonds de *Necromunda* adopteront peut-

Heartbreaker

Pour fêter l'arrivée de la version française de *Warzone* (enfin !; voir article p. 98-99), quelques superbes pièces font leur apparition : un buggy des Loups bleus, un cuirassier Attila III, un inquisiteur, quelques membres de la Confrérie, et un gentil Népharite de Démogonis. De bien belles bastons en perspective, grâce à cette règle qui permet de jouer avec une dizaine de figurines par joueur.

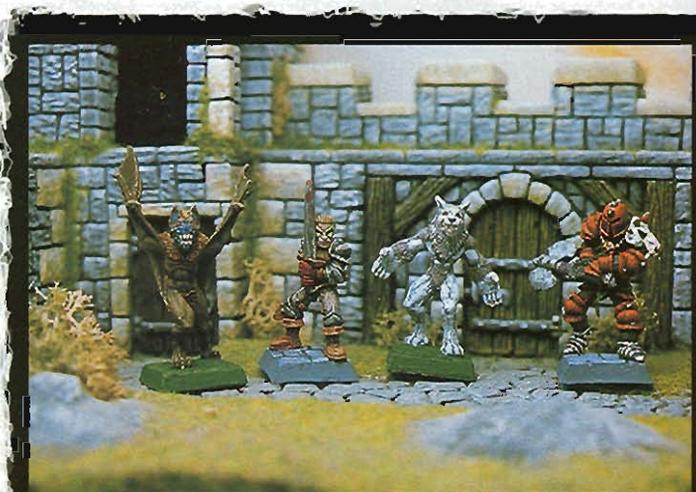
Prince August

La fin de l'été devrait s'accompagner de la sortie d'un nouveau dragon dans la série Mithril : Uruloki, dragon royal du Premier Âge (MB 369). Une belle pièce à la pose très « vivante » qui fera la joie de tous.

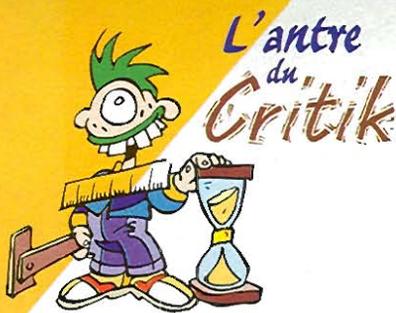


Scène de la vie quotidienne pour les soldats de Capitol : hâro sur l'ézogoule ! (Heartbreaker pour Warzone)

Soirée d'enfer en perspective avec la participation des guerriers du chaos et des créatures de la nuit de Fenryll.



Textes : François Décamp. Images : Bruno de Grimouard. Peintres : Michel Dauvillier, Bruno de Grimouard, Thierry Cornic.



Warzone

L'univers du jeu de rôle
*Mutant Chronicles**
 se prêtait tout à fait
 à un système de combat
 avec figurines.
 C'est chose faite
 avec *Warzone*,
 qui est à classer
 dans la famille
 des jeux d'escarmouche
 (comme *Warhammer 40K*).
 Echelle réduite
 (une vingtaine de soldats
 de chaque côté),
 mais belle réussite

* Pour en savoir plus sur le background du jeu de rôle *Mutant Chronicles*, reportez-vous à la critique parue dans CB n° 83.

100% couleur

Ces règles de combat avec figurines se présentent sous la forme d'un livret illustré de 144 pages. L'ensemble est entièrement en couleur, et seule la dernière édition de Space Hulk peut se targuer d'être aussi belle. La mise en page est claire, dépouillée, et les illustrations superbes (la plupart sont reprises des suppléments pour *Mutant Chronicles*). Le background du jeu est parfaitement et succinctement résumé dans les 38 premières pages. Les règles proprement dites ne constituent que 24 pages de l'ensemble, le restant étant constitué par les listes d'armées, qui représentent sans aucun doute la partie la plus intéressante du livret.

Portrait d'un Blood Beret

Comme dans tous les jeux de combat avec figurines fantastiques, chaque personnage possède sa propre « fiche de personnage » qui résume le plus clairement possible ce dont il est capable. Les caractéristiques de *Warzone* sont au nombre de 10 et se présentent comme suit :

Sergent Blood Beret									
CR	TI	PO	AU	AC	BL	FO	DE	AR	Coût
14	16	-	16	3	1	0	3	24	22

- **Combat rapproché (CR)** : compétence de combat au corps à corps (coups de poing, épée, morsure pour les plus primitifs, etc.) notée sur 20 (plus la valeur est haute, plus la compétence est bonne). Un score de 14 représente un baroudeur qui en a vu de drôles.
- **Tir (TI)** : compétence nécessaire pour utiliser une arme à distance (fusil, pistolet, et même grenade ou arme lourde), notée sur 20. Un score de 16 représente un expert qui ne ratera pas souvent son coup.
- **Pouvoir (PO)** : compétence permettant au personnage d'utiliser un pouvoir psychique (que ce soit pour le bien ou pour le mal) et notée sur 20. De façon logique, un Blood Beret ne possède aucune compétence de ce type.
- **Autorité (AU)** : cette valeur représente l'entraînement et la capacité du personnage à donner des ordres. Cette compétence est notée sur 20. Avec un score de 16, il n'est pas étonnant de voir que notre sergent Blood Beret est un leader-né.
- **Actions (AC)** : représente le nombre d'actions dont le personnage dispose durant le tour. Plus la valeur est haute, plus le personnage a des réflexes aiguisés. Un personnage normal a droit à 3 actions, certains en possèdent légèrement plus ou moins. Certains démons majeurs de la Symétrie obscure en ont 6.
- **Blessures (BL)** : nombre de points de vie du personnage. Seuls les héros ou les monstres les plus puissants en possèdent plus d'un. Lorsqu'une figurine perd son dernier point de vie elle est retirée du jeu (la vie est dure !). Bien que notre sergent Blood Beret soit un dur à cuire, il n'a qu'un seul point de vie.
- **Force (FO)** : la puissance physique du personnage, exprimée par un bonus, un malus ou une valeur nulle (comme

pour le personnage de notre exemple). Elle affecte la puissance d'une attaque portée au contact. Le sergent Blood Beret n'est visiblement pas assez bodybuildé pour bénéficier d'un bonus.

- **Déplacement (DE)** : vitesse à laquelle le personnage peut se déplacer durant chaque action dépensée pour se déplacer. Cette valeur est exprimée en pas qui représente 2,5 cm.
- **Armure (AR)** : c'est la valeur de l'armure portée par le personnage. Toute valeur au dessus de 20 indique une protection relativement substantielle.
- **Coût** : valeur du personnage, avec son armure, mais sans son armement qui doit être acheté séparément. Les personnages ne sont pas les seuls à avoir des caractéristiques précises dans le jeu. Les armes ne sont en effet pas en reste, comme vous pouvez le voir ci-dessous.

Invader				
CP	LP	MD	DOM	Coût
12	24	-4	14	8

- **Courte portée (CP)** : portée utile de l'arme (aucun malus). Valeur exprimée en pas (il faut donc multiplier cette caractéristique par 2,5 cm).
- **Longue portée (LP)** : portée maximale de l'arme (voir ci-dessous). Valeur exprimée en pas (il faut donc multiplier cette caractéristique par 2,5 cm).
- **Malus de distance (MD)** : modificateur à la compétence de tir lorsque la cible est à longue portée.
- **Dommages (DOM)** : puissance d'une attaque portée par cette arme. Doit être comparée à l'armure de la cible touchée pour connaître les effets exacts d'une attaque réussie.
- **Coût** : valeur de l'arme.

Système à dé 20

La plupart des procédures de jeu utilisent un dé à 20 faces, tout comme le jeu de rôle dont il est issu. Un tour se décompose comme suit :

- Chaque joueur lance un dé et ajoute au résultat obtenu la compétence d'Autorité de son chef. Le vainqueur joue en premier.
- Le premier joueur désigne un personnage indépendant ou une escouade qui contient entre 2 et 12 personnages solidaires (qui doivent rester relativement proches les uns des autres et qui agissent ensemble) et le fait agir.
- Le second joueur fait de même avec une de ses escouades ou ses personnages indépendants.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
 La beauté du produit ; les mécanismes de jeu éprouvés ; les listes d'armées variées.

On regrette
 La nécessité de convertir les distances.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les figurines aient agi. Lorsqu'elle agit, une figurine peut dépenser toutes ses actions comme bon lui semble. Notre sergent Blood Berets peut par exemple courir pendant ses trois actions, ou viser pendant une action, tirer pendant la deuxième et courir se mettre à couvert durant la troisième. Un personnage qui ne s'encombre pas de subtilité pourra tirer trois fois, une fois pour chaque action. Comme vous pouvez le voir, ça a le mérite d'être clair et facilement assimilable, même s'il existe bien entendu quelques exceptions et règles spéciales qui viennent étoffer l'ensemble.

Lorsqu'un personnage en attaque un autre il doit réussir un jet de compétence dépendant de l'arme utilisée (CR pour le corps à corps, TI à distance). Il existe des modificateurs, mais ils ne sont pas nombreux.

Si l'attaque a porté, il faut voir ensuite si la cible perd un point de vie ou si elle résiste. La victime doit donc réussir un jet d'armure, minoré de la caractéristique de puissance de l'arme qui vient de la toucher. Par exemple, notre sergent Blood Beret (AR = 24) touché par un invader (DOM = 14) doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à 10 (24-14). Il a donc 50% de chances de rester au tapis. Encore une fois les mécanismes sont clairs, et le jeu très fluide.

Les protagonistes

Une grande partie du livret est composée de listes d'armées qui décrivent les principales armées du monde de *Mutant Chronicles*. Chacune possède ses troupes d'élite et ses armes spéciales (bien qu'une page d'armes «génériques» soit aussi fournie).

Capitol

Sans aucun doute la plus grande corpo du monde de *Mutant Chronicles*, mais aussi celle qui possède l'armée la plus puissante. Le soutien aérien dont ses troupes disposent habituellement est représenté par deux règles spéciales originales. Une qui permet de bénéficier d'un tir de soutien par hélicoptère de combat, et l'autre de déployer des troupes par hélicoptère de transport.

Bauhaus

Les armes de cette corpo sont très solides et de très bonne qualité. Elles n'ont donc que très rarement des problèmes. Un échec critique qui survient avec une arme Bauhaus aura des effets bien moins gênants qu'avec une arme d'une autre corpo. Certains héros des «Étoiles mourantes» (approximativement en français dans les règles originales) disposent de pouvoirs mentaux mineurs.

Mishima

Les troupes de Mishima disposent d'une attaque spéciale appelée «charge banzaï» qui leur permet d'entrer au corps à corps plus facilement. Certaines troupes d'élite rappellent les ninjas et bénéficient de compétences spéciales de discrétion.

Imperial

Les armées d'Imperial sont bien entraînées et ne paniquent pas aussi facilement que les autres troupes. Certains disent même qu'elles peuvent se faire massacrer sur place sans céder un pouce de terrain.

Cybertronic

Les étranges hommes-robots de Cybertronic sont pour la plupart immunisés aux pouvoirs de la Symétrie obscure et possèdent une intelligence artificielle qui leur permet d'avoir un moral d'acier (c'est le cas de le dire), mais qui possède aussi un défaut de taille : en cas d'échec critique la figurine est contrôlée, pour le restant du tour, par votre adversaire.

Le Cartel

Le Cartel dirige ni plus ni moins que les vétérans de toutes les autres corpos. Ces derniers portent un nom célèbre dans toute la galaxie : les Blood Berets. Ce chapitre décrit aussi certains agents indépendants, bien qu'ils ne soient pas vraiment assez balaisés pour tenir le coup sur un champ de bataille.

La Confrérie

Ces prêtres adeptes des pouvoirs psychiques sont des adversaires de taille sur tous les champs de bataille de la galaxie. Ils combattent principalement les troupes de la Symétrie obscure.

Noions au passage que tous les personnages de la Confrérie ne sont pas des prêtres sans armes, les soldats d'élite et les guerriers sacrés étant eux aussi de sacrés basconnés (et c'est sans compter les valkyries et les inquisiteurs).

Les troupes de la Symétrie obscure

Ces monstres sont généralement soit très faibles (pour les troupes de base qui ne sont qu'une vulgaire chair à canon) soit très forts (les leaders possèdent pratiquement tous des pouvoirs psychiques, beaucoup plus d'actions que les humains et ont une résistance surnaturelle). Chacun des cinq panthéons démoniaques possède ses propres troupes et ses propres pouvoirs psychiques, ce qui permet de composer des armées très originales avec très peu de figurines.

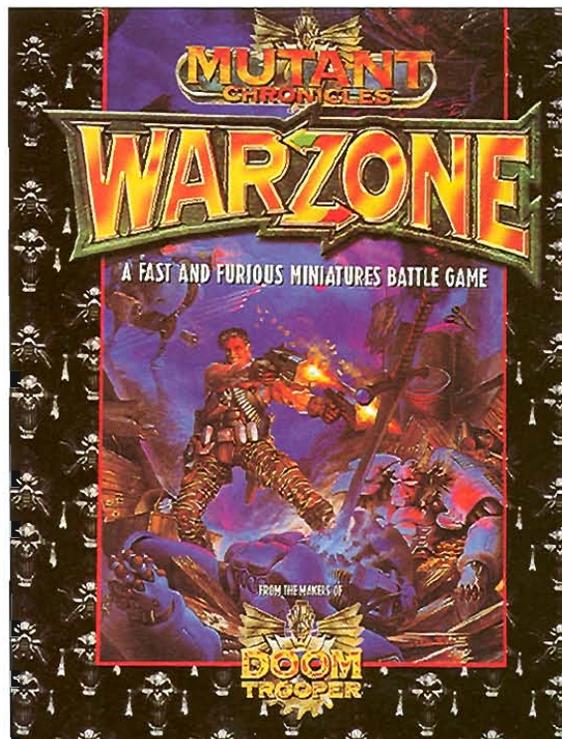
Warhammer contre Warzone ?

Franchement, le système de jeu de *Warzone* est vraiment réussi et les listes d'armées sont aussi complètes qu'originales (et variées !). Mais, parce qu'il

y a un *mais*, je n'échangerais pas mon baril de *Warhammer* 40K contre un baril de *Warzone*. Pourquoi ? Certainement pour la même raison que les joueurs de *Magic* ou de *AD&D* ne veulent lâcher leur joujou pour découvrir de nouveaux univers, à cause de la flemme qui m'empêche de peindre des dizaines de nouvelles figurines, parce qu'il n'est pas évident de trouver un partenaire prêt

à faire le même sacrifice, ou plus simplement parce que je connais par cœur le système et le background de *Warhammer* 40K, après des années de pratique, et que je ne veux pas tout recommencer à zéro.

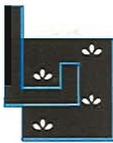
Je pense que, bien que *Warzone* soit un petit bijou, rares seront les vétérans qui changeront de camp. Par contre, les joueurs de *Mutant Chronicles* et les petits nouveaux qui veulent se lancer dans le jeu de figurines doivent se jeter sur *Warzone* ; ils y trouveront leur intérêt. C'est du tout bon, et ils pourront alors se moquer des «ancêtres» qui ne veulent pas décrocher d'un jeu au système légèrement dépassé.



Oui, c'est bien la version anglaise de *Warzone* qui est prise en photo. Non, ce n'est pas une erreur. Explication : *Warzone* v. f. était chez l'imprimeur au moment où nous avons fait la photo pour cet article.

- FICHE TECHNIQUE
- Jeu de combats tactique avec figurines
- édité en français par Descartes Editeur
- (version originale : Heartbreaker).
- Matériel : un livret de 144 pages,
- tout en couleur.
- Note : il existe des figurines pour *Warzone*,
- tout droit sorties des fonderies Heartbreaker.
- Prix : 249 F.

Les trouble-fête



orsque les space marines en armure Terminator abordent un Hulk, ils ont plusieurs façons de faire. La plus connue est celle des torpilles de débarquement qui sont en fait de petits vaisseaux juste assez grands pour transporter 10 hommes. Ces frères esquifs amènent les troupes à l'endroit préparé par les membres de l'unité de reconnaissance qui ont déjà exploré une infime partie du Hulk, quelques minutes avant le gros des troupes.

C'est justement de ces troupes « scouts » que nous allons parler aujourd'hui. Il faut en effet savoir que ces petites unités (certaines ne comportent même pas 5 hommes) se téléportent directement dans une zone de la périphérie du Hulk. Leur but : préparer une zone d'arrivée pour les torpilles de débarquement. C'est un travail rapide mais fort dangereux...

Les marines

Ce scénario est entièrement paramétrable puisqu'il peut faire intervenir autant de marines que vous le désirez. Si le joueur qui les contrôle est débutant, 2 escouades de 5 hommes ne seront pas de trop. Pour les joueurs un peu plus aguerris, 2 escouades de 3 scouts feront l'affaire. Pour les vétérans, une seule escouade est un déli à relever. Les escouades de 3 scouts sont armées de la façon suivante :

- 1 sergent avec épée de force, gant énergétique et stormbolter ;
- 2 marines avec gant énergétique et stormbolter.

Si vous utilisez deux escouades normales, n'équipez pas vos marines de lance-flammes, cela risquerait de déséquilibrer le jeu.

Les stealers

Le joueur Stealer dispose d'un blip par entrée au début du jeu. Ensuite, à chaque tour, il dispose d'un blip par tour pour les entrées A et d'un blip par tour pour les entrées B. Donc, 2 blips en tout à chaque tour. Cela peut sembler léger, mais il ne faut pas oublier que le scénario est normalement conçu pour 2 escouades de 3 marines (et sans lance-flammes).

Placement des marines

Pour placer un marine sur le plateau de jeu, vous devez consulter la table ci-dessous. Vous pouvez placer autant de nouveaux marines que vous le désirez à chaque tour marine, sans oublier cependant qu'un marine qui doit obligatoirement atterrir au même endroit qu'un autre marine ou qu'un stealer est immédiatement détruit (en même temps que la figurine sur laquelle il atterrit).

Id6 Résultat

- 1 Placement aléatoire + personnage déstabilisé.
- 2 Placement dans la zone d'arrivée + personnage déstabilisé.
- 3-4 Placement aléatoire + personnage OK.
- 5 Placement dans la zone d'arrivée + personnage OK.
- 6 Placement libre + personnage OK.

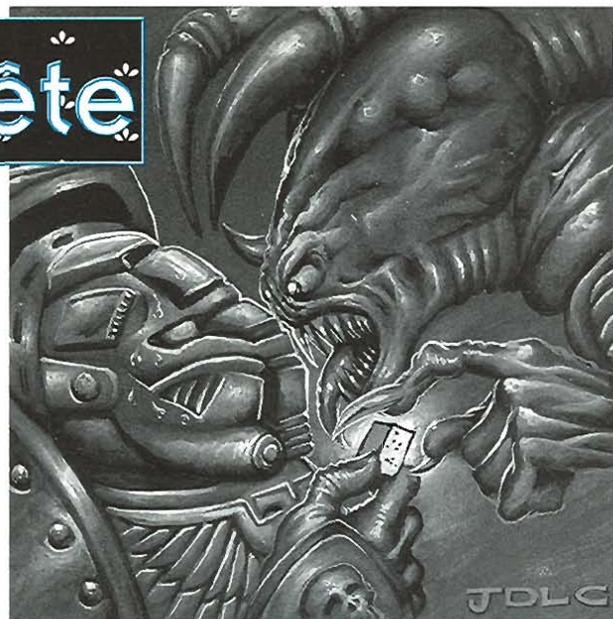
● **Placement aléatoire** : jetez 1d6 à nouveau, le résultat donne la case sur laquelle la figurine doit être placée.

● **Placement dans la zone d'arrivée** : la figurine peut être placée sur n'importe quelle case de la zone grisée du plan de jeu. Toute téléportation sur une case de porte fermée entraîne la mort du marine.

● **Placement libre** : la figurine peut être placée sur n'importe quelle case du jeu. Toute téléportation sur une case de porte fermée entraîne la mort du marine.

● **Personnage déstabilisé** : la figurine est placée dans une direction choisie par le joueur Stealer et ne peut agir normalement pendant le tour (elle ne dispose d'aucun PA mais peut recevoir des points de commandement).

● **Personnage OK** : la figurine est placée dans une direction choisie par le joueur Marine et peut agir normalement pendant le tour (elle dispose de ses 4PA).



Placement des stealers

Un blip par entrée.

Qui commence ?

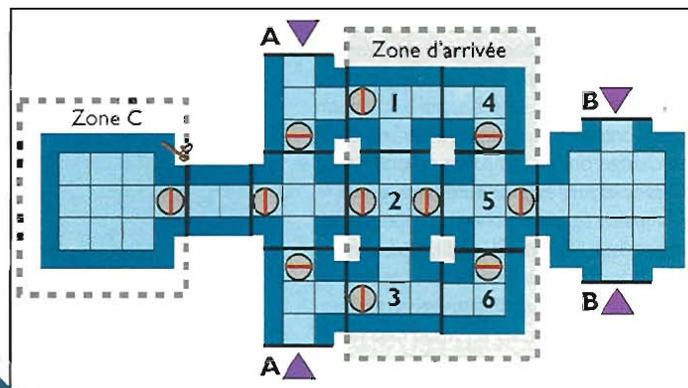
C'est le joueur Marine qui commence. Tant qu'il lui reste des marines en dehors du jeu il doit en téléporter au moins un au début de chaque tour.

Conditions de victoire

Le joueur Marine gagne s'il parvient à faire entrer un certain nombre de ses hommes dans la zone C (la salle située à gauche du plan). Aucune perte signifie une victoire totale pour les marines. Pour le reste, consultez la table ci-dessous.

Règles spéciales

Les stealers n'ont pas besoin d'attendre à une entrée s'il y a un marine à moins de 6 cases, ils peuvent toujours entrer en jeu au tour où ils apparaissent. Les marines ne peuvent pas bloquer les entrées stealers. Les portes ne peuvent pas être ouvertes et doivent être détruites pour passer. En effet, l'endroit où les scouts débarquent n'est plus électrifié et aucun appareil demandant de l'énergie ne fonctionne. Ces règles spéciales traduisent le fait que le Hulk est encore vierge et qu'aucune exploration n'a encore été effectuée.



Croc
illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli ; plan : P.R.

Nombre de marines	Type de victoire				
	Victoire totale	Victoire mineure	Match nul	Défaite mineure	Défaite totale
3 (1 escouade)	0	1	2	-	3
5 (1 escouade)	0	1	2	3	5
6 (2 escouades)	0	1	3	5	6
10 (2 escouades)	0	1	5	7	10

Le chiffre indiqué représente le nombre de pertes subies par le joueur Marine au moment où il parvient à faire rentrer tous les survivants dans la zone C.

Bataille pour Acheron

orsque les hordes orks de Ghazkull Thrakka débarquèrent sur la planète, elles n'eurent pas réellement de problèmes pour détruire les troupes impériales dans les grandes plaines de cendre de l'ouest du pays. Elles n'en eurent pas non plus pour conquérir les grandes mers de lave où quelques unités de marines avaient trouvé refuge. Quant aux titans impériaux, ils tombèrent rapidement sous les coups de boutoir des gargants orks. La planète allait tomber, c'était sûr. Mais dans les profondeurs de la cité-ruche de Necromunda, les gangs commençaient à peine à fourbir leurs armes pour défendre chèrement leur peau. Le combat que je vous propose ici utilise des figurines de Necromunda, mais aucune des règles de ce jeu. Il vous suffit donc de trouver quelques dizaines de gangers de Necromunda et de lire les règles qui suivent...

Les lieux de l'affrontement

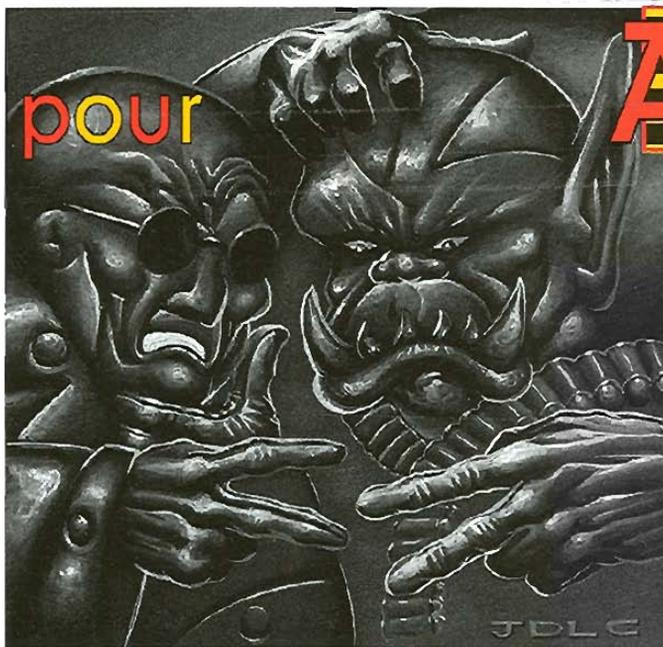
Les mondes-ruches sont très inhospitaliers ; c'est en fait une succession de grandes salles qui abritent des champignonnières, des villes et même des cours d'eau. Cependant, pour recréer un champ de bataille réaliste, je vous conseille de privilégier les décors urbains. Bunkers, ruines, amas de ferrailles, barricades, véhicules détruits, et bien entendu bâtiments de Necromunda si vous en avez en rayon. Vous pouvez ajouter quelques champignons, des ruisseaux charriant une eau bien croupie et même quelques collines (mais pas trop).

Les forces orks

Là, pas de problèmes, vous n'avez qu'à vous jeter sur votre *Codex orks* (ou dans les règles de base) pour construire une armée de 1000 points. Oubliez les troupes volantes (le plafond est trop bas pour le matériel pourri des orks) et ne prenez pas plus de 10% (donc 100 points) de véhicules. Ces charmantes peaux vertes ont en effet beaucoup de mal à pénétrer dans la ruche avec des véhicules roulants.

Les forces impériales

Pour rassembler les gangs de Necromunda il faut un chef, un vrai. Le mieux est de sélectionner un commissaire politique qui ne pourra malheureusement pas utiliser ses capacités spéciales (les gangers sont trop anarchistes pour suivre les ordres d'un nazi d'opérette). Il a juste assez de charisme (et un bon bolter) pour empêcher les gangs de se taper dessus pendant quelques jours. Le prix de ce commissaire est normal.



Exemple de gang Delaque « prêt à jouer »

- Un leader armé d'un bolter et d'un pistolet automatique.
- Un balaise armé d'un fusil à pompe et d'une mitrailleuse.
- Un ganger armé d'un fusil d'assaut.
- Deux gangers armés de fusils laser.
- Un ganger armé d'un fusil à pompe.
- Un kid armé d'une épée et d'un pistolet-mitrailleur.
- Un kid armé d'un pistolet automatique.

Ensuite, il suffit d'acheter chaque gang comme une escouade normale. Une escouade « gang » se composera donc d'un leader, d'un balaise, de 4 gangers et de 2 kids. Chaque escouade coûtera 200 points et pourra être armée en payant le prix indiqué dans les règles de base de *Warhammer 40K*. Les armures ne sont pas interdites, mais coûtent 5 fois le prix normal. C'est assez cher pour que personne n'en prenne. Respectez cependant ces restrictions :

- Les balaises sont les seuls à pouvoir porter des armes lourdes.
- Les kids ne peuvent être équipés que d'armes de poing et d'armes de corps à corps.
- Aucun membre d'un gang ne peut posséder de carte d'équipement (seul le commissaire peut disposer de petits trucs sympas, genre grenade vortex ou champ énergétique). Pour tous les jets de moral, c'est le Commandement du leader qui compte, tant que celui-ci est vivant bien entendu.

Règles spéciales

- **Armes en mauvais état.** Pour symboliser le fait que les armes des gangers sont très peu efficaces, tout jet de toucher de 1 entraîne un jet sur la table ci-dessous. Seules les armes à distance sont susceptibles d'être affectées par ces résultats catastrophiques. Il est rare qu'une épée explose à la tête de son propriétaire!

1d6 Résultat

- 1-3 L'arme est enrayée. Le coup ne part pas et le personnage doit passer un tour entier sans rien faire (ni action ni déplacement) pour réparer.
- 4-5 L'arme explose et est détruite. Elle ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.
- 6 L'arme explose (voir ci-dessus) et blesse le personnage qui subit une touche de F4 sans aucune sauvegarde possible.

Caractéristiques des personnages

Leader								
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	3	3	1	4	1	8

Rappel : pas d'armes lourdes.

Balaise								
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Ganger								
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Rappel : pas d'armes lourdes

Kid								
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	2	3	3	1	3	1	6

Rappel : armes de contact et armes de poing uniquement.

- **Panique.** Privés de leur chef les gangers sont beaucoup moins courageux. Un gang en déroute qui a perdu son chef ne peut tenter de se rallier qu'en réussissant un jet de Cd avec un malus de 2 points (représentant le fait que sans chef les gangers préfèrent fuir pour combattre un autre jour).
- **Peur face aux orks.** Quand un ganger entre en contact avec un guerrier ork pour la première fois (les gretchins ne font pas peur), il doit réussir un jet de Cd pour ne pas être horrifié à la vue de la masse de muscles de la créature, et ainsi subir un malus de 1 point à sa CC. Dès le tour suivant, le malus est annulé, si tant est que le personnage soit encore vivant. Un tel jet n'est nécessaire qu'une seule fois par partie et par ganger au contact.

Croc
illustration : J.-D. Lavoix-Carli

Parabellum

Édito

DES JEUX DE RÉFLEXION

C'est évident, les wargames font partie des jeux de réflexion, de ces jeux où l'on se prend la tête (dans les mains), où l'on établit des plans à double et triple détente, où le hasard, quand il a sa place, reste minoritaire. Mais, c'est tout aussi évident, les jeux de simulation militaire ne font pas intervenir que la réflexion pure, même épicée d'un jet de dés de temps en temps. Il entre dans le wargame un élément charnel et historique à la fois qui fait toute son originalité. C'est l'intégration de cet élément qui retiendra un joueur de se comporter de façon totalement anti-historique, même si les règles ne l'y contraignent pas. Je lisais l'autre jour un article américain dont l'auteur expliquait qu'en jouant le Nord à la bataille d'Antietam, où le général nordiste McClellan s'était distingué par son indécision, il imitait spontanément le comportement de son devancier, sans avoir besoin des règles prévues dans la plupart des jeux pour préserver la vraisemblance historique. Dans le fond, il y a là un élément de jeu de rôle historique, qui ne s'acquiert évidemment que progressivement, au fil des parties et des lectures. Ce travail de « digestion » est illustré depuis un peu plus d'un an par l'Académie du Wargame, association informelle dont le fanzine, *Vieille Garde**, en est à son n° 8. L'amateur éclairé comme le novice peut se pencher avec intérêt sur ces petits cahiers. Car dans leurs 20 pages se rencontrent des belliludistes de toutes sortes et, comme chacun sait, quand un belliludiste rencontre un autre belliludiste, ils se racontent des histoires... de wargame.

Frank Stora

* Pour tous renseignements :
Luc Olivier, Vieille Garde,
128 rue de Rennes, 75006 Paris.

*Hannibal écoutait,
pensif et triomphant,
Le piétinement sourd
des légions en marche.*

(José-Maria de Heredia)



Hannibal Rome vs Carthage Naissance d'un grand classique

*La fameuse Deuxième Guerre punique est le sujet de ce jeu stratégique. Le système est très semblable à celui de *We the People* et, de façon étonnante, il s'adapte aussi bien au III^e siècle avant notre ère qu'au XVIII^e après ! Simplicité, élégance, profondeur et réalisme : on n'a qu'une envie : voir d'autres jeux stratégiques du même style !*

Renaissance

C'est celle d'Avalon Hill. Il semble qu'en dehors de l'institution *Advanced Squad Leader* (pour lequel *KampfGruppe Peiper II* vient de paraître), cette vénérable marque délaisse quelque peu les hexagones classiques pour des systèmes bien plus inventifs, mais relativement simples. Apparemment, les nuages qui planaient sur son avenir se sont dissipés, et *Hannibal* démontre avec éclat qu'elle sait toujours faire du travail de haute qualité.

Le système de jeu est très proche, sinon identique, à celui de *We the People*, excellent jeu stratégique sur la guerre d'Indé-



pendance des États-Unis (et achat conseillé aux belliludistes de tous niveaux). Le résultat est tout aussi excellent, sur un sujet peut-être moins connu en 1996 qu'à l'époque où les cours de latin et d'histoire enseignaient à tous les collégiens les moindres péripéties des guerres puniques entre Rome et Carthage (ville fondée par les Phéniciens, Poëni en latin, d'où le nom des guerres).

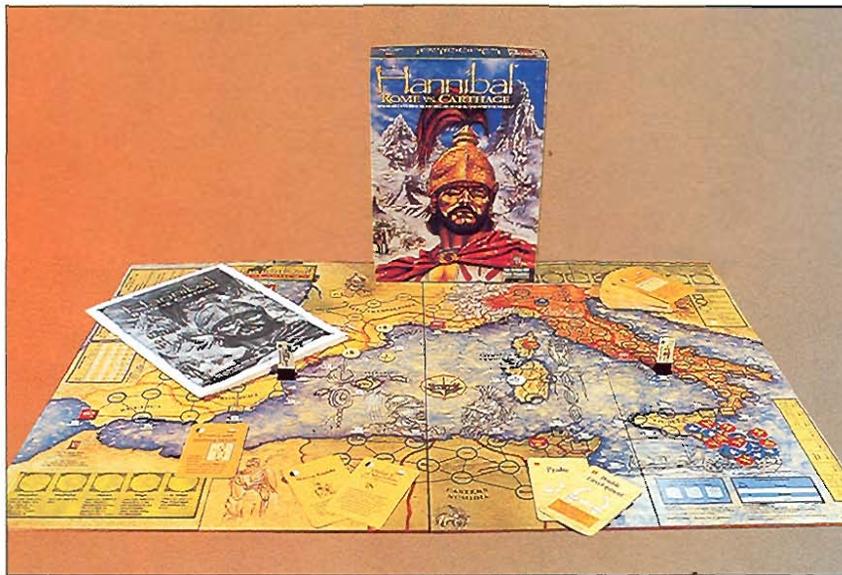
Beau comme l'Antique

Le matériel est au niveau des plus récentes productions d'AH, c'est-à-dire de très grande qualité. Les pions sont élégants, en particulier les généraux, qui dominent la situation grâce à un petit socle de plastique qui permet de les faire tenir debout. Armures et toges sont au rendez-vous, pour le plus grand plaisir de l'œil. Les pions représentant les unités de combat (très synthétiques, n'oubliez pas que nous sommes au niveau grand-stratégique) sont de la même qualité. La carte, vraiment superbe, est celle de la Méditerranée occidentale. Pas le moindre hexagone dessus, mais des zones géographiques. L'ensemble est complété par deux paquets de cartes : 64 cartes de Stratégie et 48 cartes de Bataille. Leur esthétique est correcte, sans plus : je suppose que tous les dessinateurs étaient engagés par les fabricants de cartes à échanger.

Clarté, simplicité

Le livret de règles fait 16 petites pages, y compris la couverture, deux pages d'historique et deux de tables diverses. Ceux qui ont déjà joué à *We the People* sont en terrain de connaissance, les autres n'auront pas de difficulté à s'y mettre.

La séquence de jeu commence par la mise en place des renforts, puis par la distribution des cartes de Stratégie (7, 8 ou 9 pour chacun selon le tour). Celles-ci représentent le



cœur du jeu. Chaque joueur à son tour en joue une (ou parfois plusieurs). Une de ces cartes peut être utilisée soit comme une carte événement, soit comme une carte opérationnelle. Les événements sont très variés et beaucoup d'entre eux apportent une agréable saveur historique. Utilisée de façon opérationnelle, une carte de Stratégie permet de bouger un ou plusieurs généraux avec leurs troupes : une carte 3 permet de bouger tous les généraux ; une carte 2, les généraux de niveau stratégique 1 et 2 seulement ; une carte 1, les seuls généraux de niveau 1 (les meilleurs, donc). Un général peut (sauf marche forcée) bouger de 4 zones. Ce mouvement peut déclencher des interceptions des généraux adverses si un jet de dé d'initiative (jet sous la valeur tactique) est réussi. Vous avez déjà compris que les généraux de valeur tactique 1 sont les pires (oh surprise, Hannibal et Scipion l'Africain ont un niveau stratégique de 1 et une valeur tactique de 4).

Un combat a lieu quand, à la fin d'un mouvement, deux armées adverses se retrouvent sur la même case. Chaque joueur tire alors un nombre de cartes de Bataille égal à la somme de la valeur tactique de son général, du nombre de ses troupes, et de divers modificateurs (contrôle politique de la province où a lieu la bataille notamment). L'attaquant joue alors une de ses cartes, et le défenseur doit répondre avec une carte identique, faute de quoi il perd la bataille. S'il parvient à répondre, il peut tenter de contre-attaquer (jet de dé sous sa valeur tactique) pour prendre l'initiative aux cartes. Chaque général a des caractéristiques originales, la plus intéressante étant bien sûr celle d'Hannibal : il peut utiliser une carte de Bataille Probe (Reconnaissance), presque inoffensive, comme un redoutable *Double Enveloppement*. Le Carthaginois peut ainsi reproduire le triomphe de Cannes (Canna, en Italie du Nord, rien à voir avec la ville du festival du Film).

A la fin de chaque tour, on fait le point sur le contrôle politique des régions, matérialisé par des marqueurs, et qui décide finalement de la victoire (sauf mort d'Hannibal ou prise d'une capitale).

Encore, encore

La place manque ici pour donner davantage de détails, mais soyez sûr que Mark Simonitch, l'auteur du jeu, a fait un travail sans faille. Bien que les règles soient d'une simplicité cristalline, chaque mouvement doit être longuement réfléchi, et un jeu efficace réclame de considérer l'ensemble de la carte à chaque décision locale. Mais ne vous en faites pas : il y a bien assez de couleur locale (ce que les Américains appellent *chrome*) pour ne pas avoir l'impression de jouer aux échecs ! Je ne vois dans le fond qu'un seul reproche : avec quelques pions et quelques cartes en plus, il était possible d'inclure dans la boîte la Première Guerre punique (avec Hamilcar, le papa d'Hannibal). Le système de jeu a, je crois, un grand avenir pour simuler de nombreux conflits au niveau stratégique, en tout cas avant le XX^e siècle.

● FICHE TECHNIQUE

- *Hannibal : Rome vs Carthage* est un wargame stratégique en anglais édité par Avalon Hill.
- *Sujet* : la Deuxième Guerre punique, -218 à -201.
- *Échelle* : 1 à 3 ans par tour (9 tours) ; 1 hex. = 25 km.
- *Matériel* : 232 pions et marqueurs.
- Une carte sur support rigide de 80 x 55 cm.
- *Temps de jeu* : une à deux soirées.
- *Prix* : environ 350 F.

Napoleon at Leipzig

Du napoléonien comme on n'en fait plus

Si vous avez connu les fameuses *Dernières batailles de Napoléon* et tous les jeux utilisant à peu près la même table de résultats des combats, cette simulation de la bataille de Leipzig vous rappellera des souvenirs (bons, j'espère !). Sinon, vous avez là un jeu qui permet à un débutant de se lancer par étapes dans un wargame napoléonien de grande envergure.

SPI en habits de CoA

Ces bons vieux jeux de SPI, avec des règles standard, un peu monotones mais si bien rodées, accompagnées d'un historique copieux... C'est ce qu'on retrouve avec la troisième édition (dûment revue et corrigée) de *Napoleon at Leipzig*. Pourtant, l'éditeur perfectionniste responsable de ce jeu n'est autre que Clash of Arms, fameux pour ses règles complexes et même pesantes. Pas de doute pourtant, c'est bien du CoA. La preuve : la carte à l'ancienne, si jolie mais parfois difficile à lire. Et les pions, dont les couleurs n'obéissent pas à un code banal (Prussiens en vert, Français en bleu...), mais correspondent aux couleurs historiques des uniformes (d'où quelques difficultés à distinguer au premier coup d'œil Grouchy de Blücher). Déroutant, mais pas désagréable...



Devenir Napo en trois leçons

Les 20 pages de règles sont ordonnées en trois parties : le jeu Standard, le jeu de Campagne et le jeu « Grand-tactique ». On peut ainsi jouer avec plus ou moins de détails l'un des quatre scénarios courts ou la campagne (courte ou longue). Un grognard pourra sans grand mal démarrer directement avec toutes les règles, un débutant pourra faire sagement son apprentissage en trois leçons.

— Première leçon : les bases du wargame simple, je joue/tu joues, attaque obligatoire des ennemis adjacents...

— Deuxième leçon : intervention des généraux, essentiellement pour réorganiser les unités qui perdent pied.

— Troisième leçon : les généraux reçoivent à chaque tour des ordres qui orientent les actions des troupes qu'ils commandent. Le système proposé est simple et fort élégant.

En somme (et contrairement, je l'avoue, à ce que je pensais en découvrant la boîte), CoA a fait du bon travail avec cette réédition. Le parfum de l'Empire est là, grâce aux « pions en uniformes » et à la carte à l'ancienne. Et aucune règle hyper-complexe ne nous en défend l'accès !

● FICHE TECHNIQUE

- *Napoleon at Leipzig* est un wargame en anglais édité par Clash of Arms.
- *Sujet* : la bataille de Leipzig, entre les Français et leurs nombreux adversaires, en octobre 1813.
- *Échelle* : 1 heure par tour (nombre de tours allant jusqu'à plusieurs dizaines) ; 1 hex. = 500 m.
- *Matériel* : 360 pions et marqueurs.
- Deux cartes sur papier d'environ 55 x 85 cm.
- *Temps de jeu* : une soirée pour un scénario court avec les règles de base, longtemps pour la campagne avec toutes les règles.
- *Prix* : environ 330 F.

LE CHOUCHOU DES BOUTIQUES

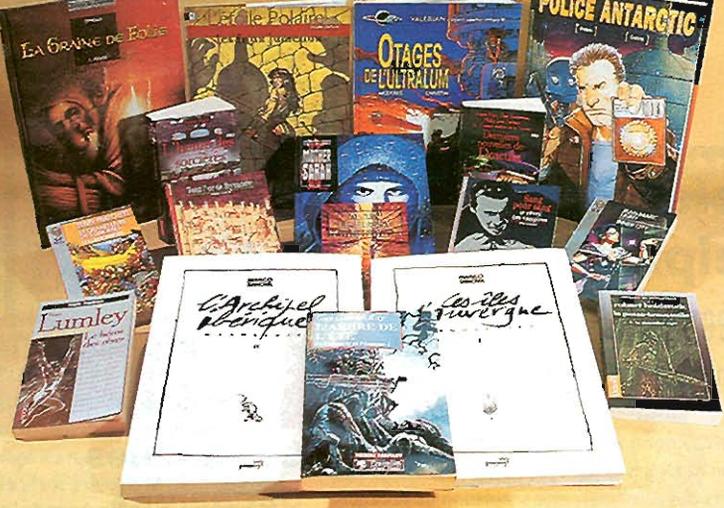
STARPLAYER (PARIS)

Les bonnes occasions

Encore une jeune boutique ! Starplayer, ouvert en janvier, est sis rue Dante à Paris. Son originalité : c'est le premier magasin parisien qui ait créé, à côté des rayons de jeux neufs, un dépôt-vente de jeux d'occasion, wargames et jeux de rôle. Pour Eric Oger, pilote de la boutique, il s'agit d'aider les joueurs à désencombrer leurs placards de jeux inutilisés, et de leur permettre, soit d'acquiescer des collectors totalement introuvables, soit de se procurer à prix réduit des jeux encore disponibles. Pour l'instant, on trouve davantage d'occasions en jeux de rôle qu'en wargames, sans doute parce que beaucoup d'éléments de JdR (scénarios par exemple) sont à usage unique.

Les jeux d'occasion peuvent aider un joueur novice à se mettre au wargame. En effet, avec un jeu ancien, le débutant sait exactement à quoi s'attendre, grâce aux conseils des joueurs qui connaissent déjà le jeu et au fait qu'il peut l'examiner à boîte ouverte... Et le prix est d'environ 60% du neuf, pour un jeu presque neuf ! A un novice, Eric pose trois questions : Quelle époque t'intéresse ? Quelle échelle de jeu t'intéresse ? Quelle épaisseur de règles es-tu prêt à digérer ? Il peut ensuite l'orienter : Si le visiteur est un belludiste entraîné, mais qui a un peu perdu le contact avec l'actualité du wargame, Eric lui proposera ses chouchous : les jeux de Richard Berg, soit la série *Antique* (*SPQR*, *Alexandre*...), soit *Waterloo* (pour les amateurs de jeux très fouillés) ou *Glory* (pour ceux qui préfèrent des règles simples). Enfin, le phénomène cartes est bien accueilli à Starplayer (qui propose de la vente à l'unité pour de nombreux jeux) : les cartes peuvent en effet ramener autour des tables de jeu des joueurs qui avaient été détournés par les ordinateurs !

Double page présentée par Frank Stora



SF-Fantasy

Greg Egan
La cité des permutants

robert laffont

lente présentation historique du vampirisme, des premiers morts récalcitrants de l'Antiquité et du Moyen Âge à la grande « mode » vampirique des années 1750; et une passionnante chasse au vampire dans la littérature, le cinéma et la bande dessinée des XIX^e et XX^e siècles (petit regret personnel : l'auteur a oublié le jeu de rôle. Pourtant, Dieu sait qu'il y aurait des choses à dire sur la fascination qu'éprouvent certains rôlistes à jouer des immortels suceurs de sang). A condition d'être doté d'un minimum de curiosité intellectuelle, pratiquement tous les MJ y trouveront leur bonheur : glossaire plein de noms différents pour les vampires, buveurs de sang atypiques, faits divers bizarres (dont un à Londres dans les années 70), bibliographie et filmographie bien faites...

Ordinateurs, point de salut !

Greg Egan, auteur australien encore peu publié dans notre pays, fait une entrée fracassante avec *La cité des permutants*, un roman impressionnant, qui ouvre des perspectives inédites en matière d'informatique et d'univers artificiels. Le but du personnage principal est en effet de créer un monde par simulation – un monde qui survivra « sur sa lancée » lorsque les processeurs qui le calculent passeront à autre chose. Outre le vertige métaphysique engendré par une idée aussi audacieuse, Egan développe également un certain nombre de thèmes qui commencent à devenir classiques – le statut des copies numériques d'esprits humains, les problèmes liés à la location de temps de calcul dans les réseaux, etc. – et s'offre le luxe d'inventer un monde où les lois de la physique n'ont rien à voir avec celles qui règnent chez nous. Vous ne vous en remettrez pas. (Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)

Avec *Inner City*, Jean-Marc Ligny, l'un des tout premiers auteurs cyberpunks français, fait son entrée chez J'AI LU. Sur une trame qui rappelle *Cyberkiller*, paru au Fleuve Noir voici quelques années, il développe une vision de l'univers virtuel fort intéressante, dans laquelle la Réalité Profonde joue le rôle d'un genre d'« inconscient » informatique où il arrive qu'on se perde – il s'agit d'ailleurs du thème central de l'intrigue. Dur, réaliste et passablement violent, ce roman devrait enchanter les amateurs de réseaux et de câblage. (J'AI LU « SF » 4159.)

Mise en abyme déconcertera plus d'un lecteur. Sur un ton goguenard et non sans une certaine distanciation, Pat Cadigan y mélange allègrement l'essentiel des mythes cyberpunks, secoue le tout... Et le résultat est un roman dégingué en diable, fourmillant d'idées de scénario et de personnages. Sans compter que ça fait du bien de rire de temps à autre. (J'AI LU « SF » n° 4134.)

Mythes et mythimages

Les éditeurs français auront attendu pour publier Terry Pratchett, mais ils sont en train de rattraper leur retard. Les camionneurs, premier volet du *Grand Livre des Gnomes*, est un roman hilarant, qui raconte l'odyssée des descendants de l'équipage d'un astronef extraterrestre échoué sur la Terre voici des lustres. D'une taille minuscule, ceux-ci vivent à

Inspirations...

... pour meneur de jeu en mal d'idées

Universalis

Un grand bol d'air marin

De temps en temps, on tombe par hasard sur une petite merveille, par exemple *Les îles d'Auvergne* et sa suite, *L'archipel ibérique*, d'Imago Sékoya (disponibles dans les Fnac, ou auprès de l'éditeur, Doublevêbê récup, Vals-le-Chastel, 43230 Pauthagueac). Ces deux gros bouquins évoluent quelque part entre BD, roman et carnet de croquis... Mais une chose est sûre, si la forme est inclassable, le fond est fabuleusement riche !

Nous sommes quelques siècles après la montée des eaux. Notre monde moderne est englouti sous mille mètres d'océan. Seuls les sommets des actuelles montagnes émergent. Les survivants ont reconstruit, comme ils pouvaient, la civilisation... Ça vous rappelle quelque chose ? Eh bien, vous pouvez l'oublier tout de suite ! A la différence de ceux de *Waterworld*, les auteurs des *Îles d'Auvergne* ont de l'imagination, du talent et de la subtilité... Ils nous font découvrir leur monde petit à petit, au fil d'une intrigue politico-policrière d'une solidité irréprochable. Le plus intéressant, toutefois, reste leur démarche, qui rappelle beaucoup celle de certains scénarios de jeu de rôle – c'est plein de petits documents qui n'ont pas d'autre fonction que de rendre plus « solide » cette jolie construction intellectuelle, et qui n'attendent qu'une chose : être découpés et recyclés comme aides de jeu. Il y a là un univers entier qui n'attend que d'être adapté...

« Bela Lugosi is dead »...

Ça fait un petit moment que je ne vous avais pas parlé de la collection Découvertes Gallimard. Elle a dépassé les 250 titres, et représente une véritable mine d'or pour le rôliste désireux de se faire, à peu de frais, une culture sur un sujet précis. Le vampirisme, par exemple... Le réveil des vampires, de Jean Marigny, est un bon exemple de ce que vous pouvez y trouver. Il se partage entre une excel-

On p'tit noir pour les vacances

Il y a quelques mois, je vous ai parlé de *Total Kéops*, de Jean-Claude Izzo. Cet excellent polar mêlait allègrement assassinats, truands, flics, extrême droite et magouilles, le tout sur fond de soleil marseillais. La suite, *Chourmo*, vient de sortir (toujours à la Série noire). Elle est largement au niveau de son grand frère, autrement dit dans le peloton de tête des livres que j'ai lus cette année. Valeur de distraction mise à part, c'est exactement le genre de bouquin bien construit, bien écrit et intelligent, qui peut, en un rien de temps, vous donner un excellent scénario. Et puis, comme tous les polars, l'intrigue repose sur des ressorts suffisamment universels pour être transposée n'importe où. Vous avez juste besoin d'une grande ville, d'une

poignée de gardes/flics/shérifs, et d'une bande de malfrats... C'est à la portée de n'importe quel jeu, non ?



l'intérieur d'un grand magasin, autour duquel ils ont développé toute une mythologie. Jouant à fond sur le décalage et la mise en porte-à-faux, Pratchett nous livre ici une histoire au traitement très original, prouvant une fois de plus qu'il ne fait rien comme les autres. Chaudement recommandé. (J'Ai Lu «SF-Fantasy» n° 4178.)

Le passe-broussaille, de Robert Holdstock, fait suite à *La forêt des mythimages* et à *Lavandys*. L'on y retrouve la forêt de Ryhope, dernier vestige des bois primitifs qui couvraient autrefois l'Angleterre, où se manifestent les étranges créations de l'inconscient des humains qui s'y aventurent. Ce troisième titre, tout à fait à la hauteur des deux précédents, ravira les amateurs de fantasy intelligente et ne devrait pas décevoir ceux qui ne jurent que par la SF: en raison de la rigueur avec laquelle Holdstock a construit son monde imaginaire. En outre, les MJ y trouveront de quoi enrichir leurs scénarios légendaires. (Denoël «Présence du fantastique» n°s 53 & 54.)

Le Canadien Guy Gavriel Kay est connu pour avoir travaillé sur *Le Silmarillon* avec Christopher Tolkien. Avec *L'arbre de l'été*, il explore un univers médiéval-fantastique sans grande originalité, quoique remarquablement conçu et structuré. L'histoire, quant à elle, ménage un certain nombre de surprises et de retournements inattendus, tandis que l'approche psychologique des personnages, très fouillée, mérite d'être étudiée de près, tant par les MJ que par les joueurs. Si vous aimez la fantasy, vous en aurez pour votre argent. (Pygmalion «Heroic fantasy».)

Vrac d'été

Les héros des rêves, de Brian Lumley, constitue un curieux mélange de fantasy et d'horreur lovecraftienne, puisque sur une trame typique du premier genre, l'auteur nous propose des rencontres passablement mouvementées avec quelques monstres typiques du Maître de Providence. Un roman qui se lit d'un trait. (Pocket «SF» n° 5614.)

En quatre années à peine, Alain Le Bussy a su s'imposer comme un efficace raconteur d'histoires, et les volumes 4 à 6 du Cycle de Yorg ne font que confirmer son talent. Sur une Terre dépeuplée par un virus coexistent barbares et savants travaillant à la recherche d'un vaccin, mais l'intérêt principal de cette saga réside surtout dans les abondantes et dynamiques scènes d'action qui la parsèment. (Fleuve Noir «Anticipation» n°s 1979, 1981 & 1982.)

Endymion se déroule presque trois siècles après *Hypérior* et *La chute d'Hypérior*. Ayant appris qu'il ne s'agissait que de la moitié d'un énorme roman, et conservant un souvenir tenace de la frustration que j'avais éprouvée à la fin d'*Hypérior*, j'ai pris le parti d'attendre la parution du second tome pour entamer ma lecture. Pourquoi ne pas avoir publié les deux volumes simultanément? Eh bien, parce que le second n'est pas encore paru aux USA! (Robert Laffont «Ailleurs & Demain».)

L'heure des sorcières, d'Anne Rice, suite du Lien maléfique, est un énorme roman qui mêle d'une manière assez ambitieuse divers thèmes traditionnels du fantastique. Malheureusement fort brouil-

lon et verbeux – deux caractéristiques communes à la plupart des livres de cet auteur –, il vaut cependant par la masse de documentation qu'il recèle au sujet de la sorcellerie anglo-saxonne. (Pocket «Terreur» n° 9157.)

Roland C. Wagner

BD

Le monde est fou

Dans la plus pure tradition celtique, Igguk nous entraîne à sa suite vers la nuit magique, celle où tout est possible: la nuit de Samain. Cette nuit-là, les portes s'ouvrent toute grandes entre le royaume des morts et celui des vivants. Le petit peuple des elfes et des lutins se réjouit et s'en va, nul ne sait où, chanter, vibrer, et fêter la nuit de toutes les chimères. Pourquoi fallait-il que cette fois-là, la reine du petit peuple décide de partir en avance? Un album à la fois poétique et violent, pour les nostalgiques de la grande époque de *Légendes celtiques*.

Une autre vision des elfes, c'est celle que nous offre *Elfquest*. Il faut croire que ces pauvres petits êtres ne sont venus sur terre que pour tomber de Charybde en Scylla. Après avoir lutté contre les hommes et les trolls, après avoir combattu pour remonter à l'origine de leur race, ils continuent de s'entre-déchirer. Au point que même les plus fidèles semblent se retourner contre leurs amis, leurs frères...

Templier, mon frère...

Avec *Les faux jumeaux* est levé (avec parcimonie, il faut bien le dire) une partie du voile qui dissimule un des plus grands secrets de toute la chrétienté du milieu du XII^e siècle, celui de «L'étoile polaire». Batailles et enquêtes, amour et haine, pigeons voyageurs et enlèvement, vous trouverez là tous les ingrédients d'une campagne à rebondissements (encore 5 volumes avant de tout comprendre...) pour un jeu encore peu répandu comme *miles Christi*. On y rencontre un roi de France sans grande ambition, Louis VII, chassant sur les bords de la Loire, une société secrète d'«anti-templiers», des vétérans des croisades devenus pillards (à leurs moments perdus, car il faut bien vivre, mon bon sire...) et quelques belles descriptions de PNJ à réutiliser. A noter, un trait qui s'affirme au fil des albums.

Enquête, maintenant, plus tard...

Si James Bond vous fait frémir et que vous n'avez qu'une envie, c'est de revivre ou de faire revivre les exploits de ce super-agent hyper-secrète («C'est moi, vous me reconnaissez, mon nom est Bond, James Bond.»). Le Lombard a entrepris la réédition complète des aventures d'un de ses clones: Bruno Brazil. En fait, c'est même un groupe, avec le petit futé, le balaise macho et son gros cigare, la fille qui se fait enlever, et bien sûr le méchant qui

disparaît à la fin sans être tout à fait mort... Tiens, au fait, à quand un jeu de rôle *Mission impossible*? C'est le moment, avec le film (*The film, in english*) qui arrive très bientôt.

Dans le même esprit, mais en plus crad, plus moderne, plus «cyber», nous avons *Police Antartic*, un bon polar dans une cité minière en milieu extrême, avec un humain et une sorte de Robocop, et des intrigues vraiment tordues. Si *Heavy Metal* (jeu de rôle) existait encore, ce serait l'idéal, mais n'importe quel jeu à tendance cyberpunk peut être utilisé avec succès avec ce scénario (un peu sanglant, il est vrai).

Et si vous trouvez l'ambiance encore trop chaude, allez faire un tour du côté de chez Mother Sarah, un manga pur et dur (dur, dur, même!), en noir et blanc avec une superbe intro couleur. Cette quête inlassable d'une mère cherchant ses enfants nous fait découvrir ce que pourrait être le devenir de notre planète longtemps, très longtemps après un conflit nucléaire. Froid, neige, esclavagisme, et surtout rejet de la cellule familiale, rejet des adultes.

... ou plus loin

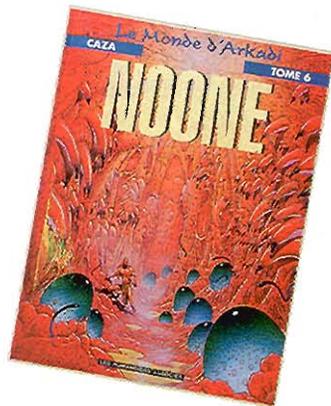
Et pour y aller, ce n'est plus qu'une question de véhicule. Mon chou-chou en la matière, c'est *Noone*, sixième volume de la série *Le monde d'Arkadi*. Son moyen de transport à lui, c'est la baleine, mais pas n'importe laquelle. C'en est une qui porte dans sa panse un écosystème complet, avec ses prairies, ses lacs, ses habitants et bien sûr un petit homme un peu fou du nom de... Jonas, vous vous en doutez! Un humain (ou presque), une créature synthétique, un centaure mutant et ce petit bonhomme de Jonas, voilà le groupe qui va vivre cette aventure étrange, entre mort et naissance, entre chaleur et froid intense, pour trouver le chemin de la forteresse du Créateur de rêves.

Toujours plus loin, en super-méga-destroyer-croiseur de la mort qui tue, nous voici aux confins de l'Empire pour la suite de *L'héritier de l'Empire*. Si *Star Wars* est votre jeu de chevet, n'hésitez pas plus que quelques secondes et utilisez autour de votre table les personnages et intrigues issus de cette BD. Difficile, voire impossible, de résumer la quantité énorme d'idées et de trames que vous pourrez en tirer, toutes plus torueuses les unes que les autres (tiens, un séjour dans une tribu de Chewy, ça vous dit?). Pour terminer, c'est toujours avec le plus grand plaisir et une certaine impatience au bout des doigts que je découvre le dernier-né de la famille des Valérian, agent spatio-temporel. Attachez vos ceintures (d'astéroïdes), bouclez vos casques et en route pour un nouveau départ. Ce n'est pas important de savoir que Laureline va se faire enlever, ni par qui, ni pourquoi, ni comment son Valérian va la sauver! Ce qui compte, ce sont les mille et un détails savoureux cachés dans les cases, les centaines de trouvailles toutes plus humoristiques et divertissantes à réemployer dans vos univers. Je ne dirai qu'un mot: ju-bi-la-toi-re, et encore, je mesure mes paroles!

André Foussat

Une leçon d'écriture

Pages noires est le deuxième tome d'*Anatomie de l'horreur*, une étude signée Stephen King. Celui-ci s'y penche sur la terreur télévisuelle et y décortique une dizaine de romans, parmi lesquels *Maison hantée* de Shirley Jackson, *La poupée qui dévora sa mère* de Ramsey Campbell ou encore *L'homme qui rétrécit* de Richard Matheson. C'est l'occasion pour King de donner une authentique leçon d'écriture, dont je gage que les MJ et auteurs en herbe sauront tirer parti. Indispensable. (Le Rocher.)



Un été de BD

- **La graine de folie**, T1 - Igguk. Civiello; Delcourt.
- **Elfquest, Le pays des elfes**, T22 - *Les captifs du mal*. Wendy et Richard Pini; Vents d'Ouest.
- **L'étoile polaire**, T3 - *Les faux jumeaux*. Delaby et Delisse; Lombard.
- **Bruno Brazil**, T3 - *Les yeux sans visage*. Vance et Greg; Lombard.
- **Police Antartic**. Rubio et Guiral; Soleil.
- **Mother Sarah**, T2 - *La ville des enfants*. Otomo et Nagayasu; Delcourt.
- **Le monde d'Arkadi**, T6 - *Noone*. Cazax; Les Humanoïdes associés.
- **Star Wars - L'héritier de l'Empire**, T2. Vatine, Blanchard, Baron et Rabarot; Dark Horse.
- **Valérian**, agent spatio-temporel, T16 - *Otages de l'Ultralum*. Mézières et Christin; Dargaud.

CAVE CANEM*

JEUX DE MOTS
JEUX DE VILAIN
QUOLIFICHETS
BABIOLES

* On ne sait pas ce que ça veut dire, mais c'était juste en dessous de Casus Belli dans le dico des locutions latines...

Blague!

Combien faut-il de rôlistes pour changer une ampoule?

Réponse: 1d6+4

2°

JDR'S FAMOUS LAST WORDS DERNIÈRES PAROLES

- ON NE RISQUE PLUS RIEN.
- ET SI ON APPUÏE SUR CE TRUC, IL SE PASSE QUOI?
- CHARGEZ!
- AUCUN PROBLÈME, CE SONT DES AMIS.
- MAIS PUISQUE JE VOUS DIS QUE C'EST SANS DANGER!
- IL PEUT PAS Y AVOIR DE DRAGONS AU NIVEAU 4...
- LÀ, DERRIÈRE CETTE PORTE, C'EST LA SORTIE!
- NON, L'AUTRE DROITE!
- C'EST QUOI CE GROS ŒIL?
- MINOU, MINOU...
- C'EST QUI QUI'A LES SORTS DE SOIN DANS L'ÉQUIPE?
- AIDEZ-MOI! JE SUIS COÏNCÉ!
- LAISSEZ-MOI PASSER DEVANT, JE SUIS RANGER 2E...
- ATTENDS... ATTENDS ATTENDS!
- ELLE AVAIT PAS UN DRÔLE DE GOÛT CETTE FLOTTE?
- HASTUR, C'EST BIZARRE, CA... HASTUR... ÇA ME DIT QUELQUE CHOSE... HASTUR



Les six raisons pour lesquelles vous lisez Casus Belli:

- J'ai gagné un abonnement lors d'un tournoi de Magic.
- J'écris dedans.
- J'arrive jamais à prononcer Newlook chez mon Bura liste.
- C'est déductible des impôts.
- Les couvertures sont jolies.
- Je lis encore Casus Belli?

Debut de l'été 96, Paris, France. Le rédacteur en chef de Casus Belli, son adjoint, le maquettiste et la secrétaire de rédaction ont mystérieusement disparu. Seul indice trouvé sur leurs bureaux, un papier griffonné: «Au-delà de Boswell = Rhadjabân l'aventure continue?» Il ne restait à ce moment-là plus que quatre pages à faire pour finir le magazine. Livrés à eux-mêmes, les apprentis-stagiaires-adjoints-remplacants ont pris leurs meilleures idées, recueilli celles de passants divers, avant de les mettre amoureusement en page. Ce que vous verrez dans ces pages, Casus Belli n'aurait jamais pu l'imaginer, jamais OSB l'imaginer. Vous entrez maintenant dans la Cave Canem Dimension!

Didier Guiserix est rédacteur en chef de Casus depuis bien longtemps maintenant. Pourquoi? Parce que il est le seul à garder la tête froide... Imaginez un peu si les pigistes de l'enfer prenaient le pou-voir... bref, les sommaires auxquels vous avez échappé:

Sommaire Pierre Rosenthal
Magie The Gathering: les règles pour Simulaeres!
Aide de jeu: Simulaeres, les règles pour Athanor!

Cherchez l'intrus:

- 1 - Croc
- 2 - Gary Gyax
- 3 - Nicolas Toper
- 4 - Jean-Luc Bizien

Sommaire Fabrice Colin
Spécial amour!
Aide de jeu: La rouille, les lames de rasoir et leurs effets combinés sur les jeunes filles prépubères.

Sommaire Stéphane Bura
Spécial lapin!
Aide de jeu: Les grenouilles!

Sommaire Pat & Chris
Spécial humour!
Aide de jeu: Soyez drôles!

Sommaire Tristan Lhomme
Spécial tout! (sauf AD&D)
Aide de jeu: Profession mercenaire!

Sommaire G.E.Ranne
Spécial sexe, violence et poneys!
Aide de jeu: Paranoïaque, plus qu'une passion, un métier!

Sommaire Jean-Luc Bizien
Spécial éducaill!
Aide de jeu: Le camping des Gitans!

Mais à quoi jouent-ils?



Solution dans Casus Belli. Gary Gyax, il n'a jamais écrit

LES MOTS CROISÉS AD&D

	A	B	COUCHÉ
1			1. DÉBUT DE LA GLOIRE. 2. QUÊTE SUPRÊME.
2			DÉBOUT A. QUÊTE SUPRÊME. B. ABOUTISSEMENT DE LA GLOIRE.

SOLUTION de ce

LA TABLE DE RENCONTRE «SPÉCIAL DÉBUTANTS»
JETEZ UN DÉ DE POURCENTAGE, ET CONSULTEZ LE RÉSULTAT CI-DESSOUS.
01-50%: PAS DE RENCONTRE.
51-98%: RELANCEZ LE DÉ.
99-100%: CHOISISSEZ L'UN DES RÉSULTATS DE LA TABLE À VOTRE CONVENANCE.

Comment décripser

Les coups d'œil du Critik



Gavé au ti punch serum de vérité, un critique de Casus finit par donner son avis vrai de vrai.

Le jeu que j'aime bien, moi, c'est

- U**n supplément indispensable...
- 1) L'éditeur est un copain/nous paye très cher.
 - 2) De toute façon, c'est le seul.
 - 3) Il est 3 heures du mat' et j'en ai marre.

La présentation est superbe...

- 1) Par contre, le contenu est nul.
- 2) C'est tellement laid d'habitude que là, c'est plutôt une bonne surprise.

Un système simple mais flexible...

- 1) Je n'ai pas lu les règles.
- 2) Je les ai lues, mais il n'y a franchement rien à en dire.
- 3) Ça fait bien, comme phrase.

Plaira aux débutants comme aux joueurs confirmés...

- 1) Il n'y a pas de règles.
- 2) Trop dur pour un débutant, trop facile pour un vétéran.

Attendons de voir la suite...

- 1) Il n'y a pas de background dans le livre de base.
- 2) C'est très nul, mais on leur donne une chance.

Excellent/formidable/fabuleux/magnifique...

- 1) Je suis l'auteur mais j'ai pris un pseudo.
- 2) Je ne suis pas l'auteur, mais je lui dois du fric.
- 3) Je suis incorruptible... jusqu'à un certain niveau.

Courez l'acheter!

- 1) Si je n'écris pas ça, personne ne le fera.
- 2) Qu'est-ce que je peux être faux cul, par moments...

Un supplément très dense...

- 1) C'est écrit en corps 6.
- 2) Ils bossent sur un PC 286.

Dans l'ensemble, une réussite...

- 1) 49% de défauts, 51% de qualités.
- 2) On a parié qu'on arriverait à pas trop démolir ce jeu.

Au chapitre des regrets...

- 1) A partir de maintenant, j'arrête de mentir.
- 2) Tu vois, X (nom de l'auteur/éditeur)! Je t'avais dit que je te louperai pas!

mais avec des vrais morceaux de

Un système novateur

- 1) J'ai carrément rien compris.
- 2) C'est novateur dans le sens où c'est la première fois qu'il me faut 3 jours pour créer un perso.

Les fans du genre apprécieront...

- 1) Les autres, cassez-vous!
- 2) On sait très bien qu'il n'y a pas de fans du genre.

On regrettera le prix un peu élevé de l'ensemble...

- 1) 3 francs la page ou plus...
- 2) C'est de l'escroquerie pure et simple mais on m'a appris à être poli.

Un supplément utile, mais pas indispensable...

- 1) Pour aider l'éditeur à rester propre et digne.
- 2) Utile, surtout pour caler une table.



On peut tout de même s'interroger sur l'utilité d'un tel supplément...

- 1) L'auteur présente une dépendance prononcée à l'égard de certaines substances psychotropes dont il est préférable de taire le nom.
- 2) Je voulais conclure par « c'est nul », mais il me manquait 60 signes pour arriver à 1400.

Par contre, ce jeu ferait un très bon supplément pour XXX RPG.

- 1) Jeu (mal) pompé sur XXX RPG.
- 2) J'aime XXX RPG.
- 3) Demain, j'arrête de boire.

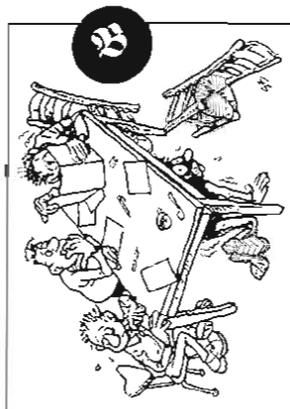
... néanmoins, il y a de bonnes idées...

- 1) Ouais: une toutes les 200 pages.
- 2) Personnellement, je n'en ai pas trouvées, mais le lecteur verra sûrement ce dont il s'agit.

On ne peut pas dire que ce jeu fera date dans l'histoire du JdR...

- 1) Non, on ne peut pas dire...
- 2) Il n'y a PAS d'histoire du JdR.

Mais à quoi jouent-ils ?



Le jeu de rôle est-il subliminal ?

Une bonne fois pour toutes, les jeux de rôle ne contiennent ni messages subliminaux ni incitations à quelque perversion que ce soit! illebs susac zesil. Le jeu de rôle est un loisir sain, au même titre que le poker ou la chasse. emia suov illebs susac. Il est à la réalité virtuelle ce que le roman est au cinéma, c'est-à-dire pas grand-chose, suov-zennoba. Il n'est pas question de sombrer dans la paranoïa et le sensationnalisme, neib tse'c, illebs susac. De toute façon, les messages subliminaux, ça ne marche pas. egammod.



Test Horoscope Êtes-vous Verseau ?

Êtes-vous né entre le 20 janvier et le 20 février ?

- Oui (A)
Non (B)
Ne sais pas (C)

Comment se faire un nom dans le jeu de rôle

Si vous pouvez tout laisser derrière vous, famille, petite amie, vie normale, etc.

Si vous pouvez dormir deux heures par nuit, et travailler tout le reste du temps.

Si vous pouvez vivre pendant des mois de biscuits, de pâtes et d'eau fraîche.

Si vous pouvez attendre éternellement les chèques que des comptables amnésiques oublient, d'une semaine sur l'autre, de vous envoyer.

Si vous pouvez lire des milliers de pages écrites dans un anglais (ou un français) approximatif, sans devenir fou ou aveugle.

Si vous pouvez rendre des textes juste avant qu'on ne vous les commande.

Si vous pouvez écrire, pour demain, un scénario pour un jeu que vous ne connaissez pas.

Si vous pouvez critiquer des suppléments sans les avoir lus, et sans vous planter trop gravement.

Alors, vous vous ferez un nom dans le jeu de rôle.

Ça vous fera une belle jambe!

Super monstroscope de l'été

Beholder

21 mars -19 avril
 Travail: On embauche chez Baffle-lou, n'hésitez pas!
 Amour: Voir ou séduire, il faut choisir!
 Santé: Ne perdez pas la tête, c'est tout ce qui vous reste!

Troll

20 avril -20 mai
 Travail: Lancez-vous dans le don d'organe, vous allez faire fortune!
 Amour: N'espérez rien, l'amour est aveugle, mais bon là y a des limites...
 Santé: Prenez une bouffée d'air pur, autant en emportent les vents.

Goule

21 mai -21 juin
 Travail: Reposez en paix, «goulez» vous-la douce.
 Amour: C'est l'été, profitez-en pour louer une case! (... pour y faire Goulo-Goulo...)
 Santé: Évitez de consommer de la viande de veuf anglais.

Centaure

22 juin -22 juillet
 Travail: Mauvaise période, vous avez misé sur le mauvais cheval.
 Amour: Vous êtes condamné à l'abstinence ou à la zoophilie clandestine.
 Santé: Ne chassez pas votre naturel, il reviendra au galop!

Le signe du mois

23 juillet -22 août
 Petits veinards, vous êtes le signe du mois, vous allez donc pouvoir décider vous-même de votre avenir: remplissez les rubriques suivantes selon vos désirs.
 Travail:
 Amour:
 Santé:

Momie

23 août -22 septembre
 Travail: Votre dernier tube « Momie

Blue » va faire un tabac.
 Amour: Emportez une paire de ciseaux au cas où elle vous murmurerait « déshabillez-moi ».
 Santé: Faites peau neuve, changez de bandelettes.

Boue verte

23 septembre -23 octobre
 Travail: L'avenir est à la thal-acidothérapie.
 Amour: Ne soyez pas trop collant.
 Santé: Vous vous sentez mou, si mou... les PJ, il faut é-li-mi-ner!

Squelette

24 octobre -22 novembre
 Travail: Recyclez-vous, devenez représentant chez Glim-Fast.
 Amour: Foncez, vous avez la côte!
 Santé: Les produits laitiers sont vos amis pour l'après-vie.

Succube

23 novembre -21 décembre
 Travail: Une succube, un incubé, c'est l'heure de faire de la pub!
 Amour: Si vous croisez un prêtre, n'hésitez pas à lui mettre le feu au culte!
 Santé: Ne brûlez pas les étapes.

Zombie

22 décembre -20 janvier
 Travail: Pour vous, rien ne sert de mourir, il faut revenir à point.
 Amour: Ne pourrissez plus dans votre trou, déterminez votre vie de garçon.
 Santé: Réagissez! Ne vous laissez pas tirer les vers du nez.

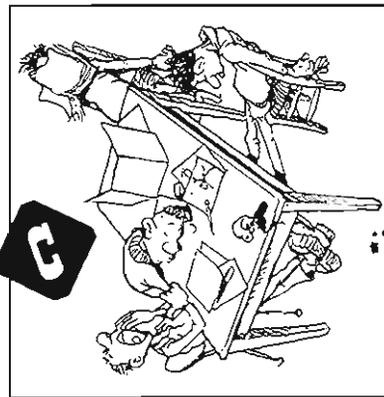
Vampire

21 janvier -19 février
 Travail: Vous refusez de sortir de votre pieu et vous vous en mordez les doigts.
 Amour: Si vous prenez le cœur de la fille, méfiez-vous des dents de la mère!
 Santé: Arrêtez de vous faire du mauvais sang!

Psycho expert

20 février -20 mars
 Travail: Vous avez la baraka et vous serez témoin (n° 1) de votre réussite.
 Amour: Assumez vos fantasmes, jetez à bas ce masque qui voile votre personnalité.
 Santé: Attention, ne franchissez pas les zones interdites.

Mais à quoi jouent-ils?



L'objets magique que vous vèrez jamais des fois

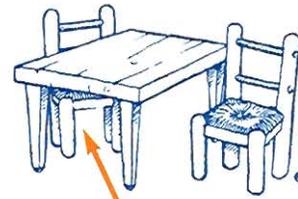
Le burau mange-papier
 Créature unique, sur laquelle travaille Didier G. rédacteur en chef de Cassus B. La plupart du tant, ce burau est un brave meuble, parfaitement fanal. Mais quand on y pose un document important dessus, il se réveille au sitot. Il possède manifestement une intelligence pas gentille qui lui permet de reperrer le papier à faire disparaître. Comme son nom l'indique, il les mange. De temps en tant (1 % de chance, il en rend un, 1d6 mois après qu'il est plus important...

Les 10 phrases les plus entendues à Casus Belli

- Ce papier c'était pour quand? — Avant-hier.
- Ah bon. Ben alors je vous le fais pour demain matin.
- Est-ce que quelqu'un sait à quelle heure Didier arrive?
- 6207 signes? Ben non, c'est trop long. Enlève-en 208, sinon Jean-Marie va hurler.
- Au fait, est-ce qu'on a pensé à commander la Tribune à quelqu'un?
- Y a Nicolas T. au téléphone. Il veut parler à Didier.
- C'est une bonne idée, mais...
- Quand est-ce qu'on va manger?
- Et un de plus sur la liste noire!
- Ça vous dérange que je beugle « Viens Poupoule » quand j'ai fini la maquette?
- Parce que si on n'y va pas tout de suite, y'aura plus rien à manger!

L'aide de jeu dont vous rêviez

La table de rencontre pour tous jeux de rôle



Pour les rencontres, s'installez ici et là

Les mini jeux

Mini jeu de cartes à collectionner

Vendu en paquet de 60 cartes et booster de 13 cartes, ce jeu se compose de deux types de cartes (cf. illustration): A est ultra rare et B commune. Le principe est simple: pour jouer à deux il faut 1 876 324 cartes, celui qui pioche une carte de type A a gagné, sinon il a perdu.



Mini jeu de plateau

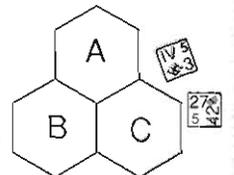
Matériel: un plateau à café, à the...
 Nombre de joueurs: 2 à 25 (44 recommandé).
 Règles: Posez le plateau par terre, attendez quelques secondes (pour le suspense) puis donnez le signal du départ. A cet instant, tous les joueurs doivent bondir et tenter de tenir ensemble debout sur le plateau. Ceux qui n'y parviennent pas ont perdu.
 Règle optionnelle: remplacez le plateau par une soucoupe à café.

Mini jeu par correspondance

Étape 1. Postez une lettre recommandée destinée à vous-même en n'oubliant pas d'inscrire votre nom et votre adresse dans la case « envoyeur ».
 Étape 2. Le jour où le facteur délivre la lettre, cachez-vous.
 Étape 3. Lorsque vous êtes absent, la lettre retourne à l'envoyeur, c'est-à-dire vous. Drôlement sympa, hein?

Le mini wargame

Objectif: prendre la case A et l'occuper pendant un tour.
 Règles: lancer un dé à six faces. Pair, vous commencez. Impair, c'est l'autre. Deux pions ne peuvent pas partager la même case.



L'objets magique que vous vèrez pas

La bagète à mamout

Cet bagète en plastic vert, avec dessus une étoile en stras, fait apparaître, à volonté, un troupeau de mamouts devant l'invoc... le mec qui s'en sert. Les mamouts charge l'ennemi et le dix perses au 4 vents, avant de rentrer bien sagement dans leur bagète.

LES IRRÉVÉRÉBLES: SEU DE RÔLES INVERSÉS



A: ils jouent à Toon. B: ils jouent à Kull. C: ils jouent le final ultime de Star Wars, dans l'étoile de la mort qui tue, qu'elle est très noire.

L'actualité du jeu

Tribune

Si cette tribune est ouverte aux réflexions de « ceux qui prennent le jeu avec du recul », c'était jusqu'à présent la rédaction qui était allée demander leur opinion sur tel ou tel sujet aux intéressés. Cette fois, c'est spontanément qu'au même moment deux personnalités du monde du jeu ont voulu nous donner leur point de vue sur l'attitude du Dr Abgrall, dont les déclarations télévisées ont déclenché de nombreux conflits familiaux et scolaires ou sabré les efforts d'associations. Deux avis extérieurs et sereins, pour rouvrir le débat sous un angle différent.

L'avocat du diable

C'est l'été, vous êtes enfin tranquille, heureux de consacrer plus de temps à votre passion, les jeux de rôle. La dernière chose que vous voulez trouver dans votre *Casus*, c'est un plaidoyer en faveur du Dr Abgrall... Aussi, laissez-moi me présenter : je suis rôliste depuis 1977. J'ai créé un petit frère insolent de *Casus* aujourd'hui disparu, *Chroniques d'Outre-Monde*, j'ai collaboré avec Chaosium, je compte parmi mes amis les créateurs de *L'Appel de Vampire*... Je suis médecin, romancier, et j'ai été le gardien des arcanes d'une campagne qui a duré dix ans, et dans laquelle ont joué les plus brillants frapadingues du monde libre, dont Alain Chabat. Pourquoi vous livrer ce CV ? Pour vous convaincre de m'écouter encore quand je vous aurai dit que mon but est de vous faire mieux comprendre le Dr Abgrall... L'homme est psychiatre, c'est-à-dire, soyons clair, docteur en médecine, spécialisé dans l'étude et le traitement des maladies mentales. Il est aussi expert-criminologue, et à ce titre, a côtoyé depuis plus de quinze ans un univers parallèle au nôtre, un univers glauque, sanglant, dans lequel nous mêmes ne nous aventurons que dans l'imaginaire. Si c'était un personnage de jeu de rôle, si nous étions dans l'univers de Lovecraft,

cet homme ferait un excellent investigateur de l'occulte, courageux, brillant, dévoué à combattre les forces du mal. Mais nous sommes ici dans la vraie vie, et le premier contact que le Dr Abgrall a eu avec les jeux de rôle, il l'a dû à la rencontre avec des jeunes atteints de maladies psychiatriques, dont certains avaient incorporé dans leurs délires des fragments des parties auxquelles ils avaient joué. Parce que notre univers est hermétique aux non-joueurs, parce que le Dr Abgrall a depuis des années combattu des sectes de tout poil et connaît les rouages de la manipulation mentale, il s'est posé la question de savoir s'il existait un lien direct entre jeu de rôle et satanisme, folie, etc. J'imagine qu'il lui a donc fallu pénétrer dans notre univers, qu'il connaissait très mal, comme nombre d'adultes, et qu'il lui a fallu un certain temps pour réaliser que dans notre immense majorité, nous n'étions pas des zombies déments voués au culte de Nyarlathotep. Aujourd'hui, son discours est le suivant : « Tout le monde peut jouer au jeu de rôle, et trouver dans cette activité beaucoup de plaisir, à condition de ne pas présenter de faille psychologique... » Nous sommes loin, me direz-vous, des émissions grotesques de Mireille Dumas et consorts... Peut-être le Dr Abgrall a-t-il mûri sa réflexion depuis, peut-être aussi les producteurs de ce genre d'émission, à la recherche du sensationnel, n'avaient-ils retenu de ses propos que le plus alarmant. Ce dont je suis certain pour avoir parlé avec le Dr Abgrall à plusieurs reprises, pour avoir bien écouté ses déclarations les plus récentes, c'est que cet homme n'est pas mû par le désir de « se faire de la pub » sur notre dos, mais par un réel souci quant aux effets qu'il estime potentiellement néfastes de certains jeux sur certains individus fragiles ou désaxés. Qu'il se trompe sur l'étendue du risque, c'est fort possible. Mais je crois nécessaire d'entendre son discours. Parce que le jeu de rôle, de par sa puissance d'évocation et ses thèmes (le combat éternel du bien et du mal dans la plupart des univers médiévaux-fantastiques ; le sacrifice de soi, dans *L'Appel* ; la faute originelle et la malédiction, dans *Vampire*, dans *Kult*) met en jeu des émotions et des symboles puissants, il peut, pour les plus mauvaises raisons du monde,

attirer des individus désaxés, déséquilibrés. Ce que nous savons être un jeu, ce qui nous permet de créer des personnages et des aventures inoubliables, peut pour certains représenter un danger. Je revendique le droit de jouer aux jeux qui me plaisent, de vivre dans l'univers terrifiant de Lovecraft. Parce que moi, je sais que c'est pour de rire, que c'est pour de la fausse, que cela me permet de questionner mon propre sens moral, celui de mes amis. Mais autour de nous, autour de vous, il existe des gens, mal dans leur peau, mal dans leur vie, pour qui la différence entre l'imaginaire et le réel est ténue, voire inexistante. Les ignorer, refuser de reconnaître leur existence, c'est nous exposer à être collectivement accusés chaque fois qu'il y aura un nouveau dérapage. Tout en sachant qu'il y aura certainement plus de crimes et de délits commis cette année en connexion directe avec le football qu'avec le jeu de rôle, mais qu'évidemment, ni Pradel ni Dumas ne traiteront jamais un sujet aussi sulfureux...

Christian Lehmann

Tout le monde peut se tromper

Il arrive, dans certains scénarios de jeu de rôle un peu plus portés sur la réflexion que sur l'action, que les joueurs s'aperçoivent que le PNJ acharné à leur perte et qu'ils prenaient pour un Chaotique Mauvais était en réalité un Loyal Bon, qui leur tapait dessus parce qu'un mauvais conseiller les avait fait passer pour des méchants ! Eh bien, figurez-vous qu'il semble bien que c'est ce qui est arrivé, en grandeur nature, avec le Dr Jean-Marie Abgrall. Si, si, le même Abgrall que celui que vous avez pu voir, sur TF1 comme sur France 2, dans des émissions décrivant les jeux de rôle comme des inventions du démon destinées à transformer de beaux adolescents en zombies meurtriers et/ou suicidaires. Je dois dire que j'avais moi-même à l'époque pensé que mon confrère cherchait à se faire de la pub sur le dos de malheureux rôlistes, tout comme Monsieur Jacques X et Mme Mireille Y cherchaient à faire de l'indice d'écoute. Mais dans la vie comme dans les scénarios, les choses ne sont pas toujours aussi simples qu'elles le paraissent de prime abord. Un article du *Point* m'a révélé un aspect de la vie du Dr Abgrall que j'ignorais. L'homme est depuis six ans

en première ligne du combat contre les sectes en tout genre, et contre l'Église de Scientologie en particulier. A la suite d'un rapport d'expertise établi à la demande de la justice en tant que psychiatre-expert auprès des tribunaux, il a conclu que l'endoctrinement pratiqué sur les adeptes de cette organisation pouvait avoir « des conséquences graves, voire dramatiques, en amenant le sujet à la folie ou à la mort ». Dès ce moment, il est devenu la cible de cette Église pour qui la Tolérance ne fait pas partie des vertus premières, et dont même les anges de *Magna Veritas* ne voudraient pas comme alliée. Calomnies auprès du Conseil de l'Ordre, vols de courrier, perturbations en tout genre de sa vie professionnelle ou privée... Finalement, Jean-Marie Abgrall a gagné treize procédures contre la Scientologie, et publie chez Payot *La mécanique des sectes*, livre qui, je le crains, pourrait servir d'inspi pour un scénario de *L'appel de Cthulhu*, ou même de *Kult*... En deux mots : nous nous sommes trompés en maudissant le Dr Abgrall. Et lui s'est trompé en assimilant le jeu de rôle et les rôlistes, qu'il ne connaissait guère, aux sectes et aux sectaires, qu'il connaissait trop bien. On peut comprendre que, harcelé comme il l'a été, il ait eu tendance à voir des sectes un peu partout. Il aurait sans doute été un peu éclairé en apprenant par exemple qu'aux États-Unis, les adversaires les plus farouches du jeu de rôle se recrutent parmi des sectes, comme la secte Moon. Non que les moonistes considèrent les rôlistes comme une secte concurrente, au contraire. Ils pensent, à juste titre, que quelqu'un qui pratique le jeu de rôle se trouve de ce fait à l'abri de la vacuité psychologique qui en ferait une proie facile pour une secte. Nous sommes actuellement en train de recoller les morceaux avec le Dr Abgrall*. Le combat qu'il mène est aussi le nôtre, pour la liberté de penser et contre les gourous. Mieux vaut en l'occurrence ne pas se tromper d'adversaire et ne pas se laisser abuser par les versions audiovisuelles de Grima-Langue-de-Serpent !

Frank Stora

* Pas avec les émissions de télé qui ont organisé sans grand risque la mise au pilori médiatique des JdR pour justifier leurs émoluments (fort copieux, comme on l'a appris ces temps-ci).

En direct de la rédaction

Un ruban pour le jeu de rôle ?

L'actuelle campagne de désinformation qui voudrait faire du jeu de rôle le grand pervertisseur d'une jeunesse en perdition ne touche pas que la France. Un e-mail nous est récemment parvenu de l'étranger pour nous avertir qu'à la suite du suicide d'un jeune de 19 ans, la presse italienne s'était

à son tour déchaînée contre les jeux de rôle et les jeux de cartes. Notre interlocuteur (Martin Kliehm, l'organisateur de la convention de Francfort du 21/22 septembre), nous apprend également qu'un site Internet s'est dévoué à la « protection » du jeu de rôle – laquelle passe forcément par une information rigoureuse. Notez bien cette adresse: <http://www.sincretech.it/3M/Stop-Non-Sense/Index-English.html>. En plus d'un certain nombre de links intéressants, on y trouve une pétition destinée à faire cesser ce genre de campagne calomnieuse.

Nous vous encourageons vivement à aller y jeter un œil. Par ailleurs, Casus Belli est actuellement à la recherche de références (articles, revues de presse, enregistrements) concernant le jeu de rôle dans les médias. Vous pouvez m'envoyer vos trouvailles (par courrier ou par e-mail : fcolin@FranceNet.fr) ou me faire part de vos réflexions et de vos suggestions (évitez les lieux communs SVP). La situation peut évoluer, et nous y travaillons, mais nous avons besoin de votre aide.

Fabrice Colin



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 8077.
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 : Excaltur, 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 Ramenais, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Franck Godofroy, 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 : Excaltur, 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.

PENDANT LES VACANCES
GARDEZ LA FORME :
MUSCLEZ VOS NEURONES

AVEC LES
**MEILLEURS
JEUX**

**MEILLEURS
PRIX**

**MEILLEURS
CONSEILS**

**DES CADEAUX
ET
NOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ**

VPC - Règlement CB

Paris 5e
52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

Paris 15e
39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro : Pasteur



Paris 17e
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro : Wagram

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

L'actualité du jeu

Debriefing

L'Alliances
nouveau est arrivé



Foule attendant l'ouverture du *Palace* ?
Non, c'est l'arrivée d'*Alliances* !

Lundi 10 juin, dès 21 heures, une foule plus nombreuse que d'habitude stationnait devant l'*Ceuf Cube*. Marc Laubert, le gérant de la boutique avait eu l'idée d'ouvrir jusqu'à minuit, le 11, date à laquelle *Wizards of the Coast* autorisait la vente de sa nouvelle extension de cartes : *Alliances*. Pour patienter, un magicien, des animateurs des *Semaines de l'Hexagone* proposaient quelques jeux « apéritifs ». Dans la foule, on distinguait l'équipe de *Wizards France*, des journalistes d'horizons divers, de jolies jeunes filles (heu ! après enquête, peu d'entre elles étaient des joueuses, nous étions bien toujours dans le même univers). Autour de la boutique, les cafés ne désemplissaient pas, mais un duelliste vétéran n'arriva pas à trouver un partenaire pour jouer avec lui avec mise. Enfin, à minuit, ce fut quasiment la bousculade des trois cents personnes présentes, comme à la montée des marches de Cannes, pour apercevoir les vedettes. Après avoir acheté les pochettes convoitées (rationnées à six par personne ! Il faut savoir consommer avec modération...), de petits groupes se formaient, discutant déjà des mérites comparés de chaque carte, poussant des ho ! des ha ! comme s'ils avaient découvert des œufs de Pâques dans leur jardin. A 3 heures du matin, les portes de l'*Ceuf Cube* fermaient, mais personne n'est allé finir la nuit aux *Bains*. Ah le beau reportage que c'était ! Je crois que j'adorais travailler à *Gala* ou à *Paris Match* et côtoyer ainsi le monde de la nuit, du strass et des paillettes. Mais je me moque, c'était une soirée amusante, voilà tout !

P.R.

FR3 Rôle

Le jeu de rôle traité à la télé par ceux qui y jouent ? C'était le dimanche 9 juin sur FR3

Bourgogne Franche-Comté, dans le magazine de Jacques Revon, *Vecteur Jeune*.

Le principe : dix à douze jeunes se réunissent autour d'un thème (du chômage au jazz, en passant par le jeu pour cette fois) et préparent l'émission, discutant des idées

qu'ils veulent aborder. Puis, durant 25 mn, par un jeu de questions-réponses avec le réalisateur, le groupe va pouvoir exposer à la caméra, sans coupure ni montage, ses vues, ses opinions et ses plaisirs. Un professionnel ou un spécialiste est également là pour répondre aux questions techniques (en l'occurrence votre serveur). Enfin, après l'émission, un debriefing permet de revenir sur ce qui s'est dit – ou pas dit – sur le plateau. Dix joueurs de la région de Dijon, dont Aubert. « Scène à rio » Bonneau, ont pu ainsi parler librement du jeu de rôle, sur table et grandeur nature, de ses rapports avec les autres jeux de simulation. Merci monsieur Revon.



Debriefing. Après avoir parlé, il est utile de discuter de ce qu'on a dit (ou pas dit) !

Après l'émission, le debriefing a permis de se rendre compte des contraintes de la télé : temps de parole assez court (il faut bien avoir préparé ses idées), hasard des réponses (le joueur interrogé sur la rareté des joueuses dans le milieu n'a pas dit ce qu'aurait pu déclarer un autre, qui lui en connaissait pas mal). Et, détail qui m'a fait tiquer, facilité à rater l'info : après un reportage qui montrait au début du wargame et à la fin du jeu de rôle, le réalisateur demande : « Ce qu'on a vu, c'est donc ça le jeu de rôle ? », et le joueur interrogé a répondu « oui ». Comme quoi, l'amalgame peut venir en toute bonne foi des joueurs eux-mêmes.

Comme quoi, il est utile d'aller voir l'envers du décor.

Didier Guiserix

Clubs

● **Laon.** *La Guilde du Dragon Laonnois* fonctionne chaque semaine et sans interruption depuis 1983. Dans un cadre confortable et moderne, on y pratique tous les types de jeux de simulation, le samedi à partir de 13 h 30. Leur adresse: Centre Jacques Prévert, quartier Ile-de-France, 02000 Laon. Tél: (16) 23 20 39 19.

● **Saint-Denis-les-Bourg.** Un nouveau club de jeux de rôle s'est ouvert à Saint-Denis-les-Bourg, où les joueurs débutants sont les bienvenus.

L'adresse: Le Dé à 20 faces, mairie de Saint-Denis-les-Bourg, 01000 Saint-Denis-les-Bourg.

● **Paris.** *A-P Games* ouvre un club d'initiation au jeu de rôle et de démonstration, en partenariat avec le Centre d'animation des Abbesses. Il sera ouvert le vendredi de 19 h à 24 h, sous la houlette de Frédéric Ganga. L'adresse? Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. Renseignements auprès de la boutique A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. Tél: (1) 42 02 08 08.

Initiatives

Jouer pendant l'été

Les Semaines de l'Hexagone, c'est reparti! Pendant trois semaines (du 15 juillet au 4 août), vous pourrez jouer en continu à pratiquement n'importe quoi: jeux de rôle, de plateau, par correspondance (tours gratuits), de cartes, wargames, grandeur-nature, killer, paintball... il y en aura pour tous les goûts. On notera également la présence de notre Frank Stora national (demos géantes de Last Crusades) et de François Marcela-Froideval (notre fondateur de Casus préféré). Bien entendu, les joueurs auront la possibilité d'être nourris et logés. Question tarif, il existe des formules à la journée ou à la semaine. Le lieu? Commercy, dans la Meuse. Attention: les belliludistes se retrouveront plutôt du 15 au 28 juillet, tandis que la quinzaine du 22 juillet au 4 août concernera les jeux de rôle et les JpC. Renseignements

auprès de Xavier Jacus, 37 route Nationale, 55200 Lérouvillle. Tél: (16) 299) 1769 à partir de 19h.

Lire pendant l'été

L'association GAEL nous informe qu'elle poursuit son travail sur une fanzinothèque en langue française, afin de faire découvrir « la diversité de communication et de créativité qui anime bon nombre de joueurs français ». Cette fanzinothèque pourra notamment être consultée par les personnes participant aux stages Rêve de Jeux que nous évoquons le mois dernier dans ces pages. Si vous êtes responsable de la publication d'un fanzine (jeux de rôle, wargames, JpC, jeux de société en général), n'hésitez pas à prendre contact avec GAEL, Jean-Pierre Boillon, 13 rue André Malraux, tél: (16) 72 50 16 39.

Se cultiver pendant l'été

Le Musée de la science-fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires, propose, jusqu'au 18 mai 1997, une exposition sur le thème: « 2000 - 2100, voyage au prochain siècle ». On peut y admirer des scènes de la vie quotidienne d'une famille de 2050, vues par des artistes de grand talent comme Caza, l'illustrateur de notre couverture. L'exposition est ouverte du mardi au dimanche, de 14 h à 17 h, et du vendredi au dimanche (mêmes horaires) à partir du 1er novembre. Musée de la science-fiction, Case postale 3181 - 1401 Yverdon-les-Bains, Suisse. Tél: 024/21 64 38.

Se médiévaliser pendant l'été

Vous ne savez pas quoi faire pour les vacances? Le Conservatoire des Imagiers du Futur vous propose des stages de chevalerie, de taille de pierre, et de calligraphie/enluminure. Vos copains de GN ne vont pas en croire leurs yeux! Pour les ados: du 1 au 15 juillet et du 2 au 16 août; pour les adultes: du 8 au 16 août (possibilité de stages pendant l'année).

**Les clubs sont sur
3615 Casus
rubrique CLU**

Êtes-vous prêt à relever le défi?

C'est une nouvelle sensation de jeu: **DÉS-DRAGONS™**. Collectionnez des dés pour assembler vos armées - puis commencez à les lancer pour gagner. Deux joueurs ou plus s'affrontent pour contrôler des terrains en utilisant un mélange de magie, d'attaques, de défenses et de manoeuvres.

Mais attention aux dragons.

Chaque boîte de jeu contient 18 dés - choisis aléatoirement dans un stock de presque 300 dés différents - plus des règles, des cartes de batailles et une bourse.

Guettez la sortie des paquets recharges courant 1996.

DÉS-DRAGONS - lancez-les pour gagner.

Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 PARIS Cedex 15, France

TSR, Ltd., 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, United Kingdom

™ et ® désignent des marques déposées appartenant à TSR, Inc. ©1996 TSR, Inc. Tous droits réservés.



Abonnez-vous à **CASUS BELLI** et ...
...changez de personnage
chaque mois !

NOUVELLE
MENSUEL
FORMULE



1 an - 11 numéros

294 francs

seulement au lieu de 358 francs *



**BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE
CHAQUE MOIS DE NOUVELLES
AVENTURES AVEC CASUS BELLI**

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

OUI je m'abonne pour 1 an à Casus Belli -
11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*,
soit une économie immédiate de 64 francs.

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ VILLE _____

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au
(33-1) 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.**

* prix de vente chez votre marchand de journaux

Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 06 ou 46 48 47 11

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables
au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant.
Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior.
Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

CB96

Renseignements et inscriptions
auprès du Conservatoire
des Imagiers du Futur, 81170
Cordes. Tél: (16) 63 56 11 21.

Notre minitel

Talala ! Les vacances sont là ! On annonce
une canicule, mais on peut parier
qu'il y aura quand même quelques jours
de pluie ! Alors, quand les cieux se
déchaîneront, ne restez pas enfermé dans
votre caravane/hôtel/tente/bidonville
(barrez les mentions inutiles), partez
à la découverte des rôlistes du terroir...

Oukisson ?

Que vous partiez cette année
en Bretagne, sur la Côte ou dans
les Pyrénées, n'oubliez pas
que les joueurs sont partout
(ha ha, aujourd'hui la France,
demain le monde!).
Le meilleur moyen pour les
rencontrer consiste à consulter
notre Annuaire des Clubs
(CLU + Envoi) et à contacter
les associations de vos lieux
de villégiature. Pour connaître
leurs coordonnées, n'indiquez
que le numéro de département
et le type de jeu qui vous
intéresse sur la fiche
de consultation de la rubrique
«CLU». Tapez ensuite «Envoi».
C'est tout! Pensez aussi
à jeter un œil sur la rubrique
«Partenaires» de nos petites
annonces (PA + Envoi)!

Koikonfé ?

Je ne sais pas si vous avez
remarqué, mais les jeux de rôle
ne sont pas vraiment
en «odeur de sainteté»
en ce moment. Comme l'été
est l'époque idéale pour se faire
de nouveaux amis, n'oubliez pas
d'emmener votre jeu favori
afin d'organiser des parties
de démonstration, histoire
de montrer que vous n'êtes
ni sataniste, ni fou, ni membre
d'une secte (c'est vrai, non ?).
Et si vous arrivez à dégouter
un minitel, faites-nous part
(MUR + Envoi ou ECR + Envoi)
de vos «expériences». Car si,
de notre côté, nous faisons tout
pour combattre les tentatives
répétées de désinformation
dont nous sommes victimes,
chacun peut participer
à cette croisade à son niveau.

Keskonli ?

Pour la millième fois, rappelons
aux rédac'chefs de fanzines

qu'ils DOIVENT s'inscrire
dans notre répertoire (CLU +
Envoi). Nous recevons sur 3615
CASUS des lettres demandant
les coordonnées de telle ou telle
publication dont les auteurs
n'ont pas cru bon de faire leur
promotion télématique.
Si vous voulez que votre génie
soit reconnu un jour, il ne suffit
pas que votre zine ait bénéficié
d'une bonne critique dans
nos pages. Il faut encore que les
lecteurs potentiels puissent se
le procurer sans trop de mal...

Vos zines

Pratiquement pas de zines ce mois-ci.
Les examens doivent y être pour quelque
chose... Bonnes vacances à tous !

Nouveaux

- **La cage aux rôles** n° 0, 60 p.,
20 F, périodicité inconnue,
y compris des auteurs.
Un premier numéro dense,
avec pas mal de SF (j'ai bien
aimé l'article sur la propulsion
hyperspatiale), un chouia
de AD&D (avec, horreur,
de nouvelles classes de perso!),
et un tas de scénarios d'intérêt
variable (Stormbringer, western,
science-fiction, médiéval-fantastique).
Christophe Journet,
88 rue de Douai, 59450
Sin-le-Noble.

Anciens

- **Le chonchon ronchon** n° 11,
13 p., prix inconnu, peut-être
trimestriel. Un tas de bestioles
et d'aides de jeu nettement
orientées AD&D, servies
dans un joyeux désordre.
Parfois sympa, parfois lassant.
Philippe Oguey, 8 rue Othon,
1422 Grandson, Suisse.
- **La lutine** n° 7, 10 p., prix
et périodicité inconnus.
Le zine de GN du mois, avec
des conseils de lecture, un petit
bout de calendrier de manifs,
des nouvelles de la fédération
de grandeur-nature...
Lutiniel, 19 rue Lahire, boîte 32,
75013 Paris.
- **Tinkle bavard** n° 36, 30 p.,
20 FF/5 FS/95 FB, bimestriel.
Trois scénarios: Rêve de
Dragon, Ars Magica et Cthulhu
90 (très bien, celui-là),
plus quelques inspis sympas.
Eric Malherbe, 11 rue Dancet,
1205 Genève, Suisse.

Tous les fanzines sur
3615 Casus
rubrique ZIN

● **Vents de rêves** n° 13, 42 p., 23,40F, trimestriel. Des nouvelles à suivre, un gros scénario multijeu très atypique, et un peu de wargame. Toujours aussi plaisant à lire. Rêveries angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers.

● **Vitriol** n° 6, 48 p., 20F, périodicité imprévisible. Un numéro spécial Eros & Tanathos, avec, entre autres, un scénario Rêve de Dragon thanataire à souhait. J'ai bien aimé aussi le péage de plombs sur les JdR et les médias. Les voleurs de bonne foi, 3 rue Van Gogh, 31100 Toulouse.

Tristan Lhomme

Chouchou

● **Le Grimoire** n° 15, 102 p., 95FF/650FB/25 FS/25 \$C, bimestriel. Un numéro épais, avec une ahurissante quantité de nouvelles carrières, mais aussi un tas d'articles de fond sur le Vieux Monde, les mercenaires, les Dieux de la Loi, les combats magiques... Le moins que l'on puisse dire est qu'il y a de la matière! En fait, il y a de quoi faire cogiter un MJ de Warhammer pendant des mois... 3 rue A. Le Nôtre, 49300 Cholet.

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. « Côte jardin » rappelle que le jeu se vit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. Tout l'été. 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. ☎ : (16) 72 77 62 60.

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 Luciniel organise Un si joli village, un grandeur-nature médiéval-fantastique qui se déroulera dans la forêt de Wissignicourt. ☎ : Luniel, 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris. ☎ : Patrick au (1) 45 82 03 19 avant 22h.

Jeumont. 6/7 juillet. Le Sac à Trolls et les Asticots Réunis organisent un grandeur-nature médiéval-fantastique au château de Moncornet-en-Ardenne. 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 Nysrlathorep (rien que ça !) organisent Les controverses du Polémorque, un grandeur-nature qui se déroulera à Montfaucou, à une vingtaine de kilomètres de Besançon. ☎ : Arnaud Hougue, 53 rue Barrant, 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 Melusine (convention gratuite, le 13), la 4^e 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 Guisierix. ☎ : Festival des Jeux de Parthenay, Hôtel de ville, 79200 Parthenay. ☎ : Mathilde Laureou au (16) 49 09 90 06.

Talence. 12/14 juillet. La Confrérie de Crystal organise Le Souffle de Crystal, un grandeur-nature médiéval féérique, 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.

Peyrieu. 13 juillet. La Croisée du Temps organise un grandeur-nature médiéval-fantastique. Une particularité : la partie se terminera par un méchoui. ☎ : La Croisée du Temps, 21 route de Vienne, 69007 Lyon. ☎ : (16) 78 72 80 44.

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 Camot, 60180 Nogent-sur-Oise. ☎ : Fabrice/Valérie au (16) 44 55 41 28.

FUTUR

Strasbourg. 20/21 juillet. Le Cercle ludique alsacien de stratégie Argentoracum organise sur les hauts de Saverne un grandeur-nature XVIII^e siècle, style cape et d'épée. ☎ : Centre socioculturel de la Montagne verte, 1 quai Flassmatt, 67200 Strasbourg. ☎ : (16) 88 52 17 30.

Coquelles. 21 juillet. L'association Les Enfants du Rôle organise un tournoi Magic. L'assemblée par équipe de deux, dans les locaux de la commune de Coquelles. ☎ : Les Enfants du Rôle,

13 rue des 4 Coins, 62231 Coquelles. ☎ : Frédéric au (16) 21 82 14 79

Toulon. 26/28 juillet. L'association Contes de Provence organise, en collaboration avec le semi-réal anglais The Renewal, un grandeur-nature médiéval-fantastique intitulé Chronique 1 : la Reconstruction, premier scénario d'une campagne internationale. ☎ : Contes de Provence, 8 rue des Bonnetiers, 83000 Toulon. ☎ : Chocho ou Natty au (16) 94 92 73 78.

Toulon. 26/28 juillet. Malgré un contexte local disons « un peu agité », l'édition 96 du France Sud Open verra bien le jour cette année et aura pour thème le retour. Le lieu exact de la manifestation n'est toujours pas connu à l'heure où nous imprimons ces lignes, mais il ne s'agira pas du fort Faron (merci au maire...). Les organisateurs négocient à l'heure actuelle le prêt d'un autre fort. Quoi qu'il en soit, toutes les animations habituelles seront au rendez-vous : tournois de jeu de rôle, de wargame et de jeu de plateau, concours de peinture sur figurine, etc. Des expositions, des spectacles médiévaux et des séances de dedicaces/rencontres seront également organisés. Le semi-réal médiéval, de son côté, aura lieu séparément les 9, 10 et 11 août (voir cette date). ☎ : Comité France Sud Open, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ☎ : (15) 94 06 07 80.

Caen. 27/28 juillet. L'association Tannhauser présente Un mariage et plein d'enterrements, un grandeur-nature historico-fantastique, qui se déroulera dans une forêt des environs. ☎ : Tannhauser d'o Hervieu, 7 rue l'Abbé, 14100 Lisieux. ☎ : Frédéric au (16) 67 66 47 96 (e-mail : artisan@barl.fr).

Ain. 28/30 juillet. Arcanes & Archanges organise un grandeur-nature médiéval-fantastique féérique 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 organise Un tournoi à Olakand, un grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Hårn, développé par Columbia Games. Le lieu ? Le château de Montcornet-en-Ardenne. ☎ : Les Créateurs d'Univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ☎ : (16) 20 35 72 37.

Laon. 5/10 août. La Guilde du Dragon Laonnois (voir page Clubs) organise une Semaine de jeux de simulation. Au menu : jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. ☎ : Isabelle ou Patrick Degenbe au (16) 23 20 32 66.

Région toulonnaise. 9/11 août. Le grandeur-nature médiéval-fantastique du FSO aura lieu à Meounes, à 20 km de Toulon. Une curiosité : les joueurs pourront conserver leurs personnages pour deux grandeur-natures anglaises à venir, The Gathering et le All New All. ☎ : Comité France Sud Open, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ☎ : (16) 94 06 07 80.

Rocroi. 15/18 août. La fédération française de jeux de rôle en grandeur nature organise La Temporelle, la rencontre européenne du grandeur-nature, qui sera « un séjour festif et ludique dans une ambiance multiunivers et multijeu ».

Au programme : GN, soirées thématiques, ateliers, tournois, foire médiévale, université d'été du GN. Infos et inscriptions : Bernard Mendicuru, 8 sentier de Polytechnique, 91120 Palaiseau (e-mail 100435.1514@comserve.com) ; Nord : Christophe Ghesquie, 57 rue des Sports, 59280 Armentières ; Sud-Est : Fabrice Mrugala, 8 rue Servan, 38000 Grenoble.

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 Guesquière, 1 route de Valence, 26600 La Roche-de-Glun. ☎ : (16) 09 65 40 45 jusqu'à 22 h00.

Laon. 24/25 août. L'association Génération Wookiee organise un deuxième grandeur-nature dans l'univers de La guerre des Étoiles. Le lieu : le fort de Bruyères-et-Montberrault. ☎ : Génération Wookiee, 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.

Talence. 30 août/1er septembre. L'association 7/2 organise Le Chant des Moirs, un grandeur-nature qui se déroulera au château de Castelnaula-Chapelle. ☎ : Association 7/2, rue Pelletan, rés. d'Aubigny, apt. 16, 33400 Talence. ☎ : (16) 56 04 09 27.

Bar-le-Duc. 30 août/1er septembre. La Guilde des Hérauts organise le Tournoi des Hérauts (étonnant !), dans les locaux du lycée R. Poincaré de Bar-le-Duc. Au programme : tournois de jeux de rôle (Hawkmoon, INS/MV, AD&D, Star Wars, Vampire/Werewolf, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Ambre et Chimères - ces deux derniers avec la collaboration de Descartes et de MultiSim), tournoi de Formule Dé, de Magic et de jeux de guerre avec figurines. A noter : projection de mangas, bourse d'échange de jeux et forum des clubs de l'Est (dimanche). ☎ : Pascal André, 3 allée F. Dolto, 55000 Bar-le-Duc. ☎ : (16) 29 76 25 98 (après 19h). E-mail : batlier@plg.u-nancy.fr.

Provins. 31 août/1er septembre. Le Club Pythagore organise ses 9^e 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, Guidées et Nephilim. ☎ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villencendrier, 77160 Chalaure-la-Petite.

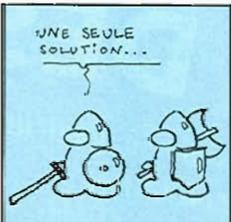
Ardenne. 31 août/1er septembre. L'association Kaotic organise son deuxième grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Kandthorn, au château de Moncornet-en-Ardenne. ☎ : Christophe Champy au (1) 64 26 38 10.

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 Lespoult, 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.

Monghol & Gkoto



Haut-Rhin. 31 août/1er septembre.
Les Arpenteurs de Réalité présentent *Imperium V: le marteau et l'enclume*, un **grandeur-nature diplomatique et galactique** dans un univers proche de celui de Dune qui aura lieu à Dolleren (Alsace). ☒: Gwénaél Santerre, 8 rue des Cerises, 65810 Magstatt-le-Bas. ☎: (16) 8981 5933 de 18h à 21h.

Périgueux. 13/15 septembre.
L'association Avalon organise la *Prophétie de Lamsar*, un **grandeur-nature dans le monde d'Élric**. ☎: Sylvain au (16) 53 09 82 02.

Provins. 14/15 septembre.
Le Club Pythagore et Onirides 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 Villencendry, 77160 Chalaudre-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.

Région parisienne. 21/22 septembre. L'association Clepsydre organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde du Haut-Royaume. ☒: Olivier Allermoz, 5 square des Monégasques, 91300 Massy. ☎: (1) 60 13 17 28.

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

Mayenne. 28/29 septembre. L'association Les Larmes grises propose *Mariage à Djebel-Harad*, un **grandeur-nature** qui aura lieu au château de Sainte-Suzanne, à 50 km du Mans. Soixante-dix ans après la première croisade, musulmans et seigneurs chrétiens tentent de cohabiter... ☒: Les Larmes Grises, 19 rue Mirabeau, 94120 Fontenay-sous-Bois. ☎: (1) 48 73 25 29.

Évreux. 19 octobre. L'association Si Évreux m'était joué organise un **grandeur-nature** au château de Trangis. Le thème? Une vente aux enchères d'objets provenant de fouilles archéologiques, en 1942. ☒: Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux. ☎: (16) 32 23 14 68.

CÔTÉ JARDIN

Namur. 5/7 juillet. Les Pèlerins du Temps organisent *Le Spectre des Ténèbres*, un **grandeur-nature féodal fantastique**, au château de Montcaigle. ☒: 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 dans celtes. ☒: Le Monde Oublié, rue du Village, 75-B-4557 Ramelot, Belgique.

Nottingham. 23/26 août. Curious Pastimes présente *The Renewal*, un gigantesque **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui devrait rassembler plus d'un millier de personnes à Drum Hill Scout Camp, près de Nottingham. Pour la France, c'est l'association Contes de Provence qui prend en charge les inscriptions et le voyage organisé. ☎: Chocho ou Natty au (16) 94 92 73 78.

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 Panthers (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.

Frankfurt. 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 au programme plus de 150 parties et 40 systèmes de jeu différents (AD&D, Ars Magica, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Earthdawn, GURPS, INS, Kult, Paranoia, 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 Riistone (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.

Liège. 26/29 septembre. L'association Le Monde Oublié organise *Celtic Mysteries Acte III*, un **grandeur-nature celtique fantastique** basé sur la mythologie irlandaise. ☒: Le Monde Oublié, rue du Village, 75-B-4557 Ramelot, Belgique.

Suisse. 28/29 septembre. L'association SCARe organise la *Quête héroïque du saint Graal 3^e édition*, un **grandeur-nature médiéval philosophique** (ce n'est pas un gag!). Le lieu? Les Gorges de la Sarine, dans le canton de Fribourg. ☒: SCARe, case postale 113, 1020 Renens, Suisse. ☎: Axel Raymond au (41) 21 635 59 23. E-mail: reymondax@planet.ch.



Prochains numéros: 6 septembre (97) et 4 octobre (98)

Date limite de réception des annonces de manifestations: 2 août pour le numéro 97, 9 septembre pour le numéro 98.

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).



Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL

Découvrez



- Jeux de rôles
- Jeux de cartes
- Jeux de plateau
- Débats / Forum
- Base de données de littérature S.F.

et gagnez

+ de 20.000F

de lots

(Jeux de rôles, cartes, jeux de plateau, romans, etc.)

Avec la participation de Siroz, Ludodélire et L'Oeuf Cube

Dans Casus Belli n° 97

parution le 6 septembre 1996

Rhadjabân suite!

Ou plutôt, Djarabân le voile se déchire (mais chut!, n'en disons pas trop).

Avec la suite de la description de la ville, un Gwô & Millord spécial Djarabân,

et le début d'une grande campagne AD&D en deux volets (Grands Écrans).



Et puis,
On n'oublie
toujours pas
le space opera avec
un grand portrait
de famille sur tous
les suppléments
de la gamme
Star Wars.

CHAN GELIN

Vous aimeriez être Peter Pan, rester un être féérique malgré la grisaille du monde environnant? Partez à la découverte du plus « souriant » des jeux du Monde des Ténébres. Maintenant en français!

Shâan

Et une quatrième création française en jeu de rôle pour cette année, une! Après Nightprowler, Guildes et Empyrium, Shâan vous emmène sur un monde lointain et futur, où de nombreuses races extraterrestres vivent sous le joug d'une Terre colonialiste.



Le dicton du mois prochain:
Quand le shâan n'est pas là,
les souris méditent!

CASUS BELLi n°96 juillet-août 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: 3^e trimestre 1996. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLi 1996. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.000F, durée 99 ans. Principaux associés: M^{me} 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 commerciale: Marie-Hélène Arbus. Directeur des études: Roger Goldberger. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy. **REDACTION.** 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 assisté de Mathieu Sapin. Secrétariat: Saloua Arbba. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Jean-Dominique Lavoix-Carli, Christopher Longé, Eric Paech, 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. Réassort et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures: Valérie Lahanque. Tél.: (1) 46.48.48.26. **PUBLICITE.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: (1) 46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9h; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 326F, 11 numéros par an. Autres pays: nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR, Earthdawn est édité en français sous licence FASA par Descartes Éditeur, Star Wars est édité en français sous licence Lucas Games par Descartes Éditeur, Empyrium est édité par A.C.J.T, Mage est édité en français sous licence White Wolf par Hexagonal. 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.

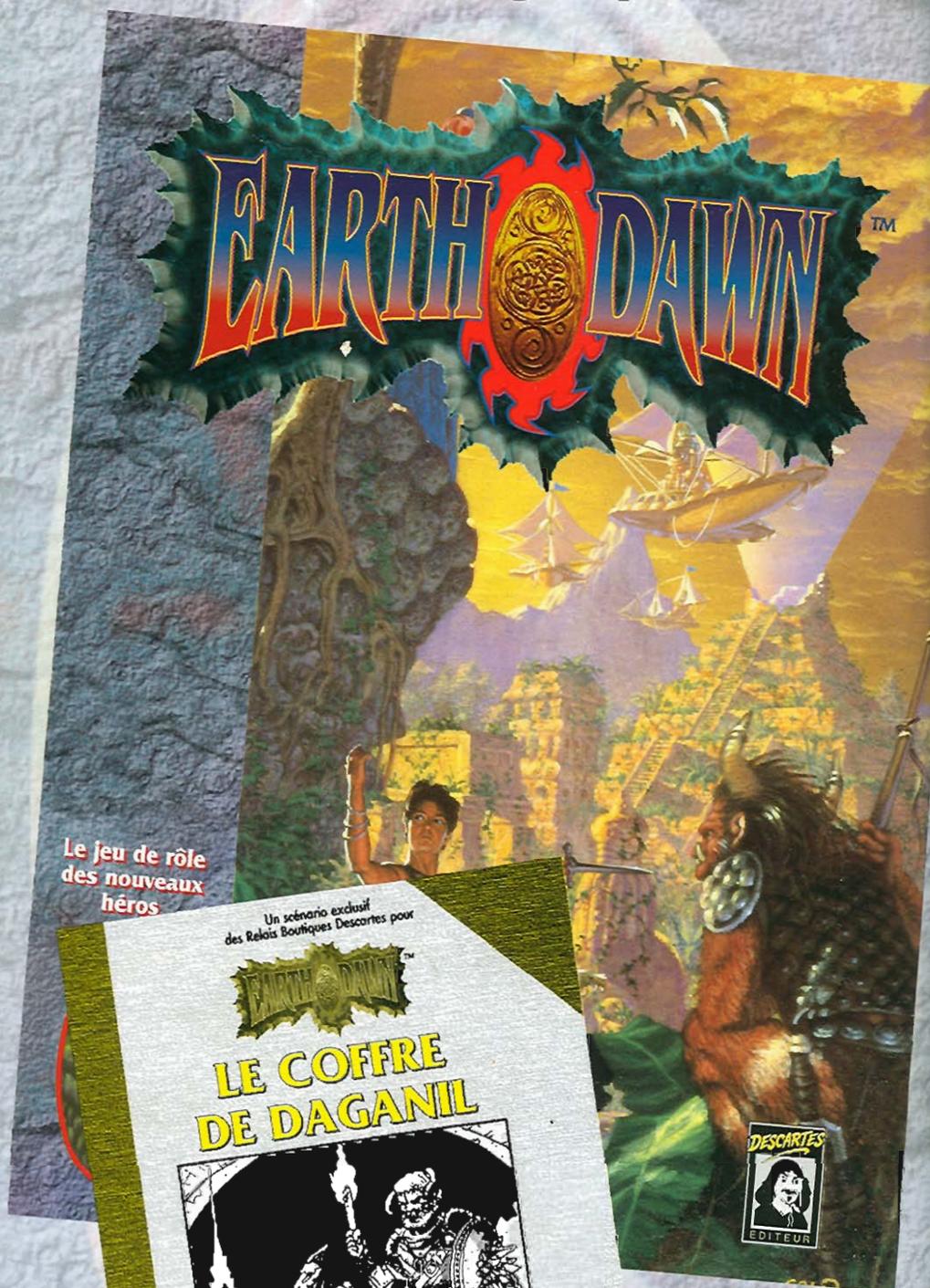
PARIS
 75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 43.26.79.83
 75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur -
 Tél. 47.34.25.14
 75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
 91000 EVRY - CELLULES GRISSES, CC EVRY 2, place de l'Agora -
 Tél. 64.97.81.74
 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-
 Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 42.83.52.23
 77000 MELUN - CELLULES GRISSES, 5, rue Guy-Baudoin -
 Tél. 64.09.21.36

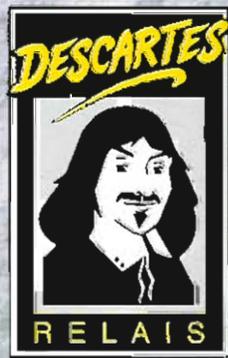
PROVINCE
 13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la
 Couronne - 27, rue de la Couronne angle rue Brueys -
 Tél. 42.38.54.00
 80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon -
 Tél. 22.92.49.56
 49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poitiers - Tél. 41.88.96.96
 74000 ANNÉCY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Émeraude
 du Lac - Tél. 50.51.58.70
 84000 AVIGNON - LA VOUVRE, 15, rue des Lices - Tél. 90.85.33.57
 64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie -
 Tél. 59.59.03.86
 60000 BEAUVAIS - G.N.G. NITRO GAMES, 76 rue Gambetta -
 Tél. 44.45.16.43
 34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir
 Péret - Tél. 67.49.02.35
 29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven - Tél. 98.44.25.30
 33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles -
 Tél. 56.44.22.43
 18000 BOURGES - MERCREDI, 22, rue d'Auron - Tél. 48.24.49.90
 14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras
 Tél. 31.85.93.70 - 31.85.17.77
 50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé - Tél. 33.01.21.15
 63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE, 14, place Renoux -
 Tél. 73.90.22.81
 21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin - Tél. 80.65.82.99
 27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt -
 Tél. 32.31.04.41
 38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat -
 Tél. 76.87.93.81
 17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames -
 Tél. 46.41.49.29
 53000 LAVAL - SORTILEGES, 41, rue de la Paix - Tél. 43.56.54.22
 76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU, 92, rue du Docteur Vigne -
 Tél. 35.41.71.91
 72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale
 Tél. 43.23.96.81 - 43.43.80.54
 59800 LILLE - ROCAMBOLE, 41, rue de la Clef - Tél. 20.55.67.01
 87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie -
 Tél. 55.34.54.23
 69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay -
 Tél. 78.37.75.94
 13006 MARSEILLE - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren -
 Tél. 91.37.56.66
 57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking
 souterrain de la République - Tél. 87.74.95.58
 34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier -
 Tél. 67.60.81.33
 54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie
 Tél. 83.40.07.44
 44000 NANTES - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau -
 Tél. 40.48.16.94
 06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo -
 Tél. 93.87.19.70
 30000 NIMES - LA VOUVRE, 7, rue des Marchands - Tél. 66.76.20.04
 45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 38.53.23.62
 64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier - Tél. 59.98.08.56
 66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISSES, 30, Place Rigaud
 Tél. 68.34.89.39
 86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud -
 Tél. 49.41.52.10
 29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent -
 Tél. 98.90.40.50
 51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Étape - Tél. 26.47.79.91
 35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils - Tél. 99.31.09.97
 76000 ROUEN - LE DE D'YS, 160, rue Eau de Robec -
 Tél. 35.15.47.46
 42000 SAINT-ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la
 Libération - Tél. 77.32.46.25
 44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60, Centre République -
 Tél. 40.22.58.64
 67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange -
 Tél. 88.32.65.35
 65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse - Tél. 62.44.17.53
 83000 TOULON - CHOCHO'S, 8, rue des Bonnetières -
 Tél. 94.92.73.78
 31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme,
 14-16, rue Fontvieille - Tél. 61.23.73.88
 37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél.
 47.64.89.81
 10000 TROYES - JEUX ET STRATEGIE, 5, rue Aristide-Briand
 Tél. 25.73.51.86

EUROPE ET CANADA
 BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire,
 32, avenue de Tervueren - Tél. 32.27.34.22.55
 CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence - Tél. 071.311955
 CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,
 4408, ST-DENIS - Tél. (514) 499.9970
 SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette
 Tél. 19.41.22.734.25.76

**Pour tout achat du livre de base,
 les Relais Descartes vous offrent en exclusivité
 un scénario original pour**



**Le jeu de rôle
 des nouveaux
 héros**



**Plus de 55 boutiques
 à votre service**