CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mensuel ! octobre 96
N° 98

DragonLance 5th Age

TSR abandonne-t-il AD&D ?

Magic L'Assemblée

Avant-première : Mirage

liste, analyse, conseils

L'art de la conspiration

Pratique

Monter son club

M 3168 - 98 - 32,00 F

230 FB - 8,50 FS - 4.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

Grand Écran AD&D : Ne laissez pas Rhadjabân tomber sous l'emprise de la Ténèbre !

Édito

J'avais un truc à noter
sur mon agenda, mais je ne me
rappelle plus quoi...
Voyons, c'était pour le 7 octobre
à minuit... mais où déjà?
A Bordeaux? Dijon?
Grenoble? Lyon? Marseille?
Metz? Montpellier? Nancy?
Nantes? Orléans? Paris? Reims?
Rennes? St-Étienne? Tours?
Bon, ça me reviendra d'ici là...

Et vous, comment ça va?
Vous avez bien joué durant
l'été, dites-moi, si l'on en croit
les ventes de notre numéro
estival et néanmoins double.
Et la rentrée? Pas trop dure?
Ah, votre maman lit Femme
Actuelle et vous, vous jouez
à Kult. Évidemment, ça ne va pas
fort... Et en plus, vous avez
essayé de monter un club,
et votre maire a reçu
une gentille lettre du Sénat.
Ben quoi? Vous devriez
être honoré, non?

Allez, refaites-vous donc
un moral en lisant l'interview
de Greg Stafford : cet homme
parle bien. Et beaucoup.
Il faudra songer à passer
les interviews sur deux pages...
En fait, même... wo! ça fait
une paye qu'on n'a pas fait
de changement dans Casus.
Allez hop, je vous laisse,
faut que ça bouge, tout ça
(et en plus, il y a un truc
important dans deux numéros,
mais je ne sais plus quoi...
quelle mémoire!
Je dois trop jouer la nuit).

Didier Guiserix

Mensuel!

DragonLance le 5e Âge!

Vous avez aimé les romans? Découvrez ce qui est sans doute l'un des meilleurs jeux de rôle de ces dernières années, presque à l'opposé de Donjons & Dragons et pourtant publié par TSR. Dommage qu'il soit en anglais!

Mirage

«Arrête les machines coco, on peut avoir par internet la liste et la description des cartes de Mirage avant qu'elles soient disponibles en boutique. Récupère-moi une page avant les scénarios (la liste p. 38), et ces deux-là elles sont encore vides (les conseils p. 86-87), tu peux pas également me caser les nouvelles règles dans la double page consacrée aux cartes (p. 85)? Et les images? Ah oui, il y a des tournois en avant-première! Fonce!» Ouf! Ben on ferait pas ça tous les jours!

Khadjaban

Vous avez lu le background dans le numéro 96, fait jouer les scénarios des numéros 96 et 97! Poursuivez le voyage dans ce Grand Écran «AD&D» qui vous fera passer entre les plans, les rêves et les époques.

Aux armes citoyens!

Soyez positifs et fondez votre propre club de jeux de rôle (p. 30-31).
Et pour lutter contre la bêtise crasse, apprenez ce que les adversaires de notre loisir préféré en disent lorsqu'ils parlent sans savoir (p. 96).

Massue et Matraques

«Alors j'essaye d'assommer le vigile!
— Heu! attends, je retrouve plus les règles pour assommer.»
Grâce à notre aide de jeu pour L'appel de Cthulhu, vous aurez directement sous la main les moindres règles de combat, ainsi que celles de la santé mentale.

Le guerrier, le moine et le monstre

Dès *Casus Belli* n° 7 (il y a 91 n°), François Marcela-Froideval proposait la classe du samouraï pour AD&D. Quelques années plus tard, chez TSR, il initiait le projet *Oriental Adventures*. Sa première BD, *Les Chroniques de la Lune noire* était inspirée par ses campagnes de AD&D. Pas étonnant que la dernière en date: Ten Chi (tome 1: Sakura), parue chez Soleil, ait pour cadre le Japon médiéval!

Des filles et deux gars

Hubert de Lartigue propose Super Héroïnes chez Soleil, un recueil de nombre de ses illustrations dans le domaine de la SF et de la fantasy, où l'on retrouve nombre de travaux pour J'ai Lu, Oriflam et *Casus Belli*.
Au milieu de ces pages au thème quasi exclusivement féminin, on retrouve malgré tout Elric le nécromancien et Hawkmoon.

Sommaire 98

Critiques

20 ▸ *jeu de rôle :* DragonLance Fifth Age, le nouveau jeu de TSR.
23 ▸ *jeu de rôle :* Bitume, édition spéciale 10e anniversaire.
80 ▸ *jeu de plateau :* Maharadjah, un *Britannia* au parfum basmati.
86 ▸ *jeu de cartes :* Mirage, ...et les cartes se dévoilent.

Magazine & aides de jeu

24 ▸ *Magazine / Aide de jeu :* Inspirez, conspirez... la conspiration : mode d'emploi.
30 ▸ *En pratique :* Créer son club de jeu (de rôle, de cartes, de wargame...).
32 ▸ *Dialogues – de Eux à Vous :* Greg Stafford interrogé sur Chaosium.
34 ▸ *Gwô & Millard :* Histoires abominables, petits contes entre amis.
38 ▸ *Avant-première :* La liste des cartes de *Mirage* en anglais.
69 ▸ *Accessoire* **Cthulhu** : Feuille d'aide au Combat et à la Santé mentale.
72 ▸ *Destination Aventure (20) :* Premier contact avec un scénario.
76 ▸ *Petit Caphornaüm (25) :* Ils sont parmi nous (le fantastique contemporain).
82 ▸ *Pour* **Les colons de Katane** : Plus on est de fous.
83 ▸ *Pour* **Manhattan** : Godzilla attaque Manhattan.
90 ▸ *Scénario* **Warhammer Batailles Fantastiques** : Promenons-nous dans les bois.

Scénarios de jeu de rôle

40 ▸ Shadowrun : Les chromés font du ski
pour tous joueurs et personnages, et meneur de jeu expérimenté.

44 ▸ Changelin : Le noyé du Pont-Neuf
pour personnages débutants, joueurs et meneur de jeu moyennement expérimentés.

48 ▸ Guildes : Fleur-naufrage
Destination Aventure, pour tous personnages, joueurs et meneurs de jeu.

52 ▸ Bitume : Le camion de tous les dangers
pour tous personnages, joueurs et meneurs de jeu.

56 ▸ AD&D : Dénicheur d'étincelles
Grand Écran, pour personnages niveau 6-8, joueurs expérimentés et meneur de jeu très expérimenté.

Nicodémus

Nos rubriques habituelles

6 ▸ L'actualité DES JEUX (Made in ailleurs, En français dans le texte).
84 ▸ Aux quatre coins des CARTES : **XXXenophile** (et *Mirage*) en vedette.
92 ▸ Para Bellum, le WARGAME en bref : **Advanced Squad Leader** en vedette.
96 ▸ L'actualité DU JEU (Tribune, En direct de la rédaction, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines)

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Adaptation des scénarios pour Simulacres (68), Métalliques (88), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (94), Calendrier (100), BD – Les Irrécupérables *épisode 8* (104), Petites annonces (105).

Couverture : David Cochard.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** *en pages 37 et 100.*

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

Nos **anciens numéros** *peuvent être commandés en page 22.*

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

L'actualité des jeux

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

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 84-85.

MADE IN AILLEURS

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : Comme tous les quatre ans, nous pouvons profiter du kit *Cthulhu for President*, qui contient tout le matériel nécessaire pour organiser soi-même sa convention de soutien au grand Cthulhu. Vivement 2002, qu'on puisse faire pareil en France ! Plus sérieusement, *Utatti Asfet* est une bonne grosse campagne, la première que Chaosium ait sortie depuis des années. Elle promène des Investigateurs des îles Tonga au Soudan, en pleine guerre du Golfe.

● **Nephilim** : Le *Gamemaster Companion* est remarquablement laid, mais plein de conseils de bon sens sur l'art et la manière de faire jouer à Nephilim (parfum américain, et donc pas nécessairement compatible avec le Nephilim français).

● **Elric !** : *Young Kingdoms Bestiary* ne devrait pas tarder… ce qui, en langage Chaosium, se comprend entre tout de suite et la Noël.

● RuneQuest est mort, vive RuneQuest ! Chaosium a repris les droits d'exploitation du monde de Glorantha, et met en chantier un nouveau jeu basé dans cet univers. Pas de panique toutefois, il ne sortira pas avant la GenCon 1997. D'ici là, il devrait y avoir plusieurs romans… le mot clé de cette phrase étant « devrait ».

Daedalus Entertainment

● **Feng Shui** : *Marked for Death* est un recueil de cinq scénarios. Si vous aimez les voyages dans le temps, les polars violents à la John Woo et les coups de pied qui font des trous dans des murs en béton, ça vaut le détour…

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Duelist's Handbook* est paru, avec plein de règles de combat. Heavy Gear a un gros succès aux États-Unis, et les suppléments sortent à une cadence infernale.

FASA

● **Earthdawn** : *Throal : The Dwarf Kingdom* est paru. Ce gros livret présente le coin le plus civilisé de Barsaive, ses sept cités, son roi nain âgé et malade et ses luttes feutrées pour la succession.

● **Shadowrun** : *Dunkelzahn's Secrets* est paru. Finalement, c'est ce sympathique dragon qui a été élu président des États-Unis, mais il a été assassiné la nuit de son entrée en fonction (le Kennedy du XXI[e] siècle est ailé, écailleux et carnivore !). Ce supplément contient… son testament, ainsi que des tas d'infos sur ses bénéficiaires. Qui héritera d'un an de rognures d'ongles de dragon ? *Shadowrun Companion*, avec ses nombreuses règles optionnelles, ne tardera pas.

● **Battletech** : *The Fall of Terra* est un recueil de seize scénarios de wargame, décrivant l'invasion de la Terre, de Genève à Pékin en passant par les postes avancés martiens et les chantiers spatiaux de Saturne… Paru.

FGU

● Pour empêcher Bob Charette et Paul Hume (les auteurs) de publier une nouvelle édition de **Bushido**, FGU a eu recours à un argument massue : ressortir, tel quel, l'antique et vénérable Bushido, dans sa version de 1981. Si vous en avez l'occasion, ça vaut le coup de le regarder, rien que pour mesurer le chemin parcouru depuis quinze ans. C'est écrit tout petit, presque pas illustré, avec des niveaux, des points d'expérience, des tables de rencontres aléatoires, des monstres errants… bref, tout ce qui, en 1981, passait pour le comble du modernisme.

Holistics Designs

● **Fading Suns** (paru ; voir Coups d'œil p. 12) : L'écran devrait être paru. *Byzantium Secundus*, un gros supplément détaillant la capitale de l'empire galactique humain, ne devrait pas tarder…

Non Sequitur Productions

● **Of Gods and Men** est un gros jeu médiéval-fantastique, assez laid, assez amateur et, au fond, assez dépourvu d'intérêt. Ce n'est pas qu'il soit mauvais. Simplement, en achetant AD&D ou Warhammer, vous avez la même chose en mieux…

Mayfair Games

● **Underground** : Tiens, un supplément pour Underground ! *Steel Deep* présente en profondeur la Lune des années 2020, indépendante, prospère et corrompue. Évidemment, il faut jouer à Underground.

Pagan Publishing

● « Il est passé par ici, il repassera par là… » Après avoir quitté le giron de Wizards of the Coast, **Everway** devait être repris par Pagan. Cet éditeur a fini par se désister, préférant se concentrer sur ses suppléments pour L'appel de Cthulhu. Après une nouvelle période de flottement, Everway atterrit donc chez Rubicon Games. Pour l'instant, cette dernière société n'annonce pas de suppléments…

Palladium Books

● **Rifts** : *Game Shields* regroupe, en un seul pack, deux écrans

très laids et un recueil de scénarios de 64 pages. Quant à *Coalition War Campaign*, il pose le décor d'une énième guerre civile américaine, entre un empire hyper-militarisé et un Québec rebelle.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : Et un Chromebook, un ! Le *Chromebook 4* est paru. Il met l'accent sur les véhicules et le matériel informatique, mais contient aussi quelques chapitres copieux sur la mode, les cyberprothèses, etc.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Dinosaurs* est un « monster manual » bourré de dinosaures et d'autres bestioles préhistoriques, jusque et y compris les hommes de Cro-Magnon. C'est inégal, mais l'ensemble est intéressant si vous avez besoin de super-monstres avec des tas de dents longues de trente centimètres… Quant à *Gurps Alternate Earths*, il a droit à son Coup d'œil p. 14.

● Compte à rebours, suite : si tout se passe bien, **In Nomine** sort le mois prochain.

Target Games

● **Kult** : *Player's Companion* est paru. Il contient plein de règles optionnelles sur la création de personnages, plus quelques petites nouvelles malsaines à souhait et diverses aides de jeu à l'intérêt hautement variable.

TSR

● **DragonLance** : *DragonLance, the Fifth Age : The Downing of a New Age*, un roman, est paru. D'ici la fin de l'année, il devrait y en avoir deux autres.

● **Advanced Dungeons & Dragons** : Le *CD-ROM Core Rules* est présenté dans les Coups d'œil p. 16. On attend pour très bientôt *Eye of Doom*, un scénario niveau 6 à 10 avec des beholders, et sa suite *Eye to Eye* (niveau 8 à 12). *The Rod of Seven Parts* est une énorme campagne en boîte, pleine d'araignées mutantes, de jolis plans en couleur et de combats contre les forces du chaos. Le contenu de la boîte est impressionnant, avec une profusion de livrets, de cartes et d'aides de jeu diverses et variées rarement vues ailleurs (voir photo).

● **Birthright** : *Player's Secret of Khourane* est le guide d'un petit royaume sur lequel toutes sortes de créatures inhumaines jettent des regards pleins de convoitise. *Legends of the Hero-Kings* est un recueil de 11 scénarios, plus des conseils pour envoyer à l'aventure rois, régents et autres grands sorciers. On y voit passer des traîtres fourbes et mégalomanes, des rebelles, des brigands… Dans l'ensemble, c'est très sympa.

● **Forgotten Realms** : *Undermountain : Maddgoth's Castle* est un gros « donjon », avec des souterrains interminables, un château et plein de monstres hargneux pour peupler tout ça.

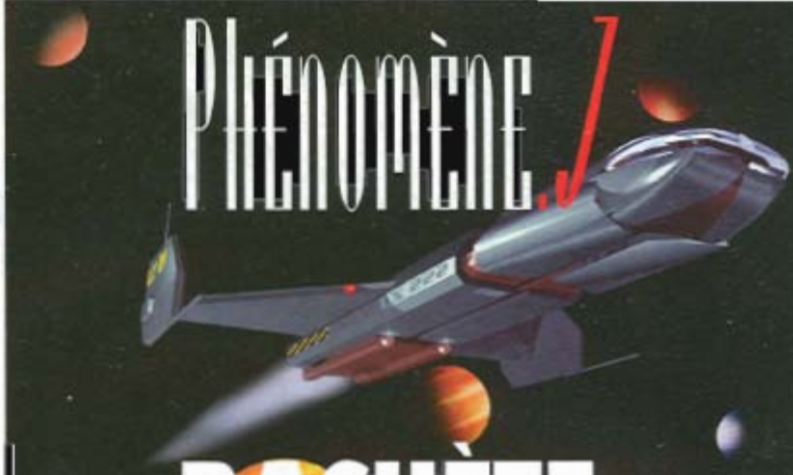
● **Planescape** : *The Planeswalker's Handbook* est un gros « guide du routard » pour les courageux qui se risquent à voyager entre les plans. C'est dense, bien fait et plein de jolies illustrations de DiTerlizzi.

● **Ravenloft** : *A Guide to Transylvania* est une présentation plutôt réussie du domaine du comte Dracula : histoire, lieux importants, us et coutumes… et, bien entendu, des tas de vampires !

West End Games

● La série des *MasterBooks* s'arrête. En revanche, **D6 System** est ▷

Phénomène J



RACHÈTE VOS JEUX*
* SAUF CARTES

PAIEMENT COMPTANT

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

JEUX NEUFS &
JEUX D'OCCASION

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TELEPHONEZ - NOUS

LA BOUTIQUE
OUVERTE DU
LUNDI AU SAMEDI
De 11 h jusqu'à 21 h

Au Cœur de PARIS
Métro St Michel
14 Bd St Michel
Boutique au SOUS SOL
DE LA LIBRAIRIE
TEL 43 - 26 - 49 - 41

une petite nouveauté imprévue et très intéressante, assez pour mériter son propre Coup d'œil p. 14.

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Chicago Chronicles, vol. 3*, ne devrait pas tarder. Il contient Milwaukee by Night, Ashes to Ashes et Blood Bond… qui sont tous les trois disponibles en français chez Hexagonal.

● **Vampire – The Dark Ages** : On attend, pour bientôt, *Constantinople by Night*, mais il y a comme une petite incertitude sur la date exacte du « bientôt ». Octobre, novembre, voire décembre… Les paris sont ouverts !

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Silent Striders Tribebook* est paru, et ne contient rien de palpitant. Juste derrière se profile *Midnight Circus*, qui présentera un cirque plein de vampires, de changelins maléfiques, de mages noirs et autres entités peu sympathiques (mi-octobre).

● **Mage – The Ascension** : *The Book of Craft* devrait être là. Il détaille neuf groupes de mages non alignés dont (coucou !) des néo-Templiers.

● **Changeling – The Dreaming** : *Court of All Kings* est paru. C'est un très bon guide régional sur l'Irlande à la sauce changelin. On attend pour très bientôt le *Kithbook : Trolls*, qui présentera ces sympathiques gros guerriers cornus et bleus.

● **Wraith – The Oblivion** : *Guildbook Masquers* contient tout ce qu'il faut pour jouer un fantôme-espion-ninja-polymorphe. Si, avec ça, il ne se vend pas…

● Et toujours des pin's ! Ils ont pris du retard, mais nous n'échapperons pas à la série de pin's : un pour les garous, et un pour chacun des cinq clans de vampires qui n'avaient pas la « chance » d'avoir le leur (Assamite, Giovanni, Ravnos, Lasombra, Tzimisce).

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Commedia-Edition

● **Les 25 marches** est un jeu interactif, ambiance polar, accessible par le 36 69 36 51. Tout commence par la découverte d'un cadavre de femme sur une plage… C'est amusant, et surtout ça a l'immense mérite d'être joué rapidement. Un quart d'heure devrait suffire pour faire le tour des 25 séquences. Même à 2,23 F la minute, cela reste abordable…

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Le guide du Caire* devrait arriver dans les premiers jours d'octobre, avec tout ce qu'il faut pour dépayser les malheureux Investigateurs qui visitent l'Égypte des années 20, avant de les rendre fous…

● **Star Wars** : *Fragments de la Bordure extérieure* présente un tas d'aides de jeu diverses et variées, allant des règles sur l'entraînement des Jedi à de nouvelles armures pour les soldats impériaux. Il devrait être en boutique au moment où ce Casus sortira.

● **Thoan** : *Arwoor* est toujours le début d'une grande campagne située sur le Monde à Étages. Peut-être paru, après s'être beaucoup fait attendre.

● **Warhammer** : Finalement, *Apocrypha Now* s'appelle en français *Le nouvel apocryphe*, ce qui est plus joli. En revanche, son contenu ne change pas : c'est un recueil d'aides de jeu parues jadis dans le magazine White Dwarf, du temps où Games Workshop s'intéressait encore au jeu de rôle (probablement paru).

● **Warzone** : *Les chroniques de Warzone* est un mini magazine de 16 pages consacré à ce jeu de combat avec figurines dans le monde de Mutant Chronicles. On l'attend pour la première quinzaine d'octobre.

● **Eurogames** : *Méditerranée* est un jeu de plateau qui a reçu le Sim d'or 1996 au concours des créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt. Au XVI[e] siècle, Vénitiens, Génois, Espagnols et Turcs s'affrontent pour la suprématie de la mare nostrum…

Games Workshop

● **Warhammer Bataille** : *Codex Chaos* est paru. Du lance-plasma lourd au nuage de mouches contagieux en passant par les démons majeurs et les grenades à peste, on y découvre l'équipement des armées du Chaos, ainsi que leur organisation, leur commandement… Le moins que l'on puisse dire est qu'on ne rigole pas, dans les forces du Mal !

Halloween Concept

● **Conspirations** : Le supplément *Al Amarja* est paru. Il contient tout ce que vous pouvez rêver d'apprendre sur le petit royaume privé des d'Aubainne, ses cités grouillantes de dégénérés, son arrière-pays sauvage, ses touristes abrutis… sans oublier trois scénarios. ▷

Êtes-vous prêt à relever le défi?

C'est une nouvelle sensation de jeu: DÉS-DRAGONS™. Collectionez 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.

● Et un scoop : leur prochain jeu, **Polaris**, devrait sortir d'ici la fin de l'année. C'est de la science-fiction sous-marine, qui, selon Halloween, devrait se situer quelque part entre « Abyss » et « A la poursuite d'Octobre rouge ». L'humanité a rendu la surface de la Terre inhabitable, s'est réfugiée dans les profondeurs, et s'y entre-tue de plus belle... Plus de précisions dans nos prochains numéros.

Hexagonal

● **Rolemaster** : On attend le *Compagnon du Combattant* pour octobre. Plus de précisions dans notre prochain numéro.

● **Mage – L'Ascension** : *Le Livre des ombres* est paru. Il contient des tonnes de détails sur la magie, les magiciens, des précisions de règles, des infos inédites sur les Traditions et la Technocratie. Bref, il mérite franchement le détour si vous avez envie de maîtriser Mage, et un peu moins si vous voulez seulement y jouer...

● **Loup-garou – L'Apocalypse** : *Caerns, lieux de pouvoir* arrivera peu après ce Casus. C'est un tour du monde des forteresses garous, de la Forêt-Noire aux sites des expériences atomiques américaines des années 1940...

● **Vampire – La Mascarade** : *Le Livre du clan Tremere*, plein de précisions fascinantes sur les vampires-sorciers, est annoncé pour octobre.

Ludis

● **Changelin – Le Songe** : L'écran est prévu pour fin octobre, avec un livret contenant un scénario prêt à jouer et des personnages prétirés.

● **Kult** : *Métropolis* sortira courant octobre, et contiendra tout ce qu'il faut savoir sur LA seule ville réelle de l'univers (toutes les autres n'en sont que des reflets plus ou moins déformés). Ça s'annonce gai et optimiste, comme tous les suppléments pour Kult...

● **Wraith – Le Néant** : *Midnight Express* est un recueil de six scénarios se déroulant à bord ou autour d'un train fantôme (paru, ou pour très bientôt).

Ludodélire

Cet éditeur de jeux de plateau dépose son bilan. Toutefois, divers plans de reprise sont à l'étude. Nous vous tiendrons au courant... En attendant, stockez vos exemplaires de *Formule dé*, *La vallée des mammouths*, *SuperGang* et autres *Full Metal Planète* : ils vont se faire rares dans les boutiques, dans les mois qui viennent!

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : *La ballade de Harpsichore* a pris un peu de retard, mais devrait être paru au moment où ce Casus sortira.

● **Nephilim** : La deuxième édition est là, ou arrive très bientôt. Les règles subissent une (petite) refonte, mais le gros des modifications porte sur le background, largement réorienté vers l'apocalypse (qui, comme chacun sait, est pour demain, après-demain au plus tard). Plus d'époques d'incarnation, plus de métamorphes, plus d'informations sur les arcanes majeurs et mineurs... bref, plus de tout! Critique complète dans notre prochain numéro.

● **Guildes** : Un supplément consacré aux Venn'dys, les « techno-vénitiens » des Rivages, ne devrait pas tarder (tout début octobre). Il a été écrit par notre (célèbre) Tristan Lhomme. Lorsqu'on lui demande ce qu'il y aura dedans, il se contente de sourire d'un air un peu hagard et de répéter « ce sera bien »... On en reparlera quand on l'aura vu.

Oriflam

● La 2e édition d'**Hawkmoon** est maintenant prévue pour mi-octobre. Au premier regard,

il semble que les règles aient été intégralement refondues.
La création de personnage et le système de combat deviennent compatibles avec ceux d'Elric, et les règles sur les mutations et les objets technologiques ont été entièrement refaites.
Critique complète dans notre prochain numéro.

● **Alexandria** est la traduction d'un wargame espagnol sur la campagne d'Égypte. Napoléon contre les mamelouks, à l'ombre des pyramides (paru).

Publications amateurs

● **Shaad** est un jeu de rôle de science fantasy, qui se déroule sur une petite planète plate, peuplée par toutes sortes d'espèces intelligentes (et non, il n'a rigoureusement rien à voir avec Shaan, le dernier jeu d'Halloween Concept).
En 235 pages, on découvre un monde attachant, plein d'aéronefs géants, de sorciers, d'alchimistes et une flopée de créatures improbables. En dehors de sa couverture, il supporte la comparaison avec d'autres jeux professionnels. 170 F port compris auprès de Laurent Gaumer, 9 bd d'Italie, appt. 5, 85000 La Roche-sur-Yon.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Miles Christi** : *Assassin* est sorti. C'est épais, joli et très bien fait. En plus de toutes sortes de détails passionnants sur le Vieux de la Montagne et ses adeptes, il contient un triple système de magie : une magie alchimique, une magie algébrique (qui permet de créer ou de modifier choses et gens), et une magie divine qui consiste à découvrir le Vrai Nom des anges pour les appeler à la rescousse.

● **Soirée enquête** : *OVNI soit qui mal y pense* surfe sur la vague « Aux frontières du réel » et doit sortir mi-octobre.
Tout commence par un archéologue qui ramène d'Amérique du Sud un objet « prouvant » l'existence des extraterrestres…

● **Atlantys**. La fin de l'année s'annonce décidément chargée en nouveautés. Ce nouveau jeu de rôle devrait arriver vers la mi-décembre, comme Polaris d'Halloween Concept. Nous sommes au XXII[e] siècle, et l'espèce humaine est enfin passée dans l'ère du Verseau, celle de la paix universelle, après s'être allégrement massacrée pendant des décennies.

Siroz Productions

● **Bitume 10[e] anniversaire** est paru. Voir l'Antre du Critik, p. 23.

● **Nightprowler** : *Aventures à Samarande II* devrait arriver dans la deuxième quinzaine d'octobre. Il contiendra deux scénarios (dont une mini campagne), des détails sur un quartier de la ville, et une étude des elfes dans le monde de Nightprowler.

Temple du jeu

● **Le Temple du jeu magazine** est un mensuel de 32 pages, disponible dans cette chaîne de boutiques. Le premier numéro (paru) est consacré au jeu de cartes et à la série télé « X-Files » (alias, en français, « Aux frontières du réel », pour ceux qui viendraient de rentrer d'un séjour de deux ans en Antarctique). On y trouve aussi un scénario Nephilim II et un petit dossier sur les jeux de rôle « modernes-paranoïaques ».
Le numéro 2, qui paraîtra aux alentours du 15 octobre, sera consacré à l'extension Mirage, pour Magic.

LIBRAIRIE LUDIQUE

Fleuve noir

● **Série Magic** : *Les chaînes brisées* est paru. Cette suite de « La forêt de murmures » se laisse lire agréablement.

● **Série Forgotten Realms** : *Cantique*, du même auteur que la « Trilogie de l'elfe noir », se passe dans des catacombes sous un monastère…

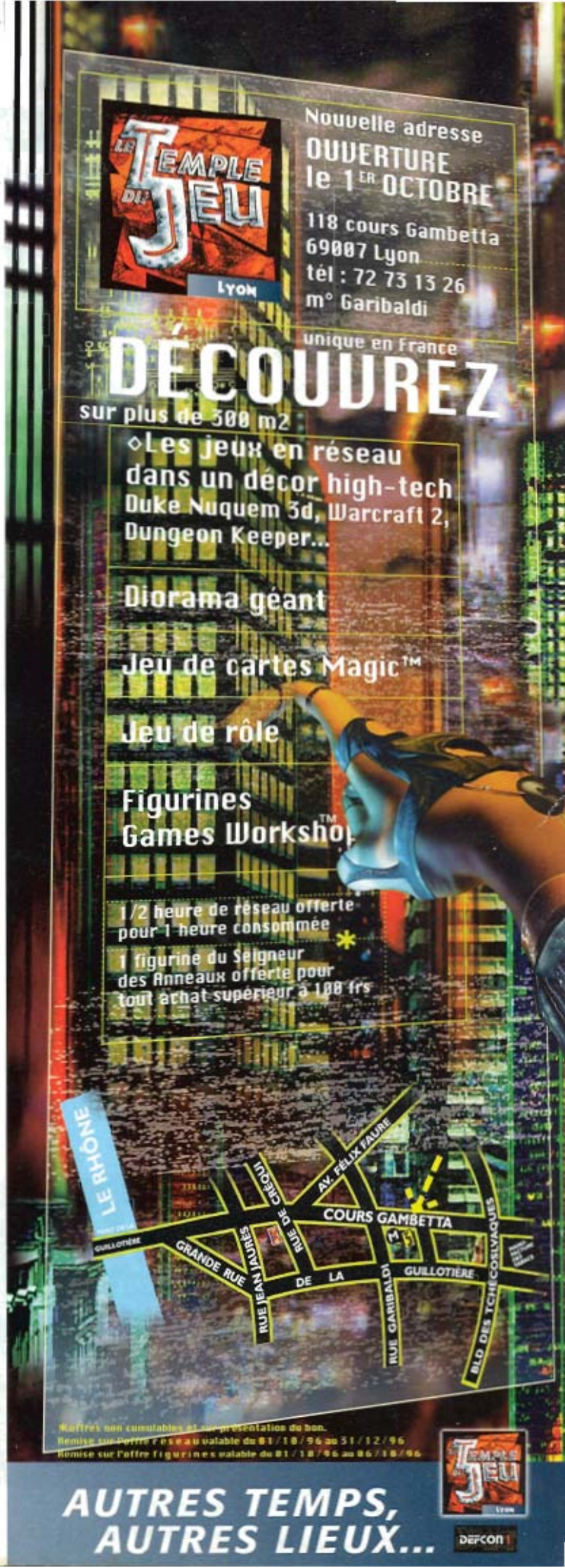
● **Série Battletech** : *Les loups de la frontière* est un bon space opera plein de robots géants et de mercenaires spatiaux.

Khom Heïdon

● **Scales** : *Bruits blancs* est le troisième et dernier volet de la série Scales. On va enfin savoir quel destin attend Marion et ses amis…

Mnémos

● **Guildes** : *Les miroirs de Cosme*, de Stéphane Marsan, termine la trilogie des « Carnets de la Constellation ». C'est un roman épais, bien écrit, et qui enrichit considérablement l'univers de Guildes.



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

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

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Star Wars
Second Edition, Revised and Expanded

Lifting pour la next génération !

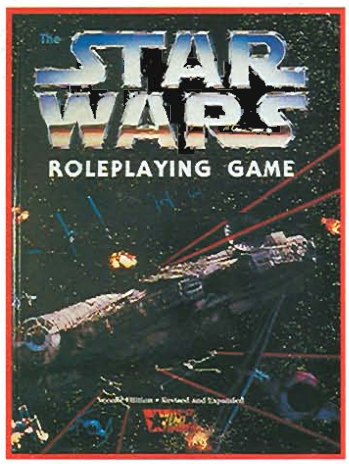
Autant le dire tout de suite, ce n'est pas franchement la révolution. West End Games a principalement porté ses efforts sur la clarté et l'organisation, avec pour cible avouée les néophytes : livre de 250 pages entièrement en couleur, couverture flashante, aventure solo, fiche destinée aux joueurs reprenant l'ensemble des concepts et des règles de base du système, petits encarts pseudo-rédigés par les héros de la saga donnant de précieux conseils de « roleplay », scénario de bonne qualité et original, illustrations et photos judicieusement choisies, maquette claire et aérée... Bref une « superproduction » tout à fait dans l'esprit des films !

Le cœur du système, quant à lui, n'a pas fondamentalement évolué, il demeure compatible avec la Seconde Édition. Les modifications apportées sont, dans l'ensemble, des « ajustements » tendant à rendre le jeu plus fluide et plus « cinématographique », notamment en ce qui concerne les mouvements et les poursuites. Quant aux personnages proposés, les nostalgiques de la Première Édition seront comblés puisque les bons vieux archétypes sont de retour. Enfin, les MJ ont droit à un index détaillé (oh la bonne idée !) et à des résumés de règles se détachant visuellement des futiles blablas encombrant généralement nos chers manuels de règles...

En conclusion, la version « 2.5 » est un modèle de pédagogie, somme toute idéale pour aborder sereinement le jeu de rôle. Il serait cependant dommage que les vieux briscards la snobent car ils rateraient l'affinage d'un système déjà éprouvé et un ouvrage beaucoup plus clair et détaillé se laissant lire avec plaisir...

Philippe Rat

Un jeu en anglais
édité par West End Games.
Prix : environ 230 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Marc Miller's Traveller

La querelle des anciens...

Après la vague des jeux cyberpunks puis des jeux « sombres », 1996 serait-elle l'année du space opera ? La sortie simultanée de *Traveller* et de *Fading Suns* (voir ci-contre) pourrait le laisser penser.

De l'aveu même de Marc Miller, l'auteur de *Traveller*, ce premier livret est destiné à présenter les règles. L'univers sera détaillé dans les suppléments. Sur les 190 pages, il y en a donc 5 (5 !) de présentation de la galaxie, plus une trentaine consacrées aux scénarios et aux conseils de maîtrise. Le reste : des règles et encore des règles, sur presque tous les sujets, du combat en gravité zéro à la création de planètes...

En lisant les quelques pages de background et en regardant les illustrations (de Chris Foss et Larry Elmore), on arrive quand même à avoir une idée relativement nette du décor. L'Imperium humain couvre une bonne portion de galaxie, et est déchiré par des guerres entre prétendants. Il y a des complots, des races extraterrestres (reléguées dans des rôles subalternes), des corpos transplanétaires, des magouilles... Mais tout cela est propret et optimiste, avec un look très « années 50 ».

Le système est solide, fonctionnel et très détaillé. Toutes les actions sont résolues en comparant le résultat d'un certain nombre de d6 à la compétence concernée. Le nombre de dés varie selon la difficulté de l'action. A la base, c'est simple, mais il y a plusieurs petits raffinements qui ne sont pas précisément intuitifs, comme les « demi-dés », ou les caractéristiques, qui sont exprimées en base 16, et pas en base 10 (autrement dit, on compte 7, 8, 9, A (pour 10), B (pour 11), C (pour 12), et ainsi de suite jusqu'à F pour 15).

Si vous voulez une « boîte à outils » pour jouer des scénarios de space opera de votre composition, pas de doute choisissez *Traveller* !

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle en américain
édité par Imperium Games.
Prix : environ 200 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Fading Suns

... et des modernes

Recette : prenez un background de space opera standard, avec un empire galactique humain qui après s'être écroulé il y a des millénaires est en train de renaître laborieusement de ses cendres. Ajoutez-y :

- Un quart de *Dune*, avec des maisons nobles qui se font la guerre autour du trône impérial (il y en a notamment une qui ne s'appelle pas Harkonnen... uniquement pour des raisons de copyright).
- Un quart de *Stella Inquisitorus*, avec une religion néo-chrétienne totalitaire et étouffante qui craint et méprise la science, entretient de son mieux l'obscurantisme et brûle les hérétiques.
- Un quart de Monde des Ténèbres, pour l'organisation générale du jeu, et le côté sombre et désespéré de l'ensemble. Comme dans *Mage*, *Loup-garou*, *Vampire* et consorts, il est fin de l'univers moins cinq ou, si le MJ est gentil, moins dix.
- Et un quart d'idées originales sympas, mais qui demandent de manière criante à être développées dans des suppléments à venir. J'aimerais notamment bien savoir pourquoi, depuis quelques siècles, les étoiles s'éteignent petit à petit.

Plaquez sur le tout un système simple et efficace, fortement inspiré de *Vampire* et de ses petits frères (le résultat d'1d20, comparé au total d'une caractéristique + une compétence, détermine la réussite ou l'échec de l'action). Remuez énergiquement, ajoutez des tas d'illustrations pas très jolies, coulez l'ensemble dans un livret de 270 pages, et vous obtenez *Fading Suns*.

La comparaison avec *Traveller* (voir ci-contre) résume de manière saisissante l'évolution du jeu de rôle depuis vingt ans. *Fading Suns* contient un peu moins de 50 % de règles, le reste étant du background. Son système tient en quelques pages. Et surtout, les univers qui, à la base, se ressemblent beaucoup, n'ont franchement pas la même tonalité. Contrairement à celui de *Traveller*, le monde de *Fading Suns* est stressant, crade et voué à la destruction à relativement courte échéance. Pourtant, il m'amuse plus que celui de *Traveller*... Mais là, c'est une question de goût...

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle en américain
édité par Holistics Designs.
Prix : environ 200 F.

POUR GURPS, EN V.O.

Alternate Earths

Il était plusieurs fois...

... une Terre où les superpuissances du XX[e] siècle sont l'empire (chrétien) du Japon, le Brésil, le royaume de France et une Suède totalitaire et expansionniste.

... une Terre où les nazis ont découvert la bombe atomique, gagné la Seconde Guerre mondiale et commencé à coloniser le système solaire.

... une Terre où le Sud a gagné la guerre de Sécession, où l'empire allemand ne s'est jamais effondré, et où la France ne s'est jamais remise d'avoir perdu les deux guerres mondiales.

... une Terre où l'empire romain n'a pas été gouverné par Caligula et Néron, a découvert et conquis l'Amérique, utilise des armes à poudre et se prépare à conquérir la Chine.

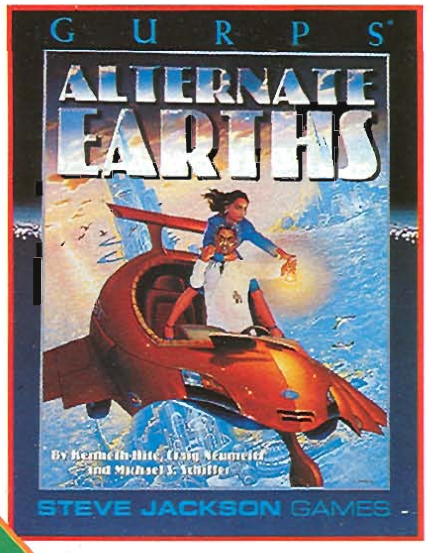
... une Terre où l'empire romain a volé en éclats au milieu du I[er] siècle de notre ère. Son successeur est un empire saharien gouverné depuis Tombouctou, qui résiste comme il peut aux ambitions impérialistes des Aztèques, pour qui l'Europe et l'Afrique sont un fantastique gisement d'esclaves.

... et enfin, une Terre où Edison n'a pas vécu, ce qui a permis à la science de partir dans des directions... bizarres.

Voilà ce que *Gurps Alternate Earths* propose d'explorer. En 128 pages, ce supplément présente six petits univers complets, prêts à jouer, avec à chaque fois une carte, une chronologie, un court chapitre historico-sociologique, et des détails sur la création de personnages originaires de ces mondes. Théoriquement, ils sont conçus pour fonctionner avec le background de *Gurps Time Travel*, mais ils tiennent assez bien tout seuls, et n'importe quel MJ compétent pourra organiser l'excursion par d'autres moyens (on a toujours tendance à sous-estimer les savants fous à *L'appel de Cthulhu*...).

Évidemment, vu de ce côté de l'Atlantique, il y a un défaut: presque tous ces univers sont focalisés sur l'Amérique, et réduisent le reste du monde à quelques paragraphes. Mais si vous aimez l'histoire et que vous avez envie de dépayser des joueurs blasés, craquez, ce supplément est fait pour vous!

Tristan Lhomme



Un supplément en américain pour Gurps, édité par Steve Jackson Games. Prix : environ 140 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

The D6 System

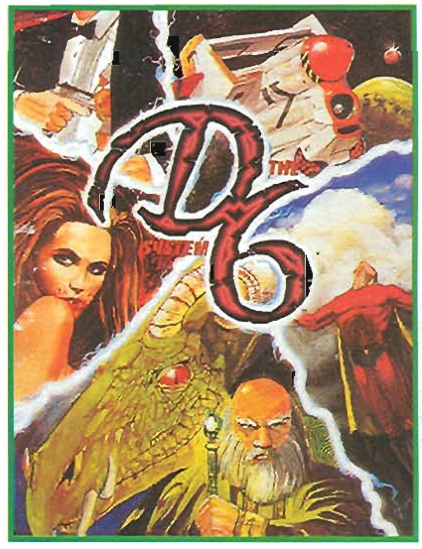
À l'ouest la fin d'un jeu!

Supposons que vous vous appeliez West End Games. Vous êtes connus du grand public pour votre jeu de rôle *Star Wars*, des nostalgiques pour *Paranoïa*, des futurs historiens du jeu de rôle pour *Torg* et *MasterBook*. La bonne idée de *MasterBook*: donner la possibilité de jouer dans des univers de films renommés comme *Indiana Jones*, *Tank Girl*, *Men in Black*, etc. L'idée qui n'a pas marché: créer un système générique pour *MasterBook* à base de cartes et de dés comme pour le très flou *Torg*. Qu'allez-vous donc faire? Et si vous décidiez de prendre le cœur des règles de *Star Wars*, d'en tirer un système générique, afin de développer plus tard de nouveaux jeux, et aussi de permettre aux joueurs de *La guerre des Étoiles* de changer de thème sans quitter votre giron. En bref, la même bonne idée qu'a eue Chaosium il y a quelques années avec le *Basic Role Playing* utilisé par *L'appel de Cthulhu*, *Elric*, *Hawkmoon*, *Nephilim*, *Elfquest*, *Ringworld*.

Comme vous êtes West End Games, vous êtes intelligent. Vous réalisez donc un superbe livret, avec un belle couverture. Vous écrivez vos règles en y mettant des exemples pertinents, vous développez des bases solides pour la magie, les pouvoirs psis et les super-pouvoirs. Mais voilà, vous n'êtes pas West End Games!

On peut raisonnablement se demander si cette compagnie a honte de ce qu'elle publie. La couverture du *D6 System* est sans doute une des plus «fanzine» du milieu professionnel, on n'y lit pas le nom de l'éditeur, il n'est fait aucune mention de *Star Wars* (y compris au dos du livret). Les règles proposées sont par contre tout à fait excellentes (rappelez-vous, ce sont celles de *Star Wars*!), mais pourquoi donner des exemples pour un «jeu de space opera quelconque» et rester uniquement dans le moderne contemporain. Développer un système de magie ou de super-pouvoirs n'est pas facile, mais en proposer un flou et bancal n'est pas une solution. Espérons que de futurs jeux indépendants à base du *D6 System* viendront sauver ce qui aurait pu être une superbe réalisation!

Pierre Rosenthal



Système de jeu de rôle générique en américain publié par West End Games. Prix indicatif : 75 F.

UN JEU PAR CORRESPONDANCE EN V.F.

World War IV

La guerre est un jeu

Abysse JPC propose un wargame particulièrement passionnant, américain d'origine, aux règles déconcertantes de facilité (seulement 18 pages), à la feuille d'ordres rapide à remplir, le tout pour un monde grouillant de surprises. 40 joueurs se disputent la victoire sur une carte mondiale contemporaine, en partant chacun d'une position déterminée, en fait un pays existant réellement avec ses vraies frontières. Le support est une carte à hexagones, indispensables pour tous les mouvements de troupes. Toutes les armées sont présentes (air, mer, terre) et une quantité d'armes impressionnante est disponible au fur et à mesure de l'investissement fait en technologie, celui-ci permettant même l'utilisation de l'arme nucléaire. Si l'expansion territoriale se fait à petits pas, c'est parce que le général doit faire face à une gestion pécuniaire et nourricière de ses troupes, ce qui en limite rapidement le nombre. C'est en réalité un facteur favorisant la diplomatie, qui de ce fait doit être très affûtée et gérée consciencieusement à chaque tour. L'ambiance qui s'en dégage donne le frisson. On est vite dans la peau d'un ayatollah, d'un roi ou d'un empereur. Les ingrédients d'un bon wargame sont réunis, mais on découvre en plus un service d'espionnage et de contre-espionnage avec de nombreux ordres, les alliances... Outre la gestion militaire, chaque hexagone fournit sa production de matières premières (6 au total) indispensables à la création des troupes, et donc très convoitées. Un marché commercial est d'ailleurs disponible pour y vendre ou y acheter tous ces trésors. Les résultats des combats sont sommaires, mais accompagnés d'un mini mag avec des rumeurs officielles ou officieuses, un tableau du commerce et autres aides de jeu.

Un JPC franchement passionnant et un wargame haut de gamme. A noter qu'il est possible d'envoyer ses ordres sur une disquette spécialement conçue.

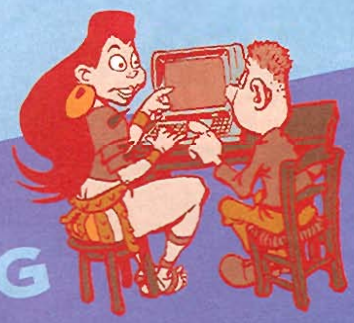
Didier Marchewka

World War IV est un jeu en français édité par Abysse JPC, M. Tayot, 17 rue Grand Pont, 76000 Rouen; tél.: 35 89 07 27, fax: 35 89 06 86, ou 3615 zol2, *abysse jpc. Tour: 2 par mois, 30 F.

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

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

POUR VAMPIRE, EN V.O.

A World of Darkness

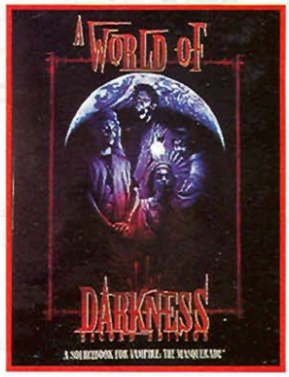
Second Edition

Ils sont partout !

World of Darkness Second Edition (*WoD* 2) reprend les choses là où le premier volume les avait laissées, quatre ans auparavant. Si on mesure aisément le chemin parcouru, tant au niveau de la présentation que du contenu (White Wolf est devenu l'un des tout grands du JdR américain, et ça se ressent), les lecteurs ont paradoxalement appris à devenir plus exigeants, et *WoD* 2 en laissera certains sur leur faim. Sur le papier pourtant, rien à redire. Si le premier ouvrage n'évoquait que l'Angleterre (beaucoup), l'Europe (pas trop), la Jordanie, Hong Kong et Haïti (pour l'exhaustivité, on repassera), la seconde édition (terme quelque peu galvaudé dans la mesure où seuls 20 % du texte originel ont été conservés) s'apparente cette fois à un véritable tour du monde, continent par continent. Indiscutablement, les informations sont plus synthétiques, mieux organisées et mieux présentées, mais on bute toujours sur le même problème : couvrir le monde en 158 pages tient quand même un peu du délire. Parfois, lorsqu'ils en ont la place, les auteurs évoquent garous, ombres ou changelins. Sur trois lignes. Pas de changement sur ce point : *WoD* 2 est un supplément *Vampire*, point. Autre réserve purement subjective : à des PNJ intéressants mais dispensables, on aurait préféré des précisions supplémentaires sur les continents (notamment l'Asie, vite expédiée). Contre-argument classique : il faut laisser du champ libre au Conteur. Mouais. Quoi qu'il en soit, ce supplément a le mérite de fixer les choses et reste, ne serait-ce qu'à ce titre, indispensable à tout MJ sérieux (et anglophile) de *Vampire*.

Fabrice Colin

- Un supplément pour Vampire
- édité en américain par White Wolf.
- Prix : environ 150 F.



POUR AD&D, EN V.O.

AD&D Core Rules

Le PC de mon PC

Après les disques CD pour agrémenter vos donjons d'un soir, après les jeux de cartes à collectionner pour vider vos poches, TSR se (re)lance dans le monde magique de la micro-informatique avec « un outil et une référence multimédia interactive et complète pour joueurs et DM ».
Que contient donc cette petite merveille informatique ? Un générateur de PJ et de PNJ complet et relativement aisé d'utilisation (vous pourrez même intégrer vos propres personnages). La totalité des livres de base d'*AD&D* en anglais (*Player's Handbook*, *Dungeon Master Guide*, *Monstrous Manual*, *Tome of Magic*, et *Arms & Equipment Guide*), avec un index instantané par liens hypertexte (qui ne mordent pas !). Enfin, joyau de la couronne : un générateur de parchemins, trésors divers, monstres errants (avec des illustrations originales et imprimables), cartes (d'extérieurs, de villes, de donjons), et résultats automatiques pour toutes les tables du *PHB* et *DMG*.
L'ensemble a, bien sûr, quelques faiblesses (entre autres, il n'intègre aucun des livres des *Player's Option*), avec des bogues plus ou moins gênants dans le générateur de carte et de personnage, mais c'est le lieu commun des versions 1.0 ; d'ailleurs on nous promet des patches dans les plus brefs délais. Ce programme nécessite Windows 3.1 ou 95 pour fonctionner, mais est installable et utilisable sur tout PC. Pour résumer, si vous avez un ordinateur portable, c'est un excellent achat, et même si vous n'avez qu'un PC standard (inamovible en dessous de 18 de Force), son acquisition se justifie largement (imaginez que pour le prix d'un CD-rom, vous avez l'intégralité de quatre gros livres d'*AD&D*, ainsi que de nombreuses applications qui simplifieront réellement votre vie de DM).

Samuel Delerme

Voir aussi notre Tribune en pages 96-97.

- Un CD-rom
- pour AD&D
- édité par TSR,
- en anglais
- et compatible PC.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Lankhmar – The New Adventures of Fafhrd and Gray Mouser

Vous ne serez pas volés

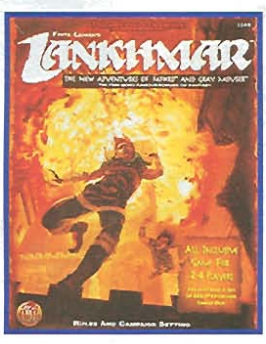
Supposons que vous jouiez déjà au jeu de rôle, que vous ne connaissiez pas *AD&D* (ça existe) et que l'anglais ne soit pas un problème. Si en plus vous aimez les aventures de Fafhrd et du Souricier gris, contées par Fritz Leiber, et les aventures de voleurs dans un contexte médiéval et fantastique, vous n'avez plus le choix : *Lankhmar* a été fait pour vous.

Dans la boîte, un livret de 32 pages reprend, sans explication véritable de ce qu'est le jeu de rôle, les bases des règles d'*AD&D*, permettant de jouer les voleurs et les guerriers à n'importe quel niveau, et les magiciens noirs (magiciens normaux) ou blancs (clercs) jusqu'au niveau 5. Un livret de 96 pages décrit le monde de Nehwon, les aventures des deux compères, la ville de Lankhmar, les diverses créatures et déités. Un livret de 64 pages contient une grande aventure en quatre actes, des conseils et des aides de jeu pour personnaliser les quartiers. Une carte couleur de la ville et de la région est fournie, ainsi que deux prétirés (les héros de la série). Et, plus extraordinaire, ce que même le *Manuel du joueur* d'*AD&D* (à plus de 230 F) ne vous fournit pas : une feuille de personnage !

Une fois que vous aurez découvert cet univers attachant (un conseil : lisez les romans, traduits en français) et que vous aurez épuisé la boîte, vous pourrez vous diriger vers un nouveau jeu. Si les règles vous ont plu et que vous voulez plus de magie, vous irez vers le dispendieux, fourmillant et multiforme *AD&D*. Si vous n'aimez que les voleurs et les bas-fonds, vous vous aiguillerez plutôt vers le très encyclopédique *Nightprowler* (voir CB n° 91).

Pierre Rosenthal

- Jeu de rôle complet
- édité en américain par TSR.
- Prix : environ 170 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

Shadows of the Empire

L'épisode 5 bis de la Trilogie...

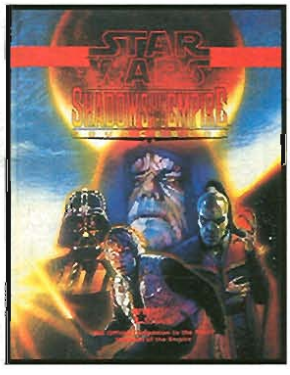
Situé chronologiquement entre *L'Empire contre-attaque* et *Le retour du Jedi*, le roman *Shadows of the Empire* retrace les pérégrinations de nos sympathiques héros afin de retrouver « Carbonite » Solo tout en mettant en scène un nouveau Grand Méchant pour une fois « consistant ». Le très fascinant Xizor n'est, en effet, pas seulement le chef du Soleil Noir, la principale organisation criminelle de Coruscant, à côté de laquelle celle de Jabba fait quelque peu « province ». C'est aussi un prétendant au titre de Premier Conseiller de l'Empereur. Bref, c'est une grosse pointure qui n'hésite pas à monter une extraordinaire cabale politique afin de discréditer, voire d'éliminer, son principal rival, Darth Vador lui-même...

Qui dit nouveau roman dit nouveau supplément chez WEG ! Celui-ci n'est ni pire ni meilleur que ses prédécesseurs. C'est bien fait (encore que les illustrations soient assez « limites »...) et surtout très complet. Ainsi, le chapitre concernant le Soleil Noir est largement supérieur à celui du *Galaxy Guide 11, Criminal Organizations* décrivant pourtant une structure analogue sur un nombre de pages bien plus important. De plus, il comporte de nombreux éclaircissements et indications n'apparaissant pas dans le roman, renforçant ainsi délicieusement l'ambiance « panier de crabes » des hautes sphères de l'Empire. Enfin, et c'est à souligner, on n'y trouve, Dieu merci, pas la moindre nouvelle super arme capable de détruire la galaxie !

Bref, encore un futur « classique » destiné, cette fois, aux MJ qui considèrent que la Nouvelle République n'est que délires et perversions...

Philippe Rat

Un supplément en anglais
édité par West End Games.
Prix : environ 160 F.



PHILIBERT

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

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mardi à Vendredi de
10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi non-stop de 9h à 19h

AD&D V.F. (extrait)	
• NOUVEAU GUIDE DU JOUEUR	236
BESTIAIRE MONSTRUEUX	182
MYTHES & LÉGENDES	141
RECUEIL DE MAGIE	127
MANUELS (en général)	119
MANUEL DES GNOMES	159
MANUEL DES HUMANOÏDES	159
L'AVENTURE ROY. OUBLIÉS	133
LE MONDE DES ELFES NOIRS	127
LE DRACONOMICON	115
LES ELFES DE L'ÉTERN. REN.	145
FESTIN DE GOBLYNS (RAVEN.)	126
MARCO VOLO : LE DÉPART	61
MARCO VOLO : LE VOYAGE	61
MARCO VOLO : L'ARRIVÉE	61

AD&D V.O. (extrait)	
• COMPLETE STARTER SET.	106
• CD-ROM Vol. I : CORE RULES.	290
NEW DUNGEON MASTERS' G.	100
NEW PLAYERS' HANDBOOK	134
PLAY. OPT. : COMBAT & SKILLS	100
• PLAY. OPT. : SPELLS & MAGIC	100
DM OPT. : HIGH LEVEL CAMP.	100
DM SCREEN & MASTER INDEX	50
CITY, CASTLE, COUNTRY SITES	63
COMPLETE BOOK : NINJA, ...	92
ENCYCLOPEDIA MAGICA	133
SAGE & SPECIALISTS DMG	99
NEW ADV. OF FAFHRD & GR.	133
EYE OF DOOM	39
• WORLDS' BUILDERS BOOK	99
• THE GATES OF FIRESTORM	99
• WIZARD'S SPELL COMPEND.	124
SAVAGE COAST	133
M.C. : SAVAGE COAST	99
THE ROD OF SEVEN PARTS	149
MADDGOTH'S CASTLE	39
VOLO'S GUIDE TO ALL MAGIC	99
• NETHERIL : EMPIRE OF M.	154
RAVENLOFT 2nd ED.	**144**
M.C. APPENDICE I & II	90
DEATH UNCHAINED	67
DEATH ASCENDANT	67
• A GUIDE TO TRANSYLVANIA	67
• REQUIEM : GRIM HARVEST	149
PLANESCAPE	**152**
MC PLANESCAPE II	92
HELLBOUND : THE BLOOD W.	133
PLANESWALKER'S HANDB.	99
ON HALLOWED GROUND	133
• A GUIDE TO THE ASTRAL PL.	78
DARKSUN REVISED EDITION	159
• THE WIZARDS OF ATHAS	84
BIRTHRIGHT	153
• DOMAIN SOURCEB. (KHOURANE...)	38
PLAYERS' SECRETS (ARIYA...)	37
THE RJURIK HIGHLANDS EXP	118
• THE SEAS OF CERILIA	52
• LEGENDS OF THE HERO-KINGS	99
• **DRAGONLANCE 5ème AGE**	**124**
• HEROES OF STEEL	90

JEUX DE FIGURINES	
LEVIATHAN.	128
WAR ZONE	225

JEUX DE DÉS	
DRAGON DICE STARTER V.O.	**50**

WHITE WOLF STUDIO (extrait)	
VAMPIRE V.F.	170
GUIDE DU JOUEUR	158
LE MANUEL DU CONTEUR	145
LE LIVRE DU VER	127
LIVRE DE CLAN (TRENERE...)	99
• LE MONDE DES TÉNÈBRES : FRANCE	n.c.
THE INQUISITION	54
PRINCES' PRIMER	51
• CLANBOOK : LASOMBRA	47
• COMBAT	73
• A WORLD OF DARKNESS 2nd E.	108
LOUP GAROU V.F.	185
ECRAN LOUP GAROU	75
TRIBEBOOK (RED TALONS, SHADOW LORDS...)	47
WARRIORS OF THE APOCAL.	87
AXIS MUNDI : THE BOOK...	96
• RAGE ACROSS THE WORLD	99
MAGE V.F.	179
ECRAN V.F.	63
TECHNOCRATIE : PROGEN.	59
• LE LIVRE DES OMBRES	154
VOID ENGINEERS	47
• CELESTIAL CHORUS	47
• CULT OF ECSTASY	47
WRAITH V.F.	208
ECRAN V.F.	94
GUIDE DU JOUEUR V.F.	94
DARK REFLEXIONS : SPECTRES	47
GUILDBOOK : ARTIF., SANDMEN, ...	55
THE RISEN	61
• MIDNIGHT EXPRESS	103
CHANGELINS V.F.	246
PLAYER'S GUIDE	99
SHADOWS ON THE HILL	71
• COURT OF ALL KINGS	73
VAMPIRE - DARK AGES	135
• BOOK OF STORYTELLERS SECRETS	73
• **BATTLETECH 4e EDITION**	**154**
BITUME : Les 10 Ans !	**137**
BLOODLUST	**223**
CHÂTEAU FALKENSTEIN	**233**
THE LOST NOTEBOOKS	99
• SIX GUNS & SORCERY	99
CONSPIRATIONS	**161**
• ÉCRAN	59
CTHULHU 5e Ed. Carton	**189**
ÉTRANGES ÉPOQUES	112
• LE GUIDE DU CAIRE	n.c.
• LE LIVRE DES MONSTRES	n.c.
THE GOLDEN PAWN	135
YE BOOK OF MONSTERS II	69
• CHTULHU FOR PRESIDENT 96'	76
CYBERPUNK	**225**
EUROSOURCE PLUS	87
• CHROME BOOK IV	63
• **THE D6 SYSTEM R.P.G.**	**55**
ECRYME	**209**
ITINÉRANCES	121
ELRIC	**230**
L'EST INCONNU	132
GUILDES	**254**
L'ÉCRAN	90
LES CARNETS	76
• VENN' DYS	n.c.

GURPS BASIC 3rd Ed. Revised	n.c.
GURPS Nème Édition V.F.	**199**
GURPS PSIONIQUES	141
GURPS GOBLINS V.O.	136
• GURPS ALTERNATE EARTHS.	136
• GURPS DINOSAURS.	136
• **HAWKMOON Nème Édition V.F.**	**239**
IN NOMINE SATANIS Nème Ed.	**189**
RIGOR MORTIS	120
JRTM 2nd EDITION V.F.	**199**
SOUTHERN GONDOR V.O.	118
• THE WIZARDS PLAYER GUIDE	84
KULT	**214**
• METROPOLIS V.F.	n.c.
• PLAYER'S COMPANION	89
MEKTON Z V.F.	**212**
ÉCRAN	94
• MECHA MANUAL V.F.	n.c.
• MECHA MANUAL II V.O.	55
MILES CHRISTI	**205**
LA RICHESSE DE L'ÉMIR	94
JEU DE CARTES	45
• ASSASSIN	138
• **LE MONDE DE MURPHY**	**n.c.**
NIGHTSPAWN	**126**
NEPHILIM 2nd EDITION V.F.	**n.c.**
Romans	41
LES ARTHURIADES	179
SERPENT MOON	107
• GAMEMASTER'S COMPANION	89
NIGHTPROWLER	**254**
ÉCRAN	94
AVENTURES À SAMARANDE	131
• L'ATLAS DE SAMARANDE	170
• AVENTURES À SAMARANDE II	131
PALLADIUM 2nd EDITION	**145**
PENDRAGON	**229**
• LES MONTAGNES SAUVAGES	137
RÊVE DE DRAGON	**266**
• LE VOYAGE n°7	n.c.
RIFTS	**118**
COALITION WAR	99
• SHIELD & ADVENTURE	78
ROLEMASTER	/
THE BASIC	185
ARCANE COMPANION	99
TREASURE COMPANION	114
• TALENT LAW	89
RUNEQUEST	**230**
DORASTOR	199
LES MONTS ARC-EN-CIEL	122
SCALES	**209**
Romans	47
SHAAN	**189**
Roman	47
SHADOWRUN	**237**
THREATS	105
SHADOWS OF THE UNDERW.	73
• PORTFOLIO OF A DRAGON	73
STAR WARS V.F.	**180**
LE GUIDE DE LA TRILOGIE	180
• FRAGMENTS DE LA ...	n.c.
THE JEDI ACADEMY V.O.	129
THE THRAWN TRILOGY V.O.	145
• SHADOWS OF THE EMPIRE	99
• **STAR WARS LIVE ACTION**	**99**
WARHAMMER BASE	**180**
• LE NOUVEL APOCRYPHE	n.c.
SOIRÉE ENQUÊTE	
DIEU EST MORT	94
O.V.N.I. SOIT QUI MAL Y PENSE	94

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

OFFRE SPÉCIALE !

le jeu en français
+
l'écran et son supplément
+
le scénario exclusif
=
370 F - Port compris

PHILIBERT - RELAIS DESCARTES

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

L'antre du Critik

DragonLance

Le petit dernier de TSR, *Fifth Age*, sera peut-être une révolution. Il présente non seulement un nouveau background pour le monde de Krynn, mais surtout un système de règles flambant neuf, simple et très bien étudié pour l'initiation.

Comme pour la deuxième édition de *AD&D* et sa refonte des règles, qui s'était traduite par un bouleversement général du monde des Royaumes oubliés, TSR a célébré la naissance de son tout nouveau système de jeu, SAGA, en remodelant profondément le monde de DragonLance, l'un des plus réussis qu'il ait publiés.

Histoire d'une campagne

DragonLance a débarqué avec fracas en 1984 dans les boutiques de jeu et les librairies. Provoquant presque immédiatement un très grand engouement, cet univers d'heroic fantasy pour *AD&D* avait le mérite de présenter un monde cohérent où des éléments de règles épars trouvaient leur logique et s'exprimaient dans diverses cultures et civilisations.

Construite sur une série de seize scénarios formant une histoire épique, et soutenue par des romans paraissant simultanément, la campagne de DragonLance trouva tout son intérêt en offrant la possibilité d'incarner les grands héros du monde (et les personnages principaux des romans...). Renouant avec la classique lutte des forces du bien et du mal, les héros combattaient les maléfiques dragons chromatiques, dirigés par leur reine Takhisis (la fameuse déesse-dragon à cinq têtes), et aidés dans leur quête par Paladine, le dieu-dragon de platine et ses sujets les bienveillants dragons métalliques. *La guerre de la Lance* a sûrement été l'une des campagnes les plus jouées chez les rôlistes...

Le monde de DragonLance a rapidement « creusé son trou », avec force suppléments, atlas, scénarios et recueils d'illustrations, et est devenu un véritable classique. Les dragons ont toujours constitué l'un des éléments les plus significatifs de ce monde, et à une moindre échelle, les Kenders, la variante hobbit de ce monde : de petits personnages aux oreilles pointues, à la curiosité proverbiale (maladive ?), ne connaissant pas la peur... et kleptomanes de nature !

Le Cinquième Âge

Une nouvelle ère s'est ouverte pour le monde de Krynn, qui est entré dans son Cinquième Âge, l'Âge des Mortels. Et la transition ne s'est pas faite dans la douceur !

Trente ans après la guerre de la Lance, alors que le tout nouvel ordre des Chevaliers de Takhisis finissait de conquérir par le feu et le sang le continent d'Ansalon, le Chaos survint. Une maladresse avait libéré son pouvoir, dont l'essence même avait permis aux dieux de créer l'univers. Une fois libéré, le Chaos voulut détruire Krynn, et un second Cataclysme ravagea les terres. Unissant leurs forces, chevaliers de Solamnia combattant aux côtés des fidèles de Takhisis, les mortels réussirent à forcer le Chaos à partir. Mais il n'accepta qu'à la condition que les dieux le suivent.

C'est ainsi que pour la deuxième fois, les dieux abandonnèrent Krynn à son sort. Avec leur départ, la magie qu'ils avaient offerte aux mortels s'éteignit, tout comme les pouvoirs des prêtres. Les dragons maléfiques avaient alors les rênes libres. Venus de l'est, surgissant d'au-delà des mers, de monstrueux dragons dirigés par Malystryx la Rouge conquirent les trois quarts du monde. Tuant sans merci les dragons mineurs lors d'une grande purge, ils s'érigèrent en seigneurs suzerains et transformèrent même les terres pour qu'elles conviennent mieux à leurs goûts. Des glaciers surgirent en pays tempéré, des déserts s'installèrent près des mers ou des montagnes jaillirent des plaines...

A l'aube de ce nouvel âge, les mortels mènent un combat désespéré pour survivre, résistant dans les royaumes occupés, regroupant leurs forces dans les quelques terres restées libres. Les dragons métalliques, aux forces considérablement amoindries par la Purge, se sont retirés dans leurs îles septentrionales, et ne viennent les aider que sporadiquement. Ne parlons pas non plus des chevaliers de Takhisis, qui ont fondé un puissant royaume au cœur du continent et qui rêvent aussi de conquête...

A la découverte d'une nouvelle magie

Trente ans ont passé depuis la guerre du Chaos. Les magiciens, cherchant de nouvelles forces surnaturelles à exploi-

SAGA des cartes

Pour une fois, ce ne sont pas des cartes à collectionner ! Toutes les cartes dont vous aurez besoin se trouvent dans la boîte, avec en prime 18 cartes de PNJ et de personnages prétirés. Que c'est agréable...

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Un système de jeu fluide et simple ; l'évolution dramatique du monde de Krynn.

On regrette
La fragilité de la carte de Krynn ; la qualité des illustrations qui ne fait pas honneur au standard DragonLance.

On espère
Des suppléments, des scénarios... comme d'habitude.

Fifth Age

ter, ont redécouvert la plus vieille forme de magie : la sorcellerie. Elle n'utilise pas la puissance occulte des trois lunes de Krynn (disparues avec les dieux de la magie qu'elles abritaient) mais l'étincelle magique présente dans toute chose, placée par les dieux au moment de la création du monde. Cette puissance primordiale est bien plus difficile à maîtriser, mais une nouvelle académie de magie a été fondée, et enseigne maintenant cette nouvelle voie. La magie est enfin revenue, sous une forme différente (justifiant ainsi les nouvelles règles de jeu), et prête à se développer vers de nouveaux sommets... Une restriction cependant : elle n'affecte que l'inanimé (les quatre éléments, le temps, l'espace, la lumière, etc.).

Mais les magiciens n'étaient pas les seuls à pleurer la perte de leurs pouvoirs. Les dieux ayant quitté le monde de Krynn, ils ne répondaient plus aux prières de leurs prêtres. Après un temps de désarroi, et grâce à la découverte de Goldmoon, le mysticisme remplaça la magie cléricale. Utilisant le pouvoir de la vie et l'énergie des émotions, les prêtres puisent maintenant au fond de leur cœur la force nécessaire pour accomplir de nouveaux miracles. Eux aussi connaissent une restriction : ils ne peuvent agir que sur les choses vivantes.

Un système de règles à cartes

La grande nouveauté de ce jeu est le système de règles SAGA, sous-titré : Dramatic Adventure Game. Apparenté à *AD&D* pour le contexte et quelques principes, il s'en démarque toutefois par deux éléments principaux :

— **La main du Destin.** Avec l'arrivée de ce jeu de cartes, un mythe s'écroule : plus besoin de dés exotiques pour jouer au petit frère d'*AD&D*. Les joueurs possèdent une main de quelques cartes, qu'ils utilisent pour accomplir leurs actions héroïques. Le jeu de cartes contient 8 suites numérotées de 1 à 9 (Bouclier, Flèche, Heaume, Épée, Lune, Orbe, Cœur et Couronne), et une dernière suite numérotée de 1 à 10 (Dragon).

— **La prédominance du rôle sur les règles.** Quand on constate que les règles de SAGA tiennent en cent vingt pages, au lieu des quelques six cents équivalentes d'*AD&D*, on comprend l'immense effort de simplification qui a été effectué ! La mécanique de jeu s'efface au profit de l'histoire. C'est ainsi qu'on ne parle plus de personnage mais de héros, qu'il n'existe plus de classe mais un rôle choisi librement, plus de niveau mais une réputation déterminée par le nombre de quêtes accomplies (et qui au passage détermine le nombre de cartes dans la main du joueur).

Les personnages sont définis par huit caractéristiques, associées chacune à une suite de cartes. Ainsi l'Agilité correspond aux cartes du Bouclier, la Dextérité à la Flèche, la Force à l'Épée, la Présence à la Couronne, etc. Chaque caractéristique reçoit un score de 1 à 9 (son talent brut) et un code lettre (son entraînement et sa formation dans ce domaine). On peut ainsi être très doué pour manier une épée mais ne pas savoir reconnaître la poignée de la pointe, faute d'apprentissage.

A chaque fois qu'un personnage tente une action, il ajoute au score de la caractéristique qui convient le mieux (comme Agilité pour escalader un arbre, Force pour donner un coup d'épée ou Perception pour entendre un bruit) l'une des cartes de sa main. S'il joue un atout, c'est-à-dire une carte de la suite appropriée (comme le 8 de Flèche pour désarmer un piège), il rajoute une nouvelle carte prise dans la pioche pour augmenter son score. Pour réussir, il doit battre un facteur de difficulté choisi par le meneur de jeu (de 4 : facile à 24 : impossible). Normalement, toutes les actions de jeu sont résolues de cette façon. Quelques subtilités peuvent intervenir, comme la règle optionnelle qui fait intervenir le hasard en tirant une carte de la pioche sans que le joueur en choisisse une dans sa main ; ou l'interprétation des couleurs des cartes qui orientent le résultat vers le bien, la neutralité ou le mal... Avec ce système de jeu, le hasard est maîtrisé, car le joueur peut garder en réserve des bonnes cartes pour l'instant crucial du scénario.

La magie est résolue de la même façon, sauf que le facteur de difficulté dépend cette fois de la durée, de la portée, de la zone d'effets, etc. du sort, choisies par le joueur au moment où il lance le sort. Les sorts sont donc inventés au fur et à mesure, sans se baser sur une liste figée définie dans les règles. Bien sûr, pour équilibrer le jeu, les magiciens sont limités à quelques domaines personnels, et n'ont pas toute la palette d'effets à leur disposition.

Une dernière originalité du système SAGA : ce sont les actes des héros qui conditionnent tous les résultats du jeu. Le meneur de jeu n'utilise aucune carte pour les PNJ et les créatures qu'il anime. Quand un monstre se bat contre le personnage d'un joueur, on résout une action de résistance à l'attaque de la part du héros, et non une attaque du monstre.

À qui s'adresse ce jeu ?

Si vous recherchez des règles claires.

Surtout si vous aimez l'oeuvre, la série.

Si vous aimez la dimension épique.

Le renouveau

Le système de règles de *Fifth Age* est bien fait, apparemment bien rodé et correspondant parfaitement aux besoins de joueurs débutants, ou de joueurs plus chevronnés qui préfèrent le rôle aux règles. Il rappelle d'ailleurs un peu (beaucoup ?) celui de *Château Falkenstein*. Pour quelqu'un qui n'a jamais joué à *AD&D*, c'est un excellent moyen de commencer à pratiquer le jeu de rôle. Un vieux routard regrettera peut-être le côté purement ludique d'*AD&D*, avec ses dizaines de petites règles qui en font toute la saveur.

Le monde de Krynn, quant à lui, est toujours aussi intéressant, et le grand « chamboulement » du Cinquième Âge a créé un univers riche et propice aux aventures épiques et dramatiques. Si le meneur de jeu ne connaît pas encore cet univers, il lui faudra cependant compléter ses connaissances. En effet, sa présentation est relativement sommaire, et ne suffit pas.

Espérons que des suppléments viendront combler ce manque. Cependant, tout le matériel déjà publié pour DragonLance avec les règles d'*AD&D* reste extrêmement intéressant. On ne saurait trop conseiller au meneur de jeu de les feuilleter, ou à défaut de lire quelques-uns des romans qui ont accompagné et créé la saga de *DragonLance* (une trentaine actuellement).

Anne Vétillard

- FICHE TECHNIQUE
- DragonLance – Fifth Age est un jeu de rôle en américain édité par TSR.
- *Auteurs* : William W. Connors, Sue Weinlein Cook.
- *Présentation* : une boîte (162 x 243 cm) contenant trois livrets, une carte en couleur de Krynn (790 x 530 cm), un mini écran et un jeu de 100 cartes.
- *Prix* : environ 200 francs.

La plus mauvaise action de Malystryx la Rouge

Non contents d'avoir envahi la majeure partie d'Ansalon, les dragons ont vraiment dépassé les bornes ! En détruisant Kendermore, la patrie des Kenders, la dragonne Malystryx a lâché sur un monde déjà affligé une horde de nabots kleptomanes, inconscients et casse-pieds, en leur ôtant en plus leur joie de vivre. Il n'existe rien de pire qu'un Kender triste...

Bitume 10 ans

Pourquoi faire un « Bitume » – le retour ?

Croc : « Cette édition est conçue pour « supplanter » *Bitume MK V*. Ce que j'ai voulu faire, c'est revenir à ce qu'était le jeu au début, donc un truc un peu plus méchant. C'est pour ça par exemple que le jeu est en noir et blanc, pour donner un look plus original, pas trop *Alerte à Malibu*, quoi.

CB : Penses-tu que les gens qui vont acheter le jeu, seront ceux qui le connaissent déjà ?

Croc : Ouais, je pense, c'est un peu pour ça que je l'ai appelé « 10e anniversaire ». Ça ne veut pas dire que le jeu ne soit pas également accessible aux nouveaux venus. A la fin, on a mis pas mal de trucs que des copains ont écrit pour fêter l'événement, parce qu'ils avaient envie d'y être. C'est plus ou moins hétéroclite, plus ou moins utile, et un petit peu pour se faire plaisir. Au début, j'avais pensé faire un truc un peu « people » avec des photos retraçant les dix ans de *Bitume*, et finalement je me suis dit que ça n'intéresserait peut-être pas tant que ça les joueurs, que ça n'aurait pas du tout parlé à toute la nouvelle génération de joueurs. En plus, c'est vrai que j'aurais manqué de place, car le jeu est déjà assez compact.

CB : Y a-t-il des changements de règle importants dans cette édition ?

Croc : Pas de grosses choses. En fait, j'ai relu le jeu comme si je venais de le découvrir, et j'y ai vu plein de petites imperfections. Par exemple, les caractéristiques allaient de 0 à 10, et le 0 ne servait pas à grand-chose ; il datait de l'époque où les caractéristiques étaient déterminées par 2d6-2 et ça n'avait jamais changé depuis. Maintenant les caractéristiques vont de 1 à 10, ça paraît plus logique. Sinon, j'ai introduit une nouvelle tribu, les Cro-mags, des primitifs qui vivent dans le massif Central (et dont le panthéon s'articule autour de Rahan, Placide et Muzo – il fallait le faire, *NDLR*) et qui apparaissaient déjà ailleurs. Et globalement, la création de personnage est beaucoup plus rapide. J'ai cédé à la mode des archétypes, une chose qui m'a paru utile parce que ça fait des persos tout prêts et que c'est marrant à lire. Je n'avais pas touché au jeu pendant un an et je suis revenu dessus avec un œil totalement neuf, ce qui m'a permis de prendre du recul. »

Et si...

... vous avez passé ces dix dernières années dans un caisson d'isolation sensorielle ? Il y a alors un risque pour que vous ne sachiez pas ce qu'est *Bitume*. Que diriez-vous d'un petit cours de rattrapage ? En 1986, la comète de Halley passe trop près de la Terre. Oops ! Le bilan est sévère : raz de marée, typhons, éruptions volcaniques, épidémies, émeutes et famines. Quarante ans après, il ne reste plus grand-monde. Quelques millions de paumés, autant dire personne. Sans compter que la plupart des rescapés sont amnésiques. Regroupés en tribus, ils fouillent les décombres de leur passé pour retrouver un semblant d'identité. Ça ne marche pas forcément à tous les coups. Disons : pas comme ça devrait. D'où certaines, euh... confusions... Saviez-vous que Mao Zedong était la femme de Karl Marx ? Que la Bande à Velpeau désignait le collectif des demi-dieux de la guérison ? Les habitants du monde de *Bitume*, eux, le croient, et c'est ce qui fait tout l'intérêt de leur univers, un no man's land foutraque, violent et déjanté, genre *Mad Max* sous acide.

Culture tribale

Disons-le tout net : les tribus sont le gros point fort de *Bitume*. Des Amazones aux Fils du Métal, des Garagistes aux Hell's Angels, toutes possèdent une doctrine, des préceptes, un panthéon et un mode de vie bien spécifiques, dérivés le plus souvent de reliques aussi fondamentales qu'une vieille pub de lessive ou d'un goldorak en plastique – d'où une organisation sociale un brin chaotique. Mais ce n'est pas tout : les Fourmis, des humains pragmatiques qui se sont cachés sous terre en attendant que passe l'orage, se sont mis en tête d'utiliser les crétins d'en haut comme cobayes. Le principal atout du monde de *Bitume*, en définitive, c'est qu'il est complètement ouvert. On vous donne l'ossature et pour le reste, c'est vous qui voyez...

Facile !

Les règles de *Bitume* ont le mérite de la simplicité. Les actions se résolvent soit grâce aux caractéristiques (jet d'1d100 sous la caractéristique multipliée par la difficulté), soit grâce aux talents (jet de pourcentage modifié selon le niveau de difficulté). Le reste n'est (presque) que littérature. A signaler : un système de combat de voitures particulièrement exhaustif (dans *Bitume*, votre véhicule est certainement votre bien le plus cher) et un système de création de personnage simple, rapide et particulièrement éprouvé.

La cerise sur le gâteau

Croc nous a parlé d'un chapitre bonus : il contient des règles sur l'alcoolisme (indispensable !), sur la création des armes, sur les avions et les bateaux, ainsi qu'un petit topo technique sur les Fourmis et un scénario de taille moyenne. Tout cela suffit-il à justifier l'achat de cette édition anniversaire ? Si vous ne connaissez pas du tout, oui, bien sûr : pour 119 francs, *Bitume* reste une valeur sûre, un jeu sans prétention auquel vous prendrez forcément plaisir à revenir de temps à autre. Si vous possédez une version antérieure, *well*... Tout dépend de l'affection que vous portez à Croc et à tout ce que son jeu représente. Car l'histoire de *Bitume*, c'est aussi celle d'une décennie de jeu de rôle français, d'un petit marché de passionnés à une industrie certes pas tentaculaire, comme le fantasment certains médias, mais tout de même suffisamment crédible et organisée pour être aujourd'hui reconnue. Le témoin d'une époque, donc. On en reparle dans dix ans ?

Fabrice Colin

L'AVIS DE CASUS BELLI

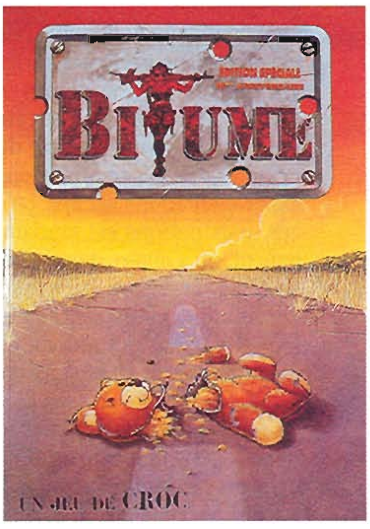
On apprécie

L'idée de fêter l'événement et le clin d'œil adressé aux vieux joueurs.

On regrette

Que le scénario ne soit pas de Croc.

Bitume est un jeu qu'on ne présente plus : sixième édition, dix ans d'existence, qui dit mieux pour un produit français ? Avec cette dernière mouture, Croc et ses complices se font (et nous font) plaisir, histoire de marquer le coup... Tour du propriétaire en compagnie du principal intéressé.



- **FICHE TECHNIQUE**
- Bitume est un jeu de rôle français édité par Siroz Productions.
- *Auteur* : Croc.
- *Illustrateurs* : Greg Cervall, Pierre Lepivain, Frazer.
- *Présentation* : un livret de 96 pages en noir & blanc sous une couverture souple en couleur.
- *Prix* : 119 F.

INSPIREZ,

À L'HEURE DU RETOUR D'*AUX FRONTIÈRES DU RÉEL* SUR NOS PETITS ÉCRANS ET DE LA SORTIE ANNONCÉE DE *DOSSIERS X* (LA V.F. DU JEU *CONSPIRACY X*), PEUT-ÊTRE EST-IL TEMPS DE SE POSER LES VRAIES QUESTIONS : QUI NOUS GOUVERNE ? SONT-ILS DÉJÀ PARMI NOUS ? C'EST LE MOMENT DE FAIRE TREMBLER VOS JOUEURS EN LEUR DÉMONTRANT QU'UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE PEUT-ÊTRE AUSSI FOU QUE LE MONDE RÉEL...

THÉORIE

DE QUOI PARLE-T-ON ?

La notion de conspiration, dans l'acception la plus large du terme, est sans doute aussi ancienne que celle de civilisation. Pour le dictionnaire, assez réservé sur le sujet, une conspiration est « une machination tramée contre une personne ou une institution, le plus souvent un régime politique ». Dans le cadre d'un jeu de rôle, on préférera parler d'une manœuvre secrète de grande envergure, destinée soit à conférer à ses instigateurs un certain pouvoir sur tout ou partie du monde, soit à occulter des informations ou à conduire des expérimentations illicites. La différence entre ces deux notions est fondamentale : généralement, on a affaire dans le premier cas à des sociétés secrètes et dans le second... au gouvernement, vieux fantasme récurrent sur lequel surfent actuellement les créateurs d'*Aux frontières du réel*. Attention aux confusions : le scandale du sang contaminé en France, par exemple, peut difficilement être considéré comme une conspiration. Il s'agit d'une négligence criminelle, mais ne résultant en aucun cas d'une action concertée, planifiée et orchestrée dans quelque but occulte (même s'il y aura toujours des paranoïaques pour vous dire le contraire).

LE FOND DU PROBLÈME

En ces temps prétendument modernes, où la mondialisation de l'information est censée apporter au citoyen connaissance et maîtrise de l'environnement sociopolitique, où les systèmes de contrôle réciproque (qui sont la base de la Constitution américaine) et la solidité des institutions démocratiques sont censées garantir une certaine idée de la morale et de la justice, l'homme découvre avec stupéfaction que rien n'a changé : sa télévision lui ment, son gouvernement lui cache des choses, ses tribunaux sont corrompus, etc. Les médias, toujours mieux informés, se font les témoins de cette apparente déliquescence – alors que la corruption, la tricherie et le mensonge ont toujours fait partie de la réalité politique de ce monde, dans l'Athènes de Platon comme à Washington. L'homme moderne se découvre soudain fragile, vulnérable, soumis aux machinations d'un gouvernement qu'il a sans doute contribué à amener au pouvoir. Cette perspective est d'autant plus effrayante qu'elle s'inscrit dans un processus généralisé : le Sida vous interdit de faire l'amour en toute tranquillité, la maladie de Kreutzfeld-Jacob vous empêche de profiter d'un bon steak et votre gouvernement vous poignarde dans le dos, quand il n'est pas tout simplement verrouillé par des institutions qu'il se révèle incapable de contrôler : la trahison se démocratise et la rumeur gagne du terrain.

Les théories conspirationnistes jouent avec ces peurs comme la télévision avec la solitude des spectateurs. On dira « théories » parce qu'à l'exception de quelques faits publiquement avérés, rien n'a jamais été prouvé (Roswell/JFK, même combat !). Si les explications proposées démontrent une chose, c'est bien le besoin de leurs inventeurs de se faire peur et de remettre en question le fonctionnement des institutions contemporaines, intention a priori louable quand elle ne tourne pas au délire de persécution.

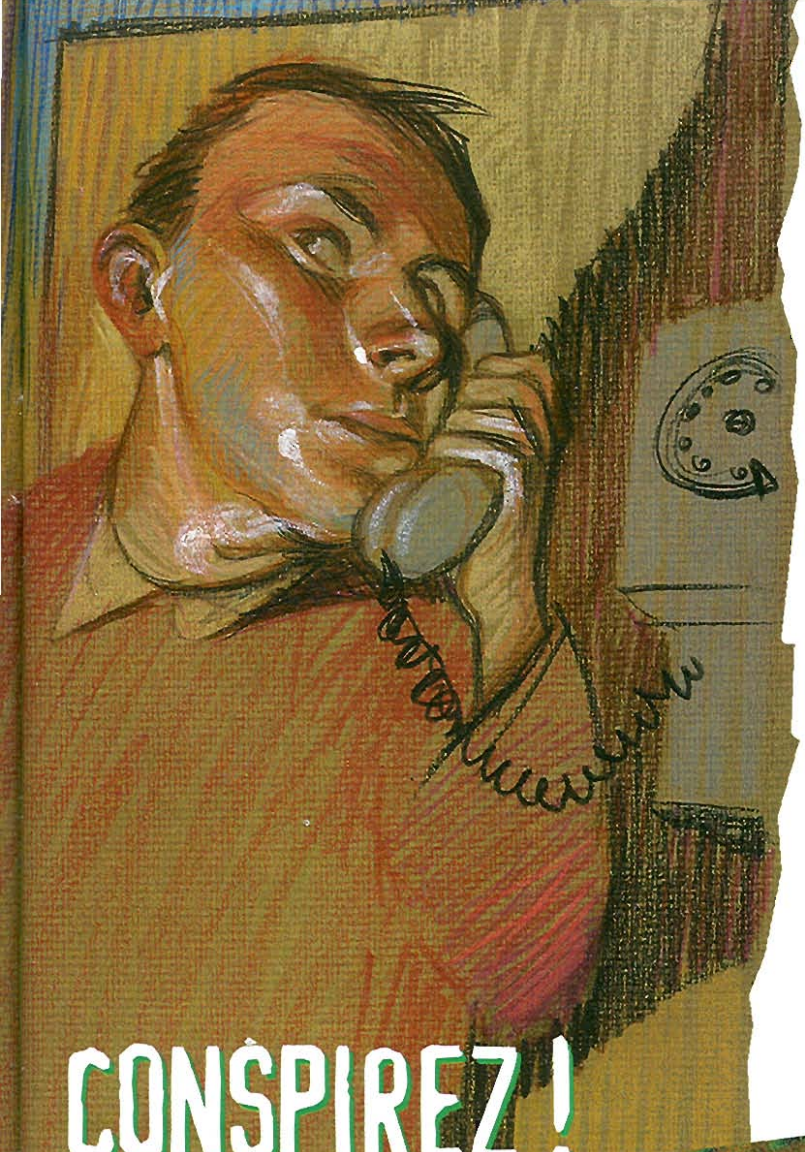
LA SPIRALE PARANOÏAQUE

Le moteur essentiel des théories conspirationnistes reste la paranoïa. La plupart fonctionnent en effet sur un raisonnement logique assez pervers : vous n'y croyez pas ? Parfait : c'est ce qu'ILS veulent. Une émission a démontré le contraire ? Mais qui a produit cette émission ? EUX, sans aucun doute (remplacez « eux » par l'entité de votre choix : nazis, FBI, extraterrestres, gouvernement ou mieux encore, tout ça mélangé). Impossible de rassurer un type qui croit vraiment à ça : si vous insistez trop, il finira par penser que vous êtes de LEUR côté. Certains Américains estiment qu'*Independance Day* est un film de propagande mis au point par l'armée américaine pour tourner le thème de Roswell en dérision, sur le thème « vous voyez bien que ça ne peut pas être vrai, puisque c'est dans un film ». Le problème de cette théorie, c'est que la plupart des Américains ont plutôt tendance à penser que c'est justement vrai parce que c'est dans un film : bonjour le cercle vicieux... Pour un vrai paranoïaque, rien n'est jamais vraiment sûr. Les conspirationnistes ont été démasqués ? Il s'agit certainement d'une conspiration. Et ainsi de suite...

EXEMPLE

LUTHER KING, OU LA RÉALITÉ VAINQUEUR PAR K.O.

Si l'assassinat de John Fitzgerald Kennedy est resté dans toutes les mémoires (et continue d'alimenter les fantasmes de la plupart



CONSPIREZ !

LA CONSPIRATION : MODE D'EMPLOI

« Il faut être fou pour ne pas être paranoïaque aux États-Unis. »

Robert Anton Wilson, prix Nobel de physique 1978.

des amateurs de conspirations), celui de Martin Luther King reste au moins aussi spectaculaire, compliqué et riche d'implications que le « complot » de Dallas. Désinformation, coups bas et manipulations présumées, tous les éléments sont réunis pour faire de cette affaire l'une des énigmes les plus explosives de notre temps. Vingt-huit ans après, la théorie conspirationniste est plus vivace que jamais. A vous de recoller les morceaux...

CIA ? FBI ? KKK ?

Les faits, tout d'abord. Après qu'une manifestation initiée par Luther King à Memphis ait tourné au drame, le pasteur se retire au *Holiday Inn* local pour panser ses blessures. La presse locale joue les grandes dames scandalisées et reproche au leader noir d'avoir choisi un hôtel tenu par des Blancs. Piqué au vif, King part s'installer au *Motel Lorraine*, comme le lui ont suggéré certains éditorialistes, que l'on accusera plus tard d'avoir été manipulés par le FBI. C'est sur le balcon de sa chambre, dans ce même motel, que King sera abattu d'une balle en plein cœur, après avoir évoqué la possibilité de sa mort quelques heures auparavant. L'un de ses gardes du corps pointe aussitôt le doigt vers une fenêtre de l'immeuble d'en face, et tous les regards se tournent dans la direction indiquée. Effectivement, un homme sort en courant du bâtiment en question et prend la fuite à bord d'une mustang blanche, non sans avoir abandonné derrière lui un sac contenant un fusil et des effets personnels. Le « criminel », James Earl Ray, sera finalement rattrapé deux mois plus tard à Londres. Les enquêteurs du FBI, d'abord étrangement muets sur son identité, se révèlent finalement incapables de trouver une quelconque explication à son geste et décident en désespoir de cause que Ray « détestait les Noirs ». Le premier avocat de Ray lui conseille de plaider coupable pour échapper à la peine de mort... et éviter une enquête approfondie, ajouteront certains. Mais un second avocat refuse de jouer le jeu : mis en confiance, Ray affirme qu'il n'a pas tué MLK, mais qu'il était présent le jour du meurtre, et qu'il a été trahi par un homme nommé « Raoul », l'un des pseudonymes choisis par un certain Jules Ricco Kimble – dangereux criminel possédant notamment des connexions avec le Ku Klux Klan. Interrogé à son tour, Kimble déclare que Ray « n'était qu'un pion », et que les véritables assassins étaient en réalité des hommes de la CIA. Une seule personne peut contredire son témoignage : Charles Stephens, qui déclare avoir vu Ray descendre de l'immeuble, un fusil à la main. D'autres témoins affirment cependant que Stephens était complètement saoul au moment du drame, et même sa propre épouse réfute son témoignage. L'homme en question, jure-t-elle, n'était pas James Ray. Au final, ce seront les affirmations de Stephens, et elles seules, qui seront pourtant prises en compte. Grace Stephens, quant à elle, sera rapidement placée en hôpital psychiatrique. Contre son gré, bien entendu.

Hallucinant ?

L'histoire est pourtant loin d'être finie. Avant d'être rattrapé par le FBI, James Ray avait eu le temps de passer de Memphis à Londres, via Toronto et le Portugal. Les faux passeports dont il était muni (lesquels, d'après Kimble, lui avaient été fournis par la CIA elle-même) correspondaient à des personnes réelles, de la même morphologie et du même âge que Ray. Ce dernier affirma avoir consulté un registre de naissance pour s'en inspirer. Fait curieux cependant, la signature de l'un des passeports correspondait à la signature réelle de l'alias en question, ce qui tendait à prouver que Ray s'était procuré la véritable signature. Autre fait troublant : le second avocat de James Ray affirmait que l'un des gardes du corps de MLK, celui qui avait si promptement pointé le doigt vers la fenêtre de James Ray, était en réalité un membre de la police locale, et l'un des fauteurs de trouble qui avait transformé la manifestation de Memphis en émeute. Agent double ? Il est intéressant de noter que le chef du FBI de l'époque, J. Edgar Hoover, tenait Martin Luther King pour l'homme le plus dangereux des États-Unis, et pour un individu « dégénéré ». On racontait à l'époque que le FBI avait déjà essayé de pousser MLK au suicide en exerçant des chantages sur sa vie privée. Fait étonnant, l'homme chargé de cette « mission » était également responsable de l'enquête qui désigna James Earl Ray comme coupable du meurtre...

LE TEXTE QUE VOUS ÊTES EN TRAIN DE LIRE FAIT PARTIE D'UNE GIGANTESQUE CONSPIRATION. LORSQUE VOUS L'AUREZ PARCOURU, VOUS PENSEREZ QUE CE GENRE DE SUJET EST TOUT JUSTE BON À AMUSER LES RÔLISTES. MAIS SAVEZ-VOUS QUI ÉCRIT VRAIMENT DANS CASUS BELLI ?

Pour quelques anecdotes amusantes de plus :

- L'un des gros bonnets de la pègre de Chicago (Sam Giancana) aurait, selon son chauffeur, refusé une offre d'un million de dollars par le FBI pour assassiner Luther King en rétorquant : « Pas question, pas après que vous ayez gâché notre accord sur Kennedy de cette façon. »
- De nombreux témoins insistèrent sur le fait qu'au moment du meurtre, ce n'était pas une, mais bien deux mustangs blanches qui étaient garées dans la rue principale devant l'hôtel.

● La pièce que Ray avait louée pour perpétrer son acte se trouvait dans une annexe au bâtiment principal, en face du balcon de MLK. Ray n'aurait jamais pu l'apprendre de lui-même avant d'avoir loué la chambre en question. Qui l'a renseigné ?

● Un homme portant le même costume que James Ray fut aperçu quelques minutes avant le meurtre, dans le restaurant situé juste en dessous de la pièce louée par Ray. Il est possible qu'il s'agisse de l'homme qui prit plus tard la fuite... à bord d'une mustang blanche, emmenant les policiers sur une mauvaise piste, le temps que James Ray puisse s'échapper...

PRATIQUE

PETITE GUIDE DE LA CONSPIRATION

Pour être efficace dans un scénario de jeu de rôle, une conspiration moderne se doit de réunir certains éléments essentiels :

● Un « projet » hallucinant. Pourquoi se contenter de propager la peste en Afrique ? Autant étendre l'épidémie au monde entier ! Plus cela vous paraît monstrueux, mieux c'est, du moment que ce n'est pas totalement irréalisable ou grotesque (pensez aux grands méchants de *James Bond*).

● Une organisation « à tiroirs ». C'était notamment le système utilisé par la Golden Dawn de l'Angleterre victorienne. Car si tout le monde est au courant du véritable but du groupuscule, de la société secrète ou du gouvernement, il suffit qu'une seule personne parle pour que le projet dans son ensemble soit menacé. Aussi, dans la plupart des sociétés secrètes, il existe plusieurs rangs d'initiés : seuls ceux qui se trouvent en haut de l'échelle connaissent les véritables motivations de l'organisation. Les autres croient les connaître. Évidemment, on ne peut jamais être sûr qu'il n'y a pas quelqu'un au-dessus de soi...

● Un mépris total de l'humanité. Les gens normaux ne sont que des pions ou des cobayes de laboratoire. Pourquoi s'en faire pour eux ? Ils mourront bien un jour, de toute façon. Les extraterrestres les considèrent comme du bétail et la CIA comme de sinistres crétins, jusqu'au jour où l'un d'entre eux finit par faire échouer leurs plans.

● Un service de renseignements insistant, intimidant et (souvent) maladroit. Cas typique : les fameux Men In Black (Hommes en noir). La plupart des Américains ayant été témoins d'apparitions d'Ovni déclarent avoir reçu peu de temps après l'incident la visite de gorilles patibulaires leur intimant l'ordre de la boucler une fois pour toutes. La fonction de ces hommes, comme on le voit dans *Aux frontières du réel*, est surtout de renforcer la paranoïa des témoins en question et de les conforter dans leur certitude.

● Un projet à long terme. Qui dit « monstrueux » dit long, tortueux et difficile à mettre en œuvre. Le Grand Plan des Templiers est en préparation depuis pas mal de siècles. Enfin, c'est ce qui se dit.

● Une « fausse » fin. La conspiration Alpha a été démasquée ? Il s'agit d'un procédé classique destiné à attirer l'attention sur une conspiration factice jouant le rôle de leurre. Tout le monde est bien content que les espions X et Y aient finalement été arrêtés : ce que tout le monde ignore, c'est qu'ils l'ont fait exprès.

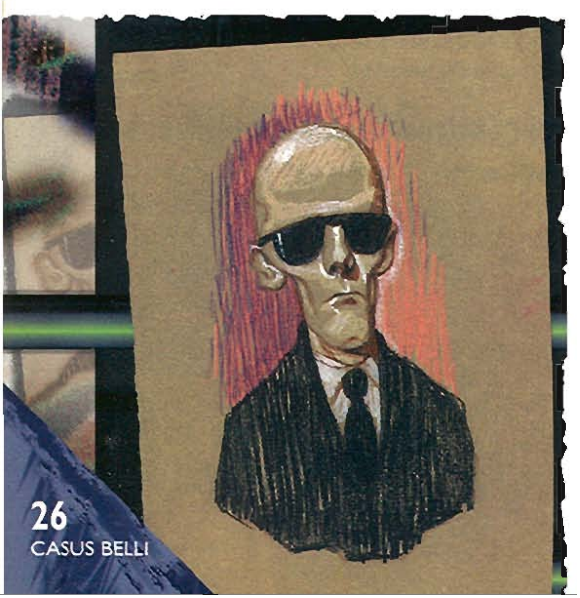
● Une bonne conspiration doit contenir au moins l'un des éléments suivants : les nazis, les extraterrestres, le FBI, la CIA ou tout autre organisme équivalant, l'armée et ses bases secrètes dans le désert, les expériences médicales, les drogues (le LSD aurait été introduit aux États-Unis sur l'ordre de la CIA, le Sida serait le résultat d'une malheureuse expérience de laboratoire), les clones (personne vue à plusieurs endroits en même temps, comme Lee Harvey Oswald), les morts inexpliquées (quand il s'agit de vraies morts : saviez-vous que Jim Morrison était toujours vivant ?), le programme spatial (nous ne sommes jamais allés sur la Lune ; il y a quelque chose sur la face cachée de Mars, etc.) et bien sûr, un président crédule, style Jimmy Carter.

ET QU'EST-CE QUE JE FAIS DE TOUT ÇA ?

Une fois que vous aurez mis sur pied une conspiration suffisamment diabolique et perverse, il sera toujours temps de vous poser LA question : de quel côté se trouvent les personnages des joueurs ? Dans un univers contemporain, il paraît difficile, à moins d'avoir une attirance définitive pour le mal, de faire partie des conspirateurs : l'expérience montre qu'ils ne sont guère sympathiques, et qu'ils retombent rarement sur leurs pattes : la CIA fait des aveux publics, Nixon devient le président le plus haï de l'histoire américaine, et les Templiers attendent toujours d'être maîtres du monde. S'il s'agit de combattre ou de renverser un système totalitaire, les choses sont bien sûr différentes. Le cas se rencontre plus souvent dans les jeux médiévaux-fantastiques ou dans les productions space opera : quoi de plus excitant que de monter une cabale pour renverser le roi-sorcier du coin et sa cour de morts-vivants putrides ? On parlera alors de conspiration légitime. Cas particulier : la conspiration anti-conspiration, comme dans *Dossiers X* : les extraterrestres envahissent la planète avec l'aide d'une poignée d'humains, et leurs adversaires rentrent dans la clandestinité pour faire échouer la manœuvre...

Pour finir, allez donc jeter un œil aux documents (authentiques ?) que nous soumettons à votre sagacité page suivante... et à vous de jouer !

Fabrice Colin
illustration : Ludovic Debeurme



DES THÉORIES CONSPIRATIONNISTES

Il existe des centaines de théories conspirationnistes. Certaines sont crédibles, d'autres relèvent de la psychiatrie pure et simple et combinent trop d'éléments délirants pour pouvoir se targuer d'une quelconque crédibilité :
— la connexion entre les meurtres de John Fitzgerald Kennedy et de Martin Luther King ;
— les collaborations Nazis/CIA (innombrables versions sur ce thème) ;
— le meurtre de JFK en tant que rite maçonnique ;
— les connexions Hitler/extraterrestres/sociétés secrètes/royaume de Thulé (voyez le premier et le troisième Indiana Jones) ;
— les soucoupes volantes stockées et utilisées comme prototypes par l'armée américaine depuis les années 50 ;
— Lee Harvey Oswald, Charles Manson, Mark David Chapman (assassin de John Lennon) et la plupart des autres grands assassins de ce siècle comme membres de la même secte.
Reportez-vous au paragraphe « Luther King, ou la réalité vainqueur par K.O. », pour un exemple de conspiration présumée réelle.

INSPI CONSPI

Quelques sources d'inspiration : la collection Aventure mystérieuse chez J'ai Lu peut fournir de bonnes bases pour des conspirations style *Nephilim*, tout comme le rayon ésotérisme des librairies. Les ouvrages spécifiquement centrés sur les grandes conspirations sont généralement américains (exception : *l'Énigme sacrée*, chez Pygmalion). La plupart des auteurs américains des années 60-70, de Ginsberg à Thompson en passant par K. Dick ou Burroughs, sont d'ailleurs de grands paranos devant l'Éternel. Autre piste : *Big Book of Conspiracies* (chez DC), qui a le mérite d'être présenté sous forme de BD : marrant, agréable à lire, et commandable dans toute bonne boutique de comics. Côté films, les références sont innombrables, y compris chez les Français. Pierre Rosenthal me souffle deux références à l'oreille : *Agent trouble* et *Ville à vendre*, de Jean-Pierre Mocky. Les mois à venir devraient voir grossir la liste de façon effarante, avec notamment *Men in Black* et *X-Files* : le film.

UNE CONSPIRATION

Au rédacteur en chef
de « Sciences et radiesthésie »

Monsieur,
Je ne sais pas s'il vous arrive souvent de lire les journaux à scandale. Moi oui, quand je suis un peu fatigué !

Fin juillet 95, je suis tombé par hasard sur un article assez curieux, alors que je prenais des vacances dans le sud de la France. On y parlait d'un brave paysan sans histoire qui s'était mis brusquement à dissjoncter, à parler d'une créature tombée du ciel et d'apocalypse prochaine. Le journaliste conduait sur les ravages de l'alcool et les théories millénaristes qui n'allaient pas tarderà nous submerger d'ici la fin du siècle sur le thème « la fin du monde est pour bientôt ».

Ne résidant pas très loin du petit village en question, je résolus d'aller rendre visite à notre paysan en me faisant passer pour un journaliste. Je m'étais imaginé un vieux type un peu arriéré, porté sur la bouteille ; je tombai sur un quinquagénaire isolé et instruit, qui refusa tout d'abord de me recevoir, échaudé par ses récentes expériences avec la presse (« un tissu de mensonges, cet article »). Je lui avouai rapidement que je n'étais pas journaliste, que je m'intéressais à ce qui lui était arrivé et que je voulais juste discuter. Il me laissa entrer. Nous parlâmes pendant deux heures. Il me raconta comment cette étrange créature était entrée dans sa vie, comment il l'avait recueillie, soignée deux semaines durant à l'insu des autres habitants du village, comment cette créature difforme et muette, avec laquelle il avait tissé des rapports très intenses, était finalement repartie une nuit, sans qu'il ait jamais pu établir sur sa venue la moindre conjecture. Il me montra une étrange puce électronique que la chose avait perdue en se traînant dans le champ voisin, et qu'il avait gardée sans en rien dire à personne. Je le quittai stupéfait.

Trois mois plus tard, je découvrais dans le bureau de mon supérieur hiérarchique (je travaille au ministère de la Défense) un composant électronique en tout point semblable à celui que m'avait montré mon étrange paysan. Il avait été serti d'argent, comme une sorte de bijou. Tout me revint en mémoire. Je demandai innocemment à mon chef de service où il avait trouvé cet objet. « Oh, c'est un cadeau, me répondit-il (absurde, pensai-je). Il vous intéresse ? »
Je lui expliquai confusément que j'avais déjà vu le même ailleurs, sans rentrer dans les détails.

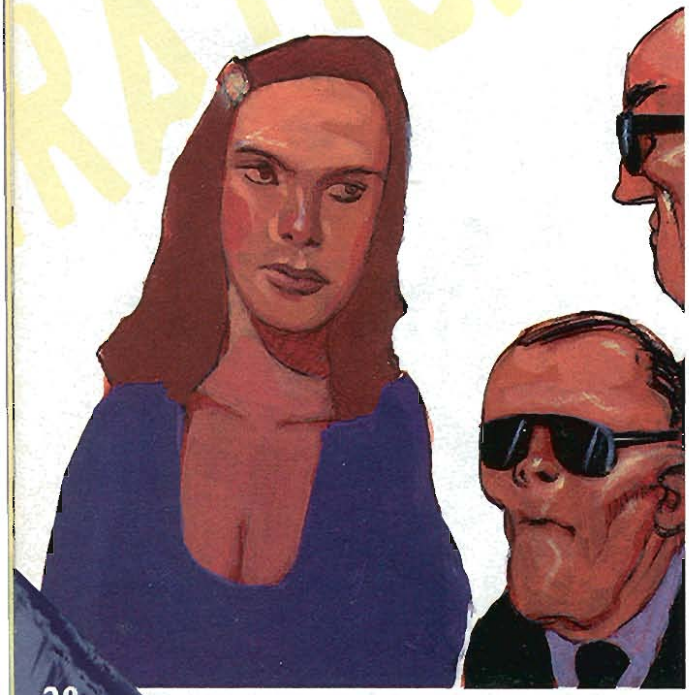
Deux semaines plus tard, je recevais ma lettre de licenciement pour « faute professionnelle grave ». J'attaquai en justice et perdis le procès. Ma femme me quitta peu de temps après. Je me retrouvai isolé, sans ressource, incapable de comprendre ce qui m'arrivait. Des types en noir me suivaient en pleine rue. On surveillait mes allées et venues. En Argentine, une bonne dizaine de créatures semblables à celle que m'avait décrite le paysan venaient d'être retrouvées.

Et mes ennuis ne fai[illegible] commencer... Alors q[illegible] un lundi après-midi

Note au secrétariat :
Il manque la première page de ce courrier avec les coordonnées de l'expéditeur.
Merci de les retrouver.
H.G.

OPÉRATION FALLEN ANGELS

Avec la multiplication des signaux d'origine extraterrestre captés par les radiotélescopes français et américains depuis une trentaine d'années, les gouvernements ont pris conscience de l'imminence d'un contact avec une forme de vie extraterrestre. Dans l'état actuel des choses, il leur est impossible de savoir sur quel type de relation cette rencontre peut déboucher. Il leur faut donc se préparer à toute éventualité.
Le 12 octobre 1994, les représentants des armées française, anglaise et américaine signent un accord secret pour autoriser la production en série de créatures clonées baptisées « Tasmans » et parachutées au hasard dans le monde entier.
Les premiers exemplaires de ces créatures sont sortis des laboratoires en février 95. Leur rôle ? Répandre dans le monde entier une psychose millénariste contrôlée (système de surveillance des témoins, puce électronique de repérage pour localiser les spécimens) qui culminera en 1999 avec une multiplication du nombre d'apparitions.
Le but ? Étudier les répercussions d'une découverte de forme de vie extraterrestre sur les populations (et accessoirement, justifier un programme d'armement biologique des pays concernés). On sait le vent de panique qu'avait provoqué en son temps Orson Welles en annonçant à la radio une invasion extraterrestre sur les États-Unis. Soucieux d'éviter tout mouvement similaire en cas d'invasion réelle, les états-majors des trois pays concernés pensent que cette période agitée, troublée par les psychoses pré-millénaristes et la multiplication des apparitions d'Ovni, est le meilleur moment pour mener à son terme une expérience de simulation.
Tout cela ne va pas bien sûr sans quelques accrocs. Lorsqu'une personne trop proche de l'organisation risque par inadvertance d'enrayer la belle mécanique, l'expérience se poursuit sur son cas particulier. Au lieu de le rassurer ou de le mettre dans le secret, on étudie ses réactions face à l'éventualité d'une conspiration gouvernement/extraterrestre.
Qui sait en effet si cette possibilité ne deviendra pas au jour J une réalité ?



Créer son club

Décidément, vous en avez assez d'être seul dans votre coin ! Vous en avez assez de jongler avec les absences de vos parents pour pouvoir, enfin, maîtriser le final de votre campagne dans le petit salon familial, encombré et plein de bibelots fragiles. Il est temps pour vous de trouver un club où rencontrer d'autres joueurs. Et s'il n'y en a pas dans votre ville, il est urgent d'en créer un...

L'indispensable

Pour pouvoir créer un club, il vous faut :

● **Des joueurs.** Dit comme ça, ça semble idiot, mais c'est souvent un problème crucial. Certains clubs végètent à cinq ou six personnes, souvent la bande de copains d'origine, sans jamais s'agrandir. Or, le principal intérêt d'un club est de permettre aux joueurs de se rencontrer et de découvrir de nouveaux jeux. Et pour cela, il n'y a pas des milliers de recettes. Faites parler de vous ! Annoncez la nouvelle à tous les joueurs de votre connaissance, et demandez-leur de faire circuler l'information auprès de leurs propres amis. Mettez une petite annonce dans la boutique de jeux de votre ville et dans celles des villes proches (vous avez peut-être un voisin qui préfère faire 20 km pour acheter ses jeux chez Dupont, dont la tête lui revient plus que celle du Durand qui gère la boutique locale). Si vous êtes dans une ville universitaire, profitez des panneaux d'annonces gratuites qui se trouvent dans le hall de nombreuses facs. Et n'oubliez pas d'envoyer un petit avis à Casus, ni de vous enregistrer sur le 3615 Casus !

● **Des jeux.** Dans un premier temps, la réserve personnelle des fondateurs suffit, en général... Par la suite, si vous touchez des subventions ou des cotisations, vous pourrez les utiliser pour agrandir votre ludothèque. Certaines boutiques font des réductions « club ». Allez poser la question à la vôtre. 5 ou 10 % de moins sur le prix d'un jeu ou d'un supplément, c'est toujours bon à prendre.

● **Un local.** Très important ! Le grenier ou le garage des parents peuvent faire l'affaire dans un premier temps, mais des problèmes de disponibilité et de place vont rapidement se faire sentir.
Vous êtes dans un collège ou au lycée ? Quelles sont les activités « socio-éducatives » qui vous sont proposées ? (club d'échecs, journal...). Si c'est l'un des points forts de votre établissement, vous pouvez toujours aller voir votre proviseur pour lui proposer d'ajouter le jeu de rôle à la liste. Même chose dans les facs, en souvent beaucoup plus facile ; il faut s'adresser au conseil étudiant de la vie universitaire, sans oublier d'être tenace : il est parfois un peu long à réagir.
Si cela ne donne rien ou si vous n'êtes plus dans le circuit scolaire, lancez-vous dans le vaste monde. Essayez la même démarche auprès des MJC. La plupart sont ravies d'avoir un atelier jeu de rôle... tant que vous restez bénévole, bien entendu. Et si cela ne marche pas, il ne vous reste plus qu'à créer une association, et à présenter votre projet à la mairie de votre ville. Adressez-vous au responsable du service municipal de la jeunesse ou, à défaut, à celui des associations.
Dans tous les cas, un conseil : préparez soigneusement votre présentation du jeu de rôle, en insistant sur ses aspects pédagogiques. Si vous avez besoin de vous fixer les idées, Casus édite un petit dépliant de 6 pages, disponible gratuitement (1), qui présente les bases du jeu de rôle. Lorsqu'il faudra négocier avec les autorités, envoyez celui d'entre vous qui a l'air le plus mûr et le plus raisonnable. Qu'il se tienne prêt à répondre intelligemment à toutes les questions qu'on ne manquera pas de lui poser sur les différents faits divers que certains médias relient abusivement à notre loisir. L'adulte moyen a des

rôlistes l'image déformée qu'en donnent les journaux et la télévision (2). Si vous voulez un bon exemple d'argumentaire antijeu, voyez, p. 96, la lettre du Sénat. Lisez-la attentivement, et exercez-vous à trouver des parades.

Le reste

Il vous faudra aussi :

● **Un nom**. Par les temps qui courent, évitez de baptiser votre club avec un titre « négatif », du genre « Les adorateurs de la mort purulente du chaos rampant ». L'ambiance qui entoure le jeu est assez pesante comme ça, merci. Et puis, ce genre de nom paraît très drôle les premiers jours, avant de lasser tout le monde au bout de quelques mois d'existence. Enfin, et surtout, il y a des circonstances où il se transforme carrément en handicap. Mettez-vous à la place du responsable associatif d'une mairie, qui doit traiter en même temps deux demandes de subventions : celle d'un club de bridge et celle d'un machin baptisé DéGEU (pour Démons Griffus de l'Enfer Urbain). Qui choisira-t-il, selon vous ?

● **Une association**. Si vous devez exister en dehors d'une structure d'accueil genre MJC ou lycée, c'est indispensable pour avoir un peu de poids face aux mairies et autres propriétaires de salles. Il vous faudra désigner un président, un trésorier et un secrétaire, remplir quelques paperasses et, ensuite, faire un peu de gestion et de politique intérieure (à chaque renouvellement du bureau). La procédure est détaillée plus loin.

● **De l'argent**. Les cotisations des membres sont pratiquement la seule source de revenus dont vous soyez sûr. Dans ce domaine, le calcul est vite fait. Additionnez le coût de location du local, celui de l'assurance, plus un tout petit budget de frais de fonctionnement (achat de jeux, entre autres), puis divisez par le nombre d'adhérents... Une somme d'environ 100 F par an reste raisonnable. Si vous dépassez de beaucoup, vous devrez chercher des ressources annexes.
Si vous êtes très persévérant, vous pouvez vous lancer à la chasse aux subventions auprès de la mairie de votre ville ou du conseil général de votre département. Cela prend du temps, est souvent très frustrant... mais permet de décrocher les quelques milliers de francs qui vous maintiendront à flot. La gestion des fonds est un domaine auquel vous devez accorder énormément d'attention, et le poste de trésorier est éminemment stratégique.

● **Du temps**. Arrangez-vous avec les autres MJ pour qu'il y ait au moins une ou deux parties par semaine, si possible le vendredi et le samedi soir. Faites des roulements... Si le club a du succès, veillez à ce qu'il y ait toujours quelqu'un pour accueillir les nouveaux, organiser des parties impromptues lorsque des personnes arrivent sans s'être annoncées, etc.

● **Et beaucoup d'autres choses**... Disponibilité, chance, ingéniosité, sens des contacts, patience et résistance au découragement. Tout cela dépend entièrement de vous !

Une association, pas à pas

La création d'une association de loi 1901 implique un certain nombre de formalités. Pour résumer, il faut :

1. Aller retirer les formulaires ad hoc au bureau des associations de la préfecture de police dont dépend votre commune (à la préfecture ou à la sous-préfecture de votre département). On vous donnera des statuts modèles et une documentation expliquant comment les remplir.

2. Les remplir. Normalement, c'est assez simple, mais il y a quelques pièges. Ainsi, faites attention à l'objet de votre association. Mieux vaut qu'il soit le plus large possible. Évitez, par exemple, « jouer au jeu de rôle tous les mardis soir ». Le jour où vous serez obligés de jouer le mercredi, il faudra refaire les statuts... Une formulation du genre « pratiquer et encourager la pratique des jeux de simulation » vous permet, en revanche, d'organiser des tournois de jeu de rôle, de cartes ou de Diplomatie, voire des grandeur-natures.
Autre point important dans les statuts, la domiciliation de l'association. Normalement, c'est le domicile du président. Tant qu'à faire, prenez celui qui risque le moins de déménager dans les années qui viennent... ou trichez ! Dans les statuts, vous pouvez vous contenter d'indiquer la ville, ce qui évitera de les réviser au premier déménagement.

3. Choisir le trésorier (indispensable) et le secrétaire (facultatif en théorie, indispensable en pratique). Pour le premier poste, il vous faut quelqu'un de fiable, qui sache un minimum compter et qui y prenne un peu de plaisir. Pour le second, une personne douée d'un bon sens de l'organisation est indispensable. L'existence d'une association oblige à pas mal de paperasserie. Il faut tenir les registres, convoquer les membres aux assemblées générales, préparer les rapports qui y seront lus, et ainsi de suite... Le gros de ce travail retombe sur les épaules du secrétaire.

4. Déposer les statuts remplis en deux exemplaires à la préfecture, accompagnés d'une lettre avec le nom et l'adresse du président, du trésorier et du secrétaire, déclarant l'objet de l'association et demandant la publication de ses statuts au Journal officiel (ce qui coûte environ 200 F). Si le siège social de votre association est un local dont vous êtes locataire, vous aurez aussi besoin de l'autorisation de votre propriétaire...

Pour quelques infos de plus...

Pensez à consulter ceux qui sont déjà passés par là et voyez :
● la liste des clubs d'initiation page 102,
● la liste des clubs sur 3615 Casus rubrique CLU.

5. Ouvrir un compte en banque (si vous comptez faire payer des cotisations ou recevoir des subventions). La Poste semble très appréciée par nombre de clubs, pour des raisons de simplicité. Veillez à ce que le président et le trésorier aient tous les deux la signature du compte.

6. Trouver une assurance (c'est obligatoire). Allez voir plusieurs assureurs. Attendez-vous à essuyer des refus, parfois à cause de la mauvaise image du jeu, parfois parce vous êtes trop petits pour les intéresser. Mais en insistant et en faisant jouer la concurrence, vous finirez par trouver votre bonheur. En général, pour ce type d'activité, les assureurs demandent entre 500 et 700 F par an. Cette somme suffit à assurer votre local contre le vol et l'incendie...
Si vous voulez en savoir plus, il est possible de trouver des livres sur ce thème en librairie.

Et après ?

Après, il vous faudra faire vivre votre création. Les clubs servent à mettre en contact des joueurs qui ne se seraient jamais rencontrés autrement, et aussi (et surtout) à accueillir des débutants. Si c'est pour jouer avec une demi-douzaine de copains sans jamais accueillir de nouveaux, vous pouvez tout aussi bien continuer à jouer dans la cave de vos parents ! C'est un travail de longue haleine, qui exige d'être ouvert et à l'écoute des idées des joueurs. Ne fermez pas les portes du conseil d'administration aux nouveaux venus, sous prétexte qu'ils n'étaient pas là le jour où vous avez fondé le club ! Repérez les gens motivés, et intégrez-les au conseil d'administration (il suffit d'inscrire une disposition en ce sens dans les statuts). Méfiez-vous toutefois des maniaques de la politique, qui sont tellement fascinés par l'idée d'être président de quelque chose qu'ils vendraient père et mère pour y parvenir... mais qui n'ont pas d'autre objectif.
Admettre, petit à petit, de nouveaux venus aux postes « à responsabilité » est le secret de la survie de votre club. Quand, dans un an ou dans cinq ans, vous vous en dégagerez, il vous faudra bien quelqu'un pour prendre la relève aux commandes du conseil d'administration.

Tristan Lhomme
illustration : Coucho

Merci à Anne Vétillard et aux responsables des clubs Hommes & Démons, CLD et Lud'Avag pour leurs conseils éclairés.

(1) Pour recevoir notre dépliant gratuit « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? », envoyez-nous une enveloppe grand format (21 x 29,7 cm) libellée à votre adresse et suffisamment affranchie (4,40 F).
(2) Pour des conseils sur l'art et la manière de corriger le tir, voir « Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère » dans notre numéro 91.

Dialogues de Eux à Vous... Greg Stafford

Un vrai, un mystique, un tatoué

Greg Stafford était à Paris cet été, et nous a fait l'honneur d'une petite visite afin de répondre à nos questions. Extraits d'un entretien bien plus long entre bavards curieux...

Casus Belli : Nous avons entendu parler d'une nouvelle édition de *RQ*...

Greg Stafford : J'en ai aussi entendu parler! Mais je ne sais rien de précis (*NDLR* : C'est Avalon Hill qui publie *RQ*). On m'a parlé d'un *RuneQuest* 4e édition et d'un livre d'aventure dans Glorantha, mais je n'ai rien vu. AH n'est pas fort en communication! Officiellement, je sais juste que AH prépare un nouveau supplément pour *RQ*, *Imther*, dans la veine de *Sartar*.

RuneQuest n'est pas Glorantha (et vice versa)

En fait, Chaosium possède les droits sur le monde de Glorantha, et Avalon Hill ceux sur le jeu RuneQuest. Aussi, pourrait-il sortir un jour un jeu dans Glorantha qui ne soit pas RuneQuest, et une nouvelle version de RuneQuest qui n'ait pas Glorantha pour cadre ! Vous suivez ?

CB : Chaosium ne devait-il pas récupérer les droits de *RQ*?

GS : Si AH cesse d'éditer des produits *RQ*, nous récupérons les droits, mais je ne pense pas qu'ils le fassent. Ces produits se vendent toujours, et cela leur fait de l'argent qui tombe tout seul!

CB : Qui travaille sur *RQ4*?

GS : Des gens de New York... dont je n'ai pas une bonne opinion. J'ai vu le premier jet de leur travail sur Glorantha, c'est affreux : les gens y font leur boulot journalier, ils touchent un salaire, ils partent en congés payés, ce n'est pas vraiment gloranthien! Je suis pas trop content...

CB : Nous avons vu qu'à Origins, *L'appel de Cthulhu* avait rejoint le Hall of Fame. Ça veut dire qu'il n'y était pas avant?

GS : Non, mais en fait, la nomination de jeux au Hall of Fame est récente. A l'origine, n'y entrait que des gens, des auteurs... Une année, on a fait une exception pour *D&D*, et c'est pour cela que depuis on y nomine aussi des jeux. Du coup, ils se mettent à jour un peu chaque année...

CB : Les joueurs américains de *Nephilim* sont-ils différents des joueurs d'autres jeux?

GS : Pas spécialement. La différence est que les joueurs qui ont une culture dans le domaine de l'occulte peuvent directement l'utiliser dans le jeu. Sinon, je vois les mêmes jouer à *Cthulhu*, *Nephilim* ou *Pendragon*...

CB : Justement, quel est l'avenir de *Pendragon*?

GS : *Pendragon* est mon bébé; le jeu a du succès et je tiens à en poursuivre l'édition : nous avons de nouveaux suppléments en impression, et nous allons également publier, vers cet automne, une collection de livres sur le mythe arthurien, des rééditions de romans classiques.

CB : Et pour les autres jeux Chaosium?

GS : Le marché du jeu de rôle s'est pris une claque avec l'arrivée des cartes. Pour l'instant, nous attendons de voir comment nos jeux s'en tirent. Pour *Cthulhu*, je suis confiant à 100 %. Pour *Pendragon*, je suis aussi optimiste. Par contre pour *Elric* ou *Nephilim*, il faudra s'accrocher, car ces jeux nous coûtent des royalties, et donc nous rapportent moins. Je ferai tout pour les conserver, et l'avenir nous dira si c'est possible. J'y crois, car le marché des jeux de rôle est sensiblement reparti cette année, tandis que celui des cartes a cessé de grossir, et commence même à nous renvoyer de nouveaux joueurs. Nous avons donc prévu dans l'année six suppléments *Cthulhu*, deux pour *Nephilim*, deux pour *Pendragon*, et deux pour *Elric*.

Au fait, savez-vous que *Doom* doit donner lieu à un film l'été prochain?

CB : Quel rapport avec Chaosium?

GS : Je vous rappelle que *Doom* a été créé par Sandy « Appel de Cthulhu » Petersen. Il nous a d'ailleurs proposé de faire un jeu de rôle sur *Doom*.

CB : Et?

GS : Ce serait assez simple, il n'y aurait que trois talents : Pow, Boom et Budabudabuda! Par contre, tout à fait sérieusement, je peux maintenant vous annoncer que nous développons un jeu de cartes sur *Doom*.

CB : Est-ce que vous croyez aux « bons dés »?

GS : Oui. Gary Allen, dans un bouquin sur le JdR, écrit que presque tous les joueurs croient aux dés chanceux. Avec deux visions : ceux qui croient que les dés sont « bons », et ceux qui croient qu'ils peuvent influer sur certains dés précis. Mais effectivement, la croyance aux dés chanceux me semble universelle!

CB : Pour revenir à Glorantha, êtes-vous contrarié par les évolutions du monde qui ne vont pas dans le sens de votre propre vision?

GS : Pas du tout. Je ne suis pas le dieu de Glorantha! Je me considère juste comme un artiste : la responsabilité et le contrôle de mon travail m'échappent dès qu'il a quitté mes mains! Il est illusoire de vouloir garder ce contrôle. J'ai vu d'autres auteurs le faire, et c'est toujours destructeur. Certains me considèrent souvent comme l'Autorité suprême en matière de Glorantha. Je dis à ces gens : « C'est vrai pour *mon* monde de Glorantha. Mais pour le vôtre, il va falloir prendre vos décisions vous-mêmes! » Certains en sont choqués : « Quoi, je dois penser par moi-même? Prendre des décisions? » Autant j'apprécie le respect de certains joueurs, autant je déteste cette façon qu'en ont d'autres de chercher refuge auprès de l'Autorité. Ce n'est pas du tout ma façon de penser.

Une mythologie n'acquiert tout son pouvoir que si elle s'adapte à votre perception des choses. Certains voudraient qu'elle leur donne des réponses absolues, comme la science. C'est impossible! La science mesure les choses avec des valeurs absolues : en mètres, en grammes... Elle ne peut donner de réponses que sur des faits physiques. Ce que les gens veulent, c'est que la mythologie leur donne des réponses aussi absolues sur des réalités non physiques; qui ne peuvent pas être mesurées par des moyens scientifiques, ne peuvent pas être décrites par des termes scientifiques. Comme si vous vouliez connaître le quotient intellectuel de la déesse Athéna! C'est du non-sens! Dans nos civilisations occidentales, il n'y a plus qu'une vérité : ce que la science a prouvé est vrai, le reste ne l'est pas. La sociologie ne peut pas être mesurée en mètres, grammes et minutes! On peut faire des études, des approximations, mais ces choses doivent être perçues avec l'esprit, le cœur. Et les gens d'aujourd'hui ne croient plus en leur esprit ou leur émotion, ils disent : « Non, il me faut un scientifique qui me dise la vérité sur ceci ou cela. » Mais ce n'est pas là qu'ils trouveront la Vérité qu'ils cherchent. Il n'y pas de mesure pour la mythologie, c'est du domaine de la poésie.

Propos recueillis par Didier Guiserix et Pierre Rosenthal
Photo : DGx

L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Histoires abominables

Alors que la lune rousse monte dans la nuit, on sonne soudain à votre porte. Horreur, votre bande de joueurs débarque sans prévenir! Trop tard pour inventer un scénario, et votre campagne Cthulhu qui n'est pas prête... Pourtant vous devez les faire jouer. Quelque chose de rapide et d'efficace, votre honneur de MJ est en question! Ce qu'il faudrait, c'est une histoire solide, facile à improviser, avec une bonne dose d'horreur pour tenir les participants en haleine.
Alors, de « L'Analyseur des rêves » de Michel Dufranne au « Cauchemarland » d'André Surugue, en passant par « Bloody Art » ou « Chromosome meurtre », voici dix contes macabres pour nuits blanches!

« Glgl, Baître ? Glgl... Z'est bas que la douche est glozée, bais je cobbence à...
— SILENCE, Gwô ! Je m'imprègne de l'atmosphère hitchcockienne pour raconter aux lecteurs nos aventures les plus horribles.
— Za, bour être horrible, d'abord ze Motel binable, avec votre mère qui crie tout le temps et qu'on ne voit jabais, buis je dois be cailler zous zette eau froide pendant que vous vous amusez avec zette perruque ridicule. Vous seriez bas un beu psychotique, des fois ?...
— Ça, c'était le mot de trop, ô sacrifiable disciple!
— Heu... Baître, lâchez zet objet, vous risquez de vous blesser... Baître ? HAAAAAAAAAA...
— SHTONK ! SHTONK ! SHTONK ! SHTONK ! »

De Profundis Veniciae

Vous voulez percer le voile des apparences ? Et si vous découvriez que derrière les masques se cache quelque chose d'abominablement plus... Profond ?

Les Années folles. Vos investigateurs plongent dans les fastes somptueux du carnaval de Venise : mystères des rencontres voilées au fil des canaux, féerie des parures précieuses au cœur de la ville-monument... Dans cette atmosphère grandiose, les PJ sont conviés à un luxueux bal costumé sur la lagune ; déguisements et masques leur sont offerts par l'un des costumiers de Venise. Dans les jours suivants vont se produire de curieux événements : à la tombée de la nuit, d'étranges créatures masquées surgissent des eaux noires et s'emparent des passants isolés. Parallèlement, l'un des investigateurs souffre de cauchemars horribles et son comportement se modifie. Il refuse de quitter son masque et présente d'inquiétantes transformations physiques. L'enquête des investigateurs va les mettre sur la piste de monstres tapis dans les sous-sols : des humains « masqués », à des stades avancés de métamorphose en Profonds ! Les PJ vont devoir remonter la piste de Maestro Caliostro, l'artisan dément qui élabore ces masques maudits. Eux seuls pourront découvrir comment inverser la mutation de leur camarade et empêcher le rêve de Caliostro : faire de Venise, la nouvelle Innsmouth !

Bloody Art*

Attention, si vous tenez à votre peau, laissez vos PJ résoudre cette affaire.

Dans les ruelles étroites et embrumées des bas quartiers de Londres, des prostituées sont sauvagement assassinées. La police piétine, et la presse se déchaîne sur les sordides exploits de celui qu'elle a surnommé Jack l'Éventreur. Les investigateurs sont recrutés pour mettre fin à ces meurtres qui semblent liés à des pratiques occultes. En effet, sur l'un des derniers cadavres, on a découvert un stylet sacrificiel volé au Louvres. Les PJ ont carte blanche : autopsie des corps révélant un travail quasi chirurgical d'écorchage du dos ; accès aux fichiers de Scotland Yard pour établir le point commun entre les victimes, toutes prostituées opérant dans les pubs des quais ; pièges tendus au meurtrier dans le brouillard londonien, etc. Seule une enquête minutieuse (traces d'encres sur les bords des plaies, interrogatoires discrets dans les bars) mènera les PJ sur les traces d'un ancien boucher reconverti dans le tatouage. Cet impressionnant personnage a en effet découvert le moyen de créer un Seuil dimensionnel en plein cœur des abattoirs de Londres : tatouant ses futures victimes avec des encres maudites, il patiente quelques semaines avant de « récupérer » ses œuvres, activées par le contact des chairs vivantes. Il constitue ainsi une gigantesque et sordide fresque de peau représentant une porte sur l'au-delà. Les PJ ne disposent que d'une semaine avant l'achèvement du rituel...

** Le Body Art, ou art corporel, désigne la pratique du tatouage et du piercing.*

L'Analyseur des rêves

Imaginez un instant que vous vous retrouviez nez à nez avec vos cauchemars les plus horribles. C'est ce que les PJ vont ressentir dans cette aventure.

Tout commence par un télégramme en provenance des États-Unis : le vieil oncle excentrique de l'un des PJ vient de mourir en lui léguant sa fortune et son fantastique manoir. Il faut donc se rendre dans la ville de Providence pour prendre possession d'une ancienne maison victorienne transformée en musée de curiosités scientifiques. Mais, dès leur première nuit, les PJ sont victimes d'un cambriolage soigneusement préparé et une mystérieuse machine disparaît : l'Analyseur des rêves du docteur Freud.
Quelques notes laissées par le vieil oncle expliquent son fonctionnement : « (...) A travers son *Jenseits des Lutsprinzips* (*in* « Gesammelte Werke », Tome XIII, p. 3-112, 1920), Freud raconte comment un simple divan relié par un mécanisme complexe d'électrodes à trois sphères de cristal (une par instance : moi, surmoi et ça), lui permet d'explorer l'inconscient de ses patients. Il relate en outre l'existence de mystérieux phénomènes de matérialisation de leurs plus profondes phobies (...) ». Ce sont ces phénomènes parallèles qui ont aiguisé la convoitise d'une importante secte occultiste désirant répandre le chaos sur la ville puis sur le pays tout entier. Elle a dérobé l'Analyseur de rêves, rebaptisé « Faiseur de cauchemars », afin d'en perfectionner le fonctionnement. Caché dans un vieil observatoire, il a été couplé à un amplificateur d'ondes cérébrales. La secte désire matérialiser les chimères de toute la population, endormie par des narcotiques introduits dans les réservoirs d'eau potable de Providence ! Les PJ doivent infiltrer les rangs de la secte, découvrir ses plans et détruire la machine... Et si des essais avaient déjà été effectués dans les hameaux alentours ?

Chromosome meurtre

Il arrive que l'horrible se terre au plus profond de nous-même. Mais l'espoir peut aussi en surgir, comme vont l'apprendre les PJ...

C'est dans les années 30 que le prix Nobel H. Morgan mit en évidence la transmission chromosomique. Depuis, on a découvert que la mémoire et la personnalité d'un individu étaient codées par les protéines du cerveau. Inscrites dans les chromosomes, elles sont transmissibles à nos enfants. Heureusement,

leur cerveau « ignore » et remanie cette hérédité qui se manifeste seulement par quelques traits familiaux. Mais que se passerait-il si on inventait une substance capable de la faire resurgir ? Si la personnalité d'un ancêtre gravée dans nos chromosomes venait à prendre le pas sur la nôtre ? Le Pr Sarko, disciple génial du Pr Morgan, a créé cette substance et l'a injectée à plusieurs sujets. Deux ont été un terrible « succès » : un enfant s'est avéré être le petit-fils d'un fameux tueur en série, et une jeune femme descendait du peuple Serpent ! Ils se sont échappés et sèment la terreur dans la ville. Sarko engage les PJ pour les retrouver, sans révéler leur nature. Et si, pour les combattre, les PJ recevaient une dose de cette substance ? Qui se cache parmi leurs ancêtres. Sherlock Holmes, un chevalier de la Table ronde, une sorcière de Salem ?

Terres astrales

Vos PJ n'ont pas froid aux yeux ? Faites-leur visiter le pôle Sud. Ils en retireront sûrement quelques frissons...

Les investigateurs sont invités sur un trois-mâts voguant autour du monde. Pris dans une violente tempête, ils percutent un iceberg et s'échouent dans l'Antarctique. Les survivants et les PJ parviennent à rejoindre les baraques de tôle calfeutrées de fourrure d'une petite mission scientifique. Ils sont accueillis dans un silence de mort par une trentaine d'hommes et de femmes étrangement livides. Et pour cause ! La plupart sont des zombies créés par les sorciers qui ont organisé l'expédition. Ils travaillent sans relâche à l'exhumation d'un site millénaire englouti par les glaces et voué au culte de mystérieux dieux stellaires venus de l'étoile Polaire. Coincé par le blizzard incessant, les « scientifiques » vont tout mettre en œuvre pour dissimuler leurs véritables travaux tandis que les naufragés seront victimes « d'accidents » mortels. L'ambiance va peu à peu se dégrader et les PJ vont devoir réagir alors que le temps se dégage. Découverte, la secte va déclencher le massacre. Il faudra alors résister aux assauts de ces créatures monstrueuses, tenter de détruire la base et fuir à bord de chenillettes à vapeur sur la banquise...

Le bal des mémoires mortes

Que feriez-vous si vous étiez emprisonné dans un lieu terrible avec vos pires ennemis ? Peut-être les PJ ont-ils la réponse...

Un soir de 1920, sans savoir comment ils sont arrivés là, les PJ se réveillent dans le manoir d'Arkham. Il s'y tient un bal fantasmagorique... où les invités sont tous les adversaires de leurs précédentes aventures ! Fuyant d'horribles rencontres, les PJ doivent comprendre ce qui arrive. Fait étrange, ils ne peuvent quitter le manoir qui, au-delà des grilles, cesse d'exister : si on passe le bras il disparaît dans le néant. Ce néant remplit des couloirs, des coffres, des salles, etc. Par ailleurs, certains événements sont répétitifs (horloge sonnant minuit, dialogue avec un PNJ...). Enfin, plus il y a de PNJ en mouvement, plus ils sont « ralentis ». La solution consiste à provoquer un maximum d'animation (incendie, bataille). L'ensemble ralentit, devient statique, puis disjoncte, et les PJ se réveillent... en 2020. Ce ne sont plus les PJ, mais leurs arrière-petits-enfants ! En circulant dans le cyberspace, leurs esprits avaient été capturés dans un univers virtuel et forcés à « jouer » leurs ancêtres (le néant correspondant aux parties non programmées). L'ensemble est une vengeance conçue par l'arrière-petit-fils d'un sorcier, vaincu par les vrais PJ dans les années 20. Horriblement ludique, non ?

L'île aux tombeaux

Et maintenant, une histoire de profanation, de châtiment et de pardon, car les dieux accordent parfois une seconde chance...

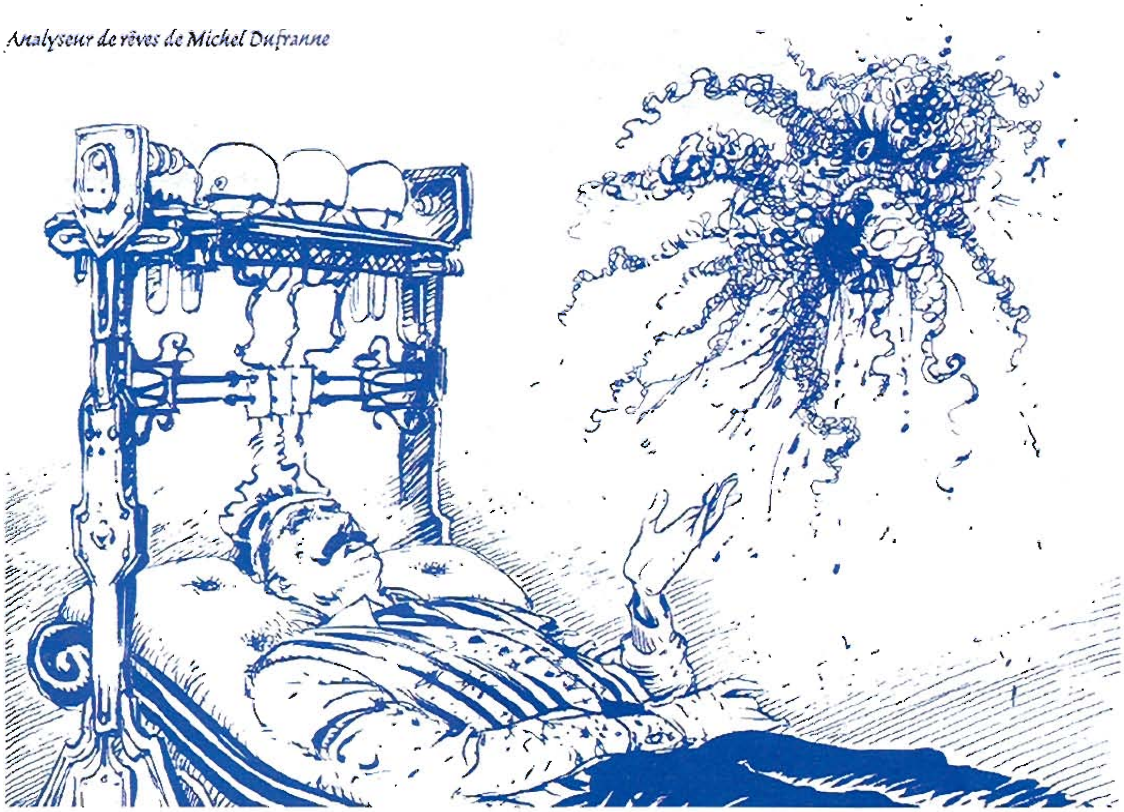
Au cours d'une croisière, une tempête oblige les PJ à débarquer sur une île inconnue jonchée de tombeaux, où paysage et population ressemblent à une version « spectrale » de la Grèce Antique. Ils sont accueillis comme des émissaires divins venus juger la famille royale, rendu responsable de la malédiction qui frappe les habitants. En effet, depuis que la fille du roi a été surprise en compagnie d'un prêtre du dieu Nodens, le peuple se transforme en goules ! Tandis que les horreurs se multiplient (carnages, survivants retranchés), les PJ découvrent que le vrai responsable est un « Homme Noir » (Nyarlathotep) qui a poussé les amants à pécher dans le temple de Nodens, provoquant ainsi la colère du dieu. Dans une ambiance « chute de l'Atlantide », ils doivent sauver les accusés et rétablir la vérité. Alors la tempête se calme et ils peuvent repartir, tandis que l'île disparaît sous les eaux. Nodens a pardonné aux spectres de l'île...

Reproduction interdite

Vous rêvez de changer la face du monde ? Alors venez jouer au docteur à la Tlaloc Clinic...

Accident, combat, maladie : autant de circonstances qui peuvent conduire un jour vos investigateurs dans la clinique du Pr Tlaloc. Ils y reçoivent des soins irréprochables, mais semblent avoir des difficultés à récupérer leurs forces. Aussi leur hospitalisation se prolonge, tout comme celle d'autres malades. Mais les PJ attentifs vont rapidement avoir divers motifs d'inquiétude : tous les soignants se ressemblent étrangement ; les médicaments administrés sont les mêmes quels que soient les services ; les seuls patients suivis en consultation externe sont toutes des femmes attendant une opération, et que signifient ces cris étouffés qui proviennent des sous-sols la nuit tandis que disparaissent certains malades ? S'ils veulent sortir vivants de cette mystérieuse clinique, les PJ vont devoir déjouer la surveillance de leurs gardiens pour mener leur enquête. Ils mettront à jour les laboratoires secrets de Tlaloc et ses pratiques immondes : déci-

Analyseur de rêves de Michel Dufranne



dé à engendrer un monstrueux Antéchrist, il insémine artificiellement des jeunes femmes ignorantes et grassement rémunérées, au cours de rituels impies imposant des sacrifices humains. Lorsqu'ils seront parvenus à contrecarrer le professeur, les PJ devront encore se lancer à la poursuite des innombrables « rejetons » que Tlaloc a essaimés auparavant, les estimant incomplets.

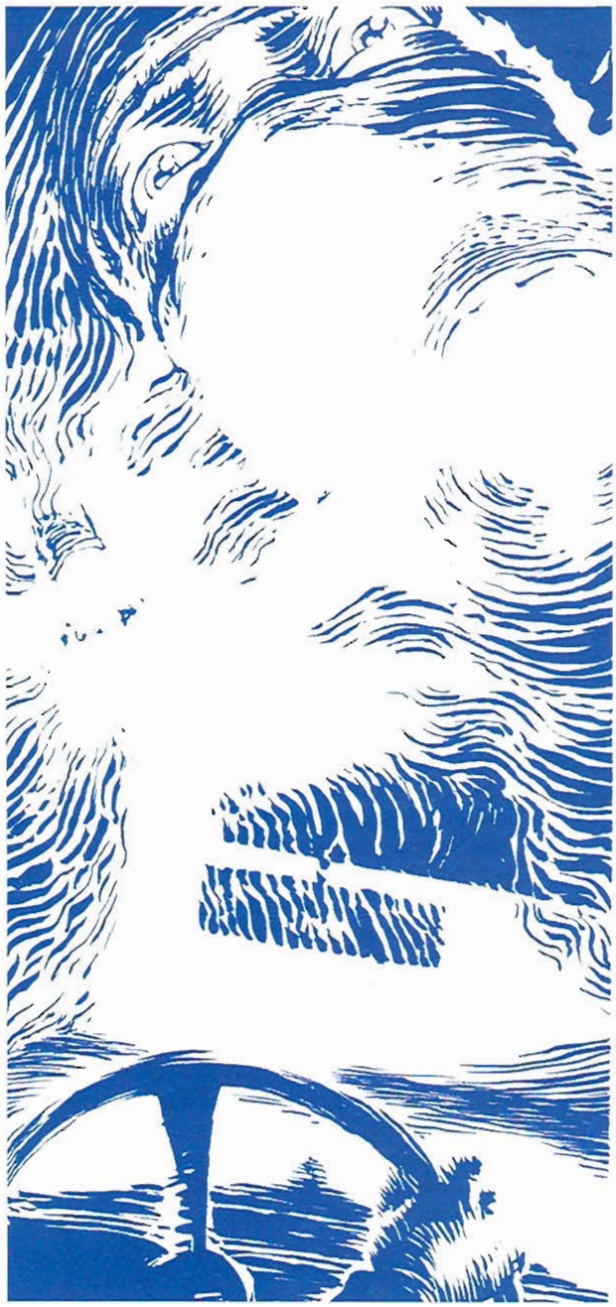
Bienvenue à Cauchemarland

Vous vous plaignez d'être insomniaque ? Vous ne connaissez pas votre chance. Comme les PJ vont l'apprendre, « dormir, c'est mourir un peu »...

Tout commence par d'infimes détails. Un café moisi, des lumières électriques vacillantes, une réceptionniste qui vieillit en quelques heures. Puis des chapitres entiers disparaissent des livres, notamment ceux concernant Narcos, dieu de la Mort et du Sommeil. Le journal du 1er novembre (fête des morts) ne contient pas la page des faits divers. Les PJ ont des nuits agitées, ils rêvent de lumières aveuglantes et de gens masqués aux voix lointaines. Ils souffrent de faiblesses et de saignements inexpliqués. La mémoire leur revient par bribes. Un retour en voiture, un peu éméché, le soir du 31 octobre. Impossible de se souvenir de s'être couché. Un trou noir de dix heures. A l'hôpital, on refuse de leur laisser visiter le service de réanimation, secteur coma profond. Bientôt, ils disparaissent de l'état civil, leurs amis ne les reconnaissent pas, ils ne sont plus sur les photos de famille...

L'explication ? Suite à un accident de voiture, les PJ ont été capturés par Narcos, dieu fourbe qui se nourrit de l'énergie vitale et de l'angoisse des patients dans le coma, prisonniers de sa hideuse réalité parallèle. Pour se tirer de ce piège, il leur faudra déchiffrer leurs « rêves » (qui sont des réveils ponctuels à l'hôpital avec lumières, masques et voix des infirmiers), prendre conscience de leur état (jets de POU pour se maintenir éveillé) ou faire appel à un allié dans le monde réel (en le contactant dans ses rêves), et sortir de l'hôpital gardé par les sbires de Narcos, « infirmiers » au regard vide et à la voix cotonneuse. De quoi vous faire passer l'envie de rêver, non ?

Cauchemarland de André Surugue



L'enfant qui avait peur des ténèbres

Avez-vous déjà eu peur du noir ? Si oui, vous êtes un sage. Si non, vous apprendrez...

Un jour dans une petite ville, un vieil excentrique engage les PJ pour le protéger de l'obscurité. Mais un soir d'orage, la maison est plongée dans les ténèbres. Les pleurs d'un enfant résonnent soudain dans le noir, et l'homme se met à hurler comme s'il affrontait son pire cauchemar... puis son corps est broyé dans un hideux craquement !

Loin de s'arrêter là, le phénomène recommence les jours suivants : dans la chambre noire d'un photographe, lors d'une panne d'électricité au théâtre, etc. A chaque fois retentissent les pleurs d'un enfant, puis le carnage commence, décimant plusieurs personnes jusqu'au retour de la lumière. En enquêtant, les PJ découvrent que toutes les victimes fréquentaient la même école. Sur leur vieille photo de classe, l'un des derniers survivants est un aveugle. C'est en le retrouvant qu'ils apprendront la vérité.

Dans leur jeunesse, tous ces enfants martyrisaient un camarade infirme doté d'étranges pouvoirs et terrifié par le noir. Un jour, ils s'amusèrent à l'enfermer seul dans une grange obscure, et l'enfant se tua en trébuchant sur les lames d'une moissonneuse. Depuis, son poltergeist hante la ville. Pour l'anniversaire de sa mort, il apparaît dans l'esprit des coupables sous la forme de leur pire terreur, avant de les tuer. Seul l'aveugle, habitué à l'obscurité, a été épargné. Les PJ résoudront l'affaire en invoquant le poltergeist au cœur de la nuit. Là, l'aveugle ira vers le spectre de l'enfant pour lui apprendre à ne plus avoir peur du noir. Et rachetant les fautes du passé, il partira avec lui dans les ténèbres.

« C'est malin, Maître, je vous avais dit de lâcher ce débouche-évier. C'est que j'ai vraiment cru que vous vous preniez pour Anthony Perkins, moi !

— Mmouiich, m'empêche, ch'étais pas obliché le me retourner le coup ouchi fort...

— C'est qu'il est bien ventousé, maintenant. Attendez, on va le faire glisser. Rentrez votre oreille et pliez votre œil. C'est mieux ? Et en recrachant la perruque ?. .

— Douchement, aïe !... Aïe !... MAIS AÏEEUUH ! »

Patrick Bousquet
& Christophe Debien
Illustration :
Thierry Ségur

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

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

● **G&M 101 : Spécial Médecine !** Laissez courir votre imagination, des maladies étranges aux docteurs fous, en passant par les médicaments exotiques, les établissements louches, les prothèses inquiétantes ou les infirmières nymphoma... (euh non, pas ça), et faites-nous parvenir vos traitements de choc, pour tous jeux de rôle !

Écrire à Casus Belli, Gwo & Millord, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. A envoyer avant le 31 octobre.

Liste américaine des cartes de Mirage

Grâce aux anonymes d'Internet, et d'après la liste officielle des cartes publiée dans *Duelist*, voici une liste des cartes de *Mirage* en américain, contenant toutes les informations de rareté, de couleur et de type ; plus le bonus Casus Belli : les symboles vous indiquant nos suggestions (à surveiller, amusantes, etc.). Pour l'analyse du jeu et les conseils, voir p. 86-87.

Terrains

□	T	Te	Forest
□	T	Te	Island
□	T	Te	Mountain
□	T	Te	Plains
□	T	Te	Swamp
□	U	Te	Bad River
□	U	Te	Crystal Vein
□	U	Te	Flood Plain
□	U	Te	Grasslands
□	U	Te	Mountain Valley
□	U	Te	Rocky Tar Pit
□	R	Te	Teferi's Isle

Artefacts

□	U	CA	Basalt Golem
▷	U	Ar	Charcoal Diamond
□	U	Ar	Chariot of the Sun
□	U	CA	Crystal Golem
□	U	Ar	Elixir of Vitality
▷	U	CA	Ersatz Gnomes
▷	U	Ar	Fire Diamond
□	U	CA	Horrible Hordes
□	U	CA	Igneous Golem
□	U	CA	Lead Golem
▷	U	Ar	Mana Prism
▷	U	Ar	Marble Diamond
▷	U	Ar	Moss Diamond
□	U	CA	Patagia Golem
□	U	Ar	Phyrexian Vault
□	U	CA	Sand Golem
▷	U	Ar	Sky Diamond
□	U	Ar	Telim'Tor's Darts
□	U	Ar	Unerring Sling
□	R	Ar	Acidic Dagger
□	R	Ar	Amber Prison
□	R	Ar	Amulet of Unmaking
□	R	Ar	Bone Mask
◇	R	Ar	Cursed Totem
▷	R	Ar	Grinning Totem
□	R	Ar	Lion's Eye Diamond
□	R	Ar	Mangara's Tome
□	R	Ar	Misers' Cage
□	R	Ar	Paupers' Cage
○	R	CA	Phyrexian Dreadnought
□	R	Ar	Razor Pendulum
□	R	CA	Teeka's Dragon
□	R	Ar	Ventifact Bottle

Blanches

□	C	Ép	Alarum
□	C	Cr	Benevolent Unicorn
□	C	Cr	Civic Guildmage
□	C	Ép	Dazzling Beauty
▷	C	Ép	Disempower
□	C	Ép	Disenchant
□	C	Ép	Divine Offering
□	C	Cr	Ekundu Griffin
□	C	Cr	Femeref Healer
□	C	Cr	Femeref Knight
□	C	Cr	Femeref Scouts
□	C	Ép	Healing Salve
□	C	Ép	Ivory Charm
▷	C	Cr	Mtenda Herder
□	C	Cr	Noble Elephant
▷	C	EL	Pacifism
▷	C	EG	Prismatic Circle
□	C	EL	Ritual of Steel
□	C	Cr	Teremko Griffin
□	C	Cr	Wall of Resistance
□	C	EL	Ward of Lights
□	C	Cr	Zhalfirin Knight
□	U	Ép	Afterlife
□	U	Ri	Blinding Light
▷	U	Ép	Enlightened Tutor
▷	U	EL	Favorable Destiny
▷	U	In	Illumination
□	U	Cr	Iron Tusk Elephant
□	U	Ép	Mangara's Blessing
□	U	EG	Mangara's Equity
□	U	Cr	Melesse Spirit
□	U	Cr	Mtenda Griffin
□	U	Ép	Shadowbane
□	U	Cr	Unyaro Griffin
□	U	Cr	Vigilant Martyr
□	U	Cr	Zhalfirin Commander
□	R	Cr	Auspicious Ancestor
▷	R	EG	Celestial Dawn
□	R	Ép	Divine Retribution
□	R	Cr	Ethereal Champion
□	R	Ép	Jabari's Influence
◇	R	EW	Null Chamber
○	R	Cr	Pearl Dragon
○	R	Cr	Rashida Scalebane
□	R	EG	Sacred Mesa
□	R	Cr	Sidar Jabari
□	R	EG	Soul Echo
▷	R	Cr	Spectral Guardian
□	R	Cr	Sunweb
□	R	Ép	Yare
□	R	Cr	Zuberi, Golden Feather

Bleues

□	C	Cr	Azimaet Drake
□	C	Cr	Bay Falcon
□	C	Ép	Boomerang
□	C	EL	Cloak of Invisibility
□	C	Ri	Dream Cache
▷	C	Cr	Dream Fighter
□	C	Ép	Jolt
□	C	Cr	Kukemssa Serpent
□	C	In	Memory Lapse
□	C	Cr	Merfolk Raiders
□	C	Cr	Merfolk Seer
□	C	In	Power Sink
□	C	Ép	Ray of Command
□	C	Ép	Reality Ripple
□	C	Cr	Sandbar Crocodile
▷	C	Ép	Sapphire Charm
□	C	Cr	Sea Scryer
□	C	Cr	Shaper Guildmage
□	C	EL	Soar
□	C	EL	Teferi's Curse
□	C	Cr	Teferi's Drake
□	C	EL	Thirst
□	U	Cr	Cerulean Wyvern
□	U	Cr	Coral Fighters
□	U	In	Dissipate
□	U	Ép	Ether Well
□	U	Cr	Floodgate
□	U	Cr	Harmattan Efreet
□	U	In	Meddle
▷	U	Ép	Mind Bend
□	U	EL	Mind Harness
▷	U	Ép	Mystical Tutor
□	U	Cr	Suq'Ata Firewalker
□	U	Ép	Tidal Wave
□	U	Cr	Vaporous Djinn
□	U	Cr	Wave Elemental
□	R	Ri	Ancestral Memories
◇	R	EW	Bazaar of Wonders
□	R	Cr	Daring Apprentice
□	R	EG	Energy Vortex
△	R	Ép	Flash
□	R	Cr	Hakim, Loreweaver
▷	R	Cr	Kukemssa Pirates
○	R	Cr	Mist Dragon
▷	R	Ri	Political Trickery
□	R	Ri	Polymorph
□	R	Ép	Prismatic Lace
□	R	Ri	Psychic Transfer
▷	R	EG	Shimmer
○	R	Cr	Taniwha
△	R	Cr	Teferi's Imp

Noires

□	C	EL	Binding Agony
□	C	Ép	Bone Harvest
□	C	Cr	Breathstealer
□	C	Cr	Cadaverous Knight
▷	C	Ri	Choking Sands
□	C	Ép	Dark Banishing
□	C	MS	Dark Ritual
□	C	Cr	Dirtwater Wraith
□	C	Ri	Drain Life
□	C	Ép	Ebony Charm
□	C	EL	Enfeeblement
□	C	Cr	Feral Shadow
□	C	Cr	Fetid Horror
□	C	EL	Grave Servitude
□	C	Cr	Gravebane Zombie
□	C	Cr	Restless Dead
□	C	Cr	Sewer Rats
□	C	Cr	Shadow Guildmage
□	C	Cr	Skulking Ghost
□	C	Ép	Soulshriek
□	C	Cr	Urborg Panther
□	C	Cr	Wall of Corpses
□	U	Cr	Barbed-Back Wurm
□	U	Cr	Blighted Shaman
□	U	Cr	Crypt Cobra
□	U	Cr	Dread Specter
□	U	Ri	Kaervek's hex
□	U	Cr	Mire Shade
□	U	Ép	Nocturnal Raid
□	U	Ri	Painful Memories
□	U	Cr	Ravenous Vampire
□	U	Ri	Reign of Terror
□	U	Ép	Soul Rend
▷	U	Ri	Stupor
□	U	In	Withering Boon
□	U	Cr	Zombie Mob
▷	R	Cr	Abyssal Hunter
□	R	Ri	Ashen Powder
□	R	Ép	Carrion
○	R	Cr	Catacomb Dragon
▷	R	EG	Forbidden Crypt
▷	R	EW	Forsaken Wastes
□	R	Cr	Harbinger of Night
□	R	Ri	Infernal Contract
□	R	Ri	Phyrexian Tribute
○	R	Cr	Purraj of Urborg
□	R	Ép	Shallow Grave
□	R	Cr	Shauku, Endbringer
○	R	Cr	Spirit of the Night
□	R	Cr	Tainted Specter
□	R	EW	Tombstone Stairwell

Rouges

□	C	EL	Agility
□	C	Cr	Armorer Guildmage
□	C	Cr	Askari of the Burning Shield
□	C	Cr	Askari of the Searing Spear
□	C	Cr	Blistering Barrier
□	C	Ri	Builder's Bane
▷	C	Ép	Chaos Charm
□	C	Cr	Dwarven Nomad
▷	C	Cr	Ekundu Cyclops
□	C	EL	Firebreathing
□	C	Ép	Flare
□	C	Cr	Goblin Elite Infantry
□	C	Cr	Goblin Tinkerer
□	C	Ép	Incinerate
▷	C	Ri	Kaervek's Torch
□	C	EL	Lightning Reflexes
□	C	Cr	Pyric Salamander
□	C	Cr	Raging Spirit
□	C	Ri	Spitting Earth
□	C	Ri	Stone Rain
□	C	Cr	Talruum Minotaur
□	C	Cr	Viashino Warrior
□	U	Ép	Aleatory
□	U	Ép	Blind Fury
□	U	Ép	Cinder Cloud
□	U	EL	Consuming Ferocity
□	U	Cr	Crimson Roc
□	U	Cr	Dwarven Miner
□	U	Cr	Efreet of the Burning Palm
□	U	Cr	Flame Elemental
□	U	Ri	Goblin Scouts
□	U	Cr	Goblin Soothsayer
□	U	Ri	Reign of Chaos
□	U	Ép	Sirocco
▷	U	Ép	Volcanic Geyser
▷	U	Cr	Wildfire Emissary
□	R	Ép	Barreling Attack
□	R	EW	Chaosphere
○	R	Cr	Crimson Hellkite
□	R	Cr	Emberwilde Djinn
▷	R	Ép	Final Fortune
□	R	Ri	Hammer of Bogardan
□	R	Cr	Hivis of the Scale
□	R	Ri	Illicit Auction
□	R	Cr	Reckless Emberwilde
□	R	Cr	Subterranean Spirit
□	R	Cr	Telim'Tor
□	R	Ép	Telim'Tor's Edict
□	R	Ri	Torrent of Lava
○	R	Cr	Volcanic Dragon
○	R	Cr	Zirilan of the Claw

Vertes

□	C	EL	Armor of Thorns
▷	C	Cr	Crash of Rhinos
□	C	Ép	Fog
□	C	Cr	Giant Mantis
□	C	Cr	Gibbering Hyenas
□	C	Cr	Granger Guildmage
□	C	Cr	Jolrael's Centaur
□	C	Cr	Jungle Wurm
▷	C	Cr	Mtenda Lion
▷	C	Cr	Quirion Elves
□	C	Ri	Rampant Growth
□	C	EL	Regeneration
□	C	Cr	Sabertooth Cobra
□	C	Ép	Sandstorm
▷	C	Ép	Seedling Charm
□	C	Ép	Serene Heart
□	C	Cr	Stalking Tiger
▷	C	Ép	Tranquil Domain
□	C	Cr	Uktabi Faerie
□	C	Cr	Village Elder
□	C	Cr	Wall of Roots
□	C	Cr	Wild Elephant
□	U	EG	Barbed Foliage
□	U	EL	Decomposition
□	U	Ri	Fallow Earth
▷	U	Cr	Femeref Archers
□	U	Cr	Foratog
□	U	Cr	Karoo Meerkat
□	U	Cr	Locust Swarm
▷	U	Cr	Nettletooth Djinn
□	U	EG	Roots of Life
□	U	Ri	Superior Numbers
□	U	Ri	Tropical Storm
□	U	Cr	Unseen Walker
▷	U	Ri	Unyaro Bee Sting
□	U	Ép	Worldly Tutor
□	R	EG	Afiya Grove
□	R	Cr	Brushwagg
○	R	Cr	Canopy Dragon
□	R	EG	Cycle of Life
□	R	Ép	Early Harvest
◇	R	EW	Hall of Gemstone
□	R	Cr	Jungle Patrol
△	R	Ép	Lure of Prey
▷	R	Cr	Maro
□	R	Cr	Mindbender Spores
□	R	Ri	Natural Balance
□	R	EG	Preferred Selection
□	R	Ri	Seeds of Innocence
□	R	Cr	Uktabi Wildcats
△	R	Ri	Waiting in the Weeds

Dorées

□	U	Ép	Delirium
□	U	Cr	Harbor Guardian
□	U	Cr	Haunting Apparition
□	U	Cr	Hazerider Drake
□	U	Cr	Jungle Troll
□	U	Ri	Kaervek's Purge
□	U	Ép	Prismatic Boon
□	U	Cr	Radiant Essence
□	U	Ri	Savage Twister
▷	U	Ri	Sealed Fate
□	U	Cr	Shauku's Minion
□	U	EG	Spatial Binding
□	U	Ép	Vitalizing Cascade
□	U	Cr	Windreaper Falcon
□	U	Cr	Zebra Unicorn
▷	R	Cr	Asmira, Holy Avenger
□	R	Cr	Benthic Djinn
□	R	EG	Cadaverous Bloom
□	R	EG	Circle of Despair
□	R	Cr	Discordant Spirit
□	R	Cr	Emberwilde Caliph
□	R	Ri	Energy Bolt
□	R	Cr	Frenetic Efreet
□	R	EG	Grim Feast
□	R	Cr	Leering Gargoyle
□	R	EG	Malignant Growth
□	R	Ri	Phyrexian Purge
□	R	EG	Purgatory
□	R	Ép	Reflect Damage
▷	R	EG	Reparations
□	R	Cr	Rock Basilisk
□	R	Cr	Sawback Manticore
□	R	EG	Unfulfilled Desires
□	R	Cr	Warping Wurm
□	R	EL	Wellspring

Légende

Rareté. T : Terrain ; C : Commun ; U : Uncommun ; R : Rare.

Types. Te : Terrain ; Ar : Artefact ; CA : Créature-artefact ; Cr : Créature ; EG : Enchantement global ; EL : Enchantement local ; EW : Enchant World ; Ép : Éphémère ; In : Interruption ; Ri : Rituel ; MS : Mana Source.

□ : *cartes d'intérêt normal (ou rééditées).*

▷ : *les suggestions de Casus Belli.*

○ : *les grosses bébêtes.*

△ : *les cartes à surveiller.*

◇ : *les cartes amusantes.*

CASUS Belli 98

Cet encart détachable correspond aux pages 39 à 70.

Les chromés font du ski

p. 40

POUR SHADOWRUN

Adaptations Simulacres
En page 68.

Accessoire Casus Belli
Pour *L'appel de Cthulhu* : une fiche de gestion du combat et de la santé mentale en pages 69 et 70.

Le noyé du Pont-Neuf

p. 44

POUR CHANGELIN

DESTINATION AVENTURE

Fleur-naufrage

p. 48

POUR GUILDES

Le camion de tous les dangers

p. 52

POUR BITUME

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR AD&D 2

Dénicheur d'étincelles

p. 56

Un scénario Casus Belli pour

SHADOWRUN

Les chromés font du ski

Ce scénario conviendra à un MJ expérimenté, quatre à cinq joueurs avec de la cervelle et des personnages capables d'évoluer avec une certaine aisance dans la « bonne société ».

L'intrigue en quelques mots

L'événement le plus médiatisé du moment est une partie d'échecs. Elle doit commencer dans trois jours, et opposera un jeune prodige elfe, Isaak Godounov, à Titan-3, l'ordinateur dernier cri de la célèbre Nakan Industries Corporation.

Média-Com Corporation, l'organisateur du match, a décidé que l'affrontement aurait lieu dans le cadre luxueux d'une petite station de ski proche de Seattle, Algona 3000. Trois jours avant le début de la rencontre, Média-Com appelle les runners à la rescousse. Godounov vient d'être enlevé. De peur de devoir annuler le match, ce qui représenterait une perte financière énorme, Média-Com a décidé de tenir l'incident secret et d'engager des enquêteurs privés (les runners) plutôt que d'avertir les autorités locales. Officiellement, Godounov boude dans sa chambre d'hôtel. Les runners ont trois jours pour retrouver le jeune champion, faute de quoi la rencontre sera annulée.

L'affaire est tragiquement simple, comme les runners le découvriront bientôt. Les capacités exceptionnelles de Godounov intriguent les chercheurs de Nakan Industries. Cette firme est en effet à la pointe de la recherche dans le domaine de l'intelligence artificielle, et essaie depuis quelque temps de connecter des systèmes nerveux animaux à des ordinateurs. Ne reculant devant rien, les responsables de Nakan Industries décident de se procurer le cerveau du jeune prodige. Seuls quelques membres de la corpo sont au courant de ce projet sordide. Kaspar Darek, un ork à la solde de Nakan Industries, a donc enlevé l'infortuné Godounov. Il se prépare à l'envoyer dans un conteneur congelé jusqu'aux labos de la corpo, à Seattle (il est en effet indispensable que le cerveau arrive en bon état). Les runners finiront, si tout se passe bien, par retrouver le cerveau de Godounov. Cela leur permettra, à défaut de sauver la rencontre échiquéenne du siècle, de confondre les responsables de cet odieux projet.

Le cube-chess

Un mot d'abord sur la rencontre. Le jeu pratiqué est le chess[3], ou « cube-chess », un descendant en trois dimensions des échecs du XX[e] siècle. Les pièces se déplacent dans un cube formé par huit échiquiers superposés, le tout étant représenté par hologramme. Précisons qu'en compétition officielle, les mémoires artificielles et autres calculateurs cybernétiques implantés dans le cerveau sont strictement interdits. Le chess[3] est un jeu bien connu, mais il ne connaissait pas un grand engouement médiatique, jusqu'à l'arrivée sur le circuit d'Isaak Godounov. Non content d'écraser ses partenaires, cet elfe de 26 ans parvient à tenir en échec les ordinateurs les plus puissants, ce que plus personne n'avait réussi à faire depuis un demi-siècle. C'est la puissante Média-Com Corporation qui a révélé Godounov au grand public, et c'est elle qui organise la rencontre d'Algona 3000. Les médias la présentent déjà comme le match du siècle. Média-Com s'apprête à toucher de juteux bénéfices en droits de retransmission et autres recettes publicitaires.

L'adversaire de Godounov a été choisi avec soin. Titan-3 a été conçu spécialement par les ingénieurs de Nakan Industries. Cette firme est à l'heure actuelle à la pointe de la recherche informatique, avec notamment un important centre de recherches, spécialisé dans les intelligences artificielles.

Algona 3000

Le cadre de la rencontre est une station de ski proche de Seattle. En temps normal, Algona 3000 est le lieu de villégiature favori de la jet set quelque peu dépravée de Seattle. Au cœur du domaine skiable se trouve le « village ». C'est en fait une ville de trente-cinq mille habitants, succession de boîtes de nuits branchées, d'hôtels trois étoiles et de chalets luxueux. À l'heure actuelle, Algona 3000 grouille de journalistes et autre techniciens, qui s'ajoutent aux vacanciers habituels.

Le domaine skiable est d'un modernisme criard. Les reliefs ont été remodelés à l'explosif. Les pistes sont praticables toute l'année grâce à une neige artificielle colorée (jaune, vert, rose, bleu, rouge et noir, selon la difficulté des pistes). Des

haut-parleurs camouflés dans les éléments du décor simili-naturel diffusent en permanence les tubes du moment.
L'équipement des skieurs a lui aussi évolué par rapport à la fin du XX[e] siècle. Tous les skis, monoskis et autre surfs sont équipés de micromoteurs à coussin d'air et miniboosters, qui permettent de remonter les pentes sans problèmes. À ce matériel classique s'ajoute toute une gamme de véhicules et de moyens de propulsion amusants : motoneiges de course, skis de combat, surfs de saut (pour les tremplins), etc.
Voila qui va changer nos runners des rues sordides de Seattle !

La disparition d'Isaak Godounov

Par un matin de mai blafard, alors qu'ils s'apprêtaient à faire la grasse matinée et qu'ils ne savent encore rien des merveilleuses vacances qui les attendent, les runners sont réveillés par la sonnerie du téléphone. Madame Grevy Nathan, leur interlocutrice, se présente comme l'organisatrice en chef de la rencontre de chess[3] d'Algona 3000. L'affaire est urgente. Elle n'en dit pas plus, sinon que les runners peuvent s'attendre à toucher 15 000 ¥ par personne, et qu'ils doivent se rendre au plus vite à son bureau, Hôtel Imperial, Algona 3000.
Algona se trouve à une heure environ de Seattle. Le trajet est l'occasion pour les PJ les moins bien renseignés d'apprendre l'existence de la rencontre Godounov/Titan-3, par exemple par l'intermédiaire d'un flash d'informations à la radio. Le match doit commencer dans trois jours. Pour l'heure, Godounov joue les capricieux : il a oublié de se présenter la veille au soir à une conférence de presse et refuse de rencontrer les journalistes.
Grevy Nathan a la quarantaine élégante, le visage profondément remodelé et le regard déterminé. « Bonjour messieurs. La raison pour laquelle je vous ai fait venir est simple. Isaak Godounov a été kidnappé hier soir, alors qu'il skiait sur les pistes de la station. Le fait n'a pas encore été révélé aux médias, ni aux autorités locales. L'annulation du match Godounov/Titan-3 représenterait un manque à gagner considérable pour notre entreprise. La seule annonce de l'enlèvement suffirait à nous faire beaucoup de tort. Vous avez donc trois jours pour retrouver Godounov, si possible en bon état. Vous devrez agir dans la plus grande discrétion. Passé ce délai, l'affaire sera rendue publique, et l'enquête confiée aux autorités. Votre séjour à Algona 3000 vous sera défrayé. En cas de succès, vous toucherez une prime de 15000 ¥ par personne. »
Les premiers éléments d'information sont minces. Isaak Godounov est un solitaire. Il n'a ni encadrement, ni entraîneur. Sa sécurité était assurée par plusieurs agents de Média-Com. Hier vers 21 h, le jeune champion est sorti de son hôtel. Agacé de l'insistante surveillance des agents de sécurité, il est parvenu à leur fausser compagnie. Il est parti seul sur les pistes éclairées, histoire de faire quelques descentes en nocturne. Plusieurs témoins l'ont aperçu en haut des pistes. Puis plus rien... Le lendemain matin, à 6 h, Grevy Nathan a reçu un coup de fil anonyme. Un groupe du nom de MPLA revendiquait l'enlèvement et réclamait l'annulation de la rencontre, ainsi que le départ immédiat de toute « la clique des médias ». Grevy Nathan s'est rapidement renseignée sur ce « Mouvement pour la libération d'Algona ». Il s'agit d'un obscur groupuscule local, qui lutte depuis plusieurs années pour obtenir la destruction de la station et le retour à une nature inviolée.

La piste du MPLA

Les runners ont donc trois jours et trois nuits pour agir. À vous de gérer l'écoulement du temps. Le premier jour, l'enquête est encore très ouverte. Tenez-vous prêt à assurer une part d'improvisation. Les PJ peuvent très bien se mettre en tête d'interroger les agents de sécurité de Média-Com ou de fouiller la chambre d'hôtel de Godounov avant de s'intéresser à la piste la plus solide : le MPLA.
Ce mouvement est bien connu des autorités locales. Algona 3000 est dotée d'un service de police privé, l'AlgoStar, qui dépend de la corpo propriétaire de la station.
S'ils parviennent à accéder aux dossiers de l'AlgoStar, les runners pourront obtenir des tuyaux intéressants. Reste à y parvenir... Ils peuvent se rendre au commissariat central et trouver un argument en béton pour consulter les dossiers concernant le MPLA (disons-le tout de suite : c'est pratiquement impossible sans attirer une attention malvenue). Les runners devraient plutôt essayer de se rendre dans les fichiers de la police via la Matrice. Cet exercice est à la portée de tout decker normalement constitué (concevez un construct adapté au niveau du ou des pirates du groupe).
Le « dossier MPLA » de la police d'Algona est assez peu épais. Le mouvement est décrit comme un rassemblement d'illuminés inoffensifs, plus proche de la secte que du terrorisme. Ils réclament la destruction de la station et le départ de toute la population. Selon eux, Algona se trouve sur le territoire d'un dragon. La pauvre créature dépérit lentement depuis que le béton et la neige artificielle ont remplacé les vertes forêts qui lui servaient de terrain de jeu. Le MPLA se contente de manifester et de distribuer des tracts... Le chef présumé du mouvement se nomme Weng Fu. Cet homme, d'origine asiatique, exerce à Algona l'honorable profession de mage indépendant. Il est parfois engagé par la station pour invoquer des élémentaires sur les pistes, histoire d'ajouter un peu d'animation ou de créer des conditions météo favorables. Weng Fu est riche et fréquente volontiers les vacanciers. Les autres membres du MPLA ne sont pas identifiés.

Mister Fu, I presume ?

Weng Fu habite un chalet cossu, à l'ouest du village. Pour l'heure, il est à une réception que donne Emilia Sborova, une riche vacancière dont le manoir surplombe une partie des pistes. Seule sa bonne est restée au chalet, et pourra renseigner les PJ. Il n'y a rien à trouver chez le respectable mage Fu. S'ils veulent s'entretenir avec notre homme, les runners doivent se rendre à la réception d'Emilia Sborova. C'est une longue fête, qui s'étend sur deux nuits et une journée. Le seul accès au manoir Sborova est strictement contrôlé par deux videurs trolls discrètement armés (caractéristiques p. 213 de la seconde édition de *Shadowrun*). Pour entrer, les runners doivent escalader le mur d'enceinte, se confectionner de fausses invitations ou trouver un autre stratagème. Bref, rien qui ne dépasse leurs compétences. Le plus dur sera sans doute de se trouver des smokings à leur taille.
Une fois dans la place, les PJ peuvent profiter des petits fours hallucinogènes, des projections de films pornos, de la piscine de champagne, etc. Weng Fu se trouve dans un petit salon, où il amuse l'assistance avec quelques tours de passe-passe. Gageons que les runners arriveront tôt ou tard à se retrouver en tête-à-tête avec lui. Libre à eux de mener la conversation avec courtoisie ou de préférer la brutalité... Weng Fu, s'il a l'air d'un homme tranquille, n'en est pas moins un mage plein de ressources. Il n'hésite pas à se défendre si nécessaire.
Le mieux est de lui expliquer clairement la situation. L'enlèvement est resté confidentiel, de même que la revendication du MPLA. La police n'a pas encore été prévenue, mais elle possède un dossier sur Fu et sait qu'il dirige le mouvement. Une fois informés, les policiers s'en prendront certainement à lui.
À force de persuasion, Weng Fu finit par parler. Il est plutôt embêté, et tout à fait sincère.
Il ne sait pas ou se trouve Godounov. Le MPLA n'a pas enlevé le joueur prodige. Ayant appris l'enlèvement, il a décidé de lancer une revendication bidon, afin de « faire avancer la lutte ». Comment le MPLA peut-il être informé de l'enlèvement alors que celui-ci est resté secret ? C'est simple, explique Fu : « Hier soir, je travaillais sur les pistes lorsque j'ai remarqué un attroupement. C'était Godounov, poursuivi par un essaim de curieux. Il s'est mis en colère et est reparti à ski vers la vallée. Sans trop savoir pourquoi, je me suis mis à le suivre de loin. Il avait l'air d'être un sacré skieur. Soudain, il est tombé en arrière. Il ne s'est pas relevé. J'ai pensé qu'il s'était blessé et j'ai voulu m'approcher lorsque un type en motoneige est arrivé à toute allure. Il avait une carabine ou l'équivalent sanglé dans le dos. Je me suis planqué dans les sapins. Le type a chargé Godounov, toujours inanimé, sur sa moto et il a foutu le camp. J'ai tout de suite compris qu'il s'agissait d'un rapt. Je suis rentré au village. Après une nuit de discussion avec les autres membres du groupe, j'ai décidé d'appeler Média-Com pour revendiquer l'attentat et réclamer l'annulation de la rencontre. Voilà, vous savez tout... »
Les runners peuvent, s'ils le demandent, obtenir une description du ravisseur de Godounov. C'était un ork à la peau sombre, à la carrure imposante et à la tête complètement rasée.

Un cadavre encore chaud

Les runners se trouvent quasiment ramenés à la case départ. Leur seul indice est la description du ravisseur de Godounov... mais, dans la région de Seattle, les orks ne manquent pas ! Laissez-les mariner quelque temps avant de passer à la suite. Lorsque vous estimerez que le temps mort a assez duré, Grevy Nathan les demande au télé-

phone : « Messieurs, je viens de recevoir un appel des plus intéressants. Cecil McBee, le responsable du projet Titan-3, m'a appelé pour me dire qu'il avait des raisons de croire que la sécurité de Godounov était menacée. Il va sans dire qu'il ne sait encore rien de l'enlèvement. Je lui ai promis qu'une équipe de la sécurité serait dans son bureau d'ici un quart d'heure. Il vous attend au San Jacinto Hotel, suite n° 4. »

Cecil McBee est un homme probe, qui n'est impliqué en rien dans l'enlèvement de Godounov. Mais voici plusieurs mois qu'il a des doutes sur certains de ses collègues de Nakan Industries. Il a fini par comprendre ce qui se prépare, et il cherche à prévenir les organisateurs du danger que court Godounov. Malheureusement pour lui, un ork nommé Kaspar Darek a surpris une partie de sa conversation téléphonique avec Grevy Nathan...

Le San Jacinto Hotel est le QG de Nakan Industries à Algona. C'est là que loge l'équipe responsable de Titan-3. Les runners sont rapidement introduits dans l'appartement de McBee.

Celui-ci gît au pied de son bureau, aussi mort qu'on peut l'être. Il a été étranglé, et son corps est encore chaud. Les traces de doigts sur son cou sont un peu trop petites pour être celles d'un troll mais, en tout cas, le tueur avait de sacrés battoirs... Au fond de la pièce, une fenêtre est ouverte. Elle donne presque directement sur un escalier de secours. Les runners ne trouveront rien dehors. L'assassin est parti depuis plusieurs minutes... Une fouille exhaustive du bureau prendra environ un quart d'heure. Libre aux PJ de prendre le temps nécessaire ou d'alerter tout de suite les autorités. S'ils tardent ou s'ils essaient de s'éclipser discrètement (grâce à l'escalier), ils deviennent les suspects n° 1.

Parmi les paperasses relatives à l'organisation de la rencontre et aux affaires personnelles de McBee, les runners peuvent découvrir les indices suivants :

● Un magazine de vulgarisation scientifique est posé sur le bureau. Il contient une interview de McBee. Si les PJ prennent la peine de la lire, ils y trouvent un long développement sur les prodigieuses capacités de Godounov. Selon le scientifique, le cas de Godounov laisse entrevoir deux hypothèses. Si le jeune homme possède un cerveau normal, il arrive à en optimiser l'utilisation, ce qui veut dire qu'un simple cerveau humanoïde est encore capable de surpasser la machine, même sans ajout de prothèses cybernétiques. Deuxième possibilité, Godounov est une sorte de mutant aux capacités inconnues...

● Dans les fichiers directement accessibles sur l'ordinateur de McBee se trouve une liste du personnel de Nakan Industries présent à Algona 3000 (une soixantaine de personnes). S'ils s'y intéressent un tant soit peu, les runners découvrent la fiche d'embauche d'un certain Kaspar Darek. C'est un ork d'une vingtaine d'années. Ses mensurations sont imposantes : 2,05 m pour 135 kg. La photo d'identité révèle un visage glabre à la peau presque noire. La fiche précise qu'il a été engagé il y a trois mois comme « technicien affecté à la maintenance ». Aucun domicile n'est signalé. Superposées à la fiche originale se trouvent des notes qui semblent avoir été ajoutées par McBee : « Déjà vu dans service Green ? Vérifier. »

Kaspar Darek

Il semble donc que McBee ait eu des doutes sur Kaspar Darek. À juste titre, puisque ce dernier est le ravisseur de Godounov. Les runners trouveront facilement parmi le personnel technique de la Nakan quelqu'un pour les renseigner sur l'ork. Couplet habituel : Darek est quelqu'un de discret, peu liant, bon bosseur, aucun ami dans l'équipe. Il est actuellement absent, et nul ne sait avec certitude où il se trouve. Ces derniers jours, il s'occupait de faire venir du matériel de Seattle. Il est chargé de traiter avec un transporteur indépendant pour acheminer divers objets jusqu'à Algona 3000. Selon l'employé qui renseigne les PJ, « s'il n'est pas ici, Darek doit être en train de bosser là-bas ». Il explique très volontiers aux runners où se trouvent les bureaux de SpeedAir, le transporteur en question.

La compagnie SpeedAir possède des bureaux et une piste d'atterrissage à la périphérie du village. C'est une petite compagnie qui travaille sur commande. Ces derniers jours, toute son activité était monopolisée par la préparation de la rencontre de chess[3], SpeedAir ayant été chargée par Nakan Industries d'acheminer le matériel nécessaire aux derniers préparatifs. Deux hélicos modèle Ares Dragon assurent le transport.

S'ils s'enquièrent de Kaspar Darek en arrivant aux bureaux de la compagnie, la réceptionniste leur explique que l'ork vient à l'instant de quitter leurs locaux. Il est probable que les PJ se lanceront à sa poursuite. S'ils restent sur place pour discuter avec les employés, passez au paragraphe *Le colis congelé*.

Intermède sportif

L'épisode qui suit n'a pas d'autre objet que de faire prendre un peu de retard aux PJ. Il peut, avec quelques efforts, se transformer en belle scène d'action. Quoi qu'il arrive, il est indispensable que Kaspar Darek échappe en fin de compte aux shadowrunners. Truquez le déroulement de la poursuite en conséquence. Voici comment s'articulent les événements :

● En sortant du bureau de SpeedAir, les runners aperçoivent Darek qui marche au bout de la rue. S'ils commencent à le suivre et à se rapprocher, l'ork les repère. Il se dirige vers une voiture garée à un feu rouge, en éjecte vigoureusement le conducteur et s'enfuit au volant du véhicule. Aux runners d'adopter la même stratégie pour le poursuivre.

● Durant la poursuite, la voiture de Darek dérape, fait plusieurs tonneaux et s'écrase au pied des pistes. L'ork sort indemne de l'épave.

● Darek s'empare d'une motoneige garée là, et part en trombe sur les pistes. Plusieurs vacanciers ont rangé leur matériel juste à côté. Les runners ont à leur disposition deux motoneiges et plusieurs paires de skis à boosters.

● La poursuite continue dans la neige. Piste facile, piste noire, champ de bosses, piste de bobsleigh, etc. Atténuez les dégâts dus aux éventuelles chutes, la neige artificielle étant bien molle. S'il parvient à prendre de l'avance, Darek se planque derrière un rocher, sort son arme (un Remington Roomsweeper) et arrose les PJ, avant de se remettre en selle.

● Darek s'engage avec sa motoneige sur un tremplin vertigineux. Il fait un saut prodigieux et atterrit en catastrophe dans un bois de sapins. Il est conseillé aux runners de contourner l'obstacle... Les PJ retrouvent la moto écrabouillée, ainsi que des traces de sang et de pas qui mènent à une

route. Là, la piste disparaît. L'ork a profité d'une voiture qui passait. Bien sûr, pour les personnages, la route est déserte. Ils mettront au moins une demi-heure à regagner le village.

Le colis congelé

Reste à retourner au siège de SpeedAir. Avec un minimum de diplomatie et pourvu qu'ils posent les questions appropriées (à moins qu'ils n'optent pour la méthode du «on casse tout d'abord et on discute après»), les PJ apprennent les faits suivants :

● Avant la poursuite, Darek s'était rendu chez le transporteur pour s'assurer que son dernier colis était bien parti. L'employé a noté qu'il avait l'air inquiet et particulièrement pressé.

● Darek leur faisait acheminer du matériel de Seattle à Algona 3000 pour le compte de Nakan Industries.

● Il n'a fait que peu d'envois dans le sens Algona 3000/Seattle. Le dernier en date vient de partir, juste avant la poursuite. C'était un conteneur réfrigéré pour lequel Darek a payé le prix fort. Sa taille et sa forme évoquent beaucoup un cercueil... Il a été envoyé au laboratoire 322, Annexe 6, département recherches, Nakan Industries, Seattle/Auburn 13-1.

Laboratoire 322

À moins qu'ils ne disposent d'un moyen de transport très rapide, les runners arrivent à Seattle après le «cercueil réfrigéré» envoyé par Darek. L'adresse en question correspond à l'un des centres de recherches de la Nakan Industries, situé au cœur du quartier d'Auburn. Les runners ont intérêt à agir de nuit, le centre étant une véritable fourmilière durant la journée. L'endroit est bien gardé. Truffez-le de systèmes de détection électronique, de chiens féroces et autre vigiles trolls en fonction de l'expérience des PJ.
Une fois dans la place, les runners n'ont plus qu'à se laisser guider par les plans des étages affichés sur chaque palier. Le laboratoire 322 est assez isolé, à l'extrémité d'une aile. La porte du labo donne sur un couloir banal et non surveillé. Elle n'est pas fermée et porte une simple plaque : «Dr. Green».
Le laboratoire 322 est une vaste pièce remplie d'appareils de mesure électroniques, d'ordinateurs et d'instruments chirurgicaux. Une odeur de formol flotte dans cette version futuriste de l'antre du docteur Frankenstein. Au centre du labo, un assemblage complexe soutient une cuve transparente remplie d'un liquide en ébullition. Un cerveau humain (celui de Godounov) y flotte, bardé de câbles et d'électrodes. Le tout est relié à plusieurs appareils de mesure et à un ordinateur. Le professeur Green, l'initiateur du «projet Godounov» est en train de travailler au moment où les PJ font irruption dans son antre. Le cerveau de Godounov vient d'arriver et Green est très excité par les examens qu'il vient d'entamer. À ce stade, tout dépend de l'attitude des runners. En théorie, ils n'ont plus qu'à quitter les lieux et à joindre Grevy Nathan pour lui annoncer la fin malheureuse de Godounov.
S'ils restent courtois avec le professeur Green, celui-ci leur explique calmement en quoi consiste son travail, et pourquoi il a cherché à se procurer le cerveau de Godounov : «Grâce à cet organe, précise-t-il, c'est un grand pas qui sera accompli dans la mise au point de l'intelligence artificielle». Green propose ensuite, au nom de Nakan Industries, d'acheter «le silence et les services» des runners, pour un minimum de 40000¥ par personne.
Si les choses tournent mal et que les PJ tentent d'abattre ou d'assommer Green, la porte du couloir s'ouvre soudain pour laisser entrer un Kaspar Darek prêt, cette fois-ci, à se battre jusqu'au bout. Il est alors armé d'un Mossberg 5M. À moins qu'ils n'aient attentivement surveillé la porte, les runners sont surpris lors du premier round de combat.

Après la bataille, s'ils prennent le temps de fouiller le labo et ses alentours, les PJ découvrent une grande poubelle, dans une arrière-cour attenante au labo. Elle contient les restes du malheureux joueur de chess[3] : le corps, pantin désarticulé, et le crâne, vidé de sa cervelle.

Le choix final

Pour finir, voici les deux issues les plus probables :

● Les runners acceptent de garder le silence en attendant les 40000¥ proposés par Green. Mauvais calcul. Nakan Industries n'a pas l'intention de payer les runners, pas plus que de les laisser en vie. S'ils font ce choix, les PJ se retrouvent vite avec des tueurs sur le dos. Qui plus est, il sera trop tard pour se retourner contre Nakan Industries, qui aura pris soin de faire disparaître toutes les traces de l'affaire Godounov.

● Les runners s'empressent de rapporter leur découverte à Grevy Nathan. Celle-ci accepte de leur verser les 15000¥ prévus, et ce malgré la mort de Godounov. Une heure plus tard, la Lone Star investit le centre de recherche de Nakan Industries. Les principaux responsables de l'enlèvement et du meurtre sont arrêtés. Une partie de la direction de la corpo se retrouve sous les verrous, à commencer par le Dr. Green. Tout cela se passe, bien sûr, sous les caméras des télés de Média-Com. Faute de rencontre de chess[3], Média-Com décide de monter l'histoire en épingle, et le public se passionne pour l'affaire.
Grevy Nathan propose aux runners un contrat mirobolant (500000¥ par personne) pour jouer leur propre rôle dans un film «retraçant fidèlement la triste histoire d'Isaak Godounov», autrement dit un long métrage de propagande pour Média-Com.
Aux runners de choisir : les sunlights, le pognon, la gloire, ou continuer à prendre des gnons pour pas un rond, à tremper dans des embrouilles qui puent et à manger tous les jours du soja de synthèse. Gageons qu'ils sauront faire le bon choix...

LES PNJ

Pour Shadowrun

▶ **Weng Fu, 52 ans, 1 m 76, 72 kg**

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R
3	3	2	4	3	5	6	6	3

Initiative : 3 + 1d6.
Compétences : Combat à mains nues 2, Invocation 6, Sorcellerie 6, Théorie magique 6.
Sorts : Éclair Mana 4, Sommeil 4, Confusion 4, Clairvoyance 5, Chaos 4.

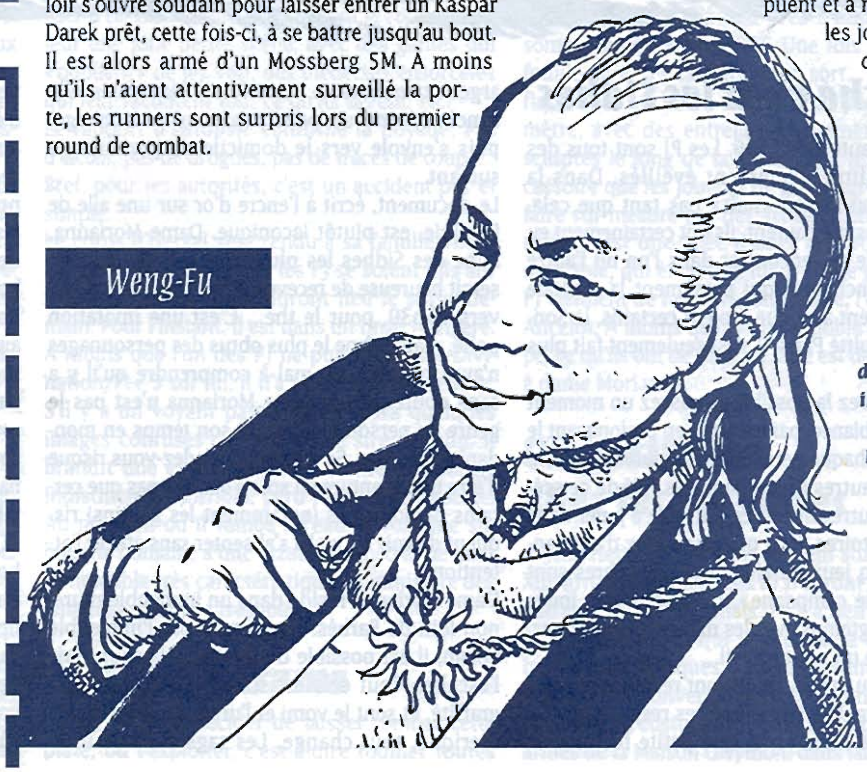
▶ **Kaspar Darek, ork, 20 ans, 2,05 m, 135 kg**

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R
6	4	5	1	4	3	3	0	4 (6)

Initiative : 6 + 2d6.
Réserve de dés : Combat 5
Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 6, Furtivité 5, Athlétisme 6.
Cyberware : Réflexes câblés niv. 1, récepteur radio implanté.

Équipement

— Première rencontre : Remington Roomsweeper.
— Deuxième rencontre : Mossberg 5M.



Weng-Fu

Étienne de la Sayette
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

CHANGELIN

Le noyé du Pont-Neuf

Ce scénario est conçu pour faire découvrir « Changelin » à un groupe de personnages débutants, conduits par des joueurs moyennement expérimentés et un MJ ne se prenant pas trop au sérieux. Un plan de Paris peut être utile.

Un thé chez les Sidhes

Paris, automne 1996. Les PJ sont tous des changelins récemment éveillés. Dans la mesure où il n'en «naît» pas tant que cela, par les temps qui courent, ils ont certainement eu l'occasion de se rencontrer dans l'un ou l'autre des Lieux Enchantés qui parsèment la capitale (contrairement à ce que croient certains, le Songe n'a pas quitté Paris. Il s'est seulement fait plus discret).

Si vous en avez la possibilité, passez un moment à poser l'ambiance, par exemple en prolongeant le prélude de chaque personnage, en lui faisant rencontrer les autres PJ, certains des PNJ de ce scénario, et d'autres qui auront un rôle à jouer dans d'autres histoires. Plus que des «jeux d'ambiance», les cinq jeux du Monde des Ténèbres sont des «jeux de campagne», faits pour être joués pendant longtemps avec les mêmes personnages. Cela impose un petit travail...

Bref, un beau matin, les PJ sont réveillés par des coups insistants à leurs fenêtres respectives. De l'autre côté de la vitre, une petite fée bleu et argent tambourine... Une fois à l'intérieur, elle s'incline, tend un petit papier au personnage, puis s'envole vers le domicile du personnage suivant.

Le document, écrit à l'encre d'or sur une aile de libellule, est plutôt laconique. Dame Morianna, l'une des Sidhes les plus fameuses de la ville, serait heureuse de recevoir la visite des PJ ce soir vers 16h30, pour le thé... C'est une invitation polie, mais même le plus obtus des personnages n'aura pas trop de mal à comprendre qu'il y a sans doute plus... Dame Morianna n'est pas le genre de personne à perdre son temps en mondanités inutiles. Se rendre au rendez-vous risque d'être une aventure en soi : n'oubliez pas que certains personnages (notamment les gamins) risquent d'avoir du mal à s'absenter sans attirer l'attention...

Dame Morianna réside dans un immeuble muré, non loin de Barbès. En passant par l'immeuble voisin, il est possible de rejoindre la cour, puis l'escalier. Tout cela est sordide, copieusement graffité, et sent le vomi et l'urine. Mais en vision féerique, tout change. Les tags sont de merveilleuses tapisseries, l'escalier est en marbre, d'énormes chats chimériques viennent se frotter aux jambes des personnages en ronronnant...

Le troisième étage, occupé par la Sidhe, est propre, et meublé de manière assez déconcertante : les murs et les meubles sont tapissés de milliers de miroirs, qui reflètent à l'infini la lumière des bougies...

Dame Morianna est une Sidhe entre deux âges, aux cheveux grisonnants et aux yeux sagaces. Le thé est servi par son humain de compagnie, un jeune homme au regard vide, vêtu d'un pourpoint rouge et argent récupéré chez un costumier, qui se couche ensuite aux pieds de sa maîtresse. Morianna lui gratte distraitement la tête et, après les inévitables politesses d'usage, en vient au fait.

«Ce matin, on a repêché dans la Seine un jeune homme auquel je m'intéressais. Vous l'aviez peut-être rencontré? Sire Ancelin. L'un de nos chevaliers les plus prometteurs. Sa mort me navre, et j'aimerais en connaître la raison. Était-ce un accident? Ou quelque chose de plus sinistre? Cela vous intéressait-il de le découvrir pour moi? Bien sûr, je ne serai pas ingrate...»

Les faits

Denis Legrand est étudiant dans l'une des nombreuses universités parisiennes. Il a dix-neuf ans, et passe beaucoup plus de temps au club de jeux de rôle de sa fac que dans les salles de travaux dirigés. Il faut dire que c'est un endroit commode pour récolter discrètement de la créativité brute... Sous le nom de sire Nox, Denis Legrand est l'un des plus puissants Sidhes de la région parisienne. Il est aussi complètement fou. Trop de Glamour, trop de séjours dans des Lieux Enchantés. La partie humaine de son psychisme a fini par céder, et il est plongé dans le Tumulte. Cela ne se voit pas encore trop, et Denis lui-même n'en est pas réellement conscient. Simplement, depuis quelques mois, il fait des cauchemars violents, où apparaît régulièrement un certain poulpe cosmique visqueux, sur lequel on a écrit un jeu de rôle... Or, comme beaucoup d'êtres féeriques, Denis a un rapport tout particulier avec ses rêves. Ils deviennent vrais. Il y a six semaines, une chimère verdâtre, visqueuse et tentaculaire s'est matérialisée dans le canal Saint-Martin. De là, elle a suivi le courant, et a fini par s'installer non loin de l'immeuble du ministère des Finances. Étant immatérielle et invisible, elle n'a pas fait beaucoup de dégâts, se contentant de dévorer les poissons fantômes dont rêvent les vieux qui ont coutume de répéter que « de leur temps, on pouvait pêcher dans la Seine ».

Denis vient régulièrement lui rendre visite sur le quai, sans vraiment s'en rendre compte. Il a l'impression de faire des balades nocturnes, sans plus. Sire Ancelin, l'un des meilleurs amis de Denis, a fini par sentir que le jeune Sidhe avait des problèmes psychologiques graves. Il l'a suivi discrètement, et l'a vu converser avec son monstre. Sire Ancelin était un jeune chevalier au sang chaud, qui ne rêvait que de plaies et de bosses. Très logiquement, il a déduit de la scène que Denis avait été magiquement réduit en esclavage par « ce dragon marin ». Sans réfléchir plus avant, il dégaina son épée Mortebise et chargea le monstre. La bataille, homérique, se déroula sous les yeux horrifiés de Denis. La chimère n'étant pas une créature créée pour le combat, Ancelin s'en serait tiré sans trop de dommages... s'il n'avait pas glissé. Il est tombé à l'eau, et s'est bêtement noyé.

Denis est rentré chez lui dans un état second. Le lendemain, il ne se souvenait plus de rien. L'affaire a quand même eu deux conséquences. La personnalité de sa première chimère a changé, devenant nettement malveillante. Et Denis en a, sans s'en rendre compte, généré une seconde, vouée à détruire la première... et à le pousser au suicide lui, le responsable de la mort de son ami.

Pistes

Dame Morianna n'a pas grand-chose à ajouter. Les PJ sont donc largement livrés à eux-mêmes. La source logique de renseignements reste la presse. Seul, *Le Parisien* consacre un petit entrefilet à l'affaire.

En résumé, il explique que le corps de Jean Herval, 21 ans, a été repêché par les pompiers, tout à côté du Pont-Neuf. D'après les constatations préliminaires, le jeune homme s'est noyé. Le cadavre a été transporté à l'institut médico-légal pour des examens plus approfondis. Herval étudiait le droit à Paris I-Tolbiac. Pour l'instant, la thèse de l'accident est la plus probable. C'est tout, et il n'y aura pas d'autres articles sur le drame avant plusieurs jours (soit dit en passant, si les PJ ne font pas attention, ils risquent d'y figurer...).

Les pompiers

Première chose logique à faire : rendre visite aux gens qui ont retrouvé le corps. Encore faudra-t-il les trouver... La caserne de l'île de la Cité est grande, et les pompiers, comme tous les militaires, ont tendance à éviter de papoter avec les civils, surtout quand ces derniers ont l'air bizarres. L'adjudant Dubois, qui a repêché Herval, est un grand costaud méfiant. Si les PJ lui présentent une explication rationnelle à leur curiosité (ou l'enchantent de manière à ce qu'il oublie de leur en demander une), il leur dira volontiers tout ce qu'il sait. Ils ont été prévenus par un passant, qui a vu un corps dériver dans la Seine. « Une intervention pas compliquée du tout. Évidemment, le pauvre gars était mort depuis un moment. Combien ? Oh, une heure, quelque chose comme ça. Il faisait nuit, et personne ne l'a vu avant qu'il arrive à Châtelet. Où il est tombé ? Vu la vitesse du courant, quelque part entre Bercy et la banlieue est. » Le corps était habillé normalement : un jean, une chemise, un imperméable et « des grosses chaussures coquées. A mon avis, c'est ça qui l'a tué. C'est dur de nager avec ce genre de pompes ». Il y avait quand même une bizarrerie. Une ceinture en cuir couverte de dessins, avec une large boucle sur le côté. Dubois n'y a pas réfléchi, mais pour les PJ sa description est claire : Herval portait une épée au côté...

La morgue

L'institut médico-légal est sur la rive gauche, pas très loin du Jardin des Plantes. N'y entre pas qui veut. Si les PJ veulent s'y introduire, il faudra user d'enchantements. S'ils tentent le coup, faites-leur une jolie petite scène, avec des gardes qui « oublient » de les voir, des médecins ensorcelés qui leur racontent tout ce qu'ils savent, etc.

Le rapport d'autopsie confirme la noyade. Pas d'alcool, pas de drogues, pas de traces de coups... Bref, pour les autorités, c'est un accident pur et simple.

Le corps d'Herval sera rendu à sa famille vingt-quatre heures après que les PJ se soient mis sur l'affaire. Les obsèques auront lieu le surlendemain. Pour l'instant, il est dans un tiroir réfrigéré. A moins que l'un des PJ ne puisse utiliser Divination/Fée 3 sur lui, il n'a rien à leur apprendre. S'il y a un voyant parmi eux, il aura quelques images confuses de la mort de sire Ancelin. Il brandit une épée lumineuse contre une forme indistincte et horrible, perd l'équilibre, bascule. Au moment où il tombe à l'eau, il voit une silhouette humaine à une dizaine de mètres de lui... L'immeuble très caractéristique du ministère des Finances n'est pas très loin.

Le lieu du drame

Les PJ peuvent décider de laisser tomber cette piste, ou l'exploiter, c'est-à-dire fouiller toutes les berges de la Seine à la recherche de l'endroit où Herval a trouvé la mort. La magie peut les y aider, mais il serait plus divertissant de faire en sorte qu'ils usent un peu la semelle de leurs chaussures, qu'ils interrogent des riverains obtus, des mariniers peu commodes, et ainsi de suite. Beaucoup de gens ont mal dormi, la nuit de la mort d'Herval, surtout des enfants et des rêveurs. Reste à les faire parler... Plusieurs ont vaguement vu un endroit précis, une bande de béton en bordure de Seine, éclairée par des lampes au sodium. Ils ne sont pas très clairs sur ce qui s'y est passé, mais c'était « quelque chose d'affreux ».

En recoupant les descriptions, les PJ finissent par arriver sur un petit bout de quai, entre le ministère et le palais omnisports de Bercy. De jour, c'est désert. De nuit, c'est sinistre. Et là, enfoui sous un tas de cartons, ils trouvent un témoin. Max est un clochard d'une quarantaine d'années, sensiblement plus négligé que la moyenne des SDF, et nettement plus hargneux. Si les PJ le dérangent, il leur balance une bordée d'insultes, se lève et commence à gesticuler de manière menaçante. Il perd vite l'équilibre, s'écroule et fond en larmes. Quelques mots gentils et un peu d'argent suffisent à le calmer (bien qu'il préférerait une bouteille d'alcool). Il dort là toutes les nuits, et oui, il a vu quelque chose. Quoi ? C'est assez confus. Même au mieux de sa forme, Max n'est pas très cohérent. Et cette nuit-là, il était complètement ivre : « Y avait deux jeunes là-bas (il montre un point à une cinquantaine de mètres). Y dansaient. Non, y se battaient pas. J'crois pas. Y étaient écartés l'un de l'autre. Y en a un, y dansait. Non, l'autre bougeait pas. Mais il était arrivé avant. Lui, y criait des trucs. Non, je sais pas quoi. Et c'ui qu'est tombé, y dansait. Y sautait, comme un naze, au bord de l'eau. Alors, forcément, l'est tombé. Et pis le premier, l'est parti. Quand l'a été parti, j'ai été voir. Des fois que le deuxième, j'puisse le repêcher, hein ? C'était trop tard, pour sûr. Mais j'ai trouvé un drôle de machin au bord du quai... Un machin qui vaut des sous, c'est sûr (clin d'œil). »

Max se satisfera d'à peu près n'importe quelle somme supérieure à 200 F. Une fois payé, il farfouille dans ses cartons, et en sort... une magnifique épée en latex, longue d'un peu plus d'un mètre, avec des entrelacs vaguement celtiques sculptés le long de la lame. C'est le genre d'accessoire que les joueurs de grandeur-nature font faire sur mesure par des artisans. En vision féerique, c'est une épée d'acier argenté, légère et maniable, qui émet une lueur bleue glaciale. Les PJ viennent de retrouver Mortebise, l'épée de sire Ancelin. A moins qu'il y ait un noble dans l'équipe, ce qu'ils ont de mieux à faire est de la remettre à dame Morianna.

Un petit tour chez les vulgaires

● Jean Herval vivait dans un petit studio, dans le XIII[e] arrondissement. Les PJ n'auront pas trop de mal à s'y introduire, mais il n'y a rien à y trouver, à part un agenda qui les conduira à ses amis, humains et féeriques. L'ameublement est tout ce qu'il y a de conventionnel. Dans un placard se trouve deux costumes de cour et un bouclier aux armes de la Maison Gwydion, dans laquelle Her-

val venait d'être accepté. Tout cela est parfaitement normal, et visible par des humains. Son seul trésor magique était l'épée Mortebise. Les PJ seraient bien inspirés de faire disparaître ces « objets bizarres » avant qu'ils ne soient découverts.

● Pierre et Marie-Anne Herval, ses parents, habitent en province. Ils sont venus à Paris récupérer le corps de leur fils, mais repartiront pour La Rochelle quelques heures après la visite des PJ... Ils sont tous les deux assez âgés, ravagés par le chagrin, et désagréablement chargés de Banalité. Si les changelins ont le courage de les interroger, ils leur expliqueront longuement que Jean était un brave garçon, qu'il avait toujours été un peu rêveur, et qu'il ne les voyait plus beaucoup, ces temps-ci. C'est à peu près tout ce qu'ils savent. Si vous avez envie d'ajouter une complication, ils pourraient mettre en doute la thèse de l'accident et décider de porter plainte contre X. Dans ce cas, la police entre dans la danse, et elle repérera sans doute rapidement les PJ. La presse s'intéresse de nouveau à l'affaire, et l'hypothèse d'un culte rôlistico-satanisto-païen fleurira dans les journaux pendant quelques jours.

● Jean achevait sa première année de Deug de droit à la fac de Tolbiac, un imposante tour de verre fumé, pas très loin de la place d'Italie. Ses amis humains le décriront comme un gars gentil, impulsif et un peu dans les nuages. Il fréquentait régulièrement la Confrérie des Innommables, le club de jeu de rôle de l'université. Si les PJ s'y aventurent, ils trouveront une bande de gentils jeunes gens, on ne peut plus humains. La visite d'inconnus qui semblent relier une mort mystérieuse au jeu de rôle les rend nerveux, et ils sont peu disposés à parler. Avec un peu de diplomatie, les personnages pourront les convaincre de s'ouvrir. Ils expliqueront alors qu'Herval était un joueur assidu, passionné par RuneQuest, et qui s'était bricolé un jeu à lui. Bref, un rôliste comme il y en a des dizaines de milliers. Si les PJ pensent à demander s'il avait des amis proches, quelqu'un mentionnera Denis Legrand, et ajoutera qu'il n'est pas venu depuis un moment... depuis la mort d'Herval, en fait. Cela ne lui ressemble pas.

Sire Nox

Vu avec des yeux humains, Denis Legrand est un jeune homme tout à fait banal, blond, de taille moyenne, avec une petite moustache. En vision féerique, il est plus grand et infiniment plus imposant. Il porte une armure de bronze incrustée de joyaux, une cape noire et une épée de verre rouge. Au milieu de cette splendeur, les deux yeux tristes, communs aux deux apparences, détonnent un peu. En temps normal, sire Nox serait ravi de recevoir la visite d'autres changelins. Mais depuis la mort d'Herval... pardon, de sire Ancelin, il broie du noir. D'une voix émue, il parlera de son amitié avec Ancelin, de leurs hauts faits (dont la fameuse Quête des Catacombes, qui leur a valu une certaine célébrité dans la noblesse locale). « Et puis, mourir comme cela, sans raison... Quelle pitié! » Si les PJ ont rencontré Max et demandent à sire Nox s'il a une idée de qui pouvait bien être sur le quai avec Ancelin, il se trouble...

Legrand/Nox est profondément perturbé, mais le Tumulte connaît des périodes de rémission pendant lesquelles il paraît presque normal. Si

les PJ prennent le temps de se renseigner sur son compte, les autres étudiants leur apprendront qu'il a la réputation d'être un peu... étrange. Il pimente sa conversation d'expressions et de tournures de phrases sorties tout droit du Moyen Âge (il l'a fait avec les PJ, mais entre changelins, c'est normal). Une fois, il a provoqué l'un de ses camarades en duel, tout à fait sérieusement.

Les autres changelins

A part Ancelin et Nox, Tolbiac accueille trois autres changelins, tous roturiers, tous plutôt libertaires, et tous assez peu désireux de coopérer avec des envoyés de la noblesse.

● Boris est un Bansidh, incarné dans l'un des agents de sécurité. Il passe son temps à patrouiller les couloirs de maintenance et les caves. Il fera de son mieux pour effrayer les PJ si ces derniers s'aventurent dans son domaine. Il suffit généralement de peu de choses : des chuchotements, un visage blanc qui apparaît dans l'ouverture d'une grille. Il se tenait soigneusement à l'écart des « deux zozos en armure », et n'a donc pas beaucoup d'informations. Toutefois, depuis plusieurs jours, il sent la présence d'une entité de Songe aux alentours de l'université. Elle ne semble ni très puissante, ni très hostile et, du coup, il n'en parlera peut-être même pas aux personnages.

● Erwan est un Pooka, avec une forte dose de sang de hibou. Il est petit, ébouriffé, avec de grosses lunettes et une expression légèrement égarée. Sous cette apparence inoffensive se dissimule un farceur redoutable, qui n'épargnera certainement pas les PJ. Il était assez copain avec Ancelin, mais ne s'entend pas du tout avec Nox, qui n'a absolument pas le sens de l'humour. La mort d'Ancelin le touche, et il soupçonne fortement Nox – sans raisons précises, simplement par instinct. Évidemment, comme tous les Pookas, il est incapable de dire la vérité. Il assurera donc les PJ qu'il est tout à fait certain de l'innocence de Nox, dont il possède des preuves formelles. Si les PJ comprennent de travers, tant pis pour eux!

● Maria est une Troll. C'est une grande jeune fille calme et posée, qui obtient d'excellentes notes. Des trois, c'est la plus disposée à aider le groupe, mais c'est aussi celle qui a le moins de choses à dire. Elle passe beaucoup plus de temps sous sa forme humaine que sous sa forme féerique, et n'avait que des contacts épisodiques avec Ancelin. Elle a toutefois un grand intérêt pour les PJ : elle connaît plusieurs autres Trolls, établis un peu partout dans la capitale. Si les personnages ont besoin de troupes de choc à la fin de l'aventure, elle se fera un plaisir de les appeler à l'aide.

Perturbations

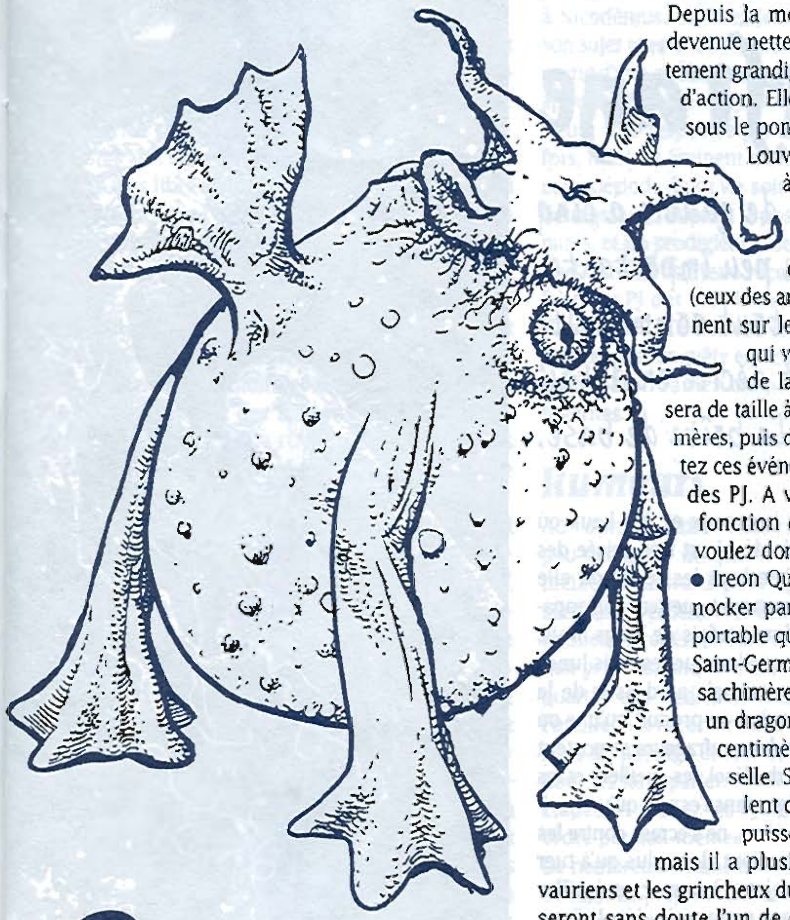
La seconde chimère de Nox, créée lors de la mort d'Herval, erre entre le quai, l'université de Tolbiac et le domicile de Legrand/Nox (un studio rue Mouffetard). Elle repérera assez vite les PJ, et les surveillera pendant un moment avant de s'approcher d'eux.

C'est une monstruosité vaguement sphérique, avec une tête ronde prolongée par quatre tentacules courtauds. Elle a des bras et des jambes mal proportionnés, des ailes de chauve-souris beaucoup trop petites pour être utilisables, et deux grands yeux jaunes liquides plutôt attendrissants. Le tout est d'un joli mauve... Bref, l'ensemble est plutôt ridicule, et il y a peu de chances pour que les PJ l'attaquent d'emblée.

Arrangez-vous pour qu'ils l'aperçoivent du coin de l'œil à plusieurs reprises, avant d'organiser une rencontre. Contrairement à la tradition, celle-ci ne se produira pas la nuit dans un coin sombre. Ce sera en plein jour, si possible dans un endroit public et plein d'humains ordinaires. La chimère viendra simplement se poser au milieu d'eux, et ira se frotter en gloussant à celui des PJ qui a le plus haut score de Glamour. Au fait : elle fait trois mètres de haut. Laissez les personnages réagir à leur guise, en n'oubliant pas que la chimère est invisible, qu'il y a plein d'observateurs normaux autour d'eux, et que s'ils commencent à discuter avec un espace vide, ils vont attirer l'attention... La discussion est d'ailleurs assez unilatérale. La chimère est à peu près aussi intelligente qu'un chien pas très brillant, et se contente de glousser et d'émettre de petits « ba! » quand elle est contente. Si les PJ n'ont pas encore trouvé le lieu de la mort d'Herval, elle les y conduira avant de disparaître dans un grand nuage de vapeur verte. Elle réapparaîtra à plusieurs reprises, à l'université, aux abords de chez Legrand... Elle fait de son mieux pour faire comprendre la situation aux PJ, les conduisant au pont des Arts, puis chez Legrand, puis une nouvelle fois au bout de quai où est mort Herval...

Legrand la voit aussi bien que les personnages, mais elle lui apparaît sous un aspect moins aimable. Chaque nuit, elle vient s'asseoir au pied de son lit et le regarde fixement en émettant des petits bruits désapprobateurs. Legrand n'en dort plus, et devient terriblement nerveux. Si les PJ tournent en rond pendant plusieurs jours, ils le verront sombrer petit à petit dans la panique. S'ils l'interrogent, il se confessera. Comme il ne se souvient pas de la mort d'Herval, il a bâti une théorie qui pourrait convaincre les PJ pendant un moment. Selon lui, la chimère est envoyé par un ennemi X, qui s'en prend aux Sidhes de la

capitale. Elle a tué Ancelin, et il est le suivant sur la liste... Si les personnages le croient, ils vont sans doute passer un temps fou à explorer les repaires unseelies de la capitale, à la recherche d'un très hypothétique coupable.



Pendant ce temps...

L'autre chimère, celle par qui tout a commencé, ne reste pas inactive. A l'origine, elle était à peine plus qu'une illusion dépourvue de personnalité. Depuis la mort d'Herval, elle est devenue nettement maléfique, a nettement grandi, et a étendu son rayon d'action. Elle a établi son repaire sous le pont des Arts, en face du Louvre, et écume la Seine à la recherche de Glamour. Elle se contentera pour commencer de rêves mineurs (ceux des amoureux qui se promènent sur le pont, et des artistes qui viennent y peindre l'île de la Cité). Très vite, elle sera de taille à attaquer d'autres chimères, puis des changelins... Injectez ces événements dans l'enquête des PJ. A vous de les doser en fonction du rythme que vous voulez donner à l'histoire.

● Ireon Quatre-Dents, un gamin nocker particulièrement insupportable qui vit avec sa famille à Saint-Germain-des-Prés, a perdu sa chimère de compagnie. C'était un dragon rouge de trente-cinq centimètres de long, avec une selle. Ses parents le surveillent de trop près pour qu'il puisse partir à sa recherche, mais il a plusieurs amis parmi les vauriens et les grincheux du quartier. Les PJ croiseront sans doute l'un de ces groupes, qui leur demandera poliment de se joindre aux recherches. Avec un peu de chance, ils trouveront une petite selle couverte de bave verte au pied de la statue d'Henri IV, sur le Pont-Neuf...

● Certains des peintres qui travaillent sur le pont cessent de dessiner l'île de la Cité ou le Louvre, et commencent à produire des toiles plus sinistres, où un monstre tentaculaire nage dans la Seine...

● Au bout d'une semaine, France 3 Région fera un reportage d'une minute sur le « fantôme du pont des Arts ». Personne n'a rien vu, mais les humains les plus sensibles captent les « mauvaises vibrations » produites par la chimère.

● Si vous voulez introduire une complication supplémentaire, souvenez-vous que le Louvre est le domaine privé des vampires parisiens. Beaucoup empruntent le pont des Arts pour s'y rendre... Un sorcier du clan Tremere pourrait remarquer l'étrange « perturbation du *vis* » causée par la présence de la chimère, et envoyer son propre groupe d'investigation (surtout si la chimère a, tout à fait innocemment, dévoré la magie d'une ou deux de ses possessions). Les vampires ne voient pas les chimères, mais certaines goules tremere peuvent sentir leur présence...

● Le duc Helm de Bavière, un puissant noble étranger, a loué un bateau-mouche de luxe pour l'anniversaire de sa fille. Son chambellan, un Troll nommé Helmut, est en train de procéder aux derniers arrangements. Il remonte à plusieurs reprises le fleuve à bord d'un petit bateau privé, pour s'assurer que le trajet est sûr. En une occasion, il apercevra un énorme œil jaune sous la surface, mais il se persuadera vite d'avoir eu la berlue. Veillez à ce que les PJ aient au moins une occasion de croiser Helmut et d'écouter son témoignage. Les bords de la Seine sont le décor logique, mais cela peut se produire dans une taverne féerique ou chez dame Morianna...

Le duc et sa fille, en compagnie d'invités choisis, fées et humains, croiseront sur la Seine dans quelques jours. La chimère ne résistera pas à une telle concentration de Glamour, et attaquera le navire. Au moment où ils longent l'île de la Cité, d'énormes tentacules verdâtres jaillissent de l'eau, balayent les ponts, soulèvent de malheureux Sidhes et les jettent à l'eau, étreignent le bateau et le secouent comme un jouet. Il n'y aura pas de victimes parmi les humains, mais plusieurs changelins seront détruits. Cela fera un joli final, si les PJ n'ont rien compris...

Le combat final

Les PJ ont deux possibilités pour se débarrasser de la chimère maléfique.

● S'ils sont un peu bourrins, ils peuvent lui tendre une embuscade. Il suffit de se trouver sur le pont des Arts aux alentours de 3 heures du matin. Sentant leur Glamour, la chimère vient enquêter. Des tentacules, des ailes de chauves-souris, une silhouette massive et informe. Elle ressemble à sa petite sœur, mais en beaucoup, beaucoup plus dangereux. Elle est aussi deux fois plus grosse. Le combat sera probablement impossible à éviter, mais les PJ peuvent essayer de parlementer. S'ils y pensent, ils pourront pénétrer dans l'esprit de la chimère (jet de Volonté diff. 7). Elle n'est pas très maligne, et toujours affamée... Elle vénère Denis Legrand, son créateur, et se souvient fort bien de la mort d'Herval.

● S'ils sont un peu plus malins, ils finiront par comprendre que Legrand est responsable, malgré lui, du drame. Mais il est fou... La chose la plus intelligente à faire est de le confier à dame Morianna, qui passera quelques jours à explorer son esprit et à apaiser le Tumulte qui y sévit. Une fois Legrand revenu à un relatif équilibre, la chimère maléfique disparaît. Et l'autre? A vous de voir. Logiquement, elle devrait en faire autant, mais il est possible que ses contacts avec les PJ lui aient donné une certaine autonomie. En fait, elle pourrait parfaitement s'attacher aux personnages, qui n'en demandent sans doute pas tant.

Conclusion

Les PJ n'ont pas grand-chose à gagner dans ce scénario, à part des contacts utiles et la sympathie d'une grande dame sidhe. Cela leur servira toujours. Si l'un d'eux est sidhe ou anobli, dame Morianna lui remettra Mortebise, l'épée de sire Ancelin. Sire Nox, s'il guérit, leur sera très reconnaissant. Et puis, les personnages seront sans doute les seuls changelins du monde à être suivis partout par une chimère en forme de Cthulhu mauve...

Tristan Lhomme
Illustration : Rolland Barthélémy

LES PNJ

Pour Changelin

▶ Denis Legrand/Sire Nox

Cour : Seelie
Legs : Paladin/Misérable
Maison : Liam (de loin)
Attributs : Force 3, Dex 4, Vigueur 3 ; Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 3 ; Perception 3, Intelligence 2, Astuce 1.
Capacités : Empathie 1, Intimidation 3, Vigilance 2 ; Commandement 2, Mêlée 3, Étiquette 2 ; Droit 3, Informatique 2, Politique 1.
Avantages : Titre 2, Ressources 2 ; Divination 1, Essence 2, Périple 2, Souverain 3 ; Acteur 3, Fées 2, Nature 1, Scène 1.
Glamour 8, Banalité 5, Volonté 6.

▶ Les chimères

Leurs apparences diffèrent, mais elles sont techniquement identiques à deux ou trois détails près. Prenez pour base l'araignée-chimère de la p. 287 des règles de Changelin, sans ses pouvoirs.
La chimère mauvaise a deux niveaux de santé de plus (-2 et -5) et attaque avec ses tentacules.
La chimère « bénéfique » a deux niveaux de santé de moins (-5 et -5) et peut apparaître et disparaître à volonté.

Un scénario Casus Belli pour

GUILDES

Fleur-naufrage

Cette aventure conviendra à un groupe de quatre à cinq aventuriers débutants, membres d'une guilde peu importante. La présence d'un magicien sera la bienvenue, tout comme celle d'un PJ maîtrisant l'arkhè. Port MacKaer est décrit en détail dans le livret « Le Continent » de la boîte de base.

DESTINATION AVENTURE

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

Désol : la fleur-naufrage

Pour la plupart des aventuriers, les côtes du Continent sont un seuil qui, une fois passé, donne accès aux merveilles et aux périls des contrées intérieures. Mais c'est oublier que les côtes peuvent aussi se révéler des barrières mortelles, dont les abords sont parsemés de dangers redoutables : monstres, écueils, pirates, etc. Sur les récifs du Continent échouèrent bien des navires, avant que les guildes ne parviennent sur le sable inviolé de la nouvelle terre. Les pires dangers, toutefois, sont ceux qui se dissimulent. Le désol est de ceux-ci.

Le désol est une plante d'un vert tirant sur le noir, formée d'une tige haute et feuillue, légèrement courbée. À sa base se déroulent des racines partiellement découvertes qui courent sur le sol sur un ou deux mètres. Au sommet de la tige s'ouvre une fleur charnue, large comme un visage d'homme, dont les pétales déchirés cernent un cœur luminescent. Le centre de la fleur contient en effet un fragment de loom jaune qui émet une lueur très vive, supérieure à celle d'une lanterne. Le désol a une autre particularité : il ne pousse que sur des récifs, des pierres perpétuellement lavées par les eaux de l'océan, dans les zones sombres, vaseuses, où gîtent des créatures mystérieuses. Ces endroits dangereux sont marqués par la peur et la superstition, et il est très difficile d'y accéder.

À cause de son éclat lumineux et des lieux où elle pousse, la fleur de désol est très prisée des naufrageurs, qui recherchent les récifs où elle est susceptible de se trouver et guettent son apparition. Cette attente dure parfois de longs mois, car le désol ne fleurit que lorsque les trois lunes de Cosme forment un triangle au-dessus de la contrée de Gillian, ce qui ne se produit qu'une ou deux fois par an. Alors, les naufrageurs se postent à proximité des plants de désol, les cueillent et les brandissent vers le large, dans l'espoir qu'un navire, abusé par leurs lumières, ne s'écrase contre les récifs. Les naufrageurs n'ont alors plus qu'à tuer les survivants, à les rejeter à la mer, et à piller l'épave. Ces crimes ont entouré le désol d'une aura de terreur et de malédiction. Les vieux loups de mer la nomment la fleur-naufrage.

Morgue-roc

Non loin des côtes, à trois kilomètres de Port MacKaer, s'étendent des récifs très dangereux, que les cartes marines de la Constellation signalent désormais, après que des guildes entières aient péri par leur faute.

Cet amas de pierraille délavé par les vagues et usé par les tempêtes s'organise en îlots. Les plus grands atteignent cinq cents mètres de diamètre, les plus petits sont de simples rochers. Leur relief est chaotique et nulle vie n'y prospère, à part des touffes rêches d'herbes séchées par le sel et agitées par le vent furieux qui vient du large... et les désols.

De grands plants de cette fleur maudite s'élèvent sur les bords d'un îlot central, nommé Morgue-roc. L'ambiance est sinistre, même en plein jour. Celui-ci paraît toujours blafard, et la nuit y est d'un noir d'encre, propre à ranimer les angoisses qui sommeillent dans le cœur des marins. De nombreux navires s'y sont fracassés. Les débris de coque et de mâts, ainsi que les corps des noyés, retenus par le roc, s'y rassemblent au gré des vagues.

Les gens de Port MacKaer, constatant que les morts étaient amenés par la mer dans une minuscule crique de Morgue-roc, y ont construit une sorte de cimetière, dont les pierres tombales sont des écueils, et où les épitaphes sont gravées à même la roche. Au-dessus de ces tombes marines, ils ont dressé des statues protectrices des âmes des défunts, telles des anges de miséricorde. Elles ont des corps féminins et des traits empreints de pitié, mais une autre malédiction s'est abattue sur ces lieux : le cœur loomique du désol absorbe l'âme des morts et produit des spectres, les désolés. C'est pourquoi plus personne ne se recueille sur les tombes de Morgue-roc depuis maintes saisons.

Mais les naufrageurs sont de nouveau à l'œuvre. Ils ont enlevé un astronome venn'dys afin de connaître le moment de la prochaine conjonction des lunes. Ils projettent d'en faire autant avec Nicodémus, le vieil antiquaire de Port MacKaer, car il vient de se procurer un grimoire autochtone expliquant comment éliminer le désol en récoltant son loom. Les naufrageurs l'ont

appris par une indiscrétion et comptent bien détruire ce texte qui mettrait fin à leur activité. C'est alors que les aventuriers entrent en scène...

Introduction

Les personnages-joueurs (PJ) se trouvent à Port MacKaer. Ils ont débarqué depuis peu, ou s'y reposent au retour d'une expédition : les raisons de séjourner dans ce havre ne manquent pas. Comme il s'agit sans doute de leur premier scénario, vous êtes libre d'en inventer une qui convienne à tout le groupe. Les aventuriers se promènent à la nuit tombée, sortant d'une taverne où ils ont bu quelques bocks de gwyneth, la fameuse bière brune, en compagnie de vieux loups de mer. Ils regagnent *L'hôtellerie des Moindres*, où ils logent depuis leur arrivée. Les rues sont désertes, seules brillent de loin en loin les lanternes accrochées aux murs lépreux des maisons branlantes. Soudain, au détour d'une ruelle, ils entendent des cris (jet Observateur/Vigilance facile), Une voix de vieillard, chevrotante, appelle au secours.

Lorsqu'ils arrivent sur les lieux, les PJ découvrent un vieil homme étendu sur le pavé. C'est Nicodémus (voir sa description dans l'encadré *Les PNJ*, en fin de scénario). Ses quatre agresseurs, apercevant les PJ, s'enfuient par les ruelles noires. Ce sont des naufrageurs. Si les PJ tentent de les rattraper, vous devrez mettre en scène la poursuite (jets Agile/Courir, Grimper, Équilibre difficiles). Ce sera un bon premier exercice de narration. Souvenez-vous de la scène du bazar dans *Les aventuriers de l'arche perdue*! Les fuyards courent à travers un dédale de ruelles qu'ils connaissent parfaitement, escaladent les murets, dévalent des escaliers... Rattrapés, ils se défendent à l'aide de leurs stylets et des pots de nébul. Arrangez-vous pour que les PJ n'en capturent aucun. Dans le meilleur des cas, ils parviennent à en tuer un ou deux, mais les cadavres ne parlent pas... En définitive, les aventuriers devraient revenir bredouilles auprès du vieil homme. Nicodémus se présente, et leur explique que ces gens l'ont sauvagement agressé alors qu'il rentrait chez lui après une balade botanique dans les collines qui bordent Port MacKaer (il a des herbes médicinales plein les poches). Il demande aux PJ de le raccompagner chez lui.

Chez Nicodémus

Sa boutique se trouve à la périphérie de la ville, là où le sable et les rochers noirâtres reprennent leurs droits. La côte est peuplée de maisons construites à même les pontons et de bateaux échoués transformés en bicoques, en tavernes ou en échoppes. Elles sont couvertes d'algues et de coquillages. Nicodémus conduit les PJ à une caraque affalée sur son flanc tribord, à moitié enfouie dans la vase. Une grande planche pourrie mène à la porte découpée dans sa coque. L'ouverture est éclairée par une lanterne verte. L'enseigne représente un gouvernail.

Le vieux Felsin fait rentrer les aventuriers dans un incroyable capharnaüm, un bric-à-brac d'objets de marine et de pièces archéologiques ramenées d'expéditions lointaines dans des contrées sauvages. Là, l'antiquaire leur propose un travail. Il craint pour sa vie et ses biens, et leur demande de retrouver ses agresseurs, moyennant une belle récompense, à marchander, bien sûr (en coraux, en bibelots précieux ou, pourquoi pas, un artefact loomique ou une carte au trésor).

Si les PJ ne semblent pas enclins à rendre service à Nicodémus, motivez-les! S'ils se renseignent à son sujet auprès de n'importe quel individu faisant partie d'une guilde (y compris leurs supérieurs), ils apprendront que ce pittoresque antiquaire est une figure très respectée par les aventuriers. Autrefois, il fut un éminent maître de guilde (bien que cette période de sa vie soit mal connue et nimbée de mystère). Et puis, il possède des objets étonnants, et un prodigieux réseau de contacts, auquel tout bon aventurier a recours un jour ou l'autre. Bref, les PJ ont tout intérêt à se faire un ami de Nicodémus. Ce dernier leur conseille, de commencer leur enquête en écumant les lieux plus ou moins bien famés du port, en particulier les tavernes.

Rumeurs

Au cours de leurs recherches, les PJ vont peu à peu découvrir de quoi il retourne vraiment. Les meilleurs endroits pour apprendre les rumeurs sont les tavernes et les échoppes du port. En particulier, Nicodémus leur recommande *La tanière aux griffons*, une taverne fameuse située dans le quartier des Vieilles Colères. Là, ils devront prêter l'oreille aux racontars des marins et des aventuriers de passage et leur offrir quelques tournées pour les faire parler. Révélez les informations par étapes, et laissez les PJ les remettre dans le bon ordre par eux-mêmes.

De nombreuses rumeurs courent à propos de Nicodémus. La plupart tournent autour de son passé nébuleux. À en croire la dernière en date, il a récemment acheté à prix d'or un grimoire loomique rapporté d'une expédition par la Guilde de Rubisque. Malheureusement, les membres de cette guilde se sont embarqués avant-hier pour les Rivages. Il n'est donc pas possible de les interroger.

Le grimoire

Les PJ peuvent directement interroger Nicodémus à ce sujet. Il commence par nier, jaloux de ses trésors, puis consent à leur montrer le livre. C'est un gros tome jaune et brun, couvert du cuir d'une bête non répertoriée. Il est rédigé dans une langue arkhè très difficile à déchiffrer. Plus tard, quand Nicodémus aura passé des mois à le décrypter, il le baptisera *Le Lyphrak de Galmina*. C'est un recueil d'études sur le loom jaune.

Pour le lire, il faut faire deux jets difficiles : Savant/Langue Arkhè pour déchiffrer les informations, puis Savant/Alphabet pour les retranscrire convenablement. Chaque tentative demande deux heures de travail. Si aucun des PJ ne sait lire l'arkhè, on considérera que Nicodémus découvre l'essentiel juste à temps... Le grimoire contient les renseignements suivants :

- C'est un traité sur les cultures d'êtres loomiques. On y trouve des dessins de gnomes ailés aux yeux globuleux, de créatures minérales et de plantes magnifiques (Réussite normale).
- Il y est fait mention de plusieurs sites côtiers, dont la région de Port MacKaer (mais la ville n'y figure pas, le grimoire ayant plus d'un siècle et demi) et ses récifs, qui ne s'appellent pas encore Morgue-roc (Réussite normale).
- Plusieurs pages décrivent une plante contenant du loom jaune (le désol, mais elle n'est pas nommée) qui fleurit lors de la conjonction des trois lunes (Réussite spéciale).
- Enfin et surtout, il contient la méthode pour récolter le loom du désol (Réussite spéciale). Il faut d'abord sentir le loom (AE + Sens + 2d6, difficile), puis exécuter le rite (voir encadré), et enfin récolter le loom (AE + Pouvoir + 2d6, très difficile). La procédure est détaillée p. 58 du livret *L'aventure*.

Récolter le loom

Le loom du désol est lié à sa fonction d'absorption des âmes. Ce pouvoir est mal connu, car il diffère des relations qu'entretient le loom noir avec la mort (mort provoquée ou suspendue, comme dans le cas des mort-vivants).

Le loom jaune attire les âmes frappées par le désespoir, la lassitude et l'abandon. Cette ambiance automnale se propage autour du désol et imprègne les statues de Morgue-roc.

Pour récolter le loom du désol, il faut d'abord consoler les âmes échouées sur Morgue-roc. Il n'y a pas de chants ou de cérémonie imposée. Aux PJ d'improviser et à vous d'apprécier la qualité de leur prestation. Ne soyez pas sévère...

Le loom des fleurs se met à crépiter. On peut alors les cueillir et en composer une couronne. Il faut s'en coiffer et s'avancer entre les tombes. Les désols libèrent des étincelles jaunes. Elles se répandent sur les pierres et rendent leurs âmes aux corps qui sont enterrés là.

Quant au loom, il est intégré au guilder constellé du PJ. Chaque fleur représente 3 points de loom jaune.

La récolte fait disparaître la luminescence du désol, et met donc fin à ses méfaits.

Lorca

D'autres rumeurs, apparemment sans lien avec les précédentes, parlent d'un astronome venn'dys très renommé, Lorca van Aldis. Il a disparu depuis trois semaines. On parle d'enlèvement. L'ambassade de la Maison Venn'dys est particulièrement contrariée par cette affaire, dont elle est en partie responsable. En effet, certains de ses gardes ont trinqué plus que de raison dans cette même taverne, un mois plus tôt, en compagnie d'inconnus, sans doute des brigands. Ils ont un peu trop bavardé et, semble-t-il, leur ont livré le moyen de pénétrer dans les appartements de Lorca. Les imprudents ont d'ailleurs été punis et mis au secret par les autorités de l'ambassade.

Par ailleurs, les Venn'dys sont passablement nerveux. Nul ne sait pourquoi, mais apparemment la disparition de Lorca n'est pas seule en cause. La raison de cette anxiété est l'arrivée imminente du convoi, dont il sera question plus loin.

Lorca a été enlevé par les naufrageurs, qui avaient besoin de lui pour prévoir précisément le moment de la conjonction des lunes et donc de l'apparition du désol. Lorca s'est incliné sous la menace. Les naufrageurs connaissent donc le moment de la

conjonction, dans quelques jours. Lorca se trouve avec eux dans leur repaire de Morgue-roc.

Hered

Après un ou deux jours de recherches, les PJ rencontrent un vieux capitaine ashragor, repenti et alcoolique, définitivement échoué sur le comptoir de *La tanière aux griffons*. Il s'appelle Hered et se sent en veine de confidences... Si les PJ ont lambiné dans leur enquête, il leur livrera au besoin les informations qui leur manquent. L'ivrogne est diablement bien renseigné. Hered évoque avec des yeux fous l'histoire de Morgue-roc et de son cimetière hanté par les âmes des marins. Il passe de longues heures à raconter que les cadavres des noyés viennent s'échouer sur les récifs, que leurs âmes s'échappent de leurs dépouilles et se lamentent en mugissant inlassablement : « Désôôôl ! ». Ce phénomène se produit rarement, mais a dissuadé tout le monde de visiter le cimetière.

Or, Hered est persuadé d'avoir aperçu des spectres qui rôdaient à nouveau sur les rochers de Morgue-roc. C'est le signe que des choses horribles vont se produire (en fait, il a seulement vu des naufrageurs... mais il n'a pas tort, au fond).

En surprenant des bribes du récit de Hered, d'autres marins présents s'arrêtent de parler et de jouer aux cartes et tournent la tête. L'inquiétude se peint sur leurs visages. Certains murmurent qu'il est hors de question de prendre la mer dans les prochains jours.

Avis de tempête

À l'aube du lendemain, le temps s'est gâté. Il pleut, et la mer a grossi. Une grande agitation règne sur les quais. On apprend qu'un groupe de navires en provenance des Rivages doit arriver très bientôt, le jour même ou, au plus tard, le lendemain matin. Ils sont remplis à ras bord de marchandises et de colons guildiens, hommes, femmes et enfants. Voilà qui explique la nervosité des Venn'dys, chargés de réceptionner ces bateaux et leur contenu...

La populace bruisse déjà de rumeurs. Les marins prédisent un désastre. Les racontars de Hered ont porté. Au moment où la nervosité est à son comble, l'Ashragor surgit de la foule et court sur les docks en annonçant le retour des spectres de Morgue-roc. Ils réclament vengeance, et des naufrageurs vont faire échouer les navires annoncés. Ayant semé la consternation dans la population de la ville, Hered s'enfuit en hurlant « Désôôôôl !... », à l'instar des fantômes. Si les PJ ne le récupèrent pas rapidement, il sera poignardé dans l'ombre par des naufrageurs dissimulés dans la foule.

Malgré les craintes des badauds, les Venn'dys ne veulent rien savoir de cette histoire, qui sent trop la superstition pour leur goût. Comme ils ont autorité sur les navires qui arrivent, personne ne peut empêcher le drame. À moins d'avoir déjà découvert le secret du désol, d'aller sur Morgue-roc et d'y affronter les naufrageurs... C'est l'occasion pour vos aventuriers de se faire un nom à Port MacKaer. S'ils n'osent pas bouger, Nicodémus les y poussera.

Sur les récifs

De Port MacKaer à Morgue-roc, la distance est courte, mais la tempête rend la navigation difficile. Les aventuriers peuvent emprunter un voilier ou un bateau à rames. Dans le premier cas, ils devront se jouer des vents forts et capricieux (jets difficiles de Fort/Navigation) ; dans le second, leurs muscles et leur endurance seront mis à rude épreuve (jets difficiles de Résistant/Canotage). Au terme de quatre heures d'efforts soutenus, ils arrivent aux rochers.

Mais c'est dans les dernières minutes du parcours que les risques sont les plus grands. Les courants extrêmement violents qui cernent les récifs entraînent l'embarcation des PJ et menacent de la précipiter sur le roc. Pour éviter le naufrage, les aventuriers doivent réussir des jets très difficiles de Résistant/Canotage. S'ils tombent à l'eau, des jets très difficiles de Fort/Nage les amènent à pied sec. Finalement, le groupe débarque (ou échoue) sur Morgue-roc. Les PJ ont intérêt à être discrets s'ils veulent échapper à la vigilance des naufrageurs, qui connaissent bien l'endroit (jets d'Agile/Discrétion en opposition aux jets d'Observateur/Scruter des naufrageurs). Les PJ peuvent aller directement vers le cimetière, dont les statues se profilent au loin, ou faire d'abord le tour des îlots à la recherche de Lorca et des naufrageurs.

Le repaire des naufrageurs

C'est une masure de bois goudronné, coincée entre deux énormes rochers, dont le toit émerge à un mètre du sol. Une fenêtre voilée laisse filtrer une faible luminosité. Pour y rentrer, il faut descendre dans l'anfractuosité entre les blocs de pierre rendus glissants par le lichen et l'eau. Devant la porte, il y a un trou d'eau d'un mètre de diamètre, qui ressemble à une grosse flaque. En fait, il est profond de dix mètres et communique avec la mer. Gare à l'imprudent qui y tombe, car les jours de tempête (comme ce soir) le courant est si fort qu'il l'empêchera de remonter sans l'aide de ses amis, ce qui retardera tout le monde.

L'intérieur de la masure est très fruste. Ce n'est qu'un abri, les naufrageurs n'y résident pas en permanence. Dans un coin sont entassées des palllasses, quelques tabourets, un fût de mauvais alcool de gemkil, une lanterne et des outils rouillés (qui servent à forcer les coques des navires échoués). La présence des naufrageurs dépend de l'heure et de votre bon vouloir, mais il y a toujours deux gardes qui surveillent Lorca, ligoté contre le mur. Le malheureux astronome n'est pas fait pour le danger. Il est froussard et ne sera d'aucune utilité dans un combat. S'il venait à être blessé, l'ambassade venn'dys en gardera rancune aux PJ. Les naufrageurs se doutent que quiconque se rend sur Morgue-roc a des intentions belliqueuses à leur égard. Ils sont donc sur leurs gardes et attaquent sans hésiter.

Les désolés

Quand les PJ s'approchent du cimetière, l'atmosphère sinistre est renforcée par les lamentations

des spectres. Ils sont là, flottant le long des rochers et des allées qui séparent les tombes. Ils aperçoivent les aventuriers et se dirigent vers eux en prononçant inlassablement le nom de la fleur maudite qui a causé leur perte : « Désôôl... ». Potentiellement, il y a des hordes de désolés sur Morgue-roc. Contentez-vous d'environ le double du nombre de PJ. Les personnages possédant le plus de loom jaune dans leurs guilders sont les premiers atteints par le pouvoir de lamentation (voir l'encadré *Les PNJ*). Les désolés ne peuvent être blessés que par les armes et les objets contenant du rallgar, par une lumière très vive, par le feu (naturel ou magique), et par certains sortilèges (à votre bon vouloir). Toutes ces attaques leur infligent 1d6 points de dommages.

Les plants de désol

Les désols poussent sur le rocher nu, au-dessus de l'eau en furie. Il y en a au moins quatre plants. Il est possible de les cueillir sans accomplir le rite, mais cela ne les empêchera pas de s'allumer. Les détruire gâcherait le loom et déclencherait la fureur des désolés. Pour effectuer la récolte, les PJ devront s'approcher tout près du bord de l'eau (demandez des jets difficiles d'Agile/Équilibre).

Sauvetage

Si les PJ visitent le cimetière, les désolés les attaquent. S'ils ont réussi à échapper aux désolés jusqu'à la bataille avec les naufrageurs, les fantômes s'en prendront à eux juste au moment où les personnages se féliciteront de leur victoire.

À minuit, les trois lunes forment un triangle dans le ciel noir, et les désols s'allument. À moins que les aventuriers n'aient déjà réussi à mettre les naufrageurs hors d'état de nuire, ils sont déjà sur les lieux. Il y en a au moins sept, munis de lanternes, de sacs et d'armes pour achever les passagers encore vivants.

Bientôt, les navires sont en vue. Les PJ devinent la forme de deux croisils et d'un caravillon. Malmenés par les flots, attirés par les désols, ils modifient leur course et se dirigent droit vers les récifs. Les naufrageurs se préparent.

Maintenant, c'est aux PJ de jouer. Attendez-vous à devoir improviser un peu. Soignez vos descriptions, sans négliger pour autant la gestion des scènes d'action.

Le combat avec les naufrageurs doit être épique. Ils font luire leurs stylets sous les lunes, tentent de les plonger dans la gorge des PJ, semblent accepter un duel à la loyale puis, lorsqu'ils commencent à perdre, lancent leurs lanternes sur leurs adversaires pour couvrir leur fuite (le feu inflige 1d6 de dommages).

Une fois débarrassés de leurs ennemis humains et surnaturels, les aventuriers doivent réussir à éteindre les fleurs avant que les navires n'en soient victimes. Vous pouvez employer un truc classique : presser les joueurs en rappelant sans cesse que les navires approchent dangereusement des récifs. Si vous vous en sortez bien, la récolte du loom devrait se faire dans une ambiance de panique, où chaque dé lancé acquiert une importance vitale...

Dès que les désols sont vidés de leur loom, les bateaux se détournent de ces mauvais fanaux et se dirigent sans mal vers le port. Il ne reste plus aux personnages qu'à attendre la fin de la tempête et à regagner Port MacKaer.

Récompenses

Si tout s'est bien passé, les aventuriers ont réussi trois petits exploits. Ils ont découvert les agresseurs de Nicodémus et les ont mis hors d'état de nuire. Ils ont récupéré Lorca. Et surtout, ils ont sauvé les navires. Cela leur vaut une certaine respectabilité et d'excellents contacts avec les autorités de Port MacKaer. Ils sont connus en ville, et les autorités referont appel à eux. Si Lorca revient vivant et indemne, l'ambassade venn'dysse leur verse une récompense de 500 coraux. De plus, les PJ ont récolté d'utiles charges loomiques et ont désormais la possibilité de consulter le grimoire de Nicodémus. Donnez-leur deux points de destin chacun, plus ceux que vous voudrez bien accorder selon les règles de la p. 76 du livret *L'Aventure*.

Stéphane Marsan
Illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Guildes

▶ Nicodémus, vieil antiquaire felsin

Museau de fouine, long nez surmonté de bésicles, traits orientaux et parcheminés, yeux bridés sous des sourcils broussailleux, corps maigre, manteau ample, rouge et pourpre avec des ondulations bleues parsemées d'étoiles, écharpe, babouches.
Le jouer : voix chevrotante, sourcils levés, lunettes glissant perpétuellement au bout du nez, yeux plissés, doigts tremblants, dur d'oreille.

Agile 2	Charmeur 2
Fort 1	Rusé 4
Observateur 3	Savant 5
Résistant 2	Talentueux 2

Art Étrange 3, Art Guerrier 2, Art Guildien 2.
Vie 8

Armure : aucune.
Fatigue : normale.
Compétences : Contacts 5, Patois (le Guildien) 4, Chercher 3, Langue Arkhè 2, Orientation 2, Scruter 3, Esquive 2, Histoires et légendes 5, Patois (l'Alphabet) 5, Herboristerie 2, Sens 3.

▶ Hered, capitaine ashragor retraité

Courte barbe blanche, cheveux clairsemés, visage livide, front barré de rides, cicatrices, redingote bleue foncé rapiécée.
Le jouer : regarde derrière lui, vide ses verres cul sec, approche exagérément son haleine fétide de son interlocuteur.

Agile 2	Charmeur 1
Fort 4	Rusé 2
Observateur 2	Savant 3
Résistant 3	Talentueux 1

Art Étrange 2, Art Guerrier 2, Art Guildien 2.
Vie 9

Armure : aucune.
Fatigue : normale.
Compétences : Nage 3, Navigation 3, Patois (le Cabestan) 4, Grimper 2, Patois (le Guildien) 4, Esquive 1, Bagarre 2, Vigilance 3, Sabre 2, Histoires et légendes 1, Survie 3.

▶ Les naufrageurs

Gilet de cuir brun rapiécé, avec deux poches apparentes vides et une poche intérieure où est glissé un stylet, chemise grise, pantalons gris et noirs, bottines souples, cheveux courts ou filasses, boucles d'oreilles.
Les jouer : ricanants, sans scrupules, moue méprisante, grimaces cruelles, peu bavards.

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

Art Étrange 2, Art Guerrier 3, Art Guildien non applicable.
Vie 10

Armure : cuir souple 1d6-1.
Fatigue : normale.
Arme : Stylet 1d6.
Équipement : pot de nébul. Ce petit récipient en terre contient une potion ulmèque qui dégage une fumée opaque de couleur bleue, assurant la fuite de celui qui l'utilise.
Compétences : Courir 3, Grimper 3, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 4, Patois (l'Argot) 3, Arme de poing 4, Bagarre 3, Orientation 2, Pister 2, Survie 2.

▶ Lorca van Aldis, astronome venn'dys

Fine moustache, cheveux noirs collés à son crâne, toque, habit de soie blanche portant blason, mains fines et baguées.
Le jouer : apeuré, insignifiant, geignard.

Agile 2	Charmeur 3
Fort 1	Rusé 2
Observateur 3	Savant 4
Résistant 2	Talentueux 2

Art Étrange 3, Art Guerrier 2, Art Guildien non applicable.
Vie 8

Armure : aucune.
Fatigue : normale.
Compétences : Astronomie 4, Esquive 0, Scruter 4, Histoires et légendes 3, Patois (l'Alphabet) 3.

▶ Les désolés

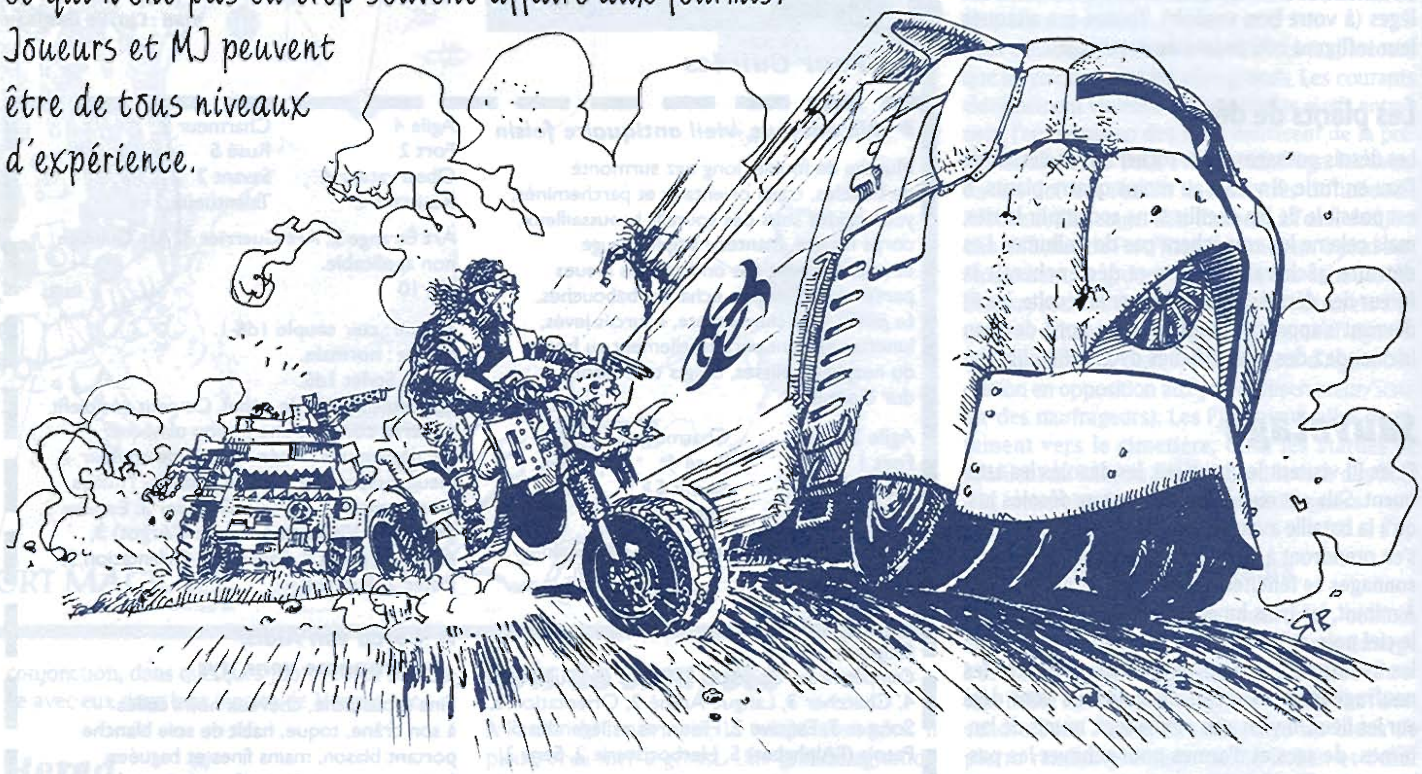
Lorsque l'étincelle de loom des noyés est attirée par le cœur du désol, une ombre apparaît et hante les parages de la fleur. C'est un désolé. Il ne possède pas de loom propre, puisqu'il est lié au cœur de la fleur de désol.
Pouvoir : Lamentations. Ceux qui entendent les fantômes gémir « Désôôôôl » sont figés sur place et découragés. Ils ne peuvent s'empêcher de laisser tomber tout ce qu'ils ont en main et de gémir à l'unisson des spectres en se tournant vers leurs amis, « désolés » à leur tour. Leur Fatigue passe au niveau supérieur (difficile si elle était normale, par exemple).

Un scénario Casus Belli pour

BITUME

Le camion de tous les dangers

Ce scénario est conçu pour être joué par 3 ou 4 personnages n'ayant pas froid aux yeux et qui n'ont pas eu trop souvent affaire aux fourmis. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.



L'histoire jusqu'à présent

Un groupe de scientifiques fourmis qui faisait des recherches sur l'immortalité a créé un gaz hautement toxique aux propriétés étranges, le XV-2. Suite à un malencontreux accident, le XV-2 se répandit à la surface et contamina les habitants d'une petite ville, située juste au-dessus du repaire des fourmis.

Les malheureux furent tous transformés en zombis avides de chair humaine, tout comme une bonne partie des soldats fourmis envoyés pour les liquider. En définitive, les scientifiques parvinrent à les tuer presque tous. Ils prirent soin d'en garder quatre-vingts, pour les soumettre à des examens plus approfondis. Ils décidèrent de quitter la région à bord d'un camion-labo blindé, afin de poursuivre leurs recherches dans une autre base.

Ils étaient à peine partis qu'une attaque de barbares d'En-Haut, causa la mort de nombreux scientifiques. Il n'y eut que deux survivants. Épuisés et mal préparés au voyage qui va suivre, ils parvinrent à fuir avec le camion. Peu après, ils croisèrent le chemin d'une importante troupe de Fils du Métal... et le scénario commence.

Bataille !

Les personnages circulent tranquillement sur une route de France (peu importe l'endroit, du moment que la route est relativement droite et en bon état). Soudain, ils entendent des bruits de moteur derrière eux. Un gros véhicule est attaqué par plusieurs motos et quelques voitures. Tout ce monde se trouve juste derrière les personnages et se déplace à vive allure. Il ne fait aucun doute que le convoi va les rattraper dans les minutes, voire les secondes, qui viennent. Un jet de Repérage permet d'obtenir l'un des renseignements suivants (à déterminer aléatoirement ou à choisir pour chaque jet réussi. Chaque PJ n'a droit qu'à un seul jet).

1 – Le gros véhicule, que les autres ont pris pour cible, est un semi-remorque qui ne semble pas armé. En revanche, il est superbement blindé.

2 – Le gros véhicule est un semi-remorque curieusement profilé. Son blindage est lisse et luisant, ce qui lui donne un aspect high-tech du plus bel effet. Ses roues sont protégées par des plaques de métal, et il semble que ses poursuivants aient bien du mal à le stopper.

3 – L'une des voitures porte un lance-flammes. En effet, à intervalles réguliers, de grandes flammes viennent lécher la remorque du camion...

4 – L'une des motos est équipée d'une mitrailleuse. Le staccato caractéristique de cette arme résonne aux alentours.

5 – Un guerrier équipé d'une hache et de griffes de combat est juché sur le camion. Il tente frénétiquement d'en percer le blindage.

6 – Au moment où le personnage se retourne, il voit distinctement un homme bondir d'une voiture et s'accrocher au semi-remorque.

Sur ces entrefaites, le cortège rattrape le véhicule des PJ. Ces derniers devront assurer pour ne pas sortir de la route, le combat motorisé prenant en effet pas mal de place sur le bitume. Ils se retrouvent pris au milieu des véhicules suivants :

— Une voiture de sport au look carnassier (sans aucun doute un véhicule des Fils du Métal). Elle suit le semi-remorque comme son ombre en lui crachant de temps à autre une grande langue de flammes.

— Un pick-up qui sert de plate-forme de tir à quatre guerriers équipés d'arbalètes.

— Quatre motos qui, pour l'instant, suivent le convoi en espérant qu'il sorte de la route. L'une d'elles est équipée d'une mitrailleuse. Son conducteur l'utilise avec parcimonie pour tenter de crever les roues du camion.

— Un semi-remorque vert, à l'apparence étrange. Il est très aérodynamique, son blindage est lis-

se et étincelant. Un grand dessin noir figure sur chacun de ses flancs : un cercle d'où sortent six branches pointues. La cabine est reliée à la remorque par une sorte de «boudin» cuirassé et les roues sont protégées par d'épaisses plaques de tôle. Vous l'aurez compris, c'est un véhicule fourmi. Deux guerriers en armes sont passés sur le toit du véhicule et tentent de pénétrer à l'intérieur. Rien n'y fait, ils ont à peine entamé le blindage. Les passagers du camion ne semblent pas riposter. Ils se contente de zigzaguer afin d'éviter que les pillards les doublent. Ils y parviennent aisément.

En tant que meneur de jeu, vous devez parvenir à décrire ce combat de façon tellement réaliste (et tellement effrayante) que les personnages n'auront qu'une hâte : sortir de la route. Pour les caractéristiques des Fils du Métal, utilisez l'archétype des règles du jeu. De toute façon, ils ne s'intéresseront aux PJ que si ces derniers les attaquent (ce qui ne devrait pas se produire).

Peu de temps après avoir doublé les personnages, le semi-remorque fait une embardée de trop et se couche délicatement (!) sur le côté, en écrasant le pick-up et tous ses occupants. Le carambolage qui s'ensuit est apocalyptique. Les motos et la voiture qui suivaient le convoi s'encastrent dans le semi-remorque en autant d'explosions retentissantes. Le camion glisse, roule, percute un talus, rebondit de l'autre côté en mélangeant pêle-mêle corps humains et morceaux de tôle, pour finir par se remettre sur ses roues ou tout du moins sur ce qu'il en reste (neuf des vingt-deux pneus ont volé dans toutes les directions, ajoutant encore au carnage !). À part les PJ, une seule moto parvient à sortir de l'accident. Ses deux occupants ne demandent pas leur reste et filent à toute allure vers le sud.

Lorsque les personnages s'approchent du semi, la porte côté passager s'ouvre, laissant apparaître un homme pâle et maigrichon, entièrement vêtu de vert (un scientifique fourmi). La cabine est très endommagée, et les parois sont couvertes de sang. Toujours sanglé sur son siège, le pilote agonise tranquillement. Blessé dans l'accident, il succombe à une hémorragie foudroyante. Il meurt avant même que les personnages aient compris ce qui se passe.

Le survivant, très nerveux, leur fait un sourire crispé, et leur propose le marché suivant : « Je vois que vous êtes moins agressifs que vos congénères. J'ai un problème et je suis pressé. Je vous propose de conduire mon camion jusqu'à son point d'arrivée, à environ 200 kilomètres d'ici, vers le sud. En échange, je m'arrangerai pour vous donner autant d'essence que vous pouvez en transporter et des munitions pour vos armes à feu. Le convoi ne doit pas tomber dans les mains des barba... heu, des tribus primi... enfin, de gens comme mes agresseurs. Son contenu est très dangereux. Euh, et invendable. Aidez-moi ! »

Normalement, les PJ devraient accepter le marché. De l'essence, cela ne se refuse pas ! (S'ils tuent la fourmi, le scénario risque de capoter. Encore qu'ils ne s'arrêteront sans doute pas en si bon chemin, et qu'ils chercheront sûrement à piller le camion. Expliquez-leur que pour cela, il leur faudra un chalumeau. Justement, les garagistes de la Halte des Bienheureux en ont un.)

Le début du voyage

La fourmi est vraiment mauvaise conductrice et préfère que l'un des membres du groupe monte dans la cabine avec elle. S'ils le désirent, les PJ peuvent même tous monter à l'intérieur, mais ils devront laisser leur véhicule sur place. Une fois la cabine nettoyée, il semble évident que tout ce qu'elle contenait de technologique a été cassé (c'est fragile, ces petites choses). La radio, qui aurait permis à la fourmi de se sortir de ce mauvais pas sans l'aide des barbares d'En-Haut, est en miettes.

Le voyage est relativement calme et les pillards sont rares. Le blindage du véhicule est suffisant pour décourager la plupart des agresseurs potentiels. Toutefois, les pneus ne sont plus assez nombreux pour permettre au camion de dépasser les 70 km/h, et la jauge d'essence passe très vite dans le rouge. Si les personnages s'arrêtent pour vérifier, ils s'apercevront qu'une fuite dans l'alimentation en carburant va les obliger à stopper dans la demi-heure qui suit. Par chance, c'est justement lorsque le camion commence à avoir des ratés qu'ils entrent dans une petite bourgade dirigée par des marchands, la Halte des Bienheureux.

Une ville si paisible !

Les PJ ont donc besoin de neuf pneus (facultatifs) et de 300 litres d'essence (obligatoires). Accessoirement, ils doivent passer inaperçus et éviter à tout prix que la remorque du camion soit ouverte. Cela ne paraît pas facile ? Cela ne va pas l'être ! La Halte des Bienheureux est dirigée de main de maître par un vieux marchand diplomate et malin, connu sous le nom de Coop. Il règne sur 203 âmes, réparties comme suit :

— **100 fermiers.** Ils cultivent le blé et le maïs et élèvent des porcs. Ils passent leurs journées à travailler et leurs soirées à se bourrer la gueule. Il y a fort à parier qu'ils ne prêteront même pas attention au véhicule blindé qui vient de s'échouer au milieu du village. Seuls les gamins viendront traîner autour pour essayer de voler de petites pièces métalliques et brillantes.

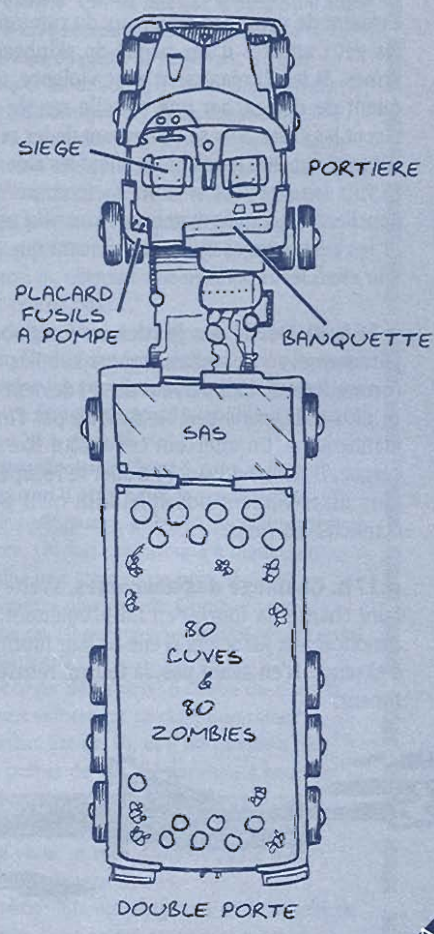
— **45 marchands**, dont Coop. Ils s'occupent de vendre ce que les fermiers produisent. Ils utilisent des plaques de casino comme monnaie d'échange pour simplifier le troc, mais sont tout disposés à utiliser les munitions ou le litre d'essence comme base de travail. Ils ne sont pas tous très malins, mais ont tous un score de Marchandage supérieur ou égal à 70. Les PJ les intéressent tous : ils croient que le camion contient moult richesses.

— **24 skinheads.** Ils protègent la ville des pillards. Ils patrouillent dans des jeeps militaires et font grand usage d'arbalètes (et de fusils-mitrailleurs pour cinq d'entre eux). Ils voient l'arrivée du groupe comme un gros problème, mais laissent faire les personnages, tant que Coop ne leur donne pas l'ordre de les chasser de la ville. Le soir de leur arrivée, Doc, le chef des skins, propose à Coop de forcer les portes du camion afin de savoir ce qu'il contient. Coop refuse... pour le moment.

— **4 guérisseurs.** Ayant des souvenirs du temps passé, ils comprennent les signes peints à la hâte sur les côtés du semi (le «cercle fourchu» est en fait le logo «danger de contamination biologique»

Le semi-remorque

Le camion est protégé par 12 points d'armure. Ses pneus ont chacun 30 points de vie. La seule partie moins blindée est le « boudin » qui relie la cabine à la remorque et qui contient le sas. Il n'est protégé que par 8 points d'armure. Le camion n'est pas armé, mais la cabine contient un grand placard qui renferme cinq fusils à pompe fourmi chargés (voir les règles de base). On peut accéder à la remorque de deux manières : par l'arrière et par la cabine. Pour entrer par l'arrière, il suffit de détruire purement et simplement les portes à l'aide d'une arme quelconque (causant au moins 20 points de dommages en une seule et même attaque, ou 100 points de dégâts cumulatifs). Si cela se produit, une sirène tonitruante retentit dans les entrailles du camion et un gaz jaunâtre s'échappe de l'ouverture. Il n'est plus toxique, mais les zombis, dont les cuves de protection viennent de s'ouvrir, le suivent de près. Dès qu'ils arrivent à l'air libre, ils commencent à chercher de la chair humaine. Entrer par la cabine est un peu plus simple. Il suffit de manœuvrer le sas (en tapant un code à dix chiffres sur un petit clavier. Le scientifique ne le révélera sous aucun prétexte). Arrivé dans la remorque, l'heureux explorateur se fera dévorer vivant par une meute de zombis affamés. Cela ne déclenche aucune sirène. Pour casser le sas, il faut lui infliger 40 points de dommages (ou 10 en une seule attaque). Bien entendu, dans ce cas, la sirène se met à hurler...



qu'utilisaient les savant d'avant la Comète). Ils vont prévenir Coop le plus rapidement possible mais ce dernier ne les écoute pas. Ils demandent que le camion soit chassé immédiatement de la ville.

— **15 justiciers**. Dangereux psychopathes, ils ont voué leur vie à la destruction des fourmis. Ils sont très légèrement cons et, n'ayant combattu que des fourmis en uniforme rouge (des militaires), ils ne voient pas en la fourmi scientifique un ennemi potentiel. Ils ne s'intéressent pas du tout aux nouveaux venus et se contentent de parader dans la ville, tenant à bout de bras des mannequins de paille habillés d'uniformes fourmis.

— **10 garagistes**. Ils possèdent tout le matériel nécessaire pour réparer la fuite dans l'alimentation, changer les pneus du camion, ainsi qu'assez d'essence pour faire le tour de la terre. Malheureusement, ils n'ont besoin de rien de ce que les personnages peuvent leur offrir, et ne sont donc pas faciles à décider.

— **5 amazones**. Elles comprennent tout de suite que l'homme en vert est une fourmi. Yvette, leur chef, décide de tenter un petit chantage, et demande de l'essence à la fourmi en échange de son silence. Ne pouvant accéder à sa demande, le scientifique refuse.

Chronologie

Le scénario étant particulièrement ouvert, la chronologie qui suit n'est valable que si les personnages ne font rien pour résoudre les problèmes qui vont survenir petit à petit.

● **16h. Arrivée des personnages.** Ils sont rapidement envahis par des tas de gamins qui essaient de voler des morceaux du camion sous les yeux amusés d'une bande de skinheads en armes. Si les PJ réagissent avec violence, ils risquent de déclencher une bataille rangée entre eux et les skins. S'ils se contentent de les repousser avec vigueur, les skins viennent les aider à faire fuir les «petites vermines» (comme ils les appellent). Quelques marchands viennent accueillir les personnages et leur annoncent que Coop, leur chef, les recevra le soir même.

● **16h 30. Défilé des justiciers.** Ces imbéciles paradent avec leurs mannequins habillés d'uniformes fourmi. L'employeur des PJ devient encore plus pâle, mais semble fasciné par l'un des mannequins. Un intercom est encore fixé à son casque. Il demande aux PJ d'aller le récupérer le plus discrètement possible, afin qu'il puisse contacter les siens.

● **17h. Chantage des amazones.** Yvette vient faire chanter la fourmi en lui promettant de la dénoncer aux justiciers si elle ne leur fournit pas d'essence. N'en ayant pas, la fourmi refuse gentiment.

● **18h 30. Réunion du conseil.** Les marchands et les skins les plus haut placés se réunissent pour savoir ce qu'ils vont bien pouvoir faire du camion. Doc demande son ouverture immédiate tandis qu'un guérisseur, passant outre l'interdiction d'intervenir dans le conseil, prévient Coop du danger qu'il recèle.

● **19h. Coop et les PJ.** Le chef du village se présente aux personnages le plus simplement du monde. Il leur offre l'hospitalité et refuse toute tentative de marchandage, prétextant que la nuit porte conseil. En fait, il veut encore réfléchir avant de prendre une décision sur le sort qu'il leur réserve. Il n'aura malheureusement pas le temps de prendre quelque décision que ce soit. Dans la nuit, la ville sera à feu et à sang (voir ci-dessous).

● **2h du matin. Yvette dénonce la fourmi.** Les justiciers viennent frapper à la porte du camion et exigent qu'on leur remette «le monstre». L'homme en vert, pas fou, refuse de sortir. Si on l'y force, il sera exécuté sans autre forme de procès. Les justiciers, si on ne leur ouvre pas, resteront sur le toit du camion jusqu'à l'aube.

● **6h du matin. Le retour des Fils du Métal.** Les survivants du combat de la veille (les deux sur la moto) reviennent avec douze copains, bien décidés à percer le secret du semi-remorque. Les skinheads les interceptent, et un combat titanesque se déroule aux abords de la ville. Les justiciers prennent le parti des Fils du Métal, qui sont très contents de trouver des alliés. Les amazones se rangent du côté des skins. Tous les autres se calfeutrent dans leurs maisons. C'est le moment rêvé pour voler de l'essence aux garagistes. Vous pouvez jouer ce combat de façon totalement impersonnelle («les guerriers se battent en dehors de la ville») ou en faire le début d'un grand final chaotique à souhait (si les Fils du Métal parviennent à pénétrer dans l'enceinte de la Halte et pourquoi pas, à faire sauter la porte du camion. Dans ce cas, les zombis se joignent à la fête).

● **Heure H. Le vol de l'intercom.** Si un personnage parvient à voler l'intercom aux justiciers, la fourmi appelle du secours. Il ne reste plus qu'à attendre la cavalerie, et à survivre jusqu'à son arrivée.

● **Heure H + 2. Le soutien.** Un hélicoptère fourmi équipé d'un système «furtif» antibruit et d'une visée infrarouge couplée à un minigun survole silencieusement la ville. Il interviendra sur demande de la fourmi.

● **Heure H + 4. Les renforts.** Un semi-remorque identique à celui que conduisent les personnages entre dans la ville. Il contient de l'essence, et est suivi par une énorme grue, censée pouvoir tracter n'importe quoi. Si on ne les détruit pas, les deux véhicules ressortent de la ville avec le camion des PJ, réparent les roues, et filent vers le sud. Bien entendu, les personnages ne seront pas payés. D'un autre côté, ils ne seront pas non plus exécutés. La fourmi les a pris en sympathie... Si les PJ attaquent les fourmis à ce moment-là, ils seront confrontés à deux commandos armés (soit quatorze hommes), sans oublier l'hélicoptère qui possède une autonomie suffisante pour soutenir les fourmis pendant trois heures. Les commandos portent des uniformes verts pour tromper les justiciers (la fourmi les a prévenu de leur présence).

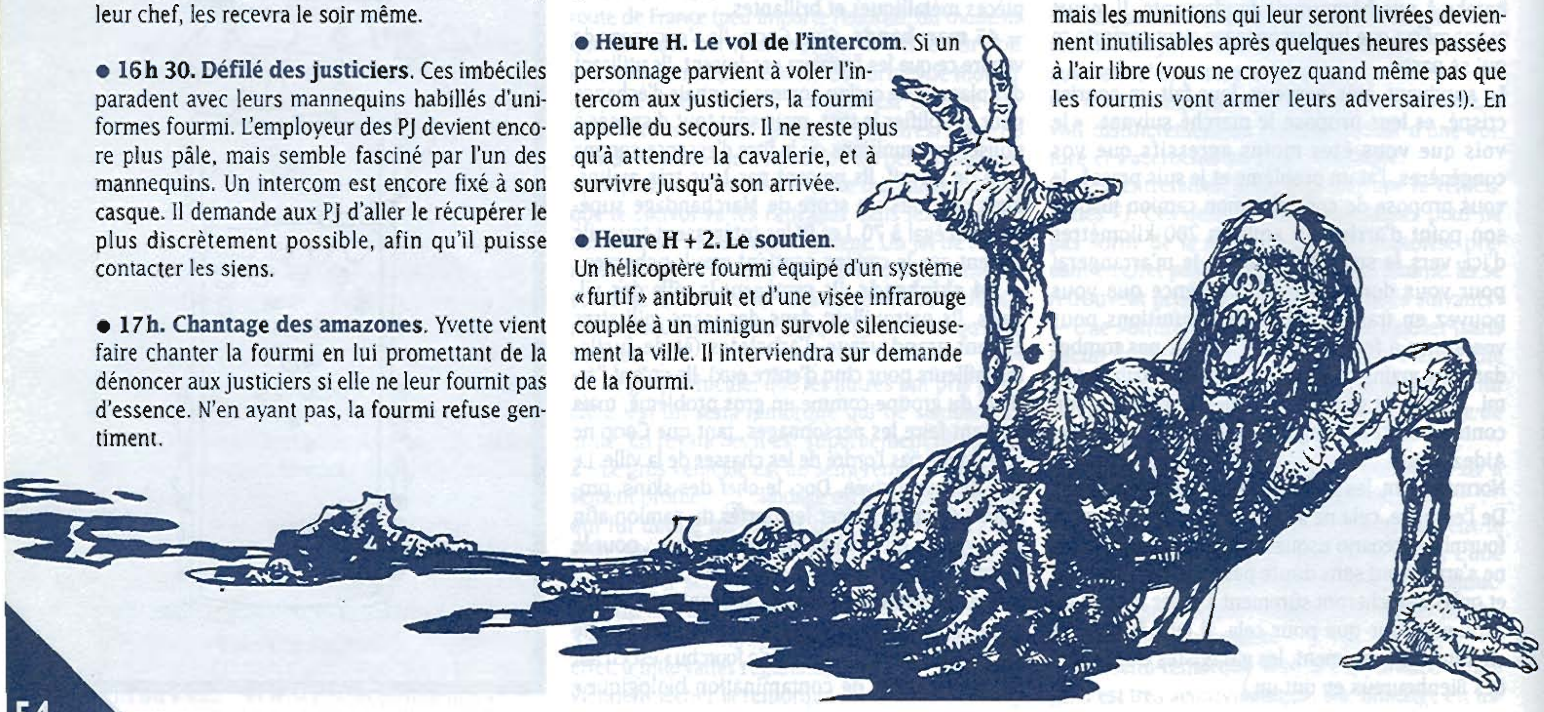
Les garagistes refusent tout compromis. Si les personnages veulent quitter la ville, il faudra leur voler de l'essence, et se résigner à aller lentement. Sans l'aide des garagistes, changer ou réparer les roues du camion est impossible. Ce n'est pas très grave, en fait. Il peut tout à fait rouler avec les treize roues restantes.

De leur côté, les marchands proposent aux PJ de s'allier avec les skins et les amazones afin de régler le compte des Fils du Métal (et des justiciers qui, de toute façon, commençaient à les gonfler sérieusement avec leur manie de défiler dans les rues en brandissant des mannequins de paille).

Les guérisseurs font tout leur possible pour guérir tous ceux qui en auront besoin, qu'ils soient Fils du Métal ou fourmis... mais ils n'auront aucune pitié pour les zombis qu'ils feront joyeusement cramer à coup de cocktails molotov. Enfin, les fermiers passent la nuit bouclés chez eux, à trembler de peur.

Épilogue

Si les personnages livrent le camion à l'endroit convenu (plus besoin de faire un nouveau plein, et le reste du voyage se passe sans encombre), ils seront payés comme promis par le scientifique, mais les munitions qui leur seront livrées deviennent inutilisables après quelques heures passées à l'air libre (vous ne croyez quand même pas que les fourmis vont armer leurs adversaires!). En



revanche, l'essence est tout à fait pure. Ce n'est déjà pas mal. S'ils cherchent à doubler la fourmi ou à la faire chanter, il y a de grandes chances que cela se termine par un massacre (voir la description de l'entrée d'une ville fourmi dans les règles de base. Il y a de quoi calmer même le pire des excités, non ?).

Si les personnages se contentent de « tenir » jusqu'à l'arrivée des renforts appelés par l'intercom, ils n'auront que la vie sauve et leurs yeux pour pleurer... Moralité : les fourmis ne sont pas prêteuses, et salement dures en affaires.

Croc

illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Bitume

▶ *Les belligérants*

Utilisez les archétypes fournis dans les règles (en prenant soin de modifier les talents associées aux armes non utilisées) et équipez-les comme suit :

— **Skinheads (24)** : Vêtements en tissu (protection = 1), arbalètes (x19), fusils-mitrailleurs (x5), grenades offensives (x3), grenade incendiaire (x1), jeeps (x3). Tous possèdent en plus un poignard et une matraque.

— **Fils du Métal (14)** : Vêtements en cuir (protection = 2), arbalètes de poing (x4), bazooka (x1), fusil à pompe (x1), canons sciés (x2), arbalètes (x3), griffes de combat et hache (x3), quatre voitures blindées équipées de : mitrailleuse légère (x1), canon à tir rapide avec 10 obus (x1), lance-flammes avec un seul coup (x1). Tous possèdent 2 ou 3 poignards qu'ils n'utilisent que pour achever les blessés.

— **Justiciers (15)** : Vêtements en tissu (protection = 1), arcs (x5), arbalètes (x5), fusils (x2), canon scié (x1), épée à deux mains (x2). Tous possèdent un poignard mais préfèrent utiliser les armes à distance.

— **Amazones (5)** : Vêtements en tissu léger (protection = 0), arcs (x4), carabine (x1). Les amazones, en plein combat, iront « emprunter » un tracteur de semi-remorque aux garagistes. Celui-ci est équipé d'une mitrailleuse lourde en tourelle.

— **Guérisseurs (4)** : Vêtements en tissu (protection = 0), cocktail molotov (x24) pour lutter contre les zombis à partir du moment où ces derniers sortent du camion, scalpels utilisés uniquement pour soigner.

▶ *Les zombis*

Les sympathiques créatures qui logent dans le semi-remorque finiront bien par sortir de leur cachette à un moment ou à un autre de l'aventure. Les personnages auront alors fort à faire s'ils ne veulent pas leur servir de repas. Même si les zombis possèdent les mêmes caractéristiques que des êtres vivants, leurs compétences sont loin d'égaler celles du PJ moyen. Toute compétence qui n'est pas indiquée est censée avoir un score de 5.

Force 7	Agilité 2
Précision 1	Perception 4
Endurance 5	Beauté 1
Intelligence 2	Rapidité 1
SI inutile	PV 40
PP inutile	CH inutile
Combat 50	Repérage 25
Résistance 80	

Les zombis au combat

Leur tactique est simple : ils titubent jusqu'à une proie, l'agrippent et la mordent. Un zombi qui attaque un humain passant à sa portée (n'oubliez pas sa Rapidité de 1) peut tenter de le saisir (deux jets de Combat, un pour chaque bras). Chaque réussite lui accorde un bonus de +20 au troisième jet de Combat, celui de la morsure. Celle-ci inflige D6-1 points de dommages (minimum 1). Par ailleurs, chaque coup porté avec les bras inflige D6-4 points de dommages (minimum 0). Pour la localisation, procédez normalement, mais ignorez les résultats indiquant la partie basse du corps, bas-ventre compris (sauf si le zombi est à terre ou dans une position lui permettant de frapper les jambes sans avoir à se baisser). Tout être vivant blessé par un zombi (qui perd au moins un point de vie) doit immédiatement réussir un jet de Résistance + 20 points, avec un malus de -10 par point de dégât causé par l'attaque. Un échec indique que le personnage a été touché par un peu de produit chimique XV-2. Le jour où il mourra, il se transformera en zombi après être resté « mort » pendant D6 jours. Bien sûr, ne le dites pas aux personnages contaminés. Faites-leur la surprise dans quelques scénarios, lorsqu'ils auront tout oublié de cette aventure.

Comment s'en débarrasser

Le seul moyen d'éliminer efficacement un zombi est le lui faire sauter la tête ou de le brûler. Des attaques puissantes et répétées sur d'autres parties du corps peuvent aussi faire l'affaire, mais ce sera plus long.

Toute attaque d'une arme incendiaire (cocktail molotov, lance-flammes, grenade au phosphore, etc.) inflige des dommages triplés à un zombi. Par ailleurs, tout zombi touché à la tête et qui subit au moins 2 points de dommages est tué sur le coup. Si les PJ s'en aperçoivent, ils peuvent exceptionnellement viser la tête de la créature avec un bonus de 30 points (les zombis ne bougent pas assez pour rendre l'opération difficile).

À défaut, il suffit de toucher le zombi (c'est facile) et lui enlever la totalité de ses points de vie. Tant qu'il ne tombe pas à 0, il ne subit aucun effet néfaste. Inutile donc de localiser les blessures. Lorsque le zombi a perdu ses 40 points de vie, il est considéré comme étant physiquement détruit.

Galerie de portraits

Lents et maladroits, les zombis peuvent, dans un premier temps, prêter à rire, mais on s'aperçoit rapidement qu'ils ne sont pas si amusants que cela. Leur apparence générale est celle d'un corps humain nu ou à demi nu, couvert de sang séché, et portant de très profondes blessures. La présence de gaz XV-2 dans leur organisme les maintient en vie, mais leur inflige d'effroyables douleurs. C'est d'ailleurs pour cela qu'ils passent leur temps à gémir en traînant les pieds. Le seul moyen pour eux d'apaiser leurs souffrances est de manger de la chair humaine fraîche. Les PJ feront l'affaire...

Les zombis contenus dans le semi-remorque ne sont pas tous tristement identiques. La plupart étaient, de leur vivant, des fourmis soldats, mais certains sont des gens de la surface, victimes du premier accident. C'est le cas du groupe suivant :

— **L'agent de police** : Un peu mieux conservé que les autres, cet ancien justicier se contente de murmurer « Paaaaaapiers siouplait » tout en brandissant un revolver. Il peut même l'utiliser, avec un talent de Tir de 5.

— **Le chien** : Les animaux zombis, ça existe. Celui-là était doberman quand il était vivant. Il n'aboie plus et avance aussi lentement que ces compagnons d'infortune humains.

— **Le clown** : On ne sait pas trop d'où il vient, mais il a un goût certain pour s'habiller. Ses grandes chaussures le gênent un peu pour marcher et son gros nez rouge ajoute encore au comique (?) de la situation.

— **La majorette** : Elle devait être sacrément belle quand elle était vivante. Avec un œil en moins et la mâchoire inférieure pendante, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. Avec sa petite jupette tachée de sang et son bâton qu'elle passe son temps à ramasser, elle fait plutôt pitié...

— **Le corps coupé en deux** : Il rampe sur le sol en faisant des bruits dégoûtants. Il peut surprendre les personnages, qui ne s'attendent pas à être attaqués depuis le sol. Il ne lui reste plus que 20 points de vie.

— **Le goudronné** : Tombé dans le bitume chaud quand il était petit, le goudronné est tout noir, gluant, et laisse de vilaines traces par terre. Un fois cramponné à quelqu'un (au moins une attaque de bras réussie), il ne le quitte plus (jet de Combat avec un malus de 10 points pour se libérer, un essai à chaque tour).

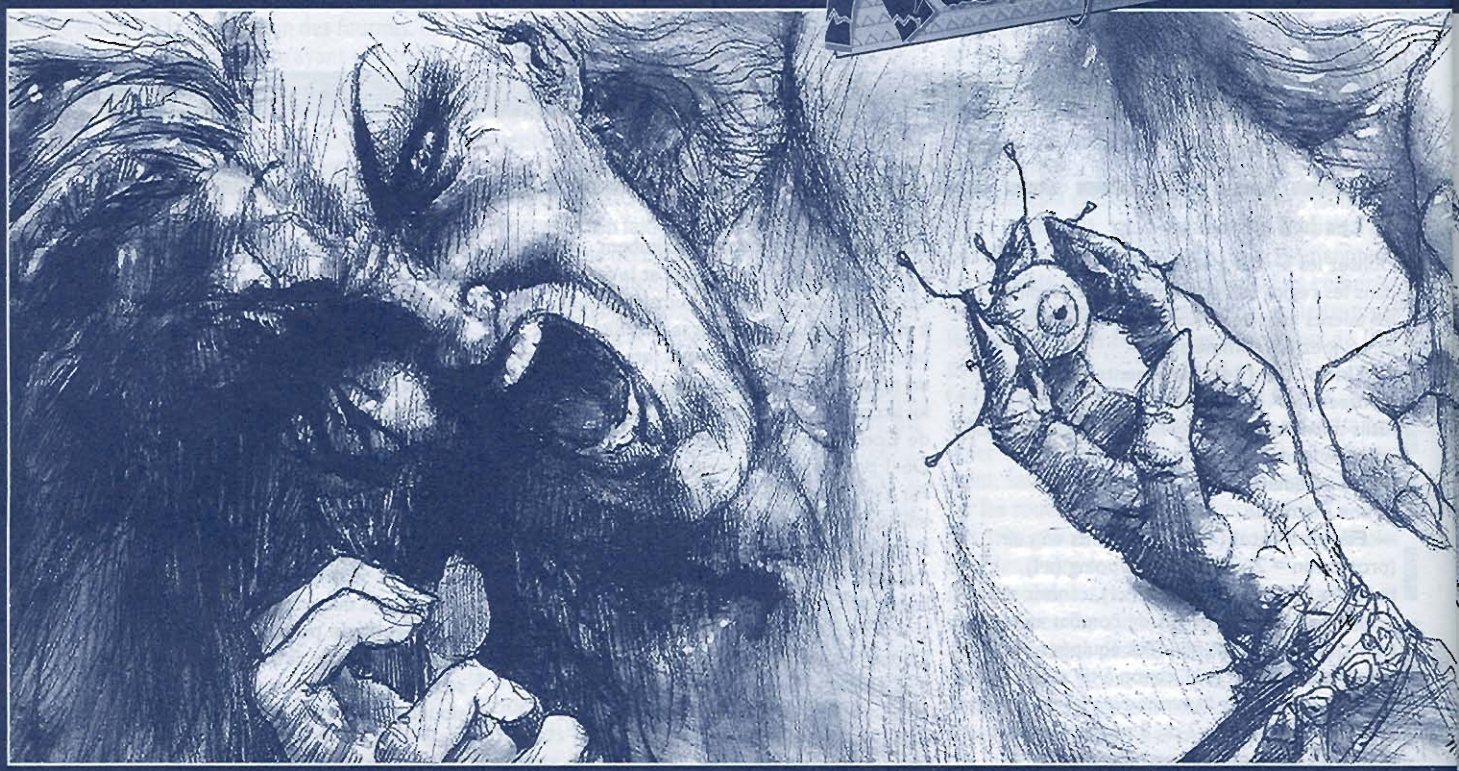
— **Le corps décapité** : Il titube de-ci de-là, cherchant vainement sa tête. Son talent de Combat est de 10, et il ne possède plus que 35 points de vie. S'il parvient à toucher un personnage avec ses deux bras, il passe les trois tours qui suivent à le décapiter pour lui voler sa tête. Cela entraîne bien évidemment la mort du PJ.

— **La tête** : Elle ne bouge pas et se contente de mordre tout ce qui passe à sa portée. Elle ne possède plus que 5 points de vie.

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

AD&D2

Rhadjabán



Destiné à des aventuriers de niveau 6 à 8, ce scénario se déroule dans la région d'Artab, détaillée dans expérimenté et n'ayant pas peur d'improviser, ainsi qu'à des joueurs capables de prendre des

Épisode I

DÉPRIME

Début délicat

Déchéance. La vie de héros est agréable. On est chéri et adulé par ses admirateurs, qui sont aux petits soins pour vous. Après avoir défait le faux dieu (voir *Le colosse aux pieds d'airain*, dans notre précédent numéro), les personnages ont pu jouir de tous les avantages que leur conférait leur réputation. Les bourgeois de Rhadjabán se battaient pour leur soutirer une participation à une de leurs soirées ; les marchands leur offraient leurs plus belles marchandises contre une bénédiction ; les femmes se pâmaient à leur passage (les plus démonstratives d'entre elles, du moins).

Le clergé, tout en ayant pris soin de féliciter les aventuriers pour leur bravoure, ne fit pas un si grand cas de leur exploit, et se mit même à voir d'un mauvais œil cet excès de popularité. Quelques sermons de mise en garde contre les faux prophètes calmèrent les ardeurs de la portion la plus pieuse de la population. D'autant plus que les choses se gâtèrent rapidement.

Décharges. Par le passé, l'Anneau de Sahál a été entièrement vidé de son énergie à plusieurs reprises. Rares sont les habitants de Rhadjabán qui se souviennent de la dernière fois où cela s'est produit mais, jusqu'à présent, cela ne l'avait jamais empêché de recommencer à absorber des éclairs. Or, quelques jours qu'il ait été déchargé par les aventuriers, un des orages quotidiens qui fertilisent la région produit une quantité inhabituelle d'éclairs. Au lieu de frapper l'Anneau, ils s'abattent sur les bâtiments de la ville. Deux personnes meurent foudroyées. Du fait de la présence de l'Anneau, rares sont les demeures équipées de paratonnerres. Seules les plus anciennes (datant d'avant l'Anneau) et celles dont les propriétaires se sont laissés convaincre par les chasseurs de foudre que deux précautions valaient mieux qu'une sont ainsi protégées. Le lendemain, des éclairs s'abattent sur la côte des Charpentiers, et une partie du quartier disparaît dans les flammes.

Dévastation. Les magiciens ne sont pas en mesure de fournir une explication au dysfonctionnement de l'Anneau, mais la population de Rhadjabán est prompte à en trouver une. C'est de la faute des étrangers ! Ils ont cassé l'Anneau de Sahál ! La popularité des personnages décroît bien vite, d'autant que les impacts de foudre se multiplient dans Rhadjabán, et que le nombre des victimes augmente chaque jour. Les chasseurs de foudre œuvrent vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour équiper le plus de bâtiments possible. La population, terrifiée, se terre dans les caves à l'apparition du moindre nuage. Aucun quartier n'est épargné. En quelques jours, la ville est dévastée. Les bâtiments encore debout sont noircis par la fumée des incendies.

Les prêtres et les chevaliers d'Airain organisent les secours avec efficacité, mais le moral est au plus bas. Les magiciens ne semblent pas voir de solution à ce problème. L'Anneau de Sahál reste obstinément inefficace, malgré les efforts conjugués et permanents de ses gardiens. Les cas d'hystérie se multiplient et certains habitants finissent même par se suicider, tant la tension et la peur qui les habitent sont grandes. La situation est certes grave, mais la réaction des citoyens de Rhadjabán a de quoi surprendre. Comment quelques éclairs peuvent-ils provoquer une telle détresse ?

« La politique est un jeu de dés. »
Taffir Molusken,
seigneur de Havresol.

Dénicheurs d'étincelles

notre numéro 96. Faisant suite au grand écran du numéro précédent, il conviendra à un meneur de jeu initiatives. Attention : pour un scénario AD&D2, sa forme est assez atypique.

Dévoilons la vérité

Défense désespérée. La cause des tourments des citoyens de Rhadjabân se trouve à Djarabân, la ville parallèle. Cette dernière a beaucoup souffert ces derniers temps de l'intrusion de plusieurs Oroboros dans ses murs, mais ce n'est rien à côté de ce qui l'attend. La sphère protectrice qui entoure la ville est d'ordinaire en grande partie alimentée par l'Anneau de Sahál. Or, c'est la première fois que l'Anneau est déchargé depuis l'érection de la sphère. La famille Keffmeth, les Djaezzins et tous ceux qui possèdent quelques pouvoirs magiques se battent pour maintenir la protection en place malgré la carence soudaine en énergie, mais leurs forces diminuent rapidement. Sans l'aide de l'Anneau, ils seront incapables de repousser une offensive concertée des forces démoniaques. Contrairement à ce que pensent les magiciens de Rhadjabán, l'Anneau n'est pas totalement inopérant. Cependant, la faible partie des éclairs qu'il absorbe est directement pompée par les Keffmeth. Or, l'Anneau a besoin d'atteindre une certaine charge critique pour fonctionner convenablement.

Entre la destruction de quelques maisons à Rhadjabán et l'anéantissement de Djarabân, Haroun Ibn Keffmeth n'a pas hésité. Il se sert sans vergogne de toute l'énergie que l'Anneau peut lui fournir. La situation semble sans issue car, tant que l'Anneau ne sera pas suffisamment rechargé, il ne pourra pas fonctionner normalement. Mais laisser l'Anneau se recharger signifie la fin de Djarabân...

Désarroi. Les personnages n'auront aucun mal à apprendre de quoi il retourne s'ils prennent la peine d'aller consulter les magiciens de Rhadjabán, ainsi que les keffemites. La situation semble inextricable. Personne ne sait où trouver une quantité d'électricité suffisante pour permettre à l'Anneau de Sahál d'atteindre sa charge critique en une fois. Sharrid (voir *Les feux du ciel*, dans notre n°96) est l'un des rares magiciens qui étaient en fonction la dernière fois que l'Anneau s'est déchargé, il y a vingt-cinq ans. Cependant, à cette époque, il avait suffi de réamorcer le processus à l'aide de quelques sortilèges. Bien sûr, Sharrid ignore que l'érection de la sphère protectrice de Djarabân est postérieure à cet événement (elle ne date que d'une vingtaine d'années). Le clergé est désemparé et ne se montre pas d'une grande aide. Les prêtres finissent même par avoir des difficultés à calmer les esprits des fidèles.

La seule solution, d'après de nombreux mages, serait de faire appel à Sahál. C'est lui qui a conçu l'Anneau et qui l'a remis en état à chaque fois que c'était nécessaire. Il saurait quoi faire. Le problème est que personne n'a de nouvelles de lui depuis vingt ans, et qu'il n'est même pas certain qu'il soit encore en vie...

Déclin

Jouez les quelques jours qui séparent la fin de l'aventure précédente du début de celle-ci. Faites bien sentir au groupe que la liesse et l'adulation se transforment rapidement en terreur et en défiance, puis en folie suicidaire. Même si les personnages ne se sentent pas coupables, cela leur donnera sûrement l'envie de laver leur honneur et d'agir pour remettre les choses en ordre.

Deus ex machina ?

Pendant que Rhadjabán est à feu et à sang, que font Airain et le Dragon aveugle ? Pas grand-chose ! Il faut se souvenir qu'ils viennent d'achever une de leurs titanesques batailles pour le contrôle des fragments de la météorite. Ils ont plus le désir de récupérer que de remettre immédiatement le couvert. Dans les époques passées, les agissements des aventuriers ne seront pas de nature à éveiller leur attention, aussi n'y aura-t-il aucune intervention de ces deux puissances dans ce scénario.

Délires délétères

Décoctions. L'économie et l'équilibre de la région d'Artab reposent sur le bon vouloir des Skillkyss. Peu de gens voudraient l'admettre et rares sont ceux qui le réalisent, mais c'est un fait. Les hommes bleus fournissent aux habitants de la région quantité de produits du désert, plus ou moins stratégiques. Par exemple, sans en faire état publiquement, même les prêtres d'Airain requièrent leurs services afin de se procurer les baies qu'ils utilisent dans la préparation de leurs confitures. Mais les ingrédients les plus précieux que fournissent les Skillkyss sont ceux qui interviennent dans la préparation du fizz et du khetzâl. L'un d'eux entre dans la composition des deux breuvages : le slizzard ou serpent du rêve. Les propriétés hallucinogènes et oniriques de cette créature bien particulière en font un instrument de choix pour les magiciens, les Nains kâs et, bien sûr, les Skillkyss eux-mêmes.

Dévotion déplacée. Quand on parle du loup, on en voit la queue. Les prêtres d'Airain auraient bien fait de méditer cet adage quand ils ont défini le dogme de leur religion. Plutôt que de glorifier les valeurs positives de l'être humain, ils ont choisi de faire d'Airain un dieu vengeur. Alors qu'il aurait simplement pu éclairer l'âme de ses fidèles, les prêtres lui ont fait pourfendre la « Ténèbre » de ses rayons purificateurs.

Il est certain que ce schéma théologique marche bien et qu'il aurait fallu avoir beaucoup d'ambition, d'imagination et d'éloquence pour parvenir à en imposer un autre. Cependant, si cette idée fonctionne, c'est parce que dans les autres panthéons, la Ténèbre a un nom. Dans le panthéon vierge d'Airain, la Ténèbre, même sous les traits de la déesse Thanéos, n'était qu'un vague concept regroupant tout ce qui était « mal » et la pratique de la magie noire. Cela laissait la bride sur le cou à l'imagination des fidèles, qui se mirent à concevoir les pires représentations possibles pour l'adversaire de leur dieu. Des légendes de héros allant défier Thanéos en son royaume ou de servants de la Ténèbre accomplissant ses basses œuvres dans le monde virent le jour. Avant que les prêtres puissent reprendre le contrôle de la situation, la Ténèbre avait pris corps et s'était profondément implantée dans la tradition populaire.

Or, comme Maste avait su profiter de la ferveur des croyants pour devenir Airain, Gryndil, une créature originaire de la frontière du plan négatif et du demi-plan de la poussière, puisa dans les peurs et l'inconscient des habitants d'Artab pour donner corps à la Ténèbre. Gryndil n'est pas d'essence divine et n'a pas la puissance d'Airain, loin s'en faut. Elle ne représente d'ailleurs pas une menace pour lui. Au contraire, en donnant forme aux angoisses des croyants et des superstitieux, elle renforce même le pouvoir du dieu vengeur. Ses pouvoirs sur le plan matériel, si formidables qu'ils soient à l'échelle humaine, sont limités. Son domaine est le monde du rêve ou, plus exactement, celui du cauchemar.

Déesse défigurée. Une trentaine d'années après l'établissement du culte d'Airain, après qu'une génération entière ait été nourrie d'histoires horribles sur la Ténèbre, Gryndil perçut les troubles dans les rêves des habitants d'Artab et décida d'en tirer profit. Les esprits des mortels tombèrent vite sous son influence, et Artab vécu des heures noires. Les nuits étaient pleines de cauchemars et de souffrances morales, et Gryndil s'en repaissait sans que quiconque puisse s'opposer à elle. À l'époque, Maste était trop faible, et trop occupé à devenir Airain, pour réagir. Le culte lui-même subit les effets du désespoir qui avait envahi les âmes. De la noirceur et la terreur de la nuit naquirent les chevaliers d'Airain. Armes vengeresses de leur dieu de lumière, ils se mirent en quête pour redonner foi et confiance aux habitants d'Artab. Grâce à de propices dénonciations et à quelques enquêtes sommaires, ils eurent vite fait de découvrir quels infidèles corrompaient l'esprit de leurs concitoyens. Ce fut la première inquisition. Bien sûr, « l'enthousiasme » excessif des chevaliers d'Airain eut pour effet de plonger un peu plus la population dans la désolation et la détresse, autrement dit dans les bras de Gryndil, dont le pouvoir augmenta encore.

Détestable Slizzard...

Jusqu'à l'apparition de Gryndil, le Songe (le domaine onirique jouxtant Artab) était sous le contrôle des Nains kâs et des Skillkyss (pour plus de précisions sur le Songe, voir l'encadré *Dévoilement*, dans l'épisode II). Chacun de ces peuples avait développé des techniques pour accéder au Songe, en modifier la nature ou en tirer des informations. Mais le pouvoir de Gryndil était bien trop grand et même une action conjointe des deux peuples tourna à la déroute. Les plus sages parmi les Kâs et les Skillkyss devinrent fous, et les autres se retirèrent pour lécher leurs blessures psychiques. C'est d'ailleurs à cette occasion de Gryndil acquit son nom (c'est un mot skillkyss signifiant « folie »).

Mais un Skillkyss du nom de Sildrynn refusa de s'avouer vaincu. Dans une quête aujourd'hui légendaire parmi son peuple, il affronta de multiples épreuves pour parvenir jusqu'au royaume tissé de cauchemars de Gryndil. Là, il réussit à la tromper et l'amena à s'incarner dans un rêve de sa façon. Profitant de l'avantage qu'il avait sur Gryndil, Sildrynn s'attaqua à elle et parvint à lui arracher un œil. Poursuivi par la déesse folle de rage, il parvint de justesse à revenir parmi les siens.

Désillusions. La blessure infligée à Gryndil lui fit perdre une partie de sa puissance, mais affaiblit le contrôle qu'elle exerçait sur ses pouvoirs. Alors qu'elle avait été subtile et avait poussé en douceur ses victimes vers la folie, le déchaînement de sa fureur eut tôt fait d'être repéré par les magiciens de Rhadjabán. Comprenant à quoi il avait affaire, Sahál fut prompt à réagir. Il modifia les enchantements de son Anneau, alors fraîchement érigé, pour qu'il accorde une protection à la région contre les pouvoirs oniriques de Gryndil.

Sildrynn fut fêté comme il se doit par les siens, qui le surnommèrent le Trompeur. Il apprit à ses semblables les techniques qu'il avait utilisé pour vaincre Gryndil. Aujourd'hui encore, le titre de Trompeur est accordé au tisseur de rêves le plus habile parmi les Skillkyss.

Pour des raisons qui lui étaient propres, Sahál ne révéla à personne la nature de son intervention. Seuls les magiciens qui l'avaient assisté dans son enchantement furent mis dans le secret. Bien sûr, une fois les cauchemars arrêtés, le clergé en accorda le crédit aux chevaliers d'Airain, ce qui établit très rapidement leur réputation.

Défense d'énucléer

Défaite. Gryndil n'abandonna pas la partie. Elle était en effet à la fois désireuse de se venger et de récupérer son œil. Ce dernier étant indestructible et facilement détectable par les traces qu'il laissait dans le plan onirique, elle pensait pouvoir se le réapproprier aisément. Elle s'incarna donc dans le plan matériel et se mit en chasse. C'était une erreur... Les Skillkyss avaient découvert qu'ils pouvaient observer ce que voyait l'autre œil de Gryndil en examinant celui qu'ils possédaient. Ils n'eurent aucun mal à lui tendre une embuscade, dont ses pouvoirs démoniaques ne la sauvèrent que de justesse. Ne pouvant mener elle-même sa quête, Gryndil conçut une créature qui pourrait s'en charger à sa place, le slizzard. Paradoxalement, le monstre qui devait venger la déesse borgne apporta tant de bienfaits aux Skillkyss que leur mode de vie s'en trouva complètement changé.

Dévoreur. Le premier slizzard était une créature formidable, un lézard gigantesque muni de pattes griffues, capable de s'enfouir dans le sol, de percevoir les limbes oniriques et d'y voyager, et surtout d'avaler une douzaine de Skillkyss sans ralentir sa course. Gryndil avait mis toute l'énergie qu'elle pouvait envoyer sur le plan matériel dans cette funeste création. Si le monstre n'était pas capable d'accomplir sa mission seul, il était capable de se reproduire par scissiparité, libérant des versions miniatures de lui-même qui ne demandaient qu'à grandir et à continuer la chasse. Sa mission était de retrouver l'œil manquant et de le ramener à Gryndil à travers le Songe. Cependant, la déesse avait mésestimé les talents guerriers des hommes bleus. Ceux-ci parvinrent à tuer le slizzard. Quelques semaines après, ils furent de nouveau attaqués, cette fois par un

groupe entier de slizzards d'une taille fort réduite (quelques mètres de long à peine). Ces rejetons du slizzard originel n'avaient pas attendu d'avoir atteint leur pleine maturité pour se mettre en chasse. Comprenant le danger qu'ils couraient, les Skillkyss se mirent à traquer les petites créatures qui ne manqueraient pas de devenir d'énormes slizzards. Peu après, lors d'un festin où était servi des slizzards frits, les Skillkyss se rendirent compte de leurs étranges propriétés. Leur corps se trouvant partiellement dans le Songe, ils permettaient d'acquérir une perception du monde onirique de bien meilleure qualité que toutes les méthodes employées jusque-là. De plus, une transe induite par des résidus de slizzard mélangés à de la bleuche (*CB* n° 96, p. 41) rendait possible le contact entre des Skillkyss et leur dragon totem. Les autres races ne furent pas longues à profiter des bienfaits des slizzards. C'est ainsi que le fizz et le khetzâl virent le jour.

Déplacements. Cependant, la quantité de slizzards disponibles était réduite. Bien que profitant du commerce avec Rhadjabán, les Skillkyss n'avaient pas la moindre intention de voir flamber le cours du serpent de rêve, car cela aurait créé beaucoup trop de tentations et de tensions. Du fait de la nature extrêmement agressive des slizzards, il n'était pas question de les élever. La solution fut trouvée par Sildrynn, décidément très malin. Comme les slizzards poursuivaient l'œil de Gryndil, une tribu de Skillkyss en serait le dépositaire, et se laisserait poursuivre à travers le désert. Elle serait dotée des meilleurs shôg-shôgs afin d'avoir de bonnes chances de garder ses poursuivants à distance. Si elle se faisait rattraper, il était interdit à ses membres de tuer les slizzards qui n'étaient pas encore parvenus à maturité, afin de s'assurer que la reproduction s'effectuerait bien. Une seconde tribu suivrait la première et les slizzards. Ses membres récolteraient la moitié des serpents nouveau-nés (qui se déplaçaient plus lentement). Les Skillkyss se mirent à développer des techniques de combat qui leur permettaient d'incapaciter les slizzards sans les tuer. Comme une tribu ne pouvait jouer le rôle d'appât pendant plus d'une ou deux saisons consécutives, ils instaurèrent les grands rassemblements de tribus à Rhadjabán. Là, protégés des slizzards par la proximité de l'Anneau de Sahâl, les Skillkyss organisèrent des joutes de lutte afin de déterminer quelle tribu était la plus à même de devenir le nouvel appât. Les vainqueurs reçoivent pour cette période le titre de Sildrynn. Les Sildrynn « sortants » s'occupent du ramassage des serpents et touchent un plus fort pourcentage des revenus dus aux slizzards. Avant chaque rassemblement, alors que les autres tribus s'approchent de la ville, la tribu Sildrynn du moment se déplace jusqu'au point du désert le plus éloigné de Rhadjabán. Une fois qu'elle a été rejointe par les slizzards, elle se précipite vers la cité, dans une course folle qui dure plusieurs jours. Les shôg-shôgs des Sildrynn étant bien plus rapides que les slizzards, cela laisse le temps au rassemblement de se tenir avant que les serpents du rêve n'atteignent Rhadjabán. Les Skillkyss préfèrent que ces créatures restent à l'écart de la ville, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, les slizzards, lorsqu'ils subissent la double influence attractive et répulsive de l'œil et de l'Anneau, deviennent nerveux et risquent de s'entretuer. Ensuite, les Skillkyss préfèrent garder secrète l'existence des slizzards adultes. La passage de l'œil de Gryndil à la nouvelle tribu Sildrynn pourrait se dérouler dans le désert pour simplifier la procédure, mais le rassemblement des tribus est la seule occasion que les Skillkyss ont d'honorer leurs héros comme il se doit. À part celle des Sildrynn, chaque tribu n'est représentée que par cinq de ses membres, ce qui fait tout de même un total de plusieurs centaines d'individus.

Traditionnellement, les Sildrynn arrivent à Rhadjabán un ou deux jours avant les autres tribus. La loge princière du théâtre des Skillkyss leur est réservée, et c'est là qu'ils installent leur tente. Le rassemblement, épreuves de sélection, périodes de communion et commerce compris, ne dure jamais plus d'une semaine.

Défections. Cette nouvelle organisation ne fut cependant pas du goût de certains Skillkyss. Certains d'entre eux refusèrent absolument de consommer des slizzards, prétextant que cela donnait plus de pouvoir à Gryndil. Ils firent sécession et, pour certains, reprirent leur ancienne existence (les Skillkyss du parc aux Senteurs sont de ceux-là, bien que la perspective d'être privés de la présence de leur totem les ait un peu perturbés. Voir *Les feux du ciel*, *CB* n° 96). D'autres Skillkyss, plus radicaux, arguèrent du fait que si Gryndil était l'instrument de leur maîtrise du Songe, ils se devaient de la servir et non de la combattre. Ils fondèrent un culte dédié à la déesse borgne et se firent appeler collectivement les « gryndils ». Jusqu'à présent, ils ne sont pas entrés directement en conflit avec les autres Skillkyss, et se sont contentés de se gaver de slizzards afin d'être plus proches de leur maîtresse. Leur nombre n'est pas suffisant pour mettre en péril le cycle de reproduction des slizzards, et c'est uniquement pour cela que les autres Skillkyss n'intentent aucune action contre eux.

Privée de son influence sur les esprits d'Artab, Gryndil n'en a pas moins conservé l'identité de Thanéos. Elle peut toujours se nourrir des peurs qui lui sont destinées. Son impuissance la ronge pourtant, et elle rêve de vengeance. Il existe un temple dédié à la déesse borgne à Havresol, où officient quelques gryndils, mais personne n'a jamais fait le rapprochement avec Thanéos (qui n'est même pas censée être borgne).

Démoniaques éclairs

Détectives

Démence. La folie suicidaire qui s'empare aujourd'hui des habitants de Rhadjabán est l'œuvre de Gryndil. Une fois l'Anneau de Sahâl déchargé, les enchantements qui protégeaient la région de son pouvoir ont été temporairement neutralisés. La perte de son œil a coûté cher à Gryndil. Éprouvant des difficultés à les voir, elle a du mal à sculpter ses cauchemars. Mais les esprits endoctrinés des fidèles d'Airain sont une proie facile pour une maîtresse du Songe. De nuit en nuit, elle a distillé le doute, la peur puis l'effroi, jusqu'à ce que les plus sensibles soient persuadés que l'apocalypse était arrivée. Ceux qui tentent de fuir sont les proies les plus faciles, car leur courage les a abandonnés.

Gryndil n'a pas l'intention de tuer tous les habitants de Rhadjabán, ce serait scier la branche sur laquelle elle se tient, mais elle veut provoquer une angoisse collective telle que son emprise sur la population perdurerait même si l'Anneau venait à être réactivé.

De plus, les circonstances font que c'est également le moment rêvé pour récupérer son œil. Si elle y parvenait, Airain aurait du souci à se faire. Le contrôle qu'elle obtiendrait sur Artab serait total. En effet, cela signifierait la disparition des slizzards, donc celle du fizz et du khetzâl, et donc la fin probable de l'Anneau lui-même...

Décès. Au troisième jour de folie (soit environ une semaine après que l'Anneau ait été déchargé), deux Skillkyss viennent trouver les aventuriers. L'un d'eux est facilement identifiable à ses vêtements comme étant un homme bleu du désert. L'autre est un Lisse, l'un des habitants de la sente aux Serpents qui servent d'apprentis aux magiciens du Cercle étincelant.

Le nomade est très mal en point. Une bave bleutée coule de ses lèvres écailleuses, ses yeux fendus roulent sans cesse dans leurs orbites, et il semble avoir totalement perdu le contrôle de sa langue fourchue. Il est très faible, et son compagnon est contraint de le soutenir. Le Lisse se nomme Fyrdiss. Le nomade est Edfyl-Kesnyss, chaman de la tribu Sildrynn, la plus importante chez les Skillkyss. Fyrdiss explique aux personnages qu'Edfyl-Kesnyss lui a deman-

Détection

Les moyens magiques classiques (sorts ou objets de détection) sont inefficaces pour repérer l'œil de Gryndil ou les êtres oniriques.
Situés partiellement dans le Songe, ils ne donnent pas de prise aux effets magiques qui affectent le plan matériel.
De la même façon, les sorts ciblant directement un objet ou une créature onirique (comme, par exemple, un slizzard) sont considérés comme étant lancés sur une entité ayant 25 % de résistance magique. En revanche, les sorts incluant une telle entité dans leur zone d'effet fonctionnent normalement. Cependant, les sorts d'altération, de charme et d'illusion / fantasme ont (50 - 2 % par niveau du lanceur) de chances de n'avoir aucun effet sur elles.

dé de le conduire à des étrangers valeureux. L'exploit qu'ils ont accompli dernièrement les classe manifestement dans cette catégorie.
Edfyl-Kesnyss est mourant. Son corps ne répond pratiquement plus, et il a besoin de toute sa concentration pour rester lucide. Dès qu'il faiblit un instant, il se met à pousser des râles de douleur et de terreur pendant plusieurs minutes. Voyant qu'il ne peut tenir un discours cohérent, il demande à Fyrdiss de lui faire boire le contenu d'une fiole attachée à sa ceinture. Bientôt, ses muscles se relâchent et son corps s'affaisse. D'une voix pâteuse, il raconte son histoire.
Délassement désastreux. Edfyl-Kesnyss est un Sildrynn. Il laisse à Fyrdiss le soin d'expliquer plus tard ce que cela signifie. Le chef de sa tribu a la charge de l'œil de Gryndil, un véritable appeau à monstres. Il remplissait cette mission avec efficacité, car il était Hyst-dinn le Trompeur, le plus vaillant et le plus rusé des Skillkyss. Avant de se décharger de son fardeau, Hyst-dinn et les autres membres de sa tribu présents en ville avaient décidé de se détendre dans un lieu propice à la méditation et à la purification de leur Songe, souillé par l'œil de Gryndil. Ils s'étaient donc rendus aux étuves nébuleuses pour y prendre un bienfaisant bain onirique, intensifiant l'expérience à l'aide de quelques drogues de leur composition.
C'est le moment que choisit Gryndil pour les attaquer sauvagement dans leurs rêves, ravageant leurs esprits à l'aide de cauchemars immondes. Jamais aucun Skillkyss n'avait senti une telle puissance maléfique émaner de Gryndil (jamais l'Anneau de Sahál n'a été inopérant pendant si longtemps). Les compagnons d'Edfyl-Kesnyss moururent probablement sur le coup. Seule son expérience du monde du rêve permit au chaman d'échapper à l'embuscade onirique tendue par Gryndil, mais non sans être mortellement blessé. La potion qu'il a bu pour lui accorder quelques minutes de conscience ne fera que hâter son trépas. Il conjure les aventuriers de retrouver l'œil de Gryndil avant que les slizzards ne pénètrent dans Rhadjabán et ne s'en emparent. Sinon, la région entière sera perdue. Il pense que Hyst-dinn ne gardait pas l'œil sur lui mais que, avec sagesse, il l'avait dissimulé quelque part. Il connaissait assez bien la ville, mais Edfyl-Kesnyss n'a pas d'idée sur le type de cachette qu'il a pu choisir. Toutefois, il a certainement laissé un indice quant à sa nature, pour le cas où il lui serait arrivé malheur. Si les PJ lui demandent, il leur décrira l'œil (voir l'encadré *Désorbité*, dans l'épisode III).
Edfyl-Kesnyss ouvre une dernière fois les yeux et saisit la main d'un des personnages. Il tente de leur faire promettre de retrouver l'œil, mais rend son dernier soupir avant d'entendre leur réponse. Fyrdiss, qui ignorait tout de la nature du mal dont souffrait Edfyl-Kesnyss, vire au bleu pâle. Abasourdi, désespéré et transi d'effroi à la fois, il incite vivement les aventuriers à le suivre aux étuves nébuleuses, tandis qu'il leur brosse un rapide tableau de la situation. L'existence de Gryndil n'est, d'après lui, connue que des Skillkyss et de quelques Nains kâs. C'est pourquoi il insiste pour que les personnages se montrent très discrets dans leurs investigations.
Déments déambulants. Les étuves sont un endroit très propice à la méditation, mais moins à l'investigation. L'immense bâtiment est divisé en huit sections, chacune comprenant des bains chauds et glacés en alternance et correspondant à une ambiance particulière. Grâce à la composition des décors, aux sons produits par des mélomanciens, aux senteurs et à la nature des vitraux employés, on peut tour à tour se croire dans une jungle foisonnante, une montagne enneigée ou un jardin féerique. La section préférée des Skillkyss évoque paradoxalement leur univers quotidien, le désert. Elle n'est guère populaire chez les autres races, car sa température est très élevée. Cependant, les Lisses aiment s'y retrouver le soir venu, et les nomades qui passent par Rhadjabán manquent rarement l'occasion de la visiter.
Faisant partie des constructions les plus anciennes de la cité, les étuves sont dotées de paratonnerres et n'ont donc pas subi de gros dommages. Un groupe de Skillkyss est entré il y a une heure, mais les garçons de bain n'ont rien remarqué d'anormal. Ils n'ont pas vu ressortir Edfyl-Kesnyss. L'accès aux étuves est gratuit, et l'on ne prête pas attention aux va-et-vient des visiteurs. Seuls les sels, les onguents et les drogues douces utilisés dans les bains et les massages sont payants.
Dans l'étuve du désert, la vapeur est plus épaisse qu'ailleurs et il est difficile de voir où se trouve le bord de la piscine. La pièce est rectangulaire, mesure quinze mètres sur dix et est située dans le coude d'un «L». Elle jouxte deux salles similaires contenant des bains glacés, qui sont séparées de celle-ci par de lourds rideaux.
Contrairement à ce que croyait Edfyl-Kesnyss, les Skillkyss présents ne sont pas morts des suites de l'attaque de Gryndil. Ils ont juste été rendus complètement fous... Malgré la vapeur, un cadavre est visible près de l'entrée, mais il s'agit de celui d'un garçon de bain, tailladé par les cimeterres des nomades. Ils sont six à attendre leurs prochaines victimes, dissimulés par des colonnes ou dans la piscine (la vapeur impose un malus de -2 au TAC0).
Début de piste. Hyst-dinn ne fait pas partie du groupe d'hommes bleus qui sont restés aux étuves. Si les personnages parviennent à capturer un Skillkyss sans le tuer, ils pourront l'amener aux prêtres pour le soigner. Cela ne devrait pas prendre beaucoup de temps : du fait de l'état de leurs concitoyens, les clercs d'Airain se sont spécialisés ces derniers temps dans le traitement des afflictions mentales. Un éventuel survivant pourra indiquer aux aventuriers que Hyst-dinn n'a pas quitté l'enceinte du théâtre avant de se rendre aux étuves. L'œil doit donc se trouver là-bas.

Et si... les PJ ne font pas de prisonniers ?
Dans ce cas, cette information pourra être obtenue auprès de Skillkyss nomades. On peut en trouver quelques-uns dans la sente aux Serpents. Une douzaine d'autres sont déjà présents dans le théâtre des Skillkyss, où va bientôt se tenir le rassemblement des tribus.

Épisode II

DÉSORIENTÉS

Descriptions

Détermination. Hyst-dinn est le Trompeur. De tous les Skillkyss, c'est lui qui maîtrise le mieux l'art d'influer sur le Songe, de s'y déplacer. De plus, il est l'héritier des Trompeurs qui l'ont précédé, et connaît toutes les astuces et les tours pour déjouer les plans de ses adversaires.
Pour tromper un Trompeur, il fallait être très subtil, mais Gryndil a eu plus d'un siècle pour préparer son offensive. Quand elle s'est attaquée à Hyst-dinn, elle savait qu'une approche brutale aurait peu de chance de réussir. Elle ne serait parvenu qu'à le détruire. Or, elle avait besoin de lui pour récupérer son œil avant que l'Anneau ne regagne sa puissance. Il instilla donc dans l'esprit du Skillkyss une peur paranoïaque, qui s'accordait parfaitement avec ses angoisses du moment. Elle le convainquit que quelqu'un tentait de lui dérober l'œil et qu'il ne pouvait plus faire confiance à personne, qu'il devait lui-même assurer sa protection. Le raisonnement de Gryndil était simple. Si Hyst-dinn restait terré, seul avec l'œil, pendant assez longtemps, cela laisserait le temps aux slizzards de parvenir jusqu'à lui. Ils ne feraient qu'une bouchée d'un Skillkyss solitaire.
Hyst-dinn joue parfaitement le rôle que lui a assigné Gryndil, puisqu'il a emmené l'œil au cœur d'une forteresse onirique qu'il a érigé dans le théâtre. De plus, son talent est tel qu'il a même réussi à enrôler la troupe de fantômes qui hantent les coulisses pour jouer les gardes...
Dépoussiérage. Le «théâtre des Skillkyss» est un monument datant d'avant la construction de Rhadjabán. Pourtant, il est étonnamment bien conservé. La légende veut que ce soit les fantômes de comédiens morts qui l'entretiennent, ce qui n'est que partiellement vrai.
Des gradins en hémicycle donnent sur la scène centrale. À l'arrière, les coulisses sont constituées d'un immense bloc de pierre de quinze mètres de

haut, cent de long et vingt de large. Cette construction servait de mur de fond au théâtre, mais surtout d'entrepôt pour les décors et les costumes et de logement aux acteurs, qui n'avaient pas le droit de résider en ville. Deux tours flanquent ce « mur » et abritent l'appareillage complexe de cordages et de poulies qui permettait de dérouler les toiles servant de décors aux spectacles. L'endroit est un enchevêtrement de couloirs et d'escaliers étroits, regorgeant de pièces abandonnées depuis des siècles, du moins par les mortels. C'est le domaine de Finn-lë le fantôme et de sa troupe de comédiens spectraux. Exécutés suite à la représentation d'une pièce satirique qui n'avait pas eu l'heur de plaire au monarque du moment, ils rejouent leur dernière représentation depuis des siècles, sans jamais parvenir à l'achever.

Les fantômes font bon ménage avec les Skillkyss, car leur origine artistique a fait d'eux des créatures du Songe, au lieu de simples morts-vivants. Si la communication est possible, les Skillkyss n'en gardent pas moins une distance respectueuse. Ils savent que des spectres froissés peuvent être dangereux... Ainsi, aucun Skillkyss ne s'aventure dans les coulisses du théâtre. Pourtant, à l'arrivée des PJ, deux hommes bleus se disputent. L'un d'eux est sûr d'avoir vu quelqu'un se glisser derrière la toile défraîchie et déchirée qui masque l'entrée. Quand? Il y a une minute à peine...

De l'art dramatique

Déguisements. Si les personnages choisissent de s'aventurer dans les méandres des galeries qui occupent les coulisses, ni Fyrdiss ni aucun autre Skillkyss n'ose les suivre. L'endroit n'est pas vraiment sacré, mais les Skillkyss ne se frottent pas aux esprits à la légère. De plus, ils n'ont pas encore la certitude que Hyst-dinn a perdu la raison. Toutefois, ils ne tentent pas de faire obstacle aux personnages.

Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres dans des couloirs envahis d'accessoires de théâtre, de costumes et de poussière, les aventuriers rencontrent Finn-lë. L'apparition ectoplasmique en costume de maître de cérémonie, tout en galons élimés et en carreaux de soie décousus, les accueille cordialement. Finn-lë est enjoué et volubile, mais des siècles de purgatoire ont marqué ses traits tout comme ses manières. Son discours et son jeu ressemblent plus à une suite d'automatismes qu'à un véritable spectacle.

Le fantôme invite les aventuriers à prendre part à la pièce la plus célèbre du répertoire d'Artab. Selon lui, « elle décrit les violentes passions des hommes et leur destin funeste. Elle révèle les secrets du passé mais dissimule ses mystères... et tout le monde à un rôle à y jouer ». Il ajoute que sa troupe est maudite et contrainte de la rejouer sans cesse, jusqu'à ce qu'un jour ils puissent enfin l'achever. Les aventuriers les y aideront-ils?

La pièce jouée par les spectres, bien qu'elle date d'avant la construction de Rhadjabán, retrace des faits dont on trouve des échos dans l'histoire de la ville. Seulement, il manque aux acteurs de précieuses informations pour savoir comment les actes se terminent et parvenir à la fin de l'histoire. Créatures oniriques, les spectres sont capables de transporter leur public dans le Songe, où ils recréent les décors des scènes qu'ils jouent. Finn-lë et ses acteurs, vêtus de costumes d'un rouge éteint, commencent à réciter des fragments de dialogues de l'acte I. Les scènes se succèdent sans aucune logique, et il y a visiblement des trous énormes dans l'histoire. Mais l'essentiel est clair: en écrasant son peuple sous les taxes, le tyran peut alimenter ses caisses et payer l'armée qui le protège de la révolte. L'armée est aussi un bien car elle protège le peuple de l'ennemi. Quand le peuple se soulève enfin et renverse le tyran, qui va prendre soin de ses sujets et, surtout, que faire du tyran déchu qui n'a en fait agi que pour leur bien? Sur cette question, les fantômes se tournent vers les PJ, et attendent leur réponse. Bien sûr, pour l'instant, les pauvres personnages n'ont aucune chance de trouver la bonne...

Les acteurs, désolés, les informent donc « qu'ils ne peuvent aller plus loin ». Leurs costumes changent, et ils se lancent dans l'acte II, qui traite de la monarchie. Le pouvoir du roi n'est pas discutable. Il est juste quelles que soient ses décisions. Il ne doit pas son pouvoir à sa force, mais à son sang. Quand le prince meurt, qui va assurer la succession et, surtout, qui a tué le prince? Nouvelle pause pour que les PJ répondent, nouveaux soupirs désolés des fantômes... et début de l'acte III. Celui-ci traite de la ploutocratie. Les marchands fournissent les denrées à leurs clients, mais aussi des rêves. Quand le désir de posséder devient plus fort que tous les autres, comment prévenir le pillage et, surtout, qui a volé le diamant? Laissez une pause pour que les PJ puissent bredouiller « quel diamant? », et enchaînez. Le quatrième et dernier acte traite de la théocratie. Les prêtres sont les vaisseaux du Dieu et leur parole est divine. Il faut leur faire confiance, car les simples mortels ne jouissent pas de ce contact privilégié. Quand leurs raisons deviennent incompréhensibles, comment gardent-ils leurs fidèles et, surtout, qui a coupé la parole à leur Dieu?

Tant qu'ils n'auront pas répondu à toutes ces questions, les aventuriers ne pourront pas accéder à la portion du Songe où Hyst-dinn s'est retiré avec l'œil. Finn-lë le sait, et n'en fait pas mystère.

Désorientation. Le dernier acte achevé, les personnages sont priés de partir. Plus facile à dire qu'à faire! Ils franchissent un nouveau Voile mais, au lieu de se retrouver dans le théâtre, ils aboutissent dans une région désolée au sol pierreux, battue par des vents glacés. Là, des entités de cauchemar créées par Hyst-dinn les attaquent (6 DV, une par PJ).

Cette partie du Songe semble être une étendue désertique infinie, mais dès que l'on tente de l'explorer, on s'aperçoit que l'on tourne en rond. En effet, il ne semble pas possible de s'éloigner de plus d'une centaine de mètres du seul objet visible, une vétuste arche de pierre. Cette arche est un Voile. Si les personnages la franchissent, ils se retrouvent exactement au même endroit et se font de nouveau attaquer par les entités de cauchemar (toutefois, celles-ci auront une apparence légèrement différente). Il n'y a aucune issue à ce piège.

Délivrance. Après que les personnages aient passé plusieurs heures subjectives à tourner en rond, le décor vacille, puis disparaît. Ils se retrouvent brutalement à Rhadjabán, dans le théâtre. Chacun d'eux doit réussir un jet de Choc métabolique ou perdre la moitié de ses points de vie. S'inquiétant de la durée de leur absence, qui n'a en fait été que d'un peu plus d'une heure, les Skillkyss se sont finalement décidés à partir à leur recherche. Grâce à leur contrôle limité du Songe, ils sont parvenus à ramener les personnages, car leurs corps étaient encore en partie dans le plan matériel. Quelques heures de plus, et

Dévoilement

Le Songe n'est pas un plan comme le plan éthéré ou Rabahdjân. Certains sages pensent qu'il s'agit de la somme des rêves de toutes les créatures animées. D'autres estiment que c'est un espace créé par des divinités, auquel les mortels accèdent quand ils sont inconscients. Quoi qu'il en soit, le Songe est réellement un « endroit », qui possède sa géographie et ses règles, même si elles diffèrent beaucoup des nôtres. Pas de cartes en ces lieux : pour accéder au Songe et s'y déplacer, on franchit des Voiles, sorte de frontières entre des zones bien distinctes. Le premier, celui du rêve, sépare le plan matériel du Songe. Rien n'est sûr quant à la nature des autres Voiles. Ils obéissent tous à des règles qui leur sont propres. Certains, lorsqu'ils sont franchis, amènent le voyageur dans une nouvelle zone ; d'autres le plongent dans des cauchemars ; d'autres encore le ramènent à sa zone d'origine, créant des boucles de rêve infinies ; d'autres enfin l'expulsent du Songe. On reconnaît instinctivement un Voile quand on en aperçoit un dans le Songe, bien qu'ils puissent prendre n'importe quelle apparence (un rideau, une porte, une pièce de monnaie ou un écureuil). Il suffit de toucher un Voile pour le « franchir ».

Le voyage dans le Songe s'effectue en général uniquement par l'esprit, mais les Skillkyss et les Nains kâs les plus doués sont parvenus à s'y déplacer physiquement et à influer sur la nature des zones qu'ils traversaient.

Si l'expérience est des plus enrichissantes, les cauchemars rencontrés ne causent plus seulement des dégâts psychiques, mais aussi des blessures bien physiques.

Si chaque zone a ses propres règles, il existe certains grands principes gouvernant l'utilisation de la magie dans le Songe. Aucun effet magique ne fonctionne à travers un Voile. Ainsi, seul un objet rêvé ou un être se déplaçant physiquement dans le Songe peut y produire un effet magique. D'ordinaire, les sorts d'évocation et de conjuration ne fonctionnent pas dans le Songe. Les autres sorts affectant la nature d'une zone peuvent être annulés par une créature manipulant le Songe à cet endroit (5 % par niveau / DV).

Si une créature du plan matériel (comme les personnages) vient à mourir ou à tomber dans le coma dans le Songe, son corps réapparaît à l'endroit où elle a franchi le Voile du rêve.

Délébile

Le livret ramené du Songe est une antiquité en piteux état, mais l'essentiel du texte reste lisible. Les parties effacées correspondent aux trous dans la pièce jouée par Finn-le et sa troupe. Sur la couverture, le titre est indéchiffrable. Il s'agit d'une comédie satirique sur un thème des plus sérieux : l'incapacité des peuples à trouver un système politique dont ils puissent se satisfaire. On comprend qu'un souverain dépourvu d'humour fasse trancher la tête d'acteurs assez imprudents pour la représenter ! Il ne contient pas d'informations supplémentaires, sa principale utilité étant de servir d'aide-mémoire aux personnages, s'ils venaient à oublier les questions que leur ont posé les acteurs...

ils auraient été complètement absorbés par le piège de Hyst-dinn.

Quand les aventuriers se réveillent, l'un d'entre eux a la surprise de trouver dans sa main un petit livret aux feuilles jaunies. Il s'agit d'un exemplaire en piteux état du programme de la pièce à laquelle ils viennent d'assister (voir l'encadré *Délébile* ci-dessus).

D'après les Skillkyss, le rêve récurrent auquel le groupe vient d'échapper a pour auteur Hyst-dinn. C'est en effet une technique qui a été inventée par Sildrynn lui-même, et dont le secret n'est transmis que du Trompeur à son successeur. Si Hyst-dinn a décidé de se protéger ainsi, il va être bien difficile de le déloger. Les Skillkyss les plus versés dans l'art de la manipulation du Songe sauraient sûrement comment déjouer ce piège, mais malheureusement aucun d'eux ne doit venir assister au prochain rassemblement. Or, le temps manque. Les Skillkyss expliquent aux PJ le risque qu'ils courent si les slizzards ont le temps de retrouver Hyst-dinn avant que l'Anneau soit remis en fonction.

Délibération

Dépannage. Fyrdiss s'était absenté pendant le voyage onirique des aventuriers pour mettre ses maîtres au courant de la situation. Il revient avec des nouvelles. Le conseil de crise des magiciens souhaite la présence des personnages pour leur faire une proposition.

En fait de conseil, les personnages sont reçus par Sharrid et deux de ses condisciples, les autres magiciens étant occupés à tenter de « remettre en route » l'Anneau. Sharrid va droit au but. Malgré tous leurs efforts, il est peu probable que ses collègues parviennent à réparer l'Anneau avant que la ville soit détruite ou que ses habitants succombent tous à la terreur qui les étreint. (La plupart des magiciens, étant incroyants, ne subissent pas les effets des rêves de Gryndil. Ils ignorent d'ailleurs tout de la nature surnaturelle de ce phénomène. Aux PJ de choisir de leur révéler ou non.)

Le conseil est parvenu à la conclusion qu'il leur faut demander l'aide de Sahál. Grâce à des sorts de divination, Sharrid a acquis la certitude que le concepteur de l'Anneau est toujours en vie. Il a même réussi à braquer une boule de cristal sur un endroit qui devrait être proche de sa position. Cependant, de nombreux sortilèges de protection l'ont empêché d'en savoir plus sur cet endroit, ou d'entrer en contact direct avec Sahál. Il ne peut se permettre de quitter Rhadjabán en ce moment, aussi demande-t-il aux aventuriers d'aller eux-mêmes chercher conseil auprès de Sahál ou, mieux, de le ramener à Rhadjabán. S'ils parviennent à remettre l'Anneau en marche, Sharrid leur promet richesses et honneurs. De plus, il s'engage à fournir à chacun d'eux un objet magique de bonne puissance (dont un anneau de Souhait avec une charge). La boule de cristal ne laisse voir qu'une masse de fumée blanche tournoyante, mais ce n'est pas l'inconnu qui devrait effrayer les personnages.

Démissionnaire

Décollage. Nous admettrons, pour la bonne marche de ce scénario, que les aventuriers acceptent l'offre de Sharrid. Celui-ci leur propose de les téléporter à l'endroit détecté par la boule de cristal. Une fois sur place, ils devront se débrouiller. Sahál s'est retiré depuis plus de vingt ans dans le château de son ami, Wilfrogarn. Il est difficilement accessible, car Wilfrogarn se trouve être un géant des tempêtes, et sa demeure se situe sur un nuage. C'est à l'extrémité de ce nuage, sous le château, qu'arrivent les aventuriers. Fort heureusement, l'endroit est en partie solide. C'est une cave un peu particulière, dont seuls les sols et les escaliers sont matériels. Les murs, quant à eux, sont composés de vapeur d'eau.

Débrouillardise. Cette vapeur cotonneuse envahit les caves et réduit considérablement la visibilité (-3 au TAC0, les résidents ne sont pas affectés). Il faut donc faire attention à ne pas traverser un mur par erreur car la chute risque d'être douloureuse. Les trois griffons (*Bestiaire monstrueux*, p. 134) qui protègent l'endroit contre les intrus sont ravis d'avoir enfin une occasion de mériter leur pitance. Ils attaquent avec détermination et efficacité, tirant le meilleur parti du terrain. Si le combat tourne mal pour les PJ, faites intervenir Wilfrogarn, qui calme les volatiles. Sinon, les personnages rencontrent le géant en haut de l'escaliers qui conduit au rez-de-chaussée.

Démesuré Wilfrogarn...

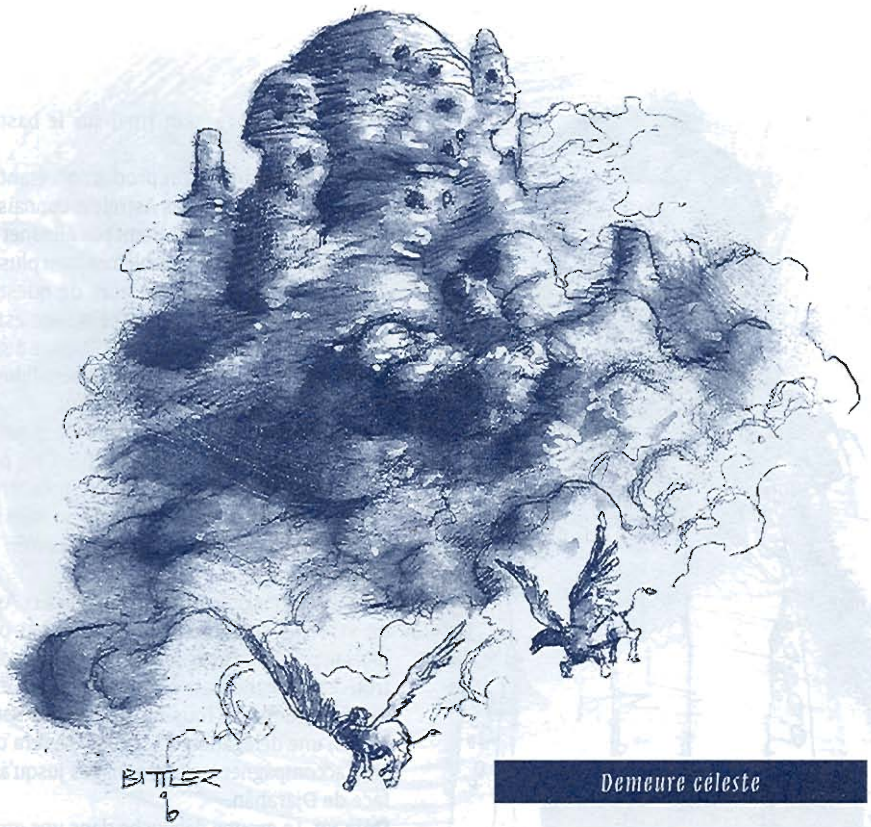
Curieusement, il n'est pas furieux contre eux. Au contraire, il s'excuse platement, expliquant qu'il avait complètement oublié de dire à ses griffons de ne pas les attaquer. Mais cela fait si longtemps... S'ils sont blessés, il les soigne, puis les invite à le suivre pour rencontrer Sahál (il précise qu'il ne l'a pas mis au courant de leur venue). Il répondra à toutes leurs questions après leur entretien avec le magicien.

Dépendance. Sahál se repose dans un grand fauteuil, près d'un âtre où brûlent deux troncs d'arbre. C'est un vieillard sans âge, recroquevillé sur sa tasse de thé. Un peu surpris par la présence des aventuriers, il s'enquiert d'une voix cassée de la raison de leur visite, pendant que Wilfrogarn leur sert le thé.

Une fois leur requête énoncée, Sahál secoue la tête tristement. Cela ne finira donc jamais ? Il pensait pourtant avoir été clair. Le jour où il est arrivé à Artab, il y a bien des années de cela, la population a commencé à dépendre de lui pour son bien-être. Certes, ce rôle de protecteur a nourri son orgueil. Mais à chaque nouveau problème, on se tournait vers lui pour qu'il apporte une solution miracle, ce qui était un comble dans une ville si religieuse. En quelques années, il devint le régent de fait de Rhadjabán et, bien sûr, s'attira la haine mortelle du clergé. Il pensait pouvoir faire face et maintenir ce bras de fer pendant des siècles... Jusqu'au jour funeste où les personnages (et il jette vers eux un regard froid) lui ont fait perdre la face. Oui, il les a reconnus. Le temps n'a pas encore altéré toutes ses facultés. Mais point d'inquiétude, il ne leur fera pas de mal. Évidemment, il a tout de suite pensé à se venger mais, en définitive, cette leçon d'humilité lui a été salutaire. La preuve était faite qu'il était faillible, ce qui l'a soulagé d'un poids énorme. Il lui a fallu plusieurs années pour se décharger de toutes ses responsabilités et se retirer mais, aujourd'hui, il ne regrette rien.

Non, il n'aidera pas les aventuriers, car il ne veut pas que Rhadjabán se repose à nouveau sur lui. Cependant, il leur souhaite sincèrement bonne chance.

Dévouement. Cette histoire mérite quelques éclaircissements et, une fois que les personnages auront quitté Sahál, Wilfrogarn s'empressera de les leur fournir. Pour accomplir la tâche qui les attend, les aventuriers ont dû voyager dans le passé. C'est là qu'ils ont rencontré Wilfrogarn et Sahál. Bien que le géant ne remette pas en question les choix de son ami, lui ne peut rester les bras croisés quand des mortels sont en danger. Il a appris de Sahál que les acteurs spectraux du théâtre des Skillkyss permettaient de voyager dans le temps. Il suffit aux spectateurs de leur demander de les conduire à l'époque où se déroulent les différents actes de la pièce. Pour des raisons qu'il ignore, cela correspond à des dates



Demeure céleste

précises de l'histoire de Rhadjabán. Cinquante ans après la création de la ville, les aventuriers sont venus trouver Wilfrogarn à Djarabân, où il s'occupait de l'entretien de l'Anneau de Sahál (avant d'être remplacé par un Djinn). Là, ils sont parvenus à le convaincre de leur remettre sa ceinture en lui racontant d'où ils venaient et en lui donnant les noms de ses ancêtres et de ses enfants (il leur donne ces noms).

Sa ceinture est magique. Elle permettra aux PJ d'emmagasiner l'électricité dont ils ont besoin pour recharger l'Anneau. D'où vient cette énergie ? Wilfrogarn l'ignore, mais Sahál leur fournira cette information... il y a soixante-dix-neuf ans.

Destrier. N'attendant pas que leurs têtes explosent, Wilfrogarn propose aux aventuriers de chevaucher son oiseau-roc pour retourner aux abords de Rhadjabán. D'après ce qu'ils lui ont dit, ils n'ont pas une minute à perdre. À Rhadjabán, l'emprise de Gryndil sur les esprits s'accentue d'heure en heure. Les suicides et les incendies se multiplient.

Décennies

Détails d'exécution. Tout ce qu'ont dit Wilfrogarn et Sahál est exact. Les aventuriers vont devoir se rendre à quatre époques différentes de l'histoire de Rhadjabán, auxquelles ils pourront accéder grâce aux acteurs spectraux. Ils y trouveront les réponses aux questions posées par la pièce. Il est impératif de les découvrir s'ils veulent parvenir jusqu'à Hyst-dinn. Certains indices leur permettront de comprendre comment charger la ceinture de Wilfrogarn. Enfin, il leur faudra rencontrer un Trompeur du passé pour apprendre le moyen de déjouer le piège onirique du Skillkyss. Bref, ils ont du pain sur la planche.

Chaque voyage dans le temps aboutit au théâtre des Skillkyss, qui ne varie guère au cours des années. Pour revenir, dans le présent, les PJ doivent retourner au théâtre, se placer au milieu de la scène, et appeler Finn-lë...

Démangeaisons. La source d'énergie que recherchent les aventuriers se trouve à Rabahdjän. Il s'agit des deux élémentaux de terre résidant dans le gouffre de la Guerre Figée (voir *Le colosse aux pieds d'airain* pour une description complète de Rabahdjän et des Astrolets). Ces élémentaux sont extrêmement lents. Si lents que rien de ce qui leur est extérieur ne peut les affecter, car ils ne peuvent le percevoir. Enfin, presque rien. L'exception est l'Anneau de Sahál. Sa présence dans les deux plans entourant Rabahdjän crée un effet magnétique, qui chatouille ces êtres composés en grande partie de minerai ferreux et de quartz. Comme une vache qui remue la queue pour chasser un taon, les élémentaux envoient régulièrement des impulsions piézo-électriques en direction de l'Anneau pour le décharger. Il le font à leur rythme : une fois tous les vingt-sept ans. C'est en capturant l'énergie de leur troisième impulsion que les aventuriers pourront recharger l'Anneau.

Épisode III

DÉPLACEMENTS TEMPORELS

Déterminisme

Toutes les histoires de voyage dans le temps semblent impliquer la création de paradoxes. Que se passe-t-il si je vais dans le passé pour tuer le grand-père du marchand qui m'a arnaqué ? Si j'ai rencontré Untel dans le passé, pourquoi ne se souvenait-il pas de moi dans le présent ? Et ainsi de suite...

La solution adoptée par ce scénario est radicale : il ne peut y avoir de paradoxes car le temps ne change pas. Tout ce qui s'est produit ou va se produire est fixé à jamais, et ce de manière immuable. Si cela ne correspond pas à la vision du voyage dans le temps que vous avez adopté pour votre campagne, considérez que l'influence de la météorite sur la région est si grande qu'elle affecte à la fois le passé et l'avenir.

En pratique, cela signifie que quoi que fassent les PJ dans les époques passées, ils ne peuvent modifier le présent (puisque le présent qu'ils

Déroulement

Cette échelle temporelle prend comme origine la chute de la météorite. Ajustez ces dates en fonction du calendrier de votre monde. Les dates en gras correspondent aux époques visitées par les personnages. Les actes sont numérotés selon leur ordre dans la pièce, et pas selon leur déroulement chronologique.

An 1 : Chute de la météorite et fondation de Rhadjabán.
24 : Érection de l'Anneau de Sahál.
28 : Gryndil prend le rôle de Thanéos. Sahál enchante l'Anneau pour contrer son pouvoir. Création des chevaliers d'Airain et première inquisition.
29 : Création des slizzards. Découverte du fizz et du khetzál.
***51** : Acte I, la tyrannie. Révolte à Rabahdjän. Premier déchargement de l'Anneau de Sahál.*
65-67 : Construction d'un nouveau temple.
***78** : Acte II, la monarchie. Exhumation de Zariff Ibn Keffmeth. Deuxième déchargement de l'Anneau.*
103 : Début de la construction des murailles de Rhadjabán.
***105** : Acte IV, la théocratie. Seconde inquisition. Le déchargement de l'Anneau est empêché.*
107 : Achèvement des murailles.
120 : Disparition de Hamman Keffmeth.
129 : Début de la construction d'un nouveau temple.
***132** : Acte III, la ploutocratie. Achèvement du nouveau temple. Émeutes des Hurlements. Troisième déchargement de l'Anneau. Wilfrogarn quitte Djarabân.*
134 : Établissement de la sphère de protection de Djarabân.
135 : Sahál quitte Rhadjabán.
157 : Aujourd'hui.

Découvertes

Comme les PJ le comprendront, au cours de leurs excursions dans le passé, les réponses aux questions posées par les acteurs fantômes sont :

— Acte I, la tyrannie : les individus les plus méritants (avec ou sans une définition du « mérite ») ; lui interdire de poursuivre sa lignée.
— Acte II, la monarchie : Hamman Keffmeth, le roi ou un nouveau prince ; Hamman Keffmeth ou le roi.
— Acte III, la ploutocratie : par un miracle ou la foi ; le clergé ou dame Shérazaleen.
— Acte IV, la théocratie : par la force ; les aventuriers.

connaissent est déjà le résultat de leurs actions dans le passé). S'ils tuent l'ancêtre d'une personne du présent, cela peut signifier que cet ancêtre a été ressuscité plus tard ou, qu'en réalité, cette personne est un arrière-petit-enfant illégitime.
Quant aux souvenirs défectueux, la solution est simple si vous n'avez pas encore fait jouer *Les feux du ciel* et *Le colosse aux pieds d'airain*. Pendant ces deux scénarios, introduisez quelques personnages qui trouvent que les aventuriers ressemblent étonnamment à des voyageurs qu'ils ont rencontrés il y a longtemps. Si vous les avez déjà joué ou si vous ne voulez pas vous compliquer la vie, décidez que l'écart entre la plus proche des périodes visitées et le présent est suffisamment important pour que tout le monde ait oublié les aventuriers.

De profundis

Descente. De nouveau, les aventuriers se rendent au théâtre et rencontrent Finn-lê. S'ils lui demandent de partir dans le passé, le fantôme a l'air tout excité, demande à ses acteurs de se mettre en place pour une « représentation spéciale », et frappe les trois coups. Au troisième, les aventuriers se sentent vaguement nauséeux pendant une seconde. Le théâtre a changé, et les acteurs ont disparu. Bienvenue dans le passé!
La première étape, la tyrannie, se passe en 51 après la fondation de Rhadjabán (A.R.). La ville n'est guère qu'un gros bourg. Seuls les quartiers des marteleurs et du temple, ainsi que les tours étincelantes, ressemblent vaguement à leur version contemporaine. Le temple lui-même n'est qu'une modeste bâtisse, tout comme les étuves nébuleuses ne sont que des thermes. Des tentes ou des cabanes occupent un tiers de la superficie de la ville. Quelques maisons bourgeoises bâties en dur en émergent.
De l'autre côté, Djarabân n'est pas encore en état de siège. L'invasion des Oroboros a commencé, mais les rares qui se risquent aux alentours de la ville sont prestement pourfendus. La cité fourmille de commerçants et de voyageurs et prospère sous le règne de Hamman Keffmeth.
Il n'est cependant pas question de tenter de passer de Rhadjabán à Djarabân en approchant Hamman. Les keffemites veillent sur leur chef et protègent avec zèle le secret de son existence. La seule solution pour rejoindre Wilfrogarn est de passer à nouveau par Rabahdjän. Par une heureuse coïncidence, une maison dotée d'une cave a déjà été construite à l'endroit du passage. Quelques coups de pioche et l'aide de l'Œil de Xandrh ne seront cependant pas inutiles pour le trouver et le dégager. Le problème, c'est que de l'autre côté, les mineurs n'existent pas encore. Il faudra donc trouver une autre sortie vers Djarabân.
Despote et désastre démographique. À Rabahdjän, les choses sont bien différentes de ce qu'elles seront. Les Astrolets n'ont pas encore fondé la méritocratie que connaissent les personnages. Ils sont au contraire sous le joug de Gdr'or, un tyran qui les force à travailler dans des mines pour extraire une variété spéciale de quartz. C'est cette roche qui renferme l'énergie vitale d'un Astrolet et lui permet de régénérer, même s'il est très endommagé. Un Astrolet qui souhaite se reproduire doit en ingurgiter un morceau avant

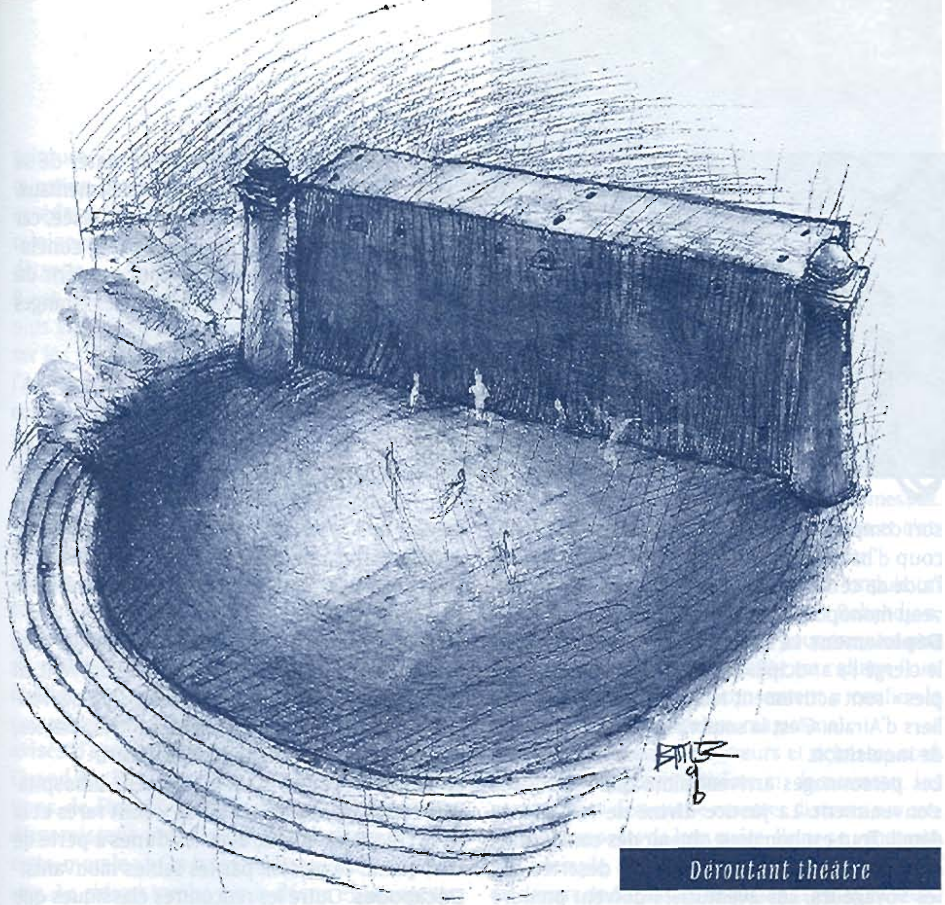
Déprimé Sahál...

la conception afin que son enfant ait une « âme ». Gdr'or, en taxant fortement l'extraction de quartz, en a obtenu le quasi monopole. Il a pu ainsi se reproduire à foison et se créer une redoutable armée. Il justifie cela par le fait qu'il garde la frontière entre les grottes et le gouffre de la Guerre Figée. Il est vrai que les Astrolets craignent les habitants du gouffre, mais leur envie de se reproduire est grande, surtout à la vue de la taille de la famille de Gdr'or. La révolte gronde.
Les Astrolets que les personnages rencontrent près de la surface sont des pleutres qui se terrent loin de Gdr'or, de peur d'encourir son déplaisir. Il a en effet déjà détruit des Astrolets qui « mettaient la sécurité de la race en péril ».
Destitution. Pour trouver une galerie qui remonte vers Djarabân, les aventuriers vont devoir s'enfoncer plus profondément. Plus ils se rapprochent de Gdr'or, plus les Astrolets qu'ils rencontrent sont rebelles à l'autorité de leur chef. Il ne faut pas être grand clerc pour voir le parallèle avec la situation du premier acte de la pièce des spectres. S'ils veulent trouver les réponses aux questions de ces derniers, les PJ vont devoir accompagner la révolution.
Les Astrolets sont des êtres francs et directs. Si les personnages disent vouloir aider les insurgés, on les croira et on les mènera aux chefs de la résistance. Au moment où ils arrivent, les Astrolets sont prêts à passer à l'action. Une grande offensive est prévue sur les grottes contrôlées par Gdr'or, afin de détruire une part significative de ses soldats et de s'emparer du stock de quartz qu'il n'a pas encore consommé. L'aide des aventuriers dans cette opération sera la bienvenue.
Inutile de rentrer dans les détails de ce conflit. Faites participer les aventuriers à quelques escarmouches. Elles leur permettent de prendre le contrôle des galeries les plus stratégiquement importantes (pour diviser les forces de Gdr'or). Ensuite, lancez l'assaut final sur le bastion de Gdr'or.
Démocratisation. La reproduction étant un de leurs soucis majeurs, les Astrolets connaissent le prix de la vie. Ils ne souhaitent pas éliminer Gdr'or. Cela pourrait créer des problèmes bien plus graves avec ses enfants (et il est hors de question de tous les tuer). La solution la plus sage est de lui interdire de se reproduire, tout comme à ses descendants, du moins tant que le déséquilibre génétique qu'il a créé n'aura pas disparu.
Maintenant, il reste à se partager le quartz, et il n'y en a pas pour tout le monde. Une poignée d'Astrolets prétendent pouvoir remplacer Gdr'or et gérer le stock avec plus de sagesse. Bien sûr, les autres ne veulent pas en entendre parler. La tension monte...
Si les personnages ne proposent pas aux Astrolets un système similaire à celui qu'ils ont observé dans le présent, l'idée de créer des épreuves pour trouver des candidats à la reproduction émergera naturellement. Tous les problèmes semblant réglés, une délégation d'Astrolets se fera un plaisir d'accompagner les personnages jusqu'à la surface de Djarabân.
Déjà vu. Le groupe débouche dans une grotte, au sommet d'une colline, non loin de la ville. S'ils ne sont pas en trop mauvais état, vous pouvez leur faire rencontrer un Oroboros errant.
Trouver Wilfrogarn ne pose pas de problème. Il habite dans une tente immense, sous l'Anneau de Sahál. Le convaincre sera plus fastidieux, mais si les personnages citent les noms qu'il leur a donné et l'autorisent à utiliser un sort de Détection des mensonges, le doute ne sera plus permis. Il leur remet sa ceinture et leur explique son fonctionnement. Elle absorbe l'énergie électrique dirigée contre elle et la relâche à l'énoncé d'un mot de commande. Pour l'instant, elle est vide.
Pour retourner à Rhadjabán, les personnages doivent réemprunter les galeries de Rabahdjän. Le retour est marqué par un incident. Avant qu'ils regagnent le théâtre, une violente déflagration se fait entendre en direction de l'Anneau de Sahál. S'ils se renseignent, ils apprendront que celui-ci vient de perdre toute son énergie en un instant. Ce n'est pas très grave, et permet même d'éviter une surcharge, mais les magiciens, Sahál en tête, sont perplexes quant à la cause de ce phénomène. De retour dans le présent, les aventuriers pourront tester la véracité de leurs premières réponses. Les fantômes, tout excités, passent à l'acte II. Ils ne renverront pas les PJ dans des époques où « ils n'ont plus rien à faire ».

Et si... les PJ n'ont rien compris?
Vous avez le choix. Ou vous considérez que leurs réponses, quelles qu'elles soient, sont justes, ou vous les faites retourner dans le passé, juste après leur départ, et vous faites en sorte que cette fois, ils comprennent...

Descendance décédée

Déblai. La deuxième étape, la monarchie, se passe en 78 A.R.
Le premier temple a été remplacé par un monument plus imposant. Le bronze est arrivé en quantité, et on en voit sur de nombreux bâtiments. Rhadjabán est devenu un lieu de pèlerinage ain-



Déroutant théâtre

si qu'un centre commercial. La caverne aux Hurleurs a vu le jour, et les mille et une croisées sont bien ébauchées. De nombreuses demeures en pierres ont été construites. C'est lors du creusement des fondations de l'une d'entre elles que l'on vient de découvrir un curieux cadavre...

Déductions. Dès leur arrivée, les aventuriers entendent la même déflagration que lors de leur voyage précédent. Ici aussi, l'Anneau de Sahál vient de se décharger. Sur place, Sahál est déjà à l'œuvre et jette des sorts en consultant un grimoire. L'œil vif et le geste sûr, il provoque l'admiration des badauds et des autres magiciens présents. La foule attend ses déductions avec impatience. Comme de coutume, il se montre efficace et précis. Un phénomène similaire a eu lieu il y a vingt-sept ans, et c'était vingt-sept ans exactement après la mise en marche de l'Anneau. Juste avant l'incident, il a détecté de l'énergie électrique venant du sol. Or, le déchargement est dû à une forte impulsion électrique de charge opposée à celle de l'Anneau. Comme il ne connaît aucun mécanisme naturel susceptible de produire cet effet, il pense qu'il s'agit là de l'œuvre d'une ou de plusieurs créatures. Pour une raison mystérieuse, des entités inconnues envoient de l'électricité vers l'Anneau une fois tous les vingt-sept ans. La foule acclame Sahál pour sa sagacité. Le magicien ajoute qu'il va poursuivre ses recherches.

Les aventuriers peuvent se rendre à Rabahdjän pour obtenir confirmation des hypothèses de Sahál. La situation y a bien évolué. Même s'il y a encore quelques heurts, le système social ressemble sensiblement à celui du présent, l'arrogance en moins. Il est donc encore relativement sans danger d'emprunter les galeries. Les Astrolets pourront confirmer que les créatures du gouffre de la Guerre Figée produisent de l'électricité, et parfois même en grande quantité.

Décomposé et décapité. L'autre sujet qui éveille l'intérêt dans les tavernes de Rhadjabán est la découverte de ce corps mystérieux à la lisière de la ville. Personne n'ose y toucher depuis la disparition de l'un des terrassiers. Les aventuriers peuvent aller observer le cadavre, qui a été laissé sous une bâche dans le chantier abandonné. La première chose remarquable est que sa tête est absente (alors qu'il avait été trouvé entier). La seconde est que ses vêtements l'identifient comme un Keffmeth. C'est d'autant plus étrange que Haroun Ibn Keffmeth est encore un enfant et que l'histoire le connaît comme le fils unique d'Hamman Keffmeth.

Puisque l'inconnu est un Keffmeth, la disparition du terrassier est facilement explicable. Il a changé de plan au contact du cadavre. Les membres de cette génération de Keffmeth restent apparemment présents sur les deux plans, même une fois morts.

Désossement. La disparition de la tête, que le terrassier a dû emporter avec lui à Djarabân, confirme cette hypothèse. D'ailleurs, si les aventuriers attendent la nuit pour s'approcher discrètement du cadavre et s'emparer de ses os, ils seront eux aussi projetés de l'autre côté. Là aussi, la situation a changé. Le plan se dégrade sous les attaques des Oroboros et des fortifications sommaires ont dû être érigées pour repousser les démons, de plus en plus nombreux. La ville est transformée en fort. Les entrées et les sorties sont surveillées. Les gens parlent de rationnement. Quelques Djaezzins ont déjà établi leurs quartiers dans la ville.

Désaccord. Dans une auberge destinée à devenir le *Chaudron aux Drizzils*, les aventuriers apprennent qu'Hamman Keffmeth avait bien un fils d'une vingtaine d'années, Zariff Ibn Keffmeth. Fougueux, il ne s'entendait pas vraiment avec son père et parlait de mener la guerre dans le camp des Oroboros. On dit que, contre l'avis d'Hamman, il serait parti les combattre et aurait succombé sous leurs coups.

Les habitants ignorent la malédiction des Keffmeth et ne peuvent pas savoir ce que cette histoire a de farfelu. Zariff aurait été bien en peine de quitter son quartier!

Dette. Les personnages en apprendront plus s'ils retrouvent le terrassier. Sans le sou et apeuré, il se cache au fond d'une ruelle du quartier. Des témoignages de riverains peuvent orienter les recherches des PJ. Ces derniers ont aussi la possibilité de demander à un Djaezzin. Celui-ci demandera un service en échange, et se manifestera une fois les aventuriers revenus dans le présent. Il aura eu quatre-vingts ans pour réfléchir à quelque chose de très biscornu (à vous de vous en servir dans un prochain scénario).

Si les aventuriers expliquent au terrassier où il se trouve, il se calme et les laisse examiner la tête, à laquelle il s'agrippait jusqu'alors. Une profonde marque de brûlure, en forme de cœur, est incrustée dans son front. Elle correspond à la forme du médaillon employé par Mehemet Ibn Keffmeth (voir *Le colosse aux pieds d'airain*), médaillon qu'il avait volé à son père...

Dégénérescence. Tout porte à croire que Hamman Keffmeth a « vampirisé » son fils et répandu cette histoire d'Oroboros pour égarer les soupçons. De mystérieux et récents effondrements de bâtiments dans les quartiers des Keffmeth et des marteleurs fournissent l'explication. Le contrôle de Hamman Keffmeth sur son pouvoir était en train de lui échapper, et il l'a regagné en prenant les forces de son fils. Cette théorie sera confirmé par les keffemites si les aventuriers parviennent à en capturer un et à le faire parler.

De retour au théâtre, et une fois les réponses données aux fantômes, les aventuriers partent pour l'acte III...

Détaxe et dévaluation

Démesure. La troisième étape, la ploutocratie, se passe en 132 A.R.

Rhadjabán a pratiquement le même aspect que dans le présent. Cette date correspond à l'inauguration du troisième temple, plus magnifique et plus grand que les deux précédents.

Pour l'occasion, la ville est littéralement bondée de pèlerins, de voyageurs et surtout de marchands. Pour attirer plus de gens, les prêtres n'ont pas hésité à renoncer, pour la durée des festivités, à une grande partie des taxes qu'ils prélèvent d'ordinaire sur les commerces itinérants. Rhadjabán est ainsi transformé en un immense souk. La concurrence étant rude et les taxes basses, les prix des produits se sont effondrés et la nouvelle a fait accourir encore plus de voyageurs.

Déchaînement. Mais cette effervescence n'est pas du goût de tout le monde, et en particulier des magiciens et des commerçants réguliers de la ville. Les magiciens, ne voulant pas voir débarquer une horde d'étrangers dans leur quartier, ont scellé magiquement les tours étincelantes. Personne ne peut plus y entrer ou en sortir.

Les commerçants, eux, comme les hurleurs (des cavernes du même nom), manifestent auprès du clergé pour que l'ordre revienne. Ils sont obligés de vendre à perte et sont au bord de la banqueroute. Le soir venu, le grand prêtre annonce que, « pour apaiser les esprits », les taxes sont rétablies. L'explosion est immédiate. Cet épisode restera dans l'histoire de Rhadjabán sous le nom des Émeutes des Hurlements. Les caravaniers

et les voyageurs mettent les quartiers commerçants à sac.
À minuit, les chevaliers d'Airain s'étant montrés incapables de juguler l'émeute, le grand prêtre monte sur le plus haut minaret du nouveau temple. Sa voix gronde comme le tonnerre, et il promet une terrible vengeance divine si les émeutiers ne cessent pas immédiatement leur exactions. La menace n'impressionne personne... du moins jusqu'à ce qu'Airain se manifeste!
Un sonore bruit d'explosion recouvre en effet le brouhaha et, en un instant, le calme revient. Ce bruit est bien sûr dû à un nouveau déchargement subit de l'Anneau de Sahál, mais les étrangers et la plupart des habitants y voient la manifestation de la colère d'Airain. Dans les rues, les gens tombent à genoux et implorent le pardon du dieu. Au petit matin, tout le monde s'active à réparer les dégâts de la nuit.
Détrousseur. Les aventuriers n'ont pas grand-chose à faire à cette époque. Vous pouvez les faire participer aux événements en leur permettant de sauver un marchand dont l'échoppe s'est effondrée ou en leur faisant défendre la caverne aux Hurleurs avec les chevaliers d'Airain. Cependant, ils sont surtout là comme témoins, pour pouvoir par la suite répondre aux questions des acteurs.
Le diamant dont il est question dans la pièce n'est pas un grand mystère. Tout le monde en parle. Une courtisane du nom de Shérazaleen a réussi à obtenir le droit de construire un « salon » à Rhadjabán. Elle aurait acheté l'autorisation aux prêtres grâce à un énorme diamant. On murmure qu'elle n'en était pas la propriétaire légitime... Qui aurait pu croire que les prêtres puissent servir de receleurs?
Au retour des aventuriers, les fantômes ne se tiennent plus de joie. Plus qu'un acte, et ils seront enfin libérés de leur malédiction!

Débordements

Démarcation. La quatrième étape, la théocratie, se passe en 105 A.R.
La construction des murailles est déjà bien avancée, mais loin de se sentir mieux protégés, beaucoup d'habitants de Rhadjabán ont l'impression qu'on leur bâtit une prison. En effet, avec la lucidité commerciale que les aventuriers ont pu constater lors de leur précédent saut dans le temps, les prêtres ont instauré des douanes, et se montrent très sévères sur l'importation de métaux. C'est l'époque à laquelle le cuivre et le bronze non traités ont été interdits en ville. La spéculation sur le cuivre était jusqu'ici plus ou moins tolérée à Rhadjabán, du moment que le culte y trouvait son compte. Elle est maintenant interdite. Beaucoup d'habitants arrondissaient leurs revenus à l'aide de cette activité. Ils supportent mal le nouveau monopole imposé par les prêtres.
Déploiement. La révolte gronde mais, cette fois, le clergé l'a anticipé. Les « séditieux » et les « impies » sont activement recherchés par les chevaliers d'Airain. C'est la sombre époque de la seconde inquisition.
Les personnages arrivent alors que les choses s'enveniment. La justice divine ne fait pas de détail. Tout est bon pour obtenir des confessions ou des dénonciations. La ville est désertée par les voyageurs. Les aventuriers doivent prendre garde à ne pas attirer l'attention, même s'ils souhaitent aider des habitants injustement poursuivis par l'inquisition.
Désamorçage déjoué. Mais les personnages ne sont pas là pour régler les problèmes du passé. De toute façon, ces événements ont eu lieu et ont façonné l'apparence de Rhadjabán. L'important pour les aventuriers est de réussir leur mission et de charger la ceinture de Wilfrogarn. Ils savent maintenant qu'une décharge électrique vient frapper l'Anneau de Sahál tous les vingt-sept ans et que, d'après la date et le schéma classique de leurs voyages, elle ne devrait pas tarder. Il faut donc qu'ils amènent rapidement la ceinture à proximité de l'Anneau.
Pendant ce temps, Sahál, écœuré par les exactions des inquisiteurs et persuadé qu'il peut régler seul la situation, a conçu un plan. Il veut utiliser le truc qui marchera un quart de siècle plus tard, l'intervention divine. Il appelle donc la population à se réunir devant le temple, car il a une importante déclaration à faire. Malgré le tumulte qu'il crée, les inquisiteurs n'osent pas s'attaquer à lui.
Avec émotion et éloquence, Sahál décrit la nature bonne et juste d'Airain, combien il désapprouve les violences commises en son nom et combien est grand son désir d'apaisement. Et pour conclure, dans un emphatique trémolo, il implore Airain de gronder sa désapprobation. Et là... rien ne se passe! Soit les aventuriers ont compris de quoi il retournait et ont réussi à capturer la décharge venue de Rabahdjän, soit « autre chose » l'a fait. Rappelez-vous, on ne change pas le passé. Quoiqu'il en soit, Sahál en tiendra les aventuriers pour responsables (il a les moyens de découvrir, plus tard, qu'ils possédaient la ceinture de Wilfrogarn). Mais ce n'est pas son souci du moment. Il s'est complètement ridiculisé. La foule le hue. En quelques heures, l'inquisition, renforcée par le silence d'Airain, reprend de plus belle. Il est temps pour les aventuriers de retourner dans le présent.
Défis. Les PJ peuvent aussi tenter de se rendre directement auprès de élémentaux. La tâche ne sera cependant pas aisée, car les Astrolets sont parvenus à la conclusion que tout était bon pour acquérir du prestige, même de combattre des étranges créatures roses...

Désert

Déshydratation. Cet épisode peut se dérouler à n'importe laquelle des quatre époques visitées. Il est cependant fondamental que les PJ le vivent avant de répondre aux dernières questions des acteurs spectraux. Sinon, ils ne pourront jamais rejoindre Hyst-dinn à temps.
Afin de trouver un moyen de déjouer le rêve récursif de Hyst-dinn, les aventuriers doivent en parler à l'un des Trompeurs du temps passé. Malheureusement, dans les quatre périodes visitées, ces derniers se trouvent dans le désert.
Le désert d'Artab n'est pas vraiment inhospitalier... pour un désert. Les oasis y sont rares et la terre craquelée alterne avec les dunes à perte de vue, quand ce ne sont pas les sables mouvants.
Décapodes. Outre les rencontres classiques que l'on peut faire dans un tel milieu, c'est l'occasion rêvée de faire découvrir les slizzards aux aventuriers. Quelques spécimens adolescents ont pris du retard sur le troupeau, et il serait dommage de ne pas en faire profiter les PJ. En contrepartie, une fois les monstres défaits, les personnages pourront trouver une vingtaine de slizzards nouveau-nés à proximité. Vendus en ville, ils peuvent rapporter jusqu'à 250 PO pièce.
Description défectueuse. Après avoir erré un moment, le groupe rencontre le Trompeur et sa tribu. Il faudra du temps pour le convaincre, mais c'est un Trompeur professionnel et il sait quand on essaye de l'arnaquer. Après avoir entendu tous les détails et posé quelques questions pertinentes, il demande un moment de réflexion. Au bout de quelques minutes, il livre la solution aux personnages, mais il leur fait jurer auparavant de ne jamais répéter ce qu'il va leur dire. Pour s'échapper du piège de Hyst-dinn, il suffit de toucher la petite pierre bleue auprès de l'arche. Comment peut-il savoir qu'il y en aura une? Il n'est pas Trompeur pour rien! La technique du rêve récursif a été transmise inchangée de Trompeur en Trompeur depuis Sildrynn. Lorsqu'il l'apprendra à son successeur, il inclura cette porte de sortie à son insu. Tous les Trompeurs qui suivront, jusqu'à Hyst-dinn, en hériteront.
De fait, c'est exactement ce qui se passera. Les aventuriers pourront franchir le piège sans encombre. S'ils sont assez rapides, ils n'auront même pas à combattre les entités de cauchemar.

Dénouement

Dernier délai. Les personnages reviennent dans le présent pour la dernière fois dans un théâtre rempli d'hommes bleus. Leur quête n'a pris que quelques jours. C'est cependant suffisant pour que la crise soit à son paroxysme. La ville tout entière a sombré dans l'hystérie, et les slizzards sont pratiquement aux portes de Rhadjabán. Si les aventuriers ne sont pas parvenus à charger la

ceinture, ils ne pourront répondre à la dernière question des spectres, et donc ne pourront pas accéder à Hyst-dinn avant que les slizzards ne le rejoignent par le Songe. Dans ce cas, la ville sera détruite.

Il est donc impératif de recharger l'Anneau au plus vite afin d'incapaciter Gryndil et de repousser les slizzards. Il suffit de mettre la ceinture et l'Anneau en contact et de prononcer le mot de commande. Il y a une explosion, un éclair, une forte d'odeur d'ozone... et l'Anneau se remet en marche, sous les yeux éberlués des magiciens. Les aventuriers n'ont plus qu'à s'occuper du Trompeur.

Débarquement et destruction. Un silence pesant règne dans le théâtre. Avant que les personnages repartent une dernière fois dans le Songe, vingt des meilleurs guerriers et tisseurs de rêve insistent pour les accompagner. Nul ne sait quelles tromperies Hyst-dinn réserve encore à ses adversaires. Les personnages seraient bien avisés d'accepter leur aide.

Quand les PJ auront répondu à toutes les questions de Finn-lë, la pièce s'achève. Les acteurs disparaissent avec une dernière révérence, sur cette morale : « On a les maîtres qu'on se choisit ». Le rideau tombe sur le décor, et les spectateurs franchissent le dernier Voile.

Celui-ci conduit à un rêve récursif un peu différent du premier. C'est un marécage au lieu d'un désert, mais son fonctionnement est similaire. Une petite pierre bleue se trouve bien à la base de l'arche. La toucher donne accès au rêve contenant le fortin de Hyst-dinn. Celui-ci se trouve sur une montagne escarpée couverte de buissons épineux, mais les tisseurs de rêve du groupe auront tôt fait d'y créer un chemin. Le fortin est défendu par quelques entités de cauchemar, qui ne peuvent rien contre les Skillkyss. Elles concentreront leurs efforts sur les personnages. Mais le gros des alliés de Hyst-dinn constitue une surprise. Il s'agit d'une douzaine de Skillkyss renégats, adorateurs de Gryndil, qui ont enfin trouvé une occasion de servir efficacement leur maîtresse.

Faites en sorte que la bataille soit épique et qu'il y ait de bonnes occasions pour chacun de briller. La clef de ce combat est le contrôle du Songe. Hyst-dinn ne se bat pas, mais il modifie sans cesse le décor (faisant jaillir des pointes des murs ou créant une avalanche). Quatre des tisseurs Skillkyss tentent de contrer ses efforts. Bien sûr, ils sont la cible privilégiée des renégats. Il faudra les protéger, sous peine de voir le Songe entier devenir hostile. Les Skillkyss ne tentent pas de tuer Hyst-dinn, car ils gardent l'espoir de pouvoir le guérir. Le Trompeur a l'œil de Gryndil sur lui.

Dernières considérations

Décombres. Une fois Hyst-dinn et ses sbires défaits, son rêve se désagrège et les combattants regagnent le plan matériel. Hyst-dinn est confié à une tribu chargée de l'amener à des chamans pour le soigner. L'œil, lui, est pris en charge par les nouveaux Sildrynn et repart vers le désert.

Rhadjabán est dévastée, mais c'est comme si un voile de cauchemar venait de se lever. Le crépitement jadis énervant de l'Anneau de Sahál semble maintenant doux et plein de promesses. Lentement, chacun reprend ses activités et s'attelle à redonner à la cité son éclat perdu.

Il reste deux ans avant la prochaine impulsion électrique venant des élémentaux de Rabahdjän, mais c'est largement suffisant pour trouver une parade, maintenant que la cause est connue (surtout si les personnages consentent à confier la ceinture de Wilfrogarn aux magiciens).

Dédommagements. Honneurs et richesses sont encore au programme même si, de nouveau, les personnages doivent se montrer discrets sur certains des aspects de leur quête. Ils ne se vanteront par exemple sûrement pas d'être responsables du départ de Sahál. Les magiciens tiendront leurs promesses et les récompenseront généreusement, tout comme Haroun Ibn Keffmeth. À vous de définir un montant que vous estimez raisonnable, mais les Skillkyss et les magiciens se montreront généreux. On peut par exemple leur offrir une résidence dans chacune des deux villes. Et puis, des monuments commémoratifs seront érigés et une chanson composée en leur honneur. Ça fait toujours plaisir...

Stéphane Bura

illustration : Bernard Bittler

Dédicace.
Merci à Robert dit « le petit » et à Gérard dit « le bon entendeur » pour leur aide précieuse lors du développement de ce scénario.

Désorbité

L'œil de Gryndil se présente sous la forme d'un œuf translucide d'une trentaine de centimètres de haut. D'une couleur bleutée, barré d'une fente blanche servant d'iris, il est brillant, dur et froid au toucher.

Bien que très léger, il est absolument indestructible. Si l'on plonge son regard dans les volutes bleues qui le sillonnent, on peut distinguer ce qu'observe en ce moment Gryndil. Ce n'est en général pas très ragoûtant. Comme elle sait que les Skillkyss peuvent l'espionner, elle s'entoure des pires cauchemars de sa création. Si l'observateur manque un jet d'1d20 sous sa Sagesse, il est atteint d'une phobie légère durant de deux à cinq jours. S'il récidive, la gravité et la durée de l'attaque augmentent...

Rester au contact ou à proximité de l'œil pendant une période dépassant (Sagesse - 10) jours produit les mêmes effets, qui vont en s'aggravant avec le temps. Un jet de Sagesse réussi chaque jour permet d'éviter ces désagréments pour la journée en cours, mais il subit un malus de 2 pour chaque échec antérieur.

De plus, la proximité de l'œil (dans un rayon de 30 mètres) empêche la méditation ou un repos paisible. Impossible donc de récupérer des sorts.

Les Skillkyss (du moins les nomades) ont développé des techniques oniriques qui les immunisent à ces effets pendant quelques semaines, mais pas davantage.

Les PNJ

Pour AD&D 2

▶ Skillkyss déments (et renégats)

6 guerriers de niveau 6. Al NB et LB. CA 9. Armés de cimeterres. S'il attaque sans son arme, un Skillkyss a 25 % de chances de parvenir à immobiliser son adversaire par une clef. Il ne la relâche que s'il subit plus de 10 points de dégâts en un tour ou si l'adversaire réussit un jet de Barreaux/Herses x2.

▶ Entités de cauchemar de Hyst-dinn

Intelligence 12, CA 4, DV 5 à 9, Attaque/Round : 1, Dégâts : 2-12 + altération. L'apparence de ces créatures varie au gré des inventions de Hyst-dinn : un gros singe albinos couvert de piquants, une faux volante, un cobra noir cracheur d'acide, etc. Cependant, lorsqu'on les rencontre en groupe, elles ont toutes le même aspect.

▶ Finn-lë le fantôme et 12 acteurs spectraux

Leurs caractéristiques sont similaires à celles des entités de cauchemar mais, si on les tue, ils reviennent le lendemain. Il est possible que pendant les représentations, pris dans l'action, un acteur maltraite légèrement un spectateur mais, sans provocation, il n'y a aucune raison qu'un combat réel ait lieu.

▶ Wilfrogarn

Géant des tempêtes
Prêtre 9e niveau/Magicien 7e niveau.

▶ Gdr'or

Astrolet de 12 DV. Voir *Le colosse aux pieds d'airain*, *CB* n° 97, pour les caractéristiques complètes de ces créatures.

▶ Enfants de Gdr'or

Astrolets de 6 à 8 DV.

▶ Slizzard (adolescent)

Intelligence 6, CA 3, DV 8, Attaque/Round : 3, Dégâts 1-8 + venin/1-6/1-6, Al NM. Les slizzards dévorent tout ce qui bouge. Ils attaquent avec leurs crocs et deux de leurs dix pattes griffues. S'ils parviennent à mordre quelqu'un, leur victime doit réussir un jet d'1d20 sous l'Intelligence ou être prise d'hallucinations pour 1 à 4 rounds (ses compagnons sont des slizzards, le sol s'ouvre sous ses pieds, etc.).

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 AD&D
Dénicheurs d'étincelles

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.

Ce scénario fait suite aux deux scénarios *AD&D* de nos deux précédents numéros. Il fait également référence à tout l'historique de la région d'Artab (*Casus Belli* n° 96 et 97). Il est donc indispensable de posséder ces deux numéros.
Voici les caractéristiques des nouveaux intervenants, monstres et PMJ.

- **Entités de cauchemar**

Jouez-les comme des PMJ Forts.

- **Acteurs fantômes**

Jouez-les comme des PMJ Moyens. Ils « ressuscitent » à minuit.

- **Gd'ror**

Astrolet (voir *CB* n° 97) avec 8PV.

- **Enfants de Gd'ror**

Astrolets avec 6PV.

- **Skillkyss**

PMJ variés suivant vos besoins.

- **Sahál**

PMJ Moyen, mais Art Magique +3, Enchantement 3 et Électricité 3.

- **Wilfrogarn**

Test de combat : 16 (dont +2). **Test de perception** : 10. **PV** : 10. **Armure** : 1/0/1. **Dégâts** : [j]PV et [c]PS (hache à deux mains). **Résistance magique** : 12. **Points d'Énergie** : 4. **Énergies** : Précision 2, Puisssance 2, Rapidité 1, Air 3, Feu 3, Électricité 3. **Talents particuliers** : Art magique +2, Hache +2, Nombreux sortilèges de ses trois listes.

- **Slizzard** (jeune-adolescent-adulte-géant) **Test de combat** : 7-10-12-15. **Test de perception** : 9. **PV** : 8-9-10-13. **Armure** : (0-1-2-3-4)/0/(0-0-2-4). **Dégâts** : [D-E-G-I]PV. **Résistance magique** : 6-7-10-12. **Points d'Énergie** : 0-0-2-4. **Énergies** : Puisssance 2. **Spécial** : s'il mord, la victime doit réussir un test Corps ○ + Résistance ■ + Minéral ◬ - 4 ou subir des hallucinations pour ME minutes.

Scénario Changelin
Le noyé du Pont-Neuf

Changelin est un jeu de rôle situé dans le « Monde des Ténèbres », où vampires, loups-garous, magiciens, fantômes et changelins existent à notre époque. Dans ce jeu, vous incarnez des êtres féeriques camouflés dans notre monde, mais qui savent encore apercevoir à travers les brumes de la Banalité tout ce qui est caché et féerique dans notre univers (voir critique dans *CB* n° 97). Un univers particulier difficilement adaptable à un autre système.

Scénario Bitume
Le camion de tous les dangers

La comète de Halley a plongé notre monde dans un contexte post-apocalyptique. Dans cet univers très proche de *Mad Max*, les communautés humaines se sont rassemblées en clans qui croient tous avoir accès à des révélations du passé, alors qu'ils ne s'agit souvent que de vieux bouquins ou d'épisodes des *Musclés en vacances* (voir critique dans ce numéro, page 23).

Aucun problème d'adaptation avec ce scénario qui fleure bon *La nuit du retour de la vengeance des morts-vivants*. En fonction de la puissance des aventuriers, rendez les zombies plus ou moins indestructibles.

Scénario Shadowrun
Les chromés font du ski

Le monde de *Shadowrun* se situe dans un futur étrange. À un contexte cyberpunk classique (corporations, matrice informatique) se superposent l'apparition de races mythiques (elfes, nains, trolls) et le retour de la magie. Un scénario *Shadowrun* typique n'est vraiment adaptable que s'il ne fait pas trop référence à la magie et aux anciennes races.

Vous n'aurez aucun problème pour adapter ce scénario à *Cyber Age*, l'univers cyberpunk de *Simulacres*. L'ork sera simplement un mercenaire PMJ exceptionnel (ou Fort avec de nombreuses prothèses). Profitez aussi de l'ambiance « James Bond » pour ajouter une charmante jeune femme à la silicone irréprochable. Elle sera à la fois espionne d'un technobloc scientifique et reporter d'un network, sa loyauté penchant là où se trouve le plus grand profit. Elle pourra autant servir de sources d'infos que d'ennuis potentiels.

Scénario Guildes
Fleur-naufrage

Dans *Guildes*, vous faites partie d'un groupe d'aventuriers aux origines diverses, venus pour explorer les mystères d'un nouveau Continent, empli de civilisations étranges et de monstres bizarres. Dans cet univers médiéval-fantastique, la quête du loom, énergie magique, a une grande importance.

Si vous jouez à *Capitaine Vaudou*, l'univers de Simulacres consacré aux pirates et à la magie dans les Caraïbes des années 1660, ce scénario est pour vous ! Il vous suffit de remplacer Nicodémus par Samuel et Port MacKaer par un grand port de votre choix. Le désol sera une fleur magique, symbole d'une divinité inca, source de magie lors de certains conjonctions (à ce moment, elle irradie de la lumière). Avec l'aide de magiciens ou de loas, si on recueille le pollen et les pétales de la fleur au bon moment, on peut avoir accès à de nombreux vévés, wangas et autres poudres propres à influer sur les mort-vivants (commander ou repousser les zombis, appeler les fantômes, invoquer les ancêtres, etc.). Si vous désirez un peu plus d'action, ajoutez une tribu indienne qui cherche justement à rentrer en possession des plants du désol pour, espère-t-elle, faire revenir « celui qui se lamente dans les ténèbres ».

Pierre Rosenthal

Conseil

Pour l'adaptation des scénarios AD&D, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans Casus Belli n° 92. Pour le scénario ***Shadowrun*** *vous pouvez utiliser notre hors-série n° 16 :* ***Cyber Age****.* ***Capitaine Vaudou*** *est un supplément pour* ***Simulacres*** *publié par Descartes Éditeur. Les sorts de magie viennent de notre hors-série n° 11 :* ***SangDragon****.*

CASUS Belli

Accessoire

UNE FICHE COMBAT/SANTÉ MENTALE POUR « L'APPEL DE CTHULHU »

Parfois, maîtriser une partie de « L'appel de Cthulhu » tient du cauchemar. Les règles sont simples mais, au fil du temps, des quantités de petits points de règle sont venus s'ajouter au cœur du système, obligeant le Gardien des Arcanes à avoir une mémoire d'éléphant... et des nerfs d'acier pour répondre aux questions que ses joueurs lui posent tous à la fois. Alors, pourquoi ne pas leur confier une partie de la technique ?

Conception : Jean Balczesak et CB

SANTÉ MENTALE

NOM DU PERSONNAGE .....
Nom du joueur .....
Nom du Gardien .....
Aventure .....
Date .....

Folie																		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PERTES DE SAN

- Au moins 5 pts d'un coup : faire un jet d'Idée. En cas de réussite : folie temporaire. S'il est raté, le personnage ne comprend pas ce qui lui est arrivé.
- Au moins 20% de la SAN actuelle en moins d'une heure : folie à durée indéterminée.

FOLIE TEMPORAIRE

Tirez-la au hasard.

1d10	Durée de la folie
1-4	1d10 rounds de combat
5-7	4d10+10 rounds de combat
8-9	Jusqu'à l'aube ou le coucher du soleil
10	1d3 ou 1d10 jours, au choix

FOLIES À DURÉE INDÉTERMINÉE

Choisissez une folie ou tirez-la au hasard, en accord avec votre Gardien des Arcanes.

1d10	Forme de folie
1	Catatonie ou stupeur
2	Amnésie
3	Panzaïsme ou donquichottisme
4	Paranoïa
5	Phobie ou manie
6	Obsession, toxicomanie ou convulsions
7	Mégalomanie
8	Schizophrénie
9	Psychose criminelle
10	Personnalités multiples

PHOBIES

Choisissez une phobie ou tirez-la au hasard, en accord avec votre Gardien des Arcanes.

1d100	Nom	Peur
1-3	Acrophobie	Des hauteurs
4-6	Agoraphobie	Des grands espaces
7-9	Ailurophobie	Des chats
10-12	Androphobie	Des mâles
13-15	Astraphobie	Des orages
16-18	Bactériophobie	Des bactéries
19-21	Ballistophobie	Des balles
22-24	Bélonéphobie	Des aiguilles
25-27	Botanophobie	Des plantes
28-30	Claustrophobie	Des espaces clos
31-33	Clinophobie	Des lits
34-36	Démophobie	Des foules
37-39	Dendrophobie	Des arbres
40-42	Doraphobie	De la fourrure
43-45	Entomophobie	Des insectes
46-48	Géphydrophobie	Des ponts
49-51	Gynéphobie	Des femelles
52-54	Hématophobie	Du sang
55-57	Iatrophobie	Des médecins
58-60	Monophobie	De la solitude
61-63	Nécrophobie	De la mort
64-66	Ophiophobie	Des serpents
67-69	Pédiphobie	Des enfants
70-72	Pyrophobie	Du feu
73-75	Scotophobie	De l'obscurité
76-78	Thalassophobie	De la mer
79-81	Vestiophobie	Des vêtements
82-84	Xénophobie	Des étrangers
85-87	Zoophobie	Des animaux
88-95	Refaites 2 jets sur cette table.	
96-00	Refaites 3 jets sur cette table.	

TYPE DE FOLIE

Nom ..... Durée .....

CRÉATURES RENCONTRÉES

Description	Lieu	Nom (si connu)
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

ÉVÉNEMENTS HORRIFIQUES VÉCUS

Description	Lieu	Date
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

CASUS Belli

Accessoire

COMBAT

NOM DU PERSONNAGE .....
BONUS AUX DOMMAGES .....
ARMURE .....
DEX .....

Points de vie (en gras, inconscience)

mort	**–2**	**–1**	**0**	**1**	**2**
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20

Rangs d'action (DEX, DEX/2, DEX/3)

20	16	12	8	4
19	15	11	7	3
18	14	10	6	2
17	13	9	5	1

Sur le tableau ci-dessus, cochez la Dextérité de votre personnage, ainsi que les moments où il peut tirer, s'il a une arme à feu. Cela accélérera les combats, et mettra un terme aux contestations du genre «Hé, c'était à moi de tirer et tu m'as oublié!».

PHASES D'UN ROUND DE COMBAT

(résolues chacune par ordre de DEX décroissante)

- Annonce des parades qui seront tentées ce round.
- Tir des armes à feu pointées et chargées.
- Attaques au corps à corps, tir des armes à feu qui ont dû être épaulées ou dégainées.
- Éventuel deuxième tir des armes à feu ayant été employées en début de round (par ordre de DEX/2 décroissante), sortilèges, jets de compétence.
- Éventuel troisième tir des armes à feu, par ordre de DEX/3 décroissante.

NOTES CONCERNANT LES COMBATS

- **Arme enrayée.** Réparer prend 1d6 rounds et exige la réussite d'un jet de compétence (Mécanique ou arme considérée).
- **Arts martiaux.** Un jet de compétence réussi multiplie par deux les dommages d'une arme naturelle (poing, pied, etc.).
- **Assommer** (avec une arme naturelle, un instrument contondant ou un jet de Lutte). Confronter la quantité de dommages infligée aux points de vie de la victime sur la Table de Résistance. Un personnage qui a 10 PdV et subit 4 points de dommages a 4/10 = 20% de chances de perdre connaissance. Si les dommages l'emportent, l'adversaire est assommé pendant plusieurs minutes et perd 1/3 des PdV qu'il aurait dû perdre (dans notre exemple : 4/3, soit 1 point). Sinon, il reste conscient et encaisse l'intégralité des dommages.
- **Empalement.** Quand on réussit un tirage inférieur au cinquième du score nécessaire pour toucher, on lance deux fois les dés de dommages et on additionne leurs résultats. Attention, cela ne concerne que certaines armes blanches et les armes à feu (à une exception près : les fusils de chasse N'EMPALENT PAS).
- **Objet lancé.** Ajouter seulement la moitié du bonus aux dommages.
- **Parade.** Les chances de parer avec une arme de corps à corps sont égales à ses chances de toucher.
- **Rafale d'arme automatique.** Augmenter les chances de toucher de 5% par balle tirée (maximum : double de la compétence normale). Tir sur des cibles séparées : chances de toucher non modifiées. Un seul jet par cible visée. Si le jet pour toucher est réussi, lancer un dé ayant autant de faces que la rafale comprend de balles. Seule la première balle ayant touché peut empaler.
- **Rechargement d'une arme à feu.** Il faut un round pour changer un chargeur ou charger deux balles (cartouches).
- **Surprise.** Diviser par deux la DEX des personnages surpris pour le premier round de combat.
- **Tir à bout portant** (distance inférieure ou égale au 1/3 de la DEX exprimée en mètres). Les chances de toucher sont doublées.
- **Tir à portée étendue.** Compétence divisée par 2 pour une distance double de la portée de base de l'arme. Compétence divisée par 4 pour une distance triple. Compétence divisée par 8 pour une distance quadruple.
- **Tir de précision avec un fusil.** Portée de base et «bout portant» sont doublés quand on ne fait feu qu'une fois par round à un moment correspondant à la moitié de sa DEX.
- **Tir non visé.** Possibilité de tirer 4 fois par round avec un pistolet ou une arme automatique, 3 fois avec un fusil à pompe ou levier d'armement et 2 fois avec une arme à armement manuel. Les chances de toucher sont alors divisées par 5 et un empalement se produit seulement sur un jet inférieur ou égal à 05.

COMPÉTENCE EN LUTTE

Cette compétence permet une variété d'actions :

- **Assommer.** Voir règle dans Notes concernant les combats.
- **Désarmer l'adversaire.** Réussir un jet de compétence au cours de deux rounds consécutifs.
- **Étrangler.** Réussir un jet de compétence, déclarer son intention, puis appliquer les règles sur l'asphyxie.
- **Immobiliser l'adversaire.** Jet de Résistance FOR contre FOR.
- **Infliger 1d6 (+bonus) points de dommages.** Réussir un jet de compétence après en avoir déjà réussi au moins un.
- **Jeter à terre l'adversaire.** Jet de compétence réussi.
- **Se libérer d'une prise.** Jet de Résistance FOR contre FOR.

FORMULE DE LA TABLE DE RÉSISTANCE

Formule Chaosium : Chance de base = 50%
+ caractéristique active multipliée par 5
- caractéristique passive multipliée par 5.
Formule Casus : Chance de base = (10 + caractéristique active – caractéristique passive) multiplié par 5%

Arme	Comp.%	Dommages	Portée	Coups/rounds	Munitions	PdV	Empalement	Panne

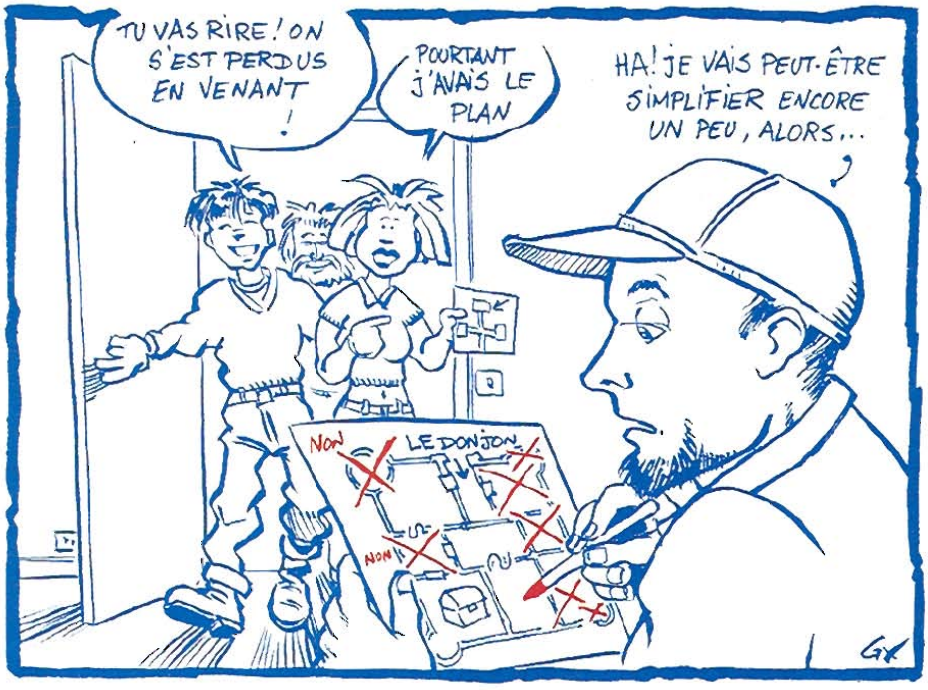
Portez toutes les mentions au crayon de papier afin de pouvoir les modifier en cas de besoin.

DESTINATION AVENTURE

Le jeu de rôle sans peine

Premier contact avec un scénario

Coiffé de votre casquette toute neuve de MJ, vous décidez d'attaquer votre premier scénario. Pour ne pas trop vous prendre la tête, vous choisissez de commencer par un scénario tout fait... Et, à votre grande horreur, en le lisant, vous constatez que vous n'y comprenez pas grand-chose, ou pire, qu'il vous paraît injouable. Débroussaillons le terrain ensemble...



Un peu de bon sens

Si c'est votre première partie et que vous n'avez jamais touché un d10 de votre vie, vous avez tout intérêt à commencer par quelque chose de simple ! A la notable exception d'*AD&D*, presque tous les jeux du commerce proposent, dans leur livre de règles, un ou deux scénarios d'initiation... Malheureusement, dans ce contexte, ce mot doit être compris comme « introduction à l'univers », pas comme « scénario destiné aux meneurs de jeu débutants ». Toutefois, la plupart du temps, ils ont le mérite d'être courts et pas trop compliqués. Il est donc préférable de commencer par eux, plutôt que d'acheter tout de suite la super campagne en six volumes dont tout le monde vous assure qu'elle est géniale.

L'autre conseil se décompose en trois volets :

● « **Connais-toi toi-même** ». Vous avez eu le temps de potasser les règles, vous avez le temps de décortiquer le scénario, et vous devez bien avoir une petite idée de ce qui vous intéresse dans le jeu de rôle. Simplifiez-vous la vie au maximum. En dépit de plusieurs lectures attentives, vous « calez » toujours sur les règles de combat à distance ? Ça vaudra peut-être le coup d'enlever les archers orques et de les remplacer par un chaman avec quelques sorts (les règles de magie ne sont pas très compliquées). Maîtriser, c'est adapter !

● « **Connais tes joueurs** ». Sauf cas extrême (vous n'avez jamais joué de votre vie, et vos joueurs non plus), vous connaissez déjà leurs goûts. Ils aiment le combat ? Il ne vous reste plus qu'à examiner très attentivement les caractéristiques des PNJ. Ils préfèrent la diplomatie ? Relisez soigneusement les motivations des PNJ, et réfléchissez à la manière dont ils vont interagir avec les personnages...

● « **Connais les personnages-joueurs** ». Il est toujours préférable de consacrer une séance à créer les personnages, et de ne s'intéresser à votre premier scénario qu'après. L'histoire ne fonctionnera pas de la même façon si elle est jouée par six énormes guerriers barbares ou si vos joueurs ont choisi une courtisane, un prêtre, un magicien et un paladin...

Étudier ce que l'on a...

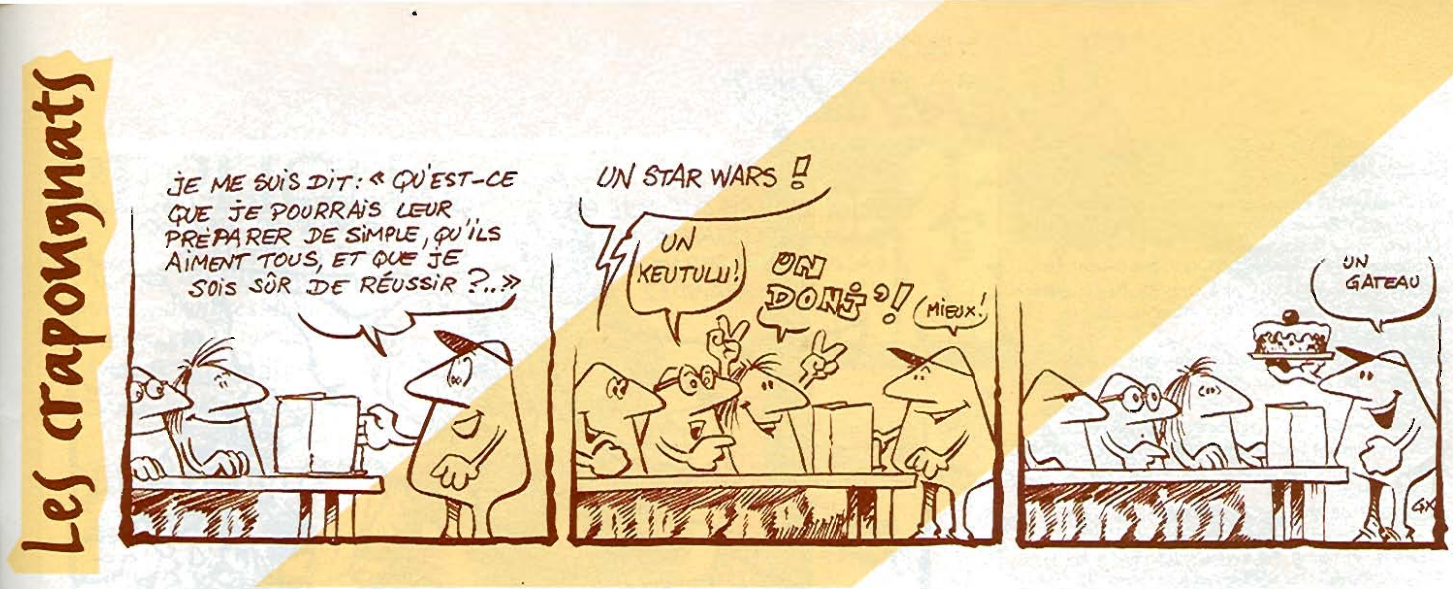
Première chose à faire : lisez le scénario attentivement. Faites un premier survol pour savoir s'il vous convient, puis un deuxième pour vous imprégner de l'histoire, et enfin un troisième en pensant aux problèmes techniques. Dans tous les cas, ayez le livre de règles sous la main, et n'hésitez pas à vous y référer si quelque chose ne vous semble pas clair. A ce stade, les plus méticuleux prennent volontiers des notes.

Que choisir ?

En schématisant grossièrement, il existe trois types de scénarios : les « donjons », les linéaires et les ouverts. En réalité, la plupart des scénarios du commerce intègrent des éléments des trois, mais cette distinction peut être utile à garder en mémoire.

● **Les « donjons »** sont des scénarios d'exploration, où les personnages, canalisés par des couloirs et des cavernes, visitent un lieu peuplé de monstres, les trucident et récupèrent des trésors. Contrairement à ce que leur nom peut laisser penser, il n'y en a pas qu'à *AD&D* ! Le scénario se limite souvent à un grand plan avec plein de salles numérotées, et à des pages d'explications sur ce qu'elles contiennent. Parfois, il se soucie de donner une raison à la présence des personnages (délivrer une princesse enlevée par un nécromancien, ce genre de chose...), parfois non. Si vos joueurs aiment les combats et les énigmes, c'est un bon point de départ... En revanche, s'ils se sentent une âme de diplomates, ce type de scénario est moins adapté pour une première expérience.

● **Les linéaires** présentent une histoire, avec un début (souvent une scène choc, pour « accrocher » les personnages), un milieu (souvent une enquête) et une fin (généralement spectaculaire). Ils laissent les joueurs prendre des décisions, choisir dans quel ordre ils suivront les pistes, et ainsi de suite, tout en les menant discrètement sur des rails. La plupart des



scénarios de *Casus Belli* se présentent ainsi, à commencer par *Fleur-naufrage*, le scénario Destination Aventure de ce numéro (voir p. 48 à 51). C'est une bonne formule pour les débutants, qui sont guidés par l'histoire sans se sentir étouffés par les murs d'un « donjon ». Toutefois, elle demande parfois un peu d'improvisation de la part du MJ.

- Enfin, **les scénarios ouverts** présentent une situation et un lieu, détaillent (parfois longuement) les motivations des PNJ, fournissent une chronologie des événements possibles, et laissent le meneur de jeu se débrouiller pour le reste. Ce genre de scénario fait une large place à l'improvisation et est du ressort des MJ expérimentés...

Premiers ajustements : les chiffres

Étudiez toujours très soigneusement les caractéristiques des PNJ. S'il y a une chose qui a besoin d'être ajustée à la puissance de votre groupe, c'est bien celle-là ! Il n'y a rien de plus frustrant (surtout pour une première partie) que de voir les aventuriers tailler en pièces soixante-dix-huit orques sans subir la moindre égratignure...

Équilibrer PNJ et PJ est relativement facile dans les jeux à « niveaux » (*AD&D*, mais aussi *Nightprowler*), où leur puissance peut être rapidement comparée. Ailleurs, c'est plus délicat... Dans l'absolu, vous devriez toujours veiller à ce que les adversaires représentent un défi pour vos joueurs, mais pas un obstacle insurmontable. Cela dit, dans la mesure où la notion de « défi » varie d'un groupe à l'autre, il faudra que vous procédiez en faisant des essais (et donc des erreurs) pour trouver la formule qui conviendra au vôtre...

Notez que si vous voulez « gonfler » un adversaire, vous n'avez pas besoin d'augmenter démesurément ses caractéristiques. Il suffit de bien étudier ses capacités, et de prendre quelques minutes pour réfléchir à leur utilisation optimale. Combien de sorciers de *L'appel de Cthulhu* ont connu une fin rapide et ignominieuse, alors qu'il aurait suffi que leur MJ regarde un peu plus attentivement la définition de leurs sortilèges ?

Tant que vous y êtes, regardez quels jets de compétence sont impératifs pour réussir l'aventure. Assurez-vous que les personnages sont capables de les faire, ou prévoyez un biais pour vous en passer. Si votre groupe se compose entièrement d'universitaires sédentaires et que le scénario prévoit une longue balade en montagne, avec plein de jets de Grimper ou d'Équilibre, vous risquez de décimer l'équipe avant même le premier col... Pour éviter les chutes mortelles, il suffit de décider que leur guide et leur matériel donnent un bonus de, disons, +40 % à leurs jets, ou de décider que vous n'exigerez pas qu'ils jettent les dés, pour contourner le problème. Encore faut-il y penser...

Mettre au point

Avant de faire jouer, il faut que vous connaissiez parfaitement les articulations du scénario. Que s'est-il passé ? Quand ? Comment ? Et surtout : comment les PJ vont-ils s'insérer dans tout ça ? Qui doit leur donner tel indice ? Dans quelles circonstances ? Vous n'avez pas besoin d'apprendre le texte par cœur, mais il ne faut pas que vous soyez pris au dépourvu lorsqu'un joueur vous posera une question. Si un point vous paraît peu clair au bout de deux lectures, revenez dessus. Faites-vous un aide-mémoire, si besoin est.

Faire un peu de chirurgie

Il y a une chose à ne jamais oublier : vous êtes le seul maître à bord. Si un épisode ne vous plaît pas, vous êtes libre de le supprimer. Vous avez l'impression que l'auteur du scénario a eu la main lourde sur les monstres, dans ce voyage dans les montagnes ? Vous êtes tout à fait dans votre droit en décidant que vous résumerez la randonnée par « et une semaine plus tard, ayant franchi le col, vous arrivez à la ville... ». Les PJ n'auront pas vu d'ogres, vous aurez gagné du temps et tout le monde s'en portera mieux (y compris les ogres !). Si vous vous livrez à ce genre de bidouillage, n'oubliez pas d'ajuster les récompenses à la fin (points d'expérience et autres), en suivant le principe « à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ».

Attention toutefois ! Supprimer des épisodes est facile à faire, et relativement indolore, dans certains cas, notamment les combats contre les monstres ou l'exploration de salles souterraines sans intérêt. Cela devient beaucoup plus délicat lorsqu'il s'agit de scènes d'enquête, ou de discussions avec les PNJ. Pour reprendre l'exemple du scénario Destination Aventure de ce numéro, vous pouvez tout à fait choisir de vous débarrasser d'Hered. Mais il faudra trouver un autre moyen pour que les personnages entendent parler des désols.

Prenez garde aussi, si vous écartez un PNJ, à ce que cela ne déséquilibre pas le scénario dans un sens ou dans l'autre. Le gentil sorcier qui doit accompagner les PJ pendant une partie de l'histoire est ridicule ? Parfait, virez-le. Mais dans ce cas, qui va s'occuper du méchant nécromancien, à la fin ? Pas les personnages, l'histoire prévoit qu'ils délivrent la princesse. Et, dans l'autre sens, si vous supprimez le méchant nécromancien, vous avez un gentil sorcier inutile sur les bras...

... et colmater les brèches

Personne n'est parfait, et les scénaristes font, eux aussi, des erreurs et des oublis. C'est bien pour ça qu'il est intéressant de lire le scénario plusieurs fois. Mieux vaut s'apercevoir de la présence d'une lacune géante dans l'histoire chez soi, plusieurs jours avant la partie, que dans le feu de l'action, avec une

Vous n'êtes pas tout seuls !

- *Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.*
- *Dans ce numéro, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.*

Glossaire

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

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

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

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

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

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

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

GN: Grandeur-nature.

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

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

Grosbillisme: Façon de jouer du joueur grosbill.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

demi-douzaine de joueurs qui vous regardent fixement...

Quels sont les problèmes les plus fréquents?

● **Le trou technique**. Il manque les caractéristiques d'un PNJ, et vous avez l'impression qu'il sera indispensable. Il n'y a pas de plan de la forteresse du grand méchant, et vous ne concevez pas de jouer cet épisode sans plan. Dans les deux cas, il ne vous reste plus qu'à bricoler quelque chose vous-même. Si vous ne vous en sentez pas le courage, essayez de trouver dans les règles ou dans un autre scénario un PNJ ou un plan approchant, et reprenez-le, tel quel ou en le modifiant un peu (si le groupe prend d'assaut, semaine après semaine, la même forteresse, il va finir par trouver ça louche).

● **Le trou scénaristique**. Après de multiples lectures, vous ne trouvez toujours pas l'info que vous cherchez, et vous finissez par vous rendre à l'évidence: elle n'y figure pas. Quels sont au juste les pouvoirs du sceptre sacré que les PJ, après moult efforts, sont censés récupérer? Pire, il manque un épisode, du genre: les PJ sont en prison... et dix lignes plus loin, ils sont à nouveau libres. Visiblement, la scène de l'évasion a été «coupée au montage»... Là, il n'y a pas de miracle, vous allez être obligé de travailler un peu. S'il manque juste une petite information, ce n'est pas trop grave, et cela peut même être intentionnel. Par exemple, dans *Fleur-naufrage*, la nature exacte de la récompense proposée par Nicodémus est laissée dans le vague. Cela vous permet de l'adapter à votre groupe... Des aventuriers cupides se contenteront d'argent. D'autres seront ravis de recevoir une carte au trésor à peine usagée, ou un objet magique aux fonctions imprécises. Vous aurez toujours le temps, d'ici la partie suivante, de décider de la véracité de la carte, ou des pouvoirs exacts de l'objet.

En revanche, face à un vide dans le scénario, il faudra faire travailler votre imagination. Cela n'a rien de terrible... Il suffit la plupart du temps de se fier à la première loi du meneur de jeu: arrive ce qui doit logiquement arriver. Vous pouvez aussi vous inspirer d'un épisode similaire vu dans un film, une série télé, un bouquin, en le modifiant si nécessaire pour qu'il s'intègre à votre histoire. Pour reprendre l'exemple de la prison, il vous suffira de griffonner un petit bout de plan, avec des cellules, un mur d'enceinte, quelques gardiens obtus. Une fois les PJ bouclés, décrivez-leur l'environnement, et attendez qu'ils mettent un plan au point. Quel qu'il soit, il fonctionnera, plus ou moins bien. Les PJ finiront par s'évader, et le scénario reprendra son cours. La difficulté est de faire en sorte que cet épisode supplémentaire n'ait pas trop d'incidence sur le reste de l'aventure.

Deux écueils: prenez garde à ne pas trop «verrouiller» votre histoire. A force de rajouter des épisodes «logiques», vous risquez d'annihiler la liberté des PJ. Plus insidieux, méfiez-vous des modifications en cascade, autrement dit du détail modifié, qui en modifie un autre, qui lui-même... Par exemple, si, dans *Fleur-naufrage*, les aventuriers décident de protéger Hered à tout prix et en oublient d'aller sur Morgueroc, les événements se dérouleront sans eux. Il y aura une catastrophe terrible, avec des centaines de morts. Évidemment, il y a des moyens de corriger le tir... et justement, *Casus* y a consacré des articles (notamment *Comment sortir des situations impossibles*, CB n°90, et *Improviser*, CB n°82).

Tristan Lhomme
illustration: D. Guiserix

Sujets des précédents numéros

- Choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, mini aventure (n° 80)
- Impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle: jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtrisez le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)
- Je ne suis pas un numéro (n° 92)
- La vie ne commence pas au premier jet de dé... (n° 93)
- Enquête & prétextes (n° 94)
- Création de perso, côté technique (n° 95)
- Choisir son premier jeu de rôle (n° 97).

ILS SONT PARMI NOUS !

Après avoir exploré les adaptations de *Simulacres* aux univers médiévaux-fantastiques, puis au space opera, nous terminons ce cycle par le genre dit fantastique-contemporain.

Depuis des millénaires...

Dans tout univers fantastique-contemporain, il y a les « autres » c'est-à-dire ceux qui sont en marge de l'humanité (monstres extraterrestres, fantômes, vampires, immortels, être féeriques). Il y a alors deux solutions : soit on joue les humains contre les marginaux (*L'appel de Cthulhu*, *Chill*...), soit on joue les marginaux en butte à l'humanité (*Vampire*, *Nephilim*, *Scales*...). La première approche est la plus simple et ne demande, en fait, pas vraiment d'adaptation. Les « méchants » le sont en général de manière monstrueuse et viscérale, et les aventures sont, d'une façon ou d'une autre, prétexte à éradiquer cette menace plutôt que d'apprendre à la connaître ou à cohabiter. Dans le cas où l'on joue les marginaux, il faudra par contre savoir comment ils vivent, quelles sont leurs motivations, en même temps que leurs capacités (plus difficiles à équilibrer quand on prend en compte des personnages-joueurs et non plus de simples intervenants). Si vous désirez également connaître les problèmes quotidiens du « marginal » typique, vous pouvez consulter notre article *Profession : inhumain* dans *Casus* n° 74.

Un monde plus gris

Si les inhumains se cachent, c'est surtout parce qu'ils ont compris qu'être des surhommes n'est pas suffisant pour lutter contre des armées, des États ; ou même tout simplement contre une rafale bien ajustée d'arme automatique. De plus, la « magie » est singulièrement faible de nos jours. Non pas tant qu'elle ait été plus forte au Moyen Âge, mais qu'entreprendre un rituel de deux jours pour échanger quelques mots avec un autre magicien à l'autre bout du pays impressionne peu les abonnés du téléphone portable. Heureuse-

ment, c'est également cette grisaille, ce manque d'intérêt pour le merveilleux qui fait que l'on ne croira jamais quelqu'un qui affirme que son voisin est un vampire ou un loup-garou. Ce phénomène est si fort que même un vampire aura du mal à croire qu'il existe des immortels qui se coupent la tête entre eux!

Quelques bases

Si vous désirez jouer une série de scénarios en donnant à vos joueurs la possibilité de jouer des inhumains, voici quelques ajustements généraux à faire aux règles de *Simulacres*. Chaque type d'inhumain sera décrit sous le même format : Race, Avantages, Désavantages, Talent inné ; tout en sachant que le plus grand des désavantages est d'avoir à vivre en cachant sa vraie nature.

La magie

La magie est bien plus faible dans notre univers contemporain. Pour obtenir une Énergie magique, il faut dépenser 5PA de plus par niveau d'énergie. Pour lancer un sort, tout test a une difficulté supplémentaire de –2. Les restrictions dues au métal s'appliquent, c'est-à-dire que lancer un sort en milieu urbain entraîne des malus supplémentaires liés à la présence importante d'acier. Enfin, tout sort qui a un lien avec un plan différent du plan terrestre (appeler un démon, un élémental) a une difficulté supplémentaire de –4. Enfin, si on n'est pas inhumain, on ne peut pas utiliser les règles optionnelles des énergies Puissance, Rapidité ou Précision pour lancer les sorts. Autant dire que les magiciens humains ne réussissent que rarement leurs sorts, qu'ils doivent prévoir de longs rituels, et que les effets sont minimes.

Capacités innées et générations

— Chaque race inhumaine a une capacité innée. C'est-à-dire qu'elle peut utiliser un talent similaire à un sort magique. Pour cela, le personnage dépense 1, 2 ou 3PS ou EP en fonction du pouvoir. S'il utilise le pouvoir au niveau minimum, sans préparation spéciale, il dépense en général juste 1PS. Or, comme ce talent est inné, le joueur a droit à un test supplémentaire (chaque race a une valeur pour ce test, dit test inné). Si le test est réussi, le 1PS n'est pas dépensé.

— Chaque race inhumaine est quasi immortelle (durée de vie de 400 à 800 ans). Ses membres sont répartis en trois générations : les jeunes, les adultes, les ancêtres. En général, plus la génération est vieille, plus elle a de pouvoirs et une valeur de test inné élevée. On passe à la génération supérieure au bout d'un ou deux siècles. Quoi qu'il se passe, un inhumain est plus difficile à tuer qu'un humain de base. Cela lui donne automatiquement les armures naturelles suivantes : jeune (0/0/2), adulte (0/0/4), ancêtre (0/0/6).

Les inhumains

Vampire

Avantages. Il a 1PV et 1PS de plus. À chaque génération, le vampire apprend une énergie magique parmi : Charme, Illusion, Vent. Son pouvoir favori est de déplacer son image à un mètre de lui (sa vraie position peut être vue dans un miroir, on ne voit rien là où se tient l'illusion). Un vampire tué par des moyens classiques régénère de 1PV par semaine.

Désavantages. La lumière du soleil lui inflige [c]PV par passe d'armes. S'il meurt de cette façon, sa mort est définitive. Si un vampire ne boit pas au moins 4 litres de sang par semaine, il perd 1PV et 1PS de son maximum (jusqu'à une valeur de 1).

Talent inné. Un vampire peut faire autant d'actions par passe d'armes que sa valeur de Rapidité multipliée par le nombre de PS qu'il dépense à ce moment. Jeune (Rapidité 1, Test = 8), adulte (Rapidité 2, Test = 9), ancêtre (Rapidité 3, Test = 11).

Loup-garou

Avantages. Il a 1PV et 1PS de plus. S'il réussit un test de transformation, il devient hirsute, velu, et sa force augmente considérablement. Ses ongles et ses dents deviennent des griffes [c]PV et des crocs [c]PV.

Désavantages. Son armure naturelle redevient normale face aux armes en argent. Si on l'énerve, il peut se transformer sous le coup de la colère et perdre le contrôle de ses actes. Résister à la transformation : Cœur ♥ + Résistance ■ + Animal 🐺. Garder son contrôle : Esprit ✣ + Désir 🔥 + Humain 🚶.

Talent inné. Il peut utiliser la Puissance pour augmenter les dés de dégâts (règle optionnelle classique), mais le test inné lui permet de ne pas avoir à dépenser 1PS à chaque fois. Jeune (Puissance 1, Test = 8), adulte (Puissance 2, Test = 9), ancêtre (Puissance 3, Test = 11). Pour se transformer, un loup-garou se concentre pendant 1 minute et doit réussir un test Cœur ♥ + Désir 🔥 + Animal 🐺 (bonus de +2 pour un adulte et +4 pour un ancêtre).

Nephilim ou être mythique

Ces êtres sont les minotaures, les géants, les faunes, les êtres de pensée qui ont peu à peu disparu de notre terre. En fait, ils sont toujours là, mais ils se cachent sous une apparence plus ou moins humaine. Pour survivre, ils pratiquent souvent les sorts de changement d'apparence (êtres mythiques) ou de transfert d'esprit (Nephilim).

Avantages. Ils peuvent pratiquer la magie sans restriction (comme dans un univers médiéval-fantastique, mais elle dépend malgré tout de leur espèce ; exemple : un faune utilisera peu la magie du Feu).

Désavantages. Ils sont extrêmement sensibles à certaines substances (très souvent des métaux). Cela peut être le cuivre, l'aluminium, l'orichalque, la kryptonite, le pétrole (suivant leur espèce)! En présence de ce métal, ils perdent toute spécificité et réagissent comme des humains normaux. Des morceaux de leurs cadavres peuvent également servir à préparer des composants destinés à améliorer les chances de réussite des sorts lancés par des magiciens humains. Quand ils passent à la génération supérieure, certains de leurs traits physiques originels s'affirment et deviennent visibles.

Talent inné. Les sorts de niveau 1 qui ne coûtent qu'1PS peuvent être « gratuits » s'ils réussissent le test inné : jeune (test = 8), adulte (test = 10), ancêtre (test = 12).

Immortel

On ne sait pas d'où viennent les immortels. Ils ne peuvent mourir, sauf si on les décapite. Entre eux, ils disent qu'à la fin il ne doit en rester qu'un, mais certains en doutent quand même. Un immortel mène une vie normale jusqu'au jour où il est « tué » pour la première fois. C'est à ce moment-là qu'il devient vraiment immortel et arrête de vieillir.

Avantages. Aucun à part l'immortalité. Cela inclue la résistance totale aux maladies, une guérison rapide des blessures (1PV par heure, 1PS par 10 minutes). Seuls les hommes peuvent avoir des descendants, mais ils n'ont qu'une chance sur cent de féconder une femme. Si celle-ci a un enfant avec un homme normal dans les cinq ans, alors elle aura un enfant immortel. Car l'immortel n'a techniquement pas de descendant, mais il peut transmettre l'immortalité (ce fait est inconnu de presque tous les immortels).

Désavantages. Aucun, mais d'autres immortels veulent leur couper la tête.

Talent inné. Si un immortel coupe la tête d'un autre immortel avec une arme en acier, il se produit un transfert d'énergie. Le survivant gagne un certain nombre de PA, qu'il peut dépenser pour augmenter ses talents, mais uniquement dans les talents (et sans les dépasser) que possédaient sa victime. Chaque génération apporte un certain niveau de Précision, mais augmente aussi le nombre de PA gagnés par le vainqueur. Ce nombre est une base, et augmente aussi avec les immortels tués.

Jeune : Précision 1. Base 20PA. Ajoute 1PA à la capacité du vainqueur.
Adulte : Précision 2. Base 40PA. Ajoute 2PA à la capacité du vainqueur.
Ancêtre : Précision 3. Base 100PA. Ajoute 5PA à la capacité du vainqueur.
Exemple : Leigh Van Tort est un adulte. Il a déjà tué 6 jeunes, 2 adultes et 1 ancêtre. Si on le tue, il rapportera à son vainqueur 55PA (40 + 6x1 + 2x2 + 1x5).

Les humains exceptionnels : la voie du moine

Dans le feuilleton télé *Kung Fu*, le héros est capable de vaincre les plus redoutables adversaires grâce à ses seules mains. De même, Batman, le héros de BD, n'est qu'un homme « ordinaire » qui fait jeu égal avec les plus grands des super-héros. Dans un monde où existent fantômes et loups-garous, il serait malvenu de ne pas croire aux vertus de la discipline et des arts martiaux. Ainsi, dans ce monde fantastique-contemporain, voici comment jouer l'un de ces hommes exceptionnels, qui doit ses talents à une rigueur de vie et de morale.
En termes de jeu, le personnage dispose d'une Énergie nommée Shaolin, d'un talent principal nommé Méditation (que tout le monde possède au niveau –4), et de « pouvoirs » mentaux mais non magiques. Si le terme Shaolin ne vous plaît pas, changez-le en Tao, Flux vital, Force d'âme, etc.
Contrairement à la magie (décrite en détail dans le supplément *SangDragon*), où il existe des sorts différents par niveau d'Énergie, ici on utilise les mêmes « pouvoirs », mais leur puissance augmente avec leur niveau. Tous sont considérés comme des talents (base –X, que l'on doit donc apprendre). Pour obtenir un pouvoir au niveau 2, il faut déjà l'avoir au niveau 1 (gratuit mais il faut apprendre le talent) et dépenser 5PA (puis à nouveau 5PA pour le passer au niveau 3). La valeur des talents ne peut dépasser la valeur de la Méditation.
Exemple : Kwaï Mac Wayne a le talent de Méditation à +2. Il possède le talent Sentir le danger à +1 et au niveau 1 (attention, il y a bien une valeur et un niveau pour chacun des pouvoirs). Pour apprendre Sentir le danger à +1, le joueur a dépensé 10PA, et le pouvoir est alors automatiquement au niveau 1. Quand il veut utiliser ce pouvoir, Kwaï dépense 1PS et fait le test indiqué plus bas. Après quelques aventures, il décide de progresser dans cette voie. Il a deux possibilités. Il peut dans un premier temps augmenter sa valeur au talent Sentir le danger, le passant de +1 à +2 (coût de 20PA). Il augmente ainsi sa valeur de test, et ses chances de réussite critique, tout en ne dépensant toujours que 1PS à chaque fois. Si au contraire il passe son pouvoir du niveau 1 au niveau 2 (moins cher : 5PA), sa valeur de test ne change pas, mais s'il dépense 2PS quand il utilise son pouvoir, les résultats en seront bien plus forts (voir description plus loin). S'il a suffisamment de points d'Aventure et d'apprentissage, il pourra aussi augmenter plus tard le pouvoir au niveau 3. Par contre, il ne peut pas monter la valeur du talent à +3 tant que la Méditation n'est pas également à +3.

Pouvoirs

La Méditation

La Méditation n'est pas qu'une limitation aux capacités des pouvoirs, elle peut aussi être utilisée de façon active pour récupérer de l'Équilibre psychique perdu. Pour cela, il faut avoir au moins le niveau 1 en Énergie Shaolin. La Méditation sert également à un pouvoir spécial : Concentration psychique (voir plus loin).
Test : Esprit ✳ + Désir 🔥 + Humain 🚶 + Méditation – 4. Temps de la méditation : 8 heures (sans perdre de PS ou d'EP). Effet : donne [A] EP. Échec : on ne peut pas utiliser de pouvoirs spéciaux ni faire de magie pendant [A] jours.

Mains dures

Test : Corps ○ + Désir 🔥 + Minéral ◬ + Mains dures
Temps de concentration : 1 passe d'armes.
- Niveau 1. Durée : MR minutes. Effet : les mains deviennent dures et peuvent infliger [C]PV et [C]PS.
- Niveau 2. Durée : MR x 10 minutes. Effet : les mains peuvent infliger [D]PV et [C]PS, et sont capables de toucher les êtres magiques comme si elles étaient des armes enchantées.
- Niveau 3. Durée : MR heures. Effet : les mains peuvent infliger [E]PV et [D]PS, et sont capables de toucher les êtres magiques comme si elles étaient des armes enchantées.

Protection (armure invisible)

Test : Corps ○ + Résistance ■ + Néant ◎ + Protection
Temps de concentration : 4 passes d'armes. Pouvoir non cumulatif.
- Niveau 1. Durée : MR x 10 minutes. Effet : la valeur d'absorption passe à [D].
- Niveau 2. Durée : MR heures. Effet : la valeur d'absorption est de [F].
- Niveau 3. Durée : MR x 6 heures. Effet : la valeur d'absorption est de [H].

Augmenter sa résistance magique

Test : Esprit ✳ + Résistance ■ + Néant ◎ + Augmenter sa résistance magique
Temps de concentration : 4 minutes. Pouvoir non cumulatif.
- Niveau 1. Durée : MR heures. Effet : la résistance magique du moine augmente de [C].
- Niveau 2. Durée : MR heures. Effet : la résistance magique augmente de [E].
- Niveau 3. Durée : MR jours. Effet : la résistance magique augmente de [H].

Sentir le danger

Test : Instincts ≋ + Perception ◁ + Animal 🐾 + Sentir le danger
Temps de concentration : 10 minutes.
- Niveau 1. Durée : MR heures. Effet : le moine sent s'il va être attaqué par quelqu'un ou quelque chose, 1 passe d'armes à l'avance et à 12 mètres de distance.
- Niveau 2. Durée : MR heures. Effet : le moine sent s'il va être attaqué par quelqu'un ou quelque chose, 2 passes d'armes à l'avance et à 24 mètres de distance. Ce pouvoir réveille le moine même s'il dort profondément.
- Niveau 3. Durée : MR heures. Effet : le moine sent s'il va être attaqué par quelqu'un ou quelque chose, 4 passes d'armes à l'avance et à 120 mètres de distance. Ce pouvoir réveille le moine même s'il dort profondément.

Concentration psychique

Test : Cœur ❤ + Désir 🔥 + Humain 🚶 + Méditation
Temps de concentration : 1 passe d'armes. Durée : instantané.
- Niveau 1. Effet : le moine dépense autant d'EP qu'il veut et gagne 2 fois autant de PS.
- Niveau 2. Effet : chaque 1 EP est échangé contre 4PS.
- Niveau 3. Effet : chaque 1 EP est échangé contre 6PS.

Attention, contrairement aux règles normales relatives aux Énergies, la Concentration psychique ne fait dépenser aucun PS ou EP pour la mettre en œuvre. On perd simplement la passe d'armes de concentration. Néanmoins, en cas d'échec critique (double-6), on perd effectivement 1 EP ou 1PS (au choix). On peut, par le biais de ce pouvoir, dépasser son maximum en points de souffle. Toutes les heures, si on possède plus de points de souffle que son maximum (quatre en général), on perd 1PS.

Pierre Rosenthal
illustration : Éric Puech

Maharadjah

Un *Britannia* au parfum basmati

L'histoire passionnante du sous-continent indien n'avait jamais été exploitée jusqu'ici. Avec *Maharadjah*, c'est chose faite ! Plus de trois mille ans d'invasions et de résistances constituent le fondement de ce jeu de société tout à fait original, dont nous vous proposons la découverte !

Unifiez l'Inde !

Mis à part *Civilisation*, peu de jeux osent englober trois mille ans d'histoire en seize tours de jeu. Cela implique des contraintes que les auteurs ont eu l'honnêteté de dévoiler. Ainsi, n'escomptez pas vous attacher à un peuple particulier : les vagues successives d'invasions vous obligent à diriger la destinée de plusieurs nations ou dynasties. Pandya, Grecs, Afghans, Harapéens, Chola, Maurya, Gupta, Cinghalais, Sikhs, Rajpouts, Mahrattes, Musulmans et Moghols se disputent le territoire indien jusqu'à ce que les Européens (Portugais rapidement suivis par les Hollandais, les Britanniques et les Français) viennent encore compliquer les choses avant d'aboutir, à la fin du jeu, à la domination anglo-saxonne. Une telle diversité est un atout indéniable. Elle permet notamment, en variant la répartition des peuples à distribuer, de jouer de trois à cinq joueurs avec un intérêt réel. Néanmoins, le jeu étant initialement conçu pour quatre, c'est à ce chiffre que l'équilibre est le mieux respecté. On notera également l'existence d'une version écourtée à trois ; elle évite de s'enliser dans une partie longue lorsque les règles ne sont pas encore parfaitement maîtrisées et permet, avec un investissement temporel limité, d'avoir une idée plus claire des subtilités que peut receler une partie.

Aussi beau que le Taj Mahal ?

La qualité du matériel est sûrement un des meilleurs gages de succès du jeu : la carte est solide et les couleurs utilisées sont vraiment agréables, les pions se détachent facilement et leur rangement est prévu dans la boîte. Les illustrations sont de bonne qualité et renforcent l'impression générale de jeu soigné. La version française proposée par Descartes Éditeur est globalement bien traduite. Au chapitre des réserves, il est dommage que le livret de règle soit si souple car de nombreuses manipulations vont lui donner rapidement un aspect usagé. Plus gênant est le choix de la police de caractère utilisée pour les provinces sur la carte : elle est très élégante, mais côté pratique il est parfois difficile de localiser ses objectifs territoriaux. Sans doute aurait-il fallu, comme pour le jeu *Diplomatie* du même éditeur, fournir une carte de conférence à chacun des joueurs. Cependant, ces détails ne retirent rien au fait que *Maharadjah* est un beau jeu.

Des règles simples

On peut dire que *Maharadjah* est à *Britannia* ce que *Colonial Diplomacy* est à *Diplomatie* : dans les deux cas, on part de mécanismes de jeu simples et éprouvés, et on les applique à une autre région et période pour obtenir un nouveau jeu. Pour ceux qui ne connaissent pas *Britannia*, rappelons-en quelques caractéristiques. Le système de mouvement et de combat reste très simple. La carte est divisée en provinces, qui peuvent être de terrains différents : le normal et l'escarpé. Ce dernier réduit les capacités de mouvement mais donne quelques bénéfices substantiels pour la défense. Se déplacer par voie maritime est possible, mais seulement lorsque le tour de jeu vous attribue une flotte.

A *Maharadjah*, les éléphants barrissent mais on ne les voit pas. En effet, le système militaire est trop simple pour se permettre de différencier cavaliers, éléphants ou fantassins. Seuls les Européens ont un avantage au combat grâce à leur armement moderne, dont ils peuvent parfois faire bénéficier des peuples indiens amis. Sans rentrer dans les détails, les combats sont gérés par le résultat de plusieurs dés à six faces, un pour chaque unité que vous avez engagée dans la bataille. En général, sur un résultat de 5 ou 6, vous éliminez une unité adverse. Inutile donc d'être un fin stratège pour comprendre que c'est principalement le nombre qui fera la différence. Or, comme une règle de ravitaillement interdit le plus souvent d'avoir plus d'une concentration importante de pions, la situation militaire apparaîtra le plus souvent très clairement, sachant que la présence d'un leader viendra de temps en temps renforcer votre armée principale.

Le poids de l'histoire

Les auteurs de *Maharadjah* ont pris une option assez particulière : « Dans un jeu recouvrant une période aussi longue, il est impossible de forcer les joueurs à suivre exactement le comportement historique de leurs nations. Mais *Maharadjah* est conçu de telle manière qu'un joueur qui se lance dans des opérations stériles ou bizarres, d'un point de vue historique, passera à côté d'un grand nombre de points de victoire. » Pour être clair, comme le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points de victoire avec l'ensemble des nations qu'il a contrôlées, cela veut dire que si vous ne suivez pas le cours de l'histoire, vous perdez ! Dommage de croire que l'histoire est seulement une succession de combats, d'invasions et de résistances. Les historiens modernes appellent cela, avec une nuance de mépris, l'histoire-bataille... Pourtant, il existe un renouveau de l'histoire politique et militaire de l'Antiquité et du Moyen Âge qui devrait inciter les créateurs de jeu à avoir une vision plus large des événements passés. Un tel système de points de victoire décevra tous ceux qui aiment la liberté d'action qu'offrent des jeux tels que *Civilisation* ou *Diplomatie*. En faisant ce choix, *Maharadjah* se range résolument dans le camp des jeux de société large public, mais certainement pas dans celui des jeux de négociation et de stratégie

Notons un élément de liberté à côté des « obligations historiques » : les Maurya, les Gupta, les Musulmans, les Moghols et les Britanniques, lorsqu'ils se développent territorialement sur une grande étendue bénéficient d'un bonus

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Un système de jeu éprouvé avec une règle très claire ; un thème riche et varié ; un bon rapport qualité/prix.

On regrette

L'absence de stratégie ; trop d'aléatoire dans les combats ; la règle de soumission.

Un conseil

Pour obtenir de votre adversaire un territoire convoité, mieux vaut lui servir un curry relevé en négociant la bouteille d'eau, que de saisir le couteau à pain en marmonnant : « Kali, ô Kali » d'un air sinistre. Question de crédibilité...

en points de victoire qui dépend de l'ampleur de leur progression. Ainsi, leur chef pourra-t-il être couronné rajah (roi), maharadjah (grand roi) ou même maharajadirajah (rois des rois).

A vos calculettes !

Donc chaque nation accumule des points de victoire en occupant des territoires qui lui en rapportent un ou plusieurs. Certaines nations sont très puissantes au début du jeu, mais sont vouées à être englouties ensuite par le flot de l'histoire. D'autres, comme les nations européennes, n'arrivent à pleine maturité qu'en fin de partie. Ainsi, au cours du jeu, il est très difficile d'évaluer la position réelle de chaque joueur en terme de points de victoire. Tout dépend des nations que vous contrôlez, et seule l'expérience pourra vous dire si tel ou tel niveau de points de victoire est médiocre, moyen ou bon, à un tour de jeu donné. Les auteurs ont voulu cette incertitude, pensant sûrement que cela amènerait les joueurs à maximiser le gain de leurs nations sans trop s'occuper du reste. Mais de vrais compétiteurs auront cependant vite fait de réaliser des tableaux comparatifs d'évolution !

Déclin et renaissance

L'idée de faire jouer plusieurs nations à un même joueur est excellente à plus d'un titre : outre qu'elle permet d'introduire une ambiance exotique, elle offre à tous la possibilité de redémarrer avec une nation à tout moment dans la partie. Ainsi, que vous conduisez sagement ou follement votre nation, cela ne durera qu'un temps, et d'autres nations prendront de toute façon la relève, dont notamment une des vôtres. Ces phases de déclin et de renaissance constituent un paramètre très intéressant du jeu, en donnant l'impression que tout est possible. De plus, aucun joueur ne peut être purement et simplement éliminé du jeu puisqu'à un moment ou un autre il est assuré de revenir à la tête d'une nouvelle nation. Cette possibilité rend le jeu beaucoup plus convivial, car elle évite d'exclure un joueur de la table en début ou milieu de partie.

Les compagnies des Indes

Une des originalités du jeu réside dans la présence des quatre nations européennes. Leur influence est telle que leur arrivée marque un tournant dans la partie : après l'installation de comptoirs commerciaux, les armes seront distribuées aux peuples alliés pour assurer la pérennité de ces têtes de pont. Faible sera alors la possibilité de rejeter à la mer ces compagnies commerciales qui préfigurent l'arrivée progressive d'un contingent soutenu de troupes coloniales. L'avantage reste bien sûr aux Anglais qui bénéficient de plus d'unités que tout autres puissances coloniales, suivant en cela servilement la dictée des événements historiques.

Soumission ou destruction

Tel est le choix laissé aux nations qui sont réduites militairement à un petit territoire. Comme la levée de troupes dépend de l'étendue de son domaine, le joueur qui est réduit a tendance à ne plus pouvoir remplacer ses pertes et donc est voué à disparaître. Afin d'éviter ce mécanisme trop brutal, et en s'inspirant d'exemples historiques, les auteurs ont laissé à ces petites nations la possibilité de se soumettre. Cette règle, apparemment simple, conduit cependant à des résultats étranges. En effet, comme la soumission ne peut être refusée à une puissance dominante et qu'elle peut se déclarer à tout moment (même au beau milieu d'un affrontement), ces nations « soumises » sont une préoccupation constante pour leur vainqueur. D'autant plus que cette soumission est automatiquement remise en cause au début de chaque tour. Cela permet par exemple à une nation indienne d'attaquer violemment une autre puissance, puis de se soumettre dès que celle-ci envoie des troupes pour l'écraser. Bien entendu, les Anglais ne suivent pas tout à fait la même règle puisqu'une nation qui se soumet à eux est déclarée automatiquement alliée à la Couronne et perd *ipso facto* toute possibilité d'accroissement ou de renouvellement de troupes.

- **FICHE TECHNIQUE**
- **Maharadjah est un jeu d'Avalon Hill traduit en français par Descartes Éditeur.**
- ***Thème* : l'histoire des nations de l'Inde.**
- ***Matériel* : un plateau de jeu cartonné de 65x54 cm, 240 pions et marqueurs, 17 fiches de nations, deux aides de jeu, 5 dés et un livret de règles de 16 pages (dont 6 d'histoire).**
- ***Nombre de joueurs* : 3 à 5.**
- ***Durée d'un partie* : 3 à 4 heures.**
- ***Prix* : environ 220F.**

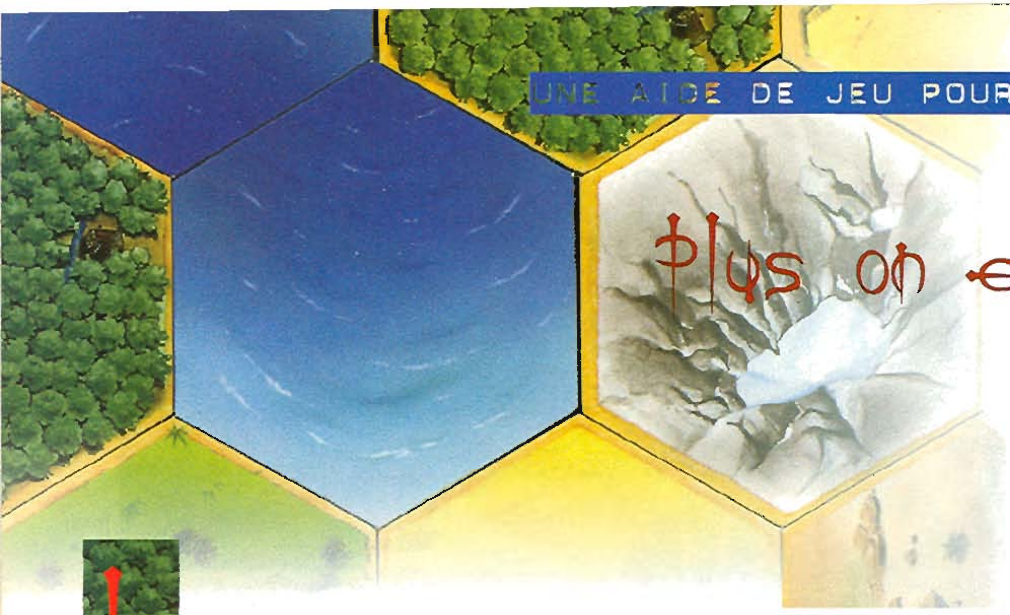
Un peu de culture...

Vu le caractère assez confidentiel de l'histoire indienne dans la culture de l'Occidental moyen, il est très appréciable que le livret de règles consacre plusieurs pages au résumé des pérégrinations des différentes nations ayant habité ce fabuleux pays. Ainsi, les puristes comprendront que le jeu a assimilé volontairement les Aryens à leurs descendants maurya pour en faire une nation unique, la prolifération des nations aurait sinon rendu le jeu injouable...

Maharadjah s'inscrit parfaitement dans la logique d'un jeu qui veut réunir un large public autour d'une simulation simple et efficace. Certes, les amoureux de systèmes plus fins où les conditions ayant amené les faits historiques sont plus importantes que les événements eux-mêmes risquent d'être un peu déçus. Mais un jeu qui peut combler tous les joueurs n'est-il pas mythique ?

Bruno-André Giraudon

Plus on est de fous...



Les colons de Katane est le jeu qu'il faut aux amateurs de jeux de plateau lassés des vains combats, des stratégies abstraites comme des armées de carton. Ici, on ne s'affronte pas, on ne s'élimine pas, on se développe et on rivalise pour le contrôle du territoire. *Les colons de Katane* est au go ce que les wargames et les jeux d'affrontements territoriaux (*Britannia*, *Targui*...) sont aux échecs. Comme celles du go, d'ailleurs, ses règles s'apprennent en quelques minutes. Pour la stratégie, c'est une autre affaire...

Conseils tactiques

Placement initial

Le placement initial est essentiel, mais quel que soit l'endroit où vous placerez vos deux premières colonies, vous regretterez bientôt de ne pas les avoir installées ailleurs. Si vous avez choisi le bord de mer, vous manquerez bientôt de ressources et vous vous mordrez les doigts de ne pas être installé à côté de cette « mine de briques » à 8, qui vous aurait permis de construire des routes. Si vous choisissez le centre du plateau de jeu, et les jetons rouges, vous pesterez bientôt contre votre enfermement dans une région trop convoitée, et fréquemment visitée par le brigand noir. Alors que faire ?

— Inspectez bien la configuration du plateau de jeu. En règle générale, la denrée la plus convoitée en début de partie est la brique. Elle perd ensuite toute valeur, et c'est alors le minerai qui devient recherché. Le bois est presque sans valeur, le blé vaut surtout en fin de partie. Quant au mouton, on en a toujours trop, sauf quand on en a besoin. Mais tout cela dépend aussi de la configuration du plateau de jeu ; pour peu que forêts, plaines et pâturages aient des jetons 2, 3, 11 ou 12, les denrées qu'ils produisent peuvent s'avérer plus rares qu'à l'habitude.

— Repérez les emplacements des ports 2 : 1. Si l'un d'eux est proche de bons terrains produisant la denrée qu'il exporte, n'hésitez pas. Si, afin d'augmenter vos revenus initiaux, vous ne voulez pas construire de port en début de partie, placez-vous néanmoins de manière à pouvoir partir assez tôt vers la côte. Il est quasiment impossible de gagner sans port, vos adversaires ayant trop de facilité à bloquer vos échanges.

— Deux stratégies sont possibles : privilégier brique et bois pour un démarrage fulgurant avec des routes permettant de coincer les autres joueurs, ou privilégier blé, minerai et mouton pour construire rapidement des cités et acheter des cartes Développement. A vous de choisir...

— Enfin, la grande question : vos deux colonies doivent-elles être proches l'une de l'autre, voire reliées par deux portions de route, ou au contraire très éloignées. Le premier choix vous donne certes une petite option sur la route la plus longue, mais il augmente fortement, surtout dans le jeu à 4, la probabilité de se faire bloquer par vos adversaires, sans porte de sortie. Je préfère donc placer mes colonies en des endroits éloignés, souvent l'une sur un port et l'autre dans une zone produisant la denrée correspondante.

Déroulement du jeu

La marche à suivre dépendant assez largement du choix de positionnement initial, les conseils seront peu nombreux. Voici cependant quelques règles d'or :

— A moins d'avoir la possibilité de construire rapidement des cités, achetez des cartes Développement chaque fois que vous en avez l'occasion, elles sont toutes intéressantes.

— N'hésitez pas à construire des routes qui ne vous servent à rien si cela peut bloquer des adversaires dangereux.

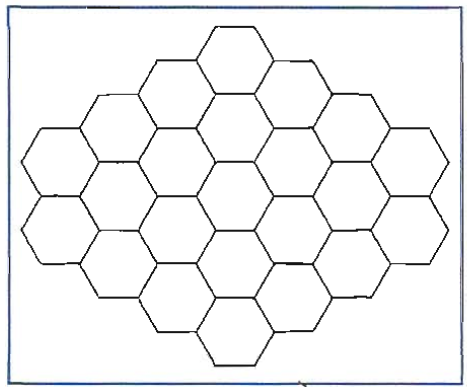
— Essayez de bâtir une cité sur un croisement minerai/blé avant le milieu de partie. Vous serez presque assuré de la victoire.

— Avoir la route la plus longue est intéressant, mais n'épuisez pas toutes vos forces dans cette compétition.

— Soyez dur en affaires, et ne faites aucun échange avec les joueurs qui semblent sur le point de gagner.

Variantes pour 3 et 4 joueurs

● *Les colons de Katane* est un jeu de gestion et de positionnement. La physionomie de la partie dépend donc largement des ressources disponibles et de l'étendue du plateau de jeu. La dimension du plateau de la boîte est idéale pour jouer à 3, mais à 4, à moins d'avoir affaire à des pros, il arrive trop fréquemment qu'un joueur se retrouve bloqué dans un coin sans possibilité de développement ultérieur, et passe une grande partie du jeu à se morfondre. Vous pouvez donc emprunter six hexagones (collines, pâturages, montagnes, terres cultivables, mer et port 3 : 1) à la boîte de jeu d'un ami, et les ajouter sur deux côtés opposés du plateau de jeu, comme indiqué sur le schéma. Pour ne pas trop augmenter les ressources disponibles, les jetons numérotés supplémentaires seront un 2, un 3, un 11 et un 12.



● A l'inverse, dans le jeu à 3 joueurs la dimension du plateau est bonne, mais les ressources un peu trop abondantes. Retirez donc du jeu un jeton 6 et un jeton 8, ainsi qu'un hexagone de forêt et un de terres cultivables. Remplacez-les par deux des trois hexagones beiges et vierges qui sont en excédent dans la boîte, et considérez-les comme des déserts.

● Le placement des jetons numérotés n'est pas prévu pour ces plateaux de jeu hétérodoxes. Il est donc nécessaire de les disposer de manière plus ou moins aléatoire, en respectant les règles suivantes : jamais deux jetons de même numéro côte à côte ; les jetons rouges aussi éloignés que possible l'un de l'autre ; de manière générale, faire en sorte que chaque intersection côtoie à la fois des bons et des mauvais chiffres. On peut procéder par tâtonnements, en plaçant les jetons au hasard, puis en les échangeant deux à deux jusqu'à ce que la combinaison obtenue soit satisfaisante.

● Pour atténuer le principal défaut du jeu, à savoir la tendance à ce que l'un des joueurs se voit rapidement interdire toute croissance, je vous suggère d'oublier la règle qui interdit de construire une route au-delà d'une colonie adverse. Le jeu sera ainsi un peu plus dynamique.

● Pour éviter la trop classique victoire avec quatre cités et la route la plus longue, ou la plus grande armée de chevaliers, fixez la condition de victoire à 11 points.

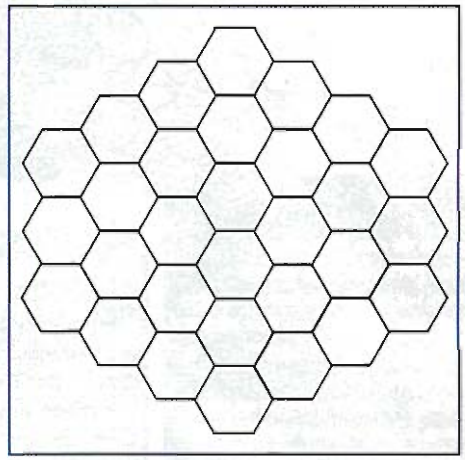
● Les cartes Développement sont toutes intéressantes, mais assez peu variées. Leur dos étant imprimé en noir et blanc, vous pouvez (avec une bonne photocopieuse) confectionner des cartes supplémentaires. Voici deux

exemples, qui ont comme effet secondaire de débloquer quelque peu le jeu :
— Axe commercial : permet de construire (en la payant normalement, et en respectant toutes les autres règles de placement) une route parallèle à celle d'un autre joueur. Les deux baguettes sont placées côte à côte.
— Pionniers : permet de construire (en la payant normalement) une colonie sur une intersection à laquelle n'aboutit aucune route d'aucun joueur.

Variantes à plus de 4 joueurs

En Allemagne est parue une extension permettant de jouer à 5 ou 6. Elle sera peut-être publiée en France l'année prochaine, mais si, comme moi, vous êtes pressé vous pouvez vous la procurer à Paris à la boutique *Oya* (1 47 07 59 59), qui l'importe, ou la fabriquer avec une deuxième boîte de jeu et deux bombes de peinture. Le plateau de jeu étant assez vaste, cette dernière solution permet même, moyennant l'achat d'une troisième bombe, de jouer à 7.

Dans ce cas, n'oubliez pas de marquer au dos les hexagones et jetons que vous empruntez à cette deuxième boîte, de manière à pouvoir ensuite les retirer et reconstituer le jeu de base. Vous aurez besoin de : 2 forêts, 2 montagnes, 2 terres cultivables, 2 collines, 2 pâturages, 2 mers, 1 désert, 1 port 3 : 1, 1 port à mouton, 5 cartes Matière première de chaque type, 6 cartes Chevalier, 1 carte de monopole, 1 carte de construction de routes, 1 carte de découverte, et un jeton de chacune des valeurs 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12. Si vous fabriquez une extension avec une deuxième boîte, vous devrez placer les jetons par tâtonnement, comme indiqué plus haut pour les variantes à 3 ou 4 joueurs.
Les règles sont les mêmes que pour le jeu à 3 ou 4, excepté qu'il est possible de construire et d'acheter des cartes Découverte en dehors de son tour, les achats se faisant dans le sens du jeu en commençant par le joueur dont c'est le tour. Cette règle, destinée à éviter l'accumulation de cartes Matière première dans les mains des joueurs, a l'inconvénient de favoriser grandement ceux qui sont déjà en tête. On peut y renoncer, et porter le seuil à 9 cartes.

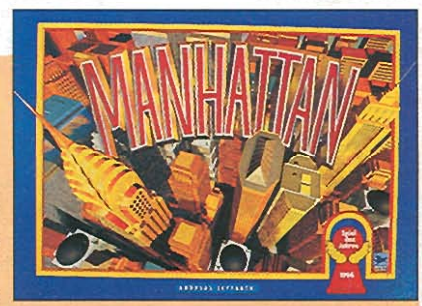


Le schéma ci-dessus représente le plateau de jeu pour 5 ou 6 joueurs, tel qu'il est proposé dans l'extension. Il est parfaitement adapté au jeu à 6. A 5, en revanche, les ressources sont trop abondantes et les blocages trop difficiles, et nous vous suggérons alors de remplacer deux hexagones de forêt et de terres cultivables par des déserts.

Bruno Faidutti

UNE AIDE DE JEU POUR MANHATTAN

Godzilla attaque Manhattan



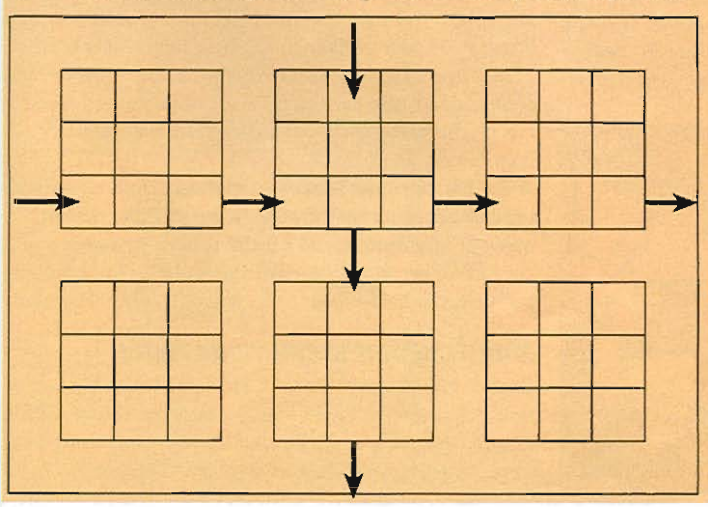
Manhattan est un excellent jeu tactique, l'un des meilleurs que je connaisse, mais il manque quelque peu d'humour. Voici quelques variantes rendant le jeu, disons, plus mouvementé.

+ 1 point de victoire

Sans rien changer aux autres règles, accordez 1 point de victoire pour le plus haut building de chaque cité. La tactique de jeu en est complètement changée.

Godzilla

(Sur une idée de Brian Bankler et Eric Moore)
Prenez l'une de vos figurines de jeu de rôle préférées, dans le style Élémentaire de la bière brune, pour représenter Godzilla, et placez-la au centre de l'une des cités avant le début de la partie.
Pour les déplacements de Godzilla, vous devez imaginer que les six cités forment un rectangle de 2x3, comme si Sidney était alignée sur Hong Kong et Manhattan, et le Caire aligné sur Francfort et Sao Paulo. Godzilla peut en outre sortir du plateau et rentrer par la case symétrique du côté opposé. Le schéma ci-contre représente ses lignes de déplacement.



La partie se déroule de la manière habituelle. Lorsque vous jouez une carte permettant de construire au centre d'une cité, Godzilla ne se déplace pas. Dans tous les autres cas, Godzilla se déplace d'une case dans la direction indiquée par la carte. Si vous construisez dans un coin, il se déplace en diagonale. Si vous construisez sur un côté, il se déplace orthogonalement. Bien sûr, Godzilla détruit tout sur son passage, et tous les éléments se trouvant sur les cases où il pénètre sont retirés du jeu (ils ne sont pas remis dans la boîte et ne peuvent pas être récupérés pour les manches suivantes).

King Kong

King Kong est représenté par le pion jaune. Un autre objet doit donc être utilisé pour figurer le premier joueur.
La première fois qu'un joueur joue une carte permettant de construire au milieu d'une cité, il place King Kong sur la plus haute tour (l'une des plus hautes en cas d'égalité) d'une cité, qui détruit alors la pièce se trouvant sur le dessus de cette tour.
Par la suite, chaque fois qu'un joueur joue de nouveau une carte permettant de construire au milieu d'une cité, il doit déplacer King Kong et le placer sur la plus haute tour de l'une des cités, détruisant là encore l'élément supérieur de cette tour.
En outre, chaque fois qu'un joueur joue une carte qui aurait pu permettre de construire sur la tour où se trouve King Kong, le grand singe détruit une fois de plus l'élément supérieur de la tour sur laquelle il se trouve.
Lors du décompte des points en fin de manche, la tour sur laquelle se trouve King Kong n'est pas prise en compte.

B.F.

Aux quatre coins des cartes

Édito

Une fois de plus c'est *Magic* qui fait l'actualité avec *Mirage*. Vous n'avez qu'à voir dans nos pages de pub les nombreuses « Nuit Mirage » organisées de par la France le 7 octobre à minuit. Alors hop, pour ne pas être en reste, on vous a concocté en toute urgence la liste, les conseils, les règles. À vous de retrouver les pages correspondantes dans Casus (faut bien jouer aussi non ?). À part ça, il y a d'autres jeux, et ce mois-ci, nous zoomons sur les gentils Phil et Kaja Foglio qui nous présentent *XXXenophile*.

Actualités

Wizards of the Coast

● **Netrunner.** La version française sera disponible à la mi-octobre. L'extension *Proteus* en version américaine est en boutique, la traduction n'en est pas prévue pour le moment.

● **Version simplifiée pour débutants,** pour *Magic*. C'est la version française du *Quick Start* américain. Dans une petite boîte, on trouve deux paquets déjà préparés et deux manuels qui permettent de faire une partie guidée. Attention : les règles générales du jeu ne sont pas dans cette boîte.

● **Multiverse Gift Box** est une longue boîte de rangement pour cartes qui contiendra aussi des pochettes : 1 *Alliances* italien, 1 *Renaissance* allemand, 1 *Chroniques* japonais, 1 *Terres Natales* français, et 2 *Visions* américains spéciaux en avant-première.

Descartes

● L'intégralité des cartes **Mythos** est désormais disponible en français (jeu de base et les trois extensions).

● Promis, **Guardians** sera dans vos boutiques début octobre. La preuve : le magazine *Inquest* américain offre des cartes françaises promotionnelles depuis un mois !

Fleer

Après avoir réalisé *Overpower*, le jeu flashy sur les super-héros Marvel, Fleer nous livre le jeu flashy et kitch sur *Star Trek – La série originale*. Vous retrouverez donc avec plaisir Spock, Kirk et Mc Coy dans leurs jolis pyjamas de couleur. Nous n'avons pas encore testé le jeu (une prochaine fois, promis !).

TÉLÉGRAMMES

Legacy of the Tribes est une nouvelle extension pour *Rage* (210 cartes, bientôt). — *Dark Minions* est le nom de la nouvelle extension pour *Middle Earth : The Wizards* (plus tard). La version française du jeu de base, appelée *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*, est prévue pour novembre. Les Espagnols, qui sont fous, sympathiques et fiers, en concoctent une version catalane, une version basque, une version castillane et une version galicienne, ouf ! — *Night Stalkers* est le nom de la prochaine extension de *Spellfire* — *Q Continuum* est la deuxième extension pour *Star Trek : TNG* (octobre) — *Necropolis Park* est la troisième (et dernière ?) extension pour *Guardians* (octobre) — *DC Overpower*, extension à *Overpower*, pour jouer Batman contre l'Araignée ! (octobre) — *Feral Shadows* (paru) et *Mage Storm* (bientôt) sont deux extensions pour *Dragon Dice*, le petit jeu qui monte qui monte — On attend pour très bientôt l'extension autonome *The Sabbat* pour *Vampire*, qui devrait être plus « baston » que le jeu de base. — Le magazine *Duelist* n° 12 propose une carte version géante du Juzam Djinn.

La combinaison du mois

Colère de Dieu
(Jeu de base, Rare)
+ Asmira, Holy Avenger
(*Mirage*, Rare).

Si vos petites créatures ne peuvent plus « passer » l'adversaire, détruisez toutes les créatures en jeu (Colère de Dieu) puis invoquez Asmira, son pouvoir profitera des créatures mortes pendant le tour. Vous obtiendrez alors une créature volante et puissante.

Mirage Avant-première

(voir liste p. 38 et conseils p. 86-87)

Pour ceux qui aiment la technique, voici les points de règles apportés dans l'extension *Mirage* pour *Magic*. Les modifications seront également valables pour la 5e et future édition de *Magic*.

Nouveautés (en résumé)

● **Débordement** (*flanking*). C'est une capacité qui donne un avantage aux créatures attaquantes. À chaque fois qu'une créature sans le débordement est désignée pour bloquer une créature avec le débordement, la créature qui bloque gagne –1/–1 jusqu'à la fin du tour.

● **Déphasage** (*phasing*). Cette capacité force les permanents à quitter et à entrer en jeu de leur propre chef, un tour sur deux. Au début du dégagement, on fait passer en phase (*phase in*) les permanents hors phase (*phase out*) et réciproquement. Pour faire passer un permanent hors phase, il suffit de mettre sa carte face cachée, il est alors considéré comme étant hors jeu. Tout enchantement sur le permanent passe hors phase avec lui et en même temps [...]. Les permanents qui passent en phase ne souffrent pas du mal d'invocation. Les créatures guérissent quand elles passent hors phase.

Modifications mineures de règles

● **Sources de mana.** Tout ce qui produisait du mana comme une interruption est maintenant considéré comme étant une source de mana (nouveau terme), et ne peut être interrompu ou contrecarré. Regardez la Messe noire (Dark Ritual) : c'est maintenant une source de mana qui ne peut pas être interrompue.

● **Brûlure de mana.** La brûlure de mana est désormais une perte de points de vie, et non plus une blessure incolore.

● **Capacités « agglomérées ».** Les capacités ne peuvent plus être « agglomérées ». Quand vous jouez une capacité, vous ne pouvez payer son coût qu'une seule fois à la fois, cela générant l'effet à chaque fois que vous payez le coût. Par exemple, on ne peut donc pas payer en une seule fois trois manas noirs pour générer en une seule fois un effet triple de celui qui serait généré par un seul mana noir ; mais ce coût peut toujours être payé en trois fois distinctes (en résumé, cela change la manière dont fonctionne les enchantements du type Peste).

● **Enchantements locaux et globaux.** Tous les enchantements généraux, qui affectent le jeu en entier, et qui indiquent « Enchantement » ou « Enchantement du monde » sont dit globaux. Les autres, ceux qui sont joués sur un permanent particulier, et qui indiquent « Enchanter : » sont dits locaux.

Modification majeure de règle

Dans un but de « simplification », les règles déjà complexes de synchronisation des Éphémères (*Instants*) ont changé. En fait, si le système est plus simple pour les nouveaux venus, il est surtout à nouveau différent, et on peut s'interroger sur le fait

de changer les règles tous les six mois, obligeant les joueurs à modifier sans cesse leurs habitudes. En résumé : tous les effets des éphémères se gèrent quand l'éphémère se déclenche ; il n'y a donc plus de délai d'attente pour les blessures. Exemple : Si vous lancez une Croissance gigantesque (+3/+3) puis une Foudre (3 blessures) sur un Ogre (2/2), il meurt (les blessures se gérant au début). Si vous faites le contraire, Foudre puis Croissance, l'Ogre survit. Auparavant, l'Ogre survivait dans les deux cas.

XXXenophile

Une entrevue avec Phil & Kaja Foglio

Seattle, le 16 août 1996. Alors que les joueurs de *Magic* s'affrontent lors des championnats du monde, j'interviewe Phil et Kaja (prononcez Kaya) Foglio au bord du plan d'eau du site de Wizards of the Coast que les employés appellent le «mana pool». Les amateurs de *Magic* les connaissent déjà par leurs cartes, et Phil vient de créer le jeu *XXXenophile*.

Pierre Rosenthal : Pouvez-vous rapidement vous présenter pour les lecteurs de Casus Belli ?

Phil : J'ai commencé à faire des illustrations il y a vingt ans. J'ai travaillé dans la science-fiction, gagnant le Hugo du meilleur fan-illustrateur SF en 77 et 78, réalisé pas mal de bandes dessinées pour DC Comics, (*Plastic Man*, *Angel and the Ape*, *Stanley and his Monster*), j'ai monté la boîte Palliard Press avec un ami pour éditer la BD pour adultes *XXXenophile*, puis dessiné des cartes à jouer pour Wizards of the Coast, des illustrations pour *Roborally*, d'autres pour Steve Jackson (*IOU University*), une BD sur les jeux nommée *What's New* (d'abord dans *Dragon* puis dans *Duelist*). Et je viens de fonder la société Slag-Blah pour éditer le jeu de cartes *XXXenophile*.

Kaja : Je suis sortie il y a peu d'une école d'illustration, et les cartes pour *Magic* ont été mon premier job professionnel. Avant j'avais dessiné dans quelques fanzines.

P.R. : Une question personnelle : vous êtes-vous rencontrés en travaillant sur la BD *XXXenophile* ?

Kaja : Non, nous nous connaissions avant, mais c'est vrai que j'ai aidé un peu Phil sur sa BD, pour le côté technique avant l'impression.

P.R. : On dit souvent que vous avez le même style de dessin ? Pensez-vous que c'est vrai ? Travaillez-vous ensemble sur un même dessin ?

Un couple et deux styles de dessin…

Kaja : En fait, nous avons plutôt les mêmes influences. Je suis aussi plus jeune que Phil, mais je n'avais jamais vu ses illustrations avant de le rencontrer, et je dessinais déjà. Quand on a beaucoup vu Disney, Elfquest, l'animation japonaise, on est amené aux mêmes choses. J'essaye d'avoir un style plus personnel maintenant, comme mes dernières cartes : Spirit Link et Wind Spirit.

P.R. : Avez-vous des problèmes en réalisant des BD érotiques en même temps que des illustrations pour adolescents ?

Phil : Non, en général ça ne pose aucun problème. C'est presque le contraire en fait, puisque les lecteurs de la BD *XXXenophile* trouvent les cartes moins «sexe». D'ailleurs mon travail d'illustrateur m'oriente maintenant plutôt vers des travaux pour des enfants. Mais même là, on ne m'embête pas ! Dans la BD *XXXenophile*, c'est du sexe bien sûr, mais il n'y a pas de violence, pas de choses sordides, et toujours de l'humour. DC Comics et Wizards continuent à me commander des dessins.

P.R. : Comment avez-vous eu l'idée de faire le jeu de cartes *XXXenophile*, et comment l'avez-vous ensuite conçu ?

Phil : Sur la couverture du numéro 10 de *XXXenophile*, nous avions fait une parodie de cartes de *Magic* qui s'appelait *XXXenophile the Card Game*. Des tas de gens, distributeurs, boutiques, joueurs nous ont demandé : quand ce jeu va-t-il sortir ? Un de mes amis, James Ernest, est aussi un bon créateur de jeu, et nous en avons parlé, il y a plus d'un an et demi. Notre objectif était d'avoir un jeu qui ne soit pas «combatif», qui soit non violent, amusant et interactif, dans l'esprit de la BD. James a donc fait le jeu de base, je suis intervenu sur quelques concepts, puis de nombreux artistes et amis ont ensuite participé au choix du nom des cartes…

P.R. : Merci…

Présentation du jeu

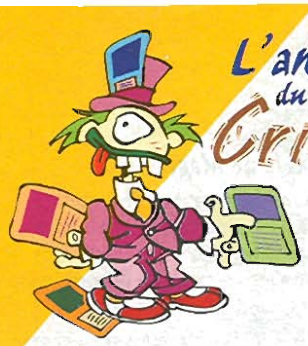
XXXenophile est un petit jeu sympathique et sans prétention. Avantage majeur pour les collectionneurs : les 270 cartes ont le même niveau de rareté. Désavantage absolu pour le joueur compulsif traditionnel de Magic : on joue pour la possession des cartes, c'est-à-dire que l'on vient jouer avec un paquet de 60 cartes, et on repart avec 55 à 65 cartes, mais pas forcément celles du début. (Mais vous pouvez toujours jouer avec les cartes d'un seul joueur, qui les reprendra toutes en fin de partie.) Quant aux dessins, ils sont sympas et à peine coquins, assez loin du côté «hard» de la BD. Le jeu : vous posez six de vos cartes face cachée suivant une certaine disposition sur la table. Ensuite vous retournez l'une des cartes face visible, et vous faites pivoter une carte (la même ou une autre). Si l'un des symboles disposés autour de la carte est le même que l'un des symboles d'une autre carte, elle «poppe», c'est-à-dire que vous la mettez dans votre pile de victoire. Le premier qui récolte 100 points de victoire a gagné ! Voilà, à peu de chose près c'est tout. En fait XXXenophile est un jeu que l'on peut pratiquer une ou deux fois sans se prendre la tête, ou plus sérieusement comme un Othello avec du hasard.

Disponible en paquets de 60 cartes ou pochettes de 15 cartes, en langue américaine. Édité par Slag-Blah.

Tournois de Magic

De nouvelles limitations de cartes entrent en vigueur dès le 1er octobre. En type I : Enchaînements (Fastbond) est restreinte (à cause de sa combinaison avec le Chaudron de l'orage). En type II : Hymn to Tourach (*Fallen Empires*) et la Mine des morts-terrains (Strip Mine) sont restreintes. Les nouvelles «règles» imposent également la façon de mettre les protège-cartes (hologrammes non visibles) et de mélanger ses cartes (vous avez dit stupide ?). Signalons également que les classements à la fois mondiaux et nationaux de la Duelist Convocation International sont effectifs tous les mois ; cela permet de constater qu'en septembre, le champion de France 1996 Silvère Bonhomme est 1er français et 5e mondial en type II (classements complets disponibles chez WotC France).

Double page présentée par Pierre Rosenthal



L'antre du Critik

AVANT-PREMIÈRE

Mirage

Et l'illusion devient réalité . . .

Chaque extension autonome amène de nouvelles règles. Pour en savoir plus sur celles de *Mirage* (ainsi que sur les anciennes règles modifiées), reportez-vous Aux quatre coins des cartes, pages précédentes. Grâce à la magie d'Internet, *Casus Belli* peut également vous fournir une liste complète en anglais des cartes de *Mirage*, voir page 38.

Une fois l'an, Wizards of the Coast publie une « extension autonome ». C'est-à-dire une série de cartes qui peuvent être mélangées aux autres cartes de *Magic : l'Assemblée* ou bien se suffire à elles-mêmes. *Ère Glaciaire* était la première de ces extensions autonomes : ses frimas laissent place dès le 8 octobre aux jungles de *Mirage*.

Chaude ambiance ?

Chaque extension de *Magic* amène de nouveaux concepts, à dose homéopathique, pour pimenter le jeu. Dans *Ère Glaciaire*, les « cantrips » permettent de piocher une carte après avoir lancé le sort. Dans *Alliances*, des sorts se lancent en défaussant une carte. Dans *Mirage*, on trouve cinq « charmes » (un par couleur) qui permettent, pour un seul mana, de choisir entre trois effets rapides différents (pratique) ; ainsi que cinq « Enchantements instantanés ». Ces derniers sont des enchantements de créature normaux, mais que l'on peut aussi jouer en éphémère, auquel cas ils disparaissent à la fin du tour (effet de surprise).

Quant à l'ambiance ludique de *Mirage* (et non son ambiance thématique, africano-arabisante), il semble que l'effort ait été porté sur les créatures. Elles sont en général un peu plus fortes et avec moins de désavantages que dans les extensions précédentes. Néanmoins, l'impression qui s'en dégage est plutôt mitigée, comparé à *Ère Glaciaire*, *Alliances* ou simplement le jeu de base. Tout pourtant est correct, mais on ne voit pas immédiatement de cartes « puissantes » comme le Bonnet du Bouffon, le Heaume d'obéissance ou la Stase. D'après les développeurs de *Magic* interrogés cet été à Seattle, le but est d'obtenir un environnement cohérent et équilibré quand les joueurs pourront disposer de la 5e édition du jeu de base (avril 97), de *Mirage* et de *Visions* (décembre 96). Pourquoi pas ! Il est sûr que *Mirage* est effectivement plus équilibré en ce qui concerne les tournois en paquets scellés, ou pour ceux qui n'achètent pas leurs cartes au kilo. Mais si vous voulez un Manipulateur glacial ou une Orbe zuranienne, ne négligez pas *Ère Glaciaire*.

Et les terrains ?

Depuis la disparition des terrains « doubles » de l'édition de base, on attend à chaque extension les nouvelles idées de Wizards. Pour *Mirage*, on est plutôt déçu par rapport à *Ère Glaciaire*. Mon conseil : si vous jouez trois ou quatre couleurs, procurez-vous Glaciers en dégel (*Alliances*) qui est une très bonne carte de terrain, un peu sous-estimée.

Le retour des anciens

Wizards essaye de réintroduire des versions « corrigées » de vieilles cartes surpuissantes (ou au contraire pas assez puissantes). On trouve donc sous le titre de Diamonds des Mox qui coûtent 2 à poser et arrivent engagés (correct sans plus). Deux artefacts (Paupers' Cage et Misers' Cage), plus chers et moins méchants que l'Étau de supplice et le Chevalet de torture, les remplaceront sans doute à l'avenir. Le Mana Prism qui, pour le même prix que le Prisme céleste, fait bien mieux (il génère 1 mana incolore, ou transforme 1 mana en 1 mana d'une autre couleur). Le Lion's Eye Diamond, censé être un Black Lotus rectifié, a le désavantage rédhibitoire de ne générer son mana que si on défausse toute sa main. Quel sort lancer alors ? On trouve également trois « Précepteurs » pour aller chercher des cartes spécifiques (blanc : enchantements et artefacts, vert : créatures, bleu : les autres sorts). Et enfin le Spectral Guardian est une version en blanc et moins puissante du Guardian Beast (*Arabian Nights*, noir).

Les grosses bébêtes

Si vous voulez du dragon, vous en aurez ! Chaque couleur a son dragon (4/4 ; 6 manas dont deux colorés), mais ils sont moins impressionnants que le célèbre Dragon shivân. Heureusement il y a le Crimson Hellkite (6/6 ; 6RRR) qui impose le respect, le Teeka's Dragon est un artefact costaud mais cher (5/5 vol, piétinement, sauvagerie 4 ; 9), Zirilan of the Claw (rouge) qui permet d'aller chercher des dragons dans sa bibliothèque, Hivis of the Scale (rouge) qui contrôle ceux en jeu et Rashida Scalebane (blanc) qui les détruit. À part ça, vous trouverez le Spirit of the Night, impressionnant et presque jouable me semble-t-il (6/5 volant, piétinement, initiative en attaque, protection contre le noir, non affecté par le mal d'invocation ; 6BBB) qui avec protection contre le blanc (facile à avoir en jeu bleu ou blanc) deviendra une redoutable machine à tuer. Dernière curiosité, le Phyrexian Dreadnought est une créature 12/12 avec piétinement, qui ne coûte que 1, mais qui impose de sacrifier des créatures dont la somme des forces vaut au moins 12 (vous avez dit Rugissement de l'au-delà ?). Il y a bien d'autres « grosses » créatures, mais leurs défauts et/ou leur coût les rendent moins intéressantes.

Mes cartes préférées

Ce ne sont sans doute pas les cartes les plus puissantes (quoique !), mais elles modifient suffisamment l'environnement du jeu pour déstabiliser tout joueur « classique » de *Magic*. Jouez donc avec la Null Chamber (3W, chaque joueur choisit une carte que l'adversaire ne peut plus jouer), le Bazaar of Wonders (3UU, on ne peut plus jouer chaque sort qu'une seule fois), le Hall of Gemstones (1GG, tous les terrains produisent la même couleur en changeant à chaque tour).

Pierre Rosenthal, avec l'aide de « Lion »

Cartes blanches

Mentions honorables

Disempower (1W). Un Désenchantement un peu moins puissant.
Favorable Destiny (1W). Pour protéger une créature plus que les autres.
Illumination (WW). Un contresort limité aux enchantements et artefacts.

Sorties du rang

Prismatic Circle (2W). Bonne idée : un seul cercle de protection qui permet de choisir une couleur, mais cher, avec en plus l'entretien cumulatif (1). Utile en fin de partie ou en premier duel d'un match.
Mtenda Herder (W). Une créature 1/1 avec le débordement. Une nouvelle capacité peut-être pas très intéressante, mais elle enterre quand même les créatures régénérantes avec 1 d'endurance. Pour jeu petites créatures.
Pacifism (1W). Mieux que Forme gazeuse pour rendre inutile une créature adverse (avec des coûts d'entretien de préférence). Protège de la Balance.
Spectral Guardian (2WW). Une créature qui protège vos artefacts non créatures.
Enlightened Tutor (W). Allez mettre sur votre bibliothèque n'importe quel enchantement ou artefact.

Sorties du rang

Dream Fighter (2U). Grâce au déphasage, cette créature 1/1 survit en faisant temporairement disparaître n'importe quelle grosse créature qu'elle bloque.
Mystical Tutor (U). Allez mettre sur votre bibliothèque n'importe quel rituel, interruption, éphémère ou source de mana.
Kukmessa Pirates (3U). Pour voler de façon définitive les artefacts de l'adversaire.
Political Trickery (2U). Je prends ton Usine de Mishra, je te donne un marais et j'attaque avec la traversée des marais.

À surveiller

Teferi's Imp (2U). Un coup je tire deux cartes, un coup je me défausse. Tellement « inutile » que j'attends de voir ce qu'un joueur créatif pourra en faire.

Cartes noires

Mentions honorables

Abyssal Hunter (3B). Une créature qui plaira à ceux qui aiment les combinaisons anti-créatures (avec Force impie ou Assassin royal).
Spirit of the Night (voir grosses bébêtes).

Sorties du rang

Choking Sands (1BB). Une carte casse-terrain qui blesse l'adversaire si le terrain est spécial.
Stupor (2B). L'adversaire se défausse d'une carte au hasard et d'une autre de son choix. Le nouveau Hymn to Tourach ?
Forsaken Wastes (2B). Un enchantement du monde qui fait perdre des points de vie à tout le monde, et interdit d'en gagner.

À surveiller

Forbidden Crypt (3BB). Vous vous servez des cartes que vous voulez dans votre cimetière. Sans doute la meilleure et plus puissante carte de *Mirage*. Si votre adversaire vous « meule », il va le regretter douloureusement.

Cartes rouges

Mentions honorables

Ekundu Cyclops (3R). Créature pas trop chère et pas trop désavantageuse.
Volcanic Geyser (XRR). Une Désintégration de plus (qui se joue en éphémère).

Sorties du rang

Chaos Charm (R). Peut servir de surprise (pas de mal d'invocation) et économise aussi une Foudre en faisant 1 blessure sur une petite créature.
Kaervek's Torch (XR). Oups ! C'est une Désintégration que l'adversaire ne peut réussir à contrer qu'en payant 2 manas de plus. Méchant !
Wildfire Emissary (3R). Une créature rouge amplifiable 2/4 protégée contre le blanc.

À surveiller

Final Fortune (RR). Vous jouez un tour de plus. Et vous avez intérêt à gagner ce tour-là. Car après, vous avez perdu. Carte redoutable.

Cartes vertes

Mentions honorables

Mtenda Lion (G). Une créature commune 2/1 pour un jeu petites créatures.
Quirion Elves (1G). Un elfe qui en plus du G, peut générer une autre couleur unique.
Crash of Rhinos (6GG). Une créature 8/4 piétinement sans désavantage.
Femeref Archers (2G). 4 blessures sur les volants qui attaquent (Serra, Sengir, Dragons, etc.).
Seedling Charm (G). Le piétinement en surprise pour G.
Lure of Prey (2GG). Tu invoques une créature ? Hop, je pose « gratuitement » un Crash of Rhinos (ou un Spirit of the Night) en réponse !

Sorties du rang

Tranquil Domain (1G). Pour 1 mana de moins que Tranquillité, vous détruisez tous les enchantements globaux (Cercles, Contribution foncière, Stase, etc.) en gardant les enchantements locaux (Fureur bestiale, Régénération, etc.). J'aime beaucoup !
Neetletooth Djinn (3G). Comme les autres djinns : faible coût d'invocation et léger désavantage.
Unyaro Bee Sting (3G). Cher pour infliger 2 blessures directes, mais c'est le seul sort vert qui le permette !

À surveiller

Maro (2GG). Une créature qui a autant de force et d'endurance que vos cartes en main. Et si vous rejouiez avec une Librairie de Leng ?

Cartes artefacts

Mentions honorables

Diamonds (2). Des Mox rééquilibrés corrects.
Mana Prism (3). Prisme céleste amélioré.
Ersatz Gnomes (3). Rendent d'autres cartes incolores. Dommage que ce soit une créature-artefact.

Sorties du rang

Cursed Totem (2). Aucune créature ne peut jouer de capacités avec un coût d'activation.

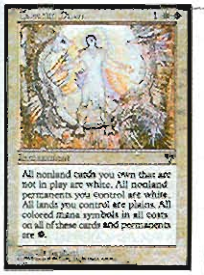
À surveiller

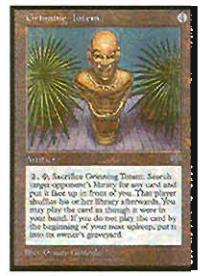
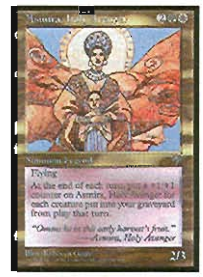
Grinning Totem (4). Vous choisissez une carte dans la bibliothèque de l'adversaire, et vous la jouez vous-même. Très agaçant non ? Et si finalement ce Totem était plus puissant que le Bonnet du Bouffon ?

Cartes dorées

Mentions honorables

Sealed Fate (XU8). Choisir à l'avance les cartes que l'adversaire va jouer. Pas mal !



À surveiller

Celestial Dawn (1WW). Une carte qui rend blanches toutes vos autres cartes, transforme tous vos terrains en plaines, bref qui vous permet de lancer des boules de feu blanches, de jouer tricolore, etc !

Cartes bleues

Mentions honorables

Sapphire Charm (U). Utile en défense (phasing) ou attaque (vol).
Mind Bend (U). Une carte qui fait Tricherie mentale ou Rature magique.
Shimmer (2UU). Un demi casse-terrain bleu (fait passer des terrains hors phase).
Flash (1U). Pour invoquer une créature en éphémère (surprise et gain d'un tour).
Suq'Ata Firewalker (1UU). Un Sorcier sybaryte qui ne peut être ciblé par du rouge. Oh oh !

Sorties du rang

Reparations (1WU). Pour piocher une carte à chaque fois que l'on cible l'une de vos créatures ou vous. De quoi espérer un Retour au pays ou une Foudre !

À surveiller

Asmira, Holy Avenger (2GW). Une créature volante pas très chère qui augmente très fortement dès que vos autres créatures meurent (voir Combinaison du mois en page 84).

Légende :
Pour les coûts d'invocation, on utilise la terminologie américaine : W (white/blanc), U (blue/ bleu), B (black/ noir), R (red/rouge) et G (green/vert).
Les raretés et le rappel des cartes choisies par Casus Belli se retrouvent sur la liste page 38.

Paire de paladins
Fenryll

Justinia et la Banshegh
Ral Partha

Zombi
Fenryll

Mage de Shadowrun et son animal totem
Ral Partha

Métalliques

Citadel

Si vous êtes amateur de *Warhammer 40.000*, et adorateur du Chaos, votre joie va être intense : terminators, marines, champions et sorciers, tous débarquent sur les tables de jeu. Heureusement que votre adversaire de l'Empire vient de récupérer des motos space marines, absentes depuis bien longtemps des catalogues.

Hélas, pour les autres jeux de la gamme, pas grand-chose à se mettre sous la dent, à part Orion, roi des forêts et des Elfes sylvains.

Les amateurs de *Warhammer Bataille* se consoleront en attendant novembre et la sortie de la nouvelle édition de leur jeu favori. Dernière minute : la prochaine boîte contiendra une armée de Bretonniens, et une autre d'Hommes-Lézards et de... Slanns !

Dolmen

Voilà une nouvelle marque qui pour l'instant propose des figurines de grande taille en résine. Elles sont vendues assemblées et recouvertes d'une patine « à l'ancienne » du plus bel effet. A collectionner ou à offrir, pour décorer. Les prévisions jusqu'à l'été prochain sont alléchantes, et une photo suivra dans un prochain *Casus*.

Fenryll

Comme prévu cet été, trois valeureux paladins et autant de zombies ont rejoint la gamme 25 mm de Fenryll.

Ce mois-ci, des squelettes et des momies vont renforcer les effectifs des morts-vivants, et trois rangers feront la joie des amateurs d'*AD&D*, *Warhammer* et *JRTM*.

Et pour le mois prochain, une deuxième série d'amazones est prévue !

Enfin, avis aux collectionneurs, les figurines de grande taille ne seront plus produites, à l'exception des dragons.

Grendel

Je remarque que je ne parle pas assez souvent de cette belle marque pleine de modèles originaux. Alors, jetez un œil sur cette « tortue » gobeline, et admirez le travail de Michel Dauvillier : il n'y a pas deux boucliers peints à l'identique.

Heartbreaker

Signalons aux amateurs d'*Earthdawn* l'existence d'une gamme de figurines officielles. Il n'y a pas que des merveilles, mais les races spécifiques (Obsidiens, Sylphelins, Orques, T'skrangs et Trolls) bénéficient de belles figurines.

Prince August

Vu la popularité des séries contenant des personnalités, gageons que beaucoup d'entre vous vont compter les jours jusqu'en novembre, qui verra la sortie du village de Bree, la nouvelle série Mithril.

Oups !

Le voleur masqué du précédent numéro cachait bien son jeu : son employeur n'était pas Fenryll, mais Ral Partha.

Au menu, Prosper Poirdebeurrée et Nob, la forge avec son forgeron en plein travail, un marchand ambulant, un voleur, un gardien des portes de Bree, un alchimiste voyageur, une femme et son enfant, Sam et Bill, le maire de Bree, un gardien de nuit (M 387 à 396).

Ral Partha

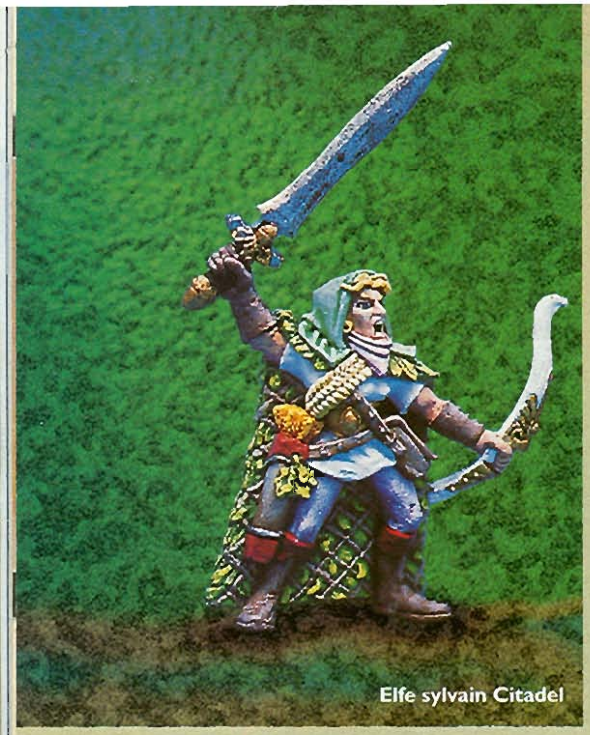
Nous en avions parlé dans le dernier *Casus*, voici la Banshegh, double maléfique de Justinia dans le monde de Birthright. C'est, à ma connaissance, la première figurine 25 mm en résine transparente, ce qui lui donne un aspect spectral vraiment génial. De nouveaux blisters d'unités d'Elfes ne devraient plus tarder. Ces figurines finement gravées serviront aussi bien de Hauts Elfes que d'Elfes des bois, leurs grands boucliers sont faciles à peindre, et le rapport qualité/prix exceptionnel. Enfin, en vrac, signalons la sortie de nouveaux Drows pour *AD&D*, et un mage accompagné de son animal totem pour *Shadowrun*.

Hauts Elfes et Drows : ont-ils vraiment des ancêtres en commun ? (Ral Partha)

« Chef, vous croyez qu'ils nous ont pas vus ? — Tais-toi et rampe ! » (Grendel)

Textes : François Décamp. Images : Bruno de Grimouard. Peintres : Michel Dauvillier et Bruno de Grimouard.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.



Elfe sylvain Citadel

Promenons-nous dans

Cette mini campagne pour *Warhammer Batailles fantastiques* est conçue pour être jouée par 3 personnes. Un joueur Elfe sylvain, un joueur Impérial, et un maître de jeu qui doit être le seul à lire ce qui suit et qui jouera les orques et les gobelins du premier scénario. Il devra cependant décrire avec soin les buts de chaque camp afin de rendre les batailles le plus passionnantes possible.

Depuis la naissance des nations du Vieux Monde, la cavalerie impériale a toujours été considérée comme un ersatz de cavalerie bretonienne. Même si certaines unités d'élite (chevaliers du Loup blanc ou chevaliers-panthères) parviennent à égaler les plus grandes unités bretoniennes, l'empereur a toujours été jaloux de la puissance de cette arme forte et rapide.

Hector Wilfried, chevalier natif de Bogenhafen, pense avoir trouvé une solution à la faiblesse de la cavalerie impériale. Pensant que le problème vient de la monture et pas du cavalier (ce qui, en passant, est totalement faux), il conçoit un plan bien simple, après avoir tenté des expériences toutes aussi risquées et décevantes, qui mettaient en pratique sa théorie selon laquelle les humains pouvaient monter et diriger des sangliers et des loups (!). Il décide d'organiser une incursion dans le territoire des elfes sylvains, dans le but de dérober quelques exemplaires des superbes coursiers qui paissent dans les plaines bordant la forêt de Loren. Partant de Nuln, il doit pour cela traverser les montagnes Grises le plus discrètement possible pour ne pas attirer l'attention des elfes.

Pendant ce temps, la Waaagh de Grom la Panse des monts Brumeux, vient de commencer. Cet énorme gobelin a déjà regroupé moult unités et a un besoin pressant de bois pour construire les machines de guerre destinées à attaquer les villes de l'Empire. Ses pérégrinations l'amènent dans les Voûtes et il décide tout naturellement de faire une petite visite en Loren pour s'approvisionner en bois. Des espions impériaux (en particulier des cavaliers kislevites) le repèrent et préviennent Wilfried. Ce dernier décide donc d'attaquer le même jour que les gobelins, mais quelques heures plus tard, afin de surprendre les elfes ; une confrontation armée générale n'étant pas envisageable.

Les forces en présence

La Waaagh de Grom la Panse

2000 points d'orques et de gobelins qui doivent être dirigés par Grom la Panse. L'armée doit comporter au moins une unité de gobelins normaux et ne peut contenir aucune machine de guerre ni aucun engin nécessitant de grandes quantités de bois (chariots à pompe, chars à part celui de Grom bien entendu).

L'armée impériale, mais non moins mercenaire, de Wilfried

2000 points d'empire dirigé par Wilfried, un chevalier-panthère. A part une unité de chevaliers-panthères, les forces impériales ne peuvent comporter que des mercenaires, vu que cette armée a été levée personnellement par Wilfried (pour qu'en cas de victoire, toute la gloire puisse lui revenir). Impossible donc de sélectionner des chevaliers du Loup blanc, des unités et des chevaliers de la Reiksguard, et des chevaliers du Soleil. Les machines de guerre sont interdites (trop difficiles à transporter rapidement), mais les unités kislevites sont autorisées (il leur arrive de travailler en tant que mercenaires). Les unités de nains, d'ogres et les géants sont fortement conseillés. La vitesse est la caractéristique primordiale de cette armée (ce qui élimine en fait un peu les nains) et la majorité des unités devront être constituées de cavaliers. Un magicien impérial à cheval est un bon atout.

Les protecteurs des coursiers

3000 points d'elfes sylvains spécialisés dans la défense de la forêt de Loren. Cette armée doit être principalement constituée de troupes rapides et mobiles, tels que les chars, les chevaliers sylvains, les guerriers-faucons et les grands aigles. Ces elfes défendant la forêt relativement loin des grands arbres qui offrent une protection maximale, ils doivent donc limiter le nombre d'alliés « feuillus » de leur armée. Ils se limiteront donc à 1 homme-arbre au maximum (Durthu interdit) et pas plus d'une unité de 10 dryades au maximum. Cette armée doit être polyvalente et capable de se déplacer le plus vite possible. La magie est souhaitable mais pas obligatoire.

1d6 Résultat des patrouilles elfes

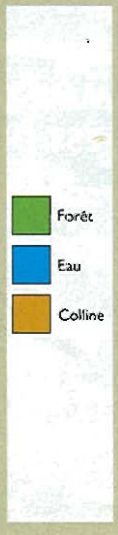
1-5	Rien.
6-7	Une horde gobeline et orque se masse au sud de la forêt.
8+	Une armée mercenaire impériale traverse les montagnes Grises.

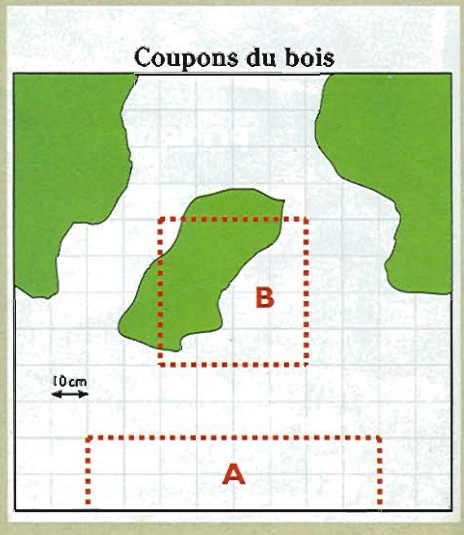
Modificateurs au jet de dé

+1 si l'armée elfe comporte une unité d'éclaireurs.

+1 si l'armée elfe comporte une unité de forestiers.

+1 si l'armée elfe comporte une unité de guerriers-faucons.





Mise en place

Une fois les armées constituées, le joueur Sylvain doit séparer la sienne en trois parties, comprenant chacune soit 500 points, soit 1000, soit 2000, et affecter obligatoirement une armée à chacune des trois positions décrites ci-dessous. Le maître de jeu doit d'abord jeter 1d6 sur la table des patrouilles et annoncer au joueur Sylvain le résultat de son jet.
Le maître de jeu devra ensuite présenter comme suit les différentes positions.

Position 1 : les plaines du sud
L'armée placée à cet endroit doit défendre la forêt des incursions orques et skavens. Elle doit être assez mobile pour pouvoir se replier rapidement en cas d'invasion trop importante.

Position 2 : les plaines de l'est
L'armée placée à cet endroit doit défendre la forêt des incursions orques ou impériales. Elle doit être assez mobile pour pouvoir se replier rapidement en cas d'invasion trop importante.

Position 3 : les pâturages
L'armée placée à cet endroit doit défendre les grandes étendues herbeuses de l'est de la forêt des incursions de créatures maléfiques, ces prairies abritant les troupeaux de coursiers sauvages qui forment la seule source de cavalerie des elfes sylvains.

SCÉNARIO UN

Coupons du bois

La horde orque a pour but de détruire tout l'avant-poste elfe sylvain. Elle doit se placer dans le secteur A et joue en premier.
L'armée des elfes sylvains doit tenir le plus longtemps possible sa position de départ (en B), mais elle peut aussi sortir de la carte par le bord nord si son joueur en ressent le besoin.
La partie dure 4 tours, au-delà desquels l'armée des elfes sylvains est considérée comme sauvée par l'arrivée de renforts qui combattent les orques à leur tour.
Le maître de jeu devra noter les pertes subies par les unités de l'elfe sylvain et classer les survivants en trois groupes :
— Le groupe 1 comprend les unités encore sur le plateau de jeu à la fin des 4 tours et qui possèdent une vitesse de déplacement d'au moins 20 cm (y compris les créatures volantes).
— Le groupe 2 comprend les unités encore sur le plateau de jeu à la fin des 4 tours et qui ne font pas partie du groupe 1.
— Le groupe 3 comprend les unités qui ont quitté le plateau de jeu avant la fin (volontairement ou à cause d'une déroute).

SCÉNARIO DEUX

Attaque surprise

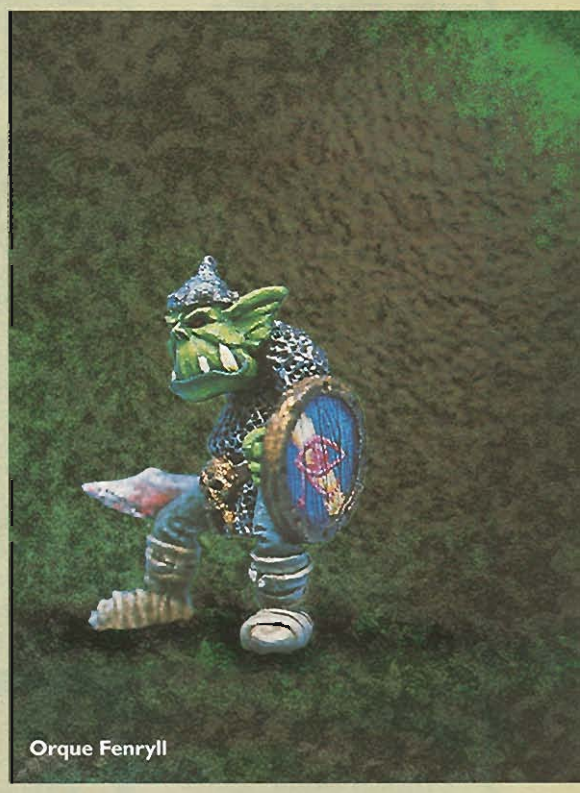
L'armée impériale doit traverser le plateau de jeu d'est en ouest (elle commence en A). Elle doit y parvenir en 5 tours et ne peut se permettre de laisser des troupes sur le plateau à la fin de la partie, les renforts elfes sylvains étant en route.
L'armée des elfes sylvains doit empêcher les Impériaux de traverser. Elle commence en B. Elle doit seulement retenir les humains, pas obligatoirement les tuer.
La partie dure 5 tours, au-delà desquels toute unité impériale encore en jeu est détruite par les renforts elfes sylvains.
Les unités survivantes des deux camps, ainsi que les pertes dans chaque unité, doivent être notées. Si Wilfried est tué ou si l'armée impériale ne dispose plus d'au moins une unité de 5 cavaliers, la partie est perdue pour ce camp.

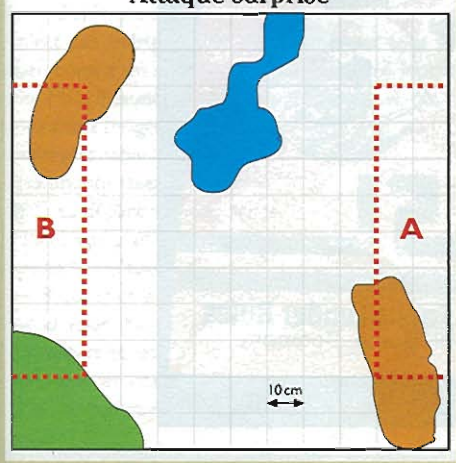
SCÉNARIO TROIS

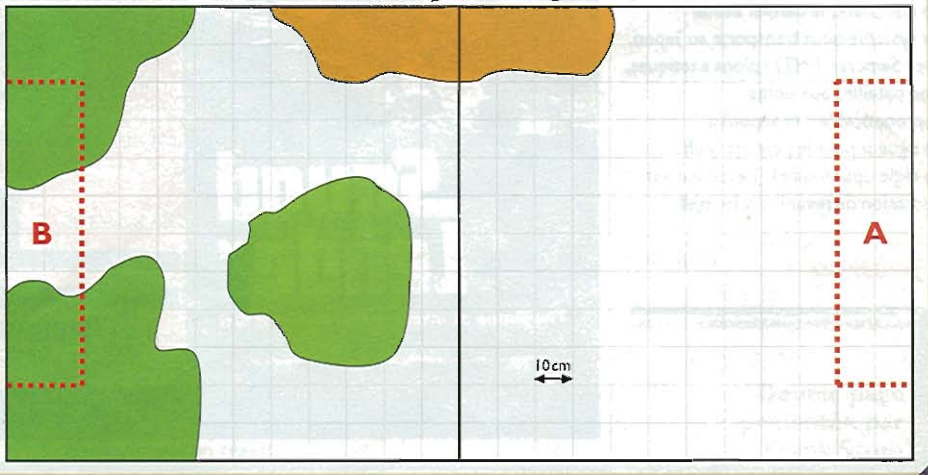
Des étalons pour l'empereur

Le joueur Impérial se place en A avec toutes ses troupes survivantes du deuxième scénario. Il doit tenir le plus longtemps possible, assailli de toutes parts par les elfes sylvains.
Le joueur Sylvain place en B toutes les unités de la position 3. Il doit éliminer les Impériaux le plus vite possible. Pour ce faire, il recevra de nombreux renforts.
La partie dure 5 tours et le joueur Impérial gagne si Wilfried est toujours vivant et s'il lui reste au moins une unité de 5 cavaliers (pour emporter les coursiers volés).
Les renforts elfes arrivent de cette façon :
Au tour 2 : par le bord sud, les survivants du premier scénario (groupe 1).
Au tour 3 : par le bord sud, les survivants du premier scénario (groupe 2).
Au tour 4 : par le bord sud, les survivants du premier scénario (groupe 3). Par le bord est, les survivants du deuxième scénario.

Croc
Figurines peintes et photographiées par Bruno de Grimouard


Orque Fenryll





Édito

ORIGINALITÉ

La meilleure et la pire des choses ! C'est ce que le joueur peut penser de l'originalité. Qui se plaindrait de voir un concepteur innover avec un système sortant de l'ordinaire, qui parvienne à résoudre élégamment des problèmes de simulation considérés comme la quadrature du cercle ? Hélas, ce genre d'originalité se traduit trop souvent par des règles indigestes et des foules de jets de dés sur des tables arbitraires… Bonheur ! Les concepteurs semblent délaisser les élucubrations pour faire confiance aux équipes qui gagnent et rechercher une autre originalité, celle des sujets traités. D'accord, un nouveau Waterloo, un nouveau Gettysburg, un nouveau Stalingrad, ça peut toujours être intéressant. Mais on peut avoir envie de changer d'air ! C'est ainsi que le système *SPQR/GBOA*, évoqué dans le précédent Casus, a fait des petits avec *Lion of the North* (sur la guerre de Trente Ans) et, plus récemment, avec les batailles de Marlborough contre les armées de Louis XIV : *A famous Victory* et *Fields of Glory* (MIH). Certes, le système ne recherche pas à tout prix la simplicité, mais le rapport réalisme/complexité est très élevé. Le plus récent de ces jeux, *Fields of Glory*, évoque les batailles d'Oudenarde (une défaite française retentissante) et de Malplaquet (un match nul sanglant, quoi que prétendent les historiens anglais). Richard Berg a eu bien du mérite à piocher l'histoire militaire de cette époque. Ce serait sympa de la part de ce francophile de s'intéresser aussi aux victoires des armées du Roi Soleil…
En attendant, le dernier avatar du système nous transporte au Japon, avec *Samurai* (GMT) : pions exotiques, cinq batailles aux noms imprononçables, et seppuku de rigueur pour le perdant (euh… en règle optionnelle). J'espère avoir l'occasion de revenir sur le sujet.

Frank Stora

Advanced Squad Leader

Introduction à une légende

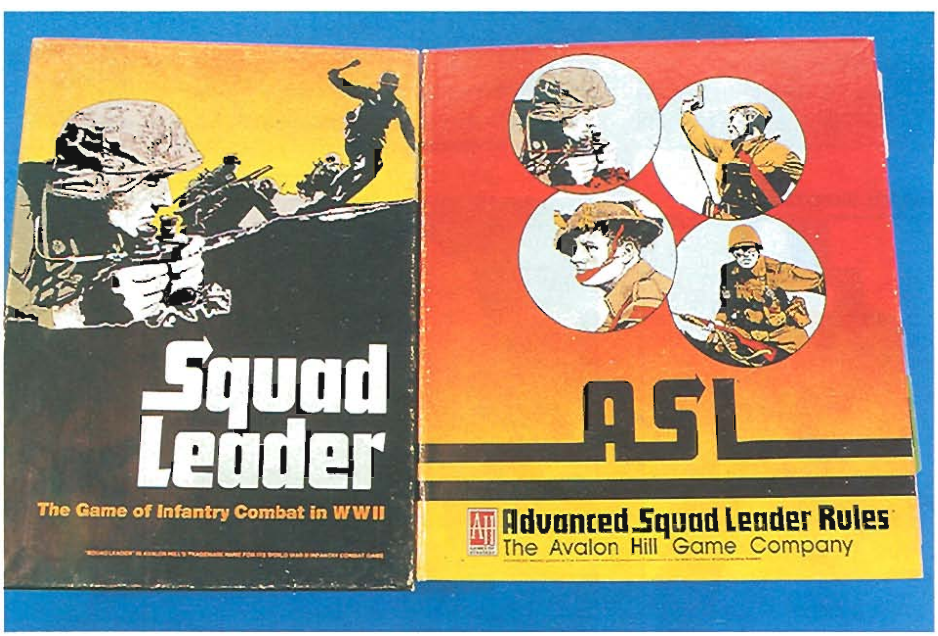
Advanced Squad Leader, *Squad* pour les intimes, est une légende. C'est *LE* wargame tactique Deuxième Guerre mondiale, riche de ses nombreux pratiquants, de ses centaines de scénarios, mais aussi de ses kilos de règles, qui font penser à certains jeux de rôle renommés pour l'épaisseur de leurs livrets. Ces kilos ne doivent pourtant pas intimider : on peut aborder Squad en douceur. Dans nos prochains numéros, cette présentation se prolongera par de brefs articles qui vous permettront, étape par étape, de découvrir les principes fondamentaux d'un système captivant.

De SL à ASL

Vingt ans sur la brèche, semble penser le Teuton casqué qui se détache sur le fond noir et orange de la première boîte de *Squad Leader* publiée par Avalon Hill en 1976. Deux décennies de règne incontesté et des centaines de milliers de boîtes vendues de par le monde. Pour être exact, il faut dire qu'en 1986, les concepteurs américains de la firme de Baltimore ont « rétrofité » leur système, qui devint *Advanced Squad Leader*. Mais au-delà d'une simple opération de marketing (aussi réussie que celle qui avait transformé *D&D* en *AD&D*), le système allait ainsi acquérir définitivement sa stature ludique et sa pérennité. Pour parvenir à ce résultat, les règles précédemment publiées dans les boîtes de Squad Leader, *Cross of Iron*, *Crescendo of Doom* et *Anvil of Victory* ont été compilées, et modifiées sur certains points. Résultat : un gros classeur de règles remarquablement rédigées et superbement présentées, scrupuleusement mises à jour au fil des ans telle la jurisprudence du Conseil d'État.

Le monde en dix boîtes

Des ordres de bataille exhaustifs ont ensuite été publiés sous la forme d'une série de modules, en commençant par les pions allemands et soviétiques de la première boîte, *Beyond Valor*. Ainsi arrivèrent les Américains (*Yanks*) avec leurs parachutistes (*Paratroopers*) et leurs Marines (*Gung Ho*) pour combattre les Japonais de *Code of Bushido*. Les Britanniques de *West of Alamein* purent malmener les Italiens de *Hollow Legions*, tandis que les diverses troupes de résistants armés représentées dans *Partisan* semaient la pagaille sur les arrières. Les Français recevaient la *Croix de Guerre* (en français dans le titre) pendant que les troupes des « petits alliés » des deux camps lançaient leur *Last Hurrah*. Dans chacune de ces dix boîtes : des nouvelles planches de pions avec de nouvelles cartes et de nouveaux scénarios (avec quelquefois de nouvelles pages de règles). Cependant, comme précisé sur le couvercle de chaque boîte, l'acquisition de certains des modules précédents est nécessaire pour pouvoir jouer tous les scénarios publiés dans une boîte. A l'usage vous constaterez qu'il faudra même acheter les cartes de l'ancien système (cartes 1 à 15).
Actuellement, tous les ordres de bataille de la Deuxième Guerre mondiale ont été publiés (les Chinois sont dans *Gung Ho*). Il ne pouvait être question de s'en tenir là ! Après avoir essayé puis délaissé les cartes à grands hexagones (*Streets of Fire* et *Hedgerow Hell*), de peu d'intérêt, les concepteurs se sont orientés vers la formule des modules historiques. Il s'agit là de recréer sur un même terrain (comprenez sur une même carte, historique et non géomorphique) une



bataille de plusieurs jours, en obligeant les joueurs à gérer un budget de troupes sur plusieurs scénarios. Avec *Red Barricades* vous jetterez vos dés à travers les décombres de Stalingrad, dans *Kampfgruppe Peiper (I et II)*, vous retrouverez les Ardennes en 1944.

Conseils pour bien démarrer

Face à tant de pions, de cartes, de scénarios, de règles, quelle tactique adopter pour s'attaquer au système de jeu ? Un préalable obligatoire et indispensable : Master english (les traductions disponibles ne sont malheureusement pas toujours très fiables). Ne vous inquiétez pas trop : au bout de quelques pages, vous réaliserez qu'ASL, ce n'est quand même pas du Shakespeare. Puis achetez le classeur de règles et *Beyond Valor* pour vous familiariser avec le système de jeu, avant d'investir plus avant dans les boîtes qui contiennent les armées que vous voudrez jouer. L'intégrale de la collection représente en effet un budget de plusieurs milliers de francs et il serait déraisonnable de tout acheter en une seule fois (sauf si vous êtes décidément fou d'ASL, n'hésitez pas alors à négocier une réduction !).

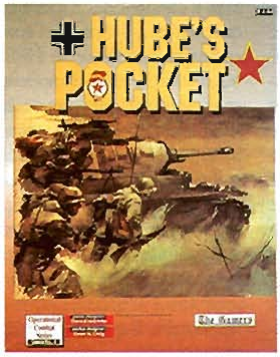
Contrairement à la politique pédagogique appliquée dans l'ancien système, l'apprentissage des regles ne se fait plus petit à petit, au fur et à mesure que l'on progresse dans les scénarios. Au bénéfice de la clarté générale, les règles ne sont plus présentées par scénario, mais par chapitre. L'infanterie, le terrain, les canons, les véhicules blindés forment l'essentiel des règles contenues dans le gros classeur orange. Des pages supplémentaires, à intégrer dans le classeur, sont jointes dans les boîtes (règles de nuit, règles pour le Pacifique, règles pour sauter en parachute, skier, nager, etc.). C'est pourquoi, afin de débuter sans devoir digérer au préalable la centaine de pages de règles du classeur (écrites petit !), il convient de choisir un scénario faisant appel au moins possible de connaissance : sans véhicules et, si possible, sans artillerie. Le scénario de *Beyond Valor* intitulé *Fighting Withdrawal* se prête bien à cet apprentissage.

Le minimum à connaître concerne les règles du chapitre A, qui présentent l'infanterie dans ses mouvements et dans ses tirs. Certains passages pourront être éludés (comment attaquer un véhicule, monter à cheval, lancer des cocktails Molotov… que de joies vous attendent !). Avertissement : ne confondez pas Contrôle de bâtiment et Contrôle d'hexagone, sous peine de cruelle désillusion. Quant aux règles du chapitre B (terrain), ne les lisez que pour les types de terrain rencontrés dans le scénario joué. Inutile de lire les règles subtiles sur les lignes de crête tant que vous ne devez pas jouer dans les collines (il n'y a aucun scénario avec collines dans *Beyond Valor* !). N'hésitez pas, même si différentes aides de jeu sont fournies, à noircir du papier pour vous servir d'aide-mémoire.

Il n'est pas indispensable de commencer tout de suite à jouer contre un adversaire : ASL peut être intéressant en solo. Mais il faudra vous lancer dans le duel dès que vous aurez assez progressé pour initier un ami, ou que vous vous sentirez capable de recueillir l'enseignement d'un joueur expérimenté (bien souvent, vous saisirez alors l'intérêt de règles au départ mal comprises).

Si après vos premières parties, le système vous passionne, comme tant d'autres accros, il vous faudra acheter les cartes 1 et 8 qui vous permettront de jouer les dix scénarios de *Beyond Valor*. Après quoi, je vous conseille d'investir dans *Paratroopers* et les cartes 2, 3, 4, 7 et 12.

Enfin, dernier conseil d'ancien : roll low ! ASL utilise deux D6 et, au contraire de bien d'autres jeux, aime les 2 et hait les 12.



En bref...

Arsouf 1191

Le nouveau jeu de la série de wargames en pochette cartonnée proposée par Délires évoque une bataille entre Richard Cœur de Lion et Saladin, épisode fameux mais rarement simulé des croisades. Les règles sont très proches de celles de *Bouvines 1214*. Nous en reparlerons en détail le mois prochain.

Le front russe par The Gamers

The Gamers a annoncé qu'aux États-Unis, il ne vendra plus ses jeux que par correspondance. Il faut espérer que cette mesure permettra la survie de la société, qui a sorti de nombreux jeux de qualicé dans ses diverses séries : *Tactical* (Deuxième Guerre mondiale ; *Leros* est le plus récent), *Brigade* (Napoléon ou Sécession ; *Marengo* et *Champion Hill* sont les derniers), *Standard* (moderne ; plusieurs ont été traduits par Oriflam) et *Operational*. C'est dans cette série que vient de paraître *Hube's Pocket*, qui évoque les combats des premiers mois de 1944 entre Allemands et Soviétiques : Kirovograd, la poche de Korsun et l'encerclement et l'évasion de la Première Armée Panzer du général Hube. Comme le répètent les auteurs de la série (qui compte *Guderian's Blitzkrieg*, *Enemy at the Gates* et *Tunisia*), les règles sont difficiles, pas destinées aux débutants, le jeu prend du temps, bref : c'est de la belle simulation, mais le terme « jeu » est peut-être inadapté.

Tout au contraire, *Stalingrad Pocket II*, qui fait partie de la série *Standard*, est très jouable. Par rapport à « *StalPock I* », la carte a été refondue, l'ordre de bataille a été revu, les règles spécifiques ont été remaniées, des pions d'aviation ont été introduits… Bon, à part ça, c'est le même jeu que celui traduit par Oriflam sous le nom *Opération Uranus*. L'ensemble est sans doute plus fiable du point de vue historique, mais perd un peu du sel qu'apportaient notamment des conditions de victoire politiques teintées d'humour noir.

A mon Command...

Les deux derniers numéros de *Command Magazine* proposent l'habituelle moisson d'articles intéressants sur les sujets les plus variés, et trois jeux. Deux dans *Command* n° 37 : *Mukden* (la bataille finale entre Russes et Japonais en 1905) et *Guderian's Gambit* (les Allemands pouvaient-ils prendre Moscou en 1941 s'ils avaient tenté de poursuivre l'offensive de Guderian au nord, en négligeant l'Ukraine ?). Deux sujets originaux, avec des règles légères. Dans *Command* n° 38 : *The Great War in the Near-East*, c'est-à-dire 14-18 dans le Caucase, la Palestine, l'Irak… L'ambition est plus grande, d'autant que ce jeu stratégique est reliable à un jeu précédent, *The Great War in the East*, mais l'originalité persiste.

Gettysburg cartes sur table

Les fans de wargames en cartes à jouer et de guerre de Sécession sont comblés. Après *Bull Run* et *Shiloh*, Columbia vient de sortir *Gettysburg*. Cette fois, il est possible de se procurer la totalité des 250 cartes sans faire d'échanges, en payant un peu plus cher… Les règles sont raffinées, en fonction de celles d'*Eagles*, et la présentation des cartes est améliorée. Cela reste tout de même un jeu de cartes assez loin d'une simulation réaliste.

LE CHOUCHOU DES BOUTIQUES

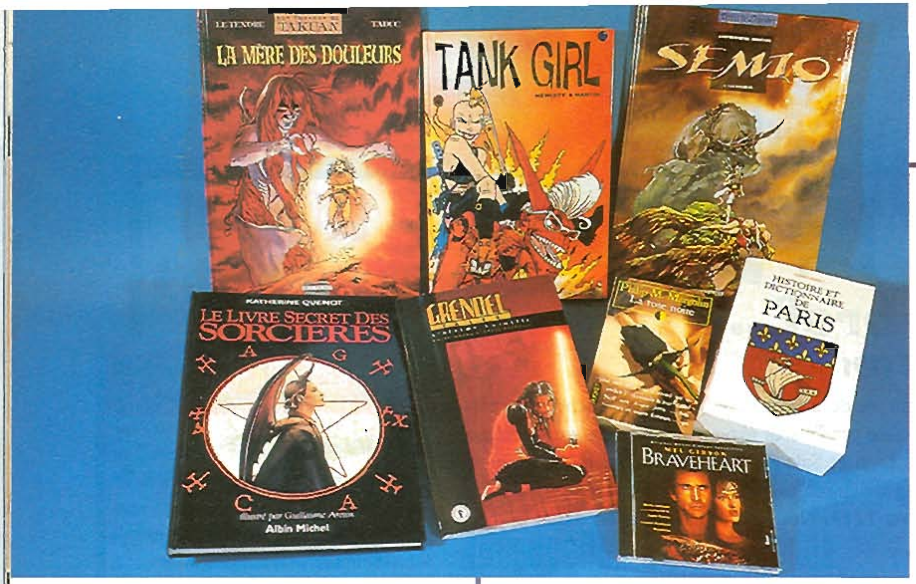
PHILIBERT (STRASBOURG)

Le wargame se porte bien

C'est bien à Strasbourg que *Philibert* est installé, depuis 1978 – déjà ! Mais, depuis 1992, la maison vend par correspondance wargames et jeux de rôle dans toute la France. La VPC des wargames marche d'ailleurs mieux, semble-t-il, que celle des JdR et des jeux de cartes (*Philibert* a cessé de proposer des figurines en raison de difficultés d'approvisionnement). Selon Martial, responsable ès wargames de la boutique, les nouveautés sont particulièrement appréciées des joueurs qui achètent par correspondance, dès la parution des premières informations à leur sujet. Peut-être ont-ils déjà les jeux plus anciens, qui sont plutôt achetés en boutique ! En ce qui concerne les wargames, ni la VPC ni la vente en boutique n'ont souffert de l'apparition des jeux de cartes, un peu considérés comme des gadgets. A un rôliste qui voudrait s'intéresser au wargame, Martial conseillerait sans doute d'essayer *Advanced Squad Leader*, le plus proche des jeux de rôle par son échelle et la minutie de ses règles de combat, même si son cadre n'est pas vraiment héroïco-fantastique. Mais il existe aussi des jeux de plateau intermédiaires entre wargame et JdR comme le bon vieux *Titan*. Globalement cependant, les jeux récents, d'excellente qualité, sont de plus en plus appréciés. Car, au contraire de ce qu'affirment certains pessimistes, vu de Strasbourg, le wargame est loin d'être à l'agonie ! Les nouveaux jeux, avec leur superbe matériel, leurs règles accessibles et l'élargissement de la gamme des thèmes, ont amené beaucoup de jeunes à s'intéresser au jeu d'histoire. Deux autres facteurs ont rajeuni les amateurs de wargame : les jeux édités en français, par Oriflam ou Descartes notamment, et l'apparition de *Vae Victis*, souvent découvert en kiosque entre un numéro de *Casus* et une revue de jeux informatiques. Évidemment, il faut, pour persévérer dans le wargame, se mettre tant bien que mal à l'anglais, et souvent apprendre la patience de lire les règles et de jouer de longues parties. Mais c'est sûr, le wargame se porte bien !

Adresse (boutique et VPC) :
12 rue de la Grange, 67000 Strasbourg ;
tél. : (16) 88 32 65 35.

Double page présentée par Frank Stora



Inspirations...

... pour meneur de jeu en quête d'idées

Du sang, du sexe et des vampires

Si par hasard **Une nuit en enfer** passe encore dans un cinéma près de chez vous, n'hésitez pas à aller le voir. Ce sympathique petit film commence comme un polar gentiment cinglé avant de basculer brutalement dans l'horreur (1).
A défaut, procurez-vous le scénario (de Quentin Tarantino, 10/18). Beaucoup de dialogues, des descriptions réduites au strict minimum... et, du coup, une construction dramatique facile à cerner, du genre « vous n'avez pas encore assez peur ? Parfait, on rajoute quelques seaux de sang ! » Si par chance, vous avez sous la main des joueurs qui n'ont pas vu le film, vous pouvez leur donner une description des personnages (qui tient en une demi-page), et leur faire jouer directement l'histoire à partir du scénario du film.

(1) Avec, entre les deux, dix minutes où les MJ de *Vampire* pourront observer des Nosferatu et des Tzimisce du Sabbat en pleine action.

Universalis

Le retour du roi des détectives !

Les exploits de Harry Dickson, de Gérard Dôle (Fleuve noir/Super poche), continuent la saga du Sherlock Holmes américain, commencée après la Première Guerre mondiale par des tâcherons allemands et hollandais et continuée dans les années 30 par Jean Ray. Voilà un héros dont la vie littéraire s'étend sur plus de soixante-dix ans et une dizaine de milliers de pages, au mépris de toute chronologie et de toute logique (2). Gérard Dôle ne démérite pas, et ajoute dix-neuf chapitres à l'épopée... Dans un Londres hallucinant, ressemblant vaguement à la ville des années 20, Harry Dickson combat démons, vampires, sociétés secrètes, génies du mal et savants fous, en compagnie de son fidèle élève Tom Wills... et parfois d'alliés inattendus ! Dans l'une des histoires, Blake et Mortimer sortent des pages de leur BD pour venir lui donner un coup de main. Bien entendu, Dickson gagne à chaque fois, mais ses adversaires méritent toujours un coup d'œil. A peine démarqués, ils ne demandent qu'à venir hanter vos tables de *L'appel de Cthulhu* (ou de *Château Falkenstein* !).

Le monstre du mois

La rose noire, de Philip M. Margolin (Pocket), est un bon petit polar, qui parvient à ménager le suspense jusqu'au bout, et qui vaut surtout par son abominable méchant. Si vous cherchez un psychopathe absolument monstrueux, sans l'ombre d'un espoir de rémission, vous devriez lire *La rose noire*. C'est vite fait, et cela permet de comprendre comment des générations des grands prêtres cthulhiens réussissent à berner des générations de policiers et d'Investigateurs, malgré leur 0 en Santé mentale... Difficile d'en dire plus sans déflorer le sujet, mais que feraient les personnages si, brusquement, des femmes commençaient à disparaître dans leur ville, sans que le ravisseur ne laisse la moindre trace, si ce n'est une rose noire et un petit mot disant « Disparue... oubliée ? » ?

Chats noirs, bûchers et maléfices

Lors de sa parution il y a deux ans, j'ai laissé passé **Le livre secret des sorcières**, de Katherine Quenot (Albin Michel). Grave erreur ! Ce bel album est, en fait, un petit dictionnaire de la sorcellerie, très bien documenté, très joliment illustré et plein de petites touches d'humour. Certes, la préface et certaines illustrations sont légèrement provocatrices, mais même le plus bigot des fanatiques aura du mal à accuser la très respectable maison Albin Michel de participer à un complot satanique...
On y trouve diverses recettes folkloriques plus ou moins absurdes qui passaient pour magiques auprès de nos ancêtres et, surtout, une étude passionnante des deux siècles et demi de chasse aux sorcières qui ont ensanglanté l'Europe. Ils ne correspondent pas au Moyen Âge, où l'on chassait plutôt l'hérétique, mais à la Renaissance et au début des temps modernes (environ 1450 - 1700). Cela intéressera les MJ de *L'appel de Cthulhu*, de *Maléfices* (s'il en reste), de *Hurlements*, de *Mage*, voire de *Warhammer* (pour les répurgateurs du Vieux Monde)...

Vingt siècles d'histoire

Histoire et dictionnaire de Paris, d'Alfred Fierro (Bouquins), appartient à la catégorie des « monstrueux pavés ». Il est hors de question de le lire d'une traite, mais il contient des milliers de petits faits qui pourront donner de l'épaisseur à une campagne historique se déroulant à Paris ou, d'ailleurs, dans n'importe quelle ville imaginaire (surtout si vous vous intéressez aux premiers chapitres, ceux du premier millénaire de la ville, de Lutèce à la cité carolingienne). C'est une immense mine d'informations en tout genre, parfois triviales, parfois précieuses. Vous voulez découvrir des quantités de petits métiers obscurs ? Ils sont là ! Connaître le nombre des prostituées à Paris au Moyen Âge ? Pareil ! Apprendre à quoi ressemblait un pont couvert ? Découvrir comment s'organisait une léproserie ? On pourrait prolonger la liste à l'infini, tant il y a de matière. Quant à la chronologie, elle sera précieuse aux MJ de *Vampire Dark Ages* ..

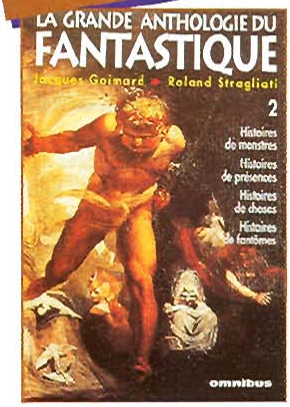
Et pour finir, une touche de médiéval

La musique de **Braveheart** vaut beaucoup mieux que le film qui lui a donné naissance, elle est facile à trouver (London/20th Century Fox) et pas trop chère, surtout pour sa longueur (plus d'une heure et quart, record à battre !). Elle alterne les airs de flûte mélancoliques à souhait et les morceaux plus mouvementés, idéaux pour sonoriser une scène finale. Dans l'ensemble, les bandes originales restent le meilleur moyen de se procurer à peu de frais de quoi donner du relief à vos descriptions. Même si cela représente un petit travail supplémentaire, et s'il ne faut pas en abuser, cela vaut souvent le coup...

Tristan Lhomme

(2) Petite annonce clandestine : S'il y a un lecteur désireux de se dessaisir des 24 volumes de l'intégrale de Harry Dickson publiée par Corps 9 au début des années 80, qu'il me contacte à la rédaction. Son prix sera le mien.

SF-Fantasy



Deux siècles de vertiges

Voici quelques lustres Presses-Pocket avait offert à l'amateur huit recueils thématiques de nouvelles fantastiques. Cette **Grande Anthologie du Fantastique** est en cours de réédition — quelque peu augmentée, puisque de nouveaux thèmes et auteurs ont été sélectionnés — sous la forme de trois pavés de plus de mille pages. Dans le deuxième tome, qui vient de paraître, vous trouverez réunis *Histoires de monstres*, *Histoires de présences*, *Histoires de choses* et *Histoires de fantômes*. De Bram Stoker à Edgar Poe, de Kafka à Steve Rasnic Tem, de Guillaume Apollinaire à Fritz Leiber, vous y trouverez la fine fleur des auteurs fantastiques, avec quelques-uns de leurs meilleurs textes. Parmi ce choix d'une qualité incontestable, ma préférence va à *Etooin Shrdlu*, un texte déjanté de Fredric Brown qui donnera peut-être envie à certains MJ ne reculant pas devant l'humour de caser une linotype dans un scénario. Bon nombre de nouvelles peuvent être recyclées d'une manière ou d'une autre ; en leur empruntant des personnages, des éléments de décor ou d'intrigue, mais aussi et surtout leur ambiance. Cet énorme volume de littérature est complété par un appareil critique conséquent : étude sur chaque thème, dictionnaire des auteurs et abondante liste de sources bibliographiques. (Omnibus.)

Légendes futures

Après *La cité des Permutants* (Laffont), qui démontrait la puissance inventive de Greg Egan, voici **Notre-Dame de Tchernobyl**, un recueil de quatre nouvelles toutes situées dans un proche avenir. Egan n'est pas à proprement parler un auteur cyberpunk, mais comme il s'intéresse beaucoup aux nouvelles technologies, il est naturel qu'il effleure (et même un peu plus) le domaine en question. Le texte-titre, par exemple, devrait titiller les interfaces des plus branchés d'entre vous, et les autres

valent le détour, ne serait-ce que pour y piocher des idées réalistes de décor dans la catégorie futur pas si lointain que ça. Recommandé. (DLM « Cyberdreams la collection ».)

L'idée qui est au départ du **Seigneur du RIM**, d'Alexander Besher, aurait pu donner un authentique chef-d'œuvre. Ce mélange de cyberpunk et de mystique orientale avait tout pour produire un cocktail détonnant, et certains passages sont vraiment enthousiasmants. Mais la narration est à la fois trop confuse et minimaliste pour emporter l'adhésion ; disons qu'on tourne les pages mais qu'on ne sait pas trop pourquoi. A consulter pour des éléments de décor. (Presses de la Cité.)

Légende, recueil posthume réunissant des nouvelles et des articles d'Isaac Asimov, est centré sur la fantasy (au sens anglo-saxon du terme, c'est-à-dire englobant le fantastique). Parmi les nouvelles, citons *Les trois princes* et *Le Prince Aimable et le dragon sans flamme*, deux fables décalées, et parmi les articles une analyse très pertinente du *Seigneur des Anneaux*. (Pocket « Science-fiction » 5627.)

Ce monde est nôtre

Le premier volume des **Œuvres Complètes** de Francis Carsac propose un inédit, *Sur un monde stérile*, qui demeure anecdotique ; *Ceux de nulle part*, son premier roman ; mais aussi et surtout *Les Robinsons du Cosmos* et *Ce monde est nôtre*. Ces deux derniers titres, outre leur intérêt intrinsèque, ne demandent qu'à être adaptés (pour *Mega* ou *Simulacres*, par exemple ; même les cartes sont fournies et en couleurs, s'il vous plaît !). (Lefrancq.)

L'appel de l'espace, de Guillaume Thiberge, est à ma connaissance le seul roman où l'on voit le héros (?) mourir une demi-douzaine de fois avant que l'histoire ne consente enfin à démarrer. Ajoutez à cela une walkyrie de l'espace élégamment nommée Astéroïde Anabolisante, tout plein d'extraterrestres, et vous obtenez l'un des romans les plus délirants de cette rentrée. Sans doute par goût du contraste, la même collection vient également de rééditer **Le sourire des crabes**, un Pierre Pelot légendaire et ultraviolent datant de 1977. Vous pouvez lire celui-là pour vous remettre de celui-ci. (Encrage/Destination Crépuscule « Lettres SF » 3 & 4.)

F.A.U.S.T., de Serge Lehman, se présente comme un « thriller géopolitique ». Basé sur une idée astucieuse, il constitue avant tout une mise en place de cet univers futur, avec une fin ouverte sur laquelle l'intrigue devrait naturellement rebondir dans *Les défenseurs*, second volume de la série, qui paraîtra en novembre. Un article historique paranoïaque et un lexique complètent ce roman intéressant mais auquel il manque à mon sens un peu de chair. (Fleuve Noir.)

Bernard Villaret a écrit au total une demi-douzaine de romans dans les années 70. **Le chant de la coquille kalasaï** fait regretter que ce brave homme n'ait pas été plus prolifique. Kalasaï, planète océanique démarquée des îles du Pacifique est tout à la fois réaliste et fascinante. Un cadre tout trouvé pour n'importe quel JdR gourmand en populations primitives. (Denoël « Présence du Futur » 170.)

Roland C. Wagner

BD

Une bible comme on les aime !

Ne vous y trompez pas, **La bible des gnomes et farfadets** n'est pas une bande dessinée. Elle ne se trouve dans ce rayon-là (et dans cette rubrique-ci) que grâce à son éditeur (Glénat), que je remercie au passage de tant d'éclectisme. Néanmoins, et parce qu'on y trouve le who's who du vaste monde des gnomes et farfadets, mais aussi des lutins, des elfes déchus et autres gobelinoïdes, le tout organisé sous la forme d'un carnet de notes avec croquis (signés Brian Froud, excusez du peu…), ledit ouvrage est mon chouchou du mois. Connaissez-vous, par exemple, l'origine de l'extraordinaire perfection de la cuisine de Weech, dite la Grande Cuisinière ? (De mauvais esprits prétendent d'ailleurs qu'il s'agit plutôt de quantité que de qualité !) Ou encore, qui sont les gardiens du trésor du Labyrinthe ? Lämpsöniüs, Cändlewic et Agmöur… ça ne s'invente pas. Idéal pour personnaliser votre interprétation de *Changelin*, ou déterminer votre race dans *Scales*, ou votre apparence dans *Le Petit Peuple*, ce carnet, petit par le format (15 x 22 cm), mais grandiose par la qualité des illustrations et des commentaires, est une véritable invitation au voyage chez nos cousins de petite taille.

Une comète plus loin

Son nom est Girl, Tank Girl ! Elle n'incarne ni la délicatesse, ni la distinction, son vocabulaire n'est qu'une bordée de jurons et de blasphèmes, et ses fringues et ses tifs ne lui vaudront pas de faire la couverture de *20 ans* (quoique !). **Tank Girl** ne fait pas dans la dentelle ni le macramé, son credo, c'est le calibre 150, les grenades, les gros blindés et l'humour décapant. Si vous cherchez des PNJ et des situations pour embarrasser vos joueurs de *Bitume*, n'hésitez pas ! Entre elle et ses copines Jet Girl et Sub Girl, les flics locaux (crétins spongieux mais obéissants), et surtout les kangourous mutants bien membrés, vous avez de quoi improviser pendant la prochaine décennie, jusqu'à *Bitume MKVII*… En son temps, je vous avais déjà dit tout le bien que je pensais de *Bitume MkV*, il n'y a donc pas de raisons de se priver d'encore plus d'aventures pleines de fureur, d'action et de passions héroïques puisque la version « Happy birthday » lui ressemble beaucoup, il faut bien le dire.

Si vous cherchez un autre type de guerrier, et si, en plus, vous aimez les scénarios pleins de finesse dans un monde de brutes, les intrigues multiples et d'imprévisibles retournements de situations, penchez-vous sur **Grendel Tales – la légende du guerrier parfait**. Les ressorts du scénario et l'ensemble des personnages de base sont utilisables dans tous les environnements où la guerre (the big one ou un simple accrochage frontalier…) est en toile de fond, qu'il s'agisse de *Miles Christi* ou de *Star Wars*.

Le dernier volume paru de la série **Le vent des dieux** peut aussi rentrer dans cette catégorie. L'intrigue est complexe, fait appel à des personnages rencontrés au cours des dix tomes précédents, mais est basée sur des « moteurs » humains quasi universels : l'amour, la haine, l'envie, la peur, la jalousie, l'honneur… et j'en oublie… Dans ce décor japonais et médiéval tardif, on rencontre des figures intéressantes, un chevalier (façon Mordred) avec armure, lance, écu et heaume d'apparat, quelques samouraïs, avec et sans katana, et un voyageur nommé Po-Lo, Marco Po-Lo !

Le méd-fan, il n'y a que cela de vrai

Si je n'étais pas tombé raide devant la bible évoquée ci-dessus, ce qui suit aurait été mon chouchou. Cette nouvelle série raconte la vie et les mœurs d'une communauté isolée, le peuple des Boisés, ses nobles et riches seigneurs, et leurs humbles serviteurs et esclaves. Sur un fond de légendes où il est question de démons et de terres abandonnées, va se développer (vous avez deviné ?) une histoire d'amour entre un esclave et une fille de Boisés ! S'il s'était agi d'un simple esclave, l'histoire aurait pu en rester là, mais voilà, les vieux sages, les grands-pères, savent sur ce jeune homme des choses… bizarres, vous l'avez dit vous aussi ! **Sémio**, notre héros, doit fuir vers des lieux sauvages, les Terres Maudites. Vous irez avec lui de découverte en étonnement, à la rencontre d'étranges animaux, utilisables dans vos parties de jeu de rôle (par exemple comme environnement de voyage dans *Guildes*, avec les Boisés comme tribu du Continent). L'aventure est annoncée comme une histoire en deux volumes, ne les manquez surtout pas !

L'aspect fantastique nous est apporté par Takuan. Pour ce qui semble être la fin du voyage, ce moine errant est confronté aux forces les plus noires de l'enfer, aux vampires et à celle qui les domine, **La mère des douleurs**. Les meneurs de jeu sauront puiser dans cet album (et dans toute la série) les éléments pour amener les joueurs à s'interroger sur l'amour impossible (en apparence seulement ?) entre un humain et une créature des ténèbres.

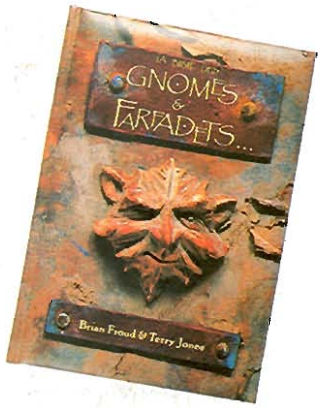
Vous avez dit « Ténèbres »

L'avenir s'assombrit pour **Cybersix**. Rattrapée par son passé d'emprunt, poursuivie par son créateur qui veut la détruire, la vie n'est pas toujours rose pour elle. Même si son « père » parvient à la faire passer auprès de tous pour une abomination, cela doit être faux, quelque part, puisque Merlin lui-même en arrive à cette conclusion. C'est bien lui, le Merlin de la Table ronde, rien de moins, qu'un tour de passe-passe scientifico-délirant nous amène dans cet univers à la limite du cyberpunk. Rien que pour ses réactions et sa façon de voir le siècle prochain, cela vaut la peine. Allez-y, vous verrez.

André Foussat

Te deum pour « Anticipation »

« Polar-SF », nouvelle sous-collection d'« Anticipation », démarre avec *Alice qui dormait*, de Franck Morrisset (1990), et *La mâchoire du dragon*, de G.E. Ranne (1991)
– de très loin le meilleur des deux, avec une sympathique galerie d'extraterrestres.
A noter que le label « Anticipation » et la numérotation s'arrêteront en janvier avec la publication du numéro 2001, et que ses sous-séries (« Métal », « Space » et « Legend ») deviendront dès lors des collections à part entière.
L'histoire d'« Anticipation », créée en 1951, épouse celle de la SF française moderne, puisqu'elle constitua pendant longtemps le principal – et, à certaines époques, quasiment le seul – débouché pour les auteurs français. Parmi les quelque 150 écrivains qu'elle a accueillis en 47 ans d'existence, citons Wul, Ruellan, Klein, Carsac, Thirion, Arnaud, Pelot, Jeury, Houssin, Brussolo, Pagel, Ecken, Canal, Ligny, Ayerdhal, Genefort, etc.



Le plein, avec des bulles !

- **La bible des gnomes et farfadets.** Froud et Jones ; Glénat.
- **Tank Girl.** Hewlett et Martin ; Vents d'Ouest.
- **Grendel Tales.** *L'ultime bataille.* Macan et Biukovic ; Dark Horse.
- **Le vent des dieux.** T11 - *Cogotaï.* Cothias et Gioux ; Glénat.
- **Sémio.** T1 - *Les fleurets.* Contremarche et Mouclier ; Delcourt.
- **Les voyages de Takuan.** T5 - *La mère des douleurs.* Le Tendre et Taduc ; Delcourt.
- **Cybersix.** T6. Meglia et Trillo ; Vents d'Ouest.

L'actualité du jeu

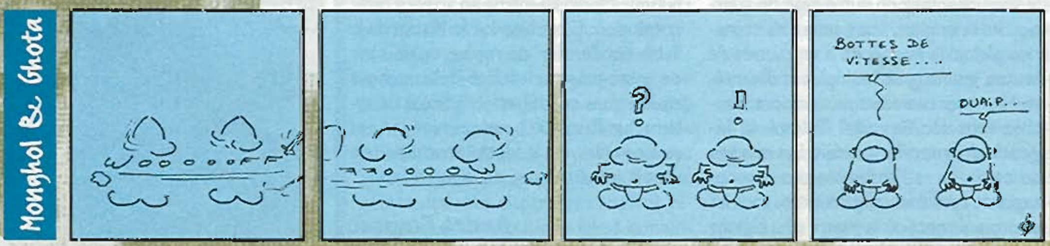
Tribune

Informez, désinformez !

Dans le jeu *Netrunner*, la carte Newsgroup Filter permet de gagner de l'argent. Son action supposée : ramener des informations en provenance des groupes de discussion sur Internet. Le jeu étant « réaliste », cette carte prend plus de capacité mémoire que les autres. Pourquoi ? Parce que c'est un travail dantesque que de trier les informations, savoir lesquelles sont des avis non fondés, de la désinformation, des à-peu-près, des rumeurs. Quand, dernièrement, l'un de nos rédacteurs nous a amenés une critique élogieuse sur le CD-Rom *AD&D* (voir Coup d'œil p. 16), avis relayé par d'autres personnes qui l'avaient essayé, nous avons été un peu surpris. Pourquoi ? Parce que depuis quinze jours, ce CD-Rom se faisait descendre « gentiment » dans les groupes de discussion sur *AD&D*. Sur Internet, le principe est souvent le même (pour ce CD ou un autre jeu d'ailleurs) : on dit que le CD-Rom n'est pas mal mais que... [et suis un petit exemple assassin]. Au bout de 230 exemples assassins, notre opinion est faite : il ne faut surtout pas acheter ce CD ! Nous en parlons donc à notre rédacteur pour savoir si, sous ce nouvel éclairage, il veut revoir son article. En fait, son avis restera globalement positif, trouvant toujours plus de points positifs que de points négatifs. Alors qui croire ? En fait, dans ce genre de discussion et de rumeurs, on oublie souvent les avis positifs car ils sont plutôt courts (jeune homme) et non argumentés : « Moi j'aime bien le CD-Rom *AD&D* ». Enfin, il faut étudier le contexte : où ces critiques sont-elles les plus virulentes ? Dans un groupe... où justement les connectés proposent en général leurs propres utilitaires de création de personnages et de plans. Il va sans dire que la sortie du CD-Rom va les empêcher de proposer leurs réalisations. Certaines sont sans doute meilleures, d'autres moins bonnes, mais aucune n'aura la diffusion que TSR peut assurer à son programme. Au final, que va-t-il se passer ? Sans doute une baisse de vente et de proposition des utilitaires pour *AD&D*, non pas tant à cause de TSR qu'à cause de la contre-pub que les propagateurs de rumeurs répandent eux-mêmes. On se souviendra d'ailleurs des agriculteurs français qui furent les premiers à parler de la vache folle, en espérant asphyxier le marché anglais et récupérer la mise. Bonne opération ! Alors soyez vigilant ! Et si un éditeur, ou un autre, commence à évoquer la mort du jeu de rôle, la récession des jeux de cartes, la fermeture de boutiques, la mauvaise santé de la vente par correspondance ; interrogez-vous ! Cet éditeur ne veut-il pas publier lui-même un nouveau jeu, mettre en place un nouveau réseau de boutiques ? (Ce serait stupide de toute façon, puisqu'il scierait du même coup la branche où il se trouve.) C'est donc une rumeur. Mais c'est le propre des rumeurs et des bruits alarmistes, ils courent toujours plus vite que les autres.

Les hommes en noir de la rédaction

PS : Savez-vous que dans l'affaire de Carpentras, c'est un groupuscule d'extrême droite qui est à l'origine de la profanation de sépulture ? Mais ça, ce n'est pas une rumeur, et il va falloir se donner de la peine pour faire passer le message et faire comprendre que le jeu de rôle est avant tout un loisir social et formateur de la personnalité.



En direct de la rédaction

Qui veut noyer son chien l'accuse de la rage. Sauf que c'est un chat !

Hostile au jeu de rôle, le maire d'une commune de l'Oise, qui ne trouvait pas d'arguments pour fermer le club local (15 adhérents), est allé quérir le conseil du Sénat, « la plus haute instance française en matière de guide des autorités locales ». Extraits :

> **SÉNAT**
> SERVICE DE LA BIBLIOTHÈQUE DES ARCHIVES ET DE LA DOCUMENTATION ÉTRANGÈRE
> Division des Recherches et des Études Documentaires
>
> *République Française*
> Paris, le 11 juillet 1996
>
> ORIGINE DES JEUX DE RÔLE
>
> Si l'on s'en tient à une définition neutre du jeu de rôle, on peut dire qu'il s'agit d'un jeu de société dans lequel les joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure tandis qu'un autre joueur, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie.
> En réalité, le jeu de rôle est d'abord une technique de groupe, visant à mettre les participants dans un type de relation sociale classique et définie : dominant / dominé. C'est une technique dérivée du psychodrame morénien (de Jacob Levy MORENO - 1892/1974, psychiatre à Vienne). Deux ou plusieurs
>
> Rien n'empêche un maire d'accorder une subvention à une association qui prétendrait vouloir développer, voire enseigner, le jeu de rôle. Rien ne l'empêche non plus d'accorder ou de refuser de prêter des locaux pour de telles activités.
> **Toutefois, il paraît curieux qu'une telle demande ait pu être formulée par des adeptes du jeu, car ce jeu se pratique d'ordinaire sans accessoire et en plein air.**
> D'autre part, si ces [illegible] à troubler l'[illegible]

Eh oui !, il était bien parti, ce rapporteur anonyme de la division Recherches et Études documentaires du Sénat... Un peu sélectif et orienté dans SA définition du jeu de rôle, mais convaincant pour qui voulait justement entendre ce son de cloche, et difficile à démentir sans une longue argumentation. Mais hélas, le mieux est l'ennemi du bien. Et là : FAUTE ! Voulant trop en faire, il écrit la petite phrase (dernier extrait) qui prouve indubitablement qu'il est gravement ignorant du sujet qu'il traite, et donc incompétent pour donner un avis. Et donc que le document dans son intégralité devient indigne de confiance. Comme quoi cette vénérable institution est comme un dragon : mieux vaut éviter de la réveiller...

La TSR à la rescousse

Excellente initiative de l'un de nos lecteurs suisses, Vincent Zimmermann. Il nous fait part d'une émission récemment consacrée aux jeux de rôle sur la Télévision Suisse Romande (TSR !). Et tenez-vous bien, il s'agit apparemment d'une émission intelligente et positive ! Renseignement pris, nous avons appris que cette merveille serait diffusée en deux parties les mercredis 23 et 30 octobre 1996 à 9 h30 sur TV5. Amis câblés, à vos magnétoscopes...

Appel à tous les rôlistes de bonne volonté

Par ailleurs, *Casus Belli* est toujours à la recherche de bonnes volontés dans le cadre de sa campagne contre la calomnie et les abus en tout genre dont les médias accablent le jeu de rôle. Si vous êtes, ou si vous connaissez, des psychologues, historiens, ludologues, enseignants, etc., susceptibles de nous apporter leur contribution, n'hésitez pas à prendre contact avec la rédaction ou à me joindre via e-mail : fcolin@FranceNet.fr. Nos efforts vont porter sur les mois à venir, et nous vous tiendrons informés de l'évolution de la situation dans notre numéro 100. Ah, une dernière chose : un article de *France-Soir* consacré à notre fondateur François Marcela-Froideval disait dernièrement que les jeunes profanateurs du cimetière de Vieux-Berquin (Nord) auraient « peut-être mieux fait de s'adonner aux jeux de rôle, trop souvent érigés en boucs émissaires de tous les délires criminels adolescents ».

Bien sûr, on croit un peu rêver, mais ce genre d'article prouve qu'il reste possible de communiquer efficacement et intelligemment avec les médias. On avait failli en douter...

Debriefing

Origins' 96

A l'origine était l'argent?
Sentiments mitigés d'un joueur français en balade dans la plus grosse convention de jeux (hors JdR) des États-Unis : Origins' . Pourtant les chiffres en feraient rêver plus d'un : 22e convention, 1160 événements en tout genre, 275 exposants pour environ 10000 passionnés. Le centre de Convention de Columbus (Ohio) est moderne et très (vraiment très) spacieux : malgré l'affluence, l'impression bizarre de se trouver dans une gare juste avant le départ du dernier train donne une idée de la surface gigantesque offerte aux participants.
A Origins' 96, du 4 au 7 juillet derniers, on trouvait donc vraiment de tout : un petit peu de jeux de rôle (notamment *Star Trek*), de grandeur-natures (*Vampire*), beaucoup de wargames (y compris les figurines) et de jeux de société, sans oublier des jeux informatiques pratiqués en réseau (*Doom II*, *Duke 3D*, *Quake*, *Warcraft II*).
Pour ceux qui voulaient se détendre, un écran géant diffusait des mangas en continu, d'autres pouvaient assister à la diffusion de séries TV classiques, ou même apprécier les talents adolescents des peintres d'heroic fantasy et de SF réunis au sein d'une exposition-vente.
Alors, pourquoi aussi peu d'enthousiasme? Pour deux raisons : tout d'abord le réflexe américain de *tout* faire payer, de l'initiation au tournoi. Les joueurs sont avant tout des consommateurs!
Dans cet esprit, il n'est pas étonnant de voir *Magic : The Gathering* régner en maître et les Américains s'extasier à propos des 155000 $ offerts aux vainqueurs!
Enfin, l'atmosphère générale chez les professionnels...
On sait Avalon Hill mal en point. Beaucoup s'essayent à lancer leurs propres jeux de cartes, mais le succès n'est pas au rendez-vous. Les wargames se vendent médiocrement (2 à 3000 exemplaires pour un titre) et même des jeux comme *Diplomacy*, pour sa XIXe DipCon (aussi Championnat du monde), ne réunissent pas plus de 150 fidèles...
Aussi, les éditeurs se posent-ils tous la question : *Magic* va-t-il les marginaliser ou n'est-ce qu'une mode passagère?
Origins' 97 apportera une réponse, sans doute plus nuancée.
Affaire à suivre...

Bruno-André Giraudon

Initiatives

JEU

On nous signale l'ouverture d'un **donjon multi-utilisateurs** (jeu de rôle médiéval-fantastique) sur minitel, avec 8 classes de personnages, 2000 endroits à visiter, plus de 500 monstres et pas moins de 56 sorts. Les connaisseurs apprécieront... Pour tenter l'aventure, une seule adresse : 36 15 Midgard.

INTERNET

Légendes & Oracle est un hebdomadaire diffusé sur Internet (http://www.legendes.com) relatant « les chroniques de vos personnages de jeux de rôle et de leurs aventures dans les mondes imaginaires ». La formule d'abonnement n'est pas ruineuse : 99 francs l'année pour accéder au Repaire des Abonnés. Légendes & Oracle, BP 37, 91192 Gif-sur-Yvette Cedex. E-mail : elixir@easynet.fr.

RADIO

Roll'n'Role, émission consacrée aux jeux de rôle, émet tous les dimanches de 20 h à 22 h sur Radio Campus Clermont, à Clermont-Ferrand, 93.3 MHz.

BOUTIQUE

Le magasin **Chantelouve** (Lyon) a le vent en poupe! Pas moins de trois soirées à thème dans les semaines à venir :
- Le samedi 5 octobre, soirée *Vampire*.
- Le samedi 19 octobre, soirée *AD&D*.
- Le samedi 2 novembre, soirée *Guildes*.

Ces soirées sont destinées aux MJ et aux joueurs, et l'entrée en est gratuite. Renseignements auprès du magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : (16/04) 72 77 62 60. ▷

NOUVEAU A PARIS 10ème !!

EXPLORA

Un magnifique cadeau pour les premiers clients !*

JEUX VIDEO - CD-ROM - JEUX DE ROLES - CARTES A JOUER
Partez pour l'**explora**tion de votre imagination!
34, rue des Petites-Ecuries
75010 PARIS - Tél: 01.45.23.00.26

A l'occasion de son ouverture, **EXPLORA** vous offre des **PROMOS** sur toute sa gamme de cartes à jouer.
EXPLORA, c'est pour vous: Les Prix, le choix, l'accueil, des tournois chaque mois.

MAGIC
MIRACLE
STARTER ET BOOSTER

AD&D 2ème Edition	JRTM 2éme Edition	VAMPIRE
STAR WARS	SHADOWRUN	MUTANT CHRONICLES
L' APPEL DE CTHULHU	LOUP-GAROU	WARHAMMER etc ...

CARTES A JOUER
-Magic -Mythos -Spellfire -Vampire
-Guardians -James Bond -Middle Earth -Doomtrooper etc...

X-FILES SAISON III
EXPLORA c' est aussi : des jeux vidéo, du CD-ROM PC

Métro: Bonne - Nouvelle
Château d' Eau
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h
*Dans la limite des stocks disponibles.

EXPLORA
34, rue des Petites-Ecuries
75010 Paris
Tél: 01.45.23.00.26

GRAND TOURNOI SPELLFIRE le Samedi 26 octobre 1996 !!
Réglement disponible au magasin sur simple demande.
Les trois premiers gagneront un magnifique cadeau.

Pascal est heureux de vous recevoir dans ce nouveau lieu de rendez-vous. A bientôt.

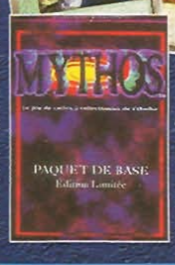
PENDANT UN MOIS, VENEZ DÉCOUVRIR ET TESTER DANS NOS BOUTIQUES LES NOUVEAUX JEUX DE LA GAMME DESCARTES

© 1996 The Avalon Hill Game Company. Marque utilisée sous licence par Jeux Descartes.

-20%* SUR LES JEUX PRÉSENTÉS, LES JOURS DE DÉMONSTRATION

MAHARADJAH
Samedi 12 Octobre

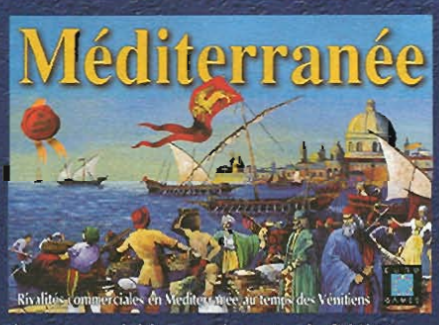
LES COLONS DE KATÄNE
Samedi 26 Octobre



© 1996 Chaosium Inc. tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Chaosium.

MYTHOS & GUARDIANS
Samedi 19 Octobre

GUARDIANS™ est une marque déposée de FPG, Inc.



MÉDITERRANÉE
Samedi 2 Novembre

* non cumulable avec la carte de fidélité.

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

DESCARTES BOUTIQUES

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

CONCOURS

La boutique *Les Remparts de Meaux*, 19 rue Saint-Étienne, 77100 Meaux organise en collaboration avec Prince August un **concours de peinture sur figurines Mithril**, en deux catégories : figurine individuelle et diorama. Les prix : deux dragons Uruloki (un par catégorie) dédicacés par leur sculpteur! On ne se moque pas de vous. Les pièces sont à déposer à la boutique du 15 octobre au 14 décembre, et les résultats seront connus le 21 décembre. Renseignements complémentaires au (1/01) 60 44 24 14.

Clubs

Montluçon. *Sélénium* vous propose de pratiquer toutes les formes de jeux de simulation (JdR, JdP, JdC, wargame) à travers de nombreuses manifestations et soirées à thème, ainsi qu'à l'occasion de sorties et d'échanges avec d'autres clubs. N'hésitez pas à les contacter! Sélénium, Maison des associations Robert Lebourg, 19 rue de la Presle, 03100 Montluçon. ✆ : Xavier au (16/04) 70 64 98 17 ou Stéphane au (16/04) 70 64 42 09.

Paris. Le très actif club *Warp 19* organise des initiations aux jeux de rôle un samedi par mois, et un tournoi Warhammer Bataille (3000 points d'armée, supplément Magie) d'octobre à décembre. L'adresse? A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. Renseignements et inscriptions auprès de Nagash au (1/01) 42 02 08 08.

Argenton-sur-Creuse. *La Horde*, association de jeu avec figurines (historiques ou autres) vient de débarquer! On y pratique également wargames et jeux de plateau. Les membres se réunissent le samedi de 19 h à 24 h dans la salle n° 5 de l'ancienne mairie, 36200 Argenton-sur-Creuse. Renseignements complémentaires auprès de Patrick au (16/02) 54 24 56 38.

Belgique. Le club *Serial Player* compte déjà une soixantaine de membres. On y joue à AD&D, Guildes, Toon, Stormbringer, Hurlements, INS/MV, etc. et ce tous les jours, de 14 h 00 à 22 h 00 au plus tôt. Le club dispose également d'un vaste arsenal de wargames et de jeux de plateau, ainsi que d'une bibliothèque de science-fiction et d'une quinzaine de MJ réguliers. Sympa, non? Serial Player, 10 rue Frère Michel, 4000 Liège. ✆ : Fabrice au (19/00 32) 041/40 01 28.

Les clubs sont sur 3615 Casus rubrique CLU

Vos zines

Décidément, d'un mois à l'autre, ma pauvre rubrique est condamnée à osciller entre la surabondance et l'anémie ! Cette fois-ci, sa relative maigreur est visiblement la faute à la rentrée...

Nouveaux

● **Le carnyx** n° 4, 30 p., 23 F port compris, bimestriel. Tiens, un zine consacré au jeu d'histoire avec figurines! C'est un domaine où je ne connais pas grand-chose, mais c'est bien fait et intéressant... Dominique Blanchar, 263 résidence Cîteaux, parc Saint-Maur, 59800 Lille.

● **Sanctuaire** n° 2, 47 p., 35 F, apériodique. De l'AD&D, encore de l'AD&D et rien que de l'AD&D, sous forme d'aides de jeu (les armures de dragons, les chevaliers noirs, des sorts, des objets magiques...) et un gros scénario avec plein de portes, de couloirs et des monstres. C'est dense, mais Pierre Rosenthal en pense énormément de bien! Laurent Picard, appt. 121, 63 rue Leberthon, 33000 Bordeaux.

Anciens

● **Ar Disantel** n° 0, 42 p., 15 F, bimestriel. Bon d'accord, ce que j'avais pris pour un n° 1 était en fait un n° -1. Du coup, ce numéro 0 est en fait un numéro 2. A part ça, la suite de leur univers AD&D, un bon scénario Elric, un article (bilingue breton/français) sur le jeu de figurines Argad, et diverses autres petites choses... Jérôme Le Bloas, 16 rue des Forgerons, 40000 Mont-de-Marsan.

Tous les fanzines sur 3615 Casus rubrique ZIN

● **Arkenstone** n° 5, 16 p., 10 F, hautement apériodique. Un revenant, en fait ! Rêve de Dragon, Jorune... M. Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.

● **Franc-Rêveur** n° 5, 48 p., 20 F, bimestriel. Arrivé pile pour le bouclage, le meilleur zine généraliste du mois, avec d'excellentes critiques, des news bien faites, trois scénarios (RdD, AdC et Monde des Ténèbres sauce X-Files), plus un petit reportage sur l'éditeur Ludis International. J.-C. Cubertafon, 85 rue N. Chorier, 38000 Grenoble.

● **Games games games** n° 104, 28 p., 1,95 £, mensuel. On parle de « vénérable ancien »... Évidemment, c'est en anglais, et ça parle surtout de jeux inconnus de ce côté-ci de la Manche, mais c'est sympa quand même.

● **Gor Gor** n° 23 (?), 44 p., 25 F port compris, quadrimestriel. Je me déclare incompétent pour les deux tiers du zine, consacrés au trash et à la bière. En revanche, j'aime bien la partie JdR... (notamment le scénario Cthulhu). Lia Roques, 1 rue de l'Ouvèze, 84000 Avignon.

● **La lutine** n° 8, 14 p., 9 F port compris, vaguement bimestriel. Le seul zine de GN de ce mois-ci, et donc par définition le plus intéressant. Blague à part, le contenu s'améliore de numéro en numéro. Debriefing, calendrier, bonnes adresses... 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris.

● **Séléné** n° 15, 8 p., 3 F, bimestriel. Toujours beaucoup d'histoire, plus un peu de Magic et un soupçon d'internet.

● **Tinkle bavard** n° 37, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. C'est toujours l'un des meilleurs zines de la création, mais... Je ne sais pas si c'est moi ou si c'est eux, mais j'ai l'impression que le contenu du Tinkle ne se renouvelle plus beaucoup : scénarios RdD, AdC et Tigres volants, aide de jeu Ars Magica, perles. Éric Malherbe, 11 rue Dancet, CH 1205 Genève Suisse.

Coup de projecteur sur...

● **Ars Mag** n° 8, 39 p., 20 F, périodicité imprécise. LE zine pour les amateurs d'Ars Magica. Ce numéro, illustré de jolies reproductions de gravures sur bois, contient la fin de leur campagne, plus un gros paquet d'aides de jeu diverses et variées (nouveaux vices et vertus, nouvelle version des protections magiques, et surtout tout ce qu'il faut savoir pour créer un personnage âgé). Il y a aussi un « portrait de famille » permanent de tout ce qui est sorti pour Ars Magica depuis le dernier numéro. Oh la bonne idée ! Éric Kouris, appt. 42, 4 avenue Youri Gagarine, 93270 Sevran.

Tristan Lhomme

Notre minitel

C'est sûr, la petite boîte à clavier est en train de se faire dévorer par le gros Internet, mais le minitel n'a pas dit son dernier mot... en anglais !

Give away ?

Le « Give away Mythos » de septembre a été un franc succès et nous répéterons ce genre d'opération, parfois à l'improviste. Pour ceux qui se demandent encore ce que peut bien être un « guiveuouaille », rappelons qu'il s'agit d'une opération promotionnelle visant à distribuer des échantillons d'un nouveau produit aux personnes qui ont la bonne volonté de laisser leurs coordonnées aux organisateurs (je sais, on dirait un extrait de manuel scolaire, mais c'est comme ça). Un truc pour avoir des machins gratos, quoi. ▷

Wizards OF THE COAST

Le Customer Service* Wizards of the Coast est heureux de vous annoncer l'ouverture de son serveur minitel...

3615 WIZARDS

(1,29 F la minute)

Dès **fin octobre 1996**, vous pourrez découvrir les rubriques suivantes :

- **"News"**, pour vous permettre d'être au courant de toute l'actualité brûlante de Wizards of the Coast,
- **"Tournois"**, pour vous tenir au courant des différents tournois organisés dans votre région, ou en France... et même dans le monde entier !
- **"Règles de Jeu"**, afin que vous puissiez être au top dans la connaissance des différents jeux Wizards of the Coast,
- **"Listes de cartes"**, pour vous donner la possibilité de tout connaître des éditions passées ou existantes, et ce, dès leur lancement,
- **"Clubs"**, afin que vous puissiez, si vous le souhaitez, entrer en contact avec d'autres joueurs près de chez vous...

Des **rubriques spécifiques par jeu** (Magic, Netrunner, Vampire, le Grand Dalmuti, le Duelist... et tous ceux à venir !) vous permettront d'avoir un aperçu des jeux que vous ne connaissez pas, mais que vous brûlez de découvrir...
et enfin, si vous êtes membre de la **Duelists' Convocation****, vous pourrez consulter votre classement régulièrement, ainsi qu'avoir accès à toute information ayant trait à la DC !

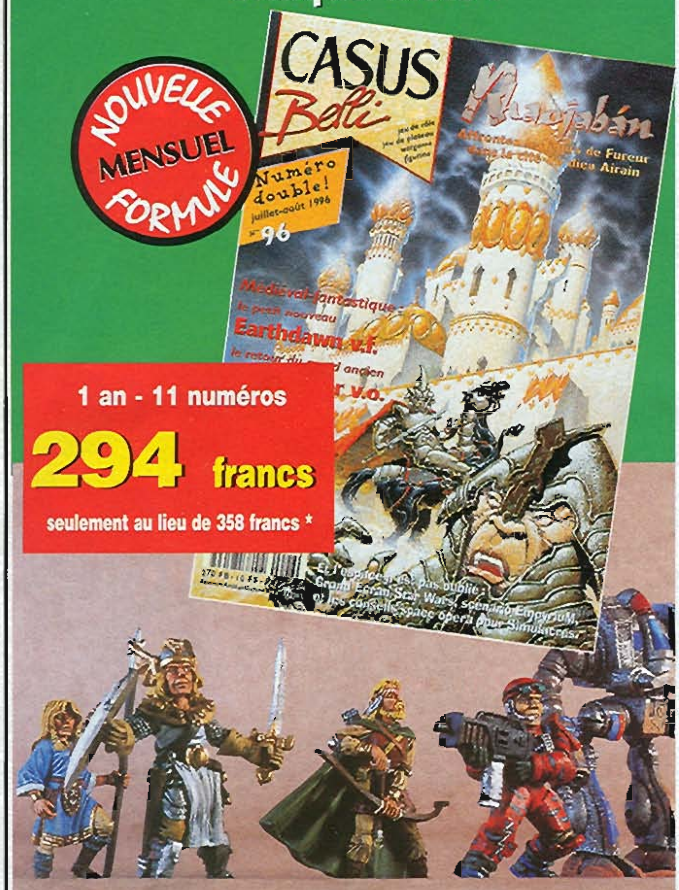
Alors, dès fin octobre, venez nous rejoindre sur le 3615 WIZARDS !

Wizards of the Coast, France
BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Tél : 01.43.96.35.65
Fax : 01.43.96.52.53

* Service Consommateurs
** Organisation des joueurs de Magic

Wizards of the Coast, Magic: L'Assemblée, Netrunner, le Grand Dalmuti, et Vampire sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ... ...changez de personnage chaque mois !



NOUVELLE FORMULE MENSUEL

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 08 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 CB98

Échos des murs

C'est bien connu, quand on crie, les murs résonnent.
Sur 3615 CASUS, ils raisonnent parfois...

« V'la ti pas qu'un maire honnête demande à son préfet s'il peut allouer des fonds, ainsi qu'une salle, à un club de jeu de rôle. La réponse : non, ça se joue dehors et pi c'est dangereux. Dire que ces gens nous gouvernent. Mais où vont-ils chercher leurs infos ? » A. Nonyme.

« SVP, faites mourir votre perso de temps en temps (MJ, aidez vos joueurs !). Ça change les idées et ça permet de ne pas trop s'attacher... » I. N'Connu.

« Je me demande si le problème de communication que rencontre actuellement le JdR avec un public plus large ne vient pas du fait que certains joueurs s'enferment dans une sorte de culture « underground », à cause de jeux tels que Vampire ou Nephilim... » Ki Sai.

« Quand, autour d'une table de jeu, viennent s'asseoir quelques hobbits, quelle herbe à pipe leur donner à fumer pour l'ambiance ? Pour être clair : quelqu'un connaît-il une marque de tabac qui se rapprocherait de ce produit tolkiennien ? Cette question n'a aucun but de prosélytisme pro-fumeur ou pro-canabis ! » L. Otre.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus - pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Lyon. *5 octobre.* L'association La Croisée des Temps organise une soirée jeu de rôle sur le thème de Vampire, gratuite pour les joueurs et les meneurs de jeu. ✉ : Magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : (16) 72 77 62 60.

Longjumeau. *5 octobre.* Le club de jeux de rôle Lords of Darkness organise une journée porte ouverte dans les locaux de la bibliothèque de Longjumeau (Espace Aragon, rue Léontine Sohier). On pourra s'y initier à de nombreux jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, Star Wars, AD&D) et jeux de plateau (Warhammer, Formule Dé, etc.) ainsi qu'à Magic. ✆ : Grégory au (1) 42 64 81 25.

Les Mureaux. *6 octobre.* Le club des Loups de l'Apocalypse organise son 10e tournoi de jeux de rôle à la médiathèque des Mureaux. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Stormbringer, Vampire, Shadowrun, Cyberpunk et JRTM. Un concours de figurines sera également proposé. ✉ : A.J.R.M., 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : Antoine au (1) 34 74 29 84 ou Stéphane au (1) 34 74 43 89.

Claye-Souilly. *6 octobre.* Le club Magister Dixit organise un tournoi Legend of the Five Rings à la salle des fêtes de Claye-Souilly, avec parties d'initiation à LotFR et Magic. ✉ : Magister Dixit, c/o F.X. Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly. ✆ : Ghislain au (1) 60 07 16 45 ou répondeur du club (1) 60 26 76 51.

Arras. *6 octobre.* L'Assemblée organise un tournoi de Magic : The Gathering (homologué Wizards of the Coast) dans le cadre de Sortilèges 96. Dépêchez-vous pour les préinscriptions ! ✉ Olivier Camus, 12 rue de Temple, 62000 Arras ; ✆ : (16/03) 21 55 68 08.

Marseille. *9 octobre.* A l'occasion de la sortie de Mirage, un tournoi Magic de type III est organisé à la Crypte des cartes, 13 rue des Trois Frères Barthélémy à Marseille. ✆ : (16/04) 91 48 52 09.

Chilly-Mazarin. *12 octobre.* La Guilde de l'Icosaèdre organise une journée de jeu de rôle sur le thème du médiéval-fantastique. Au menu : AD&D, JRTM, Gurps Conan, RuneQuest, Warhammer. ✉ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 avenue du Président Pierre Mendès-France, 91380 Chilly-Mazarin. ✆ : Eric ou Emmanuelle au (1) 69 09 01 87.

Paris. *12 octobre.* Le club Warp 19 organise un tournoi Magic homologué Wizards of the Coast. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : (1) 42 02 08 08.

Boulogne-Billancourt. *12/13 octobre.* Les jeux sont en fête à l'hôtel de ville de Boulogne-Billancourt, avec le concours de la ludothèque du même métal ! Au programme : 13e Championnat de France de wargame (inscriptions auprès de l'ACPW, Laurent Garbe, 11 rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly, tél : (1) 46 24 47 18) ; 1er trophée Hauts-de-Seine de Magic (tournois de type deux et un et demi), 1er coupe de France de Diplomatie, jeux avec figurines (démonstrations) et jeux de rôle (initiation), ainsi qu'une collecte de jeux et de jouets pour Noël au bénéfice d'associations caritatives. ✉ : Hôtel de Ville, 26 avenue André Morizet, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Renseignements auprès de la ludothèque au (1) 47 12 77 09.

Grenoble. *12/13 octobre.* Dans le cadre du 6e Festival grenoblois des Jeux à Alpes Congrès, l'association Alter Ego organise un tournoi de Magic (type II homologué). ✉ : Alter Ego c/o Jean-Marc Platret, 5 chemin de la Capuche, 38000 Grenoble. ✆ : (16) 76 46 42 71.

Ainses. *12/13 octobre.* Le Sac à Trolls organise *Les noces de Kamda*, un jeu théâtral interactif (un grandeur-nature ?) médiéval-fantastique basé sur l'intrigue et la diplomatie, qui se déroulera au fort de Bruyères, près de Laon. ✉ : Le Sac à Trolls, centre socioculturel de Fourmies, 19 rue des Rouets. ✆ : Jean-Marc au (16) 27 60 01 27 en soirée.

▷

Lyon. *15/17 novembre.* **Le Salon du jouet et du modélisme** sera bien sûr l'occasion de sortir votre petite sœur ou votre grand-père, mais intéressera également les amateurs de jeux de société puisque Descartes, Wizards of the Coast et MB (entre autres) y seront présents. Cette grande manifestation se tiendra à la halle Tony Garnier, 20 place Antonin Perrin à Lyon. ✆ : J.-C. Moyat au (16/04) 72 22 24 89.

Lyon. *16 novembre.* L'association La Croisée des Temps organise une soirée **jeu de rôle sur le thème d'Ars Magica**, gratuite pour les joueurs et les meneurs de jeu. ✉ : Magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : (16/04) 72 77 62 60.

3615 Casus rubrique CAL

Amiens. *16/17 novembre.* La Guilde des Saigneurs et le Cercle des Immortels vous invitent au 2e **Voyage au centre de l'imaginaire.** Au menu des festivités : tournois de jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, JRTM, Star Wars, Shadowrun, AD&D, Rêve de Dragon et Vampire), jeux de plateau (Condottiere, Necromunda, Formule Dé, Britannia), et jeux de cartes (Magic, Spellfire), initiations et démonstration diverses, vente aux enchères, concours de figurines peintes, etc. On nous promet également une petite surprise pour toute personne venant déguisée. ✉ : Isabelle Daussy, 51 rue Turenne, 80080 Amiens. ✆ : Isabelle au (16/03) 22 43 05 41 ou David au (16/03) 22 72 04 83.

Nantes. *23 novembre.* L'association Loth Production organise *Méconique Dessert*, un **grandeur-nature** 1950 dans une ambiance proche de *Brazil*. ✉ : Association Loth Production c/o Laurent Pavageau, 3 allée du Parc, 44800 Saint-Herblain. ✆ : (16/02) 40 63 29 12.

Paris. *23 novembre.* L'association Leader Dice organise à la MJC de Vincennes une **murder-party politico-mystique** (il en faut), avec une pièce de théâtre, une Chambre des députés, des pu .. euh, enfin, des filles de mauvaise vie, quoi, et de l'alcool frelaté (j'écris ce qu'est marqué, moi, me regardez pas comme ça !). Banzaï. ✉ : Leader Dice c/o Philippe Blandin, 4 rue de Belfort, 94300 Vincennes. ✆ : Fred au (1/01) 47 97 85 36.

Fécamp. *23/24 novembre.* Les Chevaliers de Ludivine et les Gobelins de la Falaise organisent leur 9e **week-end du jeu** avec un tournoi de jeu de rôle médiéval-fantastique et un tournoi Magic. ✉ : Les Chevaliers de Ludivine, 2 résidence Orival, 76400 Colleville. ✆ : (16/02) 35 29 27 39 ou (16/02) 35 29 87 76.

Meuse. *29 novembre/1er décembre.* Les Créateurs d'Univers organisent *La coalition de Selvos*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Hârn qui se tiendra à la citadelle de Montmédy. ✉ : Les Créateurs d'Univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : (16/03) 20 35 72 37.

Lyon. *14 décembre.* Le Crazy Orc et la Guilde de Lugdunum organisent **un grandeur-nature vampirique** à la chapelle d'Oullins. ✉ : Inscriptions aux magasins Chantelouve, 2 rue Saint-Georges et Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay à Lyon. ✆ : Jean-Marie Zuffellato (chambre 400) au (16/04) 78 77 73 33.

CÔTÉ JARDIN

Liège. *9/11 novembre.* L'ASBL organise **la 13e convention Ludoforum** au domaine de La Ferme. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu), de jeux de plateau (Warhammer 40000, Necromunda, Zargos) et de Magic, murder-party, parties d'initiation diverses et concours de peinture sur figurine. On annonce également (sous réserves) la présence de Michael Moorcock. ✉ : Frédéric Hermand, 5 rue Georges Rem, 4000 Liège, Belgique.

La Chaux de Fonds. *5/6 octobre.* La Croisée des Rencontres, nouveau club de jeux de simulation, propose un week-end **Rencontres et Jeux** avec un tournoi Magic : l'Assemblée. ✉ : La Croisée des Rencontres, rue du Soleil, 16 place du Bois, 2300 La Chaux de Fonds, Suisse.

Chaudfontaine. *8/11 novembre.* Le **8e Colloque international des paralittératures** de Chaudfontaine se tiendra à la Maison Sauveur (parc des Sources). Le thème : « Le merveilleux, le roman de chevalerie, l'heroic fantasy, Tolkien et les jeux de rôle. » On y parlera de Conan, de Tarzan, de Bilbo et de l'aventure en général… Signalons également un entretien avec Michael Moorcock (sous réserves). L'adresse : Échevinat de la Culture, Maison Sauveur, parc des Sources, 4050 Chaudfontaine (Belgique). Renseignements au 32 41 67 34 87.

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas ! Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

Prochains numéros :
6 novembre (n° 99)
et 4 décembre (n° 100)
Date limite
de réception des annonces
de manifestations :
7 octobre pour le n° 99,
6 novembre pour le n° 100.

Petites annonces

ACHATS

— Ach. **DL8 à DL16 et Gazeteer** sauf Gaz 1 et 2. Tél.: David Mot au: (1932) 2 46 57 062 (Bruxelles).
— Ach. **Les Masques de Nyarla., Les Contrées du Rêve pour AdC.** Contacter Laurent au: (16) 88 51 34 36 après 19h (67).
— Ach. **Jeux & Stratégie n° 1 Urgent!** Laurent au: (01) 46 26 16 12.
— Ach. scn. + sup. sur tout **World of Darkness (scn. de fanzines)** Etienne Desplanques – 1, rue des Hautes Folies – 56000 Vannes
— Cherche **cartes Spellfire n° 95-46 de Runes & Ruines et mini-séries des autres set.** Tél.: (01) 69 42 70 73 (91270 Vigneux-sur-Seine)
— Ach. **fig. Citadel SGT Centurius 120 F + White Dwarfs n° 1 et 2.** Demander Charles au: (01) 43 87 92 31 (75008).
— Ach. **As des As Bé pas cher.** Vds **Bloodlust + Storm. + Hawk + JRTM + Marvel + nbx JdR VF & VO.** Guy au 02 47 93 07 60
— Recherche **extension Greyhawk: WRG1.** Thierry au (16) 83 27 48 63 après 19h.
— Dupont – BP82- Bruxelles 22 **Guide Imperium, Terre Creuse, Bonaventure: Av. en Utopie. Tatou, Dragon 0&1, regles Antre Maitre d'Armes II, CB 41.**
— Ach. **les premières fig. Citadel années 80-85 sur base plomb** Khames – 20 rue des Jardins – 34830 Clapiers. Tél (16) 67 59 16 59
— Achète **figurine Dark Horse + les tous premiers catalogues Grenadier + boite Super Heroes et Vilains de Citadel.** Tél.: (16) 67 59 16 59.
— Ach. **cartes XXXenophile.** Yves Blanc – 14 rue Joliot-Curie – 39800 Poligny
— Ach. sup. **Maléfices 1, 2 et 3.** Contactez Nicolas Swiatek – 71 rue Marcadet – 75018 Paris. Tél.: (01) 42 23 29 01 le soir.
— Ach. **les 4 premières extensions de INS/MV.** Contacter Thierry au 0041 37 22 97 38 Fribourg Suisse.
— Ach. **wargames Okinawa, El Alamein, etc.** Mercy Johann – 8 rue Jean Zay appt. 252 – 78480 Verneuil-sur-Seine.
— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents.** René Battle – 2 impasse du Cerf, lot du Lac TM2 – 66210 Matemale. Tél.: (16) 68 04 47 64.
— Ach. **Warhammer JDBF + Magie.** Nicolas Grevet – 7 bd de Caux – 19300 Egletons ou au (16) 55 93 12 36.

DIVERS

— Je peinds **vos figurines toutes échelles/époques**, échantillon sur demande. Laurenz au (16) 61 90 24 89.
— Recherche **calendrier Tolkien 1996.** Écrire à Thierry Perrin – 2 rue Louis Dansard – 69007 Lyon.
— Recherche expressément **collection de Jeux & Stratégie.** Tél.: (16) 67 32 49 25 (après 20h).

CLUBS

— **La Compagnie Grise rouvre ses portes le 4/10 à Limoges.** Les vendredis soirs et samedis ap.m. Tél.: (16) 55 37 63 61.
— **Le Club JdR de Leuville/Orge** cherche pour sa rentrée des **joueurs de tous jx de simulation.** Contactez Jérôme au (01) 60 84 58 45.

ÉCHANGES

— Échange, achète, vends **Guardians.** Yann Joubaud – 18 rue Louis Guilloux – 44100 Nantes Tél.: (16) 40 46 17 62
— Éch. ou ach **cartes Star Wars** liste à Yvan Jourdain – Ernest-Roulet 11 – 2034 Peseaux/Suisse. Tél.: 0041 38 31 76 17
— Éch., vds, ach. **cartes Doomtrooper** ttes éd. en VF. Demander Xavier au (01) 30 57 10 79.
— Collectionneur échange **cartes XXXenophile.** Yann au (16) 61 68 29 14 (09600).
— Éch. vos **cartes Magic** Je cherche le n° 1 de Lotus Noir en parfait état. Gael après 17h30 au (16) 26 97 66 75.
— Éch vds **cartes Spellfire/Kult.** Cherche joueurs/euses sur le 95 pour ces jeux. Stephane Lamotte – 4 rue Carême Prenant – 95100 Argenteuil.

PARTENAIRES

— Ch **changelins motivés pour écrire dans «Arcadia's Tales».** Séb. Hannedouche chez Mme N. Chaudorge – 24, rue Louis Faure – 59000 Lille.
— **Mj sur Paris XV cherche joueurs + 20A pour JdR SF univers baroque** bien à lui. Rép. à Luis au (01) 45 33 54 59 de 18h à 21h.

VENTES

— Vds JdP, Wg: Risk, Okinawa, Arkham, Guet, Ave, Fief, Carrier, Pacton, Stalin, Mosby, Tr-nome, Chinese, Space M. (1ère éd.). Nicolas au (16) 43 26 29 49 (53000).
— Vds règles et aides de jeu: AD&D, Shadowrun, Star Wars, AdC, Légendes, Werewolf, ecc. Appelez Pascal au (16) 61 31 82 73 (31300 Toulouse).
— Vends, achète, échange cartes Magic, METW, **Spellfire (possède boosters Artifacts...).** Tony au: (16) 54 24 18 53.
— Vds **Paranoïa + 8 sup., AD&D: GM, L&L, Animonde, JB007 + MQ + Gold, D&D: boites 1, 2, 3 + B4, B5, X2, Féérie, MERP, Zargos, Form. Dé, T.L., B.B., C.B...** Tél.: (01) 47 07 53 24.
— Vds **RQ (VF) + Nightprowler + Bloodlust + Res Publica Romana + Open Fire + Tank Leader Front Ouest.** Tél : Alain au. (16) 47 23 59 35 (13100).
— Vds **Warhammer (jeu de fig.) + sup. Magie 500 F, Fantasy Warriors, Chill** Contacter Alexandre, le week-end, au: (16) 47 94 67 64 (37290).
— Vds **Elric (VF) 120 F + Car Wars (neuf) 100 F + France 1944 (VG) 80 F.** Demander Sébastien au: (01) 69 06 40 11 (91130 Ris-Orangis)
— Vds **James Bond + Man Q. jamais servi et ach. ou éch. Lég. Cont. Oubliées + écran** Demander Adrien au: (01) 39 19 93 78 (Dép. 78).
— Vds **collection complète bords noirs Merp: Wizards: 1500 F.** Téléphonez entre 20h et 22h au: (16/04) 67 54 74 49.
— Vds **décors et fig. pour Kyo.** Achète aussi vos **Space Marines peints ou pas.** Écrire à Richard – 63, Bd de Strasbourg – 75010 Paris
— Vds **tout Rolemaster et JRTM + sup. VF moitié prix.** Lionel au: (16) 97 63 34 46 (56)
— Vds **état neuf (sous plastique) CD JdR Instants Ardents des Variations Ludiques a 95 F** Tél.: Yann au: (16) 40 46 17 62.
— Vds **toutes sortes de JdR, fig., vidéo, BD, romans liste contre enveloppe timbrée + peint. figurines.** C. Bartoli – 1, rue Ducourneuble – 59000 Lille.
— Vds **Nightprowler 150 F + Loup-Garou 130 F avec écran et feuilles perso.** Demander Sébastien au: (16) 50 60 73 52 (74290 Talloires).
— Vds **JdR Warhammer neuf + écran 120 F + port. Vds Lot Spellfire 1 éd. 240 cartes 150 F + port. Recherche Magic + Doom** Yann au: (16) 74 36 28 17.
— Vds **coll. Magic (6000 c.) ttes séries. Vds Nbx. JdR tbe. (Toon, INS, WJRF, Kult, etc.) + sup. prix bas.** Stéphane au: (16) 22 80 80 99 répondeur (80000).
— Vds **Dark Sun + Liberté + Manuel Psy pas cher.** Julien au: (01) 43 42 35 61.
— Vds **Shadowrun 2nd édition + écran + scén.: 290 F ou échange contre Légendes des Contrées Oubliées + écran** Tél.: (16) 92 65 10 40
— Vds **Bitume + écran + Paris-Brest + Shadowrun + écran + Samouraï + scénar. + Légendes (1ère et Celtique).** David au (16) 99 54 47 14.
— Vds **Gurps + écran + aides (Conan, Magie, Espace, Cyber) prix sacrifiés!** Demander David au (16) 99 54 47 14
— Vds **Spellfire VF liste contre enveloppe timbrée + JRTM + écran + scénarios 250 F.** C. Mery – 44 domaine de Montvosin – 91400 Gometz Ville
— Vds **pour Warhammer armée orque valeur: 2800 F, vente: 1500 F + armee Chaos valeur: 1400 F, vente: 750 F.** Romain au (16) 92 72 53 83
— Vds **Dark Sun 50 F + sup. Bloodlust n°s 2, 3, 5 250 F + sup. Ars Magica VO/VF.** Ach. Campaigns (sup. Space Hulk). Julien 03 27 66 98 92 (59570 Bavay)
— Vds **nbrx JdR (AD&D1 et 2, Paran., Star W., etc) + nbrses revues (CB, C.O.M, Graal, Runes, etc) + scén. + supp. + aides.** TBE. Fred au (01) 49 40 36 89 (ura).
— Vds **INS + ext, AD&D 2ème, Simulacres + nbreux jeux guerre et plateaux.** Eric Gamond – 3 rue René Thomas – 38130 Echirolles.
— Vds **cartes bords noirs Magic & METW + WG, JdR, JdP dont nbx collectors.** Franck au 05 56 01 67 30 (Bordeaux).
— Vends **nombreux jeux de rôles, neufs & anciens + rarétés (Bushido, Daredevils, Space opera,...) + écrans personnalisés.** Patrice au (16) 34 50 63 72.
— Vds **DMG 2e ed. REV 80 F bte Planescape 120 F Planes Chaos 100 F Book Chancries (Mage) 80 F Trame Destin 40 F Leviathan 50 F.** Isa au (16) 40 46 18 24 (44).
— Vds **Scales, Dragonlance, suppl. RuneQuest, CB, Tatou, Dragon.** Philippe au (16) 83 40 20 61 (54000 Nancy).
— Vds **figs Warhammer Empire** Demander Nicolas au (16) 25 32 20 68 apres 18h (52).
— Vds **(bons prix) règle + suppléments Star Wars et Chill (2e édition) + cartes Kabal.** Stéphane Lo Presti – 74 chemin de la Buzze – 31400 Toulouse.
— Vds **JdR et sup.: Elric, AdC, Nephilim, RdD, Paranoïa.** Mathieu au (01) 46 44 69 52
— Vd. éch. **Blood Bowl + ext. + 2 équipes + 5 champions 800 F (valeur 1200 F).** Figuiere Mathieu – Vieux Village – 28110 Aubres.
— Vds **Rolemaster Rules, Spell et Arms Law, Arcane Companion + Space Master et 4 suppléments.** Eric au (16) 84 46 16 73 après 19h.
— Vds **Space Crusade 150 F** au (16) 25 32 11 29 (52000 Chaumont) 20h demander Fred.
— Vends **cartes Doomtrooper toutes séries** Demandez JP en soiree au (01) 30 45 57 17.
— Vcs **Divisions Ombre carte Paorn, Magistra, Wraith, sc Alerte Rouge, Bat. Tech, wargames, Stormb. Nightprowler, figurines.** Eric au (01) 30 64 78 23 01.
— Vds **coll. Magic (cote Lotus 4500 F) pour 4000 F etat neuf.** David au (01) 30 53 03 33.
— Vds **Elric RPG, Melnibone, Fate of Fools + écran en VO 70 F chaque port payé.** Demander Martial au (16) 20 71 69 49 de 18h à 21h.
— Vds **Star Wars + écran + 3 scén. 300 F, Cyberpunk + écran + 7 sup. 600 F, lot Ars Magica VO/VF valeur 2200 F cédé 900 F, Kult neuf 150 F.** Mr Zampieri. Centre Lacordaire – 50 rue Lacordaire – 75015 Paris.
— Vds **pour Vampire Cendres aux Cendres 50 F Liens 30 F Diablerie Mexique 50 F pour AdC nbr. sup.** Olivier au (16) 32 21 32 68 (27).
— Vds **matériel de moulage de fig. méd. fantastique.** Paul au (01) 39 92 06 82
— Vds **nbrx JdR AD&D1 & 2, Shadowrun, Cthulhu, Star Wars, Légendes, etc + nbreux livres jeux** Contacter Pascal au (16) 61 31 82 73 (31300 Toulouse).
— Vds **Scales quasi neuf 150 F et Suprematie 150 F TBE (frais de port compris)** Walter au (16) 97 83 54 98 le week-end (56100 Lorient)
— Vends **figurines peintes pour armée Empire pour Warhammer Battle.** Contacter Nicolas au (01) 45 90 28 05 le soir.

ATTENTION !

La numérotation française change le 18 octobre.
Vous devez rajouter un code régional devant votre numéro de téléphone. Ce sont:
01 pour l'Île-de-France,
02 pour le Nord-Ouest,
03 pour le Nord-Est,
04 pour le Sud-Est,
05 pour le Sud-Ouest.
Pour l'étranger, il faut composer le 00 et non plus le 19. Nous ne pourrons pas publier les petites annonces avec un numéro incomplet.

Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à: CASUS BELLI
Services petites annonces – 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complète ou votre téléphone. Attention, depuis le 18 octobre 1996, votre numéro doit comporter 10 chiffres, n'oubliez donc pas le code régional.
Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 98
Parution n° 99 : 6 novembre 96. Date limite : 21 octobre 96.

Classement
☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Des centaines d'annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

Dans Casus Belli n°99

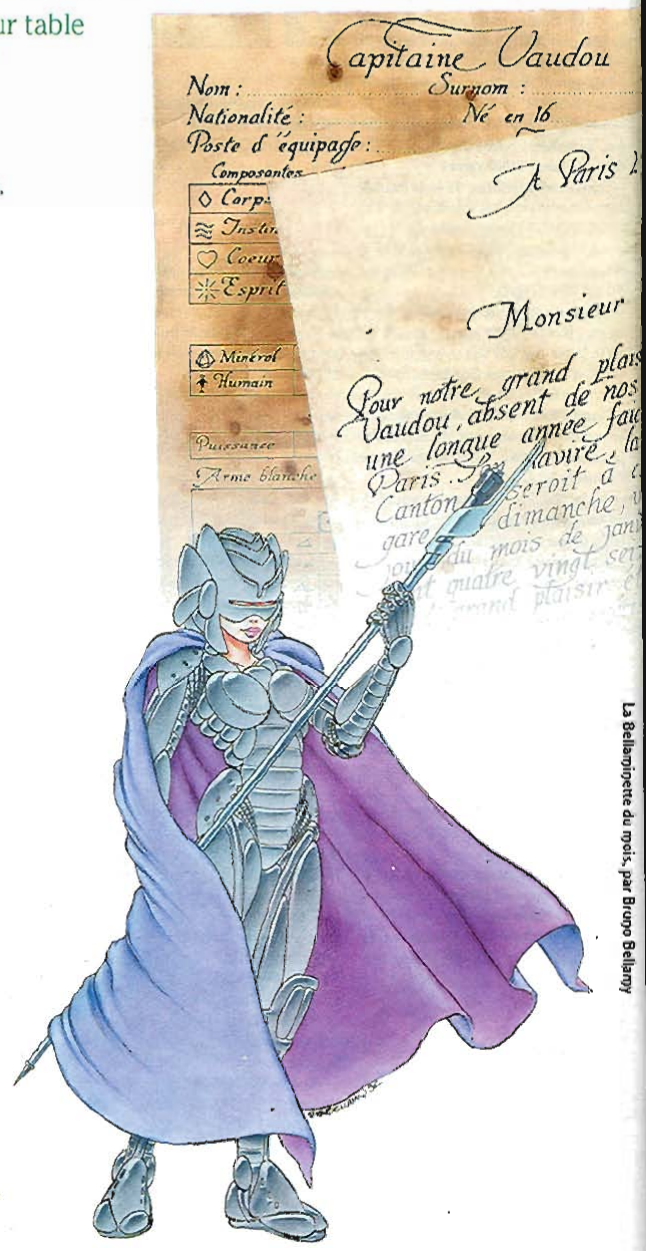
parution le 6 novembre 1996

Et nos scénarios pour partir à l'aventure :

Les courts métrages Star Wars (avec une aide de jeu), Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, Pendragon ; et les moyens métrages Vampire et Warhammer.

Il est beau mon parchemin, il est beau !

Où comment, lors d'une partie sur table ou d'un grandeur-nature, donner aux joueurs un parchemin écrit par vos soins ; et qu'ils le trouvent crédible (comme parchemin en tout cas !).



La Bellamjnette du mois, par Bruno Bellamy

Au royaume des deuxièmes éditions

Nous offrirons en pâture à notre Critik affamé dans son antre :

HAWK MOON

2e édition, le jeu américano-anglais dans sa nouvelle version française, revue à la sauce Elric (le système de jeu) et à la mode Oriflam (bien différente de l'antique version américaine). Puis

NEPHILIM

qui se « métamorphe » aussi en sa 2e édition et se rapproche dangereusement de l'Apocalypse. Est-ce à dire que les nouveaux joueurs vont y faire rage ?

Le dicton du mois prochain :
Eh bien non !
Pas de dicton du mois prochain
cette fois-ci ! Pourquoi ?
Parce que dans notre prochain
numéro, vous aurez deux
pages complètes de dictons,
citations, aphorismes
et autres billevesées
destinées à émailler
vos parties médiévales-
fantastiques !
Livrés clés en main
par le très ironique
Denis Gerfaud.

CASUS BELLI n°98 octobre 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 3e trimestre 1996, n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1996, Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination wargame : Frank Stora. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Sadoun. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Ludovic Debeurme, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Nicolas Ryder, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : 01 46 48 48 26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contacter Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Changelin est édité en français sous licence White Wolf par Ludis International, Bitume est édité par Siroz Productions, Guildes est édité par Multisim. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 40 27 59 59. Imprimeries SAIT, tél. : 01 30 50 40 90 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

PROJETEZ-VOUS DANS L'UNIVERS CYBER...

NETRUNNER®

Découvrez NetRunner®, l'autre jeu de cartes à collectionner de Richard Garfield.

à découvrir en version française dès octobre!

Dans l'univers futuriste de Cyberpunk 2020®, les Runners et les Corporations s'affrontent pour le contrôle de l'information.

Les Corporations, puissantes multinationales, et les Runners, pirates des temps modernes, vont se livrer une bataille futuriste, à coup de protections électroniques, de virus informatiques et de programmes de sauvegarde représentés par des cartes. NetRunner®: un jeu connecté à l'actuallité informatique!

Un jeu aux caractéristiques exceptionnelles: les cartes et les tours de jeu sont différents selon le rôle que vous jouez! À découvrir:

- **en Doubles Starters contenant 60 cartes Runners (vertes) et 60 cartes Corporations (violettes), et conçus pour jouer immédiatement.**
- **en Boosters de 15 cartes (Runners et Corporations) pour développer ses possibilités de jeu.**

360 cartes à jouer et à collectionner pour vous cyber-défier!

Pour toute information: Wizards of the Coast, France - Customer Service*;
BP 103 - 94222 Charenton Cedex - tél: (1) 43.96.35.65 - Fax: (1) 43.96.52.53

Wizards OF THE COAST®

* Service Consommateurs

© Wizards of the Coast, Inc. Édité par Wizards of the Coast, sous licence de R. Talsorian Games. Wizards of the Coast et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.