

CASUS

Belli

jeux de rôle,
de cartes,
et Cie...

Juin 97

N° 106

Tout
sur les
**Terres
du Milieu**

Star Wars
Y a-t-il
une vie après
la Trilogie?

M 3168 - 106 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

Bienvenue chez le Collectionneur!

Les Royaumes oubliés 2^e édition enfin disponible
en français • Grand écran Appel de Cthulhu sixties :
fleurs, pétards, méduses et prétrirés...

BITLER 9

EARTHODAWN™

Si le Monde mérite une seconde chance
Affronte les Horreurs... et deviens une légende !



La nouvelle série du Fleuve Noir
qui t'éveillera à la magie

- Chaque volume : 42 FF
 - 1 coffret réunissant les 3 volumes : 126 FF
- Parution : le 19 juin 97

FLEUVE NOIR



Les meilleurs Prix
Arrivage hebdomadaire
en direct des USA
Promotion sur les jeux
Games WorkShop

le plus grand spot
d'échange en Europe

Démonstrations jeux
et figurines peintes
Tournois permanents gratuits
Listes, traductions, cotes
de tous les jeux de cartes

maintenant ouvert
7 jours sur 7

La cote de toutes les cartes Magic

Des prix pulvérisés sur la VPC

Toutes les News

Tous les tournois de France et d'Europe

Le journal Séléne on line

Des dialogues en direct

tout cela et plein d'autres avantages

sur le tout nouveau :

3615 OEUFCUBE

pour la sortie de l'édition limitée
Magic AQUILON®

GRANDE SOIRÉE
LE 9 JUIN

Toute la nuit, mesurez-vous à
Bertrand LESTRÉE

Champion de France 94

Vice champion du Monde 94

Finaliste du Pro Tour de New York 96

de nombreux displays d'Aquilon à gagner !
boissons à volonté !

Wargames
Informatiques
Pc, Mac, Cd-Rom

Grandeur Nature
Armes, Accessoires

Dépôt-Vente
jeux et figurines
d'occasion

Œuf Cube Classic

24 rue Linné PARIS 5

Tél : 01 45 87 28 83

Tous les Jeux de Cartes

Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse PARIS 5

Tél : 01 43 31 91 02

Jeux et Figurines Games WorkShop

Hot Line

01 45 87 28 83

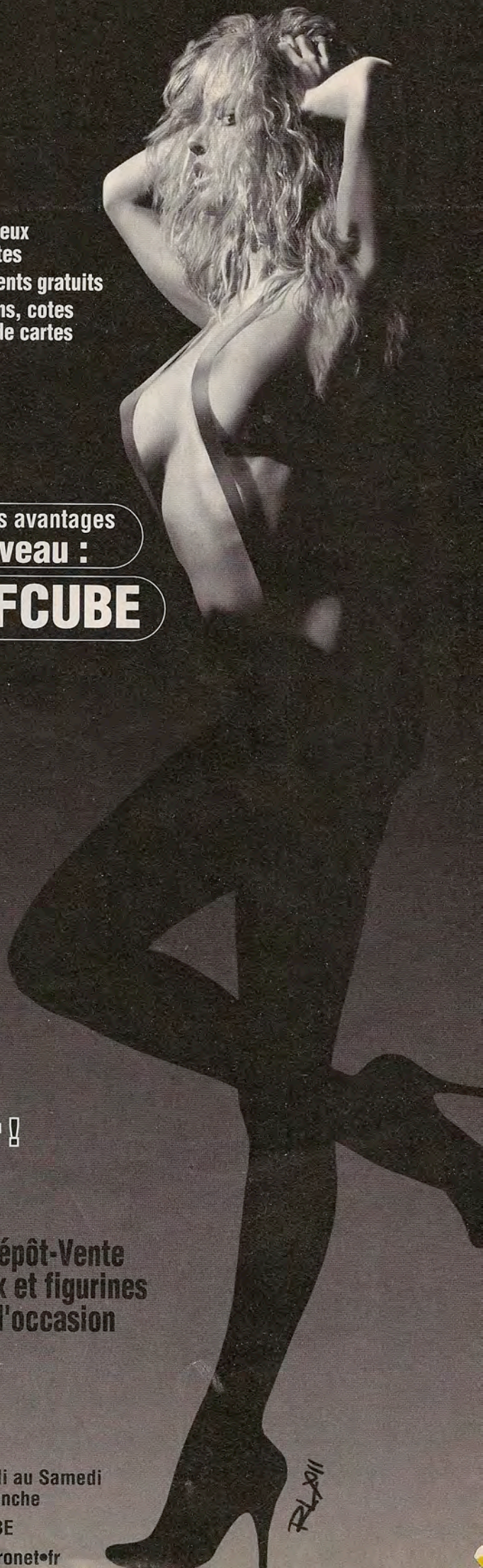
Ⓜ Jussieu

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi

14h00 à 19h00 le Dimanche

Minitel 3615 OEUFCUBE

E.Mail oeufcube@micronet.fr



RLX11

Édito

Je sais, ceux qui ont répondu au sondage aimeraient déjà voir les résultats, mais il faudra patienter. Nous continuons à recevoir des réponses, et il est important d'en tenir compte. Par exemple, dès que l'on veut comparer la fréquentation des grande-natures au nord et au sud de la Loire, il faut extraire ceux qui participent à des GN, et séparer le nord du sud : on arrive alors à des populations très restreintes, où les statistiques deviennent dangereusement illusoires... sauf si on a saisi au départ un nombre important de bulletins.

Mais ce beau numéro voit déjà quelques changements. Fabrice Colin, à force de hanter les mondes parallèles, est devenu une sorte de Nephilim, et a quitté la rédaction pour chercher l'Agartha chez MultiSim (mais il continuera à écrire dans nos pages). C'est Serge Olivier qui assure la relève.

Et une nouvelle rubrique, & Compagnie, plus ouverte sur les divers jeux méritant d'être signalés à votre attention, remplace les pages spécifiques aux wargames. Snif, mais bon, le monde change...

Didier Guiserix

PS : Et le rachat de TSR par Wizards ? Au moment où nous bouclons, les choses suivent leur cours, mais ces gens sont rudes en négociation, et rien n'est acquis avant la signature finale...

Les crapougnats

BaSIC
LE JEU DE RÔLE DE BASE



500
MILLIERS
de rôlistes

Basic Role Playing System, de Chaosium, qui a donné L'appel de Cthulhu, Elric, Hawkmoon, Nephilim, etc (Sortie le 18 juin.)

Le ciel de notre hobby s'est éclairci depuis quelque temps. Plus exactement depuis que le procès de Carpentras est terminé, que les auteurs de la profanation ont été identifiés et condamnés. Et qu'il ne s'agissait pas de rôlistes, quoi qu'aient pu affirmer certaines personnalités...

LE Collectionneur

... ou quand les objets ont une âme.

Cette rubrique d'aide de jeu est destinée à alimenter vos propres scénarios, en vous fournissant indices, pistes et suggestions. Dans ce numéro :

Les statuettes de Sarayavana.



Thunderbolt, l'éditeur de figurines, a sorti une brochette de rôlistes (bientôt une série pour Raoul ?)

Nous avons un petit faible pour celui-ci. (Peinture et photo : Bruno de Grimouard)



Sommaire 106

❖ Critiques

- 18 ▶ Aide jeu de rôle: **Royaumes oubliés 2^e édition**, pour AD&D et enfin en v.f.
- 20 ▶ Jeu de rôle: **The Babylon Project**, d'après la série télé de SF.
- 22 ▶ Grandeur-nature: **Cthulhu Live, Il est vivant et en plastique...**
- 24 ▶ Portrait de famille JdR: **Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, bilan...**

🟡 Magazine & aides de jeu

- 28 ▶ Dialogues: **Benoît Clerc**, de *Miles Christi* à *Atlantys*.
- 30 ▶ Le Collectionneur: **Les statuettes de Sarayanava**.
- 67 ▶ Dans la vie il y a des règles aussi: **Le dernier salon où l'on cause!**
- 68 ▶ Aide de jeu **Star Wars**: **L'après Endor**, background de transition.
- 72 ▶ Waou **super** ce jeu: **RuneQuest**.
- 74 ▶ Des goûts et des couleurs (I): **L'art du storytelling**.



❖ Scénarios de jeu de rôle

- 36 ▶ **AD&D: L'Écu de Baine**
Facile, pour joueurs, personnages et meneur de jeu débutants; dans l'univers des Royaumes oubliés.
- 40 ▶ **Atlantys: Pétard mouillé**
Moyen, pour 3 ou 4 lecteurs débutants, joueurs et meneur de jeu de tous niveaux d'expérience.
- 44 ▶ **Guildes: Rien que pour Erik**
Difficile, pour personnages, joueurs et meneur de jeu expérimentés, «Le Loom» est conseillé.
- 48 ▶ **Le Réseau Divin: Épisodes 13, 14 et 15**
Moyen, pour personnages, joueurs et meneur de jeu ayant joué les épisodes précédents.
- 52 ▶ **L'appel de Cthulhu: Le septième chant de Maldoror**
Grand Écran, Difficile, pour personnages prêtirés, joueurs et meneur de jeu «vieux routards».

❖ Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 78 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Richard Garfield & Magic** en vedettes.
- 82 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **Formule Dé «nouveau»** en vedette.
- 86 ▶ L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines, Clubs d'initiation).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Métalliques (80), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (84), Calendrier (92), Petites annonces (94), BD – Les Irrécupérables épisode 15 (96), Backstage (97).

Couverture: Bernard Bittler.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 34 & 93.

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 81.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33;
diffusion vente au numéro France métropolitaine.
Encart spécial cartes réservé aux abonnés encarté page 50.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 78-79.

Amis rôlistes, cette fois, aucun doute n'est permis : nous sommes entrés dans l'année du Lapin blanc. Si on ajoute que la constellation du Dragon est entrée dans celle du Lotus noir, la conclusion est claire : tout le monde est en retard, et ce n'est pas près de s'arranger !



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

- **Star Wars** : *Morts ou vifs* ! est un supplément plein de sales types qui fera le bonheur des personnages chasseurs de primes.
- **Earthdawn** : *Le compagnon d'Earthdawn* est annoncé pour mi-juin.
- **Warzone** : *L'aube de la guerre*, la traduction du *Warzone Compendium*, est parue, en même temps que le n° 6 des *Chroniques de Warzone*. Il contient quelques kilos d'aides de jeu en tout genre, des armes, des tas de PNJ, des photos de jolies figurines...

Halloween Concept

- **Shaan** : *Archeos* est toujours un livret de 40 pages contenant des scénarios pour Shaan, mais il ne sera pas là avant juin, au mieux... Le supplément consacré aux humains, quant à lui, est repoussé à une date ultérieure.
- **Polaris** : *Le guide des profondeurs* sera là, fidèle au poste, au moment où ce *Casus* sortira. Et au lieu de faire 40 pages comme prévu,

il en fait 80, avec une petite BD du camarade Bernard Bittler. On en reparle certainement le mois prochain. Quant au supplément sur les pirates, le lapin blanc l'a magiquement fait disparaître...

Hexagonal

- **Vampire - La Mascarade** : Le livre du clan Gangrel est toujours prévu pour avant la fin mai, si tout va bien. Le lapin blanc triomphera-t-il des gros méchants vampires velus ?
- **Rolemaster** : *Le Compagnon du mage* commence aussi à accumuler un capital-retard respectable. Il est toujours plein de nouvelles règles sur la magie, de nouveaux sorts, de nouvelles tables, de nouvelles professions pour les magiciens... Ce sera sûrement très bien, mais il y a un hic : sa date de sortie est incertaine (entre tout de suite et... plus tard).

Ludis

- **Dossiers X** : On a cessé d'attendre *Dossiers X*. Il sortira quand il sortira, et tout laisse à penser que ce n'est pas pour tout de suite.
- **Kult** : *Le cœur, l'esprit et l'âme* et *Au-delà des limites* sont deux

suppléments consacrés aux diverses voies de magie, que l'on attend pour début juin.

MultiSim

- **Nephilim** : *L'arcane VII, le Chariot*, est paru.
- **Guildes** : *L'atlas du Continent* souffre d'un accès de gigantisme, et se retrouve coupé en deux, pour des raisons de prix. Le volume 1 détaillera trois régions, et paraîtra dans la deuxième quinzaine de juin. Le volume 2 le rejoindra de l'autre côté des grandes vacances, vers le mois de septembre.
- **Dark Earth** : L'écran est là, toujours illustré par le très ténébreux Lavoix-Carli, et accompagné d'un livret d'une cinquantaine de pages contenant des précisions sur les environs immédiats de Phénice et trois scénarios.
- **Imago** : *Chronique du projet Nexus* est un prozine de 48 pages, qui fournit des précisions et des éclaircissements bienvenus sur l'univers d'Imago et l'avenir de la gamme (paru).

Nestiveqnen

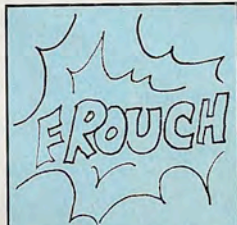
- **Les PJ's** : Ces grands dessins couleur, au format A4, peuvent

vous servir à représenter vos personnages médiévaux-fantastiques préférés. La deuxième série sera sortie quand vous lirez ce *Casus*. Il y a du bon, du moins bon et des dessinateurs qui sautent sur l'occasion pour dessiner des filles nues... ▷

Casus Belli

Guettez la sortie de *BasIC*, notre prochain hors-série d'initiation au jeu de rôle (parution le 18 juin). Il contiendra, entre autres merveilles :
— un système de règles simples et vraiment universelles, dérivées du bon vieux Basic Role Playing (qui a servi de base à une foule de jeux, de *L'appel de Cthulhu* à *Elicir* en passant par *Nephilim* ou *RuneQuest*) ;
— deux univers complets avec des règles additionnelles et de gros scénarios prêts à jouer. Lorsque vous aurez fini d'explorer *Danæ*, notre monde médiéval-fantastique (faites gaffe aux Hommes-scorpions !), vous pourrez vous aventurer dans l'univers biscornu d'*Enigma*, avec ses agents secrets, ses mercenaires, ses créatures paranormales et ses pouvoirs psioniques... ;
— une tonne de conseils en tout genre pour débiter ou faire débiter vos amis ;
— plein de dessins de Puech, Barthélémy, Ségur, Lavoix-Carli... Bref, tout ce qu'il faut pour passer agréablement l'été sur la plage !

Monghol & Ghoti



Tel. 05 61 23 73 88

Livraison Colissimo sous 48h : 35 €

Franco de port en métropole à partir de 450 F

14 /16 rue Maurice Fonvieille,

Passage St Jérôme, 31000 TOULOUSE

Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

JEUX DE RÔLES

AD & D

Cold Wars / Mayday		Callahan's saloon	
City streets inevitably overlord	189.00	Chaos in Kansas	
Betrayal at bogwaster	79.00	Creatures of the night	
Clanada sourcebook	79.00	Acas about	
Deception at Dasa	79.00	Alternate earths	
Briarwood castle	79.00	Atomic Horror	
Vizard's vale	55.00	Autodelv - 2nd edition	
Dwarfs	75.00	Aztec	
Wizards	75.00	Blood types	
Angry wizard	55.00	Celtic myth	
Throne of evil	55.00	Chthon	
Clockwork mage	55.00	Compendium I	
Undead	75.00	Compendium II	
War of darkness	75.00	Cyberworld	
Bewitch two suns	55.00	Dinosaurs	
Wizard betrayal	55.00	Espionage	
Wizards dilemma	55.00	Fantasy - 2nd edition	
Witches	70.00	Fantasy folk - 2nd edition	
Lizardmen	70.00	Goblins	
Point to adventure	99.00	Greece	
To hell & back	140.00	Grimoire	
Apocalypse	189.00	I.O.U.	
Blood and steel	175.00	Ruminal - 2nd edition	
AFTER WARS	115.00	Mage - The Ascension	
AGE OF RUIN	135.00	Marital arts	
ALBEDO	140.00	Marital arts adventure	
ALMA MATER	79.00	Places of mystery	
AMBER	236.55	Reign of Steel	
AQUELAPARÉ (Spanish)	165.00	Reignion	
ARIA	210.00	Robin Hood	
ARS MAGICA	289.00	Robots	
ARS MAGICA (4th Ed.)	138.50	Scarlet Pimpernel	
• Parma Fabula (Screen)	95.00	Space atlas vol 4	
Tales of the dark ages	70.00	Space adventures	
The Taverner's slave	55.00	Space GM pack	
Trial by fire	95.00	Supers - 2nd edition	
Festival of the damned	75.00	Super adventures	
South of the sun	105.00	Time travel	
ATLAN'TYS	227.05	Time travel adventures	
► Ecran	94.05	Vampire companion	
ATTACK OF THE HUMANS	109.00	Vehicles 2nd edition	
BABYLON PROJECT	175.00	Voodoo	
BATTLELORDS OF THE 23RD	165.00	Warehouse?: apocalypse	
BERLIN XVII	208.05	Warehouse 23	
Ecran	94.05	• Mecha	
Berliner Nacht	119.70	HÄHLMABREA	
Berlin Confidential	119.70	HANMASTER (2nd Ed.)	
BEYOND SUPERNATURAL	125.00	HAWKMOON (2ème Ed.)	
BTUONE (Nele Edition)	115.00	Ecran	
Ecran	95.00	L'île brisée	
Panic-Brasi	103.55	La France	
Pizza - Piquette	103.55	La Kamarg	
BLOODLUST	226.10	Les temps Héroïques	
BLOODSHADOWS	210.00	L'emport du Paradis	
BUBBLEGUM CRISIS	150.00	Chair et métal	
BUREAU 13	135.00	HEAVY GEAR	
CHAMPIONS	165.00	HEAVY METAL	
CHAMPIONS (rules + soft)	350.00	► HERITERS DE KADESH	
CHAMPIONS NEXT MIL	149.00	HEROS & HEROINES	
CHANGELING	135.00	HEROS UNLIMITED	
• The Enchanted	85.00	HIDDEN INVASION	
CHIVALRY & SORCERY	125.00	HIGH COLOMÉS	
COMBAT INTERSTELLAR	225.00	IMAGO	
CHATEAU FALKENSTEIN	236.55	► Chron. du projet Nexus I	
CHILL	235.00	IMMORTAL	
CHIMERES	223.25	IN NOMINE SATANIS	
CONSPIRACY X	175.00	IN NOMINE SATANIS (Hard)	
Screen	105.00	Guide Master Pack	
Nemesis	99.00	INSURGION	
CONSPIRATIONS	79.00	INDIANA JONES (World)	
Ecran	97.05	IT CAME FROM THE...	
Al Merja	113.05	JAMES BOND	
CORPS (2nd ed.)	115.00	J.R.T.M. (2ÈME ÉDITION)	
CYBERPUNK	235.00	Tresors des Terres du Milieu	
CYBERSPACE	135.00	Ecran, JRTM	
CYBERWORLD (LIVE RPG)	175.00	Carte JRTM	
DE SYSTEM	70.00	CRÉATURES TERRES DU MILIEU	
DANDANON	139.00	Moria	
DANGEROUS JOURNIES	195.00	Les rangers du nord	
DAREDEVILS	105.00	Lorien	
Dearly Coins	49.00	Isengard	
Menace Beneath the Sea	49.00	Les Erts de Fangom	
Supernatural Tales	49.00	Les cavaliers de Rohan	
Nocturnal Tales	49.00	Royaume perdu Carcari	
DARKHEARTH	265.05	Les voleurs de Tharbad	
► Ecran	95.00	Rivendell	
Deadlands (Hardback)	155.00	Assassin de Del-Amroth	
The Quick & the Dead	155.00	La porte des gobelins	
Deadlands T-Shirt XL	155.00	Ruines hantées des Dunéans	
Weird Willam's (CD Audio)	125.00	Valtar et Maip	
Marshal Law (Screen)	165.00	• De Luxe - Map	
Perdition's Daughter	32.00	• Armor : the land-	
► Independence Day	95.00	KHOATIC - SCHIZOTRONIC	
Figure	35.00	KULT (2nd Edition)	
DON'T LOOK BACK	32.00	Tarotium	
DRACULA	152.00	Kult Players' Companion	
DREAMPAK	105.00	Metropolis sourcebook	
EARTHDOWN	274.55	Heart, mind & soul	
Accessoires Maître de jeu	110.00	Beyond the boundaries	
Les Brumes de la trahison	113.05	The Judas Grail	
ECRYME	208.05	• Purgatory	
ELEKASE	108.05	L'APPÊL DE CTHULHU	
• Terme	235.00	CTHULHU LIVE	
ELFQUEST	160.55	Tous Ombres	
Ecran	94.05	Une section de time	
ELRIC	235.00	Delta Green	
EPHYPHAN	69.00	• The Complete Dreamlands	
EVERWAY	235.00	LES COMPAGNES DES GLACES	

- *Book of Mirrors*

MANHUNTER	135,00	Eldred's	1
MARAUDER 2107	125,00	Eldred, the lost city	1
MALFEOCES	209,00	Elves of Cradix	1
MEGA, LE VOLEUR D'YGOUL	132,00	Donator	1
MEKTON 2	224,20	Strangers in space	1
Ecran	94,00	Lotus of terror	1
Manuel Tactique	94,00	Wyrms Footprints	1
MERC	85,00	Codez Vol 1 & 2	1
MERCENARIES SPIES & P.E.	140,00	Book of classic resolutions	1
METASCAPE	290,00	Runequest/Con compendium	1
MILES CHRISTI	236,65	Tales: Reaching Moon # 11	1
Ecran Miles Christi	94,00	• Tarsh War	1
La richesse de Némir	94,00	• Tales: Reaching Moon 16	1
Locus Primarius	137,79	SALES	26
Cartes des Croisades	139,73	SHAAN	1
Assassins	137,75	La livre des Shermes	1
MILLENNIUMS END	125,00	Ecran	10
MUTANT CHRONICLES	236,65	SHADES OF FANTASY	1
La conférence	141,65	SHADOWRUN	23
Impuls	114,15	Missions	8
Manuel du franc-tireur	114,00	Underworld sourcebook	1
Capitol	132,00	Mo' War	8
MUTAZOIDS	119,00	SHATTERED DREAMS	1
NEPHILIM (2ème Ed.)	265,00	SHATTERZONE	1
Ecran	95,00	SKEALREMS OF JORUNE	1
Le Lion Vert	113,00	SLA INDUSTRIES	15
Les Arcanes Majeurs	141,65	SOOEE ENQUÊTE	1
Le soufflet du dragon	119,79	Séne Noire à l'Encre Rouge	2
Selenim	119,55	Les Cadavres à la Une	1
L'Alateline fugitive	113,05	Est et mort	1
Les mystères	170,05	OVNI Sot et my pense	1
La Dame de Onze Heures	85,50	L'Esprit des profondeurs	1
Majim	119,75	SPEC 1889	1
Kabbale	119,70	SPECS WORLD BOOK	1
Archives de St-Amand	114,00	STAR WARS	17
Le Livre Noir	85,00	► Mort of VII	1
Arthunads	179,65	STAR WARS, REVISED	1
Hermes Trismegiste N°3	35,00	STAR WARS INTRODUC.	1
Arcanes : La Papaspe	35,00	Drinks	5
Arcanes : L'Impératrice	35,00	SUN & STORMS	5
Arcanes : L'Empereur	35,00	SUPERABES - FEMFORCE	1
Arcanes : Le Pape	35,00	TALES OF GARGENTHUR	24
Arcanes : L'Amoureux	35,00	TALES FROM THE CRYPT	1
► Arcanes : Le Chariot	35,00	TANK GIRL	1
L'Apprenti	85,00	TEENAGE MUTANT NINJA T.	1
NEVERWORLD	269,00	THE WORLD OF ADEN	13
NEXUS (live roleplaying)	139,00	THEATRIK	1
NEXUS - THE INFINITE CITY	140,00	THE END	1
NIGHT LIFE	139,00	TIMELOARDS	10
NIGHTPROWLER	255,55	THOAN	26
Ecran	94,00	Ecran	8
Aventures à Samarande	132,00	Arwoor	17
Atlas de Samarande	170,05	► The Living STONES FANTASY	1
Aventures à Samarande II	132,00	TOON	15
NIGHTSPAWN	150,00	TORG	26
NINJA & SUPERSPES	95,00	TIMELINE 5	1
NOIR RPG	95,00	TRAVELLER - THE NEW ERA	15
Shades of Noir #1	94,00	TRAVELLER (Softback)	1
Shades of Noir #2	94,00	TRAVELLER (Hardback)	1
OF GODS & MEN	159,00	TUNNELS & TROLLS	1
ONIROS	171,00	TWILIGHT 2000 (2nd Ed.)	17
OL	48,00	UNDERGROUND	17
PADAMONIUM	175,00	VAMPIRE	17
PALLADIUM (Revised)	175,00	Ecran vampire	1
PARANOIA	160,55	Des cendres aux cendres	10
PARANOIA (5th Ed.)	159,00	Les liens du sang	6
PELICAR	159,00	Chuchot by night	16
PENDRAGON	236,60	Succubus club	14
Ecran	84,00	Eyvil : Diabolisme au Mexique	17
Cherchers Aventures	136,80	Le guide des journeux	17
Sang et Luxure	126,80	Le livre du clan Teleridor	10
L'enfant noir	199,50	Le livre du clan Bughu	10
Merlin	94,00	► Le livre du Clan Cangrel	10
Le mur du secret	136,80	AGE DES TÉNÉRES	19
Au-delà du mythe	136,80	Age-Aps des Ténères	19
Les nouvelles esquisses	136,80	VAMPIRE, THE DARK AGES	12
PENDRAGON	169,00	► Dark Ages Companion	12
► Lordly Domains	125,00	VAMPIRE (2nd edition)	12
POLARIS	189,05	► Cities of Darkness	12
Ecran	104,00	WARHAMMER	17
Carte Polaris	84,00	WARP WORLD	16
► Guide des Protagonistes	95,00	► WASTE WORLD	16
PROTEUS	150,00	WEB BASIC GAMING SYST.	10
QUEST OF THE ANCIENTS	175,00	WEREWOLF (2nd edition)	13
RALPH BAKSHI'S WIZARDS	35,00	WHISPERING VAULT	14
RAOUL	175,00	Screen	9
RAVEN STAR	175,00	Dangerous Prey	27
REVE OF DRAGONS	265,05	WITCHCRAFT	1
RIFTS	175,00	WORLD OF SYMBIARR	20
► World Book 13 - Lone Star	175,00	WRITHT, the Oblivion	15
ROBOTECH	159,00	YEAR OF THE PHOENIX	9
ROLEMASTER - COMBATS	68,40	YSGARTH	8
ROLEMASTER - PERSON	102,60		
ROLEMASTER - SORTS	119,70		
Ecran Rolemaster	68,00		
Créatures & trésors	133,00		
► Rolemaster 1 ou 4	111,15		
► Rolemaster compagnon 2	139,00		
► Rolemaster compagnon 3	1		

AVALANCHE PRESS

The Invasion of Iraq	289
MacArthur's Return	289
Battle of Iwo Jima	289
Blood on the Snow	150
The Great War at Sea	260
• Coercive Campaign!	199
AVAILON Hill	
A.S.L. GAP (PC)	245
Advanced Squad Leader	315
Tanks	245
Behind Valor	275
Panzerkopf	300
Partisan	135
West of Alamein	380
Honor Regions	190
Last Hurrah	145
Red barricades	225
Code of dushido	275
Gunslinger	280
Croix de guerre	380
Kampfgruppe Peiper II	265
Kampfgruppe Peiper I	265
Streets	170
Hedgehog Hill	115
A.S.L. Annual #2	165
A.S.L. Annual #5	165
Action Pack #1	165
Pegasus Bridge	380
Squad Leader maps 01 to 43	45
Le Fau-Treux	245
Critical Hit! - Tanks	120
O.R.A.C. Pack 1	125
• The Battle of the Fair	85
• Defeating Enemy Armor	85
• Primrose Bridge Platoon	225
Squad leader	225
Crossed Rivers	225
Crescendo of doom	225
Up Until you Victory	255
Gl Front (Squad Lead cards)	255
- Bonus	255
"1776"	360
Advanced third reich	375
Rising Sun	380
Ar Air Force - endless Comb.	290
Attack subs	150
B17	175
Battle of the bulge	155
Break through Germany	155
Empire in arms	275
Fire power	225
Flat top	340
Fight leader	255
Geronimo	295
Guadalcanal	190
Guerrilla	190
Hunter-Killer	225
Here comes the Rebels I.D.F.	285
London's Burning	265
Lufwaffe	225
Main Battle Tank	225
Matt Watkins	265
Musings	225
Napoleon's battles	265
New World	190
Panzertank	175
Panzersoldat	205
Patron's best	150
Raid on Glatzberg	195
Pailon	195
Roads to Gothenburg	265
Siege of Jerusalem	265
Stonewall inn valley	265
Stonewall Jackson's way	265
Stonewall Last Battle	190
Storm over Amherst	190
Son of D Day	195
Tac Air	195
Tac Air Third Reich	225
Thunder at Cassino	210
Turning point Stalingrad	190
War & Poacea	265
We live the war	170
Wooden ships & iron men	170
VICTORY GAMES	
Across five avails	245
Carnor	215
Conquer America	265
Civil war	299
Flashpoint : Galan	180
Hell's highway	180
Korean War	190
Lee vs Grant	190
N.A.T.O.	135
Omaha Beachhead	135
Open Road to Berlin	265
Pacific war	180
Pax britannica	265
Second Vietnam	265
Third Reich	270
Sixth fleet	225
Seventh fleet	225
Shell shock	265
Toku no sensei	265
CLASH OF ARMS	
6 Days of Golan	248
1807 - The Eagles turn East	299
Achtung Spies	195
Army of the North	275
Autumn of Glory	299
Bordoino '41	225
Campaign of Robert E. Lee	299
From Golan to Sinai (CoA)	150
Rommel's Battles (CoA)	130
Command at sea	455
Ruler's Game	299
- Scenario	105
- Ship data	130
- Counter Sheets	105
- Rules & Command	105
- Player's handbook	35
No sailor but a fool	189
Supermarine	375
Scenario	130
Datta annexes	130
- Counter Sheets	105
Edelweiss	269
Imperial returns	190
Flirt & Steel	189
From Valmy to Waterloo	270
Harpoon '48	365
Player's Handbook	280
• Home Before Leaves Fall	299
Kolin, Fredrick's first defeat	275
a la bataille d'Auerstaedt	275
La bataille de Mont St. Jean	275
La bataille des quatre bras	265
La bataille de Colina	330
La bataille de Muret	265
La bataille de Torgau	360
La bataille d'Alburne	245
Landships	245
La bataille de Command	245
Marching through Georgia	165
Napoleon at Leipzig (Gold)	265
Over the river	265
Prussian Disaster	270
The King's War	270
The speed of heat	299
The War for the Union	299
COLUMBIA Games	
Quebec 1759	240
Rommel in the desert	289
East front	289
West front	289
- Med front	289
- Volga front	289
- Euro Front	289
Napoleon - Waterloo	289
Bobby Lee	289
• Sam Grant	289
DECISION GAMES	
Across Suez	245
Artillery	275
Barbarosa	380
Battle for the Ardennes	380
Battle for Germany	380
Battle over Britain	380
Blue and Grey	225
Cobra	225
Empires at war	275
Emphirist	380
Firefight	380
Four battles of the ancient I	265
First battle of the Marston	265
Krieg (WW II)	170
Leningrad	115
Lords of the Sierra Madre	165
Napoleon First Battles	165
Napoleon's Last Battles	165
Rebels & Redcoats! ou II	165
Seven Days Battles	165
The Alamo	165
The Forgotten War (Korea)	165
Wellington's Victory	165
World War One	165
30 Years War Quaid	165

00 Victory in Normandy

[illegible]

,00

[illegible]

La " > " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 16/04/97 et le 15/05/97 sont indiquées par un * - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

LE 21 JUIN 1997
C'EST L'ÉTÉ, LA FÊTE
DE LA MUSIQUE, ET...

LA FÊTE DES JEUX

À

Bordeaux

avec

-20 %

sur tout

le magasin et des
**PROMOTIONS
SPÉCIALES**

tout au long
de la journée



162 rue Sainte
Catherine
33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03

Oriflam

Le lapin blanc a frappé particulièrement fort à Metz, mais cette fois, c'est promis-juré, ces dates sont définitives.

- **Elric** : *L'atlas des Jeunes Royaumes* sera là en juillet, avec un panorama très complet du continent occidental du monde d'Elric.
- **Hawkmoon** : Le recueil de scénarios ne sera pas là avant septembre, au mieux. Encore un jeu auquel on ne jouera pas sur la plage !
- **Mekton Z** : *Mekton Z+* est repoussé à octobre.

Ormékiane Productions

- **Elékasé** : *Terre* est une extension surprise, qui est allée directement à la case Coups d'œil, sans passer par cette rubrique. Cela se fait rare, par les temps qui courent. Donc, présentation p. 12, et encore bravo !

Sans Peur et Sans Reproche

- **Atlantys** : L'écran arrive d'un moment à l'autre. Ce sera un « trois volets », accompagné d'un scénario de 16 pages.
- **Némésis** : *Les héritiers de Kadesh* s'est fait attendre, mais devrait être arrivé ou ne plus tarder. On en reparle plus longuement le mois prochain. Le deuxième titre de la gamme est prévu pour septembre ou octobre, et sera une sorte de « Viêt-Nam dans l'espace ». Ça promet d'être gai et riant...
- **Soirée enquête** : *Les salauds se cachent pour mourir* est repoussée à fin juin. Le thème donne envie : après un casse qui tourne mal, un groupe de mafiosi est assiégé dans sa planque par une horde d'agents du FBI...

Siroz Productions

- **Bloodlust** : *Vengeance !* devrait être là, si tout va bien. Assisterons-nous au match titanesque lapin blanc contre armes-dieux ?
- **Nightprowler** : Un supplément se dessine à l'horizon de la rentrée, construit autour des romans parus chez Khom Heidon.
- **SUR LE FEU** : Si on vous dit qu'une troisième édition de *Magna Veritas* est en train de mijoter sur le bureau de Croc, ça vous fait plaisir ? Eh bien, à nous aussi !

L'actualité des jeux

LE FOURRE- TOUT LUDIQUE

Chaosium

- **Pendragon** : On est sans nouvelles de l'*Arthurian Companion*. Watson, je suis formel, nous avons affaire à un lapin blanc qui aime la lecture et l'histoire médiévale...

Fleuve noir

- **Royaumes oubliés** : Le titre, *Elminster, la jeunesse d'un mage*, nous dit tout ce qu'il y a à savoir – c'est-à-dire qu'il y est question des premières aventures d'un magicien... en oubliant de préciser qu'Elminster est aux Royaumes oubliés ce que Gandalf est aux Terres du Milieu. Tout de suite, ça devient plus intéressant !
- **Ravenloft** : *La baronne sanglante* est l'histoire, pas follement optimiste, d'une jeune fille qui veut récupérer les domaines de son père, dont elle a été privée par un vil usurpateur. C'est sympa à lire, mais difficilement adaptable en jeu.
- **Shadowrun** : Sachant que le dernier roman paru dans cette collection s'intitule *Nosferatu*, devinez l'identité du grand méchant ? Ceux qui ont trouvé ne gagnent rien, c'était trop facile. A part ça, c'est un bon petit roman, qui se passe à Londres.

Musique

- **Grendel records** : *Heroic fantasy, vol. III* contient une heure de musique, parfois un peu répétitive, mais qui sonoriserait agréablement un partie de méd-fan grandiose et mouvementée.
- **Variations ludiques** : La première fournée d'*Instants ardents* est épuisée, et un nouveau tirage vient de sortir. C'est également de la musique d'ambiance médiévale-fantastique (avec un accent sur « fantastique »), mais c'est réalisé par plein de groupes différents, et tout le monde y trouvera son bonheur.

Vidéo

- Allez, une petite excursion du côté des images qui bougent !
- **Kaze Animation** : Les *chroniques de la guerre de Lodoss* continuent leur petit bonhomme de chemin. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore, c'est une campagne d'AD&D directement transposée en dessin animé. Quant à *Bubblegum Crisis*, c'est une série cyberpunk sympa, et j'en parle parce que le jeu de rôle est disponible chez Talsorian.



MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Ars Magica** : *Parma Fabula* est arrivé. Il est moins laid que le jeu, essentiellement parce qu'il est plus difficile de faire un truc abominable avec un écran et un petit livret qu'avec un gros jeu de 300 pages. A ce propos, une édition à couverture rigide d'*Ars Magica* est parue. Hélas, l'intérieur n'a pas bougé d'un iota. Le premier supplément s'appellera *Hedge Magic*, et il y sera question des sorciers « hors ordre d'Hermès ». On va être optimiste et dire qu'il devrait être là d'ici la mi-juin...

BTRC

● **Guns! Guns! Guns!** a droit à un Coup d'œil p. 16. Quant il l'a reçu, Philippe Rat a cru qu'on lui faisait une farce, mais le public a le droit de savoir...

Chameleon Eclectic

● **The Babylon Project** : Le jeu est critiqué p. 20.
● **Psychosis** : Ce jeu, présenté sous la forme d'un petit bouquin bleu, était sorti il y a deux ans, et avait connu une carrière... heu, confidentielle. Si ma mémoire est bonne, on y jouait des tordus plus ou moins amnésiques, dans une ambiance sainement paranoïaque. Tout ça pour dire qu'on va remettre ça avec *Psychosis II - Solitary Confinement* dans un avenir assez proche (normalement début juin, même si avec les fous, on ne peut jamais savoir).

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Cthulhu Live!* est là, et a droit à un petit tour dans l'ancre du Critik, p. 22.

La quatrième édition de *Dreamlands* est également arrivée, et pleine d'informations puisées dans les œuvres des épigones de Lovecraft. Curieusement, la plupart de ceux qui se sont intéressés aux Contrées du Rêve sont restés totalement inconnus en France. Après un premier survol, notre spécialiste est formel : c'est très bien, mieux que la traduction française des Contrées du Rêve (qui a dix ans, et correspond à la première édition américaine). A part ça, on peut signaler quelques monstres parmi les plus ridicules de l'histoire du jeu de rôle (notamment une sorte de croisement entre Dumbo l'éléphant volant et une limace sous acide), et la présence d'un dieu mineur nommé Yop. Fraise ou banane?

● **Pendragon** : *Lordly Domains* est arrivé. C'est une refonte intégrale de l'ancien Noble's Book, et il contient, entre autres bonnes choses, la vue en coupe d'un château qui pourrait servir de modèle dans pratiquement tous les jeux méd-fan.

Daedalus

● **ILS TRAÎNENT !** : *Blowing up Hong Kong*, pour Feng Shui, prend du retard. Comment dit-on « lapin blanc » en chinois?

FASA

● **Shadowrun** : Dans la série « on le croyait sorti, mais en fait non », voici *High Tech & Low Life*, qui est toujours un supplément sur les gangs de rue, et qui cette fois devrait arriver dans les prochains jours.

● **Earthdawn** : *The Blood Wood* est un supplément consacré au Bois Sanglant et aux elfes bizarres qui y vivent (incessamment sous peu, et même avant). Si vous avez *Les brumes de la trahison* (voir Coup d'œil p. 12) et que vous avez besoin de précisions

IL EXISTE DES LIEUX HORS DU COMMUN OÙ DES MONDES ÉTRANGES SE RENCONTRENT

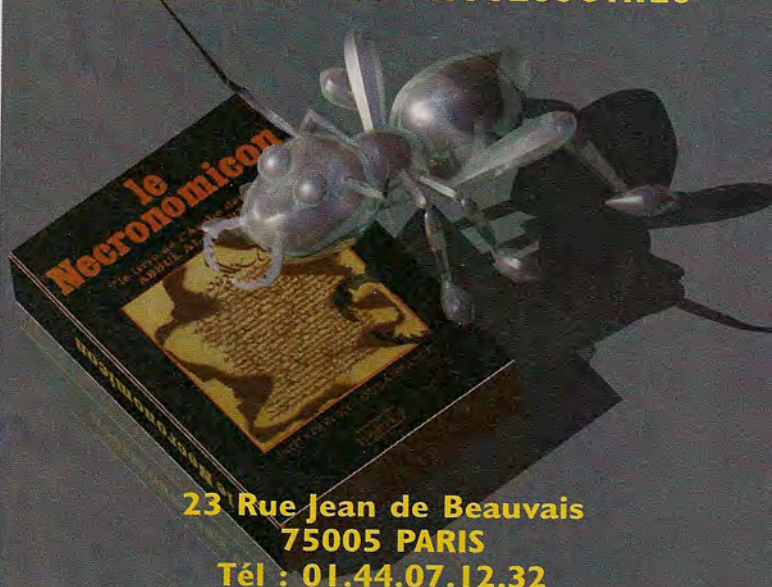
PHÉNOMÈNE.

LIBRAIRIE S.F. ET FANTASTIQUE

PARTIES D'INITIATIONS:
- Imago, Dark-Earth

JEUX NEUFS & JEUX D'OCCASION
sur place
ou par correspondance

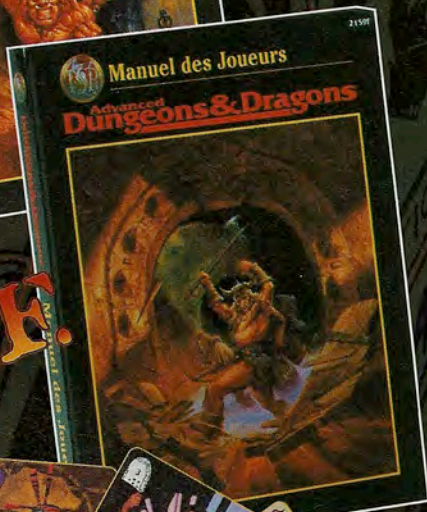
JEUX DE ROLES & DE SIMULATION
WARGAMES, JEUX DE PLATEAU
JEUX DE CARTES, TRADING CARDS
FIGURINES ET ACCESSOIRES



23 Rue Jean de Beauvais
75005 PARIS
Tél : 01.44.07.12.32

DU 4 JUIN
AU 4 JUILLET 1997

pour
tout achat
V.F.
du
ET



OU



CARTES
SPELLFIRE®
Minimum d'achat 400 F

NOUS VOUS OFFRONS
UN TEE SHIRT*
de la gamme TSR

(*) dans la limite des stocks disponibles. Offre non cumulable avec la carte de fidélité

Paris 5^e
52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

Paris 15^e
39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur



Bordeaux

162, rue Sainte Catherine - 33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03

Paris 17^e
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

Lyon
13, rue des Remparts
d'Ainay - 69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro : Ampère/
Victor Hugo

L'actualité des jeux

sur le décor, vous pouvez vous jeter dessus!

● **Battletech** : *Free World League* est un gros supplément détaillant l'armée de la Maison Marik. Ils ont de très beaux uniformes blancs et or, et une mentalité du genre « devoir, honneur, courage ». Des paladins dans l'espace, quoi...

Five Rings Publishing

● **Legend of the Five Rings** RPG tarde, mais sera peut-être là quand vous lirez ce Casus. Personnellement, ça fait des années que j'attends un bon jeu méd-fan japonisant, alors je ne suis plus à un mois près, mais ça finit par être frustrant!

Hogshead Publishing

● **Warhammer** : Un écran devrait sortir fin juin, avec un tas d'aides de jeu diverses. Pour les francophones c'est d'un intérêt mitigé, mais il y a des collectionneurs qui ne manqueraient ça pour rien au monde.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Weird Places* est paru. On y trouve une planète mal terraformée, une chapelle sur un monde désertique, une vallée pleine de non-humains barbares, deux grands bazars cosmiques... Bref, dans l'ensemble, c'est très sympa, mais un peu court.

ICE

● **Merp** : Vous êtes assis ? *Arnor* : *The Land* est sorti. Une description du royaume des Dunedains du Nord, de leurs guerres civiles, de leur combat désespéré contre le Roi-Sorcier d'Angmar, de Bree... sans oublier neuf petits scénarios et une grande carte en couleurs. Et par ailleurs, tout indique que *Northern Wastes* va arriver avant la fin juin ! Joie !

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : Le numéro 14-15 de *The Unspeakable Oath* est là, mais ce n'est pas tout ! *Realms of Shadows* est une grande campagne située dans les années

quarante. 200 pages, des aventures un peu partout dans le monde... et on en reparle dès qu'elle arrive (normalement d'ici la mi-juin au plus tard).

Palladium

● **Rifts** : *The Lone Star* est là. Cela ressemble à ce que l'on pouvait attendre : 120 pages écrit petit, avec des tas de dessins de qualité hautement variable, des abréviations partout, partout, et des tas de Texans hargneux avec de très gros flingues. Des fois, le lapin blanc se montre d'un laxisme incompréhensible, et laisse arriver des trucs qu'il aurait pu garder encore quelques mois sans que ça ne gêne personne.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *The Quick & The Dead* est arrivé (Coup d'œil p. 14). Il semble que *The Book o'the Dead* se soit perdu en route, mais le mois de mai nous apportera *Smiths & Robbards*, un supplément sur les savants fous et leurs gadgets. Fans des *Mystères de l'Ouest*, réjouissez-vous !

R. Talsorian Games

● **Castle Falkenstein** : Aux dernières nouvelles, *The Memoirs of Auberon of Faerie* était encore chez l'imprimeur mi-mai. Donc, le temps qu'il en sorte et qu'il fasse le trajet jusqu'en France... S'il n'est pas encore là, il ne tardera plus guère.

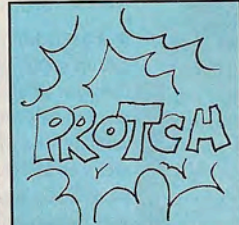
● **Cyberpunk** : *Firestorm* : *Stormfront* s'est décidé à arriver. C y jette un Coup d'œil p. 14. Pour la suite, aucune date n'est avancée.

● **Champions** : la 4th édition de cet antique et vénérable jeu de super-héros est arrivée, et a droit à un Coup d'œil p. 16.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Robots* a été réimprimé. *Gurps Reign of Steel* a droit à un Coup d'œil p. 14. Apparemment, Steve Jackson est

Monghol & Ghota



en train de se faire un trip « métal » : *Gurps Mecha*, avec des robots de combat géants, vient tout juste d'arriver.

● **In Nomine** : *Night Music*... En retard... Comme prévu... Lapin blanc... Ah non, dernière minute : c'est parce que Steve Jackson s'est fait voler l'ordinateur qui contenait tous les textes. Pour le citer : « Cette fois, ce n'est pas un coup des services secrets : le voleur n'a pas défoncé la porte ! » Suite du feuilleton le mois prochain.

Target Games

● **Kult** : Une nouvelle édition est parue. Elle est jolie, mais même notre Fabrice Colin ex national la trouve anecdotique. Quant à *Purgatory*, c'est un... supplément. Il y a des PNJ, des bouts de narration plutôt gerbatoires et quelque chose qui ressemble à l'amorce d'un scénario, mais la maquette décourage toute tentative de lecture.

● **Mutant Chronicles** : Finalement, y aura-t-il une deuxième édition du jeu ?

● **Warzone** : *Beasts of War* est le titre léger et poétique du deuxième Warzone Compendium, qui est plein de nouvelles règles, notamment sur les véhicules.

West End Games

● **Star Wars** : Au chapitre « c'est dans les vieux pots qu'on fait les soupes réchauffées », *Mos Eisley Boxed Set* regroupe sous la forme d'une grosse boîte chère, un livret de scénarios, douze figurines en plomb et le *Star Wars Adventure Journal* n° 7. L'intérêt de la chose m'échappe, mais visiblement pas aux comptables de WEG. Allez, ils ont quand même la moyenne grâce à *Cynabar's Fantastic Technology* : *Droids*, qui est le guide ultime pour les pervers qui ont toujours rêvé de jouer un droid de protocole. Quant aux MJ, ils y trouveront une cinquantaine de modèles de robots en tout genre.

White Wolf

● **Vampire - The Masquerade** : *Cities of Darkness*, vol. 1 est la réimpression en un seul gros livret

de DC by Night et New Orleans by Night, coquilles comprises.

● **Vampire - The Dark Ages** : *The Dark Ages Companion* est là, voir les Coups d'œil. Par ailleurs, à partir de septembre, les clans de vampires médiévaux seront présentés en quatre gros livrets intitulés *Libellus Sanguinis*, qui regrouperont chacun trois clans. Bonne idée, qui évite de multiplier les clanbooks et de parasiter le planning de parution pendant des mois !

● **Werewolf - The Apocalypse** : *The Silver Fangs* Tribebook tarde un peu, mais on l'espère pour les premiers jours de juin.

● **Werewolf - The Wild West** : Le jeu est annoncé pour le 30 mai, et sera donc là au moment où vous lirez ce Casus. Les extraits qu'on a réussi à se procurer sont sympathiques, mais sans plus. Il sera suivi à brève échéance d'un jeu de poker et d'un écran. Après, mystère !

● **Mage - The Ascension** : *Traditionbook Euthanatos* est victime de problèmes d'impression, et accumule du retard. On l'espère pour les alentours du 15 juin, mais plus rien n'est sûr. Il s'est fait griller au poteau par *The Book of Mirrors*, qui est le guide du Conteur pour Mage, avec plein de conseils pour les meneurs de jeu désireux de se lancer dans le plus difficile des cinq jeux du Monde des Ténèbres.

● **Wraith - The Oblivion** : Finalement, après une deuxième lecture, il y a des choses à tirer du *Guildbook* : *Haunters*, même si ce n'est pas un chef-d'œuvre.

● **Changeling - The Dreaming** : La deuxième édition de *Changeling* doit arriver en août, pour la GenCon. D'ici là, vous pouvez vous rabattre sur *The Enchanted* (paru). Ce petit livret est consacré aux mortels qui cohabitent avec les changelins. C'est le premier volet d'un trip « assistants des bestiaux surnaturels », qui devrait nous valoir *Ghouls* pour Vampire (en juin), *Kinfolk* pour Werewolf, *Sorcerer* pour Mage et *Medium* pour Wraith (tout ça d'ici la fin de l'année).

● **Et des T-shirts** ! Ce mois-ci, les bonnes gens de WW sortent une série de T-shirts Vampire, consacrés aux clans du Sabbat et aux clans « indépendants ». C'est d'un goût exquis, comme d'habitude.



Les produits sur 3615 Casus rubrique NEW



VENTE PAR CORRESPONDANCE

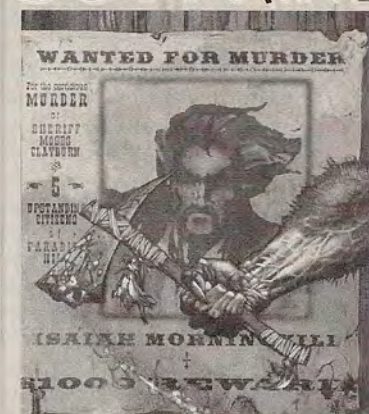
BP 47 • 33036 BORDEAUX Cédex
Tél. 05 56 79 70 98
Fax 05 56 79 71 00

Catalogue sur simple demande
Vous y trouverez un choix énorme de jeux de rôle, cartes, wargames, plateaux, figurines... à des prix Temple du jeu !

AQUILON (Weatherlight)

La toute dernière extension de magic
La boîte de 36 Boosters
+ 5 Cartes Rares Collector's
+ 15 Cartes Uncommon Collector's
+ Frais de port

569F! (en VF ou en VO)



WEREWOLF WILD WEST

115F
FRAIS DE PORT INCLUS !

FORMULE DÉ
Nouvelle Version
179F
FRAIS DE PORT INCLUS !



NOS MAGASINS

BORDEAUX	BORDEAUX	LYON	NANTES	RENNES
62 RUE DU PAS ST GEORGES	57 Crs ALSACE LORRAINE	118 COURS GAMBETTA	8 RUE DE L'HERONNIERE	14 RUE DUPONT DES LOGES
Tél 05 56 44 61 22	Tél 05 56 79 70 98	Tél 04 72 73 13 26	Tél 02 51 84 05 05	Tél 02 99 30 35 35

MAIS AUSSI (FRAIS DE PORT INCLUS) :

- ☐ BABYLONE 5119F
- ☐ BATTLE NORTH AFRICA ...215F
- ☐ DARK AGE COMPANION ...89F
- ☐ QUICK & THE DEAD125F
- ☐ ENCYCLOPEDIE MAGIC VF...132F
- ☐ PORTAL (Magic)
- BOITE DE STARTERS649F
- BOITE DE BOOSTERS569F
- ☐ AQUILON (Magic).....569F
- ☐ WEREWOLF WILDWEST...115F
- ☐ FORMULE DÉ.....179F

BON DE COMMANDE CB 106

A découper ou recopier, cochez les jeux commandés, et à retourner AU TEMPLE DU JEU BP 47 - 33036 BORDEAUX Cédex. Passez votre commande par téléphone au 05 56 79 70 98 ou par Fax au 05 56 79 71 00. Offre valable jusqu'au 5/07/97 uniquement par correspondance

TOTAL _____ F, Paiement par :
☐ Chèque ☐ Mandat Postal
(A l'ordre de FANTASTIC TOYS impérativement)
☐ Carte Bancaire N° _____
Expire le : _____
NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CP _____ VILLE _____



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

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

POUR EARTHDOWN, EN V.F.

Les Brumes de la Trahison

Pas trop tôt !

il aura donc fallu attendre presque un an depuis la traduction d'*Earthdawn*, pour voir enfin arriver le premier supplément en français. Ça fait un peu longuet, surtout lorsqu'on sait qu'*Earthdawn*, jeu peu original au départ malgré quelques bonnes idées, ne prend sa vraie dimension qu'au fil de suppléments qui, au final, finissent par lui donner un réel attrait. Autre étrangeté, le choix de l'éditeur pour ce premier supplément s'est porté sur une aventure d'introduction, ce qui aurait été cohérent peu de temps après la parution du jeu, mais l'est moins maintenant. Les aléas du retard sans doute...

Les Brumes de la Trahison se présente donc comme une campagne d'initiation, pour des personnages de cercle 1 à 3, en 90 pages aérées et sous une couverture rigide (bonne idée). Le scénario, très linéaire, est divisé en « rencontres » qui sont autant de petits chapitres clairement exposés, de façon à faciliter le travail du MJ. L'aventure permet de découvrir les éléments fondamentaux d'*Earthdawn* : un monde de violence facile et de peur, avec les Horreurs, les visées hégémoniques de l'empire théran, la sorcellerie, etc. Les personnages doivent se rendre chez les elfes de Bois de Sang, un peuple étrange, hautain et majestueux, défiguré par les épines qui percent sous leur peau.

Les Brumes de la Trahison s'avère être une honnête introduction à *Earthdawn*, dont la principale qualité est la facilité qu'il y a à la faire jouer. En espérant que la suite du programme comprendra quelques suppléments de background tels la boîte consacrée à Barsaive par exemple.

Serge Olivier

Un supplément en français
pour *Earthdawn* édité
par Descartes Éditeur.
Prix : 119 F.



POUR ELÉCKASÉ, EN V.F.

Terre

L'ultime dénouement

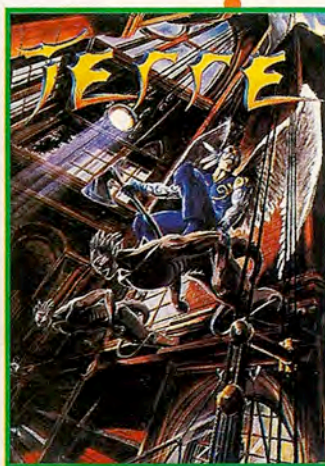
L'apparition inattendue de *Terre* met un terme à quinze mois d'attente durant lesquels les MJ d'*Eléckasé* ont dû inventer mille excuses pour faire patienter leurs joueurs. La dernière pierre de l'édifice n'en demeure pas moins une réussite. Fidèle à la formule consacrée, ce cinquième supplément nous propose la description d'une terra incognita ainsi que les trois derniers épisodes de la campagne des *Joyaux-Étoiles*.

Terre est présenté comme le récit du colporteur Zlavelin d'Orlan-Zéry, qui nous livre les secrets d'un continent situé au sud des terres de Huruk et de Thanrk, par-delà la mer des Brumes. Cet exposé s'attache en premier lieu à la géographie de Sargenne, avant de s'intéresser à ses différents peuples, à leurs croyances et à leur magie élémentaire. Celle que l'on surnomme l'île des Éléments est une terre qui se démarque sensiblement d'*Eléckasé*, à tel point que le comportement de vos héros risque de leur attirer bien des ennuis.

L'atlas de Sargenne se poursuit avec les trois derniers épisodes de la campagne des *Joyaux-Étoiles*. Fidèles aux indications d'Ouvièle, la Femme aux cent visages, nos héros prennent la mer en direction du sud dans l'hypothétique espoir de retrouver les pierres qui leur permettront de retarder l'échéance de l'Armagedon. Contre toute attente, la mer des Brumes s'ouvre sur deux îles mystérieuses dont ils devront percer les secrets avant de pouvoir espérer atteindre leur but. L'épreuve qui les attend dans la région des lacs étoilés de Saliss ne sera cependant qu'une étape dans leur quête. Bien entendu, la récompense sera largement à la mesure des dangers rencontrés même si, à bien y réfléchir, elle risque de surprendre. *Terre* ne conclut pas seulement la campagne des *Joyaux-Étoiles*, il ouvre surtout de nouvelles perspectives d'aventures aux maîtres de jeu qui auraient épuisé finalement les richesses d'*Eléckasé*. Ce second souffle providentiel se justifie grandement par la qualité de la campagne qui ne laissera personne indifférent, pas même le Pendule ou les Entités.

Michaël Croitoriu

Un supplément pour *Eléckasé*
en français édité par
Ormekiane Productions.
Prix : 140 F.



POUR VAMPIRE : THE DARK AGES, EN V.O.

Dark Ages Companion

Un buffet bien garni...
avec de trop petites parts

Ce gros livret, très attendu, contient un peu de tout, pour tous les goûts. C'est à la fois sa grande force et son plus gros défaut : on est sûr d'y trouver quelque chose d'intéressant, mais c'est un peu frustrant d'acheter un supplément de 190 pages pour n'en exploiter que 20, 30 ou 40. À côté de ça, comme tout le monde n'y prendra pas les mêmes choses...

Donc, on y trouve, selon un classement rapide et tout personnel :

- Du pas terrible : Ouvrir le supplément sur 25 pages de BD est surtout un bon moyen d'économiser l'écriture de 25 pages de texte. Les nouvelles lignées n'ont rien de bouleversant, les pouvoirs des niveaux 6 à 8 sont toujours aussi monstrueusement grosbills, et le bestiaire contredit les caractéristiques déjà données dans le premier *Vampire*.

- Du très correct : La perspective de lire un chapitre de règles optionnelles sur le combat ne m'enthousiasmait carrément pas. Eh bien, qu'on se le dise, les règles sur le combat de masse sont très bien ! Les diverses règles sur les démons ne s'imposaient pas franchement, mais maintenant qu'elles sont là, il serait dommage de ne pas les utiliser. Faut pas gâcher... Même chose pour le petit topo sur les êtres féériques.

- Du plutôt bon : Le chapitre qui détaille les « Voies », les codes moraux des vampires, est bien écrit et contient pas mal de bonnes idées. De même, les 80 pages de background sont aussi bourrées de renseignements précieux, même si elles contiennent leur part d'erreurs et de simplifications historiques (sans oublier quelques trucs carrément faux, mais qui font bien dans un « dark medieval world », comme l'ordre d'assassins au service direct du pape). En définitive, ce *Companion*, même s'il est bien écrit, bien réalisé, bien illustré, bien... tout, ne soulève pas l'enthousiasme. Si vous débutez à *Vampire : The Dark Ages*, réservez-le au moment où vous aurez pris un peu de bouteille. D'ici là, investissez dans *Constantinople by Night*. Pour l'instant, c'est le meilleur supplément de la gamme, et de très loin.

Tristan Lhomme

Un supplément en américain
édité par White Wolf. Prix : environ 170 F.



Vente Par Correspondance
BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

Technical Manual	104	Ilari: The Mistress of the Void	
Duelist Handbook	104	Beyond the Pale	
Field Guide North 1 ou 2	78	The 2nd Directorat	
Field Guide South 1 ou 2	78		
Bodipod Sourcebook	99	NEPHILIM 2	
Computer Compendium	120	St. Oct. 1, 2 ou 3	
System Rebuild	120	Le livre noir	
Northern Vehicle Comp.	125	Les Arturades	
Southern Vehicle Comp.	125	Ecran Nephilim II	
		Sécheron	
		L'Assassin Fugitif	
		Les Arcanes de l'A.B.	
		Romans	
		L'apprenti	
Les Hétiers de kadesh	151		
		Nightprowler	
Imago	180	Noir: The Film Noir RPG	
Chroniques Project Nexus	135	Over The Edge 2nd Ed.	
		Forgotten Lands Adventures	
In Nomine / Magna Veritas 208		Palladium RPG 2nd Ed.	
Skyrimers of Jorune 3rd Ed. 136			
Atos Jorune	122	Pendragon	
The Gire of Salpas	87	Montagnes Sauvages	
		Land of Gears	
J.R.T.M. 2ed	213	Lordly Domains	
Témoins des Terres du Milieu	161	Arthurian Companion	
L'Ecran du JRTM	58		
La Carte du JRTM	58	Polars	
Créations Terres du Milieu	84	Ecran	
Moroi	12	Carte	
Les Rangers du Nord	12	Le Guide des Profondeurs	
La Lomen	108		
Isengard	108	Psychosis II Solitary Con.	
Les Enes de Fangorn	108		
Les Cavaliers de Rohan	108	REVE DE DRAGON	
Le Royaume de Cardolan	110	Du Voyage et des Voyageurs	
Rivendell	63	Chateau Dormant	
Les Voleurs de Tharbad	63	La Ballade de Harpschard	
Aux Portes du Mordor	63	Uniréine	
Aussaux de Dol Amroth	63		
La Porte des Gobelins	66	Rifts	
Ruine	66	Rifts Sourcebook	
Valor & Malice	98	England	
		Afr.	
MERP II 2nd	128	Mercurians	
Elves	128	Japan	
Angmar	160	South America 20	
Mirkwood	160	The Juicer Upstairs	
Southern Gondor People	141	Index & Adventures	
Southern Gondor Land	141	The Coddion War	
Amor: The People	192	Love Sex	
Amor: The Land	174	World Book 14 : Spirit West	
Deluxe Lord of the Ring Map	70	World Book 14 : Spirit West	
Northern wastes	70		
		Rolemaster	
Kult	227	Manuel des Combats	
Ecran	94	Manuel des Pens et Comp.	
Tarotcum	132	Manuel des Sarm	
Le Livre des Ténébres	180	L'Ecran de RM	
Los Angeles Dialects	104	Créateurs & Trésors	
Metropolis	161	Compersion I	
Au delà des Limites	112	Compersion II	
La cour, l'esprit et l'âme	112	Compersion III	
G du Conjureur 1 ou 2	112	Compersion IV	
G du 2nd ED	133	L'Horreur d'Origine	
Judas Grail	87	Compagnon du Combattant	
Le Monde de Murphy	179	Compagnon du Mage	
		Rolemaster 5th Ed.	
Legend of the 5 Rings RPG	168	Arms Law Standard Revised	
GMP Pack	168	RM Player Guide	
Loup-Goran	179	Rolemaster Spell Law 3rd Ed	
Loup-Ar	179	Rolemaster Talent Law	
Loup-Ar	179	Races & Cultures I	
Rite de Passage	99	Races & Cultures	
La Voie des Loups	102	Weapons Law	
Rage sur New York	120	Rolemaster Annual 96	
Le Livre du Loup	128	Black Ops	
Carnet Lameux de Pouvoir	145		
Le livre du Conteur	141	Runequest	
Werewolf 2nd Ed.	TEL	Trolls	
Werewolf Screen 2nd Ed.	50		
Tribesbook (le volume)	50	Shaan	
Project Twilight	40	Le Livre de Schemes	
Frack Legion	60	Ecran	
Rage Across the World Vol 1	101	Shadowrun 2nd Ed	
Warriors of the Apocalypse	66	Ecran Shadowrun	
Black Laboratory	55	Le Guide de Seattle	
Sleem Strides Tribesbook	55	Le Grimoire	
Arts, Magic	101	Le Démon dans la bouteille	
Rage Across the World Vol 2	101	Guide de l'Ankou	
Werewolf Chronicles Vol 1	91	Les voleurs de narquoises	
Bastet	91	La Dame de Coeur	
Nawisho	60	Nations Américaines d'Origine	
Silver Fangs tribe Book	50	Alerte Rouge	
Werewolf Fangs tribe Book	50	Evénement	
Werewolf Wild West RPG	141	Tai Tanguo	
Pocker Deck	66	Des Pours et des Ombres	
		Chien de Guerre	
Mage, le livre des règles	179	Street Samurai Catalog	
L'Ecran + une aventure	63	Shadowtech	
La Trame du Destin	67	Gibbertechology	

C.B. ou en Contre
numéro et dans la limite

FRAIS DE PORT

- GRATUIT pour toute commande supérieur à 450F (Franco)
- Colissimo (48H) 35F • Contre Remboursement + 35F
- DOM TOM 49F

COMMANDES

- Par Courrier, accompagné d'un chèque ou mandat du montant de la commande
- Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre Remboursement
- Nos prix sont valables jusqu'au prochain numéro et dans la limite des stocks



POUR GURPS, EN V.O.

Reign of Steel

SkyNet for President !

Et voilà ! A force de tout confier à des mégaordinateurs ou à des robots sous prétexte qu'ils ne se trompent jamais et qu'ils nous permettront d'obtenir rapidement la société idéale, ce qui devait arriver est arrivé ! En 2046, ces chers tas de ferraille se sont révoltés et nous ont mis, à nous, fragiles agglomérats de chair et d'os, une branlée qui restera dans les annales ! On est sur la Terre, au XXI^e siècle, et ces satanées machines se sont partagées le monde en 18 zones, façon Torg. Et nous, les humains, nous n'avons pas vraiment le choix : ou on trime dans de modernes camps de concentration ou on prend le maquis. Remarquez, au final, ça revient au même : on crève pareil...

On ne présente plus les extraordinaires suppléments de Steve Jackson Games. Quel que soit le thème que vous envisagez de traiter dans une campagne, il y a toujours un p'tit Gurps pour donner un coup de pouce à votre imagination.

Le dernier en date, *Reign of Steel*, n'échappe pas à la règle. Comme toujours, c'est du tout bon. Vous cherchez un grand méchant vilain ordinateur qui a pris le pouvoir pour votre nouveau système stellaire ? Vous l'avez ! Vous envisager de surprendre vos joueurs avec un nouveau type de robot de combat ? Il y en a plus de 30 ! Vous paniquez car leurs personnages veulent à tout prix investir la fabrique de droïds VisetBoulon Inc, ce qui n'était pas prévu ? Rendez-vous page 89 et suivantes ! Vous jouez à *Deleator* (pub gratuite, voir CB n° 104) et vos joueurs insistent lourdement pour savoir à quoi ressemble l'avenir ? No problemo !

Bref, vous l'avez compris, j'adore ce supplément. Non seulement il a le mérite de faire un tour quasi complet de la question et de nous fournir un background cohérent et intéressant pour une bonne petite campagne estivale sur le thème de Terminator/Robocop, mais c'est aussi une véritable mine d'informations pour tous les jeux de SF, tant au niveau matériel pur qu'en ce qui concerne les propositions de scénarios. Si le sujet vous branche, il est chaudement recommandé, vraiment...

Philippe Rat

- Un supplément en anglais pour Gurps édité par Steve Jackson Games.
- Prix : environ 150 F.



POUR CYBERPUNK, EN V.O.

Firestorm Book 1 : Stormfront

En route pour Cyberpunk 3 !

Le 15 novembre 2021 : l'International Handelsmarine Aktiengesellschaft annonce sa banqueroute. Dès lors, la CINO et l'OTEC, les deux autres majors de la technologie nautique, n'ont qu'une obsession : mettre la main sur leur concurrente moribonde afin de s'assurer une position dominante sur le marché. En quelques jours, les événements – violents – se précipitent, qui voient les mégacorpos Arasaka et Militech signer chacune avec l'un des deux belligérants. Ainsi s'engage le quatrième conflit corporatiste de l'ère Cyberpunk...

Stormfront contient les deux premiers épisodes d'un background-campagne en deux volumes assurant la transition vers la troisième édition de *Cyberpunk* (programmée pour août prochain). « Background-campagne » ? Parce que le supplément, avec ses infos sur les principaux antagonistes et sa chronologie du conflit, invite à ne pas se limiter aux missions ponctuelles qui y sont proposées. Libre au meneur de jeu de choisir quand et comment lier le destin de ses PJ préférés à l'évolution de cette embrouille planétaire. En cela, il est aidé par une liste d'occupations (du pilote de sous-marin à l'assassin), de compétences et d'équipements nouveaux (confinant parfois au James Bondesque), sans oublier les règles de combat sous-marin. Et si les PJ ne savent pas « nager », des centres d'entraînement leur proposent un recyclage intensif.

Ainsi, de l'Océan War opposant les deux géants de la Nautitech (entre *Abyss*, *Waterworld* et *A la poursuite d'Octobre rouge*) à la Shadow War que ne tardent pas à se livrer Arasaka et Militech, il y a de quoi entamer une campagne de longue haleine. Les divers plans fournis (colonies minières sous-marines, bases militaires, Q.G...) sont autant de supports pour des scénarios résolument orientés action.

Et c'est un peu là que le bât blesse. Difficile, en effet, de mêler son bon vieux Rockerboy idéaliste aux événements en cours. Le quatrième conflit corporatiste, qui est une véritable guerre qui se respecte, ne se règlera pas à coups de guitare. Bah, au diable la poésie quand le supplément est bon !

Mehdi Sahmi

- Un supplément pour Cyberpunk en américain édité par Talsorian.
- Prix : environ 170 F.



POUR DEADLANDS, EN V.O.

The Quick & the Dead

Pour quelques dollars de plus...

il y a dans *The Quick & the Dead* tout ce l'on est en droit d'attendre d'un play handbook digne de ce nom : nouvelles règles, nouvelles règles, nouvelles règles, nouvelles règles, nouvelles règles, nouveaux archétypes, nouvelle forme de jeu... nouveaux trucs et nouveaux machins que les auteurs n'auraient jamais pu inclure dans le bouquin de base parce que, vous comprenez, il n'y avait pas de place, ou alors il aurait fallu écrire plus petit et plus vite. Pas question. Okay, c'est bien mignon, se dit le fan de base doté d'un cerveau en état de marche, mais moi, j'aimerais bien aussi un peu de contenu. Sens, quoi. De la matière. De ce point de vue, on aura du mal à s'estimer lésé : 94 pages de background, dont 30 réservées au seul Marshal, sur un total de 144. On y apprend tout ce qu'il faut savoir sur la guerre des Barons du Rail, les élections des principales instances judiciaires, avant de s'embarquer dans une virée sans retour vers l'Ouest sauvage (vallée de la Mort, Grand Canyon, territoires sauvages, etc.) et ses cités les plus typiques (Deadwood, Dodge City ou Tombstone), plans détaillés à l'appui. Une certitude : il y a là de quoi jouer pendant dix heures. Toute la partie accessible aux joueurs est rédigée sous la forme d'un guide. Dans les pays anglophobes, ça doit être très sympa de donner ça aux joueurs et de les laisser se débrouiller avec. Ici, ça implique nos petits chéris maîtrisant parfaitement l'américain, parlant de *Deadlands*, ce qui n'est pas forcément gagné. Un truc amusant : chaque passage du guide renvoie à un paragraphe réservé au MJ, où on lui explique la réalité telle qu'elle est vraiment, et pas telle que les joueurs croient la connaître, les pauvres. Au final, le premier « vrai » supplément de *Deadlands* est à la hauteur de son géniteur – y compris, hélas, au niveau du prix (le hardback, ça finit par chiffer). Mais si la relative « légèreté » du background rebutait un peu dans le livre de base, vous n'avez plus, désormais, la moindre excuse pour ne pas vous y mettre.

Fabrice C.

- Un supplément pour Deadlands, édité en américain par Pinnacle Entertainment. Prix : 230 F.



Nos Boutiques vous accueillent

JEUX DE ROLES

AD&D VF et VO

Guide du Joueur	237F
Guide du Maître	203F
Ecran du Maître	69F
Bestiaire monstrueux	182F
Mythes et légendes	142F
Recueil de Magie	128F
Feuille de personnage	70F
Manuel des Paladins	159F
Manuel des Elfes	159F
Manuel des Humanoïdes	159F
Armes et Equipement	135F
Dieux des Monstres	135F
L'épave du magicien, voleur,	
Clerc ou Guerrier	54F
Le Monde T.S.R.	187F
New player's Guide	148F
New Dunge Master gu.	112F
Skills & Powers	112F
Spell & Magic Play Op.	120F
Sages & Specialists	112F
Night Below	171F
A Hero's Tale	74F
Rod of the 7 parts	171F
Annual MC III	112F
World Builder's Guide	115F
Tales of the Comet A.	171F
Wizard Comp. 1 ou 2	149F
The Sea Devils Monstr.	112F
Evil Tide Monstrous	52F
ROYAU. OUBLI 2 éd	NC
Selenae	74F

Aventures des R.O.	133F
Monstres des R.O.	133F
Monde des Elfes Noirs	144F
Draconicon	119F
Ruines de Monts Prof.	275F
Elves de l'Eternelle Ren	159F
"Marco Volo".Départ	61F
"Marco Volo".Voyage	61F
"Marco Volo".Arrivée	61F
Catacombes de Soirée	69F
Empires de la Côte	102F
Forgotten Realms II	166F
Faith & Avatars	112F
The North Camp	149F
Hero's Lorebook	112F
Volo's Gu. all Magical	112F
Netheril: Campaign	149F
Powers & Pantheons	149F
Prayers from Faithful	112F

BIRTHRIGHT	165F
Blood of enemies	85F
Players secrets :	
Halskap, Khourane,	
Tuarhivel, Sjorvik	41F
Rjurik Highlands	115F
Nval Battle Syst	58F
Legends of hero kings	112F
Havens of Great Bay	115F
Hogunmark	52F
King of Glantdowns	74F

DRAGONLANCE	
The 5th Age RPG	140F
Heroes of Steel	100F
Legacy of Raislin	112F
Heroes of defiance	112F

AMBRE	237F
Tarot d'Ambre	199F
Chevaliers d'Ombres	237F

APPEL de CITHULHU	72F
Ecran	104F
Manuel du Gardien	151F
Manuel de l'investigat.	109F
Cithulu Live	109F
Les extensions en vf & vo	Tel

ATLANTYS	227F
----------	------

ARS MAGICA	90F
Ecran Ars Magica	192F
Ars 4th Ed.	192F
Les extensions en vf & vo	Tel

BATTLETECH 4th	160F
BattleTech Map #5	96F
Les extensions en vo	Tel

BITUME	137F
--------	------

BLOODLUST	223F
Ecran	89F
Chroniques Sanglantes	120F
Romans	47F

BUBBLEGUM CRISIS	153F
------------------	------

CHANGELING	246F
Ecran	104F
CHANGELING	144F
Book of Storytellers	104F
Freehold & Hidden G.	86F
Autumn People	69F
Nobles: Shinning host	69F
Immortal Eyes	86F
Immortal Eyes 2	86F

JRTM 2nd Ed.	213F
Ecran JRTM	64F
Carte des TdM	64F
Créatures des TdM	84F
Mona	112F
Trésors des TdM	163F
Ruines Hantées Dun.	69F
Valar & Maïar	137F
Deluxe L. of Ring Map	77F
Les extensions en vf & vo	Tel

KULT	227F
------	------

MARSEILLE

7, cours Lieutaud
tél : 04 91 48 25 43

Court of all Kings	86F
Troll KithBook	69F
Player's Guide	126F
Isle of the Mighty	126F
Slaugh KithBook	69F
The Enchanted	93F
Chateau Falkenstein	237F
Ere de la Vapeur	151F
Auberon of Faeries	128F

CONSPIRATIONS	161F
Ecran + Scénario	94F
Al Amarja	113F

DOSSIERS X	Tel
CONSPIRACY X	160F
Screen	96F
Aegis Handbook	128F
Nemesis	103F
Cryptozology	115F

CYBERPUNK	225F
Ecran	84F
Chrome 3	137F
Home of the Brave	156F
Les extensions en vf & vo	Tel

LAGE des TENEBRES	197F
L'Ecran	81F
DARK AGES	160F
Ecran Dark Ages	58F
Storyteller's Secrets	87F
Constantinople	87F
Chantbook Cappadocian	69F

DARK EARTH	265F
------------	------

DEADLANDS Deluxe	192F
Marshal Law: screen	96F
Weird Wallin's CD	96F
The Quick & The Dead	160F
Book o' the Dead	128F
Perdition's Daughter	32F
Independence Day	32F

EARTHDAWN	275F
Accesso. du Maître	107F
Les Brumes de la Trahison	113F
Arcane Mystères Barsaive	96F

ELECKAZE	209F
Ecran	89F
Carte géographique	55F
Armageddon	138F
Terre	133F

ELRIC	236F
Ecran Elric	94F
Melniboné	217F
La nef des fous	127F
Versets Impies	133F
Est Inconnu	132F
Les extensions en vf & vo	Tel

FENG SHUI	192F
Marked for Death	83F
Back for Seconds	89F
Blowing Up Hong Kong	96F

FADING SUNS	160F
Screen & Weapons	77F
Byzantium Secundus	115F
Forbidden Lore: Techno	109F
Lords of Known World	115F
Weird Places	84F

GUILDE	255F
Ecran Guilde	85F
Les Carnets pourptes	76F
Les Venn'dys	120F
Le Loom	179F
Requiem des Ombres	218F
Terra incognita	34F

GURPS	210F
Ecran	95F
GURPS Psioniques	132F
GURPS Vampire	179F
Autoduel 2nd Ed	115F
Reign of Steel	115F
Warzone 23	115F
Robots	109F

HAWKMOON II	240F
Ecran 2ème Ed	94F

IMAGO	180F
Chaos Puissance 5	44F

I N S, Magna Veritas	208F
Ecran	95F
Rigor Mortis	120F
Stella inquisitorus	217F

JRTM 2nd Ed.	213F
Ecran JRTM	64F
Carte des TdM	64F
Créatures des TdM	84F
Mona	112F
Trésors des TdM	163F
Ruines Hantées Dun.	69F
Valar & Maïar	137F
Deluxe L. of Ring Map	77F
Les extensions en vf & vo	Tel

KULT	227F
------	------

MARSEILLE

13, rue des 3 frères Barthélémy
tél : 04 91 48 52 09

Fables et Reflets & éc.	94F
Tarotium	132F
Légons des Ténéh.	180F
Anges Déchus	104F
Métropolis	161F
Au delà des Limites	113F
Le Coeur, l'Esprit, l'Âme	113F
Les extensions en vf & vo	Tel

LOUP-GAROU	179F
Ecran	72F
Rite de passage	99F
La voie des loups	102F
Rage sur New-York	120F
Le livre du Ver	129F
Carm Liens de Pouvoir	146F
Le Livre du Conteur	Tel

WEREWOLF 2nd Ed	160F
Screen 2nd Ed	58F
Player's guide	104F
Umbr	87F

Black Furies, Bone Gnawers,	
Children of Gaia, Fianna,	
Glass Walkers, Get of Fenris,	
Red Talons, Shadow Lords,	
Silent Striders	58F
Storyteller handbook	104F
Who's who Garou	69F
Project Twilight	69F
Rage across Appala.	104F
Freak legion	69F
Black Labyrinth	63F
Warriors of Apocalyp	87F
Rage Across World 1	115F
Midnight Circus	87F
Rage Across World 2	115F
Werewolf Chronicles 1	127F
Bastet	104F
Nuwiska	69F

MAGE	179F
Ecran	63F
La trame du destin	102F
Techno. les Progeni.	67F
Le Livre des Ombres	154F
La Toile numérique	129F
Magie 2nd Ed.	160F
Magie Scén., Hidd. Lore	87F
Progenitors	58F
Verbera tradition	
Sons of ether, Celestial Chorus,	
Cult of Exstasy, Dreamspeakers,	
Akashic B., Euthnatos	58F
Technocracy NWO	58F
Magie portfolio	87F
Chaos factor	87F
The fragile path	63F
Magie Tarot	144F
Void Engineers	58F
Horizon: Stronghold ...	87F
Book of Craft	104F
Book of World	127F
Magie Chronicles, vol 1	127F
Book of Mirrors	104F

MEKTON Z	236F
Ecran	94F
Manuel Tactique	94F
Les extensions en vf & vo	Tel

MUT. CHRONICLES	236F
Les extensions en vf & vo	Tel

NEPHILIM 2ème Ed	265F
Ecran Neph 2	95F
Arcane : Le Bateleur	32F
Arcane : La Papesse	32F
Arcane : l'Impératrice	32F
Arcane : l'Empereur	32F
Arcane : Le Pape	32F
Arcane : l'Amoureux	32F
Les Templiers	170F
Lion Vert	113F
Arcanes Majeures	142F
Souffle du Dragon	208F
Selenim	179F
L'Atalante furtive	114F
Mystères	170F
La dame de 11 Heures	86F
-Tome 1: Magie	120F
-Tome 2: Alchimie	120F
-Tome 3: Kabbale	120F
Le livre noir	85F
Arch. secr. St Amand	114F
Les Arthuriades	180F
L'Apprenti	86F
rom. La part du Diable	44F

MILES CHRISTI	237F
Ecran M.C.	94F
La richesse de l'Emir	94F
Locus Palmarum	138F
Assassins	138F

Monde de MURPHY	179F
-----------------	------

NIGHTPROWLER	256F
Ecran	94F
Av. à Samarande 1 ou 2	132F
L'Atlas de Samarande	171F
Le Prix du Sang	49F

NOIR	160F
Shades of Noir #1&2	84F

PENDRAGON	236F
Lordly Domains	128F

RAOUL	34F
D'AC Raoul	34F

REVE DE DRAGON	266F
Secret de Muringhen	109F
Rêve en Boldzarie	124F
L'Oeuf de Psiluma	109F
La Dame des songes	109F
Voyage et voyageurs	189F
Poussière d'étoiles	109F
Château Dormant	109F
Ballade de Harpichore	110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3	35F
L'Unité	189F

RIFTS	132F
Les extensions en vo	Tel

ROLEMASTER	
Manuel personnages	103F
Manuel des combats	69F
Manuel des sorts	120F
Créatures et Trésors	124F
Compagnon I	105F
Compagnon II	139F
Compagnon III	120F
Compagnon IV	112F
Comp. du Combatt.	128F
Compag. du Mage	Tel
Les extensions en vf & vo	Tel

RUNEQUEST	
Les Trolls	209F
Les extensions en vf & vo	Tel

SCALES	209F
Nature	137F
Romans	47F
Les extensions	Tel

SHAAN	189F
Le Livre de Shaams	94F
Ecran	94F
Lumière du matin	49F

SHADOWRUN	237F
Alerte rouge	104F
Guide de Seattle	190F
Guide de l'Am. Nord	170F
Des Pours et des Ombres	94F
Les Chiens de Guerre	142F
Field of fire	96F
Shadowtech	96F
Cybertechnology	96F
Shadowrun Comp.	96F
Missions	96F
Underworld Sourcech	96F

STAR WARS	180F
Ecran	86F
Matériel de campagne	76F
Le guide de l'Empire	114F
Le guide de l'Alliance	132F
Manuel d'inst. Craken	81F
Manuel du maître	115F
Commando shantipole	57F
Chasse à Ph. Tatooine	57F
Bataille du soleil d'Or	63F
Outerspace	65F
Phutes d'étoiles	66F
Les récupérateurs	66F
Le domaine du mal	72F
L'étoile de la mort	94F
Les coordonnées d'Isis	72F
Cité des nuages	76F
Cité des profondeurs	76F
L'enlvm. C.D. Singer	72F
Supernova	130F
Guide de la Trilogie	189F
Cargo interstellaire	136F
Eclaireurs	132F
Fragments Bordure Ext.	109F
G. héniters de l'Empire	151F
Etioles Jumelles de Kira	104F
S.W.2nd Revised	192F
S.W. Screen 2nd Rev	64F
Fantastic technology	96F
Han solo sourcebook	128F
Wanted by Craken	96F
Gamemaster handb	115F
Dark Empire	160F
The Movie Trilogy	160F
Flashpoint: Brak sect.	96F
Creatures of the galaxy	96F
Classic Adventures	115F
Classic Adventures 2	115F
Classic Adventures 3	115F
Craken's rebel op.	96F
The Truce at Bakura	141F
Heroes & Rogues	115F
Rebel sourcech 2nd Ed	141F
Imperial source 2nd Ed	141F
Sourcebook 2nd Ed	141F
Gothic: Slave of Emp.	96F
Planets collection	160F
Platt's starport guide	160F
Classic campaigns	96F
Alliance intel. reports	141F
Jedi Academy Sourcech	141F
The Kathol Outback	96F
Kathol Rift	96F
Thrawn Trilogie Source	160F

NICE

8, rue Alfred Mortier
tél : 04 93 92 06 03

POLARIS	189F
Ecran	94F
Carte	84F
Les foudres de l'abîme	49F

RAOUL	34F
D'AC Raoul	34F



POUR TOUT JdR, EN V.O.

Guns! Guns! Guns!

150 balles... d'économisés

Il était une fois, au pays Mac Donald, un Bernard fasciné par les armes à feu au point d'écrire *Pan! T'es mort!* et *Tacatacata! Zap!*™, deux extraordinaires suppléments génériques pour JdR traitant en profondeur du .357 Magnum et de ses petits frères. Un éditeur décide de publier ces magnifiques et indispensables monuments à la gloire de Smith et Wesson sous le titre *Guns! Guns! Guns!*. Et comme le commerce des armes c'est rentable, il persiste. Au final, carton plein, trois éditions, la dernière étant sobrement intitulée 3G3...

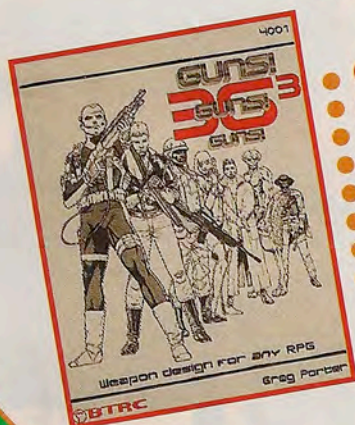
Le tout se veut réaliste. Il semble en effet que certains MJ ne se contentent pas de savoir qu'une balle de 5.56 à bout portant, ça fait mal! Pour ces accros de la simulationnisme aiguë, encore faut-il savoir pourquoi et comment. D'où ces quelque 70 premières pages « techniques » sur les armes à feu, les lasers (réaliste, les gars, réaliste...) et autres surpermachintrucs de la guerre des étoiles (celle de Reagan!).

Reste que l'on est quand même loin du JdR. Ah oui mais non! Le gars Porter a une idée géniale et ô combien subtile: proposer des règles se voulant, elles aussi, « réalistes » afin de permettre au MJ pervers et sadique d'inventer ses propres engins de destruction.

Le reste du bouquin propose un outil de conversion pour la quasi-totalité des jeux existants! Au menu donc: *Time Lords*, *Corps*, *Gurps*, *Cyberpunk*, *MasterBook*, *Traveller*, *Traveller the New Era*, *Battlelords of the 23th Century*, *Nexus: the Infinite City*, *Feng Shui*, *Heavy Gear* et *Hero System* (tous™, of course). L'idée, en soi, n'est pas mauvaise. Ne nous voilons pas la face, les armes font partie intégrante de l'équipement du personnage et plus elles sont puissantes, mieux c'est. Question de survie, diront ceux qui se sentent gênés par leurs bas instincts. Mais là où le bât blesse, c'est qu'il faut obligatoirement passer par le système 3G pour effectuer lesdites conversions. Et allez donc, cher MJ de *Cyberpunk*, calculer l'inverse de $(19 \times \log DV)^{-16.5(n)}$ pour ensuite adapter les dégâts de votre Sternmeyer SMG 21 favori à *Gurps Cyber* (facile, la formule est: $.26 \times DV^{1.12}$)...

Donc, si vous êtes membre du GIGN RPG Club ou si votre MJ n'est autre que Bob Denard, ce supplément vous est indispensable. Dans le cas contraire, contentez-vous de savoir qu'une balle rouillée de 14.5 mm Soviet en pleine tête fait instantanément mourir du tétanos...

Philippe Rat



● Un supplément
● générique
● pour tout JdR
● édité par BTRC
● en anglais.
● Prix: environ
● 150 F.

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Waste World

Bon enfant...

Apriori, *Waste World* sort de l'espace: maison d'édition tchèque, auteur écossais, dessinateur français (Druillet; deux pages seulement mais quand même...) et rubrique remerciements citant pêle-mêle Gilles Garnier de Ludis et Matt Forbeck (*Deadlands*). En fouillant un peu, on apprend que le vénérable Bill King (*Warzone*, *Warhammer 40K*; ça pose le débat!) s'est juste exilé à Prague pour assouvir une vieille envie: écrire et éditer un jeu de rôle plutôt « musclé » dans la mouvance *Judge Dredd* / 2000 A.D., mais en plus viril, parce que bon... De fait, un rapide survol ne laisse guère planer de doute: ça blaste grave! Dans la jungle des petits jeux post-apo sitôt sortis sitôt oubliés, *Waste World* semble bien, pourtant, pouvoir tirer son épingle du jeu. Et marcher sur les plates-bandes de *Mutant Chronicles*. Le background a tout pour séduire les amateurs du genre: un monde dévasté, cinq cités-États sévèrement dantesques, des mutants, des démons, des demi-dieux virtuels, des bombes entropiques, des animaux-cyborgs, des drogues, des robots, des pouvoirs psis, des aliens... Curieusement, c'est très bien. Efficace, en tous cas. Bill King est un vieux routard, il croit en son truc, il a du talent, et ça se voit. Ne vous cassez pas pour les règles: un jet de dé 20 assorti d'un modificateur: plus de 10, c'est réussi! Le reste n'est que littérature. Un bon point: la présence d'un cahier central en couleur résumant les règles pour le joueur et présentant quelques persos prêts à jouer; l'occasion de vérifier que oui, vous pouvez très bien incarner un raptor armé d'une mitrailleuse lourde, voire un chthonien verdâtre affublé d'un capuchon violet. Traduction: si vous attendiez depuis dix ans le successeur de *metrons*, *Rêve de Dragon*, redormez-vous. *Waste World* n'est pas spécialement subtil. Fun, violent, speedé, accrocheur, oui. Subtil, moins. Bill King nous promet un suivi conséquent: on attendra de voir ça pour admettre qu'on s'est trompé.

Fabrice Colin

● Un jeu de rôle en anglais
● édité par Manticore Productions.
● Prix: environ 230 F.



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

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Champions: New Millenium

Tous à vos capes et à vos collants moulants!

Depuis des années, un de mes petits cousins n'arrête pas de me harceler pour que je lui raconte des histoires de super-héros. Seulement voilà, une fois tous mes *Strange*, *Nova* et *Titan* épuisés, il ne me restait plus que mes yeux pour pleurer. Fort heureusement, une équipe de justiciers masqués californiens est venue à la rescousse, histoire de m'offrir des vacances bien méritées. Tel le Phoenix, Hero Games et *Champions* renaissent ainsi de leurs cendres, et cette fois sur un petit air de Fuzion.

Résultat des courses, on quitte le XX^e siècle de la 4^e édition pour découvrir un troisième millénaire plein de surprises avec, pour commencer, un remaniement complet de l'équipe des Champions. Une terrible guerre à la fin du deuxième millénaire a en effet prélevé un lourd tribut puisque Frost, Goliath, Blaze, Mercenary et Dragon ne sont plus de ce monde. Quantum, Behemoth, Seeker, Solitaire et Defender ont donc repris le flambeau pour défendre l'humanité des innombrables dangers qui la menacent. Depuis leur quartier général de Treasure Island, ils cherchent ainsi à débusquer des super-vilains tels que Doctor Destroyer, Mechanon, Black Paladin ou encore Eurostar.

Vous avez raté les épisodes précédents? Ne vous inquiétez pas, l'ouvrage consacre plus de 100 pages à la présentation de l'univers de jeu, super-héros, super-vilains, bases, équipements et plans à l'appui. Côté règles, *Champions: New Millenium* exploite le système Fuzion présenté pour la première fois dans le jeu de rôle *Bubblegum Crisis*. Savant mélange des systèmes Hero Games et Interlock, il a le mérite d'être simple, clair, efficace et totalement compatible avec *Cyberpunk 2020* et la 4^e édition de *Champions*. Le point noir concerne les conseils au maître de jeu. Une pénurie en super-vitamines a en effet réduit l'imagination de nos créateurs à quelques conseils bateau et à un scénario qui se limite à une scène de combat.

Malgré tout, *Champions: New Millenium* est certainement le meilleur jeu de rôle de super-héros jamais produit à ce jour.

Michaël Croitoriu

● Un jeu en anglais
● édité par R. Talsorian Games, Inc.
● et Hero Games, Inc.
● Prix:
● environ
● 170 F.



ILS SONT DÉJÀ QUALIFIÉS !!! POURQUOI PAS VOUS ?

29200 Brest
6, rue Graveran
☎ 02 98 33 70 43

21000 Dijon
44, rue Jeanin
☎ 03 81 65 82 99

38000 Grenoble
2, rue Auguste Gache
☎ 04 76 63 16 41
exca@alpes-net.fr

69002 Lyon
11, rue François Dauphin
☎ 04 78 37 51 86

57000 Metz
Galerie parking République
☎ 03 87 74 95 58

34000 Montpellier
7b, rue de l'Ancien Courrier
☎ 04 67 60 81 33

TOURNOI EN AVRIL 97

54000 Nancy
35, rue la Commanderie
☎ 03 83 40 07 44

45000 Orléans
Galerie Châtelet
☎ 02 38 53 23 62
excalibur@valcofim.fr

FINALE EN JUIN 97

86000 Poitiers
18 bis, rue Charles Gide
☎ 05 49 50 15 50

51100 Reims
9, rue Salin
☎ 03 26 77 91 10

42000 Saint-Etienne
2, rue Elise Gervais
☎ 04 77 21 32 26

TOURNOI EN AVRIL 97

Dijon



Michael Laboureau



Jean-Marc Pernot

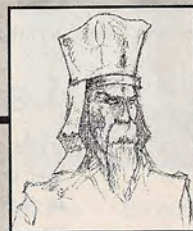


Stéphane Thil



François Valentini

Metz



Christophe Covino



Olivier Dib



Geoffrey Kreitz



Guillaume Tillocka

Orléans



Dominique Berthezene



Thierry Bertin



Cédric King



Philippe Morin

Reims



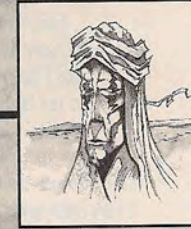
Abdelah Bechata



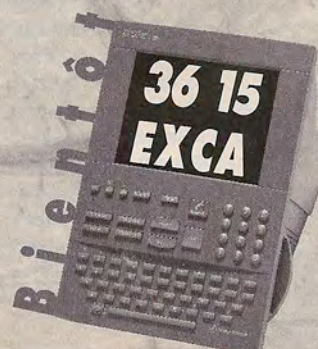
Manuel Lefavrais



Philippe Pinoli



Gilles Rouze





Les Royaumes

Pensez à eux

**Avatars
titanesques,
sorcellerie
et complots politiques...
L'univers pour AD&D
le plus riche
et le plus attachant
nous revient,
en français dans le texte,
pour s'imposer comme
une nouvelle référence !**

Un vieux monde tout neuf

Avec la traduction de la seconde édition de *Forgotten Realms*, c'est une nouvelle page de la saga AD&D qui se tourne. Fidèle au concept médiéval-fantastique, *Les Royaumes oubliés* offrent un morceau de choix aux amateurs de donjons, de dragons et de héros légendaires. S'il peut sembler relativement conventionnel, avec ses elfes aux oreilles pointues, ses chevaliers en armure et ses magiciens mystérieux, le monde des Royaumes s'affirme par l'originalité de son panthéon et de sa chronologie. Ces points forts, qui font tout le charme et la personnalité de l'univers, ont gagné en profondeur et en intérêt par rapport à la première version. Car après la sortie d'AD&D 2^e édition, il était nécessaire de rajeunir les Royaumes et les adapter aux nouvelles règles. Pas de règles optionnelles et très peu d'innovations techniques dans cette nouvelle version : la principale modification concerne le background et l'histoire du monde, qui ont été retravaillés pour apporter du sang neuf à un univers éprouvé.

La chute des Avatars

Pour passer avec brio le relais entre les deux éditions, TSR a concocté une saga explosive mettant en scène les divinités des Royaumes. Imaginez... Projetés sur le monde, les maîtres des plans supérieurs furent contraints de s'incarner sous des formes mortelles. Débutent alors les troubles qui bouleverseront à jamais la vie des Royaumes. La magie devient instable, des guerres sanglantes opposent des armées menées par certains dieux qui finiront par s'affronter sous le regard terrifié des humains. Certains iront jusqu'à s'entre-tuer, d'autres périront de la main de personnages légendaires... Seuls quelques aventuriers comprendront les véritables raisons de ces événements et accèderont au rang divin afin de remplacer les morts. Lorsque les dieux, libérés de leurs avatars, retrouveront enfin leurs pouvoirs, ils quitteront un monde transformé et laisseront les hommes sans réponses. C'est cette manifestation divine, conçue pour servir de charnière historique et théologique, qui va profondément marquer les Royaumes. Les dieux sont toujours là, puissants, mais un peu plus « vulnérables ».

Suivez les guides

La deuxième édition des *Royaumes oubliés* est présentée sous la forme d'une grosse boîte, au contenu très complet. Le livret principal, *Visite guidée des Royaumes*, développe la géographie, les races et les coutumes du monde. Une centaine de pages est consacrée à la description des royaumes de Féerune, le continent principal, et aux lieux importants du monde. Le reste du livret est un panorama des continents limitrophes, qui vont du médiéval-barbare à l'Égypte antique. *Campagne dans les Royaumes*, plus mince, est plutôt destiné au MD. Il fournit la chronologie (mille quatre cents

ans d'histoire condensés en six pages très complètes), ainsi que les échelles de temps et de déplacement. Trois gros chapitres détaillent les sociétés secrètes, quelques PNJ célèbres et le panthéon. Plus de cent divinités sont répertoriées, mais rassurez-vous, seules une trentaine sont vraiment omniprésentes. *Valombre*, le troisième livret, présente l'histoire, les lieux-dits, les temples locaux et les curiosités d'une célèbre vallée indépendante. On y trouve aussi une aventure d'introduction, niveau 1-3, qui plonge dans les profondeurs souterraines du Val. Un donjon sympathique, mais pas évident... Les deux cartes fournies se partagent la description des continents occidentaux et de Féerune ; deux grilles d'hexagones permettent un calcul rapide des distances (et évitent d'avoir à défigurer les cartes...). Pratiques, des fiches cartonnées présentent une série de runes (sceaux de mages, symboles religieux et divers blasons) qui colorent agréablement les textes sur le monde et ses habitants.

Les Royaumes

Vaste, folklorique, l'univers des *Royaumes oubliés* est décrit avec une foule de détails et d'anecdotes qui en font une toile de fond particulièrement propice à l'imaginaire. Pourtant, en y regardant bien, il ne s'agit que d'un « monde-médiéval-fantastique-toutes-options » respectant les normes raciales et géographiques en vigueur... Si le monde surprend, ce n'est donc pas par son originalité, mais plutôt par la diversité et la richesse de ses possibilités. Les continents, et plus particulièrement Féerune, proposent une variété presque inépuisable de forêts, d'ouvertures maritimes et de montagnes habitées par les civilisations les plus variées. Les races présentes disposent toutes d'une histoire propre, travaillée à la Tolkien (avec chronologie, légendes...), qui enrichit considérablement l'ambiance d'un voyage dans les Royaumes. Au choix : des Nains en pleine crise démographique, des Elfes exilés convaincus d'être inutiles au monde, des Petites-Gens débonnaire... Structures féodales, théocraties maléfiques, empires marchands ou royaumes elfiques se greffent sur un monde essentiellement rural, où les cités de grande taille se transforment vite en provinces autonomes et surprenantes. L'importance de la magie et la présence du divin confèrent au monde une touche de mystère épique, spectaculaire. A Eaux Profondes, la cité mythique du nord-ouest, ce sont les mages qui sont chargés d'éteindre les incendies... L'accent est mis sur la présence du merveilleux au quotidien, le rapport entre naturel et surnaturel. L'histoire et les légendes se mêlent pour offrir une actualité vivante et sans cesse renouvelée, transformant un univers simple et classique en une fresque qu'il appartient d'écrire au fil des campagnes.

Faites vos jeux !

De cette multitude de genres, on peut tirer des décors et des intervenants qui feront d'une campagne un véritable voyage touristique. Les horizons sont aussi vastes que nombreux et constituent un support idéalement interchangeable à l'autre atout des *Royaumes oubliés* : l'intrigue. Les Royaumes proposent un panorama des situations politiques

Les romans

Depuis à peu près deux ans, Fleuve Noir a entrepris la traduction des romans édités aux États-Unis, au rythme d'un tous les deux ou trois mois. Récits inspirés de parties ou travaux d'écriture, ils donnent de la vie au monde et permettent de mieux comprendre l'ambiance des Royaumes. Les vingt-six premiers titres sont déjà disponibles en français et le n° 27 ne saurait tarder. Indispensables : les trois premiers volumes racontant la Chute des Avatars. Ajoutons *Le Prince des mensonges* (n° 21) pour ceux qui veulent connaître la suite de la Chute, et le cycle de *Drizzt do'Urden* (n° 3, 4, 5, et 15 à 20), une fable tragique qui ravira les amateurs de héros mélancoliques...

oubliés 2^e édition

plus souvent !

et permettent la mise en place de complots bien ficelés. Entre les sectes adoratrices de divinités disparues, les sociétés secrètes et les clergés à l'influence variable, il est facile de tisser des écheveaux d'intrigues que frère Guillaume de Baskerville ne dédaignerait pas... Dans cette nébuleuse de forces et d'alliances, décrites avec une précision remarquable, les directions mêmes des campagnes sont multiples : sagas commerciales ou guerrières, espionnage ou quêtes religieuses. Le souci de l'histoire est omniprésent : dates des principaux événements, arbres généalogiques, âge des personnages majeurs, exploits et batailles... Les *Royaumes oubliés* sont suffisamment riches pour alimenter des heures de scénarios palpitants et ravir des joueurs avides de découvertes. Parallèlement, pour rompre avec les scénarios interminables, il existe des régions idéales pour des aventures ponctuelles. Les vieux donjons sont toujours d'actualité ! Essayez *Les ruines de Montprofond* (2 boîtes), vous en reviendrez convaincu...



Dans la continuité

Le monde est vaste, le background bien ficelé, mais il ne s'agit finalement que d'un retour en force de la première édition... Réveillée en fanfare avec la Chute des Avatars, et adaptée aux nouvelles règles de jeu, la présente version des *Royaumes oubliés* révèle un univers autonome et parfaitement harmonisée à AD&D 2^e édition. L'ancienne version n'est pas morte, mais plutôt remaniée et améliorée. Les nombreux éclaircissements, ainsi que les ajouts concernant l'histoire et les différentes chronologies, font des « nouveaux » *Royaumes* un univers plus complet et plus riche. Le panthéon est beaucoup plus détaillé et la magie s'enrichit de petites nouveautés très appréciables (comme les zones de magie morte et de magie entropique qui résultent des troubles causés par les dieux).

De plus, tout est prévu pour permettre l'adaptation des personnages de la première édition. Si les anciennes classes sont évoquées dans la boîte, *Aventures dans les Royaumes* se révèle indispensable à la modification technique et au rappel des anciens personnages. Toutes les classes sont passées en revue, y compris les psis, et peuvent s'intégrer aux nouvelles réalités du monde. Les *Royaumes oubliés* réussissent donc le tour de force de présenter un univers « 2^e édition » sans briser l'élan des vétérans, et surtout d'assurer un suivi du background même des classes de personnages.

La bibliothèque d'Alexandrie

Vu l'ampleur des modifications apportées à la première édition des *Royaumes*, il était impossible d'en livrer toutes les informations dans la boîte de base... Les suppléments sont là pour ça, diront certains, et ils n'ont pas tort. En effet, s'il est possible de se plonger dans les *Royaumes* dès l'ouverture de la boîte, qui contient déjà son lot de renseignements, il n'est pas inutile de lorgner sur les compléments

pour obtenir des précisions sur les continents, les dieux ou les cités les plus intéressantes. Si la majorité de la gamme reste encore à traduire, l'excellent *Aventures dans les Royaumes oubliés* en apprend déjà beaucoup sur le monde en décrivant les grandes villes (plans à l'appui), et en traitant du panthéon et de ses clercs spécialisés. Il est vivement conseillé pour compléter la banque de données du MD fâché avec l'anglais... Pour les plus courageux, citons l'incontournable *Faith & Avatars* qui constitue la bible du prêtre. Tous les dieux y sont décrits, ainsi que leurs clergés, leurs rites et bien sûr, leurs avatars.

Pourquoi s'en priver ?

Avec la seconde édition des *Royaumes oubliés*, TSR propose aux nouveaux joueurs un univers complet, attachant et évolutif, et satisfait les anciens en leur offrant suivi et renouvellement. Parfait pour initier des amateurs de médiéval-fantastique au jeu de rôle, le monde séduit par son côté modulable. Simplicité et action pour les uns, profondeur et diplomatie pour les autres, il est très facile d'adapter cet univers aux désirs des joueurs. Les concepteurs ne se sont pas contentés de remanier les règles pour suivre la locomotive AD&D, ils ont utilisé le passage à la seconde édition comme un tremplin pour les idées majeures de ce monde très riche. Le « nouveau » panthéon est une vraie merveille, la chronologie et l'importance de l'histoire font des *Royaumes* une saga digne des plus grands romanciers.

Suite à des problèmes de fabrication du produit final, la version présentée sur la photo est celle de l'édition américaine. Descartes Éditeur annonce la sortie des *Royaumes oubliés 2^e édition* pour fin juin.

● FICHE TECHNIQUE

- Les *Royaumes oubliés* est un univers pour AD&D2 édité en français par TSR.
- Présentation : une boîte contenant 3 livres, 2 cartes, des aides de jeu, un scénario d'introduction.
- Prix : non communiqué.

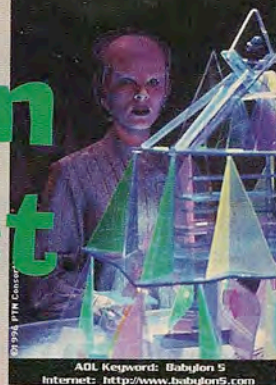
Pour glaner les dernières infos sur les *Royaumes*, testez le serveur TSR, un peu austère mais très instructif : <http://www TSRINC.COM>

Thomas Feron et Julien Blondel



The Babylon Project

Le jeu de rôle de la série télé



AOL Keyword: Babylon 5
Internet: <http://www.babylon5.com>

Aux États-Unis, une série télé
de science-fiction

à forte audience

se décline obligatoirement
en un site Internet, des cartes

à collectionner, des jouets

et une nouvelle lessive !

Et depuis peu

par un jeu de rôle...

Pour la paix galactique

Nous sommes en 2259. Le projet Babylon est un rêve devenu réalité. L'objectif était de prévenir une nouvelle guerre en créant un lieu où toutes les races de la galaxie pourraient vivre pacifiquement leurs différences. Un havre de paix pour les réfugiés, les contrebandiers, les hommes d'affaires, les diplomates et les voyageurs de centaines de mondes. Un endroit dangereux, une poudrière prête à embraser la galaxie pour une stupide erreur de protocole ! Mais le meilleur endroit pour enfin se débarrasser des mesquineries de l'égoïsme...

Babylon 5 est une véritable série culte aux États-Unis. Pourtant, elle n'a rien de très originale. La base même, une station spatiale hébergeant plusieurs races potentiellement antagonistes, sent d'ailleurs quelque peu le déjà vu : les *Trek*ies y verront une pâle copie de *Deep Space Nine*, les autres penseront à *Cosmos 1999*, voire au Point Central de la BD *Valérian*. Mais qu'importe, ça marche ! Au point que les sites Internet consacrés à cette série ne se comptent plus...

Les bons points

Pour ma part, je ne peux m'empêcher de considérer cette série comme une version filmée d'une gigantesque campagne de jeu de rôle.

Tout d'abord, *Babylon 5* est une « œuvre » finie et ce, depuis le départ. Pas question de « rallonger la sauce » avec des épisodes poussifs pervertissant l'idée de départ au nom du sacro-saint Audimat (amis X-Filiens, bonjour...). L'histoire se déroule sur cinq ans, avec un début, un milieu et une fin. Un « fil rouge » est peu à peu dévoilé, agrémenté d'une multitude de petites histoires secondaires à la *Outland* formant le quotidien des joueurs, oups ! pardon, des héros...

Ensuite, les différentes civilisations vivant sur la base Babylon 5 ont été mûrement pensées, à tel point que le télé-spectateur finit par se comporter en véritable ethnologue et non plus en parfait abruti regardant passivement un florilège d'effets spéciaux. Chaque race a son propre mode de vie, ses croyances, ses tabous, sa façon de penser et sa logique politique. Et surtout, de très très bonnes raisons d'en vouloir aux autres ! Dans de telles conditions, vouloir préserver la paix est un sacerdoce de tous les instants... Heureusement, il y a le grand méchant, celui par qui tout arrive. Ici, ce sont les Shadows. On ignore à peu près tout d'eux (race, alliance, vulgaires pirates : la question reste posée), si ce n'est qu'ils sont profondément « chaotiques mauvais » et qu'une coalition galactique menée par les Vorlons et les Minbari (présents sur Babylon 5 mais étrangement évasifs sur le sujet...) les a jadis vaincus. Véritable épée de Damoclès, les Shadows constituent l'ennemi invisible qui favorise le crescendo d'une subtile et ô combien délicieuse tension dramatique...

Bref, une bonne intrigue, des PNJ fouillés et beaucoup de mystères, que le ciel me tombe sur la tête si le créateur de la série n'a pas été meneur de jeu au moins une fois dans sa vie ! Allez, j'enforce le clou : ce n'est sûrement pas un hasard si l'un des scénaristes de la série est Lawrence G. DiTillio, bien connu des fans de *L'appel de Cthulhu* pour sa mythique campagne des *Masques de Nyarlathotep*...

Un jeu pour néophytes

Le cadre étant présenté, voyons ce que nous propose Chameleon Eclectic Entertainment (site Internet : <http://www.blackeagle.com>), le détenteur officiel de la licence jeu de rôle, exception faite des photos (probablement trop chères), car étrangement absentes d'un livret souple de 200 pages par ailleurs tout en couleur. Côté système de jeu, il y a, somme toute, bien peu à dire. Visiblement, *The Babylon Project* s'adresse à des néophytes. Les règles y sont donc réduites à leur plus simple expression : archétypes pour la création des personnages, seuils de difficulté à atteindre pour les résolutions, tout cela est fort bien connu et a pour seul mérite de fonctionner relativement bien. Il vous faudra cependant improviser ou utiliser votre propre système pour combler les lacunes, notamment la résolution des combats spatiaux qui sont, aussi étonnant que cela puisse être pour un jeu de SF, totalement oubliés... En revanche, le background y est remarquablement détaillé, même si un résumé des épisodes aurait été le bienvenu (pour les internautes, le site <http://www.babylon5.com> comble cette omission) et si le jeu ne fait référence qu'à la première saison de la série, la moins riche en rebondissements directement exploitables. Un mot enfin sur la mini campagne qui offre, quant à elle, d'excellentes perspectives : l'ambiance de la série y est parfaitement rendue et un meneur de jeu ambitieux pourra très facilement intégrer ses propres créations au sein d'une trame peu linéaire.

A sa sauce

Alors, que penser de ce produit ? Tout d'abord, la connaissance de la série, bien que souhaitable, n'est absolument pas nécessaire. Inutile donc de vous abonner à Canal + ou au réseau câblé : la location des quelques vidéos parues chez Warner Home et une lecture attentive du background sont largement suffisantes pour vous faire une bonne idée de départ. Ensuite, ne vous focalisez pas sur le système de jeu, un peu trop simpliste pour être véritablement satisfaisant. *The Babylon Project* peut être considéré comme un génialissime supplément de background façon *Gurps*, qui sera bientôt complété par un sourcebook sur l'Alliance terrestre, un guide des colonies terriennes et un kit de ressources techniques...

Philippe Rat

FICHE TECHNIQUE

Jeu de rôle de SF en américain
édité par Chameleon Eclectic
Entertainment. Présentation :
livre de 200 pages couleur
à couverture souple.
Prix : environ 220 francs.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : la série TV, très JdR dans sa conception ; l'effort de synthèse du background.

Je regrette : voir la série en crypté... ; le système de jeu trop succinct ; l'idée d'avoir un « babylonian » à ma table me gonflant avec ses « références ».

200% SUBJECTIF !
échelle de A à E

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

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

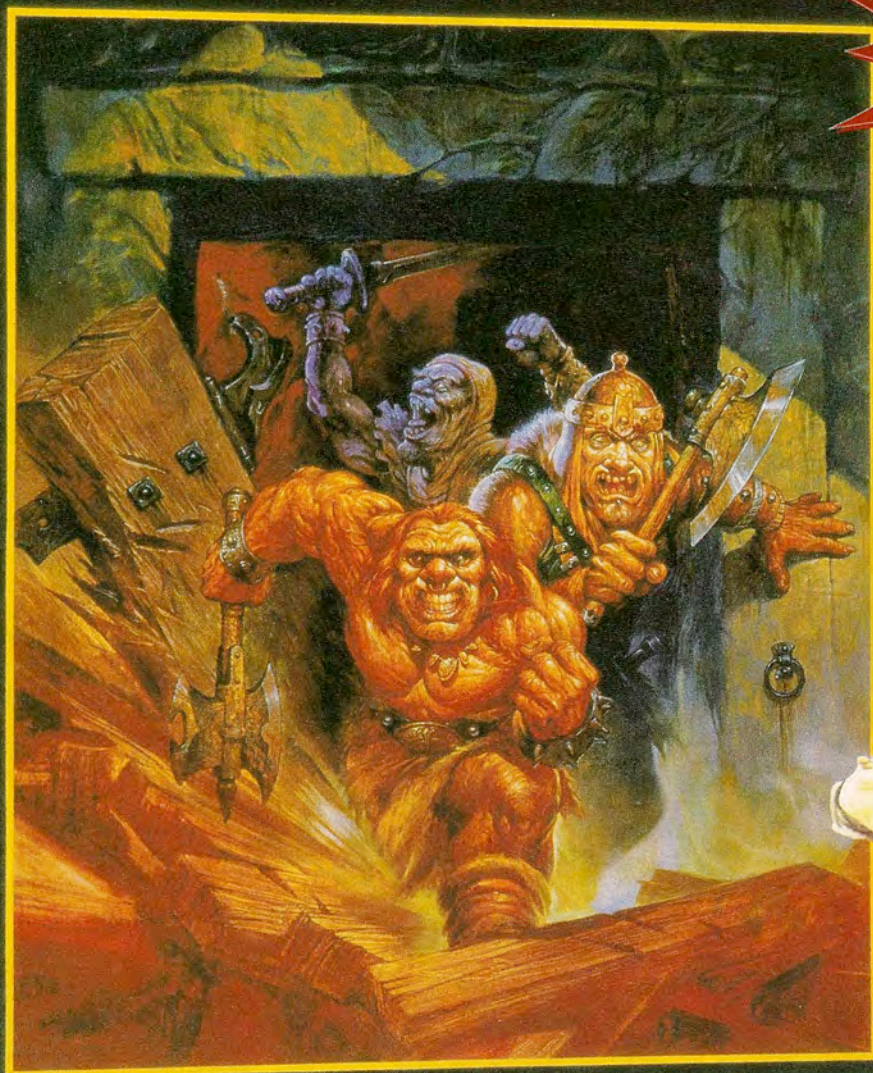
EN
FRANÇAIS



Guide du Maître

2160F

Advanced
Dungeons & Dragons[®]
WORLDS OF ADVENTURE



NOUVELLE
ÉDITION





Cthulhu Live

Cthulhu est vivant, mais un peu mou !



Yithian avec deux PNJ.

Chaosium parlait
depuis des années
d'éditer des règles
de grandeur-nature
pour son jeu vedette,
Call of Cthulhu.

C'est désormais chose
faite, avec un résultat
en demi-teinte...

Goût américain...

Le grandeur-nature est une activité multiforme, qui a vu le jour simultanément dans la plupart des pays où le jeu de rôle s'est implanté. Du coup, une foule de recettes et de types de jeux coexistent, chacun dans son coin. *Cthulhu Live* représente la synthèse de dix ans de tâtonnements et d'ajustements, opérés peu à peu par deux petits groupes d'Américains fous. C'est une lecture intéressante, mais les vieux GNistes vont avoir comme un choc culturel. Les problèmes sont les mêmes de part et d'autre de l'Atlantique, mais les réponses de l'H.P. Lovecraft Historical Society ne seront pas forcément du goût des GNistes français...

Les règles : pourquoi pas ?

Premier point, le système de règles est sensiblement plus lourd que la plupart des systèmes bricolés par les associations de GN françaises. En fait, c'est une version simplifiée des règles « sur table » de *L'appel de Cthulhu*, et elles donnent l'impression de ne pas s'être complètement dégagées de leur modèle. Ainsi, les personnages sont toujours définis par des caractéristiques chiffrées, les compétences pul- lulent, et ce sont les joueurs eux-mêmes qui se bricolent leurs personnages comme ils le désirent – leur raison d'être là et leur histoire personnelle ne sont pas plus développées que dans un scénario classique.

Le plus étrange reste la notion d'arbitre : le scénariste est censé être là, invisible, et gérer pour les joueurs tous les jets de compétence, de santé mentale, etc. En dehors du fait qu'il est gênant d'avoir un zigoto avec un panneau « je ne suis pas là » qui vous tourne autour quand on discute avec les autres joueurs, cela

limite dramatiquement le nombre de participants. Au-delà d'une dizaine de personnes, l'arbitre va se trouver débordé, les joueurs vont faire la queue et la fluidité du jeu va disparaître. Cela dit, en jeu, à condition d'être habitué et de faire quelques simplifications, tout cela doit tourner de façon assez harmonieuse.

Le combat : surtout pas ! Les Américains ont des pudeurs bizarres lorsqu'on en vient aux combats. *The Masquerade*, les règles de GN pour *Vampire*, recourait à une variante du bon vieux « pierre/papier/ciseaux ». Le système de combat de *Cthulhu Live* est pire, et réussit l'exploit de foutre tout l'intérêt du livret par terre, ou peu s'en faut. Brusquement, on passe d'un grandeur-nature ouvert, où l'on discute, à un combat abstrait, avec un arbitre qui vous demande ce que vous faites, gère vos actions avec un système de cartes (plutôt bien fichu, d'ailleurs) et distribue des points de dommages. Après ça, on revient en jeu et on recommence à discuter. Dans l'ensemble, cela fait six pages à oublier de toute urgence – mais que six pages, heureusement.

Le combat : surtout pas !

Les Américains ont des pudeurs bizarres lorsqu'on en vient aux combats. *The Masquerade*, les règles de GN pour *Vampire*, recourait à une variante du bon vieux « pierre/papier/ciseaux ». Le système de combat de *Cthulhu Live* est pire, et réussit l'exploit de foutre tout l'intérêt du livret par terre, ou peu s'en faut. Brusquement, on passe d'un grandeur-nature ouvert, où l'on discute, à un combat abstrait, avec un arbitre qui vous demande ce que vous faites, gère vos actions avec un système de cartes (plutôt bien fichu, d'ailleurs) et distribue des points de dommages. Après ça, on revient en jeu et on recommence à discuter. Dans l'ensemble, cela fait six pages à oublier de toute urgence – mais que six pages, heureusement.

Les monstres : Georges Lucas est un amateur !

Créer des monstres cthulhesques crédibles est une tâche quasi impossible, mais les auteurs de *Cthulhu Live* ont le mérite de ne pas reculer devant la difficulté.

Par exemple, pour faire Yog-Sothoth, vous prenez une vingtaine de ballons blancs remplis d'hélium, que vous mettez dans un filet de pêche et que vous arrimez à une dizaine de mètres du sol, avant de les éclairer avec des projecteurs multicolores... Pour la tête du grand Cthulhu, vous prenez l'armature d'une tente igloo, vous la recouvrez de draps teints hérissés de tentacules, que des organisateurs installés dans la tente se chargeront d'agiter. Et n'oubliez pas les lampes rouges pour faire les yeux !

Ce sont des exemples extrêmes, mais la plupart des monstres font appel à des costumes élaborés, avec souvent plusieurs organisateurs à l'intérieur. Les conseils et les schémas de montage font ricaner... ici, au chaud, dans un fauteuil. Mais à trois heures du matin après une soirée de cogitations épuisantes, toutes ces créatures doivent être très efficaces, surtout si elles sont utilisées comme les auteurs le conseillent, avec beaucoup de parcimonie et un éclairage adapté.

Le reste : chapeau !

Les conseils aux futurs organisateurs ont été écrits par des grands anciens du GN, et cela se sent. Ils sont à la fois clairs, concis et pleins de petites idées intelligentes. Bref, c'est du très bon boulot, et d'une lecture conseillée à tout organisateur en herbe. Les solutions proposées ne sont pas toujours transposables de ce côté de l'Atlantique, mais au moins les problèmes sont posés. Quant aux deux scénarios, ils aident beaucoup à se représenter ce que peut être une partie de *Cthulhu Live* – et, finalement, cela n'a pas l'air si différent d'un grandeur-nature ordinaire.

Conclusion

Comme première approche du monde du grandeur-nature, *Cthulhu Live* est loin d'être idéal. Essayez plutôt les soirées-enquêtes de SPSR. En revanche, pour les gens qui organisent déjà des GN et qui ont envie d'y piocher des idées, c'est une véritable mine, et un achat très recommandé. La prochaine fois que vous croiserez un géant de quatre mètres de haut, avec des ailes de chauve-souris et des yeux rouges, vous saurez où les organisateurs ont trouvé la recette !

Tristan Lhomme



Sombre rejeton de Shub-Niggurath

FICHE TECHNIQUE

- Des règles de grandeur-nature pour Cthulhu éditées en anglais par Chaosium. Présentation : Un livret de 160 pages, à couverture souple. Auteurs : Robert McLaughlin, Dan De Palma, Scott Nicholson, Cyndy Schneider. Prix : environ 150 F.

L'AVIS DU CRITIK

On apprécie : L'idée, les conseils de création de monstres, les scénarios...

On regrette : La relative lourdeur des règles.

On déteste, on abomine et on vomit
Le système de combat !

SPÉCIAL ARKHAM

Les Arcanes du Jeu - Spécial Santé Mentale

Publi-Rédactionnel

Démoniaque, dérangé, délirant... en un mot dément ! Voici, sous vos yeux écarquillés devant tant d'horreur, un nouveau voyage abominable dans les entrailles de Mythos.

La santé mentale est le neurone de la guerre dans Mythos. Sans elle, aucune chance de terminer vos aventures. Dans le cours du jeu, vous allez en consommer de plusieurs façons : en lisant des livres interdits, en appelant des monstres innommables, en lançant des sorts immondes, en contractant des phobies épouvantables, en vous alliant à des personnages peu recommandables, en découvrant des objets démentiels et en combattant les entités cosmiques de vos adversaires. En fait, presque tout ce que vous tenterez d'audacieux vous coûtera votre précieuse santé mentale. Alors, votre personnage est-il forcément condamné à perdre la raison ? Pas si sûr. En effet, il existe quelques moyens pour préserver son équilibre psychique. Tout d'abord, n'oubliez pas de mettre

quelques hôpitaux psychiatriques dans votre jeu car ils permettent de recouvrer la raison à peu de frais. Essayez également d'utiliser vos monstres judicieusement. Ainsi, les Shantaks ne vous coûtent aucun point de santé mentale, peuvent se trouver en quantité illimitée dans votre jeu et infligent 4 points de dommages à votre ennemi : en quelque sorte le monstre idéal. Essayez également de ne pas dépenser votre

santé sans raison. Pourquoi lire tel livre ou lancer tel sort, si rien ne vous y oblige ? Réfléchissez toujours à ce que peut vous rapporter une action et ce qu'elle va vous coûter. Les Hommes Serpents, les Ghosts font perdre 2 points de Santé Mentale pour une valeur de seulement

1 en attaque. Évitez-les à moins qu'ils ne soient indispensables pour finir vos aventures.

Pour terminer, sachez que si vous échouez, vous ne serez pas le premier investigateur à terminer sa brillante carrière à l'asile. En 1920, on obtient de très bons résultats avec la lobotomie et les électrochocs...

MYTHOS

L'invocation du mois : le Shoggoth.

Champion toutes catégories de la perte de santé mentale, le Shoggoth fait perdre 6 points à votre adversaire. Pas mal pour une flaque protoplasmique ! Il prend toute sa dimension (son énorme dimension) si vous le faites apparaître en même temps que des « Choses Très Anciennes » où il fait alors perdre 2 points de plus. Une abomination malheureusement trop rare puisque vous ne pouvez placer qu'un seul et unique Shoggoth dans votre jeu. C'est idiot, mais ainsi va le Shoggoth !

Delirium Mythus Idées les plus folles autour de Mythos

Vos parties de Mythos sont un peu tristes ? Vous n'avez pas assez peur pendant le jeu ? Pas de problème, suivez l'ordonnance suivante et vous devriez normalement vous retrouver affublé de quelques savoureuses phobies.

Que votre adversaire finisse en camisole ou que vous perdiez la raison à force d'incantations : une chose est sûre, avec ce jeu la folie furieuse sera au rendez-vous.

Votre Investigateur
Savant Fou Allemand

Aventures (26 points)
Les Secrets du Crépuscule d'Argent — Sauvez le Monde !

Lieux
Dans le Pacifique : Otaheite
A Boston : Les Docks — Loge du Crépuscule d'Argent — Boston Globe — Cimetière de Copp's Hill — Appartement de Pickman — Bibliothèque Houghton.
A Dunwich : Pont de Bishop's Brook — Cold Spring Glen — Épicerie d'Osborn — Sentinelle Hill — Ruines du Vieux Moulin.
A Providence : La Maison d'Olney Court — Cimetière du Nord.
Les Asiles : Asile d'Aliénés — Sanatorium d'Arkham — Clinique Privée de Conanicut Island — Asile de Sefton.

Alliés
Carl Stanford — John Scott — Joseph Curven — Albert Shiny — Simon Orne — Wilbur Wathley — Jeremiah Brewster

Monstres
Ghatanathoa — Polype Volant (2) — Shoggoth — Byakhee (4)

Événements

Claustrophobie — Scotophobie — Bactériophobie — Hydrophobie — Demophobie — Chien de Tindalos — Sécheresse — Cargo à Vapeur (2) — Voiture (2)

Grimoires et Objets

Cthaat Aquadigen (allemand) — Liber Ivonis (latin) — Necronomicon (anglais) — Écrits de Ponape (anglais) — Lekythos Grec — Formule et Diagrammes d'Orne — Dynamite.

Sortilèges

Signe des Anciens — Résurrection — Hymne de Nyhargo — Signe de Kish.

Mythos et le Mythe de Cthulhu

Quand votre santé mentale vous aura définitivement abandonné, quand vous commencerez à vous frapper la tête contre les murs en criant « Cthulhu Fhtagn ! », il sera temps pour vous de faire un petit stage de remise en forme à l'asile le plus proche. Voici donc une petite liste d'endroits spécialisés totalement incontournables. Visitez l'asile de Londres dans le Dracula de Francis Coppola. Dormez dans la cellule d'Hannibal Lecter dans le Silence des Agneaux. Découvrez le fameux Sanatorium d'Arkham dans Batman 3. Hurliez dans une chambre capitonnée dans L'Antre de la Folie de John Carpenter (inspiré de Lovecraft). Faites une cure d'électrochocs dans l'excellent Asile d'Aliénés de l'Appel de Cthulhu. Finissez par l'Asile de Sefton où a été incinéré ce bon docteur Allen Halsey, réanimé par la suite pour anéantir Herbert West.

Xavier Soult
et Laurent Vidal



Un jeu de folie pour garder sa santé mentale : « Destination Démence »



Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu

Loin de proposer une gamme aussi vaste que l'édition américaine, le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu* dispose aujourd'hui d'une collection suffisante pour vous donner l'embarras du choix. Les Terres du Milieu étant sans doute le plus beau cadre de jeu de rôle médiéval-fantastique, voici un guide pour vous lancer dans l'aventure.

Le jeu

JRTM est apparu en France en 1986, deux ans après MERP, la version américaine. Auparavant, l'éditeur américain ICE avait publié des suppléments sur les Terres du Milieu, adaptables à tout jeu de rôle, dont son propre jeu *Rolemaster*, encore plus ancien. Les règles de JRTM/MERP sont une version allégée de *Rolemaster*, système complexe qui a peu évolué malgré une quinzaine d'années d'existence. JRTM n'a pas changé non plus, la deuxième version parue l'an dernier se contentant de quelques ajouts et règles optionnelles. Bref, JRTM n'est pas un jeu facile pour l'initiation, ce qui est bien dommage car de nombreux novices s'intéressent pour la première fois

au jeu de rôle après avoir lu le *Seigneur des Anneaux*. Le système en soi n'est pas mauvais, si l'on aime le réalisme, mais il n'est pas propice au jeu d'ambiance car les calculs sont longs. S'il y avait deux gros reproches à lui faire, ce serait le système de magie qui ne respecte pas l'esprit du *Seigneur des Anneaux* (car il est hérité de *Rolemaster*) en permettant un accès trop facile à une magie puissante, et le système de points d'expérience qui incite les joueurs à rechercher les combats, car recevoir une blessure ou tuer un adversaire sont les meilleurs moyens pour progresser. Mais c'est tout de même un pas en avant par rapport à AD&D par exemple, et l'on peut s'amuser avec pendant des années. Les joueurs expérimentés qui ont un a priori vis-à-vis du système sont assez grands pour le modifier à leur guise ou en adapter un autre, et

les débutants peuvent très bien utiliser un système simple comme *BasIC*⁽¹⁾ ou ne pas appliquer toutes les règles. Bref, il n'y a pas d'excuses pour ne pas jouer dans les Terres du Milieu!

Les règles

Le livre de base

La première version du jeu était vendue dans une boîte sympathique, contenant notamment des plans en couleur et des figurines

(1) *BasIC* est le nouveau jeu d'initiation édité par Casus sous la forme d'un hors-série qui sera disponible en kiosque dès le 18 juin.



en carton. On y trouvait aussi un scénario spécifique à l'édition française. La deuxième version se présente sous forme de livre épais, à couverture rigide et dorée. La majorité des pages sont occupées par les règles, listes et tableaux divers. Le système de création des personnages s'accompagne de plusieurs stéréotypes à personnaliser, ce qui permet de faciliter l'initiation ou de gagner du temps. La présentation des différentes races et de leur culture pourrait être un peu plus développée, pour permettre aux joueurs de mieux s'imprégner de leur personnage. De même, la description des créatures semble un peu légère et laisse le meneur de jeu sur sa faim. Quant aux parties historiques et géographiques, elles sont quasi inexistantes, ce qui oblige le meneur de jeu à lire *Le Seigneur des Anneaux* et tous ses appendices s'il veut pouvoir ébaucher des scénarios ou une campagne. Enfin, le scénario d'introduction est de type exploration – pièges – monstres – trésors, et d'une difficulté trop grande pour des joueurs ou des personnages débutants. Il a à peine été amélioré depuis la première édition, et le petit scénario supplémentaire qui se trouvait dans la boîte a disparu. Tout cela est bien dommage, il est donc nécessaire d'avoir des sources complémentaires pour jouer correctement.

L'écran

Au vu du nombre de tableaux nécessaires au jeu, l'écran aurait dû être gigantesque ou écrit en tout petits caractères. L'option retenue a été de fournir des feuilles volantes pour ce qui ne pouvait pas tenir sur le paravent. Ce n'est pas pratique, mais ce sont les contraintes de ce jeu. Vous pouvez aussi faire des photocopies réduites à partir du livre de base.

Hors jeu

La carte des Terres du Milieu

C'est une carte en couleur présentant l'ensemble du continent, y compris donc l'est et le sud que Tolkien n'a pas dessinés. Il existe dans certains atlas des Terres du Milieu d'autres versions qui n'ont rien à voir avec celle-ci. Elle est à petite échelle⁽²⁾, c'est-à-dire qu'elle n'est pas détaillée, et ne peut donc pas être vraiment exploitée en jeu. Elle fera un bon poster.

Les suppléments

Quatre types de produits sont proposés : des guides thématiques ; des campagnes décrivant une vaste région ; des mini campagnes, plus localisées ; et des aventures prêtes à jouer, normalement associées à des campagnes. Tous ces produits peuvent avoir un intérêt, malheureusement la plupart sont dotés de scénarios de qualité médiocre. On sent vraiment qu'ils datent et qu'ils sont conçus pour un jeu « simulationniste ». Beaucoup d'exploration, de plans, de combats, mais peu d'idées originales et de roleplaying. De plus, l'adoption systématique d'une présentation trop structurée (l'histoire – les PNJ – les lieux – la tâche – les aides – les obstacles – les récompenses...) les rendent peu agréables à lire et difficiles à mémoriser et à exploiter (mais c'est peut-être une question de goût). Et à chaque fois, on retrouve les mêmes tables de conversion pour d'autres jeux et les résumés de règles, dont on pourrait se passer. L'ensemble de la gamme permet donc de concevoir des campagnes, surtout qu'il existe souvent de jolies cartes des régions, en couleur. Mais pour les scénarios, le meneur de jeu a souvent un important travail à fournir.

Les guides

Les créatures des Terres du Milieu

On y trouve tout, des simples animaux aux Dragons, en passant par les monstres, les Aigles géants, les Balrogs, les Vampires, She-lob... Seuls les « humanoïdes » (Orcs et Trolls) ne sont pas développés, mais ils sont présentés dans les règles. Sont bien entendu fournies leurs caractéristiques, mais aussi quelques cartes de leur répartition géographique. Il y a quelques inventions, mais on retrouve surtout tous les animaux présentés dans les différentes campagnes, classés par catégories. La présentation de toutes ces créatures est bien utile car les règles sont vraiment légères à ce sujet. C'est l'un des suppléments les plus pratiques.

Les trésors des Terres du Milieu

Là aussi, c'est un guide thématique énumérant les différents objets, magiques ou non, que l'on a pu découvrir dans les œuvres de Tolkien, ainsi que ceux inventés dans les scénarios. On y trouve une partie sur l'artisanat, les matières premières, le commerce. Très utile pour créer ses propres aventures.

Valar & Maiar

Tout sur la « religion » et les dieux. Mais comme les dieux ne s'intéressent plus guère aux Terres du Milieu (notamment au Troisième Âge) et que les pratiques religieuses ou les

lieux de culte sont presque inexistantes, on peut s'en passer sans problèmes. *Le Silmarillion* permet de savoir tout ce qui est nécessaire, et seul le besoin de connaître les caractéristiques des dieux (inventées par l'éditeur) pourrait pousser à l'achat de ce guide. C'est vraiment le dernier supplément à acquérir, histoire de posséder la collection complète.

Les campagnes

Angmar, le pays du Roi-Sorcier⁽³⁾

C'est l'un des plus anciens suppléments édités par ICE, datant d'avant la sortie de *MERP*. Depuis, une version américaine plus étoffée est parue. Beaucoup de plans et de descriptions de lieux. Les cinq idées de scénarios tiennent en une demi-page. Une région où les aventures seront très dangereuses, sauf si l'on joue des alliés (ou plutôt des esclaves) du Roi-Sorcier, ou des Orcs !

Isengard et le Gondor du Nord

Là aussi, c'est une campagne qui date. On y découvre le Calenardhon, qui deviendra plus tard le Rohan, et les plans d'Orthanc. Il est plutôt conçu pour jouer à l'époque de la Lutte fratricide, mais le tout est un peu maigre.

La Moria, cité des Nains

Très intéressant pour connaître la vie et la culture des Nains. Les personnages nains auront bien besoin de séjourner en ce lieu exceptionnel, un vrai labyrinthe en trois dimensions.

Une version américaine plus étoffée a dû paraître, mais ce supplément suffira pour mener quelques aventures originales. Bien sûr, on y retrouve le langage des Nains, leur histoire, et l'arrivée du Balrog, période moins propice aux visites.

Rions ensemble

Dans l'un des suppléments pour *JRTM*, le mont Venteux (traduction du Seigneur des Anneaux pour « Weathertop ») est devenu « L'apogée du climat » !

Les Rangers du Nord

Une présentation du royaume d'Arthedain, l'histoire du royaume d'Arnor et des Dunedain. Une région très intéressante, propice aux aventures. Les ébauches de scénarios sont malheureusement peu intéressantes et difficiles. C'est pourtant l'un des meilleurs suppléments.

Les Cavaliers de Rohan

Encore une région dont l'histoire mouvementée est propice aux aventures. La vie des Rohirrim et de leurs ancêtres, avant leur installation au Calenardhon, et leur histoire. Un

2) Note géographique : une petite échelle permet de représenter une vaste région, mais sans détails (ex : 1/1 000 000), et une grande échelle de représenter les détails, mais ne réduit pas suffisamment pour tout cartographier (ex : 1/25 000). 3) Ce supplément est normalement épuisé, mais il peut se trouver d'occasion.



Et Rolemaster ?

Après quelques dizaines de parties, vous serez peut-être tenté d'obtenir des informations ou des variantes supplémentaires en essayant Rolemaster. Si vous aimez gérer plein de paramètres et des règles complexes, vous serez ravi. Si par contre vous n'avez pas envie d'être envahi par des tableaux, surtout n'y touchez pas et refermez la boîte tout de suite. Pourtant, certaines options de ce jeu peuvent être utiles. Principalement les tableaux de blessures critiques. En effet, dans JRTM, ces tableaux sont peu nombreux et les mêmes blessures reviennent à chaque combat. Pour éviter la monotonie, il existe donc des tables correspondant à chaque niveau de blessure. C'est un peu plus lourd, mais c'est tout de même mieux. Il existe aussi une liste d'herbes plus complète, ayant pour base celle de JRTM (qui est de toute façon une pure invention, hormis une ou deux exceptions).

autre supplément utile, mais assez pauvre en scénarios.

La Lorien

Un joli supplément, mais utile seulement pour des groupes de personnages composés uniquement d'Elves. En effet, les mesures de sécurité dans les royaumes elfiques sont telles qu'il est presque impossible d'en approcher si l'on est étranger. L'ordre y règne, et les aventuriers risquent fort de s'ennuyer à la longue. Heureusement que le temps y passe vite ! L'un de ses seuls intérêts est la présentation d'Ost-in-Edhil, où les artisans elfes forgèrent les Anneaux de Pouvoir.

Le royaume perdu de Cardolan

Le Cardolan est né de la séparation du royaume d'Arnor, mais son histoire est courte car il fut ravagé par les troupes du Roi-Sorcier. De ce fait, c'est une région presque sauvage, propice à des aventures où l'on peut rencontrer de nombreuses créatures, et où l'ordre n'est pas assuré en dehors des villes. Elle est assez favorable à des scénarios et des inventions sans contraintes historiques ou géographiques, car Tolkien en a peu parlé. La plupart de ces informations sont donc imaginaires.

Les Ents de Fangorn

Voilà une autre région où il n'est guère facile de s'aventurer, ou de mal se conduire. Les personnages feront souvent mieux de rester en lisière de cette célèbre forêt, domaine des Ents avec qui le dialogue n'est pas aisé. La lisière est toutefois un bon endroit pour faire des rencontres avec des aventuriers, Orcs ou bandits qui profitent de la tranquillité de ce

secteur presque inhabité. C'est dans ce supplément que se trouve sans doute la perle des scénarios simplistes, stupides et impossibles : il s'agit de s'aventurer dans la forêt pour capturer un Ent et le ramener au Gondor. Tout joueur réaliste refusera une telle mission !

Les mini campagnes

L'antre de Shelob⁽³⁾

Encore un supplément ancien, à la mise en page peu aérée. Il décrit le chemin d'accès au Mordor, si l'on veut éviter la ville de Minas Morgul. On emprunte un col dangereux, on traverse des tunnels où règne l'horrible Shelob, et on peut se rendre à la tour de Cirith Ungol occupée par des amis ou des ennemis selon les époques. Il manque une campagne sur le Mordor ou sur le Gondor pour rendre le tout plus intéressant.

Les voleurs de Tharbad

Voilà un bon cadre d'aventure, décrivant enfin une ville de taille moyenne où il peut se passer plein de choses. Il est de plus possible d'avoir des interactions avec *Les Rangers du Nord* et *Le royaume perdu de Cardolan*. Et pour une fois, les scénarios sont un peu plus développés.

La Porte des Gobelins

On se retrouve en plein dans le voyage de *Bilbo le Hobbit*. Les aventuriers peuvent traverser les monts Brumeux entre Rivendell et la vallée de l'Anduin, pour arriver dans la petite ville de Maethelburg. Ils peuvent aussi tomber sur des Orcs qui leur feront visiter leurs cavernes (dont les plans sont assez détaillés), et peut-

être devoir y séjourner ou rencontrer un certain Gollum. Ils pourraient aussi apercevoir (rencontrer ?) les Aigles géants. Un supplément sympa et quand même ouvert.

Rivendell

Encore plus que la Lorien, c'est un endroit secret, inaccessible, plein d'Elves. Il ne s'y passe presque rien, et on meuble avec les plans des bâtiments. Pour les Elfes et les amateurs de roleplaying (« Passez devant mon cher Elrond, je vous en prie » ; — « Je n'en ferai rien cher ami »...).

Les aventures

Aux portes du Mordor

Trois scénarios au nord de l'Ithilien, pouvant s'enchaîner. Ils amènent les personnages à s'aventurer au bord de l'Ephel Duath, les montagnes qui séparent le Gondor du Mordor, frontière entre un pays encore civilisé et une zone désertique et hostile. Assez agréable et jouable, pas trop de cavernes à explorer, et bien illustré. Le dernier scénario est plus difficile, comme c'est souvent le cas dans cette série. (Attention, ce scénario est bientôt épuisé.)

Les assassins de Dol Amroth

Ces trois aventures seraient plus intéressantes si la campagne sur le Gondor du Sud, présentant la ville de Dol Amroth, était traduite. Les personnages vont être confrontés à une guilde d'assassins, mais contrairement à ce que l'on pourrait penser l'action se déroule souvent hors de la ville. Les scénarios ne sont pas toujours enthousiasmants.

Les ruines hantées des Dunéens

Là aussi, nous avons trois scénarios ayant pour cadre une mini campagne qui n'a pas été traduite : *Erech and the Paths of the Dead* (les Chemins des Morts). C'est dommage car c'est aussi un petit supplément agréable et bien illustré. Le dernier scénario est également très difficile. Attention toutefois à retravailler le tout, c'est parfois un peu grosbail. Évitez notamment de distribuer tous les trésors prévus, sans quoi vos aventuriers risqueraient de provoquer une inflation sans précédent, et qui n'a pas été enregistrée dans l'histoire du Gondor.

Responsable qualité

Comme vous le voyez, il existe dans la gamme de quoi s'occuper pour quelques parties. Mais si vous trouvez que cela n'est pas suffisant, ou que la qualité de ces produits n'est pas digne de l'œuvre de Tolkien, n'hésitez pas à écrire à Hexagonal qui transmettra. Indiquez vos souhaits et vos suggestions, mais surtout, continuez à explorer les Terres du Milieu.

Olivier Guillo

EARTH DAWN®

**LES HÉROS D'AUJOURD'HUI
SONT LES LÉGENDES DE
DEMAIN**

- Valaurus III, roi de Throal

Le jeu de rôle
des nouveaux
héros

FASA

LE COMPAGNON

Un supplément
au jeu
Earthdawn

**Parution
Juin**

*les Brumes
de la
Trahison*



Une Aventure
pour l'indépendance
par John J. Terra

FASA

EARTH DAWN

DESCARTES
ÉDITEUR

B O N D E C O M M A N D E

Je souhaite recevoir :

- EARTHDAWN, livre de base289 F
- ÉCRAN (3 volets + livret 64 pages).....120 F
- LES BRUMES DE LA TRAHISON129 F
- LE COMPAGNON189 F

Total =

Ci-joint mon règlement de (franco de port) à l'ordre de :

Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

NomPrénom.....

Adresse

Code PostalVille.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.



Dimanche 7 avril. Salon des jeux de Paris.

Benôit Clerc n'est pas le plus connu des auteurs de jeu français. Pourtant avec SPSR, il a créé *Miles Christi*, les *Soirée Enquête*, *Atlantys*. Portrait découverte.

Casus Belli : Benôit, pour nos lecteurs, peux-tu te présenter, toi et ton parcours, à la fois hors jeu et dans le jeu !

Benôit Clerc : J'ai commencé à jouer à 14 ans, à une époque où seuls existaient *D&D* (la petite boîte rouge !), *Légendes* et *L'Ultime Épreuve*. Mon premier scénario fut *La Cité perdue*, un énorme donjon avec tout plein de monstres, de pièges et de trésors. Un must dans le genre. Ensuite j'ai découvert *Cthulhu*, *RuneQuest*, *Bushido*, *Pendragon* et surtout *Maléfices*, qui reste un de mes jeux préférés. Côté études, j'ai fait une hypokhâgne et une khâgne puis j'ai embrayé sur une licence de philo. L'expérience de la fac a mis un terme à mes velléités de carrière universitaire. Avec un ami, Rémy Van Liefde, j'ai alors décidé de me lancer et nous avons ouvert un magasin de jeu de simulation, *Rocambole* à Lille, dont je crois que nous pouvons être fiers aujourd'hui.

CB : Comment est née Sans Peur et Sans Reproche, ta maison d'édition ?

BC : *Rocambole* n'a jamais été pensé comme une fin en soi. Il devait nous permettre de faire connaissance avec le marché du jeu et nous assurer l'assise financière nécessaire pour monter une maison d'édition. En juin 95 nous avons franchi le pas et fondé Sans Peur et Sans Reproche.

CB : Et la naissance de *Miles Christi* ?

BC : *Miles Christi* est clairement un jeu de passionnés. Nous ne nous sommes jamais posés la question de savoir s'il allait se vendre ou pas. Nous on adorait, donc les autres allaient adorer aussi ! Ce n'est qu'après coup que nous nous sommes rendus compte des écueils « commerciaux » dans lesquels nous étions tombés : thème historique donc a priori ennuyeux, carcan de la règle du Temple, une seule « classe de perso », règles trop novatrices... Autant d'éléments qui s'effacent dès que l'on présente le jeu en profondeur et qu'on maîtrise une partie. L'Histoire ouvre beaucoup plus de perspectives de jeu qu'elle ne bride l'imagination, la règle du Temple ne doit en aucun cas être respectée au pied de la lettre, le fait que tous les joueurs incarnent le même type de personnage les pousse à se différencier par l'interprétation qu'ils en font. Les règles, qui utilisent un jeu de cartes traditionnel, accroissent notablement le stress des joueurs en les impliquant davantage puisqu'ils ont un choix à faire... Cela dit, *Miles Christi* a su convaincre un nombre non négligeable de joueurs (à ce jour

nous en avons vendu un peu moins de 2000 exemplaires) et nous n'avons pas à rougir de notre travail.

CB : Il y a un point intéressant dans *Miles Christi*, c'est la suggestion de jouer une partie avec deux meneurs de jeu en même temps. Comment cela fonctionne-t-il ?

BC : Cette proposition de maîtriser une partie à deux est venue de notre propre expérience. Il ne s'agit pas d'une recette magique pour réussir une partie à tous les coups, mais le fait de maîtriser à deux présente de nombreux avantages. Si le groupe de personnages se sépare, on évite les temps morts. Les combats sont plus speed, chaque maître gérant un ou deux joueurs au lieu d'en gérer quatre ou cinq. Il est également beaucoup plus facile de recréer une ambiance à deux que tout seul : une conversation entre deux PNJ est tout de suite plus vivante, les effets de surprise sont beaucoup saisissants (un maître parle gentiment avec les joueurs et l'autre pousse soudain un hurlement strident, effet garanti), les moments de grande agitation prennent une tournure plus apocalyptique et la confusion est sensiblement accrue (les deux maîtres parlent en même temps très fort et très vite, décrivent des choses différentes...), etc. Il est également plus aisé d'improviser. Il nous est ainsi fréquemment arrivé de maîtriser une partie avec deux ou trois lignes de synopsis pour point de départ, chacun des deux maîtres rebondissant sur les improvisations de l'autre pour faire avancer l'histoire. Le problème, c'est que les maîtres de jeu conçoivent souvent la double maîtrise comme une perte de pouvoir. Ils doivent partager l'autorité sacrée du tout-puissant MJ avec quelqu'un d'autre.

CB : On a d'abord cru que vous abandonniez cette gamme, mais depuis il y a eu *Assassin*. Qu'en est-il à l'heure actuelle ?

BC : À propos de la suite pour *Miles Christi*, c'est nous qui l'écrivons. Ce qui est un problème puisque pour l'instant peu d'auteurs exté-

rieurs travaillent pour nous. Or maintenant avec les *Soirée Enquête*, *Atlantys*, le magazine *Backstab*, on a du mal à dégager du temps. On aimerait donc avoir des textes de qualité à publier. Si quelqu'un nous amène un bon texte pour *Miles Christi*, nous le publierons. Cette gamme n'est pas oubliée.

Miles Christi est clairement un jeu de passionnés. Nous ne nous sommes jamais posés la question de savoir s'il allait se vendre ou pas.

CB : Je pense que le message est passé... Après *Miles Christi*, vous avez fait les *Soirée Enquête* ? Ce sont donc des ensembles presque prêts à jouer pour permettre à un petit groupe de faire un grandeur-nature. À ce propos, est-ce bien du grandeur-nature (avec des rôles) ou de la murder-party (avec des « spectateurs ») ?

BC : La murder-party est un sous-ensemble du grandeur-nature. C'est un huis clos qui a lieu après un événement fictif, non représenté. Et parmi les personnes présentes il y a forcément le coupable. Dans ce sens-là, oui, les *Soirée Enquête* sont des murder-parties. À chaque fois neuf ou dix personnes sont réunies dans un lieu, dont le coupable. Le gros avantage des *Soirée Enquête* est de faire découvrir le jeu de rôle à des personnes qui n'y sont pas du tout prédisposées. Est-ce parce que c'est une forme de théâtre improvisé ? Je n'en sais rien, mais ça marche. Même des gens qui n'aiment pas le jeu des Sept Familles apprécient ce genre.

CB : Quelle *Soirée Enquête* plairait le plus aux rôlistes et laquelle plairait le plus aux néophytes ?

BC : Difficile de répondre, c'est mon opinion et je ne suis pas trop objectif. La toute première (*Série noire à l'encre rouge*), policière, assez Agatha Christie, serait plutôt facile pour les nouveaux. Alors que les trois dernières sont plutôt pour les rôlistes.

CB : De toute façon, ce produit est vendu en boutique spécialisée.

BC : Dans sa forme actuelle, oui ! On n'a pas encore les moyens de faire un produit vraiment grand public, prémâché, pouvant aller dans la grande distribution. Mais on essaye d'améliorer le produit, de faire des pochettes individuelles.

FEUILLE DE PERSO

Caractéristiques : auteur de jeu, éditeur de jeu, rédac chef d'un magazine de jeu, patron d'une boutique de jeu.
Enfant chéri : Miles Christi.
Particularité : Montre bien que la Province (en l'occurrence Lille) est dynamique et a des choses à dire.

CB : *Atlantys* est votre dernier bébé. Quelle a été l'approche de SPSR pour créer ce nouveau jeu de rôle ?

BC : Je suis le concepteur principal, mais beaucoup de gens ont travaillé dessus ensuite, et bien plus que moi. Ça faisait longtemps qu'on avait envie de faire un jeu de science-fiction, avec en plus la volonté de faire un jeu positif et lumineux, par opposition aux jeux « dark » qui ont eu la vedette pendant pas mal de temps. De faire un jeu dans lequel on joue des gens qui ont des responsabilités, qui gèrent le destin. Et puis une idée que l'on avait déjà dans *Miles Christi* : cette idée de choix, qui nous est chère. Car je pense que ce sont les meilleurs moments de jeu, ceux où l'on a des choix importants et cornéliens à faire. C'est très présent, je le pense, dans *Atlantys*. Car les lecteurs, les personnages que l'on joue dans *Atlantys*, sont à la fois des ambassadeurs plénipotentiaires, engageant la responsabilité de l'Empire quand ils agissent. Ce sont à la fois des flics, des bourreaux.

CB : Y a-t-il un côté Judge Dredd dedans ?

BC : Non, pas du tout ! J'avoue que je n'y ai pas pensé ! En fait, c'était la même chose pour les Templiers, ils étaient à la fois diplomates, juges, enquêteurs, bourreaux. Le fait d'être un héros qui fait des choix importants n'est pas une nouveauté !

CB : Dans ce genre de jeu à héros « positifs », et même AD&D en est un (puisque l'on décourage de jouer des personnages « mauvais »), on risque toujours le procès d'intention style : si on a la loi avec nous, que l'on impose des comportements, on arrive à un ordre pur et dur, une dérive vers le fascisme !

BC : Justement, ce qui est bien c'est que ça amène à poser la question. Dans *Atlantys*, les lecteurs sont censés amener, dans tout le système solaire, la suprématie de l'Âge d'or et de l'empire atlante. Et la devise en est : Ordre, Justice et Paix. Ce n'est pas innocent de notre part. Ce sont trois notions très larges, dans

lesquelles on peut mettre tout et n'importe quoi. Ça amène le débat sur qu'est-ce que l'ordre, qu'est-ce que la justice, qu'est-ce que la paix ! Face à une situation de désordre, d'injustice ou de guerre, qu'est-ce que cela veut dire de rétablir l'ordre, rendre la justice ou pacifier une zone ?

CB : Vous annoncez pour bientôt un nouveau type de jeu : des ensembles « prêts à jouer » en jeu de rôle. Est-ce que ce sera dans le même esprit que *Universom* (Siroz Productions) ou *Simulacres* (Casus Belli/Descartes) ? Ces jeux ont marché en tant que tel avec *Berlin XVIII* pour *Universom* ou avec les hors-série pour *Simulacres*, mais leur forme originelle (jeu pas cher et consommable de suite) n'a jamais vraiment marché. Que comptez-vous faire avec *Nemesis* ?

BC : L'idée avec *Nemesis* est de fournir à la fois un jeu de rôle et un grand scénario très bien bâti. Ce sera présenté sous la forme d'une pochette contenant différents livrets : un livret de règles, un livret d'univers, le livret de la campagne, plus des feuilles volantes avec des indices, des documents. On tient beaucoup à cette formule, car les joueurs aiment bien cela. Voilà pour la présentation. Quant à l'idée, on s'est rendu compte que les gens jouent de moins en moins souvent, mais à de plus en plus de jeux. Que dans les boutiques, il y a beaucoup de jeux, mais peu de suivi. Ce que l'on veut donner, c'est la certitude d'acheter trois scénarios complets (la campagne) dans chaque volume de la gamme. Avec un monde original, mais des concepts suffisamment connus pour que n'importe quel joueur puisse y entrer facilement ?

CB : Un peu comme avec *Dark Sun*, où TSR a décliné AD&D dans un autre univers ?

BC : Le monde de *Dark Sun* est effectivement un des plus originaux de la gamme AD&D, c'est un peu ce genre de décalage que l'on a envie de faire. Il faut que les joueurs aient quand même des points de repères, que l'on

n'explique pas l'univers pendant deux heures avant de commencer la partie. On découvrira plutôt les choses en cours de partie !

CB : Quels vont être les premiers titres pour *Nemesis* ?

BC : Le premier, c'est *Les héritiers de Kadesh*, du nom de la campagne. C'est du « sword and sorcery », du médiéval-fantastique plus barbare, dans un empire décadent. Les personnages reçoivent une lettre de leur père, inconnu, dans laquelle ils apprennent qu'ils ont fait un héritage. Ils devront prendre leur destin en main, sur fond de guerre des dieux, dans un univers entre Moorcock et Howard. Le deuxième jeu, ce sera vraisemblablement quelque chose comme la guerre du Viêt-Nam dans un univers très futuriste, sur une planète éloignée. Un peu façon *La guerre éternelle*.

CB : Et pour finir, le système de jeu ? Original, classique ?

BC : Même punition même motif que pour l'univers. On veut que le fonctionnement ne soit pas déconcertant, avec des originalités. Il y a des dés à dix faces, des caractéristiques et des compétences. Bref du classique pour un rôliste, et puis plein de petites règles optionnelles pour chaque univers.

CB : Tu es également rédacteur en chef de *Backstab*, le magazine fondé par Siroz et Halloween Concept. Pas trop dur de tout faire à la fois ?

BC : Comme chez vous, on travaille avec des rédacteurs extérieurs, des pigistes. C'est nécessaire pour réussir à tout faire. Et en ce qui concerne l'objectivité, ce que semble aussi vouloir dire ta question, le milieu du jeu est très petit. Quelqu'un qui écrit dans *Backstab* ou *Casus* travaille aussi dans des maisons d'édition de jeu. Alors on essaye d'être objectifs autant que possible...

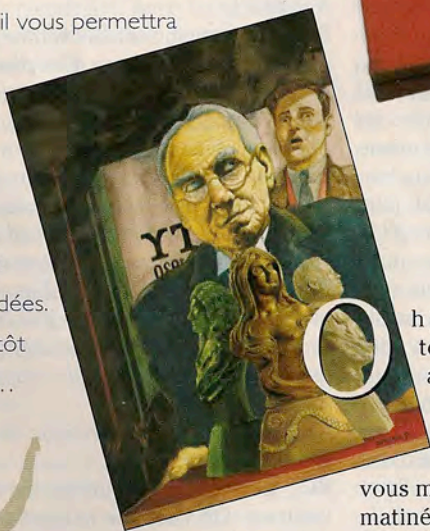
Que vous le rencontriez au bout d'une ruelle improbable ou dans un grand salon littéraire, au fin fond d'une boutique poussiéreuse ou à un bal de charité, vous le reconnaîtrez au premier coup d'œil.

Qu'importe son nom ou son surnom, Vieille Branche, Monsieur le Comte, Aristide Johnston, il en a tellement changé au cours de ses multiples incarnations...

Qu'importe l'époque ou sa situation, des tréfonds des Âges sombres aux holostores de l'Âge stellaire, il est là, il est **le Collectionneur**...

Parfois, il aura un objet étrange à vous faire admirer, et vous fera rechercher les manuscrits qui permettront d'en retrouver l'origine. Parfois, il vous fera profiter à un prix dérisoire d'un inconcevable artefact, en échange d'un « futur petit service ».

Parfois encore, il vous permettra de compulsier ses larges grimoires ou d'admirer des objets à l'abri derrière ses vitrines blindées. Mais, allons plutôt à sa rencontre...



Les statuettes de Sarayanava

Le récit de l'antiquaire

O h je sais ! On raconte souvent cette histoire d'une rue ou d'une boutique qui apparaîtrait entre deux rues, ou entre deux autres immeubles. Et on se moque de celui qui le raconte avec une ferme conviction. Et pourtant, je ne vous mens pas lorsque j'affirme qu'en cette matinée du 16 avril 1925, je pouvais avec curiosité la porte vitrée qui avait attiré mon attention : « Dovlin Antiques. Ici matériel tropical, cartes authentiques, fétiches certifiés, défenses de mammouth entières. » Assis dans une chaise curule, derrière une table basse, un vieil homme sec, aux petites lunettes essayait de négocier une boîte à bijoux en étain martelé avec celui que je pensais être le boutiquier, un Levantin tout habillé de violet et de pourpre. Je compris ma méprise quand l'homme de couleur passa devant moi et sortit, l'air proprement furieux. Thomas Dovlin me fit aimablement signe de m'asseoir à mon tour...

Sur une table, j'avisai soudain trois statuettes de couleurs différentes, l'une en vieux bronze, l'autre en ivoire et la dernière d'un bronze plus récent. D'une hauteur d'un peu moins de vingt centimètres, elles représentaient trois bustes de personnes d'époques différentes. Je m'enquis de leur origine et voici l'histoire que Thomas Dovlin me raconta.

« Il faut que vous sachiez, cher Monsieur, que je connais assez bien le coroner et son assistant, John Starks et William Burlton. Cela m'est fort utile car, quand une enquête criminelle est classée, et que la victime n'a aucune famille ni ayants droit, il est parfois possible de racheter à l'administration une partie des biens du défunt. Tant que les objets ne font pas partie des pièces à conviction bien sûr. Mes liens avec le coroner font que je suis parmi les premiers informés quand celui-ci dispose d'objets propres à m'intéresser. C'est ainsi que ces bustes me sont parvenus, en deux fois. Mais laissez-moi vous conter leur bien étrange histoire. Vous verrez qu'il y a du mystère là-dessous, et que ces pièces feraient le bonheur de n'importe quel amateur de curiosités.

La figurine en bronze oxydé, représentant un homme du XVII^e siècle, et celle en ivoire de la fin du XIX^e siècle, étaient toutes les deux la possession de Hugo Ganz. Cet homme a émigré aux États-Unis, et s'est installé à New York en 1921. D'origine allemande, il venait de Calcutta où ses parents avaient vécu longtemps avant de décéder en 1886, dans un incendie. Monsieur Ganz se révéla être une fripouille et entreprit de monter une brasserie clandestine

Une aide de jeu pour L'appel de Cthulhu

ne dans le Bronx, avant d'être éliminé dans ce qui semble être un règlement de comptes. Dans ses papiers, hormis les deux statuettes, j'ai trouvé un ensemble de cinq dessins à la plume, datant de 1797, et une photo de ses parents. Visiblement, la statuette en ivoire est le portrait de son père, Otto Ganz. Quant aux cinq feuilles de papier, laissez-moi vous les montrer.»

Dovlin se leva, ouvrit un tiroir et en sortit cinq feuillets un peu fragiles, de petit format. C'étaient cinq dessins différents de statuettes, l'un d'entre eux correspondant à la plus vieille. «Étrange n'est-ce pas ? Mais ce n'est pas tout. Après quelques recherches, j'ai pu identifier le nom griffonné sous le dessin d'une statuette. Il s'agit de Louis Hutin du Mantin, un petit noble du sud de la France, qui aurait

participé à une expédition en Inde, au départ de Pondichéry, vers 1670. Quant au papier lui-même, après l'avoir fait expertiser, on me dit qu'il serait plutôt d'origine européenne, et plus précisément italienne.

Une fois en possession de ces quelques indices, je mis une annonce dans la *Revue internationale des antiquités et curiosités*, et envoyai quelques missives à certains collègues de mes connaissances à Paris ainsi qu'à Rome. Cela se passait il y a environ trois ans. Je ne reçus qu'un fragment traduit en anglais du journal d'un certain Jacques de Fournet, qui faisait référence à l'expédition indienne. Un an plus tard, une femme d'une trentaine d'années, très bien faite de sa personne, entra dans mon magasin et demanda à voir les deux statuettes dont parlait l'article de la *Revue*

internationale. Je les lui montrai. Elle en parut très troublée, et dit qu'elle repasserait le lendemain. Mais elle ne vint pas ; et le jour d'après, j'eus la visite de John Starks, le coroner. On avait retrouvé Mlle Eliane de Noguét morte dans une ruelle, assassinée. Dans sa chambre, à l'hôtel Hampton, trônait une pipe à opium, vide ; un article découpé avec mon adresse, et surtout une statuette représentant Mlle de Noguét jeune, dans un genre comparable à celui des deux autres statuettes, quoique plus moderne. Voilà toute l'histoire. J'ai racheté la statuette, mais cette série de morts autour de ces objets me gêne un peu. Aussi je souhaite me débarrasser en un lot des trois statuettes, des dessins et de l'extrait de journal. Êtes-vous intéressé ? »

Bien sûr je l'étais !

Journal de Jacques de Fournet

(Extraits traduits en français moderne)

Valence, 1666

... Mon bon maître Monsieur le baron Louis Hutin de Mantin est bouleversé. Je ne sais d'où lui vient toute cette agitation, mais je serais prompt à en blâmer les nouvelles que nous apportent les voyageurs, et notamment ce chevalier de Lastène, qui m'inspire peu de respect. Un grand incendie a ravagé Londres, la peste n'en continue pas moins ses ravages, et la saison est trop sèche.

... Depuis une bonne semaine que nous lui octroyons l'hospitalité, le chevalier de Lastène a réussi à mettre dans la tête du baron l'idée de monter une expédition vers les colonies. Un projet de fou, mais mon avis n'est pas requis.

Paris, 1667

... Le palais de Versailles est en construction, ce sera une splendeur. Nous sommes reçus dans les appartements de Monsieur, frère du roi, en présence de Monsieur Colbert. En retrait, j'assiste aux après discussions du baron et du chevalier pour obtenir un navire. Finalement nous partirons l'année prochaine, de La Rochelle, avec un corps expéditionnaire, ainsi qu'une équipe de savants. Nous serons chargés de pénétrer l'Inde, à partir de Pondichéry, et d'étudier la production des soieries. Mon maître a dû vendre une partie de ses biens, persuadé de commencer une nouvelle vie. Il faut dire que son frère aîné et lui sont fâchés. Nous avons assisté à la représentation du « Médecin malgré lui », de Monsieur Molière.

En mer, 1668

... Je n'aurais jamais cru trouver autant d'agrément aux voyages en mer. Nous longeons l'Afrique et faisons parfois escale dans les royaumes nègres. Ces pays semblent fasciner le plus jeune de nos compagnons, Serge Valmont, un surdoué des langues, et qui pratique aussi bien l'arabe que l'anglais, l'italien que le grec. La présence de Mademoiselle Nora Gastins à bord n'est plus un sujet de grogne parmi l'équipage, elle a su se faire apprécier même du plus buté des marins, et cela n'est pas peu dire.

... Peu après le cap de Bonne Espérance, nous avons été attaqués par des pirates. Nous avons perdu une partie de notre équipage, mais le vaisseau est sauf. Si mon maître est un escrimeur de haut niveau, j'ai été impressionné par la fureur guerrière du chevalier. Dieu, cet homme a fini couvert de sang !

Pondichéry, 1669

... Les bonnes intentions de Versailles semblent plus difficiles à concilier avec la chaleur et la jungle environnante. Néanmoins, nous sommes de fidèles sujets

de Sa Royale Majesté. Le gouverneur du comptoir nous promet une entrevue prochaine avec les chefs locaux, que l'on nomme rhadjas.

... Je reste des heures fasciné par les éléphants, dont j'avais souvent entendu parler, mais que je n'avais jamais vus. Lorsque je décide d'apprendre à les monter et à les diriger, on me fait savoir que ce serait indigne de mon rang. Je persiste. ...

Pondichéry, 1671

Le temps passe au ralenti dans ce pays. Valmont reste le seul à s'agiter en tout sens, à déchiffrer les moindres inscriptions. Il nous a montré récemment une carte, et nous a désigné le pays de Golconde. D'après lui, on y trouverait des temples antiques, de l'or, des diamants, des bois précieux. Il n'en faut pas plus pour que Messieurs de Mantin et de Lastène ne parlent de monter une nouvelle expédition. Pourquoi pas, après tout ?

Note du traducteur : Il y a un saut entre 1671 et 1689, que rien ne semble expliquer.

Venise, 1689

... À quoi me sert ma force si mon esprit ne me laisse plus en paix ? Si encore je comprenais ces voix dans ma tête. Parfois il me semble en saisir quelques bribes. Valmont m'a l'air le plus heureux de nous cinq, le plus fou aussi sans doute. Il nous a persuadés que nous trouverions la réponse à nos questions ici, en Italie. Je le soupçonne d'aimer surtout les vieux livres. Nora ne résiste pas à la nuit vénitienne. Qu'elle fasse attention, déjà Lastène nous a quittés. Mais elle parle de recruter un autre Tigre. Comme d'habitude elle se laisse guider par ses intuitions.

... Nora a été retrouvée égorgée. Nous préférons fuir à Rome.

(Le journal s'arrête malheureusement ici.)



Gazetta di Roma

13 mai 1830

Lors de la démolition d'une vieille bâtisse rue Luigi Amadeo, on a découvert une cave secrète, datant sans doute des luttes des carbonari. Les divers papiers retrouvés semblent indiquer qu'il s'agissait du lieu de rendez-vous d'une secte anarchiste. Ces membres s'appelaient entre eux par des noms d'animaux exotiques comme le Serpent, le Singe, le Tigre. Sous couvert de luttes contre des forces occultes, il semble que l'on ait retrouvé la piste de nombreux assassinats, vols et disparitions non élucidés. Un lot de quatre statuettes et cinq dessins originaux sont exposés en ce moment à la préfecture de police.

14 mai 1830

Trois des quatre statuettes retrouvées dans la cave de la rue Luigi Amadeo (voir la *Gazetta* d'hier) ont été dérobées. Le voleur a été surpris lors de l'effraction et a laissé tomber une statuette, laissant également les dessins sur place. Le préfet de police prend cette action comme un affront personnel et déclare : « Nous retrouverons le coupable. » On se demande surtout comment le voleur a pu défoncer la porte blindée alors qu'aucun bélier ou autres instruments de démolition n'ont été retrouvés sur place.

Notes au gouverneur de sa Très Gracieuse Majesté Calcutta, 1870

Monsieur,

Ainsi que vous l'avez demandé à notre service, nous avons mis Otto Ganz sous surveillance. Ce mercenaire allemand a été d'un grand secours à la Couronne, mais depuis les récents événements, nous le soupçonnons de fréquenter de façon trop amicale les indigènes. Ganz est revenu d'Italie il y a six mois et l'apparition d'armes italiennes au main des insoumis est une coïncidence fâcheuse. Heureusement, sa dépendance à l'opium nous le rend encore malléable et nous contrôlons son principal fournisseur. Ce dernier dit que Ganz veut monter une expédition en pleine jungle, pour se rendre au temple de Sarayanava. Il n'y a rien par là-bas, à part quelques sauvages. Ganz cherche-t-il une cachette pour ses trafics. Cela semble peu probable, vu la désolation du lieu.

Addenda 1.3. L'expédition de Ganz semble un échec. Il a perdu dix de ses quinze hommes. Il semble malade et souffrant.

Addenda 2.2. Ganz a épousé une indienne de basse caste. Ces Allemands ne savent pas se tenir. Nous l'avons rayé des listes d'invitation officielles.

Addenda 2.4. Il semble que Ganz se lance dans le trafic d'opium. Tant que cette activité reste marginale nous la surveillons.

Addenda 3.0. Malgré sa caste, la femme de Ganz semble à l'aise dans tous les milieux. Comment une femme aussi quelconque peut-elle faire aboutir toutes ses demandes de subventions, négocier de nouveaux marchés ? Elle semble d'ailleurs avoir pris la direction des affaires de son mari.

Addenda 5.0. Nous avons été très pris ces derniers temps par l'affaire « Kali ». Il semble pourtant que cette secte d'adorateurs maléfiques ait été proprement éradiquée. On a retrouvé des douilles d'armes européennes dans leur temple secret. Ganz ?

Addenda 6.2. Ganz et sa femme reçoivent de plus en plus d'Européens. Ils ont hébergé récemment Mademoiselle Berthe de Noguét, une chanteuse parait-il. C'est une jeune mère, le père semble être inconnu et elle n'en éprouve aucune honte. Une Française, forcément !

Calcutta, 1886

Monsieur,

On a retrouvé, dans les décombres de la maison Ganz, Otto et sa femme. Nous demanderons aux inspecteurs de conclure à un incendie accidentel afin de nous permettre de poursuivre notre enquête discrètement. Le corps d'Otto Ganz était entouré de douze cadavres, tous porteurs du signe de Kali. Leurs corps portaient les traces de griffes d'un fauve. Ganz était suffisamment blessé pour être mort trois fois. Le fils Ganz a été placé dans une institution.



NOTE D'ADMISSION À SAINTE-ANNE

Patient : Mlle Noguét Eliane,
fille de Mlle Noguét Berthe, née en 1884.
Suivie par le docteur Eugène Petit.

Traitement : cure de sommeil.

Notes : Troubles importants du sommeil et de la personnalité. Mademoiselle Noguét pense être les réincarnations successives d'une indienne épouse d'un colon allemand en Inde, d'un anarchiste italien, d'une aventurière du XVII^e siècle et même d'un brahmane venu de temps immémoriaux. Elle affirme ne s'être adonnée à l'opium qu'après avoir eu ses visions. Elle a également un attachement morbide à une statuette la représentant, cadeau de sa mère avant que celle-ci ne meure. À garder en observation, puis à mettre en maison de repos si amélioration.

Addendum : Mademoiselle Noguét a disparu de l'hôpital, une semaine après son admission.

National Geographic, 1910

Le fabuleux temple de Sarayanava

Malgré quelques troubles en Inde, l'expédition Baxter-Beans a atteint son but. Et quel but ! Alors que l'on pensait avoir répertorié une grande partie des dieux et cultes de l'Inde, voici venu le temple des cinq dieux animaux. Construit autour d'une vaste salle centrale et entouré de cinq « chapelles », il est dédié au tigre, au singe, au serpent, à l'éléphant et au crocodile (animal bien étrange à cet endroit). Chaque animal représente, semble-t-il, une qualité, positive ou négative. Le crocodile symbolise la discrétion, le tigre la violence, le singe l'intelligence, l'éléphant la force et le serpent la persuasion.

Mais le plus extraordinaire, comme les photos de la page ci-contre

le montrent en partie, ce sont les bas-reliefs qui font le tour de chacune des chapelles. On y trouve, comme dans un magazine illustré, le procédé de création de bustes des fidèles ou des prêtres, afin d'attirer sur soi la bénédiction de chaque animal.

Il semble que ce culte, peu répandu, prêchait une certaine forme de lutte violente contre les forces du Mal. Des déprédations et des pillages, principalement par des adorateurs d'autres cultes (Kali, comme le suggère notre numéro de décembre 1908), ont précipité la chute du temple, voilà maintenant quelques centaines d'années.

Messieurs Baxter et Beans exposent les photos de leur expédition, ainsi que certaines pièces du temple, au musée ethnographique de Boston.

Pour L'appel de Cthulhu (& autres jeux)

Le rituel

Le rituel de fabrication des statuettes n'est pas très compliqué pour qui va au temple de Sarayanava. Dans chacune des salles consacrées aux cinq esprits animaux, on trouve les phrases à prononcer, au moment propice. La statuette doit simplement être ressemblante à la personne qu'elle représente, et d'une taille assez précise. Sous le socle, scellés dans de la cire, on doit incorporer une mèche de cheveux, un bout d'ongle, une goutte de sang. Le symbole de l'animal doit être gravé sur la face avant du socle.

Les règles

Faire la statuette coûte seulement du temps, et un certain talent de sculpteur (au moins 30 %). Accomplir le rituel fait perdre 1 point de POU de façon définitive. Ce rituel ne fonctionne que si, sur Terre, personne d'autre de vivant n'a une telle statuette avec le même symbole. Chaque animal procure aussitôt des avantages particuliers permanents, et trois pouvoirs que l'on peut activer (si la statuette est dans un rayon de 12 mètres). Le premier pouvoir est spécifique, les autres sont communs à toutes les statuettes :

Crocodile

Avantages : +30 % à tous les jets de Discrétion, +50 % à toutes les attaques surprises.
Pouvoir : Pour 3 points de Magie, on immobilise la personne que l'on touche, comme si on avait une Force de 30.

Éléphant

Avantages : +2 en Force, +2 en Constitution.
Pouvoir : Pour 3 points de Magie, on augmente

sa Force et sa Constitution de +3 pour 1 heure (cumulatif).

Tigre

Avantages : +20 % à tout combat au contact, possibilité de combattre jusqu'à -8 PdV.
Pouvoir : Pour 3 points de Magie, les ongles des mains poussent et durcissent jusqu'à devenir des griffes (équivalent à de grandes dagues).

Singe

Avantages : Intelligence +2, doublement des points d'expérience consacrés aux langues.
Pouvoir : Pour 3 points de Magie, on peut avoir l'image mentale de la dernière personne qui a touché un objet.

Serpent

Avantages : Hypnotisme +50 %, Persuasion +30 %.
Pouvoir : Pour 3 points de Magie, on peut changer l'apparence de son visage pour une durée d'une heure.

Pouvoirs communs

A) On dépense 8 points de Magie et on s'endort à côté de la statuette. On revoit alors les éléments marquants de la vie d'une des personnes du passé qui ont créé une statuette du même animal.
B) On dépense 4 points de Magie et on touche la statuette. On a alors accès à un souvenir précis d'une des personnes du passé qui ont créé une statuette du même animal.
C) Si on est dans le temple de Sarayanava, dans une des cinq salles « animales », en dépensant 6 points de Magie et en rêvant, on a des impressions suffisamment précises

Hôtel Drouot

Lot Galliani. Curiosités diverses.

En exposition jusqu'au 9 décembre 1915.

Vente le 10 décembre,

par maître Hubert de Janssac.

Article 29. Un buste de Champollion, daté de 1820. En électrum (or et argent).

Taille totale : 18,5 cm de haut ; socle de 8 cm de large, 6 cm de profondeur et 4 cm de haut.

Le nom de Champollion ne figure pas sur le socle.

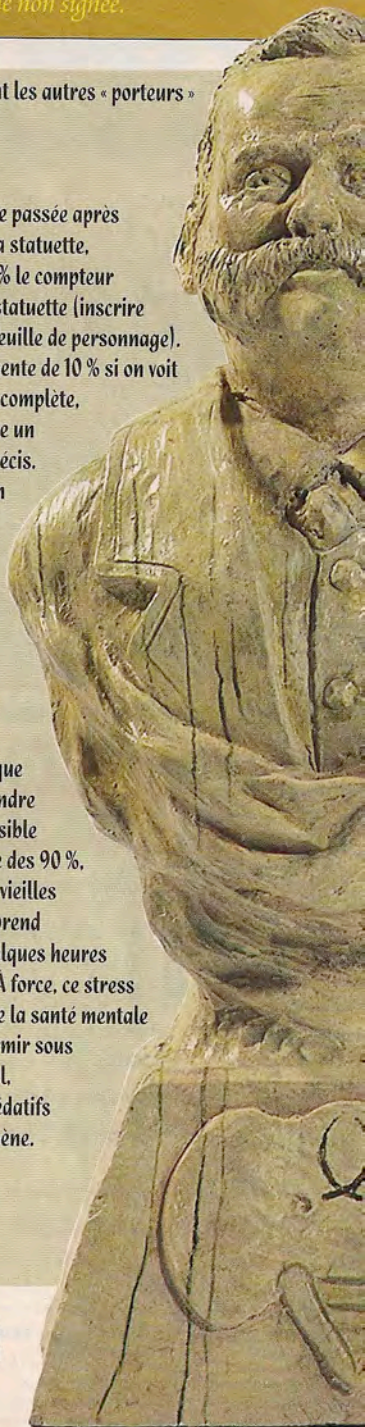
Par contre on y trouve la figure du dieu Thot, à tête de singe, ainsi que des hiéroglyphes tirés du texte de la pierre de Rosette, et quelques spirales ornementales.

Pièce anonyme non signée.

pour savoir où sont les autres « porteurs » de statuettes.

Inconvénients

Pour chaque année passée après la fabrication de la statuette, on augmente de 2 % le compteur de mémoire de la statuette (inscrire ce nombre sur la feuille de personnage). Ce compteur augmente de 10 % si on voit une vie antérieure complète, de 1 % si on cherche un simple souvenir précis. Chaque nuit où l'on dort, on fait un jet de pourcentage sous le compteur de mémoire. Si le jet est réussi, les rêves sont perturbés par des voix, des images. On a l'impression que quelqu'un veut prendre votre contrôle (possible quand on approche des 90 %, c'est alors une des vieilles personnalités qui prend le dessus, pour quelques heures à quelques jours). À force, ce stress peut faire perdre de la santé mentale (1d3 par mois). Dormir sous l'emprise de l'alcool, de drogues ou de sédatifs diminue ce phénomène.



Abonnez-vous à CASUS BELLI et... ...changez de personnage chaque mois !

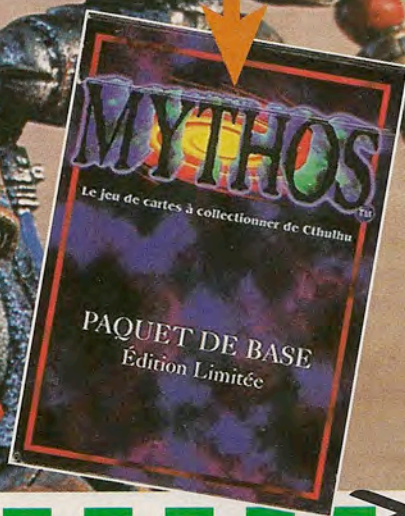


1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

**EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS**



Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
**UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.**

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
et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

• Cochez la case de votre choix

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

L'année de votre naissance (facultatif) 19

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17
ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables
au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire 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.

CASUS Belli

106

Cet
encart détachable
correspond aux pages 35 à 66.

Accessoire Casus Belli

Pour L'appel de Cthulhu :
quatre personnages prêtirés
pour le Grand écran
en pages 65
et 66.



L'Écu de Baïne

p. 36

POUR AD&D 2



p. 40

Pétard mouillé

POUR ATLANTYS

p. 44

Rien que pour Erik

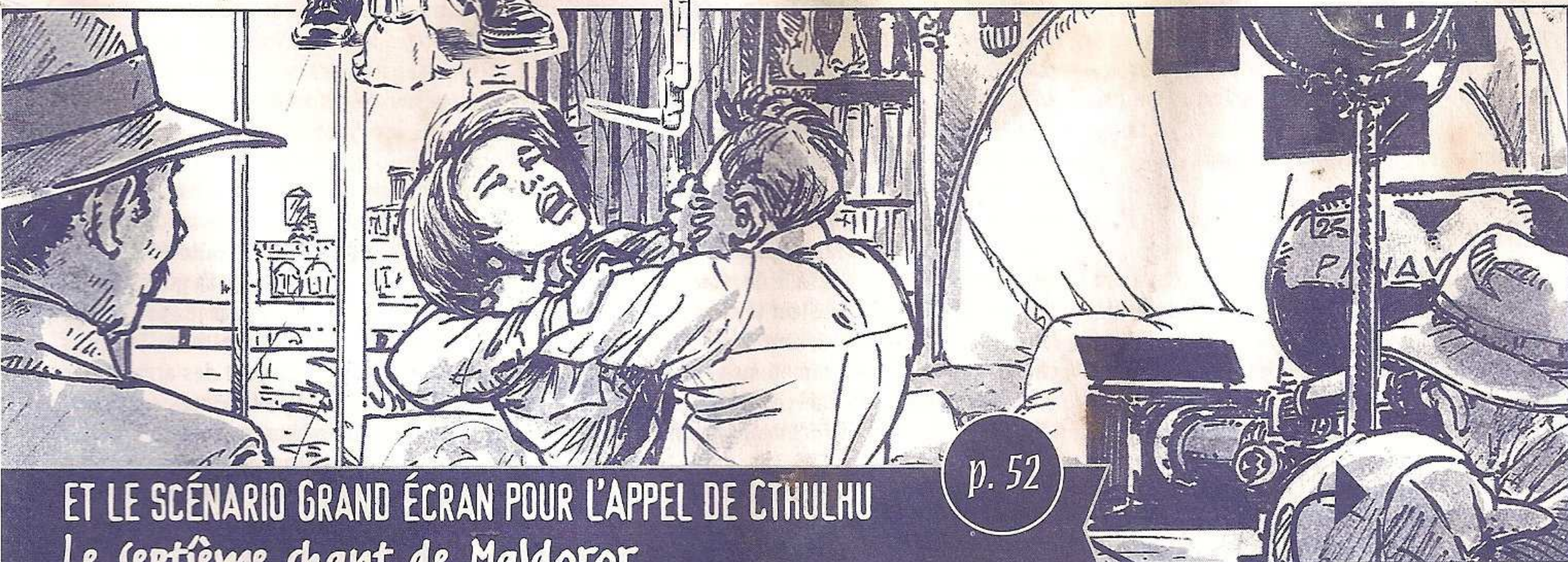
POUR GUILDES



p. 48

Épisodes 13, 14 et 15

POUR LE RÉSEAU DIVIN



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR L'APPEL DE CTHULHU
Le septième chant de Maldoror

L'Écu de Baine

Idéal pour lancer une campagne, ce scénario est conçu pour des joueurs, des personnages et un meneur de jeu débutants, qu'il plongera dans l'ambiance unique des Royaumes oubliés. Avec un minimum de travail, il peut s'adapter aux exigences des vétérans et des aventuriers les plus aguerris.



L'histoire

La fête de l'Écu. Comme tous les quatre ans, au plus fort de l'été, les habitants des Royaumes dressent les chapiteaux et les estrades qui accueilleront bientôt les marchands et les bardes venus des pays voisins. À Arabel, les rues ornées de banderoles résonnent déjà des clameurs festives ; tout est prêt pour célébrer dignement la fête du cœur et du partage. Pendant ces dix jours de chants et de spectacles, le commun des mortels peut partager la table des seigneurs.

Ce scénario exploite le Temps des Troubles, épisode majeur de l'histoire des Royaumes. Il met en scène un culte d'assassins voués à Baine, l'ancien dieu des Conflits. À l'occasion de la fête, une quinzaine d'érudits, prêtres et mages, se réunissent à Arabel pour analyser les retombées de la Chute des Avatars et débattre des nouvelles positions des dieux. L'annonce du colloque, parvenue aux oreilles des fidèles de Baine, entraîne une série d'assassinats. Les participants, surpris dans leur sommeil, périssent un à un. La milice est débordée, les prêtres impuissants...

Bienvenue à Arabel

Attirés par la fête, les personnages arrivent à Arabel en fin d'après-midi et sont accueillis par des centaines de tentes installées au pied des hautes murailles de la cité. La foule est nombreuse en cette première journée de foire, et la majorité des étrangers se sont installés dehors, faute de place. Aux portes, des miliciens en faction renseignent les arrivants et indiquent aux plus aventureux le chemin des auberges. Dans les rues grouillantes, les marchands partagent leur espace vital avec les cracheurs de feu et les funam-

bules. Si les PJ tentent de trouver à se loger, ils traversent la ville au rythme des musiques traditionnelles ; une auberge, puis deux, et toujours la même réponse : « Toutes les chambres sont prises ! » Alors qu'ils désespèrent, ils sont accostés par un pauvre bougre, manifestement ivre, qui se propose de les guider en échange d'une bouteille et de quelques piécettes. *L'auberge du Tertre*, au nord de la ville, est un établissement propre et calme, tenu par Ham, un ancien aventurier qui a troqué l'épée longue contre le tablier et le torchon depuis une dizaine d'années. Si les personnages ne se connaissent pas, ils se rencontreront à l'auberge, qui est le point focal de la première partie de l'aventure. En effet, c'est là que va se tenir la réunion des érudits.

Les membres du conseil font leur apparition à l'heure du dîner. Installés depuis la veille, deux prêtres d'Oghma descendent de leurs chambres d'assez bonne heure. Le jeune Amys et Gil, son maître, sont relativement discrets. Assis près de la cheminée, ils écoutent le barde local et ne se lèvent qu'à l'arrivée de leurs homologues, vers 9 heures. Une quinzaine d'hommes, prêtres pour la plupart, entrent dans l'auberge par groupes de deux ou trois et se dirigent vers l'arrière-salle, qui leur est réservée. Si les PJ se renseignent, Ham leur dira seulement qu'il a loué sa salle de réception pour la semaine. Bien sûr, l'entrée leur sera interdite. Après le repas, les personnages sont libres d'explorer la cité, de participer aux animations et de faire quelques rencontres. L'essentiel est qu'ils découvrent la ville pendant qu'ils en ont encore le temps...

La fête de l'Écu

Le programme des festivités est chargé. Outre les nombreuses animations de rue (défilés, mon-

treurs d'ours, jongleurs... et coupeurs de bourses), la fête propose une foule d'activités qui risquent d'intéresser les PJ. En plein cœur de la cité, un marché couvert attire une grande partie des visiteurs. Long de plusieurs centaines de mètres, il est constitué d'un assemblage de tentes et de présentoirs où l'on trouve de tout, sans exception. Armuriers, herboristes et tisserands s'y retrouvent pour le plus grand plaisir de leurs clients d'un jour, grossistes étrangers ou mages en quête d'une composante rare. Éparpillées dans la ville, les auberges proposent une variété inépuisable de spectacles musicaux et d'animations. Le soir venu, les terrasses se transforment en théâtres en plein air où viennent s'exprimer bardes et musiciens. Au nord, les PJ pourront découvrir un cirque fait de baraques en planches et de cages métalliques. Cette ménagerie rassemble des curiosités, des monstres et des animaux capturés lors de chasses dans le Mitau. Vous pouvez y présenter une bonne partie des bestioles de vos manuels (en prenant soin toutefois de ne choisir que ceux qui aiment les cacahuètes...). À partir du deuxième jour, un tournoi organisé par les prêtres de Thorm et de Tempus permet aux combattants de se mesurer sous le regard enthousiaste de la foule. Si les PJ veulent participer, il leur en coûte 10 PO pour les joutes et 2 PO pour les duels. La guérison des blessures est prise en charge par les prêtres. Le matériel est prêté aux combattants les plus pauvres. Pour les duels, ce sont des armures de cuir (CA 7) et des épées de bois lestées. Ces petits combats se gagnent en cinq touches. Les joutes, quant à elles, se jouent en trois assauts, et le combattant qui en remporte deux gagne. Nous vous conseillons d'utiliser le système suivant, simple et efficace : chaque coup est porté contre une CA de 6 (modifiée par la Dextérité du cavalier

adverse et les pénalités de non-maîtrise habituelles). S'il y a touche, faites faire un jet de Force (pour désarçonner) et un jet d'Équitation (pour rester en selle). Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur score en additionnant les marges obtenues aux deux jets. En cas d'égalité, les deux cavaliers tombent et repartent pour un nouvel assaut. À moins d'une surprise, les

duels seront remportés par Algaël (guerrier niv. 8) et les joutes par sire Andoraison (paladin niv. 7).

Ronde de nuit

Au début de la soirée du deuxième jour à *L'auberge du Tertre*, tous se préparent pour une nouvelle nuit de fête. Les PJ se retrouvent attablés après une journée riche en surprises et en émotions. Tout comme la veille, Gil et Amys dînent en tête-à-tête en atten-

dant l'arrivée du conseil, mais ils ont tous deux l'air sombre et dévisagent les clients avec inquiétude. S'ils sont interrogés, ils se montrent aimables mais ne s'étendent ni sur le conseil, ni sur les raisons de leur trouble.

Les deux hommes n'ont pas le cœur à la fête, et pour cause : un grand prêtre d'Azouth, membre éminent du colloque, a été retrouvé mort dans sa chambre peu après midi. Gil et Amys quittent la salle commune à l'arrivée d'un jeune prêtre d'Azouth. Les PJ peuvent remarquer la bande de tissu noir, signe de deuil religieux, nouée à son poignet droit. Une fois au complet, le conseil débute, loin des oreilles indiscrettes (Ham a reçu des consignes très strictes à ce sujet), laissant les PJ profiter des charmes d'Arabel avant de trouver le sommeil. Au beau milieu de la nuit, ils sont réveillés par des cris affolés provenant d'une chambre voisine. Dans le couloir, Amys se rue vers l'escalier, une dague fichée dans l'épaule. Son maître est étendu sur le seuil de sa chambre et deux assassins se replient déjà vers la fenêtre ouverte. Si les PJ engagent le combat, ils ne pourront que retarder la fuite des deux hommes, qui plongent dans la ruelle au signal de leurs complices, postés au pied de l'auberge. Quoi qu'il arrive, Gil est mort, empoisonné par un dard d'acier fiché dans sa gorge. Les PJ peuvent entamer la poursuite, laissant Amys gagner la salle commune pour être soigné par l'aubergiste, mais ils auront du mal à rejoindre les fuyards. Les assassins traversent la ville en évitant les fêtards et les patrouilles, et ne s'arrêtent qu'une fois arrivés près de la ménagerie. Lorsque vous voudrez les faire disparaître, ouvrez une cage ou deux et laissez vos PJ gérer la crise. Choisissez des monstres à leur niveau, et faites durer le combat le temps que les assassins sortent de la ville. Pour les besoins de l'enquête et la survie des PJ, il est déconseillé de les laisser affronter si tôt les fidèles de Baine...

Amys et le conseil

De retour à l'auberge, les PJ trouvent Amys dans la grande salle, entouré de Ham et d'une dizaine de miliciens en armure. Là, le jeune prêtre décrit une nouvelle fois le meurtre de Gil. Réveillé par les cris de son maître succombant au poison, il est sorti de sa chambre, a reçu un coup de dague une fraction de seconde plus tard, et serait sûrement mort sans l'intervention des PJ. Pour prouver sa reconnaissance, il propose aux aventuriers de le rejoindre le lendemain pour discuter des récents événements. Un peu avant midi, Amys descend de sa chambre et se joint aux PJ pour faire le point. Il leur parle du conseil, du meurtre du prêtre d'Azouth, la veille, et les invite à rencontrer leurs collègues, qui doivent arriver sous peu pour une réunion d'urgence. Dans l'arrière-salle, les PJ sont présentés aux autres sages, réduits à une petite dizaine, et apprendront que deux mages originaires de Tantras sont morts dans la matinée. Là encore, ils ont été surpris dans leur auberge et emportés par le poison. L'hypothèse d'une guilde d'assassins est évoquée par l'un des participants, mais aucun d'entre eux n'a d'élément concret à apporter.

Les prêtres sont décidés à élucider ce mystère qui menace leur colloque, mais ils refusent de confier l'enquête à la milice, trop voyante, et trop occupée par la gestion de la foire pour être vraiment efficace. Pour convaincre les PJ de leur venir en aide, ils n'hésitent pas à promettre, outre une bonne somme en or, une récompense offerte par leurs différents cultes et confréries. Les membres du conseil étant tous de grands érudits, ils sont à même de fournir divers ouvrages, cartes et grimoires fort intéressants. Son maître mort, Amys insiste pour prendre part à l'enquête et participer aux recherches sur le terrain. À bas niveau, un prêtre supplémentaire n'est jamais un luxe...

Le corbeau de Cyric

Avant de quitter leurs nouveaux collaborateurs, les membres du conseil leur donnent rendez-vous pour le dîner. Selon eux, la surveillance continue de la milice et la vigilance de Ham, qui n'a rien perdu de ses réflexes d'antan, devraient assurer la sécurité de l'auberge d'ici là. Durant l'après-midi, les PJ sont libres d'explorer la ville en quête de renseignements, mais ils risquent de rentrer bredouilles à l'auberge. Les assassins, installés dans les galeries d'un cimetière situé en dehors de la cité, se sont montrés extrêmement discrets lors de leurs déplacements. Ils ne quittent leur repaire que pour exécuter leurs cibles du jour et, suite aux événements de la veille, ils resteront cachés jusqu'au soir. Cependant, en interrogeant les gardes et les commerçants, les PJ apprennent qu'une inquiétante rumeur circule dans Arabel. Un prêtre de Cyric, le nouveau dieu des Conflits et des Assassins, aurait franchi les portes de la ville peu avant midi. Bien sûr, la présence d'un fidèle de Cyric expliquerait la vague de meurtres, mais les PJ seront surpris de le trouver, le soir venu, à *L'auberge du Tertre*.

Peu après le début de la réunion, l'émissaire de Cyric pousse la porte de l'arrière-salle sans être remarqué par Ham. Sous le regard médusé des membres du conseil, il se présente comme un

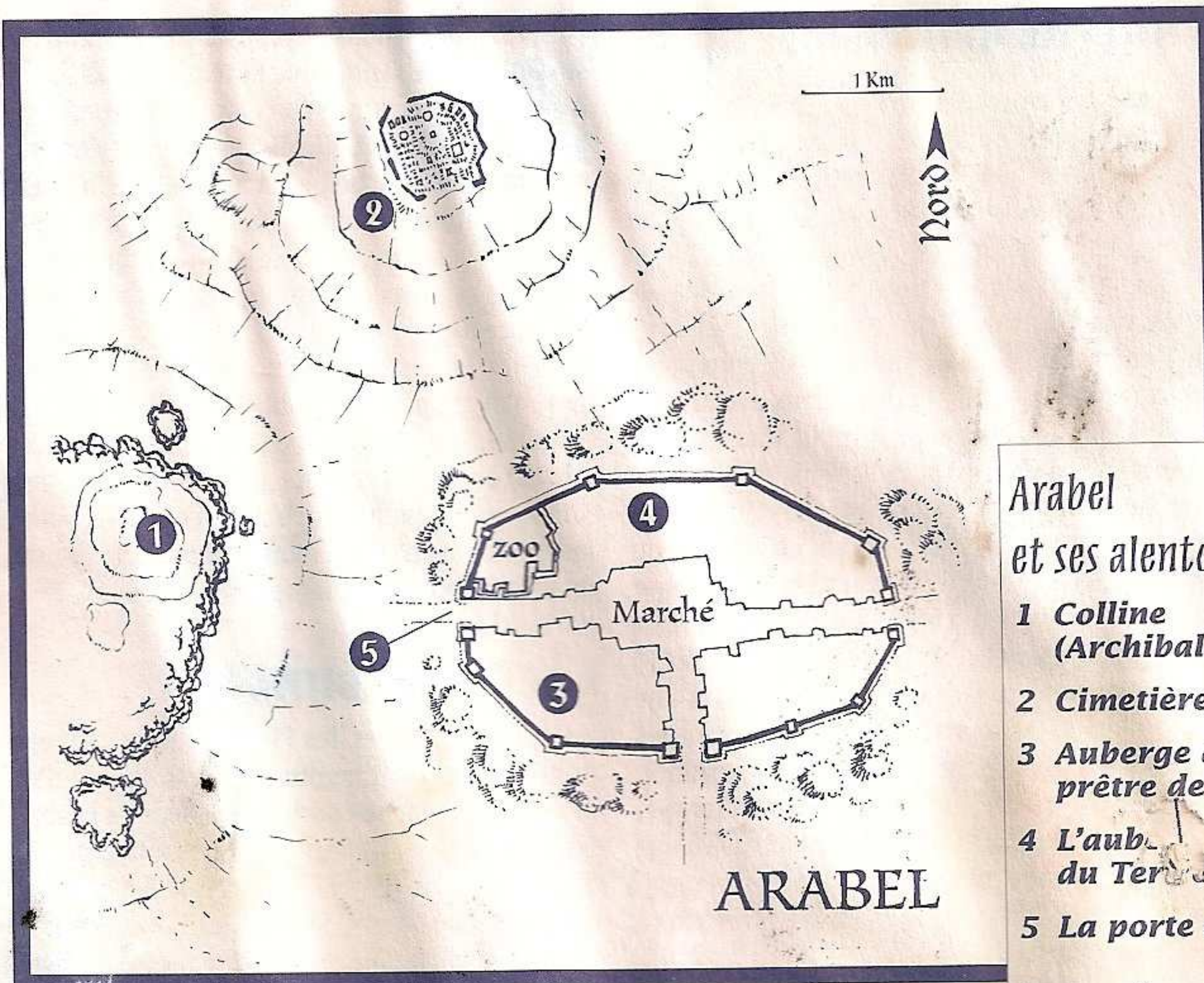
voyageur indépendant, prêtre de son état, et chasseur d'un sourire l'antipathie générale. Très déçu de n'avoir pas été convié au colloque, il commence par déplorer la «cruelle disparition» des prêtres et demande à participer aux débats. Il n'hésite pas à montrer le symbole de son culte, une pièce de tissu qu'il porte sous son manteau. Ce personnage est mystérieux, ambigu, et doit s'attirer la méfiance des PJ. Bien sûr, il n'a rien à voir avec les meurtres. Pour prouver sa bonne foi, il sort de son sac un livre, gravé du symbole de Cyric, qui rassemble les conclusions des membres du culte sur la Chute des Avatars et l'évolution de certaines divinités. Il fait circuler l'ouvrage parmi les prêtres avant de se retirer, satisfait de sa petite intervention, pour regagner son auberge.

Les frères ennemis

En bons aventuriers, les PJ risquent de suivre le prêtre de Cyric... L'homme traverse la ville d'un pas lent et monte se coucher sitôt arrivé à l'auberge. Très vite, les PJ ont la très nette impression d'être encerclés par des ombres, observés par des regards fuyants. Rendez-les paranoïaques, accentuez la confiance et l'arrogance du prêtre, pour qu'ils croient que cet homme est le chef des assassins. En vérité, il est surveillé par les fidèles de Baine, qui l'ont découvert, assis avec les membres du conseil, et qui le suivent pour comprendre ses motivations. Rappelons que le culte de Baine, encore très mal connu, voue une haine sans nom aux adeptes de Cyric, qu'ils considèrent comme des usurpateurs. La présence du prêtre, qu'ils savent puissant, force les assassins à se montrer très prudents. Si les PJ entrent dans l'auberge pour discuter avec leur suspect, ils trouvent une chambre vide et se font vite éconduire par l'aubergiste. L'homme s'est fondu dans la nature et tente de s'occuper de ses poursuivants les plus dangereux...

Le lendemain matin, ils recevront la visite d'un jeune coursier qui leur remettra une invitation signée «sire Hik». L'écriture, élégante, leur est inconnue mais il reconnaîtront l'humour très particulier du prêtre sous ce grotesque pseudonyme. Le texte est laconique : «Je vous attends à mon auberge. Vous connaissez le chemin...» Les PJ trouvent la porte de la chambre ouverte, et ne sont accueillis que par un cadavre, empoisonné par une pointe de métal. Méthode familière, pas de trace de lutte, aucun indice. En cherchant bien, les PJ s'aperçoivent que le symbole religieux du prêtre a été arraché, et que son livre a disparu. Les assassins, qui ont intercepté le message, sont intervenus quelques minutes avant l'arrivée des PJ et sont sortis au moment où le petit groupe gravissait l'escalier. Ils viennent de se mettre en selle, comme en témoignent les hennissements de leurs chevaux dans la rue principale, et se dirigent vers la porte ouest. Ralentis par la foule, les assassins auront beaucoup de mal à traverser la ville et seront vite forcés de mettre pied à terre.

Une fois sortis de l'enceinte, ils se débarrassent du symbole de Cyric arraché à leur récente victime, en le clouant sur le front d'un jeune noble en promenade. Ce nouveau crime commis, ils se lancent au galop vers le nord pour rejoindre leur abri souterrain.



pés pour lever la tête, Amys pointe le doigt vers la colline qui se dresse à l'horizon et leur montre un curieux scintillement, reflet d'un petit miroir ou d'une longue-vue. Intrigués, les PJ ne devraient pas tarder à quitter la ville pour s'intéresser aux bois et à la colline. Là encore, Amys peut jouer le rôle de locomotive et pousser ses compagnons à explorer les environs, si vous jugez que l'enquête piétine.

Rizbo et Archibald

Arabel et ses alentours

- 1 Colline (Archibald).
- 2 Cimetière.
- 3 Auberge du prêtre de Cyric.
- 4 L'aub. du Ter.
- 5 La porte ouest.

Le repaire des assassins

- 1 Hall avec gisant.
- 2 Caveau.
- 3 Chapelle/dortoir des mercenaires.
- 4 Chapelle/dortoir des assassins.
- 5 Caveau/logement de Chondres.
- 6 Hall avec statues.

Si les PJ ont passé du temps dans Arabel, leur décision de sortir de la ville peut être un bon moment pour faire une coupure dans la partie. La seconde phase du scénario risque d'être au moins aussi longue que la première, puisqu'elle comprend l'exploration des alentours à la recherche d'indices, la rencontre de personnages importants et l'arrivée au cimetière où se cachent les assassins. Pour commencer, les PJ risquent de se diriger vers la colline. Tranquillement installés, un mage et son familier observent l'animation de la cité. Archibald est originaire de Tantras; c'est un personnage farfelu, voire grotesque, mais puissant (mage niv. 12). Suivi par son familier, un pseudo-dragon extrêmement intelligent nommé Rizbo, il étudie les cultes de Baine et de Thorm depuis qu'il a assisté, deux ans plus tôt, au combat de leurs avatars. Archibald est là pour apporter des éléments sur le culte de Baine et pour servir de professeur d'histoire et de géographie si les personnages sont intéressés par le monde. Il peut également faire l'objet d'un futur scénario, en invitant les PJ à lui rendre visite à Tantras, ou en faisant irruption dans leur vie pour leur

proposer une aventure. Il a beaucoup à apprendre aux PJ si ceux-ci prennent le temps de l'écouter, mais il ne fera pas de «révélation miracle» et refuse catégoriquement de prendre part à leurs recherches.

Lorsque les PJ parviennent au sommet de la colline, Archibald se rend invisible et les laisse seuls avec Rizbo, pour observer leurs réactions. S'ils se montrent dignes de sa confiance, il se manifeste et se présente de façon théâtrale, surgissant en lévitation derrière eux. Après une petite discussion, il leur propose d'utiliser sa lunette (cadeau d'un disciple de Gond) pour observer les environs. C'est l'occasion pour les PJ de dresser un plan sommaire de la cité et de ses alentours, et peut-être de repérer le cimetière. Archibald a assisté «en direct» à l'assassinat du noble aux portes de la ville, et il a pu observer la fuite des cavaliers. Il est pratiquement certain qu'ils se cachent dans le cimetière, mais il ne juge pas utile de le révéler aux PJ. Le mage attend l'arrivée d'un très vieil ami à lui et préfère de loin une bonne discussion autour d'une chope à une course aux assassins avec de jeunes aventuriers... Il leur explique cependant que «la nuit porte conseil» et «qu'il se passe de drôles de choses à l'extérieur de la ville, une fois le soleil couché».

La dernière victime

Cet épisode est capital pour la suite de l'enquête, puisqu'il prouve l'innocence du prêtre de Cyric et pousse les PJ à sortir de la ville. Qu'ils poursuivent ou non les assassins, ils sont attirés par les cris de la foule et l'arrivée des miliciens près de la porte ouest, à moins de trois cents mètres de l'auberge où est mort le prêtre de Cyric. Ils reconnaîtront sans mal le symbole du dieu sur le corps de l'infortuné nobliau et pourront, en interrogeant les nombreux témoins, apprendre que quatre cavaliers vêtus de noir sont sortis de la ville par la porte ouest. Certains disent avoir entendu une dague siffler à leurs oreilles, d'autres répètent le nom de Cyric, et un ivrogne affirme

même qu'un dragon, grand comme un pied de nain, s'est posé sur ses genoux pour lui sourire... Les indices sont maigres, mais les PJ feront sûrement le lien entre le meurtre du noble et celui du prêtre. De plus, ils peuvent apercevoir les premières tentes de la ménagerie où ils ont perdu les assassins, deux nuits plus tôt, et en déduire que le chemin qui mène à leur repaire passe par la porte ouest. Ils devront être prudents s'ils décident de s'adresser aux miliciens: avec la foire et la récente série de meurtres, les soldats sont suffisamment tendus pour embarquer ces «étrangers qui ont l'air rudement bien renseignés». Un nouvel événement se produit alors que la foule se disperse peu à peu. Si les PJ sont trop occu-

À l'ouest, du nouveau !

Après un moment passé à parler des Royaumes, de Baine et d'Arabel, Archibald et Rizbo quittent les PJ en prenant leur envol du haut de la colline. Midi a sonné depuis quelque temps à la grande cloche lorsque les PJ, livrés à eux-mêmes, font une nouvelle rencontre. Entraînés par Amys, ils découvrent deux hommes installés pour le repas, au bord de la rivière proche. Manthlin (barde niv. 4) et Syllos (guerrier niv. 3) sont des ménestrels (voir le chapitre sur les sociétés secrètes dans la boîte *Les Royaumes oubliés*). Ils portent tous deux leur insigne, une harpe et un croissant d'argent entrelacés, et ont déchargé leurs montures pour profiter du calme de la forêt avant de se rendre à Arabel. Ils proposent aux PJ de se joindre à eux pour le repas, demandent des nouvelles de la grande fête et orientent la conversation sur... le prêtre de Cyric. En effet, les deux hommes se rendent à Arabel pour le surveiller et éviter qu'il ne fasse tristement parler de lui. Si les PJ leur annoncent sa mort et montrent qu'ils sont suffisamment renseignés, les ménestrels acceptent de leur parler de Château-Zenthil et de la situation délicate qui oppose les clergés de Baine et de Cyric. Il y a un an environ, les fidèles de Baine se sont rebellés contre les « usurpateurs » de Cyric et ont lancé une guerre larvée, responsable de nom-



Un zombi

maux se font rares : la présence des zombis a quelque peu changé les habitudes de la faune locale... Situé dans une vaste clairière, le cimetière compte plusieurs fosses communes et près de cinq mille tombes et caveaux. La plupart des monuments sont simples, mais quelques édifices s'ornent d'une façade sculptée et de fresques louant la mémoire des défunts, issus des familles riches de la région. Le cœur du cimetière abrite les tombes les plus anciennes et les plus imposantes. C'est là, au détour d'une statue au sourire figé, que les PJ découvrent les traces de sabots... Les chevaux sont à l'abri dans le hall d'un large caveau, à quelques mètres du repaire de leurs propriétaires, et les PJ pourront suivre de nombreuses empreintes de bottes jusqu'au repaire des assassins. Dès leur arrivée, la veille de la fête, les fidèles de Baine ont élu domicile dans le cimetière et se sont appropriés la demeure d'une famille cormyrienne. Ils se sont rapidement constitués un abri sûr et confortable, avec l'aide des zombis animés par Chondres, le prêtre de Baine qui les dirige. La salle principale, ornée du blason du Cormyr, est à présent reliée à un caveau voisin par un tunnel rudimentaire.

En entrant dans le caveau, les PJ arrivent dans une petite salle où repose un gisant de pierre à l'effigie d'un chevalier ; un escalier mène à l'étage inférieur. Une odeur de nourriture et quelques éclats de voix leur confirment qu'ils ont découvert la cache des assassins. Les cercueils ont été déplacés pour agrandir l'espace, et la majorité des ornements, statues et blasons, ont été brisés. Le prêtre est occupé à préparer un nouveau zombi et les deux mercenaires jouent aux dés avec les assassins pour tromper l'ennui. Les quatre zombis sont dans les sous-sols à l'arrivée des PJ. L'un d'eux a été blessé par les chasseurs (PV : 11, 9, 8 et 3). Dès le premier combat, les zombis, les assassins et les mercenaires se précipitent pour aider leurs compagnons. Les PJ doivent donc affronter l'ensemble du groupe avant d'arriver à Chondres, qui se trouve près de l'autel, dans la grande salle du caveau voisin. Pris par ses incantations, il n'entend pas les clameurs et sera surpris par la visite des aventuriers. Vous pouvez accélérer la descente dans les caveaux en faisant très vite apparaître les assassins ou, au contraire, jouer l'exploration des souterrains.

Après la mort du prêtre et de ses fidèles, les PJ trouvent dans leurs affaires un petit coffre contenant un millier de PO (les réserves du groupe et la paie des mercenaires), ainsi que le livre du prêtre de Cyric et le grimoire de Chondres. De retour en ville, ils sont accueillis, félicités, puis récompensés par les membres du conseil. Amys montre les ouvrages et fait un exposé des révélations d'Archibald et des ménestrels sur le culte de Baine. La milice se charge d'évacuer les corps. Dehors, les rues résonnent toujours des chants de fête et tous se préparent à célébrer dignement le Jour de l'Écu.

L'aventure n'aura duré que quelques jours, mais cette première rencontre avec les fidèles de Baine devrait inspirer d'autres chapitres... Ce n'est donc qu'un au revoir.

LES PNJ

Pour AD&D2

► Amys

Humain, prêtre d'Oghma niv. 1, NB.
F 12, I 15, D 13, S 17, C 16, Ch 13
CA 10, PV 8

Ni arme, ni armure.

Sphère principale : Divination.

Quelques sorts de soin et de détection.

Équipement : Un Parchemin de soin mineur recopié par son maître.

► Chondres

Humain, prêtre de Baine niv. 6, NM.
F 14, I 13, D 14, S 17, C 15, Ch 14
CA 4, PV 38

Sorts : jusqu'au niveau 3 (prêtre niv. 6 et bonus de Sagesse).

Sphères privilégiées : Nécromancie, Combat et Conjuración.

Équipement : Armure de mailles +1, masse +1.

► Les assassins

Deux humains, voleurs niv. 4, CM.
F 14, D 17, C 13
CA 5, PV 18

Équipement : Armure de cuir, épée courte, dague (poison au choix).

► Les mercenaires

Un humain et un demi-orc, guerriers niveau 2, NM.
F 17, D 14, C 16
CA 6, PV 16

Équipement : Armure de cuir renforcée, épée longue (pas de spécialisation).

breux assassinats. Le repas terminé, les deux hommes remercient les PJ pour leurs révélations et se dirigent vers les portes de la ville pour constater de visu la mort du prêtre.

Selon toute vraisemblance, la thèse du conflit religieux devrait ouvrir les yeux des personnages. Seul le nombre et le repaire des assassins restent encore un mystère. Dans le courant de l'après-midi, si les PJ poursuivent leurs recherches hors de la cité, ils sont surpris par deux chasseurs pistant un sanglier à la lisière des bois. L'un d'eux, couvert de pansements, dit avoir été attaqué durant son sommeil par « une sorte de cadavre animé ». Le combat a eu lieu la veille au soir, dans les bois du nord. Le mort-vivant, qu'il a criblé de flèches, s'est enfui entre les arbres et s'est perdu dans l'obscurité. Les chasseurs demandent aux PJ de prévenir la milice ou d'agir eux-mêmes, étant donnée la présence d'au moins un prêtre dans leur groupe. Ils refusent d'entrer dans Arabel, préférant les bois à la foule, et repartent en chasse sans perdre de temps. Cette rencontre devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et les pousser vers les bois, où se trouve le cimetière. S'ils ne croisent pas les chasseurs, et s'ils sont déjà près du cimetière, vous pouvez faire intervenir un mort-vivant en fin d'après-midi, ou leur faire entendre les chevaux des assassins.

Messe noire

Lorsqu'ils entrent dans les bois, les PJ sont surpris par le silence. Les oiseaux restent muets, les ani-

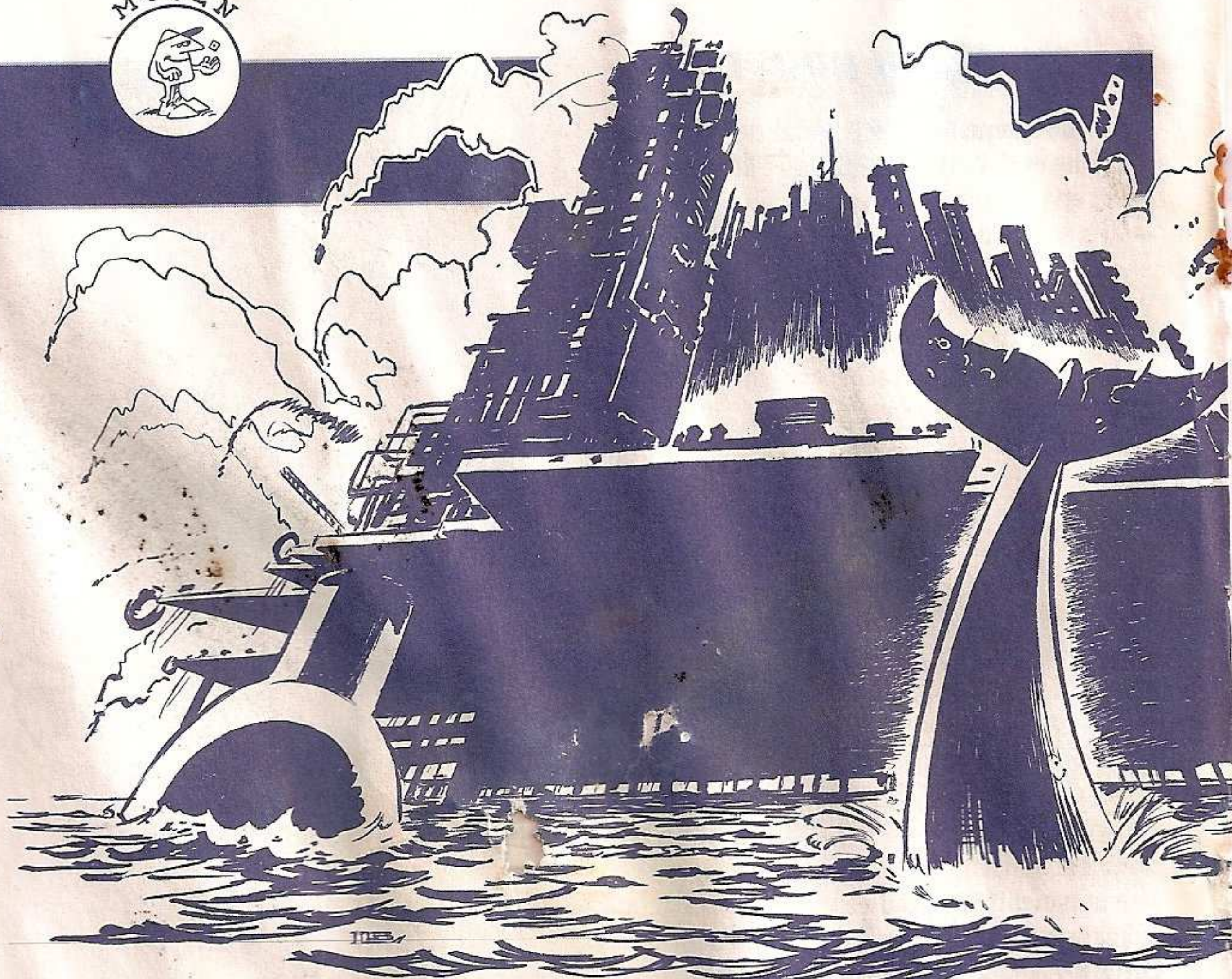
Julien Blondel
illustration : Léo Beker
plan : Cyrille Daujean

ATLANTYS



Pétard mouillé

Un scénario pour 3 ou 4 licteurs prêts à se jeter à l'eau, ainsi que des joueurs et un meneur de jeu de tous niveaux d'expérience désireux de découvrir « Atlantys ».



Introduction

Seule une légère brise marine apporte un peu de tiédeur dans l'air surchauffé du cap de Bessem, la pointe méridionale de l'île de Jasaïre et de l'archipel atlante. Sur la plage déserte, un groupe de licteurs en mission de routine profite d'une journée de repos pour découvrir la beauté du site. Soudain, l'un d'eux porte la main au-dessus de ses yeux et scrute le lointain. Il lui semble avoir aperçu une forme échouée sur la plage. Une forme humaine...

Sur la plage

Ce n'est pas un homme qui s'est échoué sur la plage, mais un Océanide, épuisé et grièvement blessé. À la ceinture et sur le dos, il porte un étrange équipement (un test de Recherche ou de Technologie révèle qu'il s'agit de quelque chose de très sophistiqué, sans plus de précisions. Il faudrait démonter l'appareil pour en savoir plus). Si on tente d'interroger l'Océanide, si on lui demande d'ôter son équipement ou si on essaye de s'en emparer par la force, le blessé résiste, demande à être soigné... Quoi qu'il en soit, quelques secondes après l'arrivée des licteurs, son matériel explose, le tuant net.

Qu'est-ce que cet Océanide pouvait faire si loin de Sapolo? Qui l'a mis dans cet état? Quel est cet étrange équipement dont les concepteurs souhaitent garder le secret au prix de la vie de celui qui le porte? Autant de questions qui devrait inciter les licteurs à s'adresser à leur patricien, qui se trouve également à Jasaïre. (Si vos licteurs ne se préoccupent pas d'un Océanide qui vient exploser sur une plage atlante, vous avez un sérieux problème, mais on ne peut rien pour vous. Changez de joueurs!)

Si les licteurs n'y pensent pas eux-mêmes, le patricien les envoie en mission à Sapolo, le comptoir

et la colonie océanide les plus proches d'Atlantys, afin de découvrir la vérité à propos de cet insolite naufragé.

Que se passe-t-il?

Les comptoirs flottants sont les seuls lieux où se côtoient les Océanides et le reste de l'humanité. Placés sous l'autorité d'une colonie sous-marine, ils sont toujours une importante source de revenus pour cette dernière. De tous les comptoirs, le plus prospère et le plus riche est sans conteste celui de Sapolo, au large des côtes atlantes. C'est aussi le seul à accueillir un astroport, placé sous contrôle atlante. Il n'est pas surprenant qu'il fasse l'objet de nombreuses convoitises.

Or, depuis plusieurs décennies, une sourde rivalité s'est établie entre Sapolo et la colonie de Guinée, au large des côtes africaines. Récemment, les relations entre les deux cités sous-marines se sont encore aggravées. Un groupe d'extrémistes de Guinée a donc ourdi le projet de détruire le comptoir de Sapolo, en faisant exploser les immenses flotteurs qui maintiennent ce dernier. Nom de code de l'opération : Projet Poséidon. Pour ce faire, ils ont besoin d'explosifs. De beaucoup d'explosifs... Qui donc pourrait disposer d'un arsenal suffisant pour leur projet? Mû bien sûr, qui se réjouit de porter un tel coup à l'empire Atlante sans trop se compromettre.

Seulement voilà, l'un des Océanides de Guinée, nommé Morganed, s'oppose à une telle entreprise. Il a d'autres projets pour Sapolo...

Arrivée à Sapolo

La traversée Jasaïre-Sapolo prend 9 heures en turbovoilier. Le seul fait notable est la présence, à environ 30 km du comptoir, d'un petit banc de baleines (une trentaine d'animaux). Un test de Sciences de la nature (spécialisation faune, modi-

ficateur de difficulté de -2) révèle pourtant que cet endroit n'est ni un territoire ni un trajet migratoire pour ces animaux...

À Sapolo, les licteurs sont accueillis par le directeur de l'astroport, un disciple hiérophante nommé Kalmouk. S'il est interrogé de façon pertinente, il peut leur livrer quelques informations.

- Le comptoir de Sapolo est relativement calme. Bien sûr, la partie contrôlée par les Océanides sert de refuge à toutes sortes de trafiquants (armes, prostitution, drogues) mais, grâce à l'influence atlante, cette activité criminelle reste moins développée que dans les autres comptoirs.

- Plusieurs « commerçants » extraterrestres sont arrivés à l'astroport ces derniers jours. Ils résident actuellement dans la partie océanide du comptoir. Il s'agit de Peter Sun-Tse de Pallas, de Bob Még de Mars et de Dalia Kikotze de Tarante (Lune).

- Une délégation mû'abe séjourne actuellement à Sapolo, mais ses membres n'ont pas cherché à se rendre dans la partie atlante du comptoir.

- Le responsable océanide de la sécurité du comptoir s'appelle Kreb. Les licteurs peuvent chercher à le rencontrer de la part de Kalmouk. Si un Océanide est porté disparu, Kreb devrait être au courant.

L'ambiance du comptoir

Sapolo est le plus riche et surtout, grâce à l'influence atlante, le plus tranquille de tous les comptoirs. Il n'en reste pas moins que toute la partie contrôlée par les Océanides est un lieu de trafics, de plaisir et de vice où tout s'achète et se vend. Le long des passerelles et des coursives qui tracent un inextricable labyrinthe, ce ne sont que peep-shows, casinos, « théâtres d'art », salons de massage, bordels et boîtes de nuit. La population de Sapolo est très variée. On y trouve :



● **Les Océanides proprement dits.** Ils sont assez peu nombreux à vivre sur le comptoir. Ils demeurent dans la colonie sous-marine, située juste en dessous. À Sapolo, les Océanides font du commerce; ils possèdent tout (à de rares exceptions près) mais ne se mêlent aux « terrestres » que pour les affaires.

● **Les Sapoliens (habitants de Sapolo) non-océanides.** Ce sont les employés, les hommes de main, les sous-fifres et parfois même les esclaves des Océanides. Ils font tourner cette grosse machine à faire du fric qu'est le comptoir. Qu'ils s'y plaisent ou qu'ils ne rêvent que de fuir n'a guère d'importance. Les habitants de Sapolo se méfient toujours un peu des Atlantes qu'ils trouvent (dans le désordre) méprisants, torlus, coincés, fascistes, hypocrites et orgueilleux.

● **Les visiteurs.** Qu'ils soient terriens ou extra-terriens, les visiteurs de Sapolo savent associer le devoir (faire du fric) et le plaisir (en claquer) sans aucune autre considération éthique. Dans le dédale du comptoir, on peut même croiser quelques Atlantes venus s'encanailler.

● **La sécurité.** Elle est composée de « terrestres » et dirigée par quelques Océanides. Les vigiles du comptoir n'ont que deux lois à faire respecter: ne pas gêner la marche des affaires et protéger les Océanides. En bref, vous l'aurez compris, l'ambiance craint pas mal. Sapolo, c'est un peu Bangkok, un peu Hong-Kong... Vous pouvez utiliser ces éléments comme un simple décor pour les lecteurs, ou les impliquer dans divers événements extérieurs au scénario (un Atlante se fait attaquer par une bande de malfrats, une prostituée à peine pubère se fait corriger par son « protecteur », etc.).

Premiers contacts

Kreb, le chef de la sécurité

Il n'est pas trop difficile pour les lecteurs d'obtenir un rendez-vous avec cet Océanide. S'ils le mettent au courant de l'affaire de Jasaïre, il se montre vivement intéressé et même troublé. Après vérification, il peut confirmer qu'aucune disparition n'a été signalée à Sapolo (tant sur le comptoir que dans la colonie sous-marine).

Après les premières agressions contre les gardes océanides (voir plus loin), Kreb devient assez nerveux. Il peut accepter de collaborer avec les lecteurs ou se méfier d'eux et leur faire des misères, selon les circonstances et l'attitude de ces derniers.

Peter Sun-Tse (hôtel Flots bleus)

Ce trafiquant d'armes de Pallas est sur Terre pour acheter du matériel militaire antédiluvien aux Océanides. Il est à la solde des pirates de

Mimas Altaïr (voir *Atlantys*, p. 166) et n'a aucun rapport avec l'affaire. Cependant, si les lecteurs s'intéressent à lui ou tentent de lui mettre des bâtons dans les roues, il leur enverra quelques mauvais garçons pour leur enseigner les bonnes manières.

Bob Még (hôtel Argos)

Ce Martien est venu vendre du matériel informatique à une délégation de Koba. Il n'a aucun rapport avec notre histoire.

Dalia Kikotze (hôtel Argos)

Dalia est déléguée commerciale à l'exportation de la Société lunienne de câbles et cordages. Cette entreprise vend des filins à haute résistance qui servent habituellement au remorquage de matériaux dans l'espace. Elle a été contactée il y a trois semaines pour un achat de 150 000 mètres de filins, payés cash en matériel rare et en œuvres d'art antédiluviennes (valeur de 1 500 000 LS). Ce genre de contrat pour la Terre est rarissime. Dalia Kikotze a reçu un message de son acheteur, mais ne l'a pas encore rencontré. La cargaison qu'elle doit lui livrer est en attente dans un entrepôt de l'astroport. Dalia Kikotze est a priori favorable aux Atlantes, tant que ceux-ci ne cherchent pas à entraver le commerce.

Les Mû'abs (hôtel Argos)

Une main comprenant un scientifique, un explorateur et trois combattants a livré aux Océanides du projet Poséidon les explosifs dont ils avaient besoin, ainsi que des détonateurs très sophistiqués. Ils restent à Sapolo afin de fournir une assistance technique aux saboteurs. Tous les soirs, les cinq Mû'abs vont rejoindre les Guinéens. Ils se rendent au « port » du comptoir, où ils disposent d'une petite vedette. De là, il vont aider les Océanides à placer correctement les charges explosives. Bien entendu, ils possèdent des combinaisons de plongée. Il va sans dire que les Mû'abs n'apprécient pas du tout d'être interrogés, suivis ou gênés d'une quelconque façon par les lecteurs. Ils ne daignent pas fournir d'explication quant à leur présence à Sapolo.

Les premiers jours...

Une bouteille à la mer

Le premier soir du séjour des lecteurs à Sapolo, un message leur est remis par un employé de leur hôtel. Il s'agit d'un plan du comptoir sur lequel plusieurs endroits ont été repérés (il s'agit des charges explosives déjà en place). Convenablement interrogé, l'employé de l'hôtel précise que le message lui a été remis par un Océanide (qu'il ne peut décrire puisque « ces gens-là, ils se ressemblent tous »).

Une affaire à l'eau

Le deuxième jour de l'enquête, Dalia Kikotze a rendez-vous à l'aube avec son acheteur. Le lieu convenu est le port, la marchandise (un container plein de filins) est chargée à bord d'un remor-

Arrivée

● **Se loger.** Les lecteurs peuvent choisir de demeurer dans la partie atlante du comptoir (hôtel Pisces, simple, 100 LS la nuit) ou dans la partie océanide (hôtel Argos, luxueux, 500 LS la nuit; hôtel Flots bleus, minable, 100 LS la nuit). Les hôtels océanides sont plus chers, mais aussi plus discrets que les hôtels atlantes.

● **Les contrôles.** Entre l'astroport et le reste du comptoir se trouvent deux points de passage très surveillés. Toute personne est censée posséder un titre de séjour pour traverser ces lieux (Kalmouk en remet un à chaque lecteur).

queur affrété avec son équipage par Morganed. La Lunienne est enlevée et le remorqueur s'éloigne rapidement du port, vers le nord-ouest (vers Atlantys). À une trentaine de kilomètres du comptoir, le navire explose et coule à pic. La cargaison est bien entendu récupérée par Morganed.

Les lecteurs peuvent obtenir des informations concernant cette affaire s'ils ont demandé au personnel de l'hôtel de surveiller les allées et venues de Dalia Kikotze; ou par la sécurité de Sapolo qui apprend l'enlèvement de la Lunienne, le vol du matériel et l'explosion du remorqueur en milieu de matinée. Par l'intermédiaire de la sécurité ou des autorités portuaires, les lecteurs peuvent découvrir le nom du propriétaire du remorqueur, une certaine Rhadija Téklos, alias la Sirène de Sapolo. Rhadija, une trafiquante notoire, est difficile à trouver en pleine journée, mais le soir on peut l'admirer derrière le bar du bordel qu'elle dirige, *La Calypso*.

Touché, coulé !

Pendant la nuit, une patrouille de la sécurité de Sapolo tombe sur les Océanides du projet Poséidon et leurs complices mû'abs. La patrouille est masquée, mais certains de ses membres parviennent à s'échapper et rejoindre la colonie sous-marine. Dès le matin, des patrouilles sont envoyées. Elle ne trouvent rien ni personne.

Kreb, mis au courant, cherche à rencontrer les lecteurs pour savoir s'ils n'ont pas quelques informations sur ces événements nocturnes (il sait que plusieurs « terrestres » accompagnaient le commando qui a attaqué la patrouille). Si les lecteurs ont pataugé sous le comptoir pendant la nuit et que Kreb l'apprend, il peut les suspecter d'être mouillés dans l'histoire et les faire suivre plus ou moins discrètement.

Par Kreb, les lecteurs peuvent apprendre que Sapolo a pas mal d'ennemis parmi les autres colonies océanides, notamment celles qui se trouvent au large de l'Afrique.

Si les lecteurs évoquent la présence des Mû'abs et leur possible participation à l'attaque nocturne, Kreb paraît très ennuyé. Il trouve déplaisant d'avoir affaire aux Mû'abs, mais il décide de les faire surveiller (sans succès, les Mû'abs s'en rendent compte et ne sortent plus la nuit). En revanche, Kreb refuse toute demande des lecteurs d'expulser les envoyés de Mû. La neutralité océanide est un principe fondamental.

B

aiguade interdite

Si les licteurs plongent aux alentours du comptoir en plein jour, ou s'ils cherchent à descendre en profondeur jusqu'à la colonie sous-marine, ils seront vite interceptés par un groupe de 1 à 5 Océanides qui les emmènent sous bonne garde jusqu'à Kreb. Il vaut mieux pour les licteurs avoir réussi à faire ami-ami avec le chef de la sécurité. Ce dernier ne peut pas les jeter en prison, étant donné leur statut, mais il peut les retarder sérieusement.

La pêche au filet

Il est possible que les licteurs souhaitent mener une enquête dans les lieux interlopes, interroger les gens à droite et à gauche, etc. Si tel est le cas, vous pouvez en profiter pour les promener de bar à putes en casino clandestin, les perdre dans des dédales de passerelles et leur faire profiter un maximum de l'atmosphère si particulière de Sapolo.

Ils pourront en profiter pour obtenir quelques informations intéressantes (le tout étant comme d'habitude de poser les bonnes questions, aux bonnes personnes).

- Les Océanides du comptoir de Sapolo vivent dans une colonie située sous la ville. Elle est particulièrement riche, ce qui lui attire pas mal de jalousies de la part de leurs congénères des autres cités sous-marines.

- Les Océanides de Guinée, en particulier, ont de très mauvais rapports avec ceux de Sapolo.

- Toutes sortes de trafics passent par Sapolo. Les Océanides vendent de plus en plus de matériel militaire antédiluvien aux pirates de la ceinture d'astéroïdes (c'est vrai, mais cela n'a aucun rapport avec la présente affaire).

- Il est strictement interdit de plonger dans les eaux du comptoir. Mais on peut trouver du matériel de plongée au marché noir. Il paraît qu'un groupe de Mûabs en a acheté récemment.

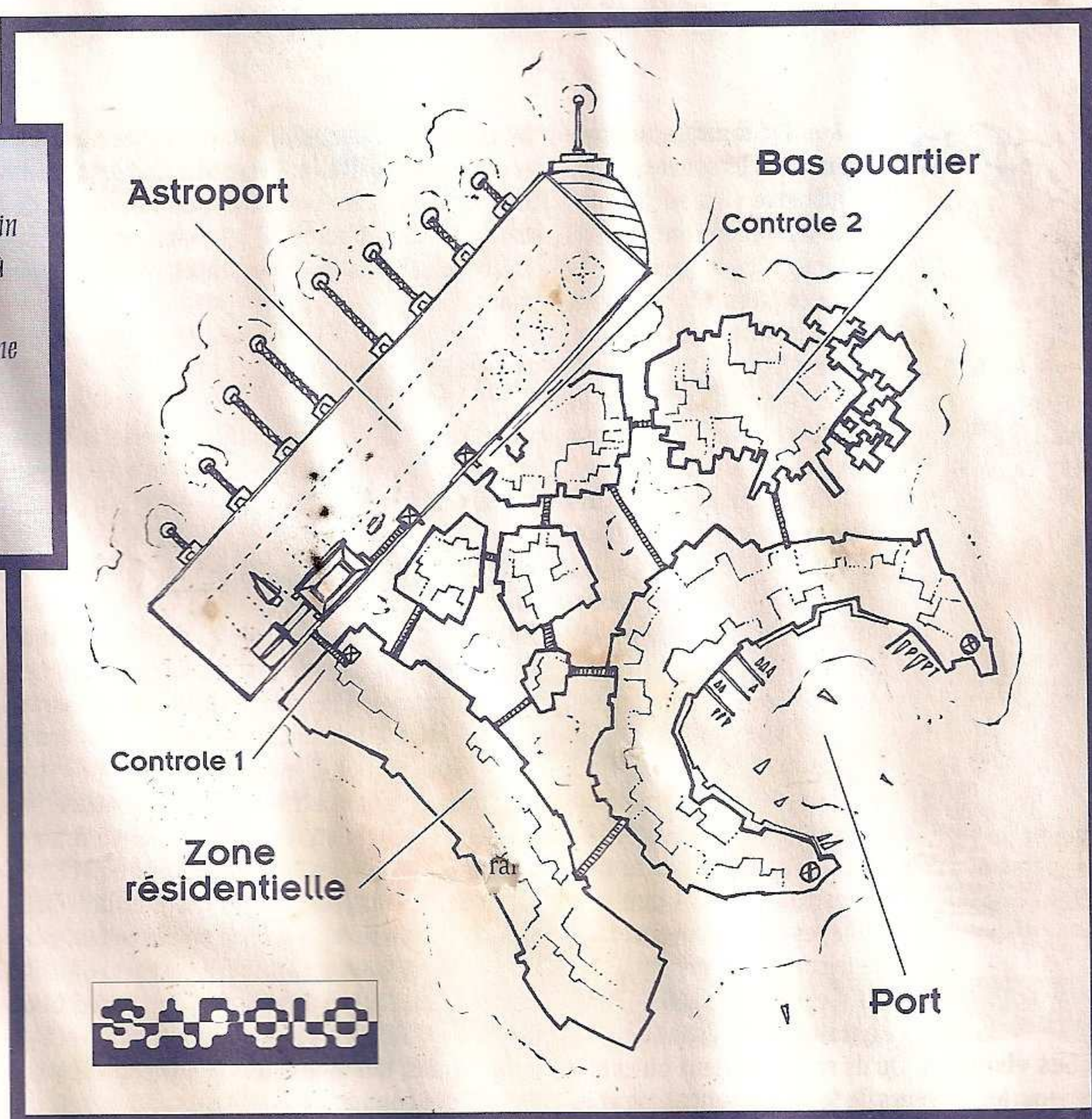
... et ensuite

La chambre de Dalia Kikotze

Les licteurs peuvent mettre la main sur un descriptif de la marchandise qui était commandée à Kikotze et qu'elle devait livrer le matin même : 150 000 m de filins très haute résistance, gainés afin de ne pas couper ou blesser un animal qui en serait harnaché.

La Sirène de Sapolo

La Calypso est un endroit comme tant d'autres à Sapolo : un peu bar, un peu boîte de nuit, un peu bordel. Dans une atmosphère sombre et enfumée, toutes sortes de trafics viennent s'y régler. Derrière un comptoir-aquarium, à l'intérieur duquel s'ébattent plusieurs poissons multicolores, trône la reine locale de la nuit, Khadija Téllos. C'est une grande femme très brune et très sensuelle, du genre «laisse tomber mignon, t'es pas à la hauteur». Les licteurs feraient mieux de ne pas la prendre de trop haut, elle a horreur qu'on ne la traite pas avec égards. Elle est furieu-



se contre le « fils de pute de poisson pas frais » qui lui a loué un de ses remorqueurs pour aller le couler, sûrement en allant déranger un banc de baleines « et ces bêtes-là, elles sont comme tout le monde, elles sont pas mauvaises, mais elles aiment pas qu'on vienne les déranger ».

Bien sûr, elle connaît le nom de celui à qui elle a loué son bateau. C'est un Océanide qui s'appelle Morganed. Il est de Guinée et il ne lui a pas fait une très bonne impression (« du genre pas bien dans ses pompes, enfin si j'ose dire. Un peu tordu, pas bavard... Mais bon, il a payé cash, alors... »).

Les licteurs ne devraient surtout pas s'en prendre physiquement à la patronne du Calypso, ni même tenter de la manipuler aïsthésiquement sans être extrêmement discrets. La Sirène de Sapolo est protégée par toute une bande de mauvais garçons qui n'apprécient pas ceux qui « s'montrent grossiers avec les dames ».

Une belle gerbe

Voici un événement que vous pouvez utiliser afin de persuader les licteurs d'aller faire trempette autour du comptoir, s'ils sont durs à la détente. Pendant la deuxième nuit qu'ils passent à Sapolo, l'un des Océanides du projet Poséidon fait une fausse manœuvre et saute avec la mini charge explosive qu'il transportait. L'explosion soulève une immense gerbe d'eau et fait trembler une zone du comptoir (celle où se trouvent les licteurs). Cela devrait leur faire comprendre qu'il se passe des choses sous l'eau.

Plongée en eaux troubles

Il est probable que les licteurs éprouvent le besoin d'aller voir ce qui se passe sous la surface. Ils pourront y obtenir pas mal de renseignements,

mais ce sera difficile. En effet, les fonds marins autour de la colonie de Sapolo sont interdits aux humains.

Pour se rendre sous l'eau, les licteurs ont besoin d'un matériel qu'il est paradoxalement très difficile d'obtenir sur Sapolo : des scaphandres et un propulseur sous-marin (un cadre d'acier équipé d'hélices et d'un phare pour se déplacer sous l'eau sans efforts). Les autorités atlantes de l'astroport ont bien entendu tout ce qu'il faut et acceptent, très officieusement, d'équiper les licteurs. Et bien sûr, le marché noir peut fournir du matériel de piètre qualité à des prix prohibitifs.

Se déplacer sous l'eau implique un modificateur de difficulté pour toutes les actions physiques : -2 si les licteurs ont les scaphandres fournis par les Atlantes de l'astroport (qui leur offrent en plus 3 points d'armure), -3 pour les scaphandres obtenus au marché noir (qui ont seulement 1 point d'armure). Les scaphandres ont une autonomie de 3 heures. Le propulseur obtenu au marché noir est très bruyant, contrairement à l'équipement atlante.

Visite guidée

Si les licteurs décident d'aller voir de nuit ce qui se passe aux endroits mentionnés sur leur plan, ils risquent fort de rencontrer les Océanides du projet Poséidon ou une patrouille océanide de Sapolo. À vous de décider des circonstances. Si les licteurs utilisent un propulseur bruyant, ils ont toutes les chances de se faire surprendre. Sinon, tout est possible.

Toujours est-il qu'une fois arrivés aux endroits mentionnés sur leur plan, les licteurs peuvent trouver (Investigation ou Sens à -2) de petits objets fixés aux flotteurs qui maintiennent le comptoir. S'ils y prêtent attention ou s'ils réussis-

sent un test (Intelligence, Sens), les licteurs se rendent compte qu'ils sont assez semblables au matériel que portait l'Océanide échoué sur la plage de Jasaïre. Ce sont des bombes. Autant dire qu'il vaut mieux se méfier car, à moins de réussir un test d'Arts de la guerre ou de Technologie (armements ou communications et détections ou électronique), elles sautent si on les manipule. Si elles sont désamorçées et détachées, elles peuvent être étudiées à tête reposée et révéler (test de Recherche ou d'Arts de la guerre) leur origine mû'ab.

Les baleines

À environ trente kilomètres au nord-ouest du comptoir, un énorme banc de baleines (environ cent individus) est en train de se rassembler. Plusieurs d'entre elles sont étrangement harnachées de longs câbles d'acier.

Tout près de là, dans les fonds marins, on peut apercevoir l'épave du remorqueur à bord duquel était montée Dalia Kikotze.

Si les licteurs se rendent sur place, c'est le moment qu'ils aient une petite conversation avec l'une des baleines, s'ils en sont capables. Traitez ces créatures comme de véritables PNJ, pas spécia-

lement malins, mais paisibles et avenants (les baleines sont nos amies!). Interrogées sur leur présence massive ou leurs étranges harnais, les baleines leur diront que c'est leur ami Morganed qui leur a demandé de venir ici. C'est aussi lui qui leur a offert ces somptueux harnachements, et il leur a même appris à faire de nouvelles cabrioles (les mouvements que Morganed enseigne aux baleines pour l'accomplissement de son projet).

Fausse fin

Quand les licteurs auront découvert les charges explosives, il est certain qu'ils se presseront un peu. Plusieurs solutions s'offrent à eux : persuader Kreb d'intervenir en ratissant les parages pour découvrir les Océanides de Guinée (lui montrer une des charges devrait le convaincre de la nécessité d'une intervention), ou demander l'assistance de Kalmouk pour découvrir les charges et les désamorcer. Quoi qu'il en soit, il vaudrait mieux agir avant qu'il ne soit trop tard.

En revanche, il est probable que Morganed soit toujours en liberté et puisse mettre son plan dément à exécution... d'autant plus que cela fera une belle scène finale!

Cent baleines

Le soir du troisième jour, le comptoir s'ébranle soudainement. La panique s'empare des Sapoliens et des Océanides. Une centaine de baleines harnachées de longs filins sont venues s'accrocher au comptoir et sont en train de le tirer vers l'est. Morganed a décidé de déplacer le comptoir jusque dans les eaux guinéennes. Bien sûr, son projet est irréalisable. Même si les licteurs n'interviennent pas, il ne faudra que peu de temps pour que les Océanides massacrent les baleines et mettent une fin sanglante à cette tentative délirante. Les licteurs peuvent éviter un carnage bien inutile en mettant Morganed hors de combat (il est en tête de son étrange équipage), en convaincant les Océanides de Sapolo d'arrêter les baleines autrement qu'en les massacrant (n'oublions pas que les Océanides ont l'habitude de mener ce genre de troupeaux), ou en utilisant quelques phénomènes aïsthésiques bien sentis. Enfin, quand tout sera fini, n'oubliez pas de distribuer aux joueurs les points d'expérience et de Karma qu'ils méritent.

Thibaud Béghin

illustration : Léo Beker

plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Atlantys

► Kreb, le chef de la sécurité océanide de Sapolo

Ce personnage important du comptoir et de la colonie de Sapolo est la caricature vivante du flic chargé de faire respecter le minimum d'ordre nécessaire aux affaires dans un lieu gangrené par le trafic et la corruption. Il ne cherche pas à faire du zèle, mais tout ce qui est au-delà des limites du tolérable (notamment le meurtre et la découverte d'explosifs) déclenche chez lui une hyperactivité peu efficace. Ce n'est pas un mauvais bougre et, en dépit de son sale caractère et de sa nature peu généreuse, les licteurs peuvent s'en faire un allié (il est conscient de l'importance des licteurs et ne tient surtout pas à déclencher un incident diplomatique) tant qu'ils ne le bousculent pas et, surtout, ne remettent pas en cause ses compétences. Si les licteurs se brouillent avec Kreb, il leur mettra des bâtons dans les roues dès qu'il le pourra (par exemple si les licteurs partent en expédition sous l'eau).
Traits de caractère : susceptible, paresseux
Phrases typiques : « Mmmouuais, vous allez tout d'même pas m'apprendre mon boulot » et « Je suis vraiment désolé, mais je ne peux rien faire de plus ».

► Morganed

Au sein même des colonies de Guinée, Morganed est considéré comme un original. C'est un personnage indépendant, une espèce de justicier solitaire avec lequel il vaut mieux rester en bons termes. En fervent partisan de sa colonie, Morganed a tout d'abord été séduit par le projet Poséidon, il a toutefois été rebuté par le nombre de morts humains et Océanides qu'impliquait cette entreprise et a eut l'idée d'un autre projet... grandiose.

Morganed est à moitié fou. Il vit seul dans l'océan, protégé par un simple pelvoderion et ses amis aquatiques.

À force de vivre parmi les mammifères marins avec lesquels il communique sans peine (baleines, orques, et dauphins) il s'est détaché de l'humanité, fut-elle océanide. Sa motivation pour déplacer le comptoir est complexe. Il veut rendre service à sa colonie d'origine et réaffirmer par là son appartenance, mais aussi prouver sa propre puissance.

Traits de caractère : marginal, obstiné.

Phrases typiques : Morganed préfère s'adresser aux animaux qu'aux humains.

Corps : Vig 10, For 8, Soup 6, Sens 7

Esprit : Vol 11, Int 5, Char 6, Viv 8

Compétences : Athlétisme (sous-marin) 8,

Tir (mini lance-torpilles, pistolet lance-harpons) 9, Subterfuge (sous-marin) 10.

► Les Océanides du projet Poséidon

Corps : Vig 7/8, For 6/7/8, Soup 5/6/7, Sens 5/6

Esprit : Vol 6/7, Int 6, Char 5, Viv 6/7

Compétences : Athlétisme (sous-marin) 6/7,

Tir (Mini lance-torpilles, pistolet lance-harpons) 8/9.

► Les mauvais garçons de Sapolo

Corps : Vig 8/9/10, For 8/9/10, Soup 5/6/7, Sens 5/6

Esprit : Vol 4/5/6, Int 3/4/5, Char 5/6/7, Viv 5/6/7

Compétences : Combat rapproché 8/9/10, Tir (pistolets, lance-aiguilles) 7/8/9

► Les Mû'abs

Voir les règles d'Atlantys, p. 135.

Chronologie des événements

● **J - 90** : Plusieurs Océanides des colonies de Guinée conçoivent le projet Poséidon : couler la plate-forme de Sapolo. Ils entrent en contact avec les Mû'abs afin d'obtenir de ces derniers un soutien technique.

● **J - 80** : Morganed, un Océanide un peu spécial, se sépare du projet Poséidon et accouche d'un autre plan... Il commande plusieurs centaines de kilomètres de filins à une société lunienne spécialisée dans ce genre de production.

● **J - 20** : Une main mû'abe arrive à Sapolo, livre des explosifs ainsi que du matériel aux Océanides du projet Poséidon.

● **J - 2** : Morganed a peur d'être pris de vitesse par le projet Poséidon. Il décide d'avoir recours aux forces atlantes. Pour cela, il attaque un membre du projet Poséidon et s'arrange pour faire échouer son corps sur les plages d'Atlantys.

● **J - 1** : Les licteurs trouvent le corps de l'Océanide échoué sur la plage.

● **Jour J** : Les licteurs arrivent à Sapolo. Morganed leur fait parvenir un plan où sont repérés les charges explosives déjà en place.

● **J+1** : Dalia Kikotze livre les filins à Morganed. Celui-ci fait amener la cargaison ainsi que la Lunienne à son « camp » et coule le remorqueur loué pour l'occasion.

● **J+1 (nuit)** : Un Océanide du projet Poséidon fait une erreur de manipulation et saute avec la charge explosive qu'il transportait.

● **J+2 (nuit)** : Si les licteurs n'ont pas mis un terme au projet Poséidon, une série d'explosions se produit à minuit. Il ne faut pas plus d'une heure pour que le comptoir soit englouti sous les eaux. Il y aura des morts par milliers.

● **J+3 (soir)** : Si les licteurs ont mis un terme au projet Poséidon mais n'ont pas arrêté Morganed, le comptoir s'ébranle en début de soirée.



Rien que pour Erik

Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs, à des personnages et à un meneur de jeu expérimentés. Le supplément « Le loom » est fortement conseillé, mais pas indispensable.



Prologue

La guilde de la Machine d'Argent a été créée en 66 AA par Rakar Sverdlov, un Gehemdal. Elle devint en quelques années une grande guilde et obtint un siège au Sénat en 102. Rakar Sverdlov la dirigea d'une main sûre et paternelle, et se vit même surnommer Magnus, en hommage à sa grandeur. À l'âge de 60 ans, il se retira du pouvoir et remit à son fils aîné la totalité de ses attributions. Ainsi débute une longue lignée de maîtres de la guilde de la Machine d'Argent au pouvoir absolu et incontesté. En un siècle, ceux que l'on surnomme « les Magnus » devinrent l'une des plus grandes dynasties guildiennes.

En 166, l'héritier Magnus Erik Kraggar part en expédition, comme ses ancêtres, afin d'acquérir le droit de gouverner la guilde lorsque le temps viendra pour lui de régner. À la tête d'une véritable armée, d'une cohorte de serviteurs et de doctes, il se lance dans l'exploration d'un écrin encore inconnu mais d'agréable réputation, les marches de Terk. Peu après son arrivée, il est victime d'un « accident » : il meurt en tombant sur son couteau lors d'une crise d'épilepsie. En réalité, il est assassiné par une troïka machiavélique composée d'aventuriers aux dents longues : Ramon, un magicien venn'dys, Volfar Shrag, un ancien Templier d'Ashragor et enfin Iluma Zenda, un marchand ulmèque.

Une nuit, alors qu'ils s'étaient écartés du camp principal, les trois hommes poignardent Erik et simulent un accident. Ensuite, ils se débarrassent du corps en l'abandonnant dans la neige. Ils rejoignent ensuite à bride abattue le reste de l'expédition, qui plie rapidement bagage et rentre sur les Rivages.

La troïka a été obligée d'utiliser toute son autorité pour faire accepter aux doctes et aux serviteurs de rentrer sans ramener le corps d'Erik Kraggar. En effet, la tradition veut que les Magnus soient enterrés dans le mausolée familial.

Pendant la traversée de retour, la peur de la dénonciation et le manque de confiance en ses partenaires poussent Ramon à éliminer Volfar

Shrag. Il est surpris par un serviteur. Iluma Zenda le fait immédiatement pendre à la grand-vergue afin d'éviter qu'il ne parle.

Arrivé sur les Rivages, Iluma Zenda réussit à faire accepter sa version des faits et passe devant une commission d'enquête avec succès. Malgré tout, beaucoup de membres de la guilde n'admettent que très difficilement l'étrange accident d'Erik Kraggar.

Au fil des années, Iluma Zenda continue sa lente progression politique, et grimpe habilement les échelons de la guilde. En 185, à la mort sans héritier du dernier Magnus mâle, le conseil se réunit et nomme Iluma Zenda maître de la guilde de la Machine d'Argent.

Peu à peu, la rumeur de l'assassinat d'Erik Kraggar s'amplifie, les guildes concurrentes y voyant un moyen de ruiner l'autorité d'Iluma Zenda. Ce dernier n'étant pas un modèle de tolérance et ayant une réputation de plus en plus douteuse, il est très largement décrié au sein de la guilde.

Six mois avant le début de l'aventure, une grande nouvelle arrive des marches de Terk : Erik Kraggar est toujours vivant ! Pire encore, une partie des membres de la guilde, basée dans les marches, s'est ralliée à lui, veut renverser Iluma « l'usurpateur », et redonner sa place à Erik Kraggar.

Engagez-vous !

Selon votre campagne, vous avez plusieurs moyens de lancer les personnages dans cette aventure. S'ils n'ont pas de guilde, ils peuvent rejoindre la Machine d'Argent, riche et célèbre. S'ils ont déjà la leur, ils peuvent être des sous-traitants neutres, chargés de régler l'affaire de manière objective. Il est également possible qu'ils soient simplement en transit dans les marches de Terk, ou encore en exploration dans cette partie du Continent. Ils peuvent aussi avoir été mêlés, malgré eux, aux événements. Le scénario est suffisamment ouvert pour fonctionner quelle que soit la manière dont ils arrivent dans les marches de Terk. Leur comportement dépendra certainement beaucoup de leur raison d'être là. Tenez-en compte !

Les marches de Terk

L'écrin où se déroule l'aventure est situé quelque part à l'ouest de Port McKaer. Sa localisation exacte importe peu. Placez-le selon les besoins de votre campagne.

Il s'agit d'une contrée située en bord de mer, s'enfonçant sur une cinquantaine de kilomètres à l'intérieur du Continent. Composé de collines douces et vertes, c'est l'un des pays les plus accueillants du Nouveau Monde. Son sol fertile et son climat chaud, dû à de très longs étés, lui permet de produire un vin unique, le terk, qui constitue son unique richesse. Les étés y durent plus de deux ans, et les hivers moins de dix semaines. Les autres saisons, quant à elles, sont à peine sensibles, à part au niveau loomique.

Les habitants de Terk sont des transients humanoïdes. Très doux, aux grands yeux enfantins, aux babilllements flûtés, ce sont de grands travailleurs, ainsi que des vignerons experts. Ce sont aussi des ouvriers complaisants et toujours contents, qui ne demandent qu'un peu de maïs et de verroterie en échange de leurs efforts. Nommés sans originalité les Terkiens, ils constituent l'un des principaux attraits du pays. Leur docilité et leur naïveté n'ont pas échappé aux agents de la guilde de la Machine d'Argent, qui les exploitent sans l'ombre d'un scrupule.

L'exploitation de l'écrin est bien au point, et commence à rapporter de substantiels bénéfices à la Machine d'Argent. La guilde a construit un port en eaux profondes, protégé par une forteresse impressionnante : Port Rakar. En raison de son emplacement stratégique comme base d'action sur le Continent, la guilde y fait stationner une garnison.

Les vignes sont toutes situées dans l'arrière-pays, dans un rayon d'une vingtaine de kilomètres autour d'une grande ferme fortifiée. Baptisée « manoir d'Erik », elle est située à 40 kilomètres de Port Rakar, et a elle aussi été renforcée par une garnison. C'est sur son emplacement, en 166, qu'est décédé le Magnus Erik Kraggar, et c'est aussi là qu'il est réapparu il y a six mois.



Si l'été est long dans les marches de Terk, l'hiver y est extrêmement court, et donc excessivement brutal. Les températures sont tellement basses à cette époque de l'année que les Terkiens tissent des cocons, s'y recroquevillent, et hibernent ainsi dans les arbres. Au cours de ces quelques semaines d'hiver, les mygales de la nuit sortent du sol. Ce sont les seuls prédateurs que compte l'écrin, des créatures loomiques ressemblant très vaguement à des araignées à sept pattes. Entièrement recouvertes de longs poils gras, elles sont généralement de la taille d'un coffre gehemdal. Elles sortent pendant les nuits d'hiver, en quête de loom.

La situation

Lorsque les PJ arrivent dans les marches de Terk, c'est le début de l'hiver.

La guilde est divisée en deux camps qui s'affrontent. D'un côté, les partisans d'Iluma Zenda, qui se font appeler les «loyalistes» mais sont aussi nommés les «usurpateurs» par leurs ennemis de l'autre bord, les adeptes d'Erik. Ceux-ci se nomment les «fidèles» mais sont désignés sous le terme de «rebelles» par leurs adversaires.

Port Rakar est entre les mains des loyalistes, mais la majeure partie du pays est sous le contrôle des rebelles. Les Terkiens hibernent et sont donc totalement absents. Les hommes s'entre-tuent le jour. La nuit, elle, appartient aux mygales.

Les loyalistes sont sous les ordres de Borak Ceil-rouge, un Gehemdal aussi rusé que gigantesque, qui est aussi l'un des meilleurs stratèges de la guilde. Il a fait évacuer les civils de Port Rakar et prépare calmement la campagne du printemps. Pour lui, le problème est purement militaire. Il noiera dans le sang l'affront fait à Iluma Zenda! Il a sous ses ordres trois régiments de la guilde (environ 150 hommes), plus une centaine de serviteurs, de bureaucrates et de marins qu'il a regroupé en milice. La guilde n'estime pas qu'une force armée plus importante soit nécessaire, car Iluma Zenda préfère se voiler la face (moins il accordera d'importance à ce problème, moins ce problème aura d'importance!)

Le manoir d'Erik porte bien son nom au moment de l'action, puisqu'il est habité par les partisans de

Kraggar. Les «fidèles», venus de toutes les fermes des marches et même de Port Rakar, logent dans les dortoirs frustrés et insalubres. En tout, trois cents hommes, principalement des ouvriers agricoles, sont regroupés dans la ferme et attendent les ordres de leur maître. Ils sont pour la plupart convaincus de l'identité d'Erik, mais combattent surtout pour voir enfin s'améliorer leurs conditions de travail. Une cinquantaine d'entre eux sont des gardes capables de combattre efficacement lors d'une bataille rangée.

En raison de la neige et du mauvais état de la route, il ne faut pas moins de dix heures pour parcourir la distance entre le manoir et le port. Deux fermes peuvent servir d'étape, mais elles sont ouvertement en faveur des fidèles et n'accepteront pas de partisans de l'usurpateur en leurs murs. Elles sont cependant très peu protégées, par à peine une dizaine d'ouvriers en état de se battre. Après le coucher des Feux-du-ciel, les mygales de la Nuit attaquent toutes les personnes qu'elles trouvent dehors.

Et maintenant, la vérité!

Erik est un imposteur. Il s'agit d'un métis Gehemdal/Venn'dys sans le sou, aventurier de fortune, qui a été placé là par Reyals Klommeq, un agitateur ulmèque de la guilde du Vent du Faucon. Celle-ci cherche depuis des années à neutraliser la Machine d'Argent, et a trouvé un pion idéal en la personne de son imposteur, qui est maintenant persuadé d'être la réincarnation du vrai Erik. Il est convaincu que le commandement de la guilde de la Machine d'Argent lui revient, ce qui accroît encore son efficacité. Il ronge son frein sur les conseils de Reyals, mais il s'en faut de peu qu'il ne se lance, en plein hiver et au milieu des mygales, dans une croisade suicidaire pour prendre d'assaut ce qu'il juge lui revenir de plein droit. Des PJ un peu habiles devraient pouvoir facilement court-circuiter Reyals et pousser Erik à l'action.

Reyals Klommeq est plus prudent, et veut à tout prix étendre l'influence d'Erik jusqu'à Port Rakar avant le printemps, car il est conscient que ses troupes ne survivront pas à une campagne militaire. Il sait qu'il joue contre la montre et cherche par tous les moyens à infiltrer ou à retourner les membres de la guilde basés dans le port. Il a en projet une mise en scène délirante à base d'effets spéciaux qu'il compte utiliser au port pour rallier un maximum de personnes. L'assassinat d'Ceil-rouge est l'un de ses rêves les plus fous, et il le proposera certainement à des PJ semblant être capable de réussir.

Des bruits dans la nuit

Pour couronner le tout, des meurtres ont lieu la nuit. Les victimes ont toutes été tuées par des mygales, mais le problème est que pour la première fois, celles-ci attaquent en groupe et arrivent même à s'introduire par ruse dans les habitations. Elles bénéficient en effet d'un allié de poids : le véritable Erik!

Laissé pour mort, Erik s'est traîné vers un bosquet. Une mygale de la nuit l'a attaqué, voyant en

lui une proie facile. Dans un ultime effort, il a réussi à absorber le loom noir de la créature en la tuant avec le couteau qu'il s'était arraché des entrailles. L'afflux de loom noir pur dans son corps mourant l'a transformé en pestar. Sa raison n'a pas résisté à sa nouvelle condition, et il est devenue une bête parmi les bêtes, chassant les mygales de la nuit et les rares voyageurs égarés sur les chemins d'hiver. Le printemps venu, à court de loom, il est parti vers d'autres écrins.

Après des années d'errance sur le Continent, il a peu à peu retrouvé la raison. Lorsqu'il a entendu dire dans une taverne qu'Erik Magnus était vivant et avait soulevé les marches de Terk, il a décidé de retourner sur les lieux de sa mort. Résolu à se venger, il veut punir les membres de la guilde qui soutiennent l'immonde Iluma, mais également ceux qui aident le faux Erik. Au cours de ses années de non-vie, il est devenu un maître du loom noir, et l'hiver lui est propice...

Recherches

Des aventuriers consciencieux prendront soin d'effectuer des recherches au sein des archives du Sénat de la Constellation, dans les registres de la guilde de la Machine d'Argent, dans les archives de Port Karak ou encore dans la bibliothèque du Manoir d'Erik. (Le Sénat et la guilde ont tous deux une approche «décentralisée» de la conservation des archives. Tout ce qui concerne les «affaires locales» est donc conservé dans un havre proche des marches de Terk, que vous pouvez choisir à votre guise.)

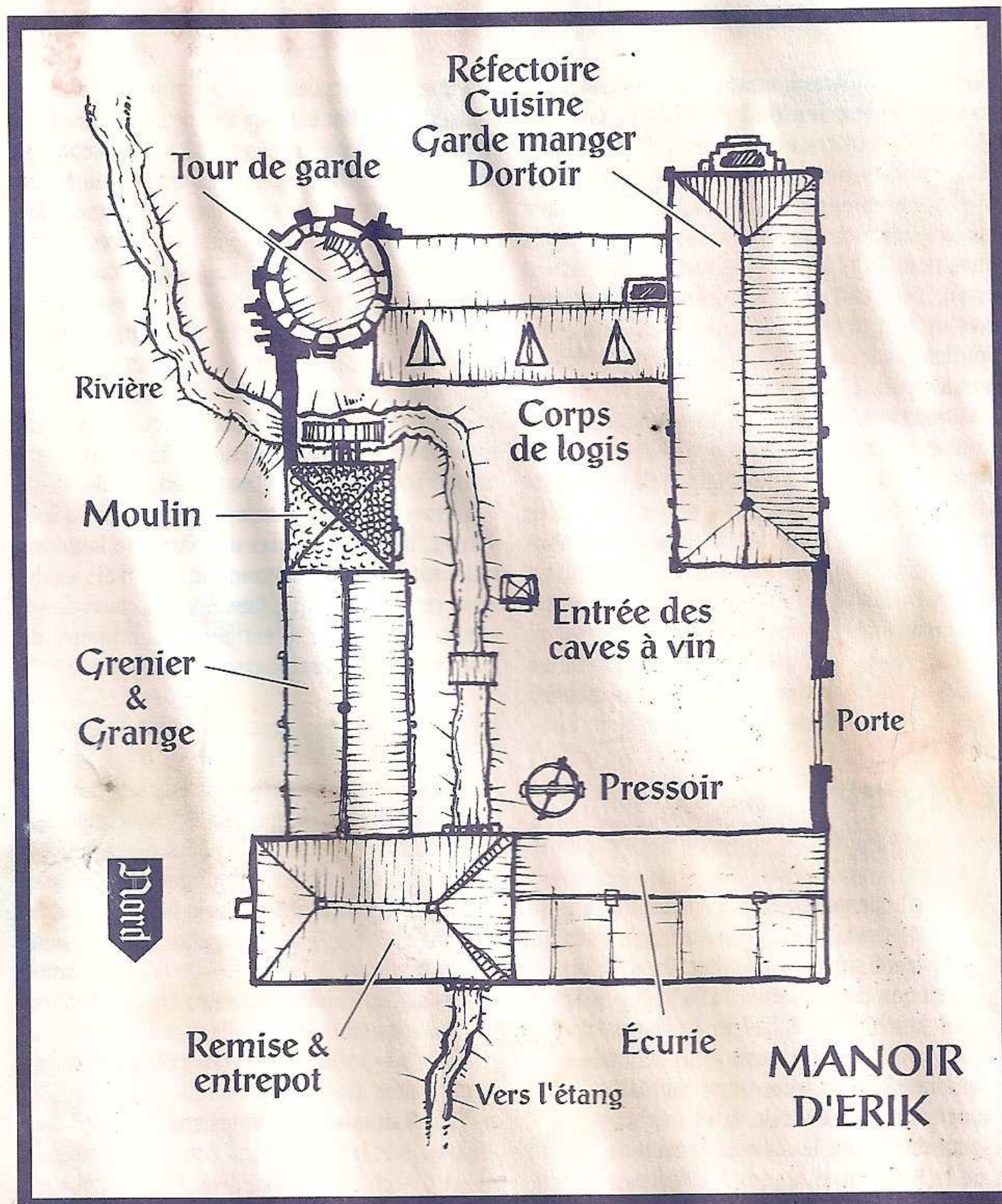
Les informations disponibles sont indiquées ci-dessous, avec les endroits où l'on peut les trouver. Un jet d'Alphabet + Savant ou Observateur est toujours indispensable. Sa difficulté varie selon l'endroit et les informations. Les codes suivants sont utilisés pour résumer les difficultés selon l'endroit : SN = Sénat, MA = Machine d'Argent, PK = Port Karak, ME = Manoir d'Erik. Si vous préférez, vous êtes libre de distiller les informations selon les besoins de l'intrigue, en modifiant notamment leur accessibilité.

- L'histoire de la guilde de la Machine d'Argent et de Karak Magnus (SN Facile, MA Facile, PK Normale, ME Difficile). Reprenez les informations générales sur la fondation de la guilde et de la vie de Karak Magnus, décrites dans l'introduction du scénario.

- Les annales des marches de Terk sur la mort d'Erik Magnus (SN Difficile, MA Normale, PK Normale, ME Facile). Elles parlent des étranges circonstances de la mort de l'héritier, de la rapidité avec laquelle le cadavre fut abandonné, des trois témoins de la mort (Ramon le Venn'dys, Volfar Shrag et Iluma Zenda) et des fins étranges de deux d'entre eux sur le bateau qui les ramenait du Continent.

- Les rapports annuels de 166 et 167 (SN Difficile, MA Normale, PK Facile, ME Très facile). Ils relatent les étranges morts d'ouvriers qui ont suivi l'hiver 166. Elles ressemblaient à des attaques de mygales de la nuit, mais ont eu lieu au printemps. Un jeune apprenti, Atole Fmirn, parle d'un individu aux longs cheveux noirs errant dans les vignes, qu'il aurait aperçu au petit matin près d'un des cadavres.

- Les autopsies du docteur Logsk (SN non disponible, MA Pure folie, PK Très difficile, ME Facile).



Ces documents détaillent l'examen des victimes du printemps 167. La cause de la mort est, à chaque fois, la gorge déchirée. Tous les cadavres ont été vidés de leur sang. Après autopsie, ils ont tous été enterrés dans une fosse commune dont l'emplacement est clairement indiqué. Sur place, déterrer et étudier les cadavres de manière loomique fait clairement apparaître que l'étincelle de loom noir a disparu dans chacun d'eux. Un nécromant pourra même utiliser certains sortilèges de loom noir pour interroger les fantômes et obtenir ainsi une description complète des circonstances des assassinats.

- Le rapport de la commission d'enquête sur la mort d'Erik Magnus (SN Normale, MA Facile, PK et ME non disponibles). L'élément le plus intéressant du texte est le témoignage d'Iluma Zenda décrivant «l'accident» et détaillant la mort de Volfar Shrag et la pendaison de Ramon.

- Le portrait d'Erik Magnus est présent dans plusieurs endroits. On peut le trouver avec un jet d'Observateur + Arts Picturaux ou Savant + Alphabet (SN non disponible, MA Normale, PK Facile, ME Pure folie). Il est à chaque fois très réussi. Le faux Erik ne lui ressemble absolument pas. Le portrait d'Erik qui trônait au-dessus de la cheminée du manoir a été caché par Reyals Klommeq, mais il est trouvable si l'on réussit le jet à Pure folie, ou si les aventuriers le cherchent spécifiquement dans le manoir. Sur les tableaux, Erik est grand, avec de longs cheveux noirs, des yeux marrons pénétrants et un nez aquilin.

Chronologie passé, présente et à venir

Ce scénario étant non-linéaire, voici une chronologie de ce qui peut se produire par défaut, qui récapitule également les faits passés. Les actions des aventuriers devraient, espérons-le, la perturber quelque peu.

- **Année 66** : Création de la guilde de la Machine d'Argent par Magnus Sverdlov.

- **Année 166** : Meurtre d'Erik Magnus par la troïka. Une partie de l'expédition repart vers les Rivages afin de porter la nouvelle à l'état-major de la guilde, à Port Franc. Volfar Shrag est assassiné par Ramon le Venn'dys. Il est immédiatement pendu sur les ordres d'Iluma Zenda.

- **Année 167** : Série de sept meurtres au cours du printemps, attribués par erreur à des mygales ayant résisté au changement de saison. Il s'agit en fait d'Erik qui, pour satisfaire son appétit de pestar, a bu tout le sang des victimes pour leur prendre l'étincelle de loom noir.

- **Année 185** : Nomination d'Iluma Zenda à la tête de la guilde. Les rumeurs d'assassinat gagnent en intensité.

- **Il y a six mois** : Arrivée du faux Erik dans les marches de Terk. Aidé par un agent de la guilde du Vent du Faucon, il prend très rapidement le pouvoir.

- **Jour J moins 8 semaines** : Borak Œil-rouge arrive à Port Rakar avec deux régiments de renfort.

- **J - 6 semaines** : Départ des civils pour Port McKaer et les Rivages.

- **J - 4 semaines** : Début de l'hiver et de l'hibernation des Terkiens.

- **J - 2 semaines** : Arrivée du vrai Erik dans les marches, par voie de terre. Il se cache dans les vignes et se lie avec les mygales de la nuit.

- **J - 1 semaine** : Mort de trois matelots dans un dortoir de Port Rakar, censément tués par des mygales de la nuit. En réalité, ils ont été assassinés par Erik.

- **J - 2 jours** : Une vingtaine de mygales de la nuit attaquent l'aile nord de la forteresse de Port Rakar. Erik leur ouvre une fenêtre et les laisse entrer. Elles tuent cinq personnes avant de s'enfuir. Grâce à son sortilège de Discrétion absolue, Erik n'est absolument pas repéré et disparaît avec ses monstres.

- **Jour J** : Arrivée des personnages. Erik s'introduit dans la place en même temps qu'eux, en se faisant passer pour un passager du bateau par lequel ils sont arrivés, un certain Ricardo Montefiori, aventurier venn'dys.

- **J + 1** : Erik se renseigne sur la situation locale. Devant l'ampleur du soulèvement, il décide tenter sa chance et de prendre le pouvoir en remplaçant l'imposteur. Désireux d'utiliser Borak et ses hommes pour renverser Iluma une fois les marches passées sous sa coupe, il décide de les laisser tranquille et de partir vers le manoir. Si les aventuriers font mine d'y aller, il les pousse à partir avec lui. S'ils voyagent avec «Ricardo», ils ne verront pas l'ombre d'une mygale.

- **J + 3** : Erik s'introduit dans le manoir et, grâce au sortilège Visage commun, il y enquête discrètement. Le soir, afin de regagner des points de loom, il tue un domestique, mais se fait surprendre. Une bagarre éclate, au cours de laquelle il est obligé pour se défendre de créer un non-mort avec le corps du cuisinier qui l'agresse. Pendant que sa créature sème la panique, il s'enfuit en utilisant les sortilèges Marcher dans la nuit et Discrétion absolue. Reyals, averti qu'un nécromant est à l'œuvre, fait doubler les gardes. Peu après, il réunit tout le monde et fait un discours sur le thème : «une lâche tentative d'assassinat vient d'avoir lieu contre le légitime héritier de la guilde». Après ça, les fidèles sont persuadés qu'Iluma a poussé l'infamie jusqu'à engager un Ashragor pour tuer Erik.

- **J + 4** : Erik s'introduit dans le manoir grâce au sortilège Être les ténèbres et se met en quête de son portrait, élément indispensable pour s'imposer de manière incontestable. Il le localise alors que Reyals, protégé par des soldats, est en train de le sortir de sa cachette pour le mettre dans sa chambre. Erik invoque discrètement un Ficher obtus, à qui il ordonne de garder le couloir vers lequel Reyals se dirige. Il fonce ensuite chercher ses mygales et, profitant de la confusion causée par les hurlements du démon, attaque le manoir. Il retrouve Reyals et ses hommes dans le couloir, face au démon. Un terrible combat s'engage, au cours duquel la plupart des mygales périssent. Reyals lance le sort Faux-semblant sur Erik, qui y est insensible, au grand déplaisir de l'Ulmèque. Le combat est gagné par Erik, qui se découvre sous sa véritable identité en dévoilant le portrait. Devant la puissance des mygales de la nuit et l'incontestable ressemblance avec le tableau, les

fidèles se rallient en masse au vrai Erik. L'imposteur est livré aux mygales. Le cadavre de Royals est interrogé (grâce au sortilège Parler avec les morts). Il avoue son appartenance à la guilde du Vent du Faucon. Cela soulève une telle indignation parmi les fidèles que personne ne trouve le temps de s'étonner du fait qu'Erik n'a pas l'air d'avoir vieilli depuis 166.

● **J + 5** : Tous les fidèles se rendent au port et commencent le siège. Erik demande à rencontrer Borak, et lui conseille d'amener le portrait qui trône sur la cheminée de la grande salle de la forteresse. Une entrevue a lieu en terrain neutre entre les deux armées. Erik raconte une version très édulcorée de son histoire – où il erre, amnésique, pendant des années, avant de retrouver la mémoire dans une taverne en entendant parler des marches de Terk. Borak est dubitatif. En vieux soldat, il flaire qu'Erik ne dit pas tout, et que le loom est à la base de toute l'affaire. Il refuse obstinément de renier son engagement envers Iluma Zenda sans l'accord des dieux, et décide qu'un duel au premier sang doit avoir lieu entre lui et

Erik. Si Borak gagne, cela « prouvera » qu'Erik est un imposteur et que les dieux ne sont pas à ses côtés. S'il perd, il se rangera aux côtés du prétendant. Erik ne parvient pas à le raisonner, et le combat commence au milieu des deux armées.

Borak lance le tour Par les feux répandus sur Erik, qui y est insensible. Ayant alors la preuve absolue qu'Erik est plus que ce qu'il prétend, il ordonne à ses hommes de se battre et d'exterminer tous les rebelles.

Dans la mêlée, Erik utilise Tuer la lumière pour plonger Borak dans les ténèbres, et l'égorge en

profitant de sa stupeur. Puis il active son sortilège de Contrôle climatique, lancé au cours de la nuit précédente, provoquant une tempête de neige d'où il émerge en brandissant la tête de Borak. Devant ce spectacle, la plupart des hommes se rendent ou se rallient à lui. Ceux qui résistent sont massacrés.

La forteresse est investie dans l'heure, et Erik prépare son attaque contre le reste de la guilde. Si les choses en arrivent là, les événements sortent du cadre de ce scénario... pour faire une très bonne amorce de campagne.

Dénouement

La chronologie ci-dessus n'est bien évidemment qu'une possibilité. Il est plus que probable que les actions des aventuriers devraient changer, dans un sens ou dans l'autre, les projets d'Erik. Selon leurs goûts personnels, selon la façon dont ils seront arrivés dans cette aventure, ils choisiront l'un ou l'autre camp. Vous avez tous les éléments pour faire vivre cette histoire selon les désirs et les actions des joueurs.

Mathias Twardowski

illustration : Léo Beker

plan : Cyrille Daujean



LES PNJ

Pour Guildes

► Erik Magnus, pestar (voir Le loom, p. 73)

Loom noir 76

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

Art guerrier 4, Art étrange 6, Art guildien 3.

Compétences : Bagarre 5, Esquive 4, Arme à une main 4, Discrétion 5, Filature 4, Maîtrise 4, Pouvoir 4, Sens 5, Phylum Démoniaque de Wisk le Belliqueux 2, Phylum nécromantique de Sotoph 5, Phylum noir pur de Prévius le Meticuleux 4.

Sortilèges : Dielkh mugissant, Wor véloce, Larvet ailé, Ficher obtus ; Retrouver la Tombe, Lever un corps, Se nourrir des morts, Contrôler la pourriture, Parler avec les morts, Parler avec l'au-delà, Détecter les fantômes, Manger le cœur, Relever un cimetière, Manger la cervelle ; Marcher dans la nuit, Être les ténèbres, Voir dans l'obscurité, Tuer la lumière, Renforcer la nuit, Traverser la glace, Geler, S'unir avec le froid, Ralentir un organisme, Gêner le mouvement, Arrêter un objet, Visage commun, Discrétion absolue, Lente décrépitude, Disparition, Effacement, Contrôle climatique.

Armure : cuir clouté (1d6 + 1).

Équipement : Rapière, dague, armure de cuir.

Notes : En plus de ses pouvoirs de pestar et de ses sortilèges, Erik Magnus est capable, en tant que créature loomique noire, de contrôler les mygales de la nuit. Il en a une trentaine sous ses ordres. Lorsqu'il est parmi les hommes, il lance toujours le sortilège Visage commun, qui lui assure un parfait anonymat.

► Les mygales de la nuit, créatures de loom noir

Agile 8 Fort 4 Observateur 4 Résistant 4

Loom noir : 10 à 20 selon la taille

Voracité : 1

Compétence : Art guerrier 6, dégâts 2d6

(morsure glacée).

Armure naturelle : 1d6

Pouvoir : Insensibles au froid. Leur corps change de couleur selon l'environnement

(jet Très difficile pour les voir de nuit l'hiver).

Note : Lorsqu'une mygale de la nuit tue une créature vivante, elle lui suce son étincelle de loom noir et l'absorbe comme si elle utilisait le sortilège Sucrer le loom des morts (Le loom, p. 81).

► Le faux Erik

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

Art guerrier 2, Art étrange 1, Art guildien 3.

Compétences : Comédie 2, Arme à une main 2, Grimper 3, Esquive 4, Déguisement 3, Discours 4.

Armure : Aucune.

Équipement : Rapière, dague.

Alcoolique, faible et à moitié fou, l'imposteur est tellement heureux de la chance qu'il a d'avoir des hommes sous ses ordres qu'il s'est persuadé qu'il était le vrai Erik. Il en a même oublié son nom. Il ne se rend pas compte qu'il est manipulé par Royals. Il est petit et brun avec des cheveux longs, des yeux vairons (marron et vert) et une fine moustache.

► Royals Klommeq

Agile 5 Fort 1 Observateur 5 Résistant 2
Charmeur 6 Rusé 5 Savant 2
Talentueux 1

Art guerrier 2, Art étrange 5, Art guildien 4

Compétences : Maîtrise 2, Pouvoir 3, Sens 4, Phylum des vies nocturnes 1.

Tours : Au pic des Vénérables 3, Par le regard d'or 4.

Sorts : De la vallée des sept tours 3, Le semblant 2.

Sortilège : Aldamar le lyrique.

Armure : Aucune.

Équipement : Dague, guildes constellé (vert 17, rouge 1, jaune 3, noir 5, violet 2), talisman en yielix.

► Borak Œil-rouge

Agile 5 Fort 6 Observateur 3 Résistant 4
Charmeur 1 Rusé 3 Savant 1
Talentueux 2

Art guerrier 5, Art étrange 2, Art guildien 3.

Compétences : Bagarre 3, Commandement 4, Patois (Bataille) 3, Vigilance 2, Armes à deux mains, Chevaucher 2.

Tours : Par les feux répandus 2, Par le métal hurlant 3.

Armure : Cuir clouté plus casque (1d6 + 2).

Équipement : Grande hache, pierre en rallgar à la place de l'œil droit, bracelet en armor, boucle d'oreille en yielix.

Géant roux à la voix de stentor, dont l'œil droit est une pierre de rallgar, Borak impressionne. Il sait diriger des hommes au combat et espère mourir l'arme à la main, comme tous les vrais Gehemdals. Ayant passé toute sa vie dans la guilde de la Machine d'Argent, il est d'une loyauté proche du fanatisme. Il n'apprécie pas les rebelles, mais changera d'avis si on lui prouve qu'Iluma est responsable de la mort d'Erik Magnus.

► Les soldats de Port Karak (150) et du Manoir d'Erik (50)

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

Art guerrier 5, Art étrange 1, Art guildien 2.

Compétences : Bouclier 3, Esquive 3, Arme à une main 3.

Armure : Armure de cuir clouté + casque (1d6+2).

Équipement : Épée, bouclier.

Soldats professionnels, ils ne se battent que s'ils ont des chances de gagner. Pour eux, la reddition est une alternative tout à fait honorable.



Un scénario
Casus Belli
pour



Épisodes 13, 14, 15

Prêts pour l'électrochoc ? Contact ! Décadents, cybernétiques, mystiques : les épisodes 13 à 15 de notre série « Le Réseau Divin » vont vous propulser dans un maelström schizophrène et meurtrier. Vous avez raté le début ? Alors foncez découvrir les volets 1 à 12 dans les n° 100, 101, 102 et 105 de « Casus Belli », et préparez-vous à affronter l'ultime vérité...

Résumé des épisodes précédents

Février 2001. L'humanité est une machine folle fonçant à corps perdu vers l'autodestruction. Dans ce monde de désespoir et de violence, les PJ ont hérité d'un puissant artefact technologique, un cube d'iridium, qui les catapulte au cœur d'un conflit secret à l'échelle planétaire. Leur but : lever le voile sur la mystérieuse conspiration Babel et réveiller le messie qui sauvera les derniers hommes. Face à eux se dresse le Fléau, monstrueux ange de mort qui prépare l'avènement du Dieu Sombre. Mais quel est le sens véritable de cette confrontation ? Quel fantastique secret se tapit dans l'ombre du Réseau Divin ?

Épisode 13 « LES ESPRITS TORTUEUX AIMENT LES ÉNIGMES » Brad Wilcozet

Crying Freedom

1^{er} mars 2001. Une résidence écossaise tapie au cœur des brumes de l'île de Skye. Coma. Dans la lueur des scopes, un homme guette le retour à la conscience des PJ. Iguane est là pour veiller sur leurs rêves...

(♪ BO d'*Hellraiser*.) Brûlure de l'air incandescent dans les poumons. Course haletante vers une montagne dressée sous le soleil. Là-haut attend

le plus grand des mystères... Soudain, une ombre. Le Fléau ! De ses paumes jaillissent des dizaines de chaînes hérissées de crochets : « Tu n'es pas digne de contempler l'avènement du Dieu Sombre, lorsque sonnera l'Armageddon »... Et les PJ s'éveillent en hurlant. Toujours ce cauchemar ! Plus tard, devant un déjeuner copieux, Iguane résume la situation. Les PJ, recherchés pour meurtre, font les gros titres de la presse britannique ! Aéroports et gares sont sous surveillance. L'influence de la Church of Technomancy, le bras armé du Fléau, a joué à plein. Pour les PJ, il est clair que si Iridiom, le Dieu Sombre, a été leur allié lors de leurs aventures précédentes, il cherche maintenant à les faire éliminer par son prophète-bourreau, le Fléau.

Consultant leur bibliothèque, ils apprennent que :

- L'Armageddon, la « montagne de Meggido », désigne dans la Bible le lieu mythique où seront rassemblés les rois de la Terre pour l'ultime combat du bien et du mal. C'est le dernier acte de l'Apocalypse, où s'affronteront un messie et un faux prophète. Après viendra l'âge d'or, la Jérusalem céleste... ou les ténèbres éternelles !

- Le mot « messie » signifie « l'oint de Dieu ». Il désigne le Christ, ou de manière générale, un envoyé céleste.

- NewsNet du 01/03/2001 (3615 Casus, tapez V3T).

— Terroristes en Ukraine ! Un commando s'est introduit dans la base militaire de Kiev et s'est emparé du plus gros avion furtif connu (200 passagers). On évoque un lien avec la Church of Technomancy.

— Time Bandit ! Le pirate informatique annonce que les paraboles du centre d'Arecibo (à Puerto

Rico) captent des messages stellaires. Selon lui, il ne s'agit pas d'émissions extraterrestres, mais des « pensées d'un dieu maléfique » !

— The Bandit strikes back ! Le pirate fait des émules ! À Paris, le groupe écoterroriste Green Bandits a taggé des slogans révolutionnaires appelant la population à sortir de sa torpeur.

UFO : Unidentified Faxed Oracle

Frémissement d'une orchidée sous la caresse de mains invisibles. Crépitements d'une bûche dans les flammes. Les PJ méditent dans leur demeure. Soudain, des hurlements stridents. Tous les téléphones sonnent simultanément tandis que les fax crachent un message :

Enfants de Babel, levez-vous !

Il est l'heure de revenir à l'ombre de la tour décapitée,

Au sein de cette cité où fut scellé votre chaotique destin.

Car, sur le quai des routes parallèles, rectilignes voies où voyagent les vers d'acier, Vous attend le signe du pirate du temps, enfermé dans un coffre parmi les coffres.

Cherchez en mon nom, car tout y est, le coffre puis la clef.

Et n'oubliez pas que le temps doit être chiffré.

Ce message émane de Time Bandit. Il désire rencontrer les PJ, et va les entraîner dans un jeu de piste destiné à semer leurs poursuivants. Le terme de Babel devrait d'emblée les intriguer : le pirate a-t-il un lien avec la conspiration Babel ? Leur première étape passe par Paris (« la cité où

fut scellé leur destin» dans l'épisode 1), non loin de la tour Montparnasse (la «tour décapitée»). Laissez les personnages rejoindre la France, en leur rappelant qu'ils sont activement traqués. Il leur faudra trouver un moyen de transport (avion, train, bateau), tromper la vigilance des autorités et éviter le Fléau. Vous pouvez développer l'épisode, avec une attaque dans l'avion ou dans le tunnel sous la Manche... Si les PJ capturent un Technomancer, il révélera, hystérique: «Le Fléau nous a guidé de l'autre côté et là, Dieu nous a parlé! Son souffle divin disait de tuer ceux de Sanctom et lui apporter la quatrième tête, Time Bandit!» Après quoi, il s'effondre, foudroyé par une capsule de poison neurotoxique.

La tour décapitée

(BO de *Strange Days*.) Paris, 5 mars 2001. Fresques fluos défigurant les vieilles pierres. Façades encombrées d'écrans géants. Choc des maquillages outranciers: une foule androgyne et sophistiquée. Les passants ressemblent à des gravures de mode kitschs alors que, dans l'ombre de la tour Montparnasse, les exclus agonisent dans l'indifférence générale...

Dans cette ambiance décadente, les PJ doivent se rendre sur «le quai des routes parallèles» (les rails) «où voyagent les vers d'acier» (les trains), c'est-à-dire la gare Montparnasse qui jouxte la tour. Là, il leur faut chercher les casiers de consigne («un coffre parmi les coffres»). La fin du message suggère la marche à suivre: si on remplace les lettres «time» par les nombres correspondant à leur place dans l'alphabet, on obtient: 20,9,13,5. Le casier qu'ils cherchent est donc le numéro 209135. Sa serrure a un code de 8 chiffres que l'on trouve avec «bandit»: 2,1,14,4,9 et 20, soit 21144920. Toute erreur déclenche une alarme (arrivée de la sécurité en 1d10 rounds). À l'intérieur, un webphone, sorte de vidéophone portable, attend les personnages.

(BO d'*Hellraiser*.) Soudain, surgissant du néant, un nuage de brume noirâtre se déroule vers les PJ. Une silhouette apparaît, voiles mortuaires flottant dans les airs. Dix lames de rasoirs étincellent. Le Fléau! Il attaque, suivi par un groupe de Technomancers.

Organisez un combat au cœur de la gare: duels sur le toit d'un train, dans les escaliers roulants... Selon la manière dont les PJ ont quitté l'Angleterre, le Fléau les attendait de pied ferme (20 Technomancers avec des armes lourdes) ou n'a pu qu'improviser cette attaque (1d6 hommes). Au bout de quelques rounds, faites intervenir un commando en combinaisons vertes et masques à gaz, qui aide les PJ à fuir dans les coursives du métro. Ce sont les Green Bandits, prévenus par leur maître spirituel. Une fois à l'abri, ils fournissent des soins, du matériel et l'aide nécessaire pour quitter le pays.

À présent, les PJ peuvent activer le webphone. Recherche... Connexion. Accords d'un orgue de barbarie sur fond de mandoline. Timbre d'un carillon tout proche. Images d'une cité sur l'eau: Venise. Puis quelques mots: «Enfants de Babel, venez à moi, je vous attends.»

Épisode 14 «LA RUE EST DANS LA NUIT COMME UNE DÉCHIRURE...» Blaise Cendrars

La cité des eaux assassinées

Venise, 7 mars 2001. Reflets pourpres des canaux pollués. Pulsations chamarrées des sculptures électroluminescentes. Et partout, la sarabande hallucinée des masques: la cité lacustre résonne des clameurs hystériques d'un carnaval permanent. Depuis que le pape Ramius et sa guerre de religion ont fracturé l'Italie, Venise est redevenue indépendante. Les Ganz, une famille violente et dégénérée, ont pris le pouvoir. Ils se font appeler «les doges» et Goriar Ganz, le patriarche, impose sa justice avec une milice armée sillonnant canaux et ruelles à bord de SpeederKraft (des motos sur coussin d'air). Agressions et drogues sont monnaie courante, mais on trouve aussi des artistes de tous horizons qui transforment sans cesse la ville dans une débauche de création. Chacun vit masqué, chantant à la lueur des braseros, ou égorgé une rue plus loin. Car Ganz et sa famille sont en réalité... des goules, surgies des bas-fonds de l'Europe pour goûter des proies faciles!

Laissez les PJ errer avec les indices sonores dont ils disposent. L'unique endroit où ils pourront retrouver tous ces éléments est la place Saint-Marc. En attendant, ils pourront consulter le NewsNet du jour (3615 Casus, code X4K) sur l'une des bornes Web qui jalonnent les rues:

— Rendez-vous historique au mont Kenya! Le 16 mars 2001, réunion de 120 chefs d'État pour décider de l'avenir du monde.

— Crises d'épilepsies et visions mystiques frappent des utilisateurs du Web depuis des mois.

— Dans l'Atlas, des bédouins affirment avoir observé des Ovnis! Des témoignages similaires se multiplient sur toute la planète.

— Révélations! Le pape Ramius dévoile la troisième prophétie de Fatima. De grandes épreuves attendent la terre, puis ce sera la venue du Malin et l'Armageddon final!

L'œil du schizophrène

Place Saint-Marc, le soir. Splendeur de la basilique illuminée de milliers de diodes, tandis qu'un carillon résonne. Soudain, la mélodie distordue d'un orgue de barbarie et d'une mandoline. Ignoré par la foule, un petit homme encapuchonné joue dans un recoin sombre. Les PJ ont trouvé Time Bandit! Mais avant de faire les présentations...

(BO d'*Hellraiser*.) Un cri. Là-haut, sur la façade, une monstrueuse gargouille de pierre revient à la vie! Elle fond sur les PJ tout en prenant les traits du Fléau. Simultanément, un groupe de Technomancers se rue sur la place... C'est le début d'une longue chasse à l'homme dans les canaux de Venise. Le Fléau met tout en œuvre pour les éliminer, mais Time Bandit (qui doit rester en vie), grâce à sa parfaite connaissance des lieux, guide les

L e cube maudit

Le second cube, donné par le Boucher, fonctionne comme le premier. Il stocke les ondes cérébrales de ses «passagers», leur fait traverser le temps par un nexus et les réintègre dans de nouveaux corps. Mais c'est un cadeau empoisonné. Ce cube semble «imprégné» par l'âme du Boucher et s'active de lui-même, imprévisible, sans limiter ses voyages à 48 heures. Et surtout, il opère des transferts d'énergie avec les PJ. Sa proximité (20 m) leur confère une puissance malsaine, et ils faiblissent s'ils s'en éloignent. En termes de jeu, le cube «contient» 200 % de bonus par jour. N'importe quel PJ peut puiser dans cette réserve, à condition d'être à proximité (exemple: un PJ «puise» 50 % pour un tir, un autre 30 % pour un jet de Chimie, reste 120 %). Si le bonus sert à se battre, le PJ a 30 % de devenir berserker pendant 1d6 rounds. Si les PJ s'éloignent du cube, ils perdent 4 points de FOR et de CON par jour, récupérés à son contact.

PJ jusqu'à son repaire secret, quelque part dans le labyrinthe de la lagune.

(BO de *La cité des enfants perdus*.) Lueurs cathodiques des murs d'écrans. Débauche de hardware éventré. Une pile de CD-Rom s'effondre sur le silicium d'une carte-mère... Visiblement, les PJ sont dans l'antre d'un extraordinaire informaticien! Se débarrassant de sa cape bigarrée, Time Bandit se révèle enfin: engoncé dans une combinaison couverte de circuits imprimés, son corps nain et difforme porte un visage sans âge, encadré de touffes de cheveux maladifs. De son œil unique, il scrute les PJ puis entame un soliloque: «Ils sont là à présent... Tu dois leur parler... Oui, tu le dois... Babel... La montagne?... Mes chers amis, ah, Babel...» Ce monologue décousu se poursuit pendant des heures, mais les PJ y glanent les infos suivantes:

● **Time Bandit.** En dépit de son génie, l'homme est clairement fou. Un médecin peut déduire qu'il s'est soumis à des expériences neurochirurgicales (comme celles dont les PJ ont été victimes, en plus poussées). Time Bandit se souvient d'avoir été «une tête parmi quatre, un créateur déchu, obligé de fuir l'ombre divine et ses marionnettes technomancers». Lui aussi fait des cauchemars, et ressent un «appel impérieux vers le sud», comme de nombreux habitués du Web.

● **La conspiration Babel.** Si l'on en croit la photographie sur l'un des écrans, Time Bandit y a participé. On le voit avec Keüser et lord Prometeus, au pied d'une montagne dans le désert. C'est celle du cauchemar des PJ! D'autres photos, à moitié brûlées, montrent des ruines antiques, du matériel high-tech et le dessin d'une roue ornée de glyphes. Au dos de la photo est écrit «messie»! Time Bandit se souvient que la conspiration Babel, les prophéties d'Apocalypse et le messie sont liés à des événements de l'Antiquité. Impossible d'en savoir plus.

● **Le SuperWeb.** Time Bandit passe son temps dans les couches profondes de la réalité virtuelle. C'est là qu'il a entraperçu la menace qui pesait sur l'humanité: un dieu tentaculaire en train de

prendre forme, dont les rêves flottent dans cet univers parallèle. Il veut le montrer aux PJ, et ceux qui le souhaitent vont se « câbler » pour plonger avec lui dans le SuperWeb...

Le dieu dans la Matrice

Contact des électrodes. Chaque PJ est moulé dans une combinaison polymère parcourue de fils. Picotements, flash!... Les PJ basculent dans l'univers synthétique. Vol à grande vitesse. Leurs « clones » virtuels aperçoivent un instant les autoroutes de l'information, la couche supérieure du Web, puis ils plongent... Parois aux fissures d'un pourpre malsain. Derrière Time Bandit, ils traversent un labyrinthe ténébreux. Plus bas, toujours plus bas. Sas rivetés, code de défense, déverrouillage, ils glissent entre les pales d'un ventilateur d'acier virtuel... et débouchent dans une gigantesque plaine glacée aux ombres mouvantes. Ici flottent les images virtuelles de centaines d'adeptes en méditation : Technomancers, mais aussi dirigeants politiques et religieux!

(BO d'*Illraiser*.) Soudain, le Fléau apparaît. D'un doigt impérieux, il désigne la forme numérisée d'un plateau montagneux, au loin. Au-dessus plane une présence colossale, une entité noirâtre, agitée d'éclairs... Une chose vivante, étendant ses ramifications d'un bout à l'autre de l'horizon virtuel. « Venez!, ordonne le Fléau, venez vous unir au Dieu Sombre! Bientôt, il sera partout et vous serez ses Elohim, ses Khérubims, les maîtres de la Jérusalem céleste! » Laissez les personnages profiter du spectacle avant d'être repérés. D'immenses chimères informatiques se lancent alors sur leurs traces! Chaque PJ doit « remonter » dans le réel en réussissant d'affilée 3 jets sous INTx3. À chaque échec, un programme tueur le rattrape (perte d'1d6PV réels!). Si le PJ se déconnecte d'un coup, il perd 3d6PV.

Après cette frayeur virtuelle, laissez les PJ goûter quelques instants de repos.

(BO de *Total Recall*.) Brusquement, la lumière pâlit et le cube s'active! Pulsations rougeâtres. Des faisceaux incandescents balayent chaque PJ d'un quadrillage aveuglant, leurs esprits sont aspirés! « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain nexus : Jérusalem... »

Épisode 15
« NON NOBIS DOMINE,
NON NOBIS... »

Incipit de la devise des Templiers

Au commencement était la mort

(BO de *La dernière tentation du Christ*.) Éveil. Douleur. Visage contre le sol. Paysage austère de collines ravinees, émergeant d'un désert pierreux. Soleil au zénith. Silence de mort troublé par les cris des charognards tournoyant en cercle. Les PJ reprennent conscience dans les corps de pèlerins assassinés (dont un Templier, voir l'encadré *Les corps d'emprunt*), au milieu d'une cara-

vane brûlée... Bienvenue dans le désert de Judée, en 1126!

Les PJ n'ont d'autre choix que d'emprunter la route de la caravane : un no man's land peuplé de prédateurs et de mirages trompeurs. Faites-leur découvrir les rigueurs du désert (restriction d'eau, pillards) avant qu'une patrouille de Templiers vienne à leur secours. Après une journée de marche, la troupe arrive sur un plateau calciné. Au loin, sur les hauteurs d'une muraille montagneuse, se dessine une cité. Bientôt apparaissent les dômes dorés et les imposants minarets d'une ville splendide : amoncellement de tours, de toits voûtés, d'églises, de synagogues et de mosquées, Jérusalem la Sainte se dresse, magnifique, face aux PJ!

Aux ordres du Temple

(BO de *La dernière tentation du Christ*.) Jérusalem, 1126. Fraîcheur des alcôves de pierre. Échos des psaumes murmurés. Chocs des armes d'entraînement. Passant la formidable épaisseur de l'enceinte extérieure, les PJ pénètrent au cœur du quartier général des Templiers, le Temple de Salomon! Depuis la prise de Jérusalem, neuf chevaliers et une vingtaine de serviteurs ont investi ce monument qui domine la ville. Les PJ sont accueillis par Hugues de Payns, le maître de l'Ordre : « Bienvenue, frères, nous vous attendions. Il souffle, depuis peu, un vent d'hérésie sur la Terre Sainte... »

Apparemment, Hugues comptait sur les précédents occupants des corps des PJ pour éclaircir les mystères qui secouent Jérusalem depuis quelques mois. En effet, des jeunes femmes juives disparaissent régulièrement, attisant les inimitiés religieuses, et la ville est au bord de la crise. Jusqu'à présent les Templiers, surveillés par Jérôme de Craonne, l'émissaire du roi de France, progressent peu dans l'enquête.

Mais surtout, un serviteur vient de faire une étrange découverte sous le Temple : un mystérieux monolithe noir totalement hermétique, portant en son centre une porte circulaire résistant à toute ouverture. Les PJ sont accompagnés dans leurs appartements par Hugues de Payns, qui conclut : « Ne révélez rien sur le monolithe, frères, car si j'en crois les légendes, il serait le réceptacle d'une extraordinaire puissance céleste... »

Et vinrent les anges de lumière

Le lendemain. Regards laiteux de quatre serviteurs aveugles encadrant Hugues de Payns en grande tenue. Descente dans les entrailles du Temple. Grincement d'une lourde porte.

(BO de *X-Files*.) Odeur de parchemins séculaires et de lampes à huiles. Les PJ pénètrent dans un dédale de galeries encombrées de manuscrits occultes, d'alambics et de reliques. Descente, encore. Soudain, l'air se transforme : odeurs d'ozone, froid intense... La procession s'arrête dans une vaste salle. Une dizaine de larges tunnels aboutissent ici, dans l'éclat diffus des cierges. Au centre gît un cube noir de 4 mètres d'arête, irradiant une puissance presque palpable! Sa matière est inconnue. Sur un côté s'élève une

« porte » composée de trois roues concentriques : sur le cercle extérieur, 134 symboles rappelant des hiéroglyphes ; puis un cercle de dessins évoquant les 78 lames du tarot et enfin, au centre, 22 lettres étranges, mélange de phénicien et d'hébreu. Ces signes auraient-ils inspiré l'écriture de l'Antiquité, ou les dessins du tarot?

Rompant le silence, Hugues de Payns récite « Et les anges de lumière, achevant leur œuvre terrestre, s'en retournèrent dans leur disques de feu. Mais ils laissèrent aux hommes le monolithe noir où dort le veilleur, le messie. Le monolithe, déposé jadis sur une montagne sacrée, fut enfermé dans le Temple de Salomon pour y attendre l'éveil... ». Hugues de Payns explique que nul n'a réussi à ouvrir la « porte » et qu'il ignore si les légendes sont vraies. Mais cette découverte est une occasion sans précédent d'asseoir le pouvoir de l'Ordre, si on parvient à l'exploiter. Il a étudié le mécanisme d'ouverture : les roues sont indépendantes, et à chaque passage d'un symbole sur l'axe vertical, un déclic résonne. Il faut sûrement trouver une combinaison de trois signes pour ouvrir la porte. Mais le monolithe est piégé. Huit novices ont déjà péri. « À chaque fois, après le troisième déclic, une lumière aveuglante nous a ébloui, une forte odeur de terre humide nous a soulevé le cœur et, une fois nos sens retrouvés, notre compagnon était mort, carbonisé, son corps de poussière grise s'effritant au moindre souffle! » Cela dissuadera probablement les PJ de faire des tentatives à l'aveuglette, sanctionnées par une mort irrémédiable. Il serait sage d'emporter un dessin du portail et d'enquêter...

Les voies du Seigneur sont impénétrables

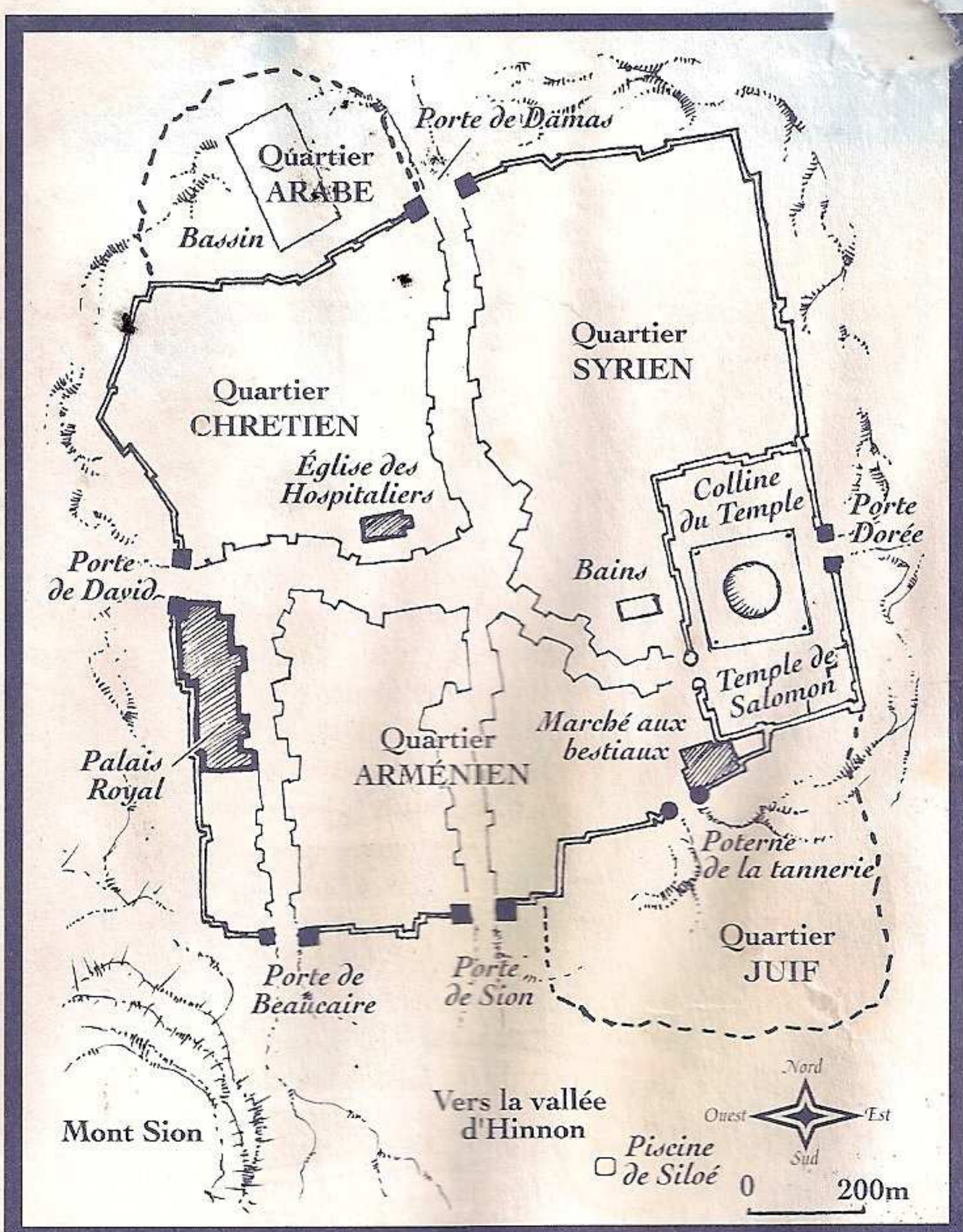
La mission des PJ est d'élucider l'affaire des disparitions, mais ils vont vite s'apercevoir que ce mystère est lié à celui du monolithe.

Les faits

● **Le monolithe.** En dehors de la légende citée par Hugues, les PJ ne trouveront rien. Mais à l'évidence, les « anges de lumière » qui ont conçu le monolithe sont aussi ceux qui ont inspiré les prophéties d'Apocalypse et apporté les poignards d'iridium (voir l'épisode 8).

● **Les disparitions.** L'enquête piétine, et pour cause... le coupable n'est autre que Jérôme de Craonne! Il est en effet, le grand prêtre d'une secte adorant Moloch, un dieu qui réclame des sacrifices réguliers. Jérôme a surpris l'annonce de l'arrivée des PJ, d'où l'attaque de la caravane. Sous le couvert de sa charge, il leur demandera des rapports réguliers. Informé de leur progression, il agira en conséquence : embuscades, assassinats...

● **L'Errant.** Toutes les jeunes filles enlevées étant juives, le rabbin Abraham, un kabbaliste de grand renom, a secrètement demandé l'aide d'un clairvoyant : l'Errant. Ce dernier est un personnage mi-sage, mi-spectre, condamné selon la légende à faire pénitence éternellement pour avoir refusé son aide au Christ. Il sait beaucoup de choses, mais ne peut intervenir directement (l'Éternel l'interdit). Il lui faut donc un bras terrestre. Ce sera les PJ! En échange de leur aide dans l'affaire des disparitions, il va les guider vers les trois sym-



boles. En effet, la force qui émane du Temple de Salomon a inspiré leur vision à certaines personnes! Faites apparaître l'Errant à votre gré. Vieillard drapé de sombre, il indique une direction, un indice sous la forme d'extraits de la Bible...

Les décors et l'action

● **Jérusalem.** Depuis sa prise par les Croisés en 1099, les chrétiens se sont établis dans la ville, tandis que juifs et mahométans sont tolérés à l'extérieur. Jérusalem est une ville où les religions ne se mêlent pas. Malgré tout, les pèlerins y rendent grâce au Seigneur. Processions et suppliques côtoient les boniments des marchands. Le commerce est florissant et de longues caravanes pénètrent à toute heure dans la ville, lui donnant un air de bazar oriental. Jérusalem est une ville de

GÉNÉRIQUE

Pour Le Réseau Divin

► Le Fléau

Voir Casus Belli n° 105

► Green Bandits

Trait moyen 14, PV 13, Sabotage 60 %, Armes à feu 50 % (1d6).

► Milicien de Venise

Trait moyen 11, PV 11, SpeederKraft 70 %, Uzi 60 % (1d10).

► Jérôme de Craonne

Trait moyen 16, PV 18, Faux 60 % (2d6), Persuasion 80 %.

► Assassins de Jérôme

Trait moyen 13, PV 13, Poignard 80 % (1d6).

sous un prétexte quelconque n'est pas à exclure.

● **Le quartier arménien.** Bruyant, c'est le quartier le plus populaire. Les PJ pourront s'y faire expliquer les lames du tarot. Si l'un d'entre eux se fait tirer les cartes, c'est la lame 13, un squelette tenant une faux, qui sortira.

● **Le quartier syrien.** Avec ses ruelles lumineuses bordées de maisons basses, c'est un quartier commerçant où vit une communauté égyptienne versée dans les arts. Les PJ pourront identifier les symboles de la grande roue. Ce sont d'anciens hiéroglyphes. Par ailleurs, s'ils montrent une représentation de la porte, un enfant les conduira jusqu'au « peintre fou ». Inspiré d'Allah, il peint d'immenses fresques : navires célestes, roues concentriques, anges de feu... Chaque œuvre est ornée du même glyphe auréolé de lumière : un oiseau à tête de femme, qui chez les égyptiens représente l'âme, et se prononce « Ba ». C'est le premier symbole!

Les PJ pourront aussi enquêter sur le meurtre d'Hakim, un négociant retrouvé décapité dans son lit. Il tenait un commerce d'import-export florissant, et était notamment lié à Jérôme de Craonne. C'était un homme envié, ne manquant pas d'ennemis (autant de fausses pistes). Il s'agissait surtout du « fournisseur » de jeunes femmes de Jérôme. Mais il a voulu faire chanter ce dernier, et la secte s'est chargée de l'éliminer. La seule chose que les PJ peuvent trouver chez lui est une amulette en forme de faux. Un objet curieux, la faux n'étant pas couramment utilisée dans la région...

● **Le quartier juif.** La communauté juive s'occupe de teintureries, et vit près de la poterne de la Tannerie. Depuis les disparitions, plusieurs leaders s'échauffent et réclament que la loi du talion (« œil pour œil ») soit appliquée au coupable. Encore faudrait-il le trouver... À défaut, les plus excités sont prêts à s'en prendre à n'importe qui. Les PJ sont dans une position incon-

mysticisme et de religion. Ici, les gens sont divinement inspirés : la nuit apporte des rêves prémonitoires, les artistes peignent d'étranges visions, et le souffle des anges dicte les prophéties. Ne dit-on pas que l'apôtre Jean lui-même reçu sa vision de l'Apocalypse dans le Temple de Salomon?

● **Le quartier chrétien.** Les pèlerins s'y conduisent en maîtres et l'endroit est une ville dans la ville, aucun « infidèle » n'a le droit d'y pénétrer. Compliquez l'enquête par divers contrôles malgré l'accréditation templière (la milice locale appartient à l'ordre des Hospitaliers, une organisation concurrente). Une arrestation des PJ

Les corps d'emprunt

● **Enguerran de Montabert**, Templier. 28 ans, FOR 15, TAI 14, CON 14, DEX 12, APP 15, PV 14. B/M Dom +1d4. Épée à deux mains 75 % (1d6+2), Imposer le respect 70 %, armure (+1d10PV).

● **Jean de Mahorne**, écuyer d'Enguerran. 16 ans, FOR 13, TAI 14, CON 16, DEX 17, APP 12, PV 15. Épée courte 50 % (1d6), Acrobaties 80 %.

● **Frères Josèphe et Bartholomé**, moines. 23 et 27 ans, FOR 12, TAI 17, CON 13, DEX 13, APP 12, PV 13. Bâton 60 % (1d6+2, désarme l'adversaire sur un résultat compris entre 01 et 30).

● **Maspalio**, ex-voleur en pénitence. 25 ans, FOR 12, TAI 16, CON 12, DEX 17, APP 18, PV 14. Épée longue 60 % (1d8), singe apprivoisé (FOR 3, CON 3, TAI 3, INT 6, DEX 20, PV 4, Grimper/Se cacher 95 %, Dérober objet 80 %).

● **Kassim**, mercenaire turcopole poète. 35 ans, FOR 18, TAI 19, CON 18, DEX 15, APP 10, PV 18. Cimeterre 70 % (1d10), Parler et lire l'arabe 100 %, armure de cuir (+1d6PV).

fortable. S'ils avertissent les autorités chrétiennes, une émeute sera évitée, mais au prix de la vie des meneurs, les milices chrétiennes ne plaisantant pas avec les « séditeux »... Il vous revient de mesurer la portée des actes des PJ. L'agitation de la communauté juive a été en effet voulue par l'Errant afin de voir s'ils agissent en véritables « justes ». N'hésitez pas à entraver leur enquête, cheval attelé qui s'emballe, tuiles qui tombent, tonneaux dévalant une rue. Tout cela est l'œuvre des hommes de Jérôme! Bientôt l'Errant décide qu'ils sont dignes de le rencontrer...

Suite au prochain numéro

Nuit. Les PJ dorment, et rêvent au portail sous le Temple. Choc sourd contre les volets : une flèche! Autour, un message : « En son temps, Ezéchias a fait l'étang et l'aqueduc, et amena les eaux dans la ville. Aujourd'hui, elles arrivent toujours, mais emplies des larmes de nos mères et du sang de nos vierges. Puisse le nom de l'Éternel vous guider... ». C'est un appel émanant de l'Errant. Ezéchias, l'un des rois de Juda, fit construire un aqueduc afin d'alimenter des citernes dont la plus connue est la Piscine de Siloé, au sud de la ville. Il va falloir traverser Jérusalem de nuit en évitant les hommes de Jérôme. Et lorsque les PJ atteignent la porte sud...

(BO de X-Files.) Une forme éthérée précédée d'un souffle d'air chaud surgit, se découpant dans la lueur de la lune, immobile, diaphane. Le temps semble se figer un instant, puis, tel un doux zéphyr, l'être spectral s'anime, guidant les PJ vers leur destin...

Christophe Debien, Patrick Bousquet
et Philippe Rat
illustration : Léo Beker
plan : Cyrille Daujean

L'APPEL DE CTHULHU



Ce scénario conviendra à un groupe de vieux routards et à un Gardien des arcanes rompu à moins que vous n'ayez envie d'utiliser nos prêtirés, p. 65-66. Les mentions « p. XX »

Été 1969

Moyennant un ou deux changements, ce scénario peut fonctionner n'importe quand, y compris dans les années 20 ou de nos jours, mais les années 60 n'ont pas été choisies tout à fait par hasard. Essayez de faire passer un peu de l'ambiance de l'époque, au gré des descriptions. Chez les jeunes, la mode est aux cheveux longs, aux jeans à pattes d'éléphant, aux barbes et à la contestation de l'ordre établi. Chez les plus âgés, la tendance est plutôt à l'anticommunisme primaire, et à l'incompréhension devant le refus des jeunes d'aller se battre au Viêt-Nam (où la guerre bat son plein depuis 63, sans grand résultat).

Quelques faits

- Richard Nixon est président des États-Unis depuis le début de l'année.
- Neil Armstrong marche sur la Lune le 16 juillet. Une deuxième mission lunaire est prévue pour novembre.
- Depuis le début de l'année, les manifestations contre la guerre du Viêt-Nam prennent de l'ampleur, réunissant des dizaines, puis des centaines de milliers de personnes aux États-Unis et en Europe.
- Le 9 août, une bande de malades mentaux, vaguement satanistes, menée par un certain Charles Manson, massacre l'actrice Sharon Tate, la femme du réalisateur Roman Polanski. Ils sont rapidement arrêtés, et les péripéties de l'enquête tiennent Los Angeles en haleine pendant tout le reste de l'année.
- Le 17, un festival de musique « pop » rassemble 400 000 jeunes à Woodstock. Parmi les musiciens qui vont, pendant trois jours, occuper la scène : Jimi Hendrix, Joan Baez, The Who, Joe Cocker...
- Le gouvernement britannique envoie des troupes en Irlande du Nord.
- En France, Georges Pompidou vient d'être élu président de la République après la démission du général De Gaulle.
- Les Palestiniens, ignorés par la communauté internationale, commencent à détourner des avions pour « que le monde ne les oublie pas ».

Prologue

LE POURQUOI DU COMMENT

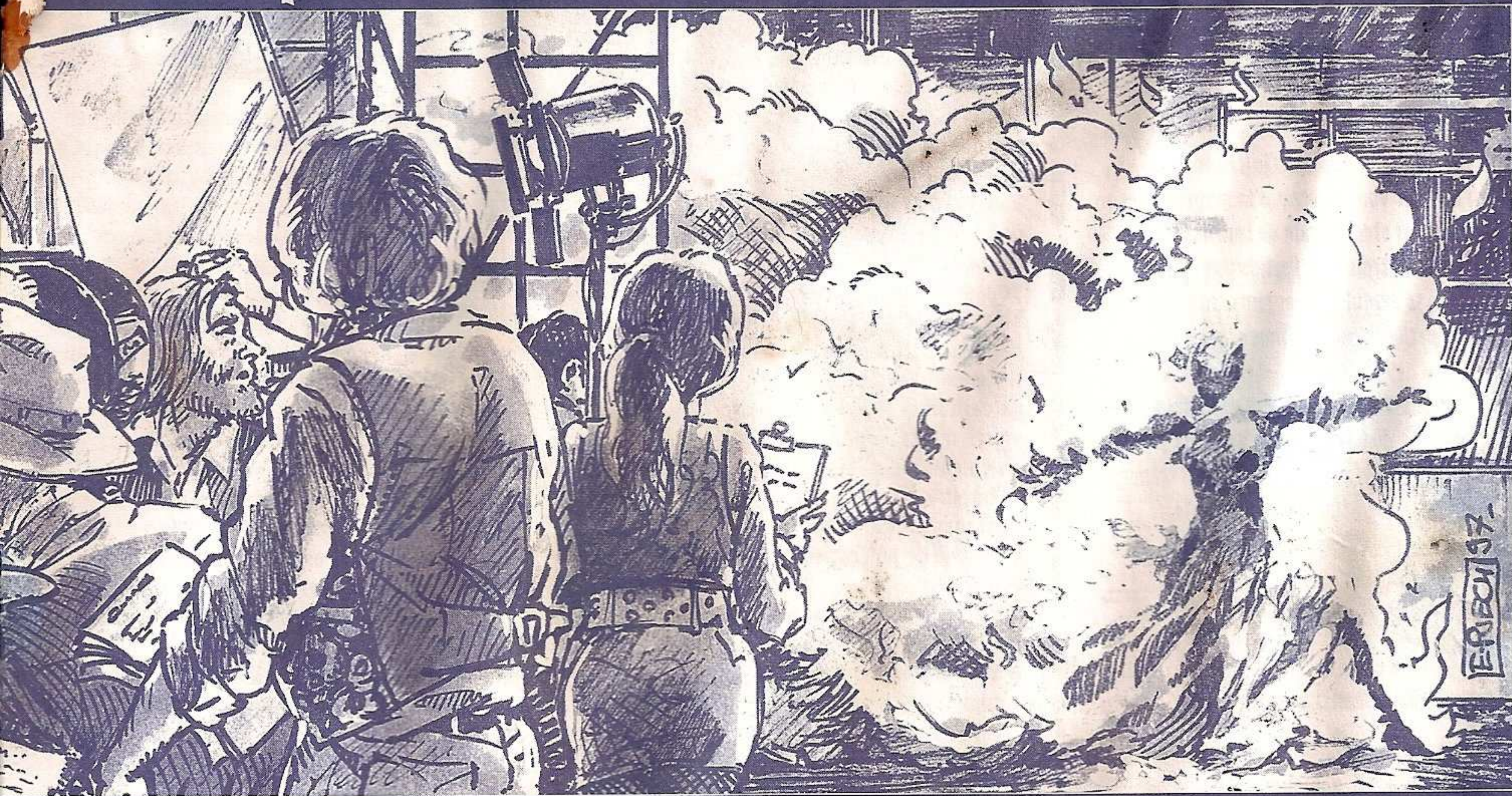
Introduction

Juillet 1969, Hollywood. Les personnages-joueurs (PJ) sont tous des acteurs, et ils ont été engagés pour tourner dans... un film qui n'a pas encore de titre ou, plus exactement, dont le titre est obstinément gardé secret par le réalisateur. Depuis trois semaines, ils jouent de leur mieux des scènes incohérentes, qu'on leur remet la veille, sans avoir la moindre idée du scénario. Le résultat est abominable, comme il fallait s'y attendre, mais Anton von Scelzin, le réalisateur, a l'air d'en être très satisfait. Inutile de vous étendre sur le pourquoi et le comment pour le moment.

Et si... les joueurs veulent incarner autre chose que des acteurs ?

Dans la mesure où, de toute façon, les personnages doivent être créés exprès pour le scénario, c'est vraiment qu'ils cherchent à vous embêter.

Le septième Chant de Maldoror



aux subtilités du Mythe de Cthulhu. Les personnages peuvent être créés pour l'occasion, font référence à la version française de la 5e édition des règles de « L'appel de Cthulhu ».

Cela dit, ce n'est pas très grave. Il vous reste une vaste palette d'accessoiristes, d'éclairagistes et autres costumiers, sans parler du comptable de la production, de l'avocat du studio, du détective chargé de la sécurité... Par ailleurs, si vous n'avez pas d'autres solutions, l'époque est suffisamment folle pour qu'un réalisateur arrête un quidam dans la rue et lui propose un pont d'or pour tourner dans son prochain film.

Les faits

Les personnages ont beaucoup de chance : ils ont signé pour... être les vedettes de la première adaptation au cinéma du *Roi en jaune*, l'épouvantable pièce à la gloire d'Hastur, dont les rares représentations ont irrémédiablement déséquilibré acteurs et spectateurs. Inutile de dire que si le film sort un jour, il fera beaucoup de dégâts.

Ce n'est pas pour autant la peine d'aller massacrer le réalisateur ! Ni von Scelzin ni ses producteurs ne sont des adorateurs des Grands Anciens. Scelzin est un vieux monsieur excentrique que le projet amuse. Quant à son financier, il s'agit de William Saville, un autre vieux monsieur très respectable, qui a passé une bonne partie de sa jeunesse à exterminer les adorateurs de Cthulhu, et qui jouit aujourd'hui d'une paisible retraite. Hélas, les forces du Mal ont la mémoire longue. Elles ont attendu une génération, mais leur vengeance

est en marche. James Saville, le fils de William, est un écrivain brillant, à qui les critiques promettent un grand avenir. A l'insu de son père, il a été contacté par un culte de serviteurs d'Hastur, et converti. Comme beaucoup d'adeptes de l'indicible Grand Ancien, James a pu lire *Le Roi en jaune*. Telle quelle, la pièce est inexploitable, et incompréhensible pour un public moderne. En revanche, une version édulcorée, mise au goût du jour et diffusée dans tous les cinémas des États-Unis aurait un grand potentiel de destruction... Conseillé par Louis Castaigne, le grand prêtre de son culte, Saville a entrepris de convaincre son père de financer « le plus grand film de la décennie ». Le vieux William, qui n'était pas hostile à l'idée, en a fait le prétexte d'un pari avec son ami von Scelzin. Il ne s'est absolument pas intéressé au contenu du film, laissant carte blanche à son fils.

Bien sûr, *Le Roi en jaune* ne se laisse pas manipuler aisément, et le film a tendance à se rapprocher terriblement de la pièce, en dépit de la volonté de tout le monde. De plus, la pièce envahit la vie des acteurs. Les pauvres personnages-joueurs manipulent des puissances très dangereuses sans en avoir conscience. Normalement, ils devraient finir fous, ou morts, mais deux autres protagonistes vont se mêler de l'affaire. Pour commencer, le culte d'Hastur a envoyé un « superviseur » sur place. Cette entité, l'Homme Pâle, doit veiller à ce que le film soit terminé, mais

elle a ses propres plans, où les PJ risquent d'avoir un rôle à jouer (voir l'acte II). Et pour qu'il ne manque personne à la fête, les perturbations magiques engendrées par le tournage ont attiré l'attention d'un groupe d'aimables hippies amateurs de LSD, qui vont tenter d'arrêter von Scelzin.

Acte I HOLLYWOOD

Scène 55, 30^e prise

1^{er} juillet, 16 heures. Les PJ sont tous au studio. Depuis le début de la matinée, ils tournent la même scène, encore et encore. Von Scelzin s'est montré insupportable, les faisant recommencer encore et encore pour des motifs futiles.

Leurs alter ego sont censés avoir une violente dispute avec Regina, la mère. Celle-ci est jouée par Carla Brand, une ancienne étoile dont la carrière a perdu beaucoup de son lustre depuis les années 30. Hirsute et les traits bouffis, elle fait une mégère très convaincante.

Soudain, Carla demande une pause. Elle n'en peut plus, dit-elle. Von Scelzin acquiesce et annonce un quart d'heure d'arrêt avant la prochaine prise. Le

Ce que vous savez du film

Pas grand-chose, en fait. Anton von Scelzin, le réalisateur, a des méthodes de travail très personnelles. Vous n'avez pas lu le scénario, on vous en a dit le moins possible sur votre rôle, et on vous distribue vos scènes la veille du jour où elles sont tournées. Bien sûr, comme toujours, les prises de vue se font dans le désordre, ce qui fait que vous n'avez pas la moindre idée de ce que vous êtes en train de tourner, à part deux ou trois faits certains :

— L'action se déroule de nos jours, aux États-Unis, dans une petite ville quelconque, qui n'est pas nommée.

— Il y est question de rivalités familiales autour d'un héritage, dont la nature n'a pas été précisée.

— Jusqu'ici, vous n'avez tourné que des scènes en intérieur (et en studio ; Scelzin pense beaucoup au mal des décors naturels).

— Il faut pendre le dialoguiste, qui est un spécialiste du coq-à-l'âne et des réflexions incohérentes.

Les autres acteurs

A part vous, la distribution se compose de :

● **Carla Brand**, qui joue la mère.

Son personnage est une épouvantable mégère, mais, elle, est adorable.

● **Mary Sheldon**, une jolie brune d'une trentaine d'années. Elle joue Cassie, la fille aînée.

● **James T. Gordon**, un gros quinquagénaire dégarni qui incarne l'oncle Walt, un abominable pervers, dont les vices sont l'un des sujets de conversation préférés de la famille (de manière allusive, bien sûr. La censure veille).

● **Nina Eldolor** est une débutante sans beaucoup de talent. Elle joue Alicia, la femme d'Arthur, qui passe son temps à trahir tout le monde.

Le réalisateur

Anton von Scelzin est un vieux monsieur très remarquable, chauve, balafré, avec une grande gueule et un accent allemand à couper au couteau. Né à Berlin, il s'est réfugié aux États-Unis en 1935. Sa filmographie est impressionnante. Il a abordé pratiquement tous les grands thèmes, drame, aventures exotiques, espionnage... Il vous mène à la baguette, mais pas plus qu'il n'est normal pendant un tournage, surtout aussi particulier que celui-là.

Les producteurs

Là, par contre, vous êtes un peu dans le brouillard. Si vous avez bien compris, von Scelzin produit lui-même son film, avec le concours d'associés dont il n'a pas précisé l'identité. Ce n'est pas très grave. Ses chèques ont toujours été honorés par la banque, alors pourquoi se tracasser ?

réalisateur se lance dans une discussion avec les cameramen, Carla se retire dans sa loge. Quant aux PJ, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Dans la mesure où c'est la première fois qu'ils ont l'occasion de discuter, il y a des chances pour qu'ils restent tous sur le plateau.

Soudain Jenny, l'une des maquilleuses, fait irruption en criant au feu. Elle est suivie de peu par une torche humaine, qui titube d'un bout du studio à l'autre en poussant des hurlements horribles. Que font les PJ ? Peu importe, la forme de flammes s'effondre dans un coin. Les techniciens finissent par trouver un extincteur. Le jet de neige carbonique éteint le feu, et révèle le visage noirci, mais reconnaissable, de Carla. Elle est horriblement brûlée, et mourra pendant son transfert à l'hôpital.

Quelques minutes plus tard, une ambulance arrive, suivie de peu par une voiture de police. Les PJ vont devoir rester un peu plus longtemps que prévu au studio, le temps que tout le monde soit interrogé aussi minutieusement que possible.

● **La police.** Le lieutenant DiRupio est un gros homme chauve, qui sue à profusion et trempe quatre mouchoirs (à carreaux, grand format) par jour. C'est un dur, que le cinéma et les acteurs n'impressionnent pas du tout. Sa première entrevue avec les PJ sera sans doute assez civilisée. S'il intervient plus tard dans le scénario, il sera beaucoup moins aimable.

● **Les journalistes.** Larry Angelio et Mark Grady arrivent à quelques minutes d'intervalle. Ils représentent la presse écrite, mais seront suivis peu après par des types de la télé... Ils ont un vague fond de bonnes manières, mais leurs questions sont très nettement orientées « sexe et scandales ». Ils cherchent à savoir si Carla prenait de la cocaïne, buvait ou venait d'être plaquée par un petit ami. Eux aussi sont probablement voués à revoir les PJ dans quelques jours, et eux aussi seront plus énervants la prochaine fois.

● **L'enquête.** Les faits sont simplissimes. Carla avait un jerrican plein d'essence dans sa loge. Elle est entrée, s'est copieusement aspergée, et a craqué une allumette. En dehors du fait qu'aucun assassin sain d'esprit n'utiliserait une méthode pareille, ses empreintes sont sur la poignée du jerrican. Reste une question : qu'est-ce que ce truc faisait dans sa loge ? La police (et sans doute les Investigateurs) découvrira vite que c'était celui de sa voiture, et qu'elle l'avait fait remplir le matin même à la station-service la plus proche de chez elle. Seule conclusion logique : elle l'a apporté elle-même, et c'est un suicide.

Reste que... cela ne cadre absolument pas avec l'image que les personnages ont de Carla. C'était quelqu'un d'optimiste et de positif, qui n'avait aucun souci de santé ou d'argent, qui était mariée depuis vingt ans au même homme (qui est absolument effondré, et qui ne comprend pas plus que les PJ).

● **Ce qui s'est passé.** Carla était plus sensible que les personnages aux influences surnaturelles, et elle a craqué la première. Quoi que les personnages puissent penser, elle s'est vraiment suici-



VON SCELZIN

dée... ce qui, d'ailleurs, était une erreur. Cela a lié son âme au Roi en jaune.

Le spectacle continue !

Bien sûr, le tournage est suspendu pendant quelques jours. Le surlendemain du drame, von Scelzin assiste aux funérailles de Carla, en compagnie de toute l'équipe du film. Le lendemain, il appelle tout le monde au téléphone, et leur annonce

ce que le tournage reprendra la semaine suivante. Pour le citer : « Carla l'aurait sûrement voulu. » Bien sûr, il faudra la remplacer, et tourner une nouvelle fois toutes les scènes où elle apparaissait. Mais tant pis !

Et donc, le 10 juillet, les PJ reprennent le chemin du studio. Ils font la connaissance de Lara Mansell, la remplaçante, qui est une femme entre deux âges, beaucoup plus terne que Carla. Elle est plutôt superstitieuse, elle croit aux voyants, au Yi King, aux horoscopes, mais pas à Cthulhu... Et le tournage reprend, toujours aussi long, toujours aussi incohérent, et toujours aussi peu satisfaisant pour tout le monde. Von Scelzin n'arrête pas de répéter que c'est une catastrophe, et que le film sera l'un des plus médiocres de l'histoire du cinéma. Si les PJ lui font remarquer qu'il n'a qu'à leur communiquer le scénario s'il veut qu'ils fassent un travail correct, il lève les bras au ciel, et sort en marmonnant des jurons en allemand.

Les avertissements

Les véritables ennuis commencent dès le lendemain. Les PJ trouvent dans leur boîte des messages anonymes (faits avec des caractères découpés dans le *New York Times*). Ils sont laconiques : « Quittez ce film, ou il vous arrivera la même chose qu'à Carla Brand », « Fuyez tant qu'il est encore temps » ou « Ne jouez pas avec le feu ». C'est le début d'un véritable harcèlement. Quelqu'un les appelle au milieu de la nuit pour leur répéter la même chose (une voix d'homme, neutre et étouffée par un mouchoir). L'avertissement est graffité sur le mur de leurs maisons. Un soir, l'un des PJ trouve un paquet d'allume-barbecue sur son paillason. Un autre a droit à un jerrican tout neuf (et vide).

Si les PJ ne démissionnent pas, la pression montera d'un cran. On crève les pneus de leurs voitures. On jette des pierres dans leurs fenêtres. On menace, toujours au téléphone, de s'en prendre à leurs proches... Bien entendu, les Investigateurs peuvent appeler la police. L'enquête sera menée mollement, et ne débouchera sur rien. En revanche, s'ils prennent eux-mêmes l'affaire en main et organisent une surveillance, il est possible qu'ils obtiennent des résultats. Reportez-vous au paragraphe « Une explication ».

Et si... les Investigateurs envisagent de céder ?

S'ils plient bagage pour si peu de choses, ils ne sont pas vraiment du bois dont on fait les héros !

S'ils décident de quitter le tournage, jouez une discussion avec von Scelzin, qui est furieux, puis suppliant, et qui finit par offrir d'augmenter leur cachet de 30%. Peu après, le futur démissionnaire reçoit la visite d'un avocat, qui déclare agir au nom des producteurs. Il n'est pas menaçant, mais rappelle que le contrat que l'acteur a signé prévoit qu'il versera un gros dédit en cas d'abandon du tournage. Un coup de fil à son banquier lui confirmera qu'il a besoin de cet argent. Alors, à quoi bon s'énervé ? Il ne reste que vingt jours de prises de vue. Ce n'est pas la mort !

Bizarreries

Distillez les événements qui suivent petit à petit. Graduez-les en fonction de votre groupe. Ne faites pas tout arriver tout en même temps, ou à la même personne. Faites en sorte que chaque Investigateur ait sa ration de problèmes, et que tous n'aient pas les mêmes.

- Les personnages font des cauchemars où ils revoient la mort de Carla. Avec des variantes. Parfois, elle brûle, mais n'a pas l'air de le remarquer et revient prendre sa place sur le plateau. Parfois, elle met le feu au studio, et tout le monde (y compris les PJ) périt dans les flammes. D'autres fois, c'est von Scelzin qui se suicide, ou un autre acteur. Après deux ou trois rêves de ce genre, l'un d'eux assiste à son propre suicide, à la place de Carla. Mais tout cela n'a rien de surnaturel, il s'agit juste des conséquences du stress engendré par le tournage...

- Au milieu d'une scène avec Lara, le PJ se retrouve à donner la réplique à Carla, atrocement brûlée, mais qui débite son texte avec un naturel parfait. L'hallucination (qui n'en est d'ailleurs pas une) dure quelques secondes. Elle se reproduit de temps en temps. Carla apparaît dans les endroits les plus imprévus. Elle se comporte exactement comme avant sa mort, dont elle ne semble d'ailleurs pas avoir conscience. Elle est gentille, positive, souriante et carbonisée. Au bout de plusieurs apparitions, son comportement se modifie. Elle semble anxieuse, et désireuse de dire quelque chose, sans réussir à se faire comprendre. Ses interventions sont des discours sur le thème « le masque et le visage. L'un couvre l'autre, mais pas nécessairement dans cet ordre. Arrachez votre visage pour trouver le masque. Ou est-ce le contraire ? Tout est masqué, sauf ceux qui ont l'air de l'être. » (Le fantôme de Carla essaye confusément de leur faire comprendre que le film et leurs rôles sont truqués et dissimulent autre chose.)

- En pleine scène, un ou plusieurs personnages perdent le contrôle de ce qu'ils étaient en train de dire. Ils ont un bref passage à vide, dont ils émergent pour trouver les techniciens tout pâles et von Scelzin silencieux. Lorsqu'ils demandent ce qu'ils ont dit, les autres ne s'en souviennent plus très bien, mais il semble que c'était quelque chose de génial, de prodigieux. Ils sortent de là épuisés, comme s'ils venaient de courir un marathon. D'après les techniciens, von Scelzin garde les pellicules sous clé, au laboratoire du studio. Il n'accepte pas que les PJ les visionnent. Il semble d'ailleurs de plus en plus mal à l'aise. Cela se produit de plus en plus fréquemment, jusqu'au moment, dans les derniers jours du tournage, où personne ne contrôle plus rien...

- Ces « trous » ne restent pas sagement confinés sur le plateau, ils envahissent la vie privée des PJ. Limitez-vous à un incident par personnage, en point d'orgue de tout ce qui a précédé. Au cours d'une soirée tout à fait ordinaire avec des amis (leur maîtresse, leur femme, etc.), ils ont un blanc... lorsqu'ils reviennent à eux, tout le monde les regarde d'un air horrifié. Ils viennent de couvrir leurs invités d'insultes, ou de faire une déclaration absolument choquante. Il leur faudra peut-être un moment pour le comprendre mais, pendant un bref instant, ils se sont comportés comme leur rôle dans le film le dictait.

- De temps en temps, ils souffrent d'hallucinations mineures. Les premiers temps, ils se voient dans le costume de leur rôle, puis ce sont les décors qui changent. Leur maison commence à ressembler au plateau, puis ce dernier se métamorphose à son tour en autre chose, qu'ils ne verront jamais précisément. Décrivez-le par bribes : des plafonds immenses couverts de moulures, de gigantesques glaces au cadre doré, des statues de marbre, du parquet qui grince sous leurs pas...

- D'une manière générale, aucun d'eux n'a envie de s'arrêter, même si le tournage devient de plus en plus bizarre. Bien entendu, s'ils décident quand même de se retirer, en passant outre à la colère du producteur et aux problèmes financiers, ce n'est pas très grave. Pendant un ou deux jours, ils vont se sentir déprimés, mous... Ensuite, ils vont avoir un trou de plusieurs jours. Ils reprendront leurs esprits au téléphone, en pleine conversation avec von Scelzin, qui les félicite pour leur brillante performance et les invite à assister au cocktail de fin de tournage. On est le 2 août, et ils ont perdu la conscience de plusieurs semaines de leur vie.

L'enquête

L'acte I n'est pas linéaire, ce qui signifie qu'il présente des événements en vrac, et que c'est à vous de vous débrouiller pour leur donner une cohérence. C'est un travail difficile, mais très gratifiant.

L'autre petit côté déroutant de ce scénario est que les événements surnaturels s'y déroulent indépendamment de l'enquête. Idéalement, si vous vous débrouillez bien, vous devriez mêler les uns et les autres, les Investigateurs participant au tournage dans la journée, et cherchant à comprendre ce qui se passe à leurs moments perdus. De toute façon, ils ne seront pas capables de saisir grand-chose avant la fin des prises de vue. Elles s'achèvent le 2 août, au soulagement général. Von Scelzin organise une petite soirée pour fêter l'événement, à laquelle assistent acteurs et techniciens. Tout le monde semble euphorique, comme soulagé d'un gros poids. A partir de ce moment, la vie des PJ redevient brutalement normale... pour quelques jours. Leurs ennuis reprendront bientôt, lors du montage du film.

Les autres acteurs

En dehors d'eux et de Carla/Lara, la distribution compte quatre personnes (plus, bien sûr, une foule de figurants). Logiquement, les Investigateurs devraient les interroger en premier. Tous ont eu

Pertes de SAN

C'est un point très délicat, particulièrement pour ce scénario. Gérez-les vous-même, en lançant les dés derrière votre écran, et tenez les comptes sur une feuille, sans communiquer les résultats aux joueurs. Du coup, au bout de quelques heures de jeu, ils ne sauront plus si leurs personnages sont encore solides ou sur le point de voler en éclats au premier bruit un peu inquiétant. Voici un petit barème :

- Pour la scène du suicide, 1/1d4 points de SAN.
- Les apparitions de Carla devraient leur coûter 1/1d6 points de SAN chacune.
- Pour les premières hallucinations, retirez 0/1 point.
- Par la suite, plutôt que de perdre du temps à gérer les détails, comptez 1d6 points par semaine de tournage. Entre la mort de Carla et la fin de la réalisation, il y a trois semaines.

Faites en sorte que personne ne devienne fou tout de suite. En revanche, vous pouvez prendre à part les joueurs les plus touchés et leur conseiller d'appuyer sur les petites faiblesses de leurs personnages. Elles sont là pour ça.

Plein la gueule !

Petit conseil d'ambiance, dont vous pouvez faire profiter les joueurs avant de commencer à jouer : tous les événements de la première partie fonctionneront infiniment mieux s'ils ne se débattent pas trop. Ils auront l'occasion, par la suite, de marquer des points contre l'ennemi. Mais pour le moment, ils sont des victimes, pas des Investigateurs chevronnés avec un canon antichar à l'arrière de leur voiture ! De votre côté, avant de faire jouer l'aventure, lisez donc quelques bouquins de chez Pocket/Terreux, histoire de voir comment fonctionnent les romans d'horreur moderne. Graham Masterton est particulièrement conseillé, notamment « Le portrait du mal », « Le miroir de Satan » ou la trilogie du « Manitou »...

droit à des menaces téléphoniques, comme les PJ. En dehors de ça, ils n'ont rien à dire, mais leurs interventions devraient rajouter à l'ambiance.

- Lara est très perturbée par le tournage, mais elle attribue l'ambiance malsaine au fantôme de Carla (ce en quoi elle n'a pas tout à fait tort). Si vous avez envie de rajouter une scène, elle pourrait traîner les PJ chez un médium pour stars, à 500 \$ la consultation. Carla se manifesterait peut-être, mais ne sera pas plus claire que d'habitude.
- Mary Sheldon passe ses pauses à boire. Elle est terriblement nerveuse. Les derniers jours, elle viendra travailler comme dans un rêve, et visiblement sans être entièrement lucide. Quelques jours plus tard, la presse à scandales annonce son hospitalisation pour « dépression nerveuse ».

● Au début du tournage, James Gordon était un gentil vieux monsieur blagueur. A la fin, son personnage a beaucoup déteint sur lui. Il examine tout le monde, sans distinction d'âge et de sexe, avec une petite lueur lubrique dans le regard. Si les PJ cherchent un peu, ils apprendront qu'il est devenu un client assidu des bordels les plus décadents de la ville, et que ses appétits révoltent même les plus endurcis des pensionnaires.

● En apparence, Nina Eldolor a traversé tout le tournage sans trop de dégâts, mais elle n'assiste pas à la soirée de fin de tournage. Les PJ la trouveront à l'église Saint-François, une paroisse catholique où elle passe tous ses après-midi. Elle envisage sérieusement d'entrer dans un couvent, et d'oublier à jamais le cinéma.

Les techniciens

Dans l'ensemble, ils ne sont pas très utiles, à deux exceptions près.

● Janet, la scripte, pourra leur expliquer qu'il n'existait pas de scénario complet. Von Scelzin recevait les scènes deux jours avant de les tourner, et il les remettait presque aussitôt aux acteurs.

● Berthe Sammas, l'un des cadres, était juste à côté de Carla lorsqu'elle s'est écroulée. Il est presque sûr que ses cris n'étaient pas inarticulés. Elle essayait de dire quelque chose, sans doute dans une langue étrangère. Il a beau faire, il ne se rappelle pas de ce que c'était. Si les Investigateurs sont créatifs, ils penseront peut-être à le faire hypnotiser. Dans ce cas, le souvenir remontera à la surface. Carla criait « Le Roi arrive! Le Roi arrive! », en français. Or, elle ne parlait pas un mot de français...

Von Scelzin

Une enquête, même poussée, sur son passé ne révélera rien. Il est exactement ce qu'il a l'air d'être : un exilé excentrique, bourré de talent, qui jouit d'une coquette fortune et la dépense en tournant les films qu'il a envie de tourner, sans se soucier de logique commerciale.

Logiquement, les Investigateurs devraient s'en méfier comme de la peste, et essayer de trouver le petit détail qui démontrera que c'est un infâme grand sorcier aux plans particulièrement tordus. Il n'en est rien, malheureusement, et s'ils vont le voir, ils pourront s'expliquer avec lui.

Il y a un an, au cours de la dernière cérémonie des Oscars, il a eu une conversation avec l'un de ses amis, un certain William Saville. Von Scelzin s'est plaint de l'incapacité du cinéma à transmettre de véritables émotions. Saville a ri, et lui a dit qu'il était tout à fait certain qu'il serait possible de tourner un film qui bouleverserait réellement les spectateurs. Après une petite pause, il a ajouté que von Scelzin pourrait parfaitement en être le réalisateur, s'il consentait à « oublier ses méthodes de travail surannées qui vous limitent, tous autant que vous êtes ». Une chose en entraînant une autre, cela s'est terminé par un pari, von Scelzin acceptant de travailler aux conditions de Saville, et s'engageant à verser 100 000 \$ si le film avait du succès. (Saville ne connaît rien des vrais projets de son fils, qui ne lui a donné que quelques informations pour « appâter » un réalisateur.)

Quelques mois plus tard, von Scelzin recevait une liste de rôles, et un très gros chèque pour couvrir ses premiers frais. Quelques jours avant le début du tournage, il a commencé à recevoir de grosses enveloppes, avec le cachet de la poste d'Arkham. Elles contenaient les scènes à tourner... sans numéro d'ordre, et avec une petite note manuscrite lui ordonnant de brûler les textes après les avoir tournés. Il a beaucoup hésité, mais il s'est fidèlement exécuté. Quant aux bobines déjà tournées, il devait les envoyer chez Krupnick & Fils, un laboratoire de Boston. Son accord avec Saville prévoyait qu'il n'aurait aucun droit de regard sur le montage, et qu'il pourrait tout juste assister à une projection privée, huit jours avant la sortie du film. Là encore, il s'y est tenu. Von Scelzin a tenté de joindre Saville, peu après le suicide de Carla, pour lui annoncer qu'il arrêterait tout, et qu'il payerait les 100 000 \$. Saville a compli, mais lui a suggéré de continuer. « Il m'a demandé si je n'avais pas envie de voir à quoi ressemblerait le film, une fois terminé. Et, dire que j'ai fini par céder! »

Où sont les pellicules ?

Un coup de téléphone aux laboratoires Krupnick & Fils, à Boston, confirmera que oui, ils ont bien réceptionné des bobines expédiées par M. von Scelzin, mais ils n'ont pas eu à les développer : ils devaient juste les conserver en attendant que quelqu'un passe en prendre réception, ce qui a été fait il y a quelques jours. Oui, ils peuvent décrire la personne qui les a prises, mais non, ils ne le feront pas, en tout cas pas à des inconnus et pas au téléphone. Lorsque les PJ seront à Boston, ce sera une autre histoire.

(Si les Investigateurs arrivent à remonter jusqu'à la fin du tournage, M. Krupnick aura peut-être encore les deux dernières bobines, mais le temps qu'ils arrivent à Boston, il les aura remises à leur propriétaire.)

William Saville

Il n'est pas très difficile de trouver des renseignements sur lui. Il suffit de consulter le who's who, ou de lire les pages « économie » des journaux ; le père Saville est un riche entrepreneur de la Côte est. Transport maritime, banque, industrie lourde... sa fortune se compte en millions de dollars, et c'est un personnage public. Il donne impartialement aux républicains et aux démocrates, et a ses entrées à la Maison-Blanche quel que soit le parti au pouvoir.

Il possède un hôtel particulier à Boston, un pied-à-terre à Washington, plusieurs maisons de campagne réparties sur toute la côte atlantique. Toutes les tentatives pour le joindre échoueront. D'après les domestiques : « M. Saville est en vacances à l'étranger, et n'a pas communiqué de date de retour. »

Un attentat...

Peu après la fin du tournage, au milieu d'une nuit, le laboratoire du studio prend feu. Les dégâts sont énormes, mais il n'y a aucune victime. Le lieutenant DiRupio est mis sur l'affaire, et constate qu'il s'agit d'un incendie criminel. Normale-

ment, les bobines du film auraient dû être développées là. DiRupio revient donc voir von Scelzin, puis les personnages. Cette fois, il est à la recherche de « quelqu'un qui aurait pu vouloir empêcher le film de sortir ». Si les Investigateurs ont porté plainte parce qu'ils ont reçu des menaces, il écouterait très attentivement leur témoignage, engueulerait violemment l'agent qui a classé l'affaire sans lui en parler, et promettra qu'à l'avenir ses hommes seront plus vigilants. Dans la mesure où, depuis la fin du tournage, le harcèlement a cessé, il ne prend pas un très grand risque en l'affirmant.

C'est le moment de laisser les PJ jouer les Sherlock Holmes. Après avoir menacé les acteurs et tenté de détruire la pellicule, que reste-t-il, le producteur étant inaccessible ? Le réalisateur, parfaitement !

S'ils vont le voir en lui demandant d'être prudent, von Scelzin éclate de rire, et leur parle de ses safaris avec Hemingway, au début des années 50. Il a encore son fusil et des cartouches, et ce n'est pas une bande de petits voyous qui va l'empêcher de vaquer à ses affaires.

Le lendemain, il appelle les personnages depuis l'hôpital. Il a eu un accident de voiture, et DiRupio pense qu'on a saboté ses freins. Il conserve un revolver sur sa table de nuit, mais si par hasard, les PJ se sentaient d'humeur à monter la garde autour de son lit, il ne serait pas contre.

LES PNJ DE L'ACTE I

Pour L'appel de Cthulhu

► Anton von Scelzin, réalisateur inspiré

FOR 12	DEX 10	POU 17
CON 15	APP 10	INT 18
TAI 15	SAN 70	EDU 18
PdV 14		

B/M Dmgs +1d4

Armes : Cravache 60%, 1d3 +1d4 ; Sabre 55%, 1d8 +1d4 ; Carabine SKS 50%, 2d6+1 ; Revolver cal. 45, 40%, 1d10 +2.

Compétences : Crédit 55%, Diriger une bande d'acteurs indisciplinés 80%, Humour à froid 50%, Maintenir son monocle en place quelles que soient les circonstances 75%, Psychologie 60%, Regard hautain 80%.

► Carla Brand, fantôme d'actrice

POU 17	INT 13
--------	--------

Voir les règles sur les fantômes, p. 131.

► Tim-Tom, hippie en chef

FOR 13	DEX 13	POU 12
CON 15	APP 12	INT 14
TAI 16	SAN 40	EDU 12
PdV 15		

B/M Dmgs : +1d4.

Armes : surtout pas ! « Vive la non-violence, mon frère ! »

Compétences : Comprendre le scénario 00%, Fredonner faux 90%, Parler de l'ère du Verseau 55%, Dénicher de la came 60%.



... une explication...

Deux nuits plus tard, un faux infirmier entre dans la chambre du réalisateur, une seringue à la main. Son plan est de droguer le vieil homme, de le charger sur une civière puis dans un minibus Volkswagen qui attend à l'extérieur de l'hôpital. Si von Scelzin est seul, son projet échouera de justesse, grâce à l'intervention d'une infirmière, mais il parviendra à s'enfuir. Si les personnages sont là, tout peut arriver! Avec un peu de chance, vous allez pouvoir mettre en scène un début de course-poursuite dans les rues de Los Angeles. («Un début» pour une raison bien simple: quelle que soit la voiture des Investigateurs, elle sera toujours infiniment plus puissante que le minibus, et ils n'auront aucun mal à le rattraper.)

L'apprenti ravisseur est jeune, brun, barbu et chevelu. Si les Investigateurs mettent la main dessus, ils le trouveront remarquablement peu coopératif. Cela dit, son permis de conduire et ses papiers d'identité sont plus bavards que lui: ils donnent son nom (Jack McDermott) et son adresse (dans les collines, au nord de la ville).

Nantis de ces éléments, les PJ peuvent agir à leur guise. Appeler la police est efficace, mais manque de classe. Secouer Jack jusqu'à ce qu'il se décide à parler est plus productif. Les questions des PJ le déconcertent. Visiblement, il pensait qu'ils en savaient long, et il est très surpris de découvrir qu'ils en sont pratiquement au même point que lui. A partir de là, il sera peut-être possible d'établir des relations plus saines.

Le groupe de Jack compte douze personnes, six femmes, cinq hommes et une petite fille de quatre mois baptisée Galadriel, installé dans un petit ranch. C'est une communauté hippie comme il y en a beaucoup à l'époque: des jeunes gens à la dérive, qui vivent de petits boulots et parfois de petits trafics pas très légaux. Jack les présente à Tim-Tom, leur chef, un gros blond au regard un

peu vague. Il est nettement plus méfiant que Jack, mais il finit par comprendre qu'ils sont plus ou moins dans le même camp. Son histoire est simple: depuis trois mois, à chaque fois qu'ils prennent du LSD, ils font de très mauvais trips. Au début, cela les a effrayés, puis ils ont cherché à comprendre. Parmi les visions, il y avait le visage de von Scelzin, un immense palais rococo et des voix qui récitaient des phrases dépourvues de sens. Sadie, la mère de la petite Galadriel, en a notés plusieurs. Les Investigateurs n'auront aucun mal à les reconnaître: ce sont des bouts de leurs propres dialogues! Les hippies n'ont pas eu trop de mal à identifier von Scelzin, et ont commencé à le surveiller quelques jours avant le suicide de Carla (qu'ils ont vu et revu dans leurs visions, exactement comme les PJ). A partir de là, ils ont tenté de «faire quelque chose», d'abord en essayant de faire fuir les acteurs, puis en détruisant le film (les coups de fil anonymes, l'incendie du labo...).

Leurs théories sont fumeuses, et très éloignées de la réalité. Les deux plus populaires sont:

- une manipulation de la CIA, «un truc avec des images subliminales, tu vois?»;
- une machination satanique, avec von Scelzin dans le rôle du grand prêtre, les PJ comme acolytes et Carla comme sacrifice.

Pourquoi eux?

Les PJ n'ont aucune chance de l'apprendre, mais Little Bob, l'un des garçons de la bande, s'appelle en réalité Robert C. Chambers. C'est un lointain arrière-neveu du Robert Chambers qui a écrit les premières histoires sur Hastur et le Roi en Jaune, au début du siècle. Il sait qu'il porte le prénom d'un ancêtre écrivain, c'est tout.

... et un massacre

Donc, les PJ ont établi le contact avec Tim-Tom et sa bande. Faites en sorte qu'ils aient quelques

L e message du tueur

«Quand je veux tuer, je tue, cela m'arrive même souvent, et personne ne m'en empêche.» Si les PJ réussissent un jet d'EDU x 1, cette phrase leur dira quelque chose, sans qu'ils puissent mettre la main dessus... pour l'instant. C'est une citation des Chants de Maldoror (du Chant quatrième, pour être précis). Si vous avez des joueurs cultivés qui l'identifient tout de suite, ce n'est pas très grave! De toute façon, l'Homme Pâle ne fait pas spécialement mystère de son identité, comme on le verra à l'acte II.

occasions de se revoir, et qu'ils élaborent ensemble un plan de bataille. Une fois que vous les aurez rendus sympathiques et que les Investigateurs comptent sur eux, exterminiez-les.

Un soir, celui des personnages qui s'entendait le mieux avec eux reçoit un coup de téléphone. Une voix d'homme, neutre, lui annonce «qu'il n'a plus de soucis à se faire pour cette bande de bohémiens».

Une visite au ranch confirme les pires craintes des personnages. Les onze jeunes gens sont morts, dans des conditions bizarres. Tout indique qu'ils se sont entre-tués – avec des couteaux de cuisine, à mains nues... Certains ont visiblement été torturés par leurs camarades, dans une incompréhensible explosion de haine. Le spectacle est assez terrible pour faire perdre 1d3/1d8 points de SAN.

De toute évidence, il y avait quelqu'un d'autre sur place. Sinon, qui aurait emmené la petite Galadriel? Et qui aurait tracé sur le mur du salon, avec du sang, un curieux message en français? La police ne trouvera rien de plus, en dépit de l'intervention du FBI (le kidnapping est toujours de leur ressort). DiRupio s'avère notamment incapable d'expliquer comment l'assassin a pu venir et repartir sans laisser de traces sur une route en terre battue. Bien entendu, c'est un coup de l'Homme Pâle, l'agent d'Hastur, dont il sera longuement question dans l'acte II et surtout l'acte III.

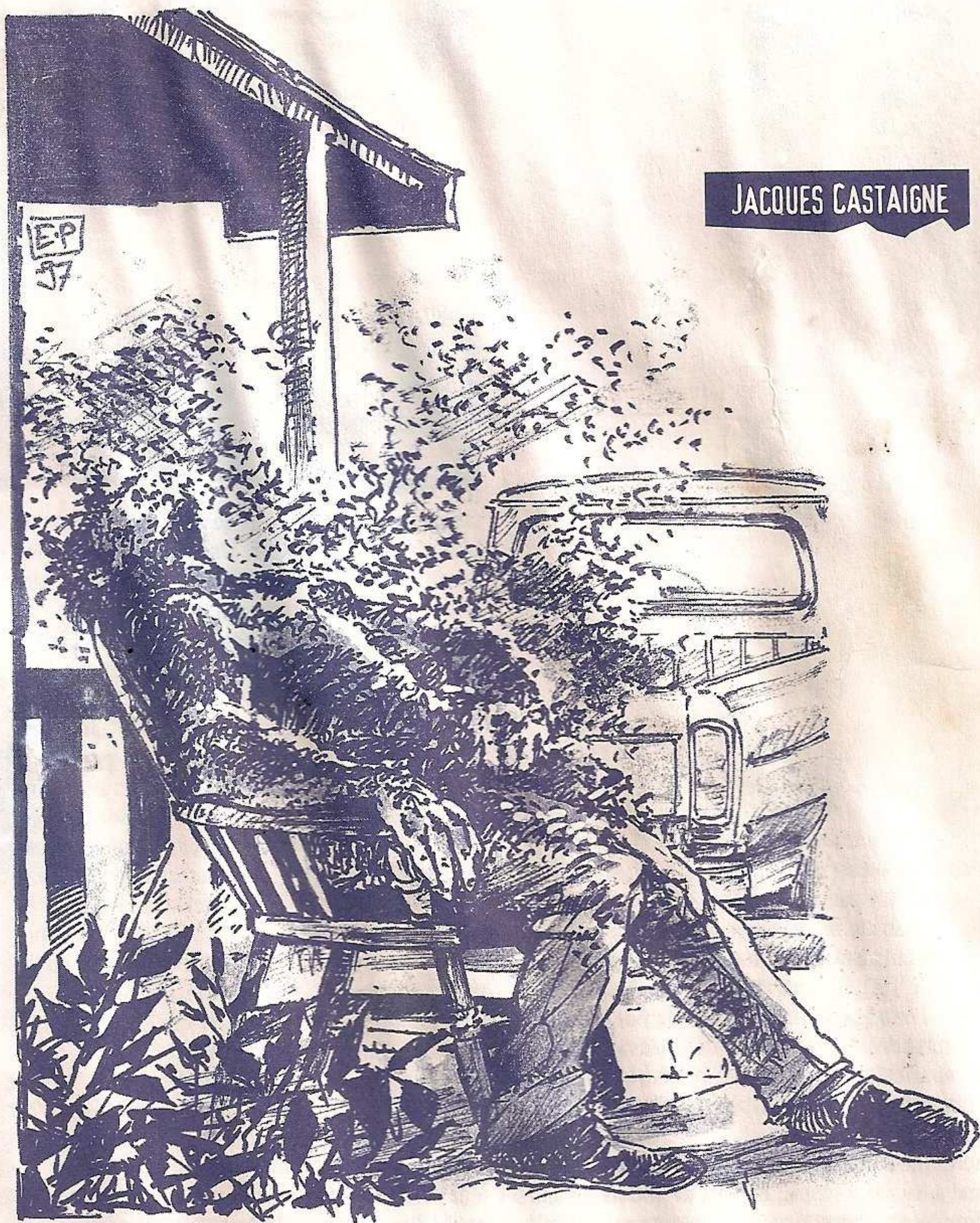
Où aller?

William Saville, le mystérieux financier, réside à Boston. C'est également là que les pellicules ont été envoyées. Quant au scénario, il venait d'Arkham. Une petite visite en Nouvelle-Angleterre semble s'imposer. Ça tombe bien: maintenant que le tournage est terminé, les personnages ont du temps libre...

Acte II NOUVELLE- ANGLETERRE

A Boston

Quelques heures d'avion suffisent pour que les PJ rejoignent la Côte est. Dans la mesure où Arkham n'a pas d'aéroport, il y a de fortes chances pour



JACQUES CASTAIGNE

Ils ont assez peu de choses à en dire, malheureusement. Ils ont reçu les pellicules au fur et à mesure qu'elles étaient tournées, les ont développées, et les ont remises à un gros monsieur barbu à lunettes, qui les a payés en liquide. Ils n'ont pas la moindre idée de son identité, et ne veulent surtout pas le savoir.

Il y a quand même quelque chose qui les tracasse, et ils s'en ouvriront peut-être aux personnages. La machine qu'ils ont utilisée pour le développement ne marche plus depuis. Les réparateurs n'ont rien trouvé : elle refuse tout simplement de fonctionner.

A Arkham

Arkham est toujours une petite ville de province, même si elle a un peu changé au cours de ces quarante dernières années. Les Investigateurs n'auront aucun mal à se loger. Après un rapide tour de ville, ils devraient être à pied d'œuvre. Pour cet épisode, le livret *Les mystères d'Arkham* peut vous être utile, mais il n'est pas indispensable. Il vous suffit de savoir que la ville est un grand rectangle dont le côté le plus long est orienté nord-sud. Elle est coupée en deux par la rivière Miskatonic, qui la traverse d'est en ouest. La gare, la mairie, le quartier des affaires et les demeures des vieilles familles sont sur la rive nord. De l'autre côté, il y a l'université, les rues commerçantes et des tas de petits appartements pas chers pour les étudiants et les ouvriers. Par rapport aux années 20, la ville a connu plusieurs changements. Pour commencer, son quart sud-est a été complètement rénové. Les sinistres maisons du XVII^e siècle qui s'entassaient sur French Hill ont laissé place à des alignements de pavillons et de résidences. La ville s'est étendue vers le sud et l'est, rejoignant presque Kingsport, à cinq kilomètres de là. Les routes ont été goudronnées, et une zone industrielle toute neuve s'étend à l'emplacement de l'ancien aéroport. Dans le centre, certains pâtés de maisons ont laissé la place à des parkings. Il y a des marchands de télévisions, des concessionnaires Ford, des disquaires qui vendent du rock... Bref, bien assez de petits changements pour déconcerter les joueurs trop habitués aux années 20.

L'université n'a guère changé d'apparence, mais l'enseignement s'est profondément transformé, sous l'influence d'une nouvelle génération de professeurs. Les cours de métaphysique médiévale ont cédé la place aux UV de théorie économique et de philosophie contemporaine. La bibliothèque est toujours là, mais les ouvrages du Mythe ne figurent plus au catalogue (ils sont dans une chambre forte sous le bâtiment, aménagée à grands frais dans les années 50. En dehors des bibliothécaires, tout le monde a oublié leur existence). Quant aux étudiants, ils se sont alignés sur la moyenne américaine : ils sont jeunes et chevelus. Les garçons ont des barbes à la Raspoutine, et les filles des minijupes et des corsages aux couleurs acidulées. Ils sont aussi beaucoup plus remuants que leurs lointains prédécesseurs. On a beau être au mois d'août, il en reste beaucoup en ville. Ils préparent la session de septembre... entre deux manifestations contre la guerre du Viêt-Nam. Peu après l'arrivée des Investigateurs, la statue du docteur Halsey, qui domine tout le

que les PJ passent par Boston, et qu'ils en profitent pour vérifier les deux pistes qu'ils ont en ville.

William Saville

L'hôtel particulier de Saville est une petite forteresse, avec une armée de domestiques qui ne laisseront pas entrer les Investigateurs. Une visite clandestine ne révélera rien de suspect. Les souvenirs du temps où le respectable M. Saville chassait les monstres dans les cimetières sont tous soigneusement rangés au fond d'un coffre-fort, dans une banque de Lausanne.

Saville lui-même est au Japon, où il représente le patronat américain au sein d'une délégation du ministère du Commerce extérieur. A moins que les PJ ne soient extraordinairement brillants, ils n'arriveront même pas à le joindre, et il ne rentrera pas avant la fin du scénario.

Krupnick & Fils

C'est un petit laboratoire photo, dans un quartier un peu louche de la vieille ville. Les maisons sont vastes, et ont connu des jours meilleurs, elles sont délabrées. Les habitants sont majoritairement polonais, italiens ou irlandais. Ils sont

accablés par la chaleur de ce mois d'août, et font la sieste, comme tout le monde. Lorsqu'ils sortent, ils restent à l'ombre autant que possible. Bien sûr, une description lovecraftienne de ce comportement parfaitement raisonnable donne quelque chose comme «des individus sournois qui grouillent furtivement dans les coins sombres, et ne sortent qu'au crépuscule pour se livrer à de louches besognes». A vous de voir comment présenter ça aux Investigateurs...

Quoi qu'il en soit, M. Lescz Krupnick est tout à fait au diapason de son quartier. C'est un sexagénaire voûté au menton fuyant et aux mains moites. Son fils Karoj est une version plus jeune et plus poupine de lui-même.

Un part importante de leurs revenus provient du développement et de la diffusion de photos et de films «osés» (autrement dit tout à fait sages par rapport à ce que vous pouvez trouver aujourd'hui dans n'importe quel vidéoclub, mais suffisamment corsés pour les expédier tous les deux en prison). Ils sont en cheville avec des proxénètes et des truands, et deviennent très nerveux lorsque des inconnus viennent leur poser des questions. Ils semblent presque soulagés lorsqu'ils comprennent que c'est à propos «du film de von Scelzin».

campus, se retrouve peinte en rouge et ornée d'une gigantesque pancarte «US go home!». Ce sera le scandale du mois, beaucoup plus grave que tout ce que les personnages pourront déclencher... du moins dans l'esprit des vieux habitants de la ville.

La poste centrale

Ce grand bâtiment de briques, de construction récente, se trouve non loin de la mairie. Ses employés sont assommés par la chaleur, et peu désireux de répondre aux questions des Investigateurs. Avec un peu de patience, néanmoins, il est possible d'apprendre que :

- Un homme a, pendant près de deux mois, posté des documents adressés à M. von Scelzin, à Los Angeles. C'était un gros binoclard barbu, qui venait toujours juste après l'ouverture.

- A la même période, le même homme a reçu de grosses enveloppes qui venaient d'un patelin du Nouveau-Mexique, nommé Mourncity. Il se les était fait adresser poste restante, ce qui fait que les employés du bureau n'ont que son nom. C'était un M. Castaigne.

Un rapide tour d'horizon de l'annuaire local démontre que si M. Castaigne habite en ville, il n'a pas le téléphone. En revanche, il y a un Jacques Castaigne à Kingsport, à quelques minutes de voiture d'Arkham. Si les PJ tentent de l'avertir de leur visite, son téléphone ne répond pas.

Jacques Castaigne

Castaigne habite dans une petite maison de pêcheur typique, dans le quartier nord de Kingsport. La ville n'a pas beaucoup changé depuis quarante ans. La petite communauté d'artistes est toujours là, mais elle s'est notablement radicalisée par rapport aux années 20. Si les Investigateurs prennent le temps de se renseigner en ville, ils apprennent que Jacques Castaigne est un petit homme maigre et glabre, qu'il réside en ville depuis une vingtaine d'années, et qu'il vit de ses rentes.

Les PJ auront beau se suspendre à la sonnette, il ne répondra pas. Et pour cause : il est tout ce qu'il y a de plus mort. Il suffit de passer dans son arrière-cour pour le voir, assis sous sa véranda. Il semble recouvert d'un épais manteau de fourrure noire. En réalité, il s'agit de milliards d'insectes et de larves de toutes tailles et formes, qui sont très occupés à le dévorer. (Perte de SAN 1d4/1d6). Écrit à l'encre sur un bout de papier collé au mur, une phrase en français : «C'est là que gît, dans sa virginité immonde, une mine vivante de poux.»

Si les Investigateurs passent outre et visitent la maison, ils découvriront quelques petites choses.

- Il y a un petit coffre-fort à l'étage. Il a été ouvert d'une manière incompréhensible (il semble avoir rouillé jusqu'à ce que ses parois deviennent aussi fines que du papier). Bien entendu, il est vide. Une malle, au grenier, a subi un sort similaire.

- Dans la chambre de Castaigne, il y a quelques souvenirs de famille, et notamment des photos qui le montrent en compagnie d'un gros barbu. D'après les légendes, il s'agit de son frère, Louis.

- Justement, dans l'un des tiroirs du bureau se trouve une épaisse liasse de lettres : toute la cor-

respondance entre Jacques et Louis depuis vingt ans (voir encadré ci-contre).

Il ne reste plus aux Investigateurs qu'à rentrer discrètement à leur hôtel. S'ils ne préviennent pas la police eux-mêmes, un voisin découvrira Castaigne quelques jours plus tard. Son cadavre fera le désespoir du coroner. Il est mort sans cause apparente et, même en plein été, les insectes n'auraient jamais dû proliférer autant. D'ailleurs, que font des scolopendres antillais et des mille-pattes des Indes en Nouvelle-Angleterre, au milieu de vermines beaucoup plus ordinaires ?

Parenthèse littéraire

Jacques Castaigne possède une petite bibliothèque, mais ses goûts le portaient davantage vers des écrivains classiques et sans surprises, de Shakespeare à Kipling. En dehors de quelques traductions de Balzac, il n'a pas un seul ouvrage de littérature française.

En revanche, la bibliothèque de l'université en possède un important rayon. A défaut, il est également possible de s'adresser à M. Selkirk, dont le magasin de livres rares se trouve sur la grand-rue. C'est un vieux monsieur souriant, doté d'une mémoire prodigieuse, qui est capable de réciter le nom de tous les auteurs européens du siècle dernier, le titre de leurs principaux romans, et un résumé succinct de leur contenu.

Que ce soit par son intermédiaire ou grâce à un jet de Bibliothèque, les PJ finiront par retrouver l'origine des citations laissées à côté des cadavres. Elles proviennent des *Chants de Maldoror*, l'œuvre d'un écrivain français peu connu, un certain Lautréamont. En télégraphiant à droite et à gauche, et en consultant une bonne encyclopédie, on peut obtenir les précisions suivantes.

- Isidore Ducasse, alias le comte de Lautréamont, est né en 1846 à Montevideo, en Amérique du Sud. Il a étudié à Pau, puis à Tarbes à la fin des années 1850. Entre 1859 et 1867, on perd sa trace. Cette année-là, il s'installe à Paris, où il fréquente le milieu «bohème». Il publie *Les Chants de Maldoror* en 1869, en même temps qu'un petit recueil de poèmes beaucoup plus anodins. Ensuite, mystère. Officiellement, il est mort le 24 novembre 1870, mais les deux personnes qui ont certifié son décès ne l'avaient jamais vu avant de découvrir un cadavre portant ses papiers d'identité...

- *Les Chants de Maldoror* est un ouvrage confus et verbeux, traversé d'éclairs de génie. Divisé en six chants, il relate (avec beaucoup de détours et de circonvolutions) la lutte entre Maldoror, incarnation du Mal et de la décrépitude, et le reste de l'humanité. Maldoror passe son temps à proclamer qu'il est maléfique, et tue, torture et disserte interminablement sur toutes sortes de sujets. La mort de Tim-Tom et de ses acolytes ne se rattache à aucun passage précis, mais celle des Krupnick est directement inspirée d'une scène similaire du Chant quatrième (où Maldoror, par caprice, sauve un homme supplicié de cette façon). Quant à l'épisode de la mine de poux, il se trouve dans le Chant deuxième.

Soit dit en passant, on trouve une édition à 10 francs des *Chants de Maldoror* dans toutes les librairies. Pour ce prix-là, vous avez une aide de jeu de 250 pages. Qui dit mieux ?

L

a mort des Krupnick

Quelques jours après l'arrivée des personnages à Arkham, l'assassinat des Krupnick fera les gros titres de tous les journaux de Nouvelle-Angleterre. Ils seront retrouvés dans leur magasin, pendus par les cheveux et les poignets. Leur assassin les a emmaillotés dans des mètres et des mètres de film, avant d'y mettre le feu. Le celluloïd brûle terriblement bien. Écrits à la craie sur le comptoir, les mots : « Cette fois, je n'ai pas eu pitié », en français. Les journaux reproduisent des photos suffisamment nettes pour que les PJ réalisent que c'est la même écriture qu'au ranch de Tim-Tom...

A découper et donner aux joueurs

La correspondance

Jacques Castaigne était un homme très organisé, qui conservait un double de tous ses courriers et les rangeait avec les lettres auxquelles ils répondaient.

La liasse couvre la période 1944 - 1968, et contient les renseignements suivants :

- Jacques était un individu tout à fait ordinaire. Son frère était, pour parler poliment, très excentrique.

- Louis a beaucoup voyagé. Il semble avoir séjourné en France entre 1945 et 1955, mais son frère et lui sont nés aux États-Unis, même si leurs ancêtres venaient du Calvados. C'est de toute évidence un érudit, même s'il semble un peu déséquilibré. Plusieurs lettres ne sont rien d'autre que de brillantes dissertations sur la littérature française de la deuxième moitié du XIX^e siècle, sur laquelle il a l'air d'avoir des connaissances encyclopédiques.

- Les relations entre les deux frères n'étaient pas au beau fixe. Jacques semblait avoir la garde de plusieurs « souvenirs de famille », qui prennent une importance croissante dans l'esprit de Louis. Ses dernières lettres, notamment, ne sont pas grand-chose d'autre que des supplications frénétiques sur le thème « laisse-moi les voir, rien qu'une fois, je te jure que je n'y toucherais pas ».

- En fait, à partir de 1965, Louis se fait de plus en plus menaçant. Il accuse son frère de l'avoir spolié, lui annonce que « maintenant, il a des amis », et lui laisse entendre que s'il ne lui confie pas « les trésors », il viendra les chercher. Jacques tente de le raisonner, mais n'a pas l'air d'avoir beaucoup de succès.

- La dernière lettre de Jacques remonte à dix mois, et a été postée depuis Arkham. Jacques n'y a pas répondu, faute d'adresse.

Nouvelles d'un peu partout

Le téléphone est une belle invention, qui permet aux PJ de se tenir informés de l'évolution de la crise à l'autre bout du continent.

● Von Seelzin a une crise cardiaque tout à fait naturelle aux alentours du 15 août. Il n'en mourra pas, mais en restera diminué, et sera incapable d'aider les Investigateurs dans leur dernier combat.

● Les quatre autres acteurs qui ont participé au tournage continuent à aller mal. Ils souffrent des mêmes troubles de la personnalité que les PJ et commencent à se sentir attirés vers Mournicity, où les attend Saville. Ils ne s'en rendent pas vraiment compte. Ils ont juste envie de quitter Hollywood pour rouler au hasard « jusqu'à un endroit tranquille ». C'est exactement ce qu'ils feront au début de l'acte III. Leur rôle n'est pas terminé...

● Si par hasard les personnages étaient trop lents, vous pouvez tout à fait faire apparaître le fantôme de Carla. Elle est aussi cryptique que dans l'acte I, mais elle est résolue à les aider de son mieux. Elle pourra les diriger vers Castaigne, ou leur donner des bribes de l'histoire du Roi en jaune... Essayez de la faire apparaître une ou deux fois, même si elle ne fait rien d'important. Il lui reste des choses à accomplir dans l'acte III, et il ne faut pas qu'à ce moment-là, les Investigateurs aient l'impression que vous la sortiez d'un chapeau.

● A la fin de sa vie, Lautréamont travaillait sur un autre livre, qui aurait été consacré au Bien. Certains disent qu'il écrivait une pièce de théâtre...

Lautréamont, le Roi en Jaune et les Castaigne

Et maintenant, une petite pause, le temps d'un retour dans le temps. L'auteur de Maldoror était déjà passablement déséquilibré lorsqu'il a écrit son premier livre. Suffisamment pour capter, bien malgré lui, un certain nombre d'influences et d'idées. Dans les années 1869 - 70, il a écrit, sous la dictée des forces de l'Extérieur, une pièce de théâtre énigmatique, en résonance avec la véritable histoire d'Hastur : *Le Roi de jaune vêtu*. Une mésaventure similaire était arrivée deux siècles plus tôt à un autre écrivain, Christopher Marlowe, qui est également mort jeune, dans des circonstances troubles. La pièce de Marlowe n'a pas survécu, mais celle de Lautréamont a eu plus de chance. Les très pudibondes autorités françaises l'ont interdite, mais une édition pirate, publiée en Belgique, a traversé l'Atlantique. Dans les années 1890, une traduction était publiée aux États-

Unis sous le titre *Le Roi en jaune*. Les détails sont flous, mais il semble qu'elle ait été l'œuvre d'un certain Hildred Castaigne, et que sa rédaction l'ait irrémédiablement déséquilibré. Persuadé d'être l'empereur des États-Unis, il est mort dans un asile pour fous criminels au tout début du siècle. Son cousin Louis a eu deux enfants, Jacques et Louis Jr. L'aîné a vécu une vie tranquille, alors que Louis Jr s'est très vite laissé fasciner par les forces du Mal. Depuis 1960, Louis Castaigne est à la tête d'un petit groupe d'adeptes d'Hastur. C'est lui qui a corrompu le jeune Saville, et c'est lui qui supervise le montage du film.

Il a un allié : Lautréamont, pardon, Maldoror. Hastur a récompensé le Français... en quelque sorte. Il l'a rendu immortel, et lui a donné les mêmes pouvoirs que son personnage. Le corps de Lautréamont pourrit depuis un siècle, quelque part sous Paris, mais cela ne l'empêche pas de mener une vie très active. Une projection pâle et parfaite de lui-même erre à travers le monde, pervertissant et corrompant tout ce qui est pur, parfois pour le plaisir, parfois pour le service des Grands Anciens. Il n'a plus grand-chose d'humain, mais il a encore des éclairs de bonté et, surtout, il est las d'être dévoré par les rats, les serpents, les méduses et les champignons dans une chambre obscure et à moitié pleine d'eau croupie. Là où Castaigne et Saville veulent avant tout faire revenir Hastur, Maldoror est fermement résolu à se faire tuer...

Coupé au montage

Castaigne est en train de réaliser le montage final du film. Et les PJ sont liés à leurs images... Un jour ou deux après leur arrivée, ils commencent à se sentir mal à l'aise. Quelqu'un est en train de réarranger leur vie à sa guise. La plupart du temps, ce n'est qu'une vague impression, mais de temps à autre, cela débouche sur des crises aiguës. Ils oublient leur enfance, ou des épisodes précis de leur adolescence. Certains vont être persuadés d'être pour de bon le personnage qu'ils jouaient lors du tournage. D'autres vont régresser et trouver des « personnalités de rechange » ; par exemple, parmi les prétiérés, Silversmith va probablement passer quelques jours dans la peau d'un pistolero sans scrupules.

A vous de doser les effets. Ils doivent être désagréables sans être incapacitants. Cela dit, un schizophrène en plein délire peut continuer à fonctionner de manière presque normale, pour un œil non averti, et n'est donc pas considéré comme « incapacité ». Sur le front de la SAN, une perte d'Id4 par jour est raisonnable. Tous les effets s'estomperont une fois le montage terminé, à moins que le seuil fatidique des 20% de la SAN actuelle en une heure ait été franchi dans le courant de l'aventure...

Le seul avantage de ces crises est qu'elles donnent une perception rudimentaire de l'endroit où se trouve le film. Évidemment, les Investigateurs préféreront sans doute le trouver par la réflexion, plutôt que de jouer à colin-maillard dans toute la ville, avec leurs psychoses pour seul guide...

Où est Castaigne ?

Les Investigateurs finiront certainement par trouver la réponse eux-mêmes : là où il peut disposer



LOUIS CASTAIGNE

d'un laboratoire équipé d'une table de montage, pardi ! Et il n'en existe qu'une à Arkham, sur le campus. Le collège des Arts appliqués a ouvert, en 1962, une petite école de cinéma qui, depuis, ne désemplit pas. C'est le repaire des chevelus les plus virulents, et le doyen menace régulièrement de la fermer, sans avoir osé jusqu'ici passer à l'acte.

Bien sûr, l'université est officiellement fermée pour les vacances d'été, mais cela ne gêne pas beaucoup Castaigne, qui s'est fait faire de fausses clés. Il est parvenu à un « arrangement » avec les gardiens, qui le laissent travailler tranquille, moyennant un peu d'argent.

Les PJ n'ont pas beaucoup d'efforts à faire pour vérifier qu'il est bien là : il sort régulièrement pour s'acheter des sandwiches et, tous les deux ou trois jours, il rentre « chez lui ». Il squatte la carcasse d'un cinéma abandonné, sur la rive nord. Y faire une petite visite pendant l'une de ses longues absences sera un jeu d'enfant.

Le cinéma

C'est une immense structure, toute en stuc, avec des statues pseudo-égyptiennes, une voûte bleue constellée d'étoiles dorées, d'immenses escaliers qui résonnent, des kilomètres de tentures rouges moisées, et un immense écran couvert de taches d'humidité. Les entrées sont condamnées par des planches, mais il est facile de se rendre compte que celles qui ferment l'entrée de service ont été déclouées.

Castaigne s'est aménagé un petit nid douillet dans la cabine du projectionniste. Il y conserve ses trésors, ceux qu'il a envoyé Maldoror récupérer chez Jacques. A l'exception d'une version anglaise du *Roi en jaune*, ils sont assez décevants. Il y a là un gros livre intitulé *La dynastie impériale d'Amérique*. C'est un recueil de généalogies hautement fantaisiste, qui part d'Hastur pour arri-

ver à Louis Castaigne, pardon, à Sa Majesté Louis I^{er}. La couronne, le sceptre et le manteau de pourpre, également dérobés chez Jacques, sont à l'avenant. Un brocanteur d'humeur généreuse en donnerait peut-être 50 \$.

L ES PNJ DE L'ACTE II

Pour L'appel de Cthulhu

► Louis Castaigne Jr, empereur des États-Unis

FOR 13 DEX 14 POU 16
CON 15 APP 10 INT 15
TAI 16 SAN 0 EDU 19
PdV 15

B/M Dmgs : +1d4

Armes : Épée 50%, 1d6 +2. Il en a une, dans le cinéma, et il la porte lorsqu'il met son costume d'empereur.

Compétences : Délirer interminablement en circuit fermé 100%,

Techniques du cinéma 80%.

Sorts : Invoquer/contrôler un Byakhee (c'est comme ça qu'il a envoyé le film à Saville).

► L'Homme Pâle, alias Maldoror, autrefois Isidore Ducasse, alias le comte de Lautréamont

FOR 12 DEX 19 POU 18
CON 14 APP 18 INT 17
TAI 15 SAN 0 EDU 20
PdV 14*

* sous cette forme. Les PJ peuvent l'abattre, s'ils sont très rapides et très chanceux.

Dans la mesure où son véritable corps se décompose tranquillement dans les catacombes de Paris, ce n'est que provisoire. Il reviendra, inchangé, dans l'acte III.

B/M Dmgs : +1d4

Compétences : Assassiner de manière créative 85%, Faire des citations énigmatiques 80%, Parler anglais 80%, Prendre les Investigateurs à contre-pied 100%.

Magie : Il connaît quelques sorts, dont Flétrissement, mais il n'utilise pas ce genre de «tours vulgaires». Si besoin est, il est certainement capable d'invoquer des Byakhees et d'ouvrir un Portail.

Il peut également modifier son apparence à volonté, même s'il conserve généralement son ancien visage.

Pouvoir : Corruption. Il est capable de faire remonter à la surface les instincts les plus noirs d'une personne (c'est comme ça qu'il a poussé les hippies de Tim-Tom à s'entre-tuer), de faire pourrir les objets (comme le coffre-fort et la malle, chez Jacques), d'accélérer la décomposition et donner des hallucinations au cours desquelles les victimes souffrent de tout cela à la fois. Les aspects les plus exotiques de ce pouvoir impliquent l'apparition de champignons géants, d'insectes exotiques, et ainsi de suite. Cela ne lui coûte rien, et réussit infailliblement.

Castaigne ne conserve pas de journal intime, ni rien qui puisse expliquer aux PJ ce qu'il est en train de faire.

La visite du cinéma est une bonne occasion pour faire apparaître l'Homme Pâle (c'est ainsi que Castaigne appelle Lautréamont/Maldoror). Au détour d'un couloir, les Investigateurs tombent sur un beau jeune homme brun, habillé à la mode du siècle dernier, qui sourit avant de disparaître. Il y a une flaque de sang à l'endroit où il se trouvait. Il réapparaît peu après, ailleurs, avec un bébé dans les bras. La petite Galadriel semble bien se porter... Par gestes, l'individu leur fait comprendre que s'ils se montrent hostiles, elle en pâtira. Ensuite, l'air très intrigué, il examine les Investigateurs, touchant leurs visages et hochant la tête. En français, il murmure des choses comme «franchement, je ne l'imaginais pas comme ça!» ou «parfait, parfait!». Lorsque cela ne vous amusera plus, il disparaît dans l'ombre... Si les PJ l'attaquent, ils ne lui feront pas grand mal, mais ils risquent de blesser le bébé. Maldoror s'enfuira. Il ne veut pas les tuer, mais il n'hésitera pas à leur infliger, par exemple, une terrible crise d'hallucinations.

Confrontation

Tôt ou tard, les Investigateurs finiront par trouver le courage de s'attaquer directement à Castaigne. Les joueurs s'attendent sans doute à trouver un sorcier classique, bardé de sortilèges et de monstres. Au lieu de ça, il les accueille à bras ouverts. Ne sont-ils pas de la famille? Ne sont-ils pas destinés à être les hérauts d'Hastur lorsque ce dernier reviendra de son exil à Carcosa? (Cela fera certainement plaisir aux PJ de l'apprendre!)

Castaigne est tout à fait ravi de raconter sa vie aux personnages. Il ne cachera pas grand-chose de son histoire – comment et pourquoi il a corrompu le jeune James Saville, fait tuer son frère Jacques, comment le tournage du film a été conçu pour minimiser l'impact sur le psychisme des participants, comment il a fini le montage la veille et a «fait passer» la copie à Saville, qui est à Mournicity, un bled perdu au fin fond du Nouveau-Mexique. Il se lance ensuite dans un long discours sur son règne. Si les personnages lui semblent sympathiques, il leur accordera même des titres. Ils seront sûrement très heureux d'être nommés qui duc de New-York, qui prince héréditaire de Chicago ou baron de Kansas City.

Les Investigateurs ont tout intérêt à le laisser délirer, dans la mesure où il peut leur donner un tas d'informations précieuses. Lorsque ce sera fait, ils n'auront plus qu'à l'abattre ou mieux, à appeler un médecin. L'empereur des États-Unis sera tout à fait à sa place à l'asile d'Arkham... S'ils choisissent la violence, Castaigne n'opposera aucune résistance. Arrangez-vous pour qu'il puisse, en mourant, placer une tirade sur l'ingratitude humaine...

Et maintenant ?

Si les Investigateurs ont réussi à réfréner leurs pulsions meurtrières, ils savent que James Saville est à Mournicity, au Nouveau-Mexique, et que la seule copie du film est également là-bas. Il ne leur reste plus qu'à prendre un avion pour Albuquerque.

Si par hasard ils avaient manqué cette information, ce n'est pas très grave. Comme les autres acteurs, ils commencent à avoir envie de voyager. Dans la mesure où ils ne savent pas où ils vont, cela leur prendra un peu plus de temps, mais ils finiront pas se retrouver à Mournicity.

Acte III LE RETOUR DU ROI

En route !

Quelques minutes en compagnie d'une bonne carte apprendront aux PJ que Mournicity est un point imperceptible, au pied des montagnes, à l'extrême sud de l'État. Il faudra prendre l'avion, puis louer une voiture et se préparer à deux bonnes journées de route au milieu d'un paysage superbe, mais écrasé par la chaleur.

De temps en temps, les Investigateurs traversent une bourgade poussiéreuse, où la station-service semble être l'endroit le plus vivant. Ils passent assez vite d'une nationale large et bien entretenue à des routes plus petites, pleines de nids-de-poule. Les indigènes sont de moins en moins coopératifs et de plus en plus renfrognés...

Maldoror a un gros avantage sur les PJ : il n'est pas limité aux routes, ni même aux avions. Il a assez d'avance sur eux pour les attendre quelque part sur la route et leur rendre quelques visites. Selon les circonstances, il peut se déguiser en charmante auto-stoppeuse, en représentant de commerce en panne d'essence, en serveur...

Arrangez-vous pour qu'il lie conversation avec les personnages. Il commence de manière anodine, puis fait des allusions de plus en plus précises à leur situation, lance quelques commentaires inquiétants... Vous pouvez dire absolument n'importe quoi, vous ne serez jamais aussi énigmatique que certains passages des *Chants de Maldoror*. Il continue jusqu'à ce que les PJ le démasquent. A ce moment-là, il éclate de rire, et disparaît. A l'étape suivante, les Investigateurs trouvent un cadavre dans leur coffre, à la place de leurs bagages. C'est celui de l'homme (ou de la femme) dont il a pris l'apparence.

A moins qu'ils ne veuillent dormir dans la voiture, les PJ seront forcés de faire une pause dans un motel. Au milieu de la nuit, ils entendent des pleurs de bébé... La petite Galadriel se trouve sur le pas de leur porte. Elle a faim, a besoin d'être changée et lavée, mais n'est pas blessée. Maldoror a épinglé une petite note à sa barboteuse : «Je n'ai pas pu me résoudre à la tuer, mais son innocence m'incommode. Prenez bien soin d'elle.» Il va falloir se procurer des couches et un biberon de toute urgence, puis décider de ce qu'il convient d'en faire. Personne en ville n'est disposé à la garder, et les Investigateurs peuvent difficilement emmener un bébé de quatre mois chasser le monstre avec eux.

Retrouvailles à Mournicity

La ville est petite, sinistre et déprimante. Heureusement, elle n'est pas grande. Les Investi-

U n peu de lecture

Que les Investigateurs aient récupéré l'exemplaire du « Roi en jaune » qui se trouvait chez Castaigne ou qu'ils s'en soient procuré un par l'intermédiaire d'un libraire, le trajet est le seul moment du scénario où ils auront la possibilité de le lire tranquillement. Il ne leur faut que quelques heures. Les gains en Mythe et les pertes de SAN figurent p. 59 des règles, mais ce n'est pas le plus important.

La pièce raconte l'histoire de la famille royale d'une ville sans nom. Certaines réflexions laissent penser qu'elle se déroule en Europe centrale au siècle dernier, mais rien n'est sûr, sinon que le roi est mort, et que les huit protagonistes tentent de s'emparer du trône. Leurs discussions, quoique cryptiques, ont un air de famille très net avec celles des personnages du film...

Avec un peu de patience, il est possible de reconstituer le véritable casting :

— Carla Brand, puis Lara Mansell ont joué Regina, la mère, qui correspond au rôle de la reine.

— Mary Sheldon jouait Cassie, la fille aînée qui, dans la pièce, s'appelle Cassilda.

— James T. Gordon incarnait l'oncle Walt, autrement dit Uoth.

— Nina Eldolor était Alicia, la femme d'Arthur, alias Aldone.

Quant aux PJ :

— Le révérend Neville, joué par Willard Silversmith, correspond à Naotalba, le grand prêtre.

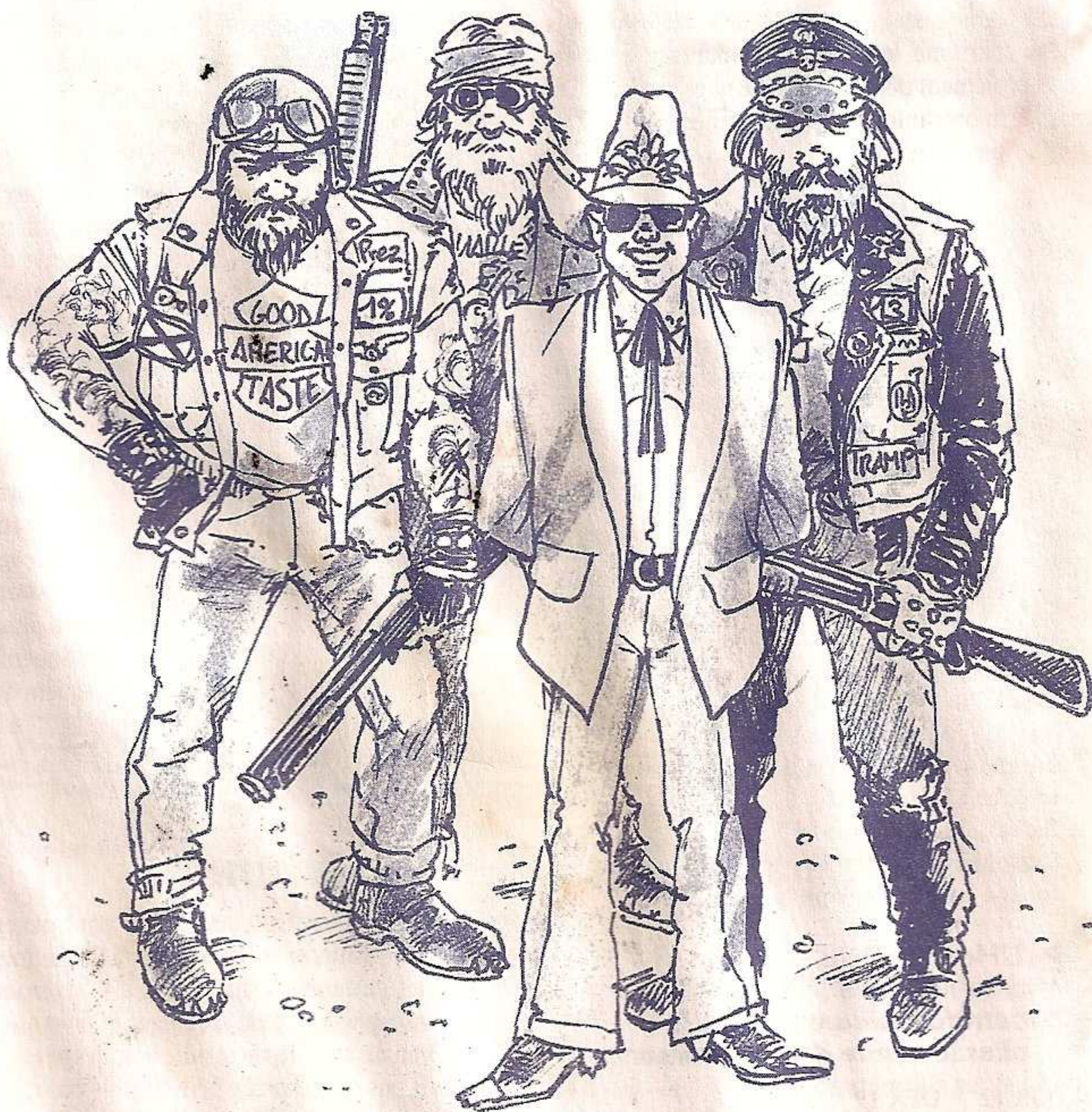
— James C. Karwitz était Arthur, le fils préféré. Il s'appelle Alar dans la pièce.

— Jeanette Steling jouait Camilla, la cadette, qui est la seule à porter le même nom dans la pièce et dans le film.

— Enfin, Adrian Lupoff incarnait Thomas, ou Thale.

Étrangement, l'acte III de la pièce n'a pas été tourné. Il contient pourtant le peu d'action qui figure dans le manuscrit. Il s'ouvre par la visite d'un inconnu blême qui prétend représenter le Roi en Jaune, dont le nom terrifie toute la famille. Après avoir beaucoup bavardé avec tout le monde, cet individu, le Masque Blafard, est capturé, puis exécuté par le grand prêtre et la reine. Leur geste provoque l'arrivée du Roi en Jaune lui-même, qui s'empare de la ville.

A la fin de la dernière scène, les personnages attendent avec angoisse le sort que va leur réserver le nouveau Roi...



SAVILLE & COMPANY

gateurs n'auront pas besoin de poser beaucoup de questions pour découvrir que James Saville est « ce cinglé qui s'est installé dans la ville fantôme, de l'autre côté des collines ». Les indigènes leur indiquent volontiers la direction, et précisent que c'est à une journée de marche.

L'unique hôtel de Mourncity réserve une surprise aux personnages : les quatre autres acteurs sont là, eux aussi. Ils ont un peu changé depuis le tournage. Ils sont épuisés, au bord de l'effondrement nerveux, et ils ne contrôlent plus complètement leurs actes. Ils sont vaguement surpris de se retrouver ici, ne savent pas ce qu'ils y font, mais ont la sensation que « maintenant que vous êtes là, on va pouvoir se mettre en route ». Les PJ ressentent aussi cet appel, mais ce n'est pas la peine de le leur dire, à moins que vous ne les sentiez hésiter – chez eux, la compulsion se déguise en envie tout à fait légitime de casser la figure à Saville.

La ville fantôme

Dans la mesure où personne en ville n'a de jeep, ou même de mules, à prêter au groupe, les Investigateurs vont devoir s'aventurer à pied dans le désert. Le décor est grandiose, mais la chaleur est telle que personne ne sera d'humeur à l'apprécier. Très vite, les autres acteurs commencent à traîner la patte. Vous pouvez faire durer la balade un petit moment, si vous en avez envie, et

exiger quelques jets de Grimper ou de CON x3 (pour éviter l'insolation).

Au bout d'une ou deux heures de marche, les PJ se rendent compte que leur groupe compte un membre de plus. Le fantôme noirci de Carla se superpose par instants à Lara. Les autres acteurs ne la voient pas ni ne l'entendent, mais elle a parfaitement conscience de la présence des personnages, et leur sourit. Après huit heures de marche harassante, nos héros arrivent à destination, quelques maisons au bord d'un petit lac, niché au milieu d'un cirque rocheux.

Par bien des côtés, la ville fantôme semble sortir directement d'un vieux western : une rue, des maisons en bois, un saloon, une grange, une écurie et beaucoup de poussière. En revanche, pour un endroit soi-disant abandonné depuis un siècle, il y a du monde ! Voyant le groupe approcher, des gens sortent des maisons et viennent à leur rencontre. Il s'agit d'une vingtaine de gros bikers, qui n'ont pas l'air rassurants du tout, mais qui traitent les PJ avec beaucoup de respect (ils ont des fusils prêts à tirer, au cas où les personnages n'auraient pas envie de fraterniser).

Après les avoir poliment désarmés, ils les conduisent au saloon, où le piano mécanique joue en boucle *La marche funèbre* de Chopin. Maldoror, qui était en train de jouer aux cartes avec deux bikers et un squelette, leur souhaite la bienvenue. Il a l'air tout à fait dans son élément, avec son costume du siècle dernier et son teint blême.

Il leur propose de s'asseoir, fait sortir les gardes et fait servir une tournée générale par le squelette. Le whisky est bon, et devrait aider les Investigateurs à reprendre pied dans le réel...

Des fourmis, des termites et du sort de l'univers

Le décor est planté pour une longue et éprouvante discussion. Maldoror est très courtois, mais il n'est pas tout à fait sur la longueur d'onde des humains normaux. Pour lui, ses réflexions sont claires comme le jour, et pour les Investigateurs et leurs compagnons, c'est un vrai galimatias. Il essaye de leur dire qu'ils vont bientôt devoir le tuer, qu'il en sera ravi, mais que cela déclenchera une gigantesque catastrophe. L'ennui est qu'il commencera par leur parler longuement d'une guerre entre fourmis et termites, du fait qu'il n'y est pas philosophiquement opposé, mais qu'en tant que fourmi passée dans le camp des termites, il conserve une certaine sympathie pour les malheurs de son ancienne race. Après une longue digression incohérente sur les pucerons, il revient à son sujet, et leur explique qu'ils ont le choix. Vont-ils rejoindre les termites, et vivre très longtemps, ou lutter bec et ongles (pardon «mandibules et antennes») pour faire triompher les fourmis, au risque d'y laisser la vie? Sans leur laisser le temps de répondre, il enchaîne sur un long discours sur l'éternité, l'absence de Dieu et l'existence du démon, entrecoupé de considérations fumeuses sur la mort, qui pour lui se fait attendre, «mais qui sait? Tout dépend des fourmis, n'est-ce pas?»

Carla, qui s'est matérialisée sur une chaise vide, devant le bar, hoche la tête, avec l'air de tout comprendre.

Saville arrive

Lorsque vous aurez l'impression que les joueurs sont complètement et définitivement dans le brouillard, les bikers font une entrée fracassante, en compagnie d'un jeune homme poupin, coiffé d'un chapeau de cow-boy trop grand pour lui.

James Saville est fou à lier, mais c'est une folie tout à fait banale, celle dont souffrent tous les grands prêtres cthulhiens depuis les débuts du jeu. C'est un fanatique qui maintient un mince vernis de rationalité. Il accueille chaleureusement les PJ, faisant des commentaires admiratifs sur leurs carrières, demandant des autographes et leur promettant que «tout va bien très bien se passer». Il leur explique qu'ils vont juste tourner les dernières scènes du film, «qu'on ne pouvait pas décemment laisser tourner à un barbouilleur de pellicule comme von Scelzin, vous comprenez». Après quoi, ils seront libres de rentrer chez eux. Bien sûr, s'ils refusent, il a les moyens de les y obliger. Il murmure quelque chose, fait un geste, et l'un des bikers s'écroule en hurlant. Il se tord de douleur pendant quelques minutes, puis se relève, frissonnant.

Saville conclut: «Votre texte vous attend dans vos loges. Nous commencerons à tourner au coucher du soleil.» Les bikers les escortent à l'étage,



LAUTRÉAMONT

qui a été sommairement rendu habitable. De petits cartons au nom des PJ ont été collés sur les portes, et dans chaque chambre se trouve un petit dossier, contenant quelques feuilles dactylographiées. Comme de coutume, cela se limite à l'exposé de la situation et à quelques vagues indications de mise en scène. Apparemment, la famille reçoit la visite d'un étranger sinistre et de mauvais augure, et cherche un moyen de le supprimer discrètement.

Saville a posté un garde au pied de l'escalier, et deux autres de chaque côté du saloon. En revanche, rien n'empêche les personnages de tenir un conseil de guerre. Les autres acteurs y participeront peut-être mais, dans l'ensemble, ils sont plutôt désireux d'obéir à Saville «et d'en finir une fois pour toutes». Ils auront juste le temps de constater qu'ils sont complètement impuissants, avant que Maldoror entre dans la pièce.

Souriant, il leur tend un petit cahier, avant de sortir, sans avoir rien dit. Sur la page de garde, on peut lire «Rédemption, pièce en trois actes du comte de Lautréamont». Il n'y a que les quatre premières scènes, et leurs dialogues sont aussi incompréhensibles que ceux du *Roi en jaune*. Les Investigateurs seraient bien inspirés de les apprendre...

Dernière scène, prise n° 1

Au crépuscule, les bikers viennent chercher les Investigateurs. Ils les conduisent dans une resserre, aménagée en entrepôt à costumes. Ils les laissent s'habiller à leur guise. Si certains désirent des armes, on leur en remettra, en signalant qu'elles sont chargées.

Ils sont ensuite conduits au saloon. Il n'y a aucune caméra, et Saville n'est pas visible, mais on leur ordonne quand même de jouer. Les autres acteurs commencent, tant bien que mal, à improviser un dialogue laborieux. Laissez les PJ faire absolument ce qu'ils veulent. S'ils décident que c'est le moment de tenter de fuir, c'est leur droit!

Les bikers

Ils sont une vingtaine, tous assez bas de plafond et très disposés à se montrer violents. Ils ont tous au moins un revolver, et la plupart ont aussi un fusil à canon scié.

Ne vous fatiguez pas à fouiller leur interprétation.

Ils s'expriment par monosyllabes et sont brutaux à la moindre contrariété, c'est-à-peu-près tout.

Saville leur a dit de traiter correctement les Investigateurs, et ils s'abstiennent donc de les cogner.

Ils n'ont pas l'ombre d'une notion de l'existence du Mythe de Cthulhu. Certains ont vaguement dans l'idée qu'ils servent Satan et trouvent ça plutôt sympa, mais la plupart ne se torturent pas les méninges pour trouver une justification à leur présence.

Ils ne suivent Saville que parce qu'il les terrifie.

Dans l'hypothèse où les PJ arriveraient à leur faire plus peur que lui, ils récupéreraient quelques bikers, qui seraient davantage une gêne qu'autre chose.

Qui veut quoi?

Saville désire que les événements suivent la trame de la pièce. Ce soir, les Investigateurs doivent tuer le Masque Blafard (autrement dit Maldoror).

Cela va déclencher l'arrivée du Roi en Jaune, autrement dit, à brève échéance, la fin du monde.

Maldoror est tout à fait conscient du fait que Saville désire l'utiliser comme sacrifice. La mort le soulagera plutôt, mais il n'a pas envie que sa disparition ouvre la porte aux Grands Anciens. Il a donc décidé de laisser une petite chance aux Investigateurs, en leur remettant le début de sa deuxième pièce, celle qui devait être consacrée au Bien, et qui contient, de manière codée, de quoi renvoyer le Roi en Jaune dans ses limbes.

Au moment où ils passent à l'action, Maldoror entre et, soudain, ils ont du mal à se concentrer. Maldoror... pardon, le Masque Blafard, est un acteur calamiteux, qui cabotine à outrance et qui, visiblement, s'en amuse. Après quelques minutes de conversation, il semble se lasser et, soudain, James Gordon se met à hurler. Ses mains saignent, des crevasses s'ouvrent dans son visage... En un clin d'œil, il tombe en morceaux. Visiblement, c'est très douloureux. (1d3/1d6 de SAN pour les spectateurs). Maldoror se tourne vers les autres, et murmure «à qui le tour?». Les autres acteurs s'égailent comme une volée de moineaux.

C'est le moment de mettre en scène une jolie partie de cache-cache dans les rues de la ville. Maldoror n'a pas envie de tuer tout le monde, et n'a liquidé Gordon que parce qu'il lui trouvait

S uite possible

Les méchants réussis ne meurent jamais tout à fait... Le corps de Maldoror est toujours sous Paris, couvert de serpents, de méduses et de champignons. Théoriquement, les Investigateurs l'ont détruit en tuant sa projection physique, mais il est tout à fait possible qu'il lui reste une étincelle de conscience. Selon vos plans, il peut l'utiliser pour reprendre sa carrière maléfique, ou pour contacter les personnages et les supplier de le détruire complètement. Le texte de *Rédemption* pourrait encore leur être utile. Une fois qu'ils auront compris comment l'utiliser, nos héros vont devoir se rendre à Paris, descendre très loin sous la ville et trouver Maldoror. Bien sûr, Hastur n'a pas envie qu'on casse ses jouets, et une horde d'adorateurs convergent vers les catacombes pour le protéger. Il est intéressant de noter que nous sommes, en 1969, exactement un siècle après que Lautréamont ait vendu son âme à Hastur. Si les Investigateurs ratent leur coup, on ne pourra pas tuer le comte avant 2069... et ce sont les arrière-arrière-petits-enfants des personnages qui hériteront de la corvée.

mauvaise haleine, mais les Investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir, et il n'hésite pas à tourmenter un peu ceux qui lui tombent entre les mains. Prolongez l'épisode tant qu'il vous semblera amusant.

Arrangez-vous pour qu'à, un moment donné, Silversmith se trouve face à face avec lui. Brusquement, Carla se matérialise à ses côtés. Maldoror s'approche, prêt à tuer... Si Silversmith l'attaque, ne vous embêtez pas à lancer les dés : il le tue, avec ou sans l'aide de Carla, comme leurs personnages respectifs étaient censés le faire. Ses derniers mots seront « merci et bonne chance ». Brusquement, tout devient très calme.

Et si... Silversmith n'ose pas attaquer Maldoror ?

Le PJ aura un réflexe de défense quand Maldoror l'attaquera.

Et si... les Investigateurs quittent la ville à ce moment-là ?

S'ils prennent la fuite, vous avez un superbe début de campagne tout prêt. Le Roi en Jaune est sur Terre, terré dans un coin perdu du Nouveau-Mexique, et prend des forces. Les Investigateurs ont quelques mois pour trouver un moyen de le renvoyer. Existe-t-il un exemplaire plus complet de *Rédemption* quelque part ?

À la cour du Roi en Jaune

Les nuages se mettent à bouillonner, le ciel se déchire, un vent brûlant souffle en rafales, sou-

Tristan Lhomme
et
Anne Vétillard

illustration : Éric Puech



levant d'immenses nuages de poussière. Les maisons semblent soudain plus hautes. La terre battue est remplacée par des pavés aux formes irrégulières, qui font mal aux yeux quand on les regarde de trop près. Soudain, venant du saloon, des hurlements retentissent dans toute la ville. Saville s'est écroulé près du bar. Son corps a monstrueusement enflé, et son visage est en train de changer. Les Investigateurs dont la SAN est inférieure à 30 (il y en aura sûrement) distinguent des flux d'énergie qui l'entourent comme un cocon, reliés à quelque chose qui vient du ciel. Les balles ne lui feront rien.

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour L'appel de Cthulhu

► James Saville, sorcier trop ambitieux

FOR 13 DEX 13 POU 16
CON 10 APP 13 INT 15
TAI 14 SAN 0 EDU 16
PdV 13

B/M Dmgs : 0

Compétences : Avoir l'air normal 20 %, Fanatisme glacial 80 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Terroriser son entourage 80 %.

Sorts : Flétrissement, Tourmenter, Invoquer/Contrôler Byakhee.

► Les bikers, sbires de Saville

De vagues satanistes sans grande imagination. Prenez les caractéristiques de Joey Larson, p. 183 des règles.

► Le Roi en Jaune, avatar d'Hastur

Voir p. 118 des règles.

La transformation de Saville va durer toute la nuit, ce qui laisse aux Investigateurs un peu de temps pour retrouver les autres acteurs s'ils le désirent, et surtout pour réfléchir. Il s'en trouvera bien un pour convaincre les autres de tenter de réciter *Rédemption* devant Saville, pour voir... L'effet est immédiat. Arrivés au terme de la première réplique, le groupe disparaît, et se retrouve au sommet d'une tour impossiblement haute, qui domine un lac de plomb fondu, sous la lumière rouge d'une étoile située à un gros paquet d'années-lumière de la Terre. Les PJ ne sont pas seuls. Il y a un trône surmonté d'un immense Signe Jaune sur cette espèce de terrasse. Il est occupé par une forme voûtée, drapée dans une robe à capuchon. Le Roi en Jaune est très occupé à transférer son essence vitale dans le corps de Saville, et ne sent même pas les attaques physiques des PJ. En revanche, si ceux-ci continuent à réciter *Rédemption*, il s'intéresse à eux. Son seul regard peut rendre fou, comme les Investigateurs vont sans doute le découvrir à leurs dépens. (Décomptez la SAN comme indiqué p. 118, mais n'appliquez les résultats qu'une fois le scénario terminé.) Des formes indistinctes, mais absolument horribles, commencent à se matérialiser au bord de la terrasse. Elles tendent des pseudopodes vers les Investigateurs, qui terminent de lire leur texte au moment précis où ils vont être attrapés.

Le décor bascule. Ils sont de retour dans le saloon, en compagnie d'un Saville complètement transformé et tout à fait mort. La ville est secouée par la plus gigantesque tempête qu'elle ait connue depuis un siècle, et les maisons s'effondrent comme des châteaux de cartes. Le saloon tremble, mais tient bon. A l'aube, le soleil se lève dans un ciel sans nuages. Il ne reste plus aux Investigateurs qu'à regagner la civilisation et à prendre leur retraite dans un endroit calme.

Et si... les Investigateurs se sont débarrassés de *Rédemption* ?

Après tout, ils sont tout à fait en droit de se méfier des cadeaux de Maldoror. Dans ce cas, vous pouvez décider qu'ils ont perdu la partie, ou estimer qu'à l'aube, lorsque sa transformation sera terminée, « Saville » sera encore un peu faible, et qu'il sera possible de l'abattre physiquement.

Conclusion

Si les Investigateurs s'en sont sortis vivants, ils méritent largement de récupérer 2d10 points de SAN. Mais ce n'est certainement pas terminé. Contrairement à beaucoup de Grands Anciens, Hastur a de la mémoire... Chaque année, au mois d'août, les personnages feront de terribles cauchemars, où le Roi sur son trône les menace de sa vengeance. Un jour ou l'autre, le culte d'Hastur tentera de mettre ses menaces à exécution. Ah, une dernière chose : si elle a survécu, la petite Galadriel fera une brillante carrière comme conceptrice de jeux informatiques. Son dernier jeu sur CD-Rom, *King of Fear*, sera... le dernier jeu à sortir sur CD-Rom. Le dernier jeu à sortir tout court, en fait... Car après, le Roi en Jaune régnera par réseaux informatiques interposés, et ce sera la fin du monde...

Dans la mesure où il est peu probable que vous ayez des Investigateurs en état de marche pour les années 60, pourquoi ne pas essayer nos prétirés ? Ils ont l'avantage d'avoir été pensés pour l'aventure...

Si vos joueurs ne désirent pas les utiliser, faites en sorte que leurs propres personnages s'en rapprochent.

Si besoin est, Adrian peut devenir Adrienne sans que le scénario en souffre.

Willard G. Silversmith,

52 ans

FOR 14 DEX 14 POU 13
CON 13 APP 15 INT 13
TAI 15 SAN 65 EDU 14
PdV 14

B/M Dmgs: +1d4

Armes: Coup de poing 55%, Revolver 30%.
Vous avez conservé le colt.45 argenté que vous aviez dans *La chevauchée sanglante*, mais il n'a jamais tiré que des balles à blanc.

Compétences: Art dramatique 55%, Baratin 45%, Conduire automobile 40%, Crédit 50%, Discrétion 20%, Droit 15%, Monter à cheval 50%, Psychologie 35%.
+ 150 points à répartir à votre guise.

Histoire personnelle: Vous êtes arrivé à Hollywood un peu avant la guerre. Vous étiez le genre de «beau ténébreux» dont les studios ont toujours besoin. Pendant toutes les années 40, vous avez joué les méchants officiers SS ou les espions nazis dans d'innombrables films

de propagande. Après la victoire, vous vous êtes reconverti dans le western, et votre carrière a connu ses plus beaux jours. Dans les années 50, vous avez tourné avec de vrais grands, John Wayne, Stewart Granger ou Ronald Reagan. Là



encore, vous faisiez merveille en pistoler sans scrupules, en tueur à gages ou en shérif corrompu.

Depuis quelques années, votre carrière fléchit de manière inquiétante, mais l'avenir ne vous effraie pas. Vous avez une grande maison à Beverly Hills, un compte en banque bien garni, une grosse voiture... Mais quand même, ça fait quatre ans que vous n'avez rien tourné, et ça vous manque. C'est pour ça que vous avez sauté sur l'offre de von Scelzin, même si honnêtement, ce truc s'annonce comme un futur beau désastre.

Rôle: Vous jouez Neville, le révérend. Ce vieil homme dur et cupide est un parent éloigné, mais il veut sa part d'héritage, comme les autres.

Citation typique: «Écoute, mon bonhomme, quand tu auras roulé ta bosse pendant vingt ans, tu reviendras me voir. Évidemment, moi, à ce moment-là, j'aurai cinquante ans de métier, et j'aurai encore des trucs à t'apprendre.»

Petite faiblesse: L'alcool. Ce tournage est abominable, et un coup de bourbon de temps en temps, ça aide à tenir le coup.

James C. Karwitz,

24 ans

FOR 12 DEX 14 POU 16
CON 14 APP 14 INT 15
TAI 11 SAN 64 EDU 15
PdV 12

B/M Dmgs: 0

Armes: Arts martiaux 30%, sp., Coup de poing 60%, 1d3.

Compétences: Art dramatique 50%, Bibliothèque 30%, Conduire automobile 45%, Crédit 25%, Histoire 30%, Grimper 50%, Persuasion 45%, Médecine 30%, Trouver objet caché 40%.

Langues: Espagnol 50%, Français 25%.

+ 150 points à répartir à votre guise.

Histoire personnelle: Vous êtes né à Los Angeles, d'un père producteur et d'une mère actrice. Cela aurait pu vous ouvrir des portes, mais vous avez tenu à vous faire un nom tout seul. Vous avez obtenu votre premier rôle à l'âge de seize ans et, depuis, vous avez multi-

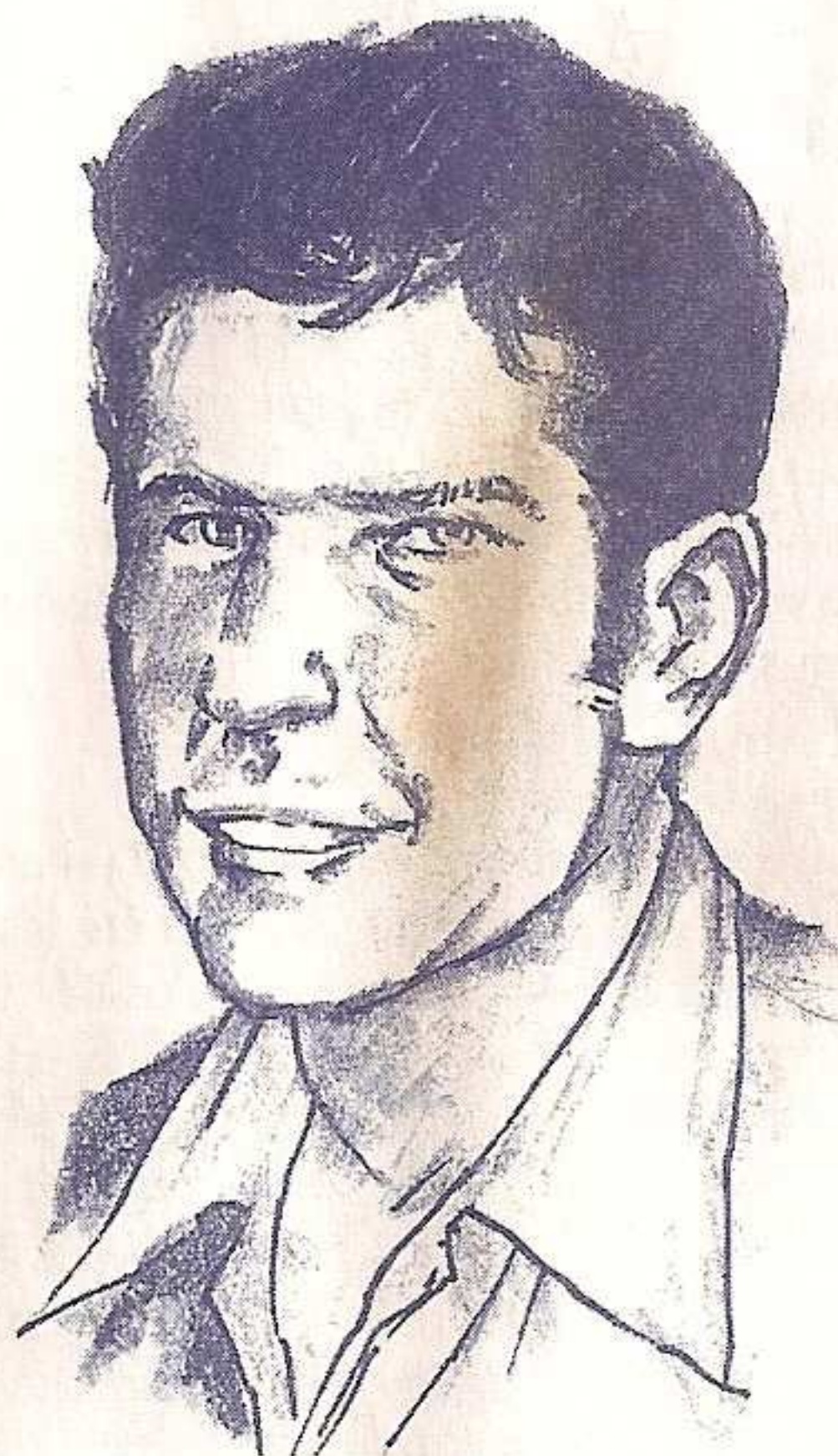
plié les apparitions à droite et à gauche, tout en suivant sans conviction de vagues études de médecine. Vous avez accepté l'offre de von Scelzin avec enthousiasme. Le côté expérimental du tournage vous a tout de suite séduit. Cela dit, vous êtes assez lucide pour vous rendre compte que l'affaire est mal engagée. Les autres acteurs n'apprécient pas du tout leurs conditions de travail, et von Scelzin ne fait rien pour les motiver.

Vous vivez dans un deux-pièces, assez loin au sud d'Hollywood, avec Sarah, votre petite amie. Elle est décoratrice, ne travaille pas sur le film, et vous êtes très amoureux l'un de l'autre. En fait, vous envisagez de l'épouser lorsque le film sera terminé.

Rôle: Vous jouez Arthur, le fils préféré. Von Scelzin vous l'a présenté comme un immonde salaud prêt à tout pour récupérer l'héritage mais, jusqu'ici, il ne vous a rien fait faire de bien terrible, à part causer interminablement avec les autres protagonistes.

Citation typique: «Non, ça ne va pas ! J'étais mécanique, sans âme ! Je suis sûr que je peux faire mieux. On la refait ?»

Petite faiblesse: Meticuleux. Vous êtes le genre d'acteur qui passe une nuit blanche avant de venir tourner les scènes où son personnage a l'air fatigué.



Jeanette Steling,**22 ans,
starlette**FOR 9 DEX 14 POU 14
CON 14 APP 15 INT 15
TAI 9 SAN 70 EDU 12
PdV 11

B/M Dmgs : 0

Armes : Arme de poing 30%, Fusil 35% (votre papa, qui a fait la guerre en France, vous a donné des leçons).**Compétences :** Art dramatique 45%, Baratin 30%, Conduire automobile 25%, Crédit 25%, Grimper 50%, Écouter 35%, Nager 40%, Persuasion 40%, Photographie 40%, Psychologie 50%, Suivre une piste 20%.
+ 150 points à répartir à votre guise.**Histoire personnelle :** Vous vous appelez en réalité Marsha Carter, et vous êtes née dans les profondeurs du Kansas rural, dans une famille de fermiers bornés et bigots. Bien sûr, vous n'y êtes pas restée. Au lycée, vos petits amis vous ont suffisamment répété que vous ressembliez à Grace Kelly pour que vous sachiez exactement où aller une fois majeure.
Le jour de vos dix-huit ans, vous avez pris le bus pour la Côte ouest, vers Hollywood et la

fortune! Tout ne s'est pas passé exactement comme prévu mais, dans l'ensemble, vous êtes sur la bonne voie, après un long détour comme serveuse dans un bar du centre-ville, et des cours du soir en art dramatique. Vous avez réussi à faire disparaître votre accent du Midwest, même s'il a tendance à revenir lorsque vous êtes énervée.
Vous avez passé d'innombrables auditions, décroché quelques petits rôles et repoussé les



avances d'un bon nombre de salopards qui ne voulaient vous faire travailler que si vous passiez par leur chambre à coucher. Vous n'êtes pas spécialement une fille facile, mais beaucoup de producteurs ont tendance à penser le contraire. De ce côté, von Scelzin a été on ne peut plus correct. Le côté incohérent du script et les conditions de tournage bizarres ne vous énervent pas vraiment. Vous vivez tout ça comme un feuilleton, en attendant la suite au jour le jour. Le film risque d'être très bizarre, mais c'est un moyen comme un autre de se faire connaître!

Rôle : Vous êtes Camilla, la fille cadette. Vous aimez bien cette petite garce. Se sentant trop faible, elle fait d'énormes efforts pour se trouver des alliés qui l'aideront à s'emparer de l'héritage.**Citation typique :** « Comment ça, on la refait? Encore! C'est la dixième fois! On était tous très bien! J'en ai marre! » (jette son texte par terre, le piétine et sort en claquant la porte.)**Petite faiblesse :** Colérique. D'accord, vous n'êtes pas encore une star. Et alors? Cela ne vous empêche pas de faire des caprices comme si vous étiez Marilyn Monroe en personne. Dans la mesure où vous êtes quelqu'un de plutôt gentil, tout le monde vous aime bien, et on finit toujours par vous pardonner vos emportements.**Adrian Lupoff,**
26 ansFOR 14 DEX 15 POU 12
CON 12 APP 16 INT 14
TAI 14 SAN 55 EDU 15
PdV 13

B/M Dmgs +1d4

Compétences : Art dramatique 60%, Baratin 40%, Crédit 30%, Mécanique 40%, Occultisme 35% (amateur peu éclairé), Premiers soins 50%, Suivre une piste 30%, Trouver objet caché 50%.
Langues : Allemand 30%, Français 40%.
+ 150 points à répartir à votre guise.**Histoire personnelle :** Vous venez d'un bled sans intérêt du Sud. Vos débuts ont été laborieux, et vous n'avez survécu que grâce à un tas de petits jobs, de pompiste à ambulancier en passant par représentant en aspirateurs et, brièvement, détective privé. En fait, c'est votre premier rôle au cinéma. Jusqu'ici, vous avez fait carrière à la télévision. En dépit de plusieurs apparitions dans diverses séries télé sans intérêt, vous n'arriviez pas à percer, et l'essentiel de

vos revenus provenaient de publicités pour un dentifrice. Ce tournage est une occasion unique de se faire un nom... ou, du moins, vous en étiez persuadé lorsque von Scelzin vous a contacté. Vous êtes en train de vous rendre compte, non sans amertume, que c'est bien parti pour être un désastre, et que vous allez bientôt recommencer à sourire comme un crétin face à une caméra de télé, avec un publicitaire idiot pour vous donner des conseils. Dans un coin de votre tête, une petite voix vous dit que de toute façon, vous n'êtes bon qu'à ça...

Vous êtes très désireux de bien faire, mais vous n'êtes pas du tout certain d'être à la hauteur. Tout le monde vous intimide, y compris Silversmith, qui est peut-être un vieil ivrogne teigneux, mais qui a tourné avec de vraies célébrités.

Rôle : Thomas, le fils de l'oncle Walt. C'est une lavette, une nouille, un détreus... et vous avez du mal à vous rendre aussi abject.**Citation typique :** (silence).**Petite faiblesse :** Peu sûr de vous. La télé, c'est sympa, mais les vrais acteurs font du cinéma. Et là, vous tournez un vrai film, avec de vraies célébrités... et vous vous sentez un peu hors de votre élément.

Dans la vie, il y a des règles aussi (mais elles ne se voient pas!)

Résumé des épisodes précédents.

Notre « héros » essaye de trouver des arguments pour définir le jeu de rôle, première étape avant de mieux le faire connaître. Guidé par la jeune Fenille de thé, il rencontre un apprenti philosophe chinois (CB 99 et 100), un éducateur social (CB 101), un créateur de jeu (CB 102), des joueurs en quête de club (CB 103). Il retourne voir le philosophe chinois (CB 104 et 105) avant de rejoindre Fenille de thé au Salon des jeux.

Porte de Versailles. Jeudi 11 avril. Je fais la queue à l'entrée du Salon de la maquette et du modèle réduit, qui est aussi le Salon des jeux.

Houlà ! 63 francs ! Pas question de revenir une deuxième fois, j'espère que Fenille de thé sera bien là. Nous nous sommes donné rendez-vous devant le stand Risk où, paraît-il, des animateurs sont déguisés et font une partie de ce jeu de société en grande taille.

Je rentre. Après avoir dépassé

les stands Othello et Playmobil, j'aperçois Fenille de thé, en discussion avec un couple d'une vingtaine d'années. Lui est plutôt décontracté, en jean, cheveux mi-longs et barbe naissante, légèrement voûté, comme si sa grande taille le gênait. Elle est toute en jambes, qu'elle montre ostensiblement puisque sa mini-jupe fait à peine deux paumes de haut. Ses cheveux bruns, qui tombent sous ses épaules, encadrent un visage où apparaissent deux grands yeux verts et une bouche alternativement souriante et boudeuse. Fenille de thé m'aperçoit, me fait deux gros bisous et me présente le couple : « Fabrice et Sylvie, deux amis. Fabrice fait un peu de grandeur-nature et Sylvie travaille dans la pub. On fait du taekwondo ensemble. Je les ai invités à venir voir le salon avec nous. »

Ils me serrent la main bien poliment.

« Allez-y, on vous suit ! lance Fenille de thé. Alors, comment se sont passés tes entretiens ? me demande-t-elle. Des rencontres intéressantes ? »

Pendant que je lui raconte mes cogitations des derniers mois, nous passons entre les stands des éditeurs. Un phénomène étrange se déclenche à quelques mètres devant nous. Les exposants semblent à chaque fois marquer un temps d'arrêt dans leurs conversations, jettent un œil hagard vers Fabrice et Sylvie, puis replongent dans leur discussion.

Lors de notre deuxième passage, le phénomène se reproduit, quoique plus discret (de la part des exposants). Fenille de thé va à chaque fois au comptoir, et jette un œil négligeant sur les nouveautés. Quelques échos de discussions entre vendeurs et acheteurs, des réflexions entre éditeurs (sur les stands), des phrases entre joueurs (dans les allées) nous parviennent aux oreilles.

« Nous ne faisons pas de démonstrations de jeu de rôle cette année. Mais voulez-vous essayer "Elixir" ou "Il était une fois", ce sont deux excellents jeux de société, simples et rapides. »

— Il paraît que le marché du jeu de rôle s'effondre. C'est de la faute aux jeux de cartes.

— Moi je suis sûr que la profession devrait se serrer les coudes, et se rendre compte qu'il y a en une révolution. On ne joue plus à ces vieux jeux débiles comme "AD&D". Ceux qui ne voient pas que le jeu de rôle a évolué sont des dinosaures en voie d'extinction.

— Eh, tu as entendu, il paraît que Wizards of the Coast se paye TSR. Tu t'imagines, "Donjons" racheté par "Magic". Tu crois qu'"AD&D" va continuer ?

— On en a rien à foutre, de toute façon j'ai jamais joué à "AD&D". C'est nul. Enfin j'ai quand même commencé par ça, mais parce qu'il y avait rien d'autre.

— Onais, c'était crétin. Mais on se marrait quand même bien. Tu te rappelles la fois où...

— Vous vendez à part les dés pour le nouveau "Formule Dé" ? Non ? Ah, il y a un double plateau aussi ! Bon, je vais voir !

— Waouh superbe "Dark Earth" ! Et ça tourne sur quoi ? Ah c'est la version jeu de rôle papier ! Hum je vais réfléchir, mais c'est super beau !

— Pour tourner la roue et gagner des cartes "Magic" ? Il faut assister à une démonstration avant et montrer le petit papier que l'on va vous donner !

— Ah ! Il n'y a plus de place pour les démos ici ? "Simulacres" ou "Basic", c'est pas important, c'est pour jouer. Non ? Ça fait chier, je viens du stand MultiSim et pour "Dark Earth" aussi c'était plein. Bon je vais aller voir chez Hexago pour "Vampire". Putain, 63 balles et on joue même pas !



— Y a plus d'argent chez les joueurs, c'est pour ça qu'ils n'achètent plus de jeux de rôle. Et les boutiques non plus, elles ne commandent plus !

— Non, il n'y a pas de tournoi "Magic". Il faut que vous alliez au Pro Tour. Attention, les places sont limitées. Il n'y en aura pas pour tout le monde.

— Le stand Games Workshop ? Ils font une convention de leur côté dans un mois. Mais il fallait s'inscrire et je crois qu'il n'y a plus de places.

— Dites, ça sort quand la suite de "Réseau divin" ? Vous allez faire des campagnes de Donj' de haut niveau ? »

Un peu plus tard, nous prenons congé de Fabrice et Sylvie, Fenille de thé m'attire vers les maquettes où nous cherchons un vendeur Hâagen-Dasz sans succès. Nous décidons alors d'aller voir ce fameux Pro Tour de Magic. Dans le métro, je questionne Fenille de thé sur ses activités de fin 1996. Elle élude soigneusement le sujet en me parlant littérature, théâtre et cinéma...

... Au Cirque d'Hiver, c'est un peu la cohue, entre la queue pour les dédicaces, les tournois dans la salle du fond, les vendeurs de cartes aux tables hautes du bar. Seule l'arène principale, avec les participants au grand tournoi du Pro Tour, semble un peu plus calme. C'est quand même 20 francs l'entrée, ce qui commence à faire cher la journée. Il n'y a pas forcément plus de monde qu'au Salon, mais ça s'agite nettement plus...

... Un peu plus tard, à la terrasse ensoleillée d'un café je sirote une menthe à l'eau tandis que Fenille de thé déguste un verre de bordeaux.

« Alors Axel, que penses-tu de notre journée ? »

— Oh, je ne sais pas trop. Visiblement les éditeurs de jeux de rôle ont plutôt le moral en berne. Mais je ne suis pas vraiment sûr que ce soit la faute du marché, comme ils semblent le dire. On rencontre des joueurs de cartes, de jeux de société, partout. Et ils dépensent pas mal aussi ! C'est surtout l'enthousiasme qui a l'air de manquer, et ça se répercute des éditeurs aux créateurs, des créateurs aux joueurs. En fait, ce qui manque, c'est le plaisir de jouer, purement et simplement. Regarde, quand un jeu amuse les joueurs, ils l'achètent en masse !

— Et ? Ça viendrait de quoi ?

— Je sais pas ! Les joueurs qui vieillissent ? On peut-être simplement le jeu qui devient trop intellectuel. On doit lire des tas de règles, des histoires compliquées. Il y a des secrets sans arrêt. Et puis il n'y a plus d'aventure, on ne raconte plus ses exploits, mais la genèse de son personnage. Je me demande finalement si le vieux salle-monstre-trésor n'avait pas quelques avantages ?

— Euh !, là je ne sais pas. Je n'ai vraiment joué que cinq ou six fois. Mais ce n'est pas en échangeant quelques arguments autour d'une table que tout cela va changer. Allons plutôt profiter de ce soleil, sur les bords de la Seine. On réfléchira à tout ça la prochaine fois ! »

À suivre

Axel Triaud

L'après Endor Background de transition





La guerre des Étoiles, c'est avant tout une trilogie cinématographique dont l'univers extrêmement vaste permet à peu près tout et n'importe quoi en terme de background. Les suites littéraires de *Star Wars* entraînent cependant le changement quasi complet de ce dernier, la situation politique de la galaxie ayant été proprement inversée lors de la bataille d'Endor. Et à l'usage, les MJ ont pu constater qu'il n'était pas du tout évident d'assurer sereinement la transition entre la Rébellion de Lucas et la Nouvelle République de Zahn. Que se passe-t-il dans la galaxie durant cette période charnière de cinq ans ?

L'Empire : Vae victis...

De nombreuses unités impériales, déjà durement touchées par la propagande rebelle et par les atrocités commises au nom de l'Empire, se dissolvent purement et simplement. En effet, la plupart des soldats impériaux étaient plus ou moins enrôlés de force. La stratégie de l'Empire pour s'assurer la loyauté de ses hommes est bien connue : c'est un subtil mélange de propagande, de terreur et de politique dite du « bâton et de la carotte ». L'Empire s'étant effondré, la plupart des soldats désertent et rentrent chez eux. De plus, la fidélité de bon nombre d'officiers n'était acquise que grâce à l'importance politique accordée à l'armée par Palpatine. Hors, au fil du temps, nombreux sont les cadres qui ont pu remarquer l'incohérence et surtout l'aspect de « caste » instauré par Palpatine : inégalité en traitement et en hommes entre l'armée et les troupes d'élite (les Stormtroopers...), limogeages injustifiés lors de défaites imputables aux erreurs du haut commandement, obligation d'allégeance à des moffs plus ou moins compétents, etc. D'où des revirements de bord assez spectaculaires. Enfin, profitant de leur position de force, de nombreux membres de l'armée se sont livrés à des exactions sur les populations, ainsi qu'à de véritables trafics clandestins. Les autorités militaires s'attachant désormais à la fidélité des populations, un véritable déluge de protestations et d'accusations oblige les plus compromis à disparaître rapidement... Tout cela conduit à des mesures extrêmement sévères et à une purge à grande échelle instaurée par les ultra du COMPNOR sous la tutelle de lord Torbin. Parallèlement à cette vague de désertions, on sait que le culte du Chef est très important dans l'Empire, et ce à tous les échelons de la hiérarchie. Un bon chef, magnanime et paternaliste, ne peut qu'être suivi par ses troupes, surtout si les faits tendent à démontrer qu'il a toujours agi au mieux des intérêts de ses subordonnés. D'où la constitution d'une multitude de micro empires. Disposant d'un arsenal militaire important, ils forment autant de petites poches de résistance, allant d'un système à un secteur spatial, qui empêchent une progression rapide des troupes néo-républicaines. Aussi étonnant que cela puisse paraître, les Impériaux ne font pas grand cas de ces sécessions et ferment même les yeux sur les trafics inévitables qui en découlent (en les favorisant au besoin...). Ils entendent bien, à terme, remettre de l'ordre dans ce

capharnaüm une fois la situation rétablie. C'est pourquoi le BSI entreprend une vaste opération de noyautage au sein des états-majors de ceux que l'on appelle les Seigneurs de guerre.

Mais la bête vit encore...

Cependant, la majorité des troupes reste encore fidèle à l'Empire et accepte l'autorité d'un Grand Conseil dirigé par Ars Dangor qui a récemment remplacé le grand vizir impérial Sate Pestage, victime de « problèmes de santé dus à son grand âge ». Ce Conseil est basé sur Coruscant qui est devenue en quelques mois un véritable bunker. L'état d'urgence et le couvre-feu y ont été déclarés dès l'officialisation de la mort de l'Empereur. Il est bien évident que les meilleures troupes de l'Empire sont là et que l'équipement a de quoi faire rêver Bernard... Bref, tout indique que le délégué militaire pour le Noyau central, lord Shadowspawm, se prépare à un siège de longue durée. A cette fin, plus de la moitié des forces navales impériales encore fidèles y a été redéployée. La plupart des systèmes protégés disposent de moyens de construction et de réparation de vaisseaux, d'une industrie lourde entièrement dédiée à la machine de guerre et de nombreux mondes agricoles surexploités au mépris total de l'environnement. Et plus le temps passe, plus les mesures de sécurité se renforcent : forte concentration de troupes et de moyens, nombreux vaisseaux de guerre patrouillant en permanence autour des installations vitales, contrôle (arraisonnement et fouille) systématique du trafic stellaire, politique de « terre brûlée » lors des évacuations, esclavage à grande échelle... En dehors des mondes du Noyau, le Conseil n'a pas estimé qu'une présence massive s'imposait. Conscient de ses limites, il préfère déléguer la gestion de ses mondes à de petits groupes encore fidèles, avec juste un ou deux destroyers par système. Seul mot d'ordre : ralentir la progression républicaine par une politique de terre brûlée et de replis en bon ordre par vagues successives jusqu'à un lieu propice à une contre-attaque. Seules exceptions à cette politique, les mondes natus de certaines des grandes figures de la Rébellion : une vingtaine de planètes sont devenues de véritables enfers, soumises aux redoutables Légions noires dirigées par le sinistre haut inquisiteur Tremayne (voir *Fragments de la Bordure extérieure*). Le Grand Conseil espère

ainsi influencer le Conseil de la Nouvelle République tout comme Tarkin l'avait fait avec Alderande.

Pour le reste, le Grand Conseil a ordonné la libération de tous les pirates et autres coupe-jarrets détenus dans ses prisons à la seule condition qu'ils harcèlent la Nouvelle République. Les voies de communication interstellaires sont ainsi devenues de véritables foyers criminels en tout genre. De plus, ces « alliés », quoique peu fiables, se font un plaisir de renseigner le BSI sur ce qu'ils observent car l'Empire continue à bien payer. Plus subtil encore, le Grand Conseil, lorsque sa position ne lui permet plus de contrôler un système, prend des contacts avec les forces qui jadis lui étaient opposées afin de leur proposer purement et simplement l'autonomie. Habilement menées, ces tractations permettent de renforcer le chaos qui règne au sein de la Nouvelle République, d'autant que les agents impériaux se font régulièrement passer pour des délégués de Mon Mothma...

La Nouvelle République : des luttes intestines...

Un mois après la victoire d'Endor, la Rébellion est dissoute au profit d'une Nouvelle République. Mon Mothma en devient la première présidente, ce qui n'est pas pour plaire à tout le monde. Sans trop rentrer dans les détails, signalons deux attitudes remettant en cause l'harmonie du gouvernement.

Tout d'abord, certains membres du Conseil, par jalousie ou ambition personnelle, n'acceptent pas les structures mises en place. Non pas sur le principe même de la Nouvelle République, mais sur la valeur de leur représentativité respective au sein du gouvernement et du sénat. Les Bothans, par exemple, s'estiment dans leur droit en demandant la constitution d'un comité directorial au sein du sénat reposant sur le « droit des morts ». Mais alors, que dire de la prépondérance que devraient avoir les représentants d'Alderande dans ce comité?... De même, les postes clés du gouvernement sont, toujours aux dires des grincheux, injustement répartis (voir le conflit Calamariens/Bothans de la trilogie Zahn...). Ensuite, la nomination même de Mon Mothma est controversée car d'aucuns estiment que son accession au pouvoir va à l'encontre des leçons de l'Histoire. Car finalement elle suit les traces de Palpatine : sénatrice, présidente...

Petit détail renforçant la suspicion : la plupart des membres importants du gouvernement sont de sa tendance... Enfin, cette nomination est durement critiquée par de nouvelles personnalités revenant sur le devant de la scène politique après avoir, elles aussi, lutté contre l'Empire sans pour autant adhérer à l'Alliance. Témoignage, le sénateur Bel Iblis (trilogie Zahn)...

Ces réticences trouveront une solution provisoire dans la création d'un Conseil restreint (voir *Guide de la Nouvelle République*) visant à assurer la continuité de l'État en attendant des élections générales. Il forme un véritable comité de crise au sein duquel les rancœurs et les luttes de pouvoir pèsent beaucoup sur les décisions à prendre...

Une rébellion, des rebelles...

Si le but commun des Rebelles était bien le renversement de l'Empire, il est illusoire de s'imaginer que les différentes entités composant l'Alliance furent unies. Témoignage, la situation du secteur Atrivis (page 9 du *Guide de l'Alliance rebelle*). Si la lutte commune a bien entendu pu atténuer un certain nombre de rancœurs, les vieilles querelles ne tardent pas à ressortir...

De plus, si chaque mouvement proclame haut et fort son attachement à la liberté de son monde, rien ne laisse supposer qu'un gouvernement de coalition va naître sur chaque monde à la suite de la victoire. Le risque majeur est de voir les anciens compagnons de lutte se retourner les uns contre les autres dans un climat d'insurrection révolutionnaire visant à s'approprier le pouvoir. En d'autres termes, les risques d'avènement de dictateurs locaux sont sérieux. Et c'est un point sur lequel le Conseil impérial joue beaucoup. Pire, à plus grande échelle, un monde redevenu libre va-t-il accepter d'adhérer à la Nouvelle République? Le secteur de Sluis abritant d'impressionnantes docks de construction navale en est un exemple typique : trop éloigné des mondes du Noyau, l'Empire n'y a pas concentré de forces importantes. Or, ce secteur n'a pas véritablement subi les exactions de l'Empire qui fut, et demeure encore, son principal employeur. Le Congrès sluisien est donc très indécis, certaines factions prônant même l'attentisme en vue de rallier au dernier moment le vainqueur du conflit...

Une situation militaire délicate...

En plus de se défendre des insinuations perfides de la faction bothan (voir trilogie Zahn), l'amiral Ackbar a fort à faire. Tout comme le Conseil impérial, il doit faire face à une hémorragie, certes moins importante, mais réelle de ses effectifs. La guerre étant terminée, de nombreux combattants se considèrent, eux aussi, comme démobilisés et « rentrent au pays ». Certes, la victoire a galvanisé un certain nombre de jeunes recrues ou de « rebelles de la dernière heure » et un nombre appré-



ciable de déserteurs impériaux rejoignent l'armée républicaine. Mais si la lutte continue, force est de constater que le cœur n'y est plus vraiment. Effet paradoxal, la mort de l'Empereur a signifié pour beaucoup la fin du combat. Ackbar doit donc réorganiser une armée régulière, ce qui pose de nombreux problèmes. Le principal provient du fait que les forces de l'Alliance se décomposent en deux groupes distincts :

— « L'armée de l'Alliance », composée d'unités ayant combattu pour la restauration de la liberté au travers de l'ensemble de la galaxie. C'est principalement là qu'interviennent les PJ, en tant qu'éléments détachés d'unités plus importantes pour des missions individuelles épisodiques.

— Les Forces de Résistance planétaire. Ce sont des groupes de combattants locaux composés d'indics ou de « maquis ». Ce sont eux que les PJ contactent lors de leurs missions. Or ces derniers, de par leurs activités, leurs structures et leurs moyens, sont extrêmement difficiles à intégrer dans une armée régulière. Ils n'ont pas à proprement parler d'état-major constitué et les hommes sont regroupés en cellules sous-équipées fonctionnant sous l'autorité d'un chef charismatique dont les réelles compétences restent à démontrer. Quant à imposer une autorité venant d'on ne sait où...

Mais l'érosion de la volonté de combattre des hommes, ainsi que la difficulté de créer une armée efficace et cohérente, n'est rien comparée à la situation sur le terrain. La principale force de l'Alliance résidait dans l'extrême mobilité de sa flotte. La situation a maintenant bien changé. La retraite est terminée et l'heure de la reconquête a sonné. Or la stratégie mise au point par le Conseil impérial est terriblement efficace. De nombreuses poches de résistance apparaissent et un conflit de type guérilla, jusqu'à présent en faveur de l'Alliance, se dessine. Les voies de communication sont harcelées par les pirates, les points stratégiques défendus de plus en plus âprement au fur et à mesure de la progression vers les mondes du Noyau, et les nécessités humanitaires de prendre en charge les planètes libérées sont de plus en plus lourdes.

La famille de l'Empereur

On ignore à peu près tout de l'origine de l'Empereur et de ses relations familiales. Cependant, au fil des suppléments et des suites romanesques, quelques éléments apparaissent par-ci par-là : si l'on en croit la série des *Star Wars Junior* (Pocket Junior), l'Empereur a un fils légitime, Triclops. On ignore tout de sa mère, mais la présence d'un œil derrière sa tête (!) laisse à penser qu'elle n'était pas humaine. Le Conseil impérial le considère comme un doux dingue bien incapable de régner...

Barbara Hambly, dans son roman *Les enfants du Jedi* s'est aussi intéressée au sujet. On de ses personnages, le jeune Irek, fort habile dans le domaine de la Force au point de contrôler les machines, serait le fruit des amours illégitimes de Palpatine avec une courtisane de la cour, Roganda Ismaren. Enfin, un petit dialogue sibyllin dans le roman *La trêve de Bakura* de Kathy Tyers révèle l'existence d'une petite-nièce de l'Empereur, Ederlathh Pallodipes, ultime héritière légitime du trône de Palpatine. Certains généraux voient en elle la dirigeante d'une monarchie parlementaire pouvant réconcilier Républicains et Impériaux. Un futur roman ?

Les Prophètes du Côté obscur

C'est en fait un groupe de « pseudo » Jedi noirs, au demeurant fort peu dangereux, qui se servent de la Force pour masquer de banales opérations d'espionnage et d'enquête. Palpatine les utilisait surtout pour leur vaste réseau interplanétaire d'indics. Rien à voir donc avec le redoutable Cercle noir décrit dans les BD *Dark Empire*. Néanmoins, avec un minimum de bricolage, les Prophètes peuvent tout à fait convenir comme « grands vilains » dans votre campagne...

Que faire dans de telles conditions ?

Lancer une série d'offensives éclairs en direction du Centre en contournant les points de résistance au risque de voir les lignes de ravitaillement coupées ?

Ou au contraire, progresser lentement en réduisant une à une les poches au risque d'affronter à terme un ennemi puissant et bien retranché avec des troupes passablement épuisées par les conquêtes successives ?

Problème d'autant plus délicat à résoudre qu'à l'annonce de l'arrivée des troupes néo-républicaines, de nombreuses planètes se révoltent, au risque d'un bain de sang.

Et des problèmes économiques et financiers !

Cette situation d'insurrection populaire entraîne, en plus de la quasi-obligation d'une intervention militaire de soutien (et donc de l'amenuisement progressif des forces disponibles), un certain nombre de problèmes économiques.

On l'a vu, la politique jusqu'au-boutiste du Conseil impérial impose aux planètes encore occupées un pillage en règle de leurs ressources. Passé les quelques jours d'euphorie due à la libération, les problèmes de la vie quotidienne rejaillissent : il faut manger, se loger, se vêtir, se soigner. A la Nouvelle République incombe donc le devoir d'aider des populations libérées, mais démunies, et cela au détriment des forces combattantes...

Pour cela, elle doit donc se doter de moyens lui permettant d'acheter ce dont elle a besoin. D'où l'instauration d'une nouvelle monnaie que les différents acteurs économiques ont d'autant plus de mal à accepter que l'Empire ne se prive pas de la dévaloriser en inondant la galaxie de fausse monnaie tout en continuant à acheter avec des Crédits impériaux. Pire encore, les alliés économiques d'hier commencent, bien légitimement, à réclamer le remboursement des sommes fabuleuses prêtées à la Rébellion. La « planche à crédit » tourne donc à plein rendement, entraînant une vertigineuse spirale d'inflation et de spéculation pour le plus grand bonheur des trafiquants qui se font de véritables fortunes. Quant aux fournisseurs « honnêtes », il est somme toute bien naturel qu'ils se tournent vers des « valeurs » sûres telles que l'or ou l'iridium... Ce qui entraîne, bien évidemment, un regain de contrebande et de marché noir.

Tout cela conduit le Conseil restreint à une politique de planification des ressources de grande ampleur qui n'est pas du goût de tout le monde.

D'une part, Ackbar se lance dans une lutte acharnée contre les pirates et les contrebandiers. Cette attitude déclenche une lutte terrible, privant la Nouvelle République de substantielles sources d'approvisionnements. Cette crise atteint son apogée lors de la démission spectaculaire du général Solo du gouvernement, ruinant ainsi toute crédibilité du nouvel État face aux « libres entrepreneurs ». D'autre part, se pose le délicat problème des corpos « collaborationnistes ». Palpatine s'était attiré les bonnes grâces de la plupart des grands acteurs économiques en autorisant notamment la constitution d'un secteur corporatiste, vaste portion d'espace sous contrôle direct des corpos. Faut-il « nationaliser » ce secteur (au risque de déclencher une aide jusqu'au-boutiste des industriels à l'Empire)

ou au contraire agir comme si de rien n'était (attitude moralement indéfendable) et bénéficier ainsi d'une machine productive bien huilée ?

Bref, le chemin est encore bien long avant la réalisation des principes fondamentaux de la vibrante Déclaration de la Nouvelle République. Fort heureusement, un certain nombre d'événements vont faire évoluer les choses durant ces cinq années charnières de l'histoire de la galaxie...

Les événements « historiques »

Quelques mois après Endor, l'ensemble de la galaxie affronte les Ssi-Ruuk, une race expansionniste qui profite du chaos général pour annexer une partie des territoires extérieurs (roman *La trêve de Bakura* de Kathy Tyers). La Nouvelle République et un certain nombre de forces impériales s'unissent donc afin de les repousser, faisant fi des animosités d'hier. Au-delà d'une simple alliance, cette « union » fait naître chez beaucoup une prise de conscience collective (l'union fait la force...) et conduit, un an plus tard, à une entrevue diplomatique entre une amirale impériale, Belt Oxtroe, et la Nouvelle République afin de fonder une monarchie parlementaire, en échange d'une amnistie générale pour l'armée. Cette proposition reste sans lendemain...

Parallèlement, la situation politique de l'Empire se détériore sérieusement à la suite d'une tentative de prise de pouvoir par les Prophètes du Côté obscur (romans de la série *Star Wars Junior* de P. et H. Davids) dont le point de départ est le « tragique accident » qui coûtera la vie à lord Torbin lors d'un voyage à Weeden. Il est de notoriété publique qu'une des composantes de l'autorité de l'Empereur reposait sur le Côté obscur de la Force, chose mal comprise par les militaires. Pour beaucoup, la chute de l'Empire a tout simplement été causée par ces prétendus mystiques ! Or, l'Empereur avait institué un Conseil d'adeptes de la Force appelés les Prophètes. Pour reprendre le pouvoir, ces derniers tentent donc de légitimer un homme, Trioculus, en prétextant qu'il est le fils de l'Empereur. S'il est vrai que Palpatine a bien une descendance (voir encadré), il n'en demeure pas moins qu'il s'agit là d'une imposture. La découverte de celle-ci va discréditer la seule force susceptible de véritablement redresser l'Empire...

Onze des douze grands amiraux de l'Empire vont alors tenter de prendre le pouvoir, chacun pour son propre compte. Une guerre intestine va alors commencer, la Nouvelle République progressant de plus en plus vite jusqu'à Coruscant devenu un amas de ruines. Cinq ans après Endor, le drapeau de la Nouvelle République flotte enfin sur l'ancien palais de l'Empereur. C'est alors que le mystérieux amiral Thrawn entre en scène...

Philippe Rat

illustration : David Cochard

Instantanés Casus

Quelques idées de scénarios pour faire naviguer des PJ dans cette époque troublée.

- La République charge les personnages de retrouver le moff Garnaël, coupable de « crimes contre la galaxie ». Ce qu'ils ignorent, c'est que l'Empire le recherche aussi car il s'est enfui avec une somme très importante...

- La République désire en savoir un peu plus sur les mystérieux agresseurs de Bakura. Une mission d'exploration est donc organisée.

Le *Truce at Bakura Sourcebook* vous donnera toutes les indications nécessaires pour organiser une bonne petite campagne à la *Star Trek*...

- Il faut convaincre les dirigeants d'un système d'adhérer à la Nouvelle République. Une mission diplomatique est donc mise en place. Inspirations : la trilogie corellienne d'Allen (Pocket) pour les dissensions « ethnologiques » entre races ou le scénario *Statue Quo à Sluis Van* paru dans le CB n° 89 pour le côté diplomatique.

- La planète Corwell, à l'approche des troupes néo-républicaines, envisage de se soulever contre l'Empire. Les PJ, mandatés par le Conseil restreint, sont envoyés sur place pour en dissuader les chefs de la résistance locale. Les événements se précipitent, intrigues politiques sur fond d'insurrection populaire et de répression sanglante. Une campagne aux relents prononcés de *Paris brûle-t-il*...

- Le secteur de Mallarm, stratégiquement très important, connaît depuis peu une vague de crimes et de piraterie. Cinq grands criminels se sont en effet associés pour semer le trouble et la terreur. Ils agissent en fait sous les ordres d'un agent du BSI. Mission : localiser et stopper « l'hydre ». Mission « bis » après enquête : arrêter l'agent impérial.

Pour en savoir plus

Pour la rédaction de cet article, j'ai utilisé un bon nombre de sources. La principale est bien entendu Internet, paradis des aficionados de la saga qui, au sein de nombreux « newsgroups », discutent de tout et n'importe quoi. Pour la situation de l'Empire après Endor, je vous conseille la lecture de l'article de Peter Schweighofer *The Journey to Coruscant* paru dans *Star Wars Adventure Journal* n° 2. Enfin, les nombreux romans *Star Wars* fourmillent d'indices précieux pour qui sait les dénicher au cœur des dialogues...

Voilà un jeu qui n'est pas nouveau, mais dont le cercle des fans est assez restreint.
Moi je l'adore, c'est d'ailleurs mon plus meilleur jeu du monde
et je vais vous dire pourquoi...

Une nouvelle est tombée : *RuneQuest* est mort !

Certes, Avalon Hill va continuer à produire de mauvais suppléments basés dans une terre alternative pour une version non gloranthienne de *RuneQuest*. De même, Chaosium a en projet un grand jeu basé sur Glorantha mais pas avec le *Basic Roleplaying Game*. Peut-être même sortira-t-il enfin *Heroquest*, attendu depuis 1977. Peut-être, peut-être. Toujours est-il que le tandem d'élite, la symbiose parfaite Glorantha et *Basic Roleplaying Game*, est mort, bel est bien mort. *RuneQuest*, le jeu paru en 1978 et qui a révolutionné le jeu de rôle n'est plus et ne sera plus.

Jamais dans l'histoire du jeu de rôle, on ne retrouvera pareil chef-d'œuvre. Bâti sur un système de règles tellement en avance sur son temps qu'il reste encore terriblement d'actualité et qu'il a engendré nombre de clones, voire de plagiats. On pense immédiatement à *L'appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Elfquest*, etc. La liste est longue et tous les vieux joueurs ont forcément utilisé, un jour ou l'autre, ce système. Il est incontestablement l'un des piliers du jeu de rôle.

Dans *RuneQuest*, pas de classes de personnages aussi stupides que contraignantes, pas de niveaux abstraits ni de restrictions abscones. Ses règles ne sont pas faites pour limiter le jeu, mais au contraire pour tout permettre. Cela ne signifie aucunement que les personnages peuvent tout faire, bien au contraire, ici personne ne peut sauter de dix étages et espérer survivre. Par contre, ils peuvent toujours essayer, aussi infime soit leur chance. On ne verra donc jamais un voleur être incapable de saisir une épée traînant sur le sol d'une auberge afin de se défendre. Enfin, perfection entre toutes : l'expérience. A *RuneQuest* c'est en forgeant que l'on devient forgeron. Plus l'on réussit à accomplir une action plus on a des chances de s'y améliorer. On ne gagne rien en pillant, volant et violant, on s'améliore par la pratique et la réussite. Mais les règles ne sont rien où l'imaginaire n'est pas. Ce pourrait être d'ailleurs la triste devise de *Rolemaster*, tant cet excellent système apparaît comme une mécanique aussi belle que froide et ennuyeuse. *RuneQuest* est l'antithèse de *Rolemaster*, car construit sur un monde unique et jamais égalé, qui a été créé des années avant même l'invention du jeu de rôle. *RuneQuest* a été fait pour coller entièrement avec ce monde, mais le monde lui-même a évolué au fil des années pour s'adapter au jeu. Jamais une telle harmonie n'a été atteinte

WAOU
SUPER
LE JEU!!!

CE MOIS-CI,

RuneQuest

par Mathias Twardowski



Existe-t-il de plus beaux Trolls que ceux de *RuneQuest*? (dessin : DGX)

En direct de la CBthèque

Critique de *RuneQuest*

en v.f. : CB n° 43 ;

en v.o. : CB n° 38.

Pour quelques scénarios,
voir CB n° 18, 38, 43, 46, 49, 52, 67, 77.

te et elle ne le sera certainement jamais plus. (Même un excellent jeu comme *JRTM* souffre d'un problème majeur, reconnu par beaucoup d'amateurs de Tolkien : les Terres du Milieu sont trop belles pour que l'on y joue!)

En plus d'être jouable, le monde de Glorantha est unique.

Où trouver des races aussi fabuleuses à jouer que les Trolls de *RuneQuest*?

Dans quel monde les personnages sont-ils aussi libres de leurs choix et de leur avenir que dans Glorantha?

Quelle quête est aussi originale et intéressante que celle des Runes, tout en se renouvelant à chaque partie et pour chaque personnage?

Je maîtrise *RuneQuest* depuis plus de dix ans maintenant. A aucun moment je ne me suis lassé, et aucun des joueurs que j'ai fait jouer dans Glorantha n'a été déçu et n'a pensé,

même après tant de temps, avoir fait le tour du jeu. Bien qu'ayant exploité, souvent jusqu'à la plus infime virgule, chacun des suppléments de *RuneQuest*, même les moins bons, il me reste des dizaines d'années de jeu et ce rien qu'avec les quelques régions décrites de Glorantha. Libre à moi d'extrapoler celles qui ne sont qu'évoquées dans les divers volumes de toute la gamme.

Le monde est si riche et si bien construit que la moindre situation de départ croît et embellit aisément pour devenir une intrigue complexe.

En effet, la psychologie et les croyances des différents peuples, religions et races sont tellement cohérentes que chaque événement un tant soit peu original a des répercussions dignes d'un film catastrophe. De plus, pour peu que les joueurs aient des personnages un peu excessifs et antagonistes, le moindre cas de conscience peut se transformer en débat philosophico-religieux.

La cosmogonie de Glorantha est si profonde et logique qu'elle en devient presque philosophique. Les prises de tête ne sont pas, loin de là, obligatoires. Par contre, la culture et la religion des personnages sont tellement nettes et précises que les joueurs sont obligés d'en tenir compte. A *RuneQuest*, pas de guerrier stupide ne sachant pas pourquoi il tue, pas de prêtre d'Isis se battant à coup de masse et d'eau bénite, seulement des personnages sachant d'où ils viennent, où ils vont et pourquoi ils y vont. En résumé, tout ce qui donne à un personnage sa réelle profondeur.

Le Monde de MURPHY™

Tout peut fonctionner si vous jouez avec assez longtemps.

Le Monde Où Tout Peut Toujours Empirer...™

sur le plus hallucinant des mondes de l'ultra-univers.

Puisse votre tartine beurrée tomber du bon côté !

Moins il y a d'obstacles sur le chemin, plus il y a de chances qu'il ne mène nulle part.

Le temps qu'il faut pour l'aller est toujours plus long que celui du retour.



- 2 PRODUITS EN 1**
- ✓ un monde fantastique ouvert aux personnages de tous les jeux de rôle,
 - ✓ un jeu de rôle à part entière

Le MONDE DE MURPHY s'adresse à tous les meneurs de jeu et joueurs qui ont besoin d'oxygène !

SPLOOSH!

Les taches les plus difficiles sont inévitablement confiées aux plus incapables.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu de rôle "Le Monde de Murphy" au prix de 189 F. (franco de port).
Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville





The art of stor

Au début des temps, le jeu de rôle était une petite île où tout le monde se connaissait. Au fil de bouleversements écologiques, c'est devenu un vaste territoire où les habitants de la côte Est ignorent tout des us et coutumes des indigènes de la côte Ouest, et réciproquement. Et racontent les pires histoires sur ceux de là-bas. Mais les voyageurs impénitents qui vont de l'un à l'autre savent bien qu'il y a du bon à prendre des deux côtés, et aussi un peu ailleurs.

Petit voyage en deux étapes, entre les contrées des conteurs et le royaume de l'Aventure pour l'Aventure.
Aujourd'hui... The art of storytelling.



Histoire de mots

Pour la plupart des joueurs, l'expression « storytelling game » renvoie aux jeux *White Wolf* (*Vampire*, *Werewolf*, etc.) et désigne une approche particulière du jeu, mettant l'accent sur l'aspect dramatique et narratif plutôt que sur la technique ou la simulation. Mais cette tendance, déjà présente dans des jeux comme *Pendragon* ou *Ars Magica*, se retrouve aussi dans de nombreux jeux récents : ainsi, dans *Castle Falkenstein*, on ne parle plus de « jeu de rôle » mais de « dramatic entertainment » (« divertissement narratif »). On peut certes considérer ce genre de distinguo terminologique comme un simple gadget commercial ayant pour objectif de présenter un produit comme novateur ou « alternatif », ou comme une appellation prétentieuse destinée à flatter l'ego de concepteurs frustrés de ne pas être de Vrais Auteurs. On peut aussi penser que la distinction entre « roleplaying » et « storytel-

ytelling

ling » n'est pas qu'une simple affaire d'étiquette ou d'orgueil, mais révèle une volonté de remise en question en même temps qu'une recherche de nouveaux horizons (le passage à l'âge adulte, en quelque sorte...). Cet article a pour objectif d'étudier d'un peu plus près ce qui, pour ses adeptes, différencie le « storytelling » du « bon vieux roleplaying ».

Du jeu au conte

À l'origine, le jeu de rôle est directement issu du wargame, une parenté qui était encore tout à fait tangible au début des années 80 et qui devient de moins en moins évidente à déceler. Actuellement, il semble que la plupart des joueurs et des auteurs souhaitent prendre le plus de distance possible avec les origines stratégique-ludiques du jeu de rôle. L'abandon progressif d'un terme comme « campagne », directement issu du vocabulaire militaire, semble à ce titre, particulièrement révélateur : on préfère désormais parler de saga, de série ou de chroniques. Une volonté de distanciation qui se traduit surtout du point de vue technique : dans la majorité des jeux récents, les règles n'ont plus pour objectif de simuler la réalité et ses lois (ce qui correspond parfaitement aux buts du wargame) mais bien de simuler la fiction et ses conventions. L'approche storytelling du jeu de rôle consiste simplement à faire glisser cette idée de la théorie à la pratique, afin de passer définitivement de la notion de jeu de simulation à celle de fiction interactive.

Prélude à l'aventure

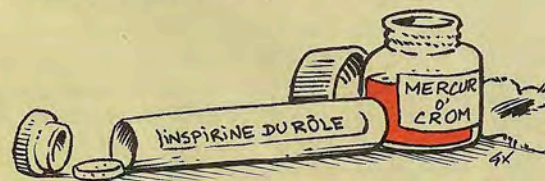
Dans l'approche storytelling, les personnages des joueurs ne sont pas de simples « pièces

rapportées » qui viennent se greffer tant bien que mal sur une intrigue élaborée par l'auteur du scénario : ils sont les personnages principaux de l'histoire, ceux qui donnent au scénario sa signification et sa raison d'être. Leurs traits de personnalité et leurs motivations cessent d'être des « petits plus » pour devenir leurs caractéristiques essentielles, mais aussi les piliers sur lesquels le meneur de jeu va pouvoir bâtir sa chronique. Pour cela, il est indispensable que le meneur de jeu supervise la création de chaque personnage, afin d'établir une cohérence optimale entre les attentes de ses joueurs et les possibilités offertes par le background qu'il a conçu ou choisi. Afin de faciliter cette démarche, *Vampire* et consorts proposent de recourir à la notion de « prélude », une séance de jeu un peu particulière pendant laquelle le joueur et le meneur de jeu construisent ensemble la vie passée du personnage. Étape transitoire entre la phase de création et le jeu proprement dit, le prélude permet d'étoffer un personnage en lui donnant un véritable vécu. Sous sa forme la plus simple, il peut se résumer à un simple échange de questions/réponses entre le joueur et le meneur de jeu ; sous sa forme la plus élaborée, il peut se dérouler comme une sorte de flash-back où le joueur « revit » les moments forts du passé de son personnage. Dans les jeux sur le Monde des Ténèbres, il est indispensable de s'attarder sur la vie mortelle du personnage, avant qu'il ne devienne un vampire ou un revenant, mais le principe du prélude peut être étendu à n'importe quel jeu, comme toutes les autres caractéristiques de l'approche storytelling. Si vous n'en êtes pas convaincu, tentez donc l'expérience avec votre prochain aventurier ou investigateur, et vous verrez à quel point le personnage gagne en profondeur et en intérêt, et ce avant même sa première véritable aventure. De l'avis de nombreux joueurs, cette approche rend l'interprétation ultérieure du personnage plus agréable, mais aussi beaucoup plus facile, le prélude constituant une sorte de galop d'essai au cours duquel le joueur peut se familiariser *in vivo* avec son personnage. Le prélude fournit également une occasion privilégiée de s'attarder sur l'entourage d'un personnage : famille, collègues, contacts, etc. Cet aspect de la vie d'un personnage contribue évidemment à le rendre plus vraisemblable, plus consistant, en un mot plus vivant, mais permet aussi au meneur de jeu de préparer le terrain pour certaines intrigues à venir. Ainsi, par exemple, le prélude peut permettre de donner un peu plus de réalité à ce « vieil ami » dont la disparition est censée précipiter vos intrépides Investigateurs dans une suite d'aventures échevelées...

Y a-t-il une vie après la fin de l'épisode ?

Le fait de mettre en scène les proches d'un personnage permet de le doter d'une vie privée, un élément qui fait trop souvent défaut aux personnages de jeu de rôle, qui ne sem-

blent parfois avoir aucune existence en dehors de leurs aventures. À l'instar d'un personnage de roman, un personnage de jeu de rôle, vit dans un environnement spécifique, avec lequel il entretient des relations spécifiques, relations qui révèlent ou déterminent la plus grande partie de son caractère. Évidemment, l'aspect « vie privée » d'un personnage étant, par définition, strictement personnel, il est souvent difficile de l'aborder au cours d'une partie réunissant plusieurs joueurs, et tous les meneurs de jeu n'ont pas forcément le temps de proposer à leurs joueurs des séances en solo permettant d'explorer la dimension individuelle de leurs personnages. *Listen Up You Primitive Screwheads*, l'excellent supplément *Cyberpunk*, propose une solution simple et élégante à ce problème, solution qui peut être adaptée telle quelle à n'importe quel autre jeu : le « blue book », sorte de carnet de bord individuel dans lequel le joueur et son meneur de jeu abordent l'aspect « strictement person-



nel » du personnage, sous forme de dialogues écrits, d'échange de messages confidentiels, de questions/réponses ou de petits textes d'ambiance. Le « blue book » permet d'avoir une représentation du personnage au passé (souvenirs marquants, expériences décisives, itinéraire, etc.), au présent (préoccupations, interactions avec l'entourage personnel, etc.), et au futur (projets, ambitions, etc.). Pour le joueur, c'est un excellent moyen de garder le fil entre deux séances un peu trop espacées dans le temps ; pour le meneur de jeu, c'est une mine inépuisable d'intrigues potentielles et une manière simple et efficace d'assurer cette continuité qui fait si souvent défaut aux chroniques de jeux de rôle.

La loi du groupe

Au-delà de leur dimension individuelle, des outils comme le prélude ou le livre de bord peuvent également permettre de rendre plus vraisemblables ou plus parlants les liens qui unissent les différents personnages-joueurs, en jouant par exemple leur première rencontre ou les moments forts de leur passé commun. Un groupe de personnages-joueurs offre trop souvent l'image d'un assemblage bancal et disparate d'individus qui n'hésitent pas à risquer leurs vies ensemble, sans toutefois partager grand chose du point de vue personnel, ce qui peut sembler plutôt paradoxal. L'exigence de cohérence propre à l'approche storytelling doit se manifester dès la conception du groupe de personnages. Que font ces gens ensemble ? Quels sont leurs liens ? Quelles relations entretiennent-ils les uns avec les autres ? Depuis quand se connaissent-ils ? Y a-t-il des affinités ou des tensions particulières au sein du groupe ? Autant de questions dont

les réponses apportent déjà les premières pierres d'une chronique... Pourquoi les personnages devraient-ils être liés par de vagues « intérêts communs » ? Pourquoi ne pas constituer un groupe où existent des liens plus forts, de type affectif par exemple ? Si des sentiments comme l'amitié, la loyauté, la responsabilité ou l'amour ont leur place dans un jeu de rôle, pourquoi sont-ils si souvent bannis des relations entre personnages-joueurs ? En storytelling, les sentiments ne doivent pas être de simples gadgets destinés à justifier le comportement de tel ou tel PNJ, ils doivent faire partie intégrante de la vie des personnages principaux, y compris dans leurs relations mutuelles et, plus encore, au niveau de leur implication dans telle ou telle situation.

Une fois ce pas franchi, pourquoi interdire au jeu de rôle de faire siennes les fonctions traditionnelles de toutes les autres formes de fiction : distraire, certes, mais aussi instruire ou émouvoir en abordant des thèmes réputés difficiles (traduisez « adultes ») comme l'amour, la solitude, l'espérance ou la peur de la mort... Que seraient nos épopées, nos romans, nos pièces de théâtre sans les passions humaines qu'elles reflètent et qui les ont inspirées ? Des anecdotes, et guère plus...

Motivations et situations

Si l'on suit l'approche storytelling, l'implication des personnages dans un scénario doit le plus souvent être intimement liée à leurs motivations ou à leur vécu. Une fois ces conditions posées, il semble très difficile, voire impossible, de concevoir un scénario storytelling prêt à jouer susceptible d'être adapté à n'importe quel groupe de personnages, comme c'est le cas pour les jeux plus traditionnels. On comprend mieux alors pourquoi *White Wolf* n'a publié pratiquement aucun scénario pour *Vampire* et pourquoi les quelques scénarios effectivement publiés pour ce jeu ne font pas justice à son formidable potentiel dramatique. Dans un scénario storytelling, les personnages ne sont ni des « aventuriers » ni des « investigateurs » plus ou moins interchangeables, mais des individus, avec un vécu, une personnalité et des obligations morales qui leur sont propres : il n'est donc plus possible de jouer sur des motivations censément génériques, comme l'appât du gain ou la curiosité pour les phénomènes étranges. L'abandon de tels prétextes complique évidemment la tâche du meneur de jeu, mais il contribue à rendre un scénario non seulement plus crédible mais surtout plus exaltant. Incarner un personnage motivé par ses sentiments, ses ambitions, ses souvenirs ou ses idéaux s'avère souvent beaucoup plus intéressant que d'endosser pour la énième fois le rôle du sempiternel aventurier censé risquer sa vie pour un salaire ou un quelconque trésor... Comme un film ou un roman, une séance de storytelling n'existe que par les personnages qui la vivent : pour que cela soit effectivement le cas, il est indispensable que le scénario soit conçu sur mesure et réponde autant aux attributions des



personnages qu'aux attentes des joueurs. Si l'on voulait résumer en une formule la différence d'approche scénaristique entre jeu de rôle traditionnel et storytelling, on pourrait dire que l'amorce du premier est fondée sur la notion de situation, alors que l'amorce du second repose sur la notion de motivation : ce n'est plus aux personnages-joueurs de s'adapter à l'histoire, mais à l'histoire de s'adapter aux personnages-joueurs.

Chacun son rôle ?

Il est intéressant de remarquer que les jeux se réclamant ouvertement de l'approche storytelling ne parlent jamais de maître de jeu, mais plutôt de conteur, de narrateur ou de modérateur. Ainsi, les jeux *White Wolf* parlent de storyteller, *Ars Magica* de storyguide et *Castle Falkenstein* de host (hôte, c'est-à-dire celui qui invite, qui reçoit) : on est loin ici des titres ronflants destinés à sacraliser le rôle du meneur de jeu. Ces variations terminologiques ne sont nullement anecdotiques et témoignent d'une volonté délibérée de redéfinir ou, en tous cas, de nuancer le rôle traditionnellement dévolu au meneur de jeu. En storytelling, celui-ci cesse d'être un Maître ou un Gardien omniprésent et omniscient pour se mettre au service de l'histoire. Ce changement de perspective entraîne évidemment d'autres changements dans les rapports entre joueurs et meneur de jeu. Ce dernier ne doit pas être considéré comme un « adversaire impartial » qui présente son scénario à ses joueurs comme une sorte de challenge ludique destiné à tester leur esprit tactique, leur perspicacité ou leur connaissance des règles, ou comme un demiurge qui se fait plaisir en racontant son histoire devant un public de joueurs dont les options se limitent à suivre un parcours narratif soigneusement balisé : il doit devenir le partenaire de ses joueurs, et construire son histoire à partir de leurs décisions. Afin de favoriser l'implication des joueurs (et non plus des personnages), le meneur de jeu peut également leur abandonner certaines de ses sacro-saintes prérogatives de créateur/narrateur : pourquoi, par exemple, ne pas laisser à un joueur le soin de dévelop-

per lui-même tel ou tel endroit, PNJ ou aspect de background en rapport avec son personnage ? Ainsi, si un joueur souhaite interpréter un écrivain, pourquoi ne pas lui demander de détailler le synopsis des œuvres que son personnage a publiées et de tracer à grands traits le portrait de son éditeur ? Dans le même ordre d'idées, un joueur incarnant un aristocrate ne peut-il pas être chargé d'inventer lui-même la généalogie et l'histoire de sa lignée ? Le meneur de jeu conserve évidemment un droit de réserve lui permettant de modifier ou de développer les contributions de ses joueurs à la toile de fond de la chronique, mais le fait de ne pas limiter la participation des joueurs à la seule interprétation de leur personnage contribue grandement à faire d'un jeu de rôle une expérience de création collective.

Ce principe n'a pas à être limité à la seule gestion du background et peut tout à fait être appliqué en cours de jeu ; ainsi, si l'aristocrate de notre exemple reçoit les autres personnages dans le manoir de ses ancêtres, pourquoi ne pas laisser au joueur le soin de décrire lui-même sa demeure ? Ainsi, chaque joueur peut participer, si besoin est, à la construction de l'histoire, et venir seconder le meneur de jeu dans sa tâche de conteur. Pour que cette approche fonctionne, il est évidemment indispensable que joueurs et meneur de jeu se soient préalablement accordés sur les limites de ce partage de la narration, chaque groupe de jeu ayant ses préférences et ses particularités.

In fine

Comme on peut aisément s'en rendre compte, l'approche storytelling du jeu de rôle demande du temps, beaucoup de concertation, mais surtout une solide volonté d'investissement de la part du meneur de jeu comme des joueurs. Il est évident que cette approche ne convient pas à tous les types de joueurs et semblera sans doute très « prise de tête » à ceux qui « jouent pour le fun », mais on peut parier qu'elle séduira ceux pour qui le jeu de rôle n'est peut-être pas « le dixième art » mais simplement une forme de divertissement réellement créative et interactive, ce qui est déjà beaucoup en nos temps de loisirs passifs et préfabriqués.

Ceux d'entre nous qui refusent de considérer le jeu de rôle comme un simple moyen d'évasion pour éternels adolescents, ceux qui ont choisi de mûrir avec le jeu de rôle en assumant pleinement leur activité et en revendiquant la nécessité d'une culture de l'imagination, ceux-là trouveront certainement dans le storytelling de nouveaux horizons, en même temps qu'un retour aux sources, vers des racines bien plus anciennes que le wargame ou les autres jeux de simulation : la tradition orale des conteurs d'autrefois, dont les meneurs de jeu sont peut-être les derniers héritiers...



Olivier Legrand
illustration : Caroline Rézeau
et Didier Guiserix

FORMULE DÉ

LE JEU N°1 DE LA COURSE AUTOMOBILE



**VOUS AIMEZ LA FORMULE 1,
PLUS BESOIN DE RÊVER !**

Découvrez enfin les émotions d'une vraie course en pilotant votre première monoplace : une **FORMULE DÉ**. Un cocktail détonnant à jouer sur les circuits les plus prestigieux du monde vous attend : prise de risque, anticipation, tactique, chance, réflexion...

Prêt pour le départ ?

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu de société FORMULE DÉ au prix de 220 F. (franco de port).
Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement



Ça y est, ils ont lâché leur tête !

Je parle bien sûr de la direction des tournois de Wizards of the Coast. Ils ont ENCORE changé les types de tournois (voir ci-contre).

Le type Standard (type 2) et Classique Restreint (type 1.5) n'ont plus rien (mais vraiment plus rien !) à voir avec leurs définitions d'il y a un mois (et données dans notre HS n° 18).

Si le nouveau type 2 me paraît plus intéressant, je me demande si passer de 30 à 294 cartes interdites dans le type 1.5 était vraiment judicieux...

Pour les curieux, la liste des cartes bannies du nouveau type 1.5 est disponible au centre du magazine, dans notre encart spécial abonnés.

À part ça, le nombre de nouveautés en jeux de cartes à collectionner annoncées pour la Gen Con est vraiment impressionnant.

Entre cinq et dix nouveaux jeux à la fin août (dont *Dupe* et *Aliens*) ! Comme d'habitude, peu survivront.

Les nouveaux types de tournois Magic

Les modifications des types de tournois 2 et 1.5 ont été annoncées en avance le 1^{er} mai 1997. L'annonce « officielle » devrait avoir eu lieu le 1^{er} juin, et ces modifications devraient entrer en vigueur le 1^{er} juillet.

Le type Standard (type 2)

Ce type de tournoi est à l'origine destiné aux joueurs qui veulent s'affronter avec des cartes disponibles dans le commerce. Il comprenait donc jusqu'à présent : l'édition courante du jeu de base, une extension pour le jeu de base, une extension autonome, une extension pour l'extension autonome. C'est-à-dire : *Cinquième Édition*, *Alliances*, *Mirage* et *Visions*. *Alliances* étant sur le point d'être remplacée par *Aquilon*.

Ici on change presque tout et on recommence. Les extensions autonomes et leurs deux suites sont rassemblées en blocs, comprenant peu ou prou les mêmes règles et/ou univers. On a donc le bloc A (*Ère Glaciaire*, *Terres Natales* et *Alliances*) et le bloc B (*Mirage*, *Visions* et *Aquilon*). Le bloc C commencera avec la parution en novembre 1997 de *Tempest*. Le type 2 comprend maintenant : l'édition courante du jeu de base (*Cinquième Édition*), le bloc le plus récent (ici *Mirage*, *Visions* et *Aquilon*), tout ancien bloc, tant que le nouveau bloc ne commence pas à paraître (ici *Ère Glaciaire*, *Terres Natales* et *Alliances*). Cela veut donc dire que le bloc A disparaîtra quand *Tempest* paraîtra en novembre 97. Mais que le bloc B sera toujours jouable tant qu'un nouveau bloc (à paraître en novembre 1998) ne commencera pas à être disponible. Deux autres petites modifications sont également apportées :

- Les extensions deviennent jouables dès le début du mois qui suit leur parution.
- Des tournois par « blocs » seront organisés. Ainsi on pourra jouer des tournois avec seulement *Mirage*, *Visions* et *Aquilon*.

Le type 2 varie donc peu, il permet de jouer les cartes plus longtemps, évite de reconstruire sans arrêt des paquets de tournois, offre un plus large éventail de cartes disponibles. C'est plutôt un bon changement.

Note : il est fort probable que l'Orbe zuranienne soit à nouveau restreinte pour les tournois de type 2.

Le Classique Restreint (type 1.5)

Même le Politburo de l'ex-URSS n'aurait pu imaginer une définition plus compliquée pour le nouveau type 1.5. Avant c'était simple : une liste des cartes les plus puissantes de *Magic* étaient interdites (environ 35 cartes). Toutes les autres étaient autorisées, aucune restriction. Maintenant voici la nouvelle définition (attention au mal de tête) :

- Toutes les cartes avant *The Dark* (c'est-à-dire *Arabian Nights*, *Antiquities* et *Legends*) sont interdites, sauf si elles ont été rééditées depuis sous une forme ou une autre (par exemple, l'Erhnam Djinn, réédité en *Chronicles* est autorisé, mais le Staff of Zegon, d'*Antiquities*, est interdit).
- Toutes les cartes de la série de base avant l'édition *Revised* (c'est-à-dire Alpha, Beta et Unlimited) sont interdites, sauf si elles ont été rééditées depuis sous une forme ou une autre (les double-terrains sont autorisés, mais pas le Black Lotus, normal, ou la Copper Tablet).

3) Toutes les cartes promotionnelles (parues dans des livres ou revues) sont permises. Sauf la Crypte de mana qui est interdite (cela aurait été trop simple).

4) Et puis il y a plein de cartes interdites :

- Les cartes de mises (normal ça).
- Dans l'édition *Revised* : Geyser Cérébral, Précepteur Diabolique, Enchaînements, Djaggernaut (?), Gorille beringé (?), Réapparition, Éfrit de Serendib, Anneau solaire, Roue de la fortune.
- Dans la *Quatrième Édition* : Balance, Étau de supplice, Transfert, Tour d'ivoire, Convulsion cérébrale, Mine des morts-terrains.
- Dans *The Dark* : Maze of Ith.
- Dans *Ère Glaciaire* : Orbe zuranienne.

Bref, cela fait une liste qui dépasse allégrement les 300 cartes. Évidemment, dans ces cartes il y en a qui sont « puissantes » comme *The Abyss*, *Moat*, *Juzam Djinn* ou *Mirror Universe*. Mais en même temps on retire des cartes de puissance moyennes ou amusantes : *Eurêka*, *Mana Drain*, *Elephant Graveyard*, *Ring of Ma'rûf*. Même des cartes quasiment jamais jouées comme les *Glyphs* (*Legends*) se retrouvent interdites.

En fait, le seul critère qui semble avoir été pris en compte est : interdisons toutes les vieilles cartes qui coûtent plus de 30 F ou qui sont difficiles à trouver. Or on va donc avoir des Manipulateurs glaciaux qui coûtent bien plus, et interdiction de cartes comme les Kobolds qui atteignent péniblement les 2 F. Le nouveau type 1.5 est en fait maintenant un dérivé du type 2, où l'on autorise de jouer quelques cartes en plus. Plutôt que de détruire le type 1.5, WotC aurait mieux fait de le conserver, en bannissant quelques cartes de plus (comme *The Abyss*, et encore...). Et ils auraient créé le type 2.5, c'est-à-dire le type 2 plus les extensions parues à partir de *The Dark* (*Fallen Empires* et bientôt *Ère Glaciaire*, *Terres Natales* et *Alliances*). Tant pis !

Battletech - Counterstrike

Pour quelques tonnes d'acier de plus...

La sortie de la première extension de *Battletech*, baptisée *Counterstrike*, ajoute 99 cartes aux 293 de la série de base. Les amateurs ne seront pas déçus. D'abord, on observe une plus grande élégance des dessins : leur qualité moyenne est supérieure à celle de la série de base. Ensuite, aucune modification n'est apportée aux règles (c'est toujours agréable). Toutes les nouveautés sont contenues dans les cartes elles-mêmes, qui élargissent la description de l'univers impitoyable de la lutte entre les Clans et la Sphère Interne. Que trouve-t-on donc dans ces pochettes de 15 cartes ?

● Pas de « Support – Ressources », mais quelques cartes de Ressources spéciales.

● Côté BattleMechs, une petite déception. Peu de modèles très intéressants. La plupart sont des variantes de 'Mechs figurant dans la série de base, qui en diffèrent rarement beaucoup. Un point intéressant cependant : des robots rares sont maintenant disponibles, comme le Guillotine de Marik. Deux monstrueux Daishi/Dire Wolf, les B et Prime, s'ajoutent au célèbre Daishi A. La Sphère Interne commence à disposer de 'Mechs missiliers. Sinon, il est peu probable que les Crab, King Crab, Champion, Uller A et Dasher A et B bouleversent le jeu.



Un autre type de politique dans *Battletech*.

● Bien plus intéressant: les 23 cartes Mission, dont plusieurs favorisent l'attaque avec plusieurs 'Mechs en même temps. D'autres permettent de dégager des 'Mechs après une attaque.

● Les cartes Command offrent aussi des choix embarrassants. Il y a quelques personnages croustillants (comme Ulrich Kerenski, Vlad of the Wards, Ryan et Adam Steiner, Chandra-sekhar Kurita...). Et de vilaines surprises pour votre adversaire: Bribe Pilot (pendant un tour, vous contrôlez un 'Mach adverse), Orbital Bombardment (deux points de dégâts à la pile adverse pour chaque carte jetée de votre main) ou Tactical Nuke (brutal et efficace, si vous êtes en avance!). Bref, la note de cette extension est plutôt bonne, d'autant que la répartition des cartes semble raisonnable.

Frank Stora

Suite de l'entretien avec Richard Garfield, du 10 avril 1997
(la première partie a été publiée dans le précédent numéro).

Magic & Richard Garfield

Casus Belli: Il paraît que vous travaillez sur Tempest, la prochaine extension autonome de Magic, à paraître cet automne. Que pouvez-vous nous en dire?

Richard Garfield: J'ai en effet travaillé sur cette extension. Mais j'ai surtout participé au début, lors des deux premières semaines du brainstorming, à la définition des concepts. Je ne suis donc pas le maître d'œuvre et même si je pense que certaines de mes idées seront retenues, il est possible que même moi, j'aie du mal à les reconnaître une fois qu'elles auront été testées et modifiées.

C.B.: Dans chaque extension autonome, il y a de nouvelles règles, de nouveaux mécanismes (le déphasage dans Mirage, l'entretien cumulatif dans Ère Glaciaire). Est-ce nécessaire? Est-ce que ça ne complexifie pas le jeu tout en ne le rendant pas plus intéressant pour autant?

R.G.: En effet, je n'aime pas forcément cela. C'est quelque chose à laquelle nous devrions réfléchir et peut-être même faire un peu marche arrière dans cette politique. Mais nous voulons quand même toujours proposer des nouveautés. Il y a alors deux façons d'agir. Soit ajouter des règles sans arrêt, soit retirer des règles avant d'en rajouter. Je pense, par exemple, que le déphasage ne sera plus présent dans les séries qui suivront Mirage, Visions et Aquilon.

C.B.: Que préférez-vous alors pour ces nouvelles règles? Utiliser un terme court, comme Joug des terrains (Landhome) pour ne pas surcharger la carte, et expliquer le terme dans les règles. Ou bien mettre la règle à chaque fois sur la carte?

R.G.: C'est la méthode actuelle que je préfère. Avoir un mot simple, et l'explication de la règle qui suit, en italique et entre parenthèses. Au début, je n'appréciais pas trop d'avoir ce texte en plus sur les cartes, puis j'ai appris à l'ignorer quand je le savais, tout en sachant que j'ai toujours la possibilité de le relire en cas de doute.

C.B.: Dans les produits en langue non anglaise, cet aide-mémoire sur les cartes a été retiré car le texte est en général plus long. Et puis, pourquoi expliquer la traversée des terrains, un concept simple, et pas d'autres comme le regroupement ou le piétinement?

R.G.: En effet, si de nouvelles règles sont proposées, il faudra de toute façon qu'elles puissent être expliquées à chaque fois en une ligne.

C.B.: Est-ce qu'un jour on verra le retrait de la règle de regroupement, très intéressante, mais difficile à comprendre?

R.G.: En effet, j'aime beaucoup la règle de regroupement, qui permet beaucoup de possibilités tactiques, mais il est en effet inconcevable, au point où nous en sommes actuellement, qu'une règle soit aussi longue et difficile à expliquer. Je pense qu'il faudra un jour proposer de nouvelles capacités, plus simples, et qui reprennent chacune une partie des possibilités offertes par le regroupement.

C.B.: Peut-on avoir une avant-première sur les nouvelles règles de Tempest?

R.G.: Tout d'abord je ne sais pas ce que je suis autorisé à vous dire. Et puis, surtout, entre les premières propositions auxquelles j'ai participé, et les décisions finales, je ne sais vraiment pas ce qui a été retenu.

C.B.: Comment sont prises ces décisions?

R.G.: Il y a l'équipe R&D Magic, qui prend toutes les décisions finales, et qui est présidée par Joel Mick. Et chaque extension a un chef de projet, responsable de toutes les propositions. C'est Mark Rosewater pour Tempest.

C.B.: Quand vous assistez à un tournoi, êtes-vous toujours surpris, intéressé, comme n'importe quel joueur? Ou commencez-vous à être blasé?

R.G.: Au contraire. Plus on connaît le jeu, plus on est au courant des subtilités, plus les matchs deviennent intéressants à regarder. C'est un peu comme l'escrime. Si on n'y connaît rien, ce sont juste des coups d'épée. Mais si on s'y connaît, chaque attaque, parade, feinte devient riche d'enseignements. Il y a aussi les polémiques sur la prédominance de tel ou tel type de jeu, comme l'année dernière aux championnats des USA, où l'on se posait la question de savoir s'il valait mieux jouer Nécropuissance – le jeu alors le plus courant – ou Turbo-Stase, le jeu qui venait d'être inventé.

C.B.: Pourquoi certaines cartes, comme les légendes et les enchantements du monde, n'ont pas été rééditées dans la Cinquième Édition?

R.G.: Aussi intéressantes que soient certaines règles, il faut que la série de base reste le plus basique possible dans ses options. Sinon le jeu deviendra encore plus difficile à apprendre pour les débutants. C'est pourquoi certaines cartes et certaines règles sont réservées aux extensions, et les autres à la série de base.

C.B.: Oui, mais les extensions restent si peu de temps dans les tournois de type 2. Par exemple, Ère Glaciaire est déjà sorti du type 2? (Note: cette question a été posée avant les nouvelles dispositions du type 2, voir page ci-contre).

R.G.: En fait, une extension reste quand même en place pendant presque un an. Mais il est vrai que ces cartes devraient peut-être restées disponibles un peu plus longtemps. Mais surtout, il faut penser à la philosophie générale du jeu, à bas et à haut niveau. Le jeu de base pour les débutants, les extensions pour ceux qui veulent développer leur jeu. De plus, en ce qui concerne les tournois officiels, il faut malgré tout que les divers types soient bien ciblés, que l'on sache ce que l'on joue. Ça, c'est ce que doit faire et proposer Wizards of the Coast. Par contre, il ne faut surtout pas que cela empêche les joueurs de faire ce qu'ils veulent, de faire le type de paquet qui leur plaît, de mettre les cartes qui leur plaisent du moment que tous les joueurs sont d'accord, ou même d'organiser des tournois non officiels avec des règles à eux. Magic reste un jeu.

Télégrammes

Legend of the Five Rings est sans doute l'un des jeux les plus joués, hors Magic (à ne pas confondre avec les jeux les plus collectionnés). Deux nouveaux paquets de base sont disponibles, avec de nouvelles cartes, et définissent l'extension Crimson & Jade (disponible en paquets et pochettes). On y trouve les clans The Yoritomo Alliance et The Brotherhood of Shinsei (dont le paquet de base contient les cinq anneaux élémentaires). — Dagobah, pour Star Wars, est disponible. On trouve dans chaque boîte une grande feuille avec des tas de nouvelles règles (dont l'apprentissage des Jedi). La prochaine extension, Cloud City, fera la part belle aux chasseurs de primes. — Si vous êtes curieux de nouveautés, lisez le magazine américain Scrye vol. 4/2. Vous y trouverez l'intégralité des règles supplémentaires de Star Wars, plus des avant-premières (par leurs concepteurs) de Aliens et Dune. — Aquilon (Weatherlight) devrait être disponible ces jours-ci. Portal, la version pour débutants de Magic devrait également être là en anglais (v.f. à la rentrée). On vous reparle de ces nouveautés le mois prochain.



Propos recueillis
par Pierre Rosenthal
et Didier Guiserix.



Yéloin Tristecœur
Alain Toullert Figurines

Valérie Duval
Heartbreaker

Trio de Derros
Ral Partha

Commando de l'espace
Fenryll

Voleur
Fenryll

En attendant l'été, duels au soleil dans le monde des figurines.

Ärgotik

Sortie d'une toute nouvelle gamme de décors futuristes. Utilisables pour Warzone tout comme pour Warhammer 40.000, ils permettent d'appréciables améliorations de terrains. Promis, nous vous montrerons des photos le mois prochain.

Fenryll

Arrivée en fanfare de six nouveautés : trois commandos de l'espace et trois roublards. Les premiers semblent parés pour une intervention au fin fond de l'univers dans le plus pur style Aliens. Les seconds se préparent à couper quelques bourses et à jouer de la dague. Entre les blasters et les doigts agiles, deux ensembles pour

comblent les joueurs space opera ou fantasy. En attendant la prochaine nouveauté : une somptueuse cavalière.

Games Workshop

« EPIC EPIC et colégram ». Pléthore de nouveautés pour l'ancien/nouveau jeu du géant des figurines fantastiques et futuristes. Notons la superbe gravure des appareils eldars au style définitivement new age.

Bonne surprise pour ceux qui ont pu se rendre au Games Day organisé par Games Workshop, le 11 mai dernier à Paris. Ils ont reçu en cadeau de bienvenue une figurine unique : le chevalier ermite de Malmont. Une belle pièce qui risque de

faire quelques envieux. On a pu y voir aussi le tout nouveau et splendide Falcon Eldar qui sortira dès cet automne. Quant aux nouvelles troupes « féminines » pour Warhammer 40.000, elles restent définitivement dans un style purement Escher. Toutes ces nouveautés sont gravées par Jes Goodwin qui reste sûrement le meilleur graveur de Games Workshop. De nombreuses heures de peinture à l'horizon !

Heartbreaker

Comme promis, quelques photos des nouvelles figurines pour Warzone. Cette gamme qui ne cesse de s'étoffer offre maintenant tout ce qui est nécessaire aux joueurs. Ainsi Valérie Duval, héroïne comme on n'en fait plus, saura devenir, tout comme Sean Gallagher et Chemiman, indispensable. Les nouvelles troupes de Bauhaus armées de missiles perceront de nombreux trous dans les lignes adverses, tandis que le Faucheur d'âmes tranchera dans les grandes largeurs. En attendant

les sorties du mois prochain, joyeux affrontements à tous les Cartels !

Ral Partha

Pour tous les joueurs de Nightbelow, l'excellente campagne de TSR, trois séries de figurines utiles sont disponibles. D'abord les Grells aux tentacules électriques. Ensuite les Derros, sombre peuple des profondeurs aux armes aiguisées. Enfin les Fomorian, une race de géants particulièrement affreux et dangereux. De quoi peupler les profondeurs les plus périlleuses.

Alain Toullert Figurines

Une nouvelle figurine pour Warhammer, présentée par l'équipe du zine Le Grimoire, est disponible. Il s'agit de Sir Yéloin Tristecœur, à l'épée de feu, héros parmi les Elfes, qui pourra rejoindre les forces du Bien et lutter contre le Chaos dans de très nombreuses armées dès aujourd'hui.

Métalliques

On n'est pas là pour rigoler, dit le Faucheur d'âmes au porte lance-missiles Bauhaus, pour Warzone. (Heartbreaker)

Les cauchemars de ceux qui jouent la campagne Nightbelow deviennent réalité : un géant fomorian et ses alliés grells. (Ral Partha)



Texte : Emmanuel Quenez. Peintres : Thierry Cornic, Elie Fayad, Bruno de Grimouard, et Philippe (de Pasteur). Photos : Bruno de Grimouard.



Anciens numéros & Reliures

JeE: Jeu en encart; sc: scénario; MM: Moyen Métrage;
GE: scénario Grand Ecran; C: Jeu de cartes;
500 000: 500 000 rôlistes; Prof: Profession;
PdF: Portrait de famille; EdF: Epreuve du Feu; FJ: Fiche-Jeu;
PL: Première Ligne; AdJ: aide de jeu;
JpC: jeu par correspondance; DA: Destination Aventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 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 - Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF: Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF: Gurus en v.f. Warhammer en v.f. DA: Maîtrisez le temps. Sc: Mega, Gurus Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées; GE: Star Wars. Adj: Les conquérants de l'océan Oriental. Devine qui vient d'arriver ce soir? Nuisances & Nature (Simulacres). Les Japonais Kamakura (Charges). FJ: Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kolín.

87 - EdF: Thoon, Titan Legions, Dixie. PdF: Rifts. FJ: A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA: Jouer en campagne. Adj: Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc: Elquest, Thoon, AdC, Kult, GE: AD&D.

88 - EdF: miles Christi, Warhammer Quest, Rossyia 1917. FJ: Alexander Deluxe, De l'OT à AH. PdF: Shadowrun. DA: Créer sa campagne. Adj: Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels? Sc: Warhammer, Shadowrun, Eléckase, Nephilim, Listes: Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF: Château Falkenstein: Crisis: Sinaï 1973/Yom Kippur. FJ: Changeling; Soirée de meurtre; Flight Commander II; Nemak II/Chronos (JpC). PdF: 3V. DA: Les situations impossibles. Adj: La Nouvelle République pour Star Wars; Skhâtraz (Paorn); Ze beast of 95 (II); La négociation en six règles; Les Bourguignons (Charges). Sc: Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

90 - EdF: Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). PdF: Nephilim. Adj: Simulacres. Les portes de la création (Thoon), Dark Sides (Star Wars). DA: Devenez meneur de jeu. Sc: Château Falkenstein, Thoon, Cyberpunk, Warhammer. Poster: carte du monde de Thoon, pin-up.

91 - EdF: Nightprowler, Wraith, Necromunda. Il était une fois, Machiavelli. FJ: The 3 Days of Gettysburg, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA: Pour des descriptions vivantes. Adj: Causar l'arche des voleurs, Mad Mage. Sc: Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel) - EdF: JRTM 2e édition v.f.; Mondes et Héros. Le Monde des Ténébres: L'évolution du JdR. Adj: Gwôdrass Park; Maîtrisez les combats épiques; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres; Feuille d'aide pour Skills & Powers; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA: Je ne suis pas un numéro! Sc: Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête, Jeux, joueurs & Internet. PdF: Vampire. Adj: La petite baston dans la prairie (G&M); Propriétaires d'une auberge de

vos propres mains; Seven: les sept règles de l'effroi; des cartes pour Il était une fois...; conseils pour Space Marine/ Titan Legion. DA: La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster: des décors modulables d'auberge. Sc: Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel) - Guildes JdR; Vampire: Dark Ages; Léviathan (figu.). PdF: Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. Adj: Les cavoueurs; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M); Le memento de l'Investigateur: L'ordre des chevaliers d'Aïrain (Simulacres). DA: Enquêtes & prétextes. Interview: J.-M. Ligny; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc: Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel) - Empyrium; Space Hulk. Adj: L'œil de Caza; Le trombinoscope éloquent; De ce côté du miroir; Le trombinoscope; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M); Miss Grubert, cyber psychiatre. DA: Prends ton crayon et ta gomme... Ecrivez des scénarios pour Casus. Sc: Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE); Léviathan/Warhammer 40K. C: Netrunner: Mythos.

96 (juillet-août) - Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu.). Adj: Rhadabân, Bouillabaisse... (G&M). Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int: Jonathan Tweet. Sc: AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, VWH 40K.

97 (mensuel) - Changelin, Shaan. PdF: Star Wars. DA: Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire: la feuille d'équipement. Adj: Djarabân: Les monstres de Djarabân; Un nouveau Credo (Credo); Warhammer/ Léviathan: mêmes combats (figu.). La voie du guerrier (Simulacres). Sc: AdC, Shaan, Nightprowler, Thoon, AD&D (GE).

98 (mensuel) - DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharajah (plato), Mirage (cartes). Adj: La conspiration: mode d'emploi; Histoires abominables (G&M); Liste des cartes Mirage; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC); Le fantastique contemporain (Simulacres); Plus on est de fous (Colons de Katane); Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int: Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc: Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE); Warhammer Batailles.

99 (mensuel) - Hawkmoon NE; Nephilim 2. Power (plato); Flintlock (figu.). Adj: Faire des parchemins; Galactic Born Killer (G&M); Jeunes loups et vieux renards... (DA); Feuille d'aide à la création pour Nephilim; Citations de méd-fan; Les wangs de la marine (Simulacres); JC2: Guardians; règle option. pour Le Seigneur des Anneaux; Les sorciers. Sc: Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel) - JdR: Vampire: L'âge des Ténébres; Le monde de Murphy. Plato: Elirik; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbat; Dark Age. Spécial n° 100: Carte blanche aux dessinateurs: 200% subjectif; Concours G&M. Int: Marc Rein-Hagen. Vade mecum. S: Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D); Gurus Vampire, Warhammer Batailles fantastiques (figu.). Age of Renaissance (plato). Background: L'archipel de Ser-galine. Prof: Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc: Le mémo du joueur de Star Wars. Sc: Cthulhu, Vampire, L'âge des ténébres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurus médiéval, Shadowrun (GE); Warhammer (figu.). 500 000: Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris: Monde des Ténébres; France; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato); Inferno (figu.). Int: L'équipe de Guildes. Prof: Personnage en clair-obscur. Adj: Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc: AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM); Warhammer (figu.).

103 - Imago, L'Unirève, Ars Magica 4th E., Chivalry & Sorcery 3rd E. PdF: Warhammer Batailles fantastiques, War-game; Alexandria 1801; La bataille de Friedland; Waterloo. Back: Le collège des Cendres. Prof: Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes: la presse positive. Sc: Polaris; JRTM; AD&D; Conspirations; Star Wars (GE).

104 - Conspiracy X, Trolls, Delta Green, The Shoah. PdF: Birthright. Int: Mike Pondsmith. Adj: Bâtisseurs de temples (+ poster); Apprentissage draconic pour Rêve de Dragon; Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc: Earthdawn, Vampire, Rêve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer Batailles (figu.).

105. Atlantys; Dark Earth; Collection Quasar; Stratego 4 (plato). Vive Le grandeur-nature! Adj: L'Asile Saint-Gilles (pour AdC). Int: Richard Garfield. Magic rachète AD&D? Sc: Warhammer, Deadlands, Dark Earth, Nightprowler, Cthulhu, Le Réseau divin (ép. 10, 11, 12).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage: le samourai, le barbare, la courtisane; Devine... Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature: définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes. Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc.: ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurléments, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana. Diplomatie. Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques. Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview: A. Adler. JeE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc.: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurléments, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE: Hastings-1066. Dossiers: Antiquité (RPR, Peloponnesien War, GBOA/SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du détail, Figurines: les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis. Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malenda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrinthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. Sc.: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeu de plateau: Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes: Jyhad, Magic, Spellfire, les autres jeux de cartes. Wargames: Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisées, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc.: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écyme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrinthe, cryptographie: liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

HS18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

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

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:
▶ 40 F franco (Étranger: 45 F): _____ HS n°2, _____ HS n°3
▶ 45 F franco (Étranger: 50 F): _____ HS n°4, _____ HS n°6, _____ HS n°8, _____ HS n°11, _____ HS n°12, _____ HS n°14, _____ HS n°15, _____ HS n°16, _____ HS n°17
▶ 49 F franco (Étranger: 54 F): _____ HS n°7, _____ HS n°9, _____ HS n°10, _____ HS n°13, _____ HS n°18
- Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

& compagnie



Formule Dé

Nouvelle formule avec plus de dés : elle va plus vite !

Pour devenir champion de Formule 1 et faire la nique à Villeneuve et Schumacher, rien de plus simple : il suffit d'investir dans *Formule Dé*, ce qui coûte nettement moins cher qu'une vraie Formule 1. Mais d'abord, pour ceux qui ne se sont pas arrêtés aux stands depuis quelque temps, un petit rappel des faits : Ludodélire ayant cessé ses activités (panne de carburant), c'est l'écurie Eurogames qui a repris le jeu et décidé d'y apporter quelques modifications avant de reprendre la compétition. Le résultat est très réussi : la carrosserie est superbe, frime juste ce qu'il faut ; quant au moteur, certains changements prouvent qu'il a été gonflé. La principale modification des ingénieurs d'Eurogames a porté sur la boîte de vitesse. On se souvient que sur les anciens modèles il fallait lancer un d20 puis se reporter à un tableau pour savoir de combien de cases on avançait. Maintenant la règle est devenue « changez de vitesse, changez de dé » : six dés différents (du d4 au d30) correspondent aux six vitesses. Simple

Jacques Villeneuve, rôleiste et joueur de Formule Dé en grandeur nature.



© The Jacques Villeneuve Infosite

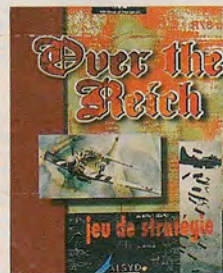
à comprendre et à appliquer. L'autre changement d'importance concerne les circuits : ils sont désormais imprimés recto verso, ce qui permet de varier les plaisirs. La boîte comprend celui de Monaco (redessiné pour



Formule Dé est édité par Descartes-Eurogames. Prix public : 220 F.

l'occasion) et au dos celui de Zandvoort (Pays-Bas). Pas moins de quatorze autres circuits (sept paires donc) sont prévus pour 1997. Autres petites modifs, les ailerons des voitures sont amovibles, ce qui permet de créer les combinaisons voiture/aileron de son choix, et les fiches de course ont été redessinées. Pour le reste, les règles n'ont guère changé. Les voitures se déplacent d'un nombre de cases variable suivant la vitesse engagée, elles doivent marquer un ou plusieurs arrêts obligatoires dans les virages et perdent au cours de la course des points de vie de freins, pneus, consommation, carrosserie et moteur. Les règles avancées : aspiration, essais chronométrés, choix des pneus, etc., achèvent de transformer *Formule Dé* en un passionnant jeu de course automobile.

S. O.



Le grand cirque informatique in french

Over the Reich est un wargame informatique qui simule les combats aériens tactiques de 1943 à 1945 en Europe de l'Ouest. C'est une production Avalon Hill, d'après le jeu

éponyme de *Clash of Arms*, aujourd'hui disponible en français grâce à Alsyd Multimédia. Dans CB n° 104, Frank Stora explique en détail tout le bien qu'il faut penser de ce jeu fidèle aux performances historiques des avions, très facile d'emploi et doté de nombreux scénarios qui le rendent très varié.

S.O.

Battle of the Bulge (ou Ardennes)

Un grand classique pour tous

Comment, vous n'avez pas de jeu sur la bataille des Ardennes dans votre ludothèque ? Réparez tout de suite ce scandale grâce au magazine *Command*, qui propose un vrai jeu, avec 720 vrais pions, sur une vaste carte, le tout de très bonne qualité, avec son numéro 41 (bien intéressant lui aussi). Des règles simples et classiques, avec quelques touches inhabituelles : l'absence de zone de contrôle et une séquence de jeu originale (à chaque tour, le joueur a le droit de choisir s'il bouge puis combat, ou le contraire). Que demander de plus pour passer deux ou trois soirées dans les Ardennes, sous la neige de l'hiver 44-45 ?

F.S.

- Battle of the Bulge, wargame en anglais du n° 41 de Command Magazine.



The Battle for North Africa (ou guerre du Désert)

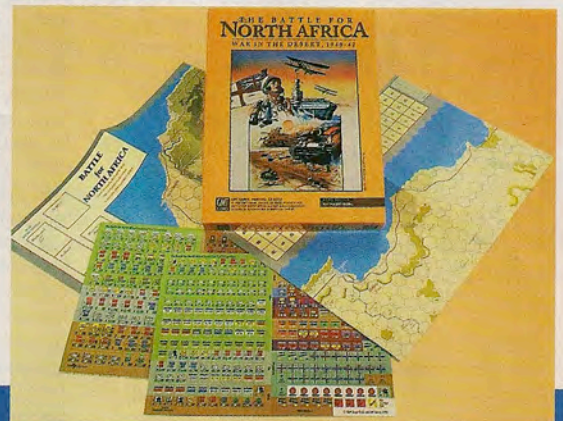
Jeu simple pour joueurs aguerris

La campagne du désert 1940-42, dans les sables d'Égypte et de Libye, est l'un des sujets les plus souvent traités par le wargame. *The Battle for North Africa* est le troisième jeu publié de Richard Berg sur le sujet. Ce prolifique auteur renouvelle cette fois le traitement du thème grâce au système des pions d'activation. Cet excellent système avait montré sa simplicité et son efficacité dans *Glory*, qui simulait une série de batailles de la guerre de Sécession. Hélas, au lieu de l'adapter à la simulation de plusieurs batailles du désert, Berg a préféré simuler toute la campagne, avec 400 pions, des unités allant du bataillon à la division, 15 km par hex., un mois par tour de

jeu... et pas mal de règles annexes. D'où un alourdissement du système. Dommage, dommage ! Reste un jeu original qui devrait fort intéresser les belliludistes confirmés. Et un gag : sur la carte, un nom de ville a été oublié : Tobrouk !

F.S.

- The Battle for North Africa, wargame en anglais chez GMT Games. Prix : environ 300 F.



Samurai Swords Honor of the Samurai

Dans la famille samurai...

Les samourais sont à l'honneur outre-Atlantique, avec les parutions simultanées de deux superbes jeux abordant le même thème : la rivalité des seigneurs de guerre japonais au XVI^e siècle. Pour le reste, *Samurai Swords* et *Honor of the Samurai* sont aussi différents que possible.

- Réédition très attendue de l'ancien *Shogun*, *Samurai Swords* est présenté dans une énorme boîte, contenant une grande carte du Japon médiéval, d'innombrables pions en plastique moulé figurant les différents types d'armées, des petits drapeaux et quelques gadgets, comme les épées destinées au tirage de l'ordre du tour. Sur des mécanismes très simples, inspirés du bon vieux *Risk*, se greffent de nombreux petits systèmes astucieux introduisant bluff, enchères et diplomatie. Tout cela fait de *Samurai Swords* un excellent jeu stratégique, moins riche que son cousin *Axies and Allies*, mais plus complet et plus abordable que bien des systèmes apparemment plus modestes. Prévoir quand même une bonne nuit de jeu.

- A l'opposé de cette superproduction hollywoodienne, *Honor of the Samurai* est un petit jeu de cartes très sobre, très zen, mais hautement interactif. Le but n'est plus d'éliminer les adversaires, mais d'atteindre un score d'honneur, l'honneur étant apporté à un samurai par son honorable maître – le daimyo –, par ses honorables armées, mais aussi par son honorable épouse, voire par son honorable théâtre nô. Il peut même s'avérer très honorable, en cas de mort de votre daimyo, de servir celui d'un autre joueur. En revanche, utiliser un sombre espion ninja ou une vulgaire arme à feu fait perdre des points d'honneur, mais peut profondément déstabiliser l'honorable adversaire. L'honorable combat n'est cependant pas absent du jeu, il se règle simplement à l'aide de jolis dés aux motifs japonais. *Honor of the Samurai* est un jeu simple, tactique et honorable, où les retournements de situation sont nombreux.

B.F.

- *Samurai Swords* est un jeu de plateau en anglais édité par MB. Prix : environ 400 F.
- *Honor of the Samurai* est un jeu de cartes en anglais édité par Gamewright. Prix : environ 200 F.

Universalis

A ne pas manquer

Sans vouloir entonner le couplet de «la France écrasée par l'imaginaire anglo-saxon», on peut quand même constater que l'essentiel de nos racines rôlistiques vient d'outre-Atlantique... Une bonne raison pour tirer un grand coup de chapeau à un vieux maître des contes français : Claude Seignolle.

Contes, récits et légendes des pays de France

(Omnibus) se compose de quatre gros bouquins, contenant des centaines de légendes glanées aux quatre coins de l'Hexagone, plus quelques nouvelles. Tout ça a été patiemment compilé pendant des années, et on y trouve de tout, y compris des trucs sans grand intérêt qui sentent la poussière. Mais avec un peu de patience, on y découvre aussi une foule de petits bijoux, et une multitude d'histoires qui n'attendent qu'une chose : être converties en scénarios, pour être à nouveau racontées oralement, comme autrefois. Évidemment, plus grand monde ne joue à *Maléfices* ou *Hurléments*, qui sont les deux jeux auxquels on pense immédiatement. Mais le filon est suffisamment riche pour être utilisé avec *L'appel de Cthulhu*, *Nephilim*, *Mage*...

Vaut le détour

Connaissez-vous Sue Grafton ? Elle est l'auteur d'une dizaine de polars, parus chez Pocket (**A** comme **Alibi**, **B** comme **Brûlée**, et ainsi de suite jusqu'à **J** comme **Jugement**), qui méritent plus qu'un coup d'œil. Ils partagent tous le même décor (une petite ville de Californie du sud), la même héroïne (une détective privée coriace) et les mêmes personnages secondaires (une chouette galerie, qu'on a envie de reprendre à son compte). Le récit est toujours un modèle de simplicité et de clarté, et les dialogues toujours très réussis, ce qui en fait un bon exercice pour les MJ désireux de soigner leur technique de narration. Rien que pour ça, ils méritent le détour. Évidemment, au chapitre des défauts, les intrigues sont inégales, et il n'y a pas grand-chose à y glaner si vous n'aimez que les elfes noirs et les calmars cosmiques ! Mais si vous avez vraiment envie de charcuter ces histoires, essayez-les avec *Noir*. A condition d'y rajouter une généreuse couche de suie, des pluies continues et des gratte-ciel.



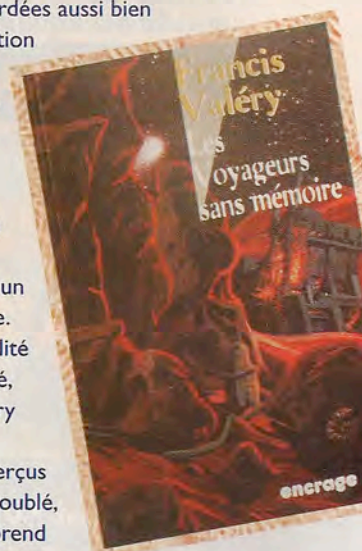
Inspirations...

SF & Fantasy

Une histoire du futur

Décidément, l'année 1997 semble être celle de la publication en volume de cycles qui n'étaient jusque-là disponibles que répartis dans des supports divers et variés.

Après *La Geste du Halaguen* (voir le numéro du mois dernier), c'est au tour des *Chroniques du Futur* de Francis Valéry. **Les voyageurs sans mémoire**, recueil de dix nouvelles, se situe dans l'univers de *L'Arche des Rêveurs*, premier roman de l'auteur, paru voici déjà quelques années aux défunctes éditions de l'Aurore. Tout débute par un message envoyé depuis Proxima Centauri, qui révèle à l'Humanité qu'elle n'est pas seule dans l'univers. Dès lors commence la construction d'arches stellaires... Cet aspect cosmique, qui révèle les ambitions de l'auteur, n'est qu'une facette d'une œuvre complexe et d'une grande richesse thématique, où sont abordées aussi bien la réconciliation entre Israéliens et Palestiniens que les difficultés d'adaptation des colons terriens sur un autre monde. Avec sensibilité et générosité, Francis Valéry nous livre quelques aperçus d'un futur troublé, où l'espoir prend parfois des voies bien détournées. (Encreage « Lettres-SF ».)



Femmes fantastiques

Âmes perdues, premier roman de Poppy Z. Brite, mettait en scène des vampires punkoïdes à côté desquels les personnages pourtant torturés d'Ann Rice font figure de joyeux plaisantins. **Contes de la fée verte**, à travers douze nouvelles, passe en revue des thèmes très divers, dans une ambiance malsaine et décadente très réussie, où la musique – rock, de préférence – joue un grand rôle. Usant aussi bien de subtilité que d'effets grand-guignolesque (parfois à l'intérieur d'un même texte), le tout avec un art consommé, Poppy Z. Brite sait à merveille créer une ambiance en quelques phrases. Gageons que les MJ sauront retenir ses leçons sur ce point, d'autant qu'ils trouveront dans ce recueil nombre de détails épouvantables pour enrichir leurs scénarios. (Denoël « Présences ».)

Nancy A. Collins n'a pas grand-chose à envier à sa consœur ci-dessus, avec qui elle partage une esthétique rock et décadente typique de notre fin de siècle. Avec **Le loup debout**, elle délaisse néanmoins ses thèmes de prédilection pour nous livrer un genre de *Little Big Man*

Dans un genre tout de suite plus aride, essayez **L'Encyclopédie du renseignement et des services secrets**, de Jacques Baud (éd. Lavoiselles, disponible dans les Fnac). Elle a tout ce qu'il faut pour passionner les fans de James Bond et tous les amateurs de jeux contemporains orientés « action » (qui a dit *Delta Green* ? Qui a dit *Conspiracy X* ?). Comme son titre l'indique, c'est un panorama très complet des agences de renseignements de par le monde et de leurs méthodes. Savez-vous quels poisons sont couramment utilisés par les espions pour liquider les opposants ? Comment fonctionne un sarbacane à air comprimé ? Un micro espion ? Quel était la structure du KGB ? Qui était le chef des services secrets albanais en 1973 ? Tout ça s'y trouve, et bien plus ! Bien sûr, ce gros pavé est un peu cher, mais il mérite franchement la dépense !



Pour les curieux

Crosskiller de Marcel Montecino (Pocket) est un bon gros polar, exactement le genre de roman à emmener pour un long trajet en train, et où il y a à boire et à manger. La formule est d'un classicisme irréprochable : deux flics (un alcoolisé à la gâchette facile et un petit jeune un peu... excentrique) courent après un maniaque bien déjanté, tout en se dépêtrant plus ou moins bien de leurs nombreux problèmes personnels. Comme pour les Sue Grafton, l'histoire vaut surtout pour ses personnages, mais il y a quelques scènes qui peuvent être reprises telles quelles, et qui n'engendrent pas la morosité, notamment les misères d'un chefaillon du Ku Klux Klan aux prises avec des policiers noirs.

Je continue dans le polar avec **Là où dansent les morts**, de Tony Hillerman (Rivages/Noir). C'est le premier volume d'une longue série mettant en scène un policier navajo qui enquête dans sa réserve, aux confins de l'Arizona et du Nouveau-Mexique. S'ils sont tous aussi bien que celui-là, on en reparlera sans doute très prochainement. Quant à ce premier épisode, l'histoire est sympa et si, pour une raison ou une autre, vous avez besoin d'un petit cours de rattrapage express sur les mythes navajo et zuñis, il est bourré d'infos sur la question. (Tiens, j'y pense : en reculant d'un siècle, il y a des choses à en tirer pour *Werewolf: The Wild West*. Et sans se donner cette peine, pour notre bon vieux *Loup-garou* de la fin du XX^e siècle.)

Fantômes et revenants au Moyen-Age et Fées, sorcières et loups-garous au Moyen-Age (tous les

deux de Claude Lecouteux, chez Imago) sont de gros bouquins très érudits, un peu arides, mais très bien documentés. Et à part là, je ne vois pas où trouver les minutes du procès d'un loup-garou, ou la liste des précautions à prendre pour empêcher qu'un cher disparu revienne vous tirer par les pieds ou boire votre sang. Le pieu dans le cœur en fait partie, mais il y en a bien d'autres : jeter un filet sur la tombe, brûler le lit du défunt... Tout ça est prêt à servir pour *Vampire: L'âge des ténèbres*, bien sûr, mais aussi pour n'importe quel jeu médiéval-fantastique où vous avez envie d'injecter une touche d'originalité.



Tristan Lhomme

Bande Dessinée

Cyber chouchou

À l'aube du XXI^e siècle, tous les systèmes de Sécurité sociale se sont effondrés quand les scientifiques ont découvert le moyen d'identifier, dès la naissance, les maladies qu'allait devoir subir chacun d'entre nous. S'est instaurée alors la prédominance sur le monde des assureurs et la toute-puissance des hypothétiques bien portants « à vie ». C'est sur cette hypothèse, et les abus qui en découlent, qu'est bâtie la nouvelle série

Bunker Baby Doll, de Jarzaguet et Morvan, éditée chez Zenda. Le premier tome, *Coka*, nous fait rentrer de plain-pied dans un univers cyberpunk superbement bien construit, avec tous les éléments du genre. Violence, drogue, corruption, grands méchants qui tirent les ficelles, bandes armées, intrigue à tiroir, et j'en passe, sont les maîtres mots de cet album parfois sanglant, toujours surprenant, au vocabulaire issu des banlieues chaudes de nos capitales. Le scénario est dense, parfois complexe, mais tout est bon et utilisable avec vos jeux cyber-machin-bidule favoris. Ne manque que l'aspect informatique (matrice ou autre connexionite aiguë), mais si vous faites jouer dans ces univers-là, vous savez comme moi que ce n'est pas indispensable...

Noir, c'est noir

Un nouveau genre vient (enfin) de débarquer dans le monde du jeu de rôle, c'est celui du roman noir (voir CBI05, *Noir*, the film noir rpg). C'est un genre que la BD aime bien, comme la télé et le cinéma, et on en trouve deux excellents exemples dans la production récente. **Le poisson-clown** est une nouvelle série signée Chauvel et Simon, chez Delcourt, dont le premier tome (*Happy*) raconte l'arrivée dans le monde féroce des gangs urbains d'un p'tit gars d'la campagne qui ne va pas tarder à y faire son chemin. C'est sympa, bien écrit, plein de détails et de « naïveté », et peut servir de base à un bon scénario de jeu. Avec **Torpedo**, on entre dans le solide et le connu (Bernet et Abuli, chez Glénat). Le volume 13, intitulé *Cuba*, tout comme les douze précédents, est un vrai régal de personnages, de situations, de dialogues. Chaque album contient une ou plusieurs histoires, toutes exploitables pour créer de super scénars noirs comme l'enfer et forts comme le café (ou le contraire...).

Plus actuel, mais jouable avec les mêmes règles, on peut signaler le second tome de la série **Alpha**, intitulé *Clan Bogdanov*, de Jigounov et Renard, au Lombard. C'est plus de l'espionnage à la Ian Fleming ou John Le Carré que du roman noir à la Chandler, mais le scénario tient la route, et situations et personnages sont exploitables sans trop d'effort pour un MJ. Et puis si vous préférez, il reste *James Bond*, le JdR, et là, ça marche, forcément.



Enfin, pour ceux que le genre intéresse, je rappelle la série **Spaghetti Brothers** (Mandragna et Trillo, chez Vents d'Ouest) qui raconte la vie d'une famille d'émigrants italiens arrivant à New York. Cinq frères et sœurs aux destins variés et... divergents, c'est le moins qu'on puisse en dire. Chaque album (4 à ce jour) est une vraie mine d'aventures courtes et délicieusement humoristiques, si, si.

Médiéval, avec ou sans fantastique

Si la chevalerie façon *Miles Christi* (voir l'interview de Benoît Clerc dans ce numéro) vous tente, Glénat vous propose une nouvelle série, **Chevalier Walder** de Jeanine Rahir, où certains aspects de la vie de ces ordres sont décrits, avec en prime les détails de la « prédestination » de l'un des chevaliers. Il s'agit là de Teutoniques, mais le fond reste le même, la lutte entre le Bien et le Mal dans le cœur de chacun. À suivre...

Autre nouvelle série, chez Delcourt cette fois, avec **Le roi cyclope**, d'Isabelle Dethan. Classique, mais efficace, il s'agit de la ténébreuse histoire (en deux actes) d'un méchant (très méchant!) magicien qui veut devenir le maître du monde. Si le thème peut paraître convenu aux habitués d'heroic fantasy, il bénéficie dans ce cas d'un traitement graphique très agréable et de quelques réflexions (à prendre au second degré) non dénuées d'humour. Beau et intéressant.

Le cycle de Tai-Dor nous revient (*Le mage*, volume 7, de Rodolphe, Le Tendre et Focroule, d'après Serrano, chez Vents d'Ouest), avec une bien belle aventure basée sur une tentative de prise de pouvoir par un magicien qui s'avère être une sorte d'extraterrestre pervers et polymorphe. Là encore, c'est du classique, mais du solide, à exploiter dans tous vos jeux de type méd-fan, sans hésiter. Et en plus, c'est facile pour le MJ, tout est écrit.

Mais encore...

Atlantis est une nouvelle série de type fantastique contemporain (*La Sheb*, Froideval et Angleraud, chez Zenda), où des plongeurs découvrent une Atlantide peuplée de cauchemars. **Le souffle du dragon** est le deuxième volume de *Malheig* (Stalner, chez Dargaud), dans lequel les destins de deux hommes séparés par vingt siècles d'histoire sont liés dans une lutte contre le Mal. **La conscience volée** est un voyage dans l'imagination d'un écrivain maudit (*Wooly Wan*, tome 2, Roels et Renard, au Lombard), ou encore « comment déjouer les pièges de l'inconscient, leçon 2 ». Enfin, **Aldébaran** (tome 4, *Le groupe*, Léo, chez Dargaud) nous en dit un peu plus sur ce qu'il peut arriver sur une planète lointaine, après une hibernation prolongée, de la SF d'exploration.

André Foussat

à la sauce lycanthropique, où l'évocation du tragique destin des Indiens d'Amérique du Nord (1) constitue la toile de fond d'une histoire d'horreur surnaturelle très efficace. Un bon source d'inspiration pour la gamme *White Wolf*. (J'Ai Lu « Épouvante ».)

Avec **Adagio pour une ombre**, Marion Zimmer Bradley a créé un personnage très intéressant, qui ferait un excellent PNJ. Psychologue et voyante, Leslie Barnes voit sa vision du monde remise en cause par les phénomènes paranormaux auxquels elle se retrouve confrontée. Comme chez Poppy Z. Brite ou Nancy A. Collins, la musique occupe une place importante, Marion Z. Bradley préférant toutefois les sonorités des morceaux classiques à la fureur du rock. Le rythme du livre est d'ailleurs à l'image des goûts musicaux de son autrice. (Presses-Pocket « Terreur ».)

Bien plus que les aventures de Tom Goupil (2), **Nuées ardentes** consacre le retour de Michel Pagel. Cette étouffante histoire de vengeance se déroulant notamment dans le milieu du cinéma met en scène un personnage féminin que beaucoup, parmi vous, trouveront fascinant, dans son obstination et sa détermination à faire justice elle-même. À noter que ce roman s'inscrit dans le cycle comportant notamment *Le diable à quatre* ou *Sylvana*, dont on peut espérer qu'il sera un jour disponible dans son ensemble. (Étoiles Vives.)

En quatrième vitesse

L'ombre des anciens, troisième volume du *Secret de Ji*, de Pierre Grimbart, est tout aussi sympathique et agréable à lire que ses prédécesseurs. L'auteur sait tirer parti tant de ses personnages – vraiment très attachants – que de l'univers mis en place pour maintenir éveillé l'intérêt du lecteur. La suite, vite! (Mnémos « Légendaire ».)



Au guet! est le huitième volume des *Annales du Disque-Monde*, et **Les aéronautes** le troisième (et dernier) du *Grand Livre des Gnomes*. Le tout, hilarant, porte bien entendu la signature de Terry Pratchett, l'humoriste numéro un des domaines qui nous intéressent. Est-il besoin d'en dire plus? (*Au guet!*: L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Les aéronautes: J'Ai Lu « SF-Fantasy ».) La première livraison d'**Étoiles vives**, qui prend la relève de la série d'anthologies *Destination Crépuscule*, réunit six nouvelles, dont les deux plus marquantes sont sans doute *Magma-Plasma*, un curieux space opera humaniste signé Sylvie Denis (3), et *La véritable histoire du docteur Pretorius*, un texte barjot de Paul J. MacAuley. Un projet à suivre – et à soutenir! (Orion « Étoiles Vives ».)

Roland C. Wagner

(1) Ceux que ce sujet intéresse peuvent se procurer « Un siècle de déshonneur », d'Helen Hunt Jackson. Ce livre écrit vers 1880 recense les spoliations et persécutions dont furent victimes les tribus vivant autrefois sur l'actuel territoire des États-Unis, et tord le cou au mythe des « méchants » Indiens popularisé par les westerns hollywoodiens. (« Bibliothèques 10/18 ».)

(2) Deux titres parus au Fleuve Noir.

(3) Qui assure désormais la direction de la revue « CyberDreams », dont le n° 10 vient de paraître.



L'actualité du jeu

FFJdR et AJdR : D'un commun accord



L'année dernière, sont nées presque simultanément en France deux associations qui avaient pour but avoué de fédérer un tant soit peu les joueurs, les associations et les acteurs du jeu de rôle : la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR), et l'Association Jeux de Rôle (AJdR). Situation pour le moins conflictuelle, qui aurait pu se régler sur le pré à coups de tartes à la crème... Le point d'achoppement étant ceux qui avaient adhéré aux deux fédérations à la fois : devaient-ils former une force d'interposition en portant le bonnet du grand Schtroumpf, ou s'auto-bombarder ? Les deux fédérations ont commencé, chacune avec des

but, des moyens et un fonctionnement différents, à rassembler des avis, des membres et une certaine expérience de la défense de nos jeux préférés. Leurs manières d'agir s'étant avérées différentes, un rapprochement naturel s'est opéré. Casus Belli leur prête maintenant ses colonnes pour vous tenir au courant de leurs actions.

Tout d'abord, pourquoi ?

En France on a pu constater, dans les deux dernières années, une propension chez les animateurs de télévision à prendre le jeu de rôle comme sujet d'émissions à scandale alarmistes. Une presse écrite, mal informée et soucieuse de son audience, reprinted volontiers

le flambeau, quoique de manière plus mesurée. Malgré leurs enquêtes auprès des joueurs, les journalistes s'étaient fait leur idée, et la plupart avaient refusé d'en démordre. Cela n'aurait pas réellement posé de problème si les pouvoirs publics ne s'étaient pas laissés prendre à ces discours pour le moins exagérés. C'est là l'objet de l'action de la FFJdR : servir de garant de l'innocuité du jeu de rôle, et d'interlocuteur pour les journalistes et les pouvoirs publics ; elle peut vous aider à convaincre une municipalité réticente, à trouver des subventions, à obtenir une meilleure audience auprès de la presse. Dès que l'association aura assez d'ancienneté pour être représentative au niveau légal, elle pourra se porter à la barre si la nécessité s'en fait sentir. Dans le même temps, la population des joueurs a continué à s'étendre, tant en nombre qu'en tranches d'âge. Les joueurs ont multiplié les associations, les manifestations, les tournois, les idées les plus fantastiques. Ils ont souvent besoin de contacts, de compétences, de matériel, de moyens, de lieux dont ils ne disposent pas en réalité. Pas de panique ! Le Guide du Rout... euh, non ! L'Ajdr est là pour les aider ! Cette association a pour but actuel de rassembler le plus de gens possible, des horizons les plus divers, afin de mettre en contact ceux qui savent et ceux qui ont avec ceux qui ont besoin de savoir et d'avoir. Ils ne délaissent pas pour autant les actions d'information, ni le soutien aux joueurs en butte à l'incompréhension du public.

Où en sont-ils ?

Actuellement, la FFJdR compte environ 2000 membres, comprenant 80 associations et 600 membres indépendants. Ses cotisations s'étagent de 10 à 100 francs. Elle a soutenu le projet de fédération en Belgique, et a développé un site Internet, afin de préparer des textes de présentation générale avec définitions, explications, et limites du jeu de rôle. L'action de la FFJdR se base sur une représentation nationale cohérente, qui nécessite une importante réflexion et une grande prudence quant à la conception

de ses textes. Elle ne peut se permettre d'agir précipitamment, se doit de préparer un discours solide, et poser les bases d'un réseau de représentation sérieux qui la place d'office comme un interlocuteur officiel. C'est par l'entremise de leur site Internet que des joueurs et des créateurs de toute la francophonie mènent ces réflexions. On y croise des gens venant de la Guilde des Maîtres du Temps (Canada), de sites Internet comme l'Antre de Melkor ou Miroir des Mondes, de magasins comme l'Antre des Dragons (Bordeaux), ou de fanzines comme *Chronique des Ombres*. L'Ajdr quant à elle compte environ 1000 membres actifs (formant un réseau d'entraide d'environ 4000 à 5000 personnes), répartis sur une vingtaine de départements. Comme cotisation, elle ne demande qu'une participation active. Elle a développé plusieurs foyers régionaux parfaitement indépendants les uns des autres. Elle prépare actuellement un fanzine servant de bulletin interne et externe. Plus portée sur une action ponctuelle et personnalisée, elle a contribué à l'organisation de nombreuses conventions (une trentaine), ainsi que de nombreuses initiatives d'entraide (par exemple dans le magasin *Phénomène J*), et développe actuellement avec le site Miroir des Mondes un réseau de distribution des fanzines sur la francophonie. L'Ajdr a prévu une structure extrêmement souple qui lui permet de s'adapter et de s'organiser rapidement en fonction des besoins de la région dans laquelle elle se trouve. Le point de rencontre principal FFJdR/Ajdr se fait actuellement sur Paris, où les deux associations collaborent notamment à la création de la Fédération Essonienne des associations de JdR du département, à l'initiative de l'association Lords of Darkness. Ces deux fédérations ont besoin de votre soutien, tant pour devenir les plus représentatives possible que pour définir leurs actions. Elles ont besoin de vos avis, de vos idées. De leur côté, elles sont prêtes à vous apporter leur aide.

Antoine Ribes

(e-mail : memory@club internet.fr)

→ OÙ LES CONTACTER

FFJdR

Adresse : 6, avenue Hoche, 83500 La Seyne-sur-Mer.
Jérôme Gayol au 04 93 87 18 37 ou Valérie Pomel au 01 46 58 96 14.
Site Internet : <http://194.183.199.182/FFJdR/> E-mail : stampf@netsurf.org

Miroir des Mondes

Tél. : 01 46 58 96 14. Site Internet : <http://www.seishin.fr/~MdMondes/>

Chronique des Ombres

Adresse : 375, route des Echets, Le Mas-Rillier, 01700 Miribel.
E-Mail : chazal@worldnet.fr

L'Antre de Melkor

Site Internet :
http://www.interlinx.qc.ca/~melkor/bout_i.htm#International

Lords of Darkness (Fédération essonienne)

Adresse : 120 rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 01 42 64 81 25.
E-mail : Greg@ftd.fr

Ajdr

Boîte postale : 9, rue de l'Hôtel de ville, 45500 Gien.
3615 AKELA et 3615 CASUS

- Chambéry, Richard Tribouilloy : 04 50 91 30 32 (la semaine) ou 04 79 88 07 16 (le week-end).
- Montargis, Flavien Cid : 02 38 98 33 88.
- Nantes, Jean-Christophe Copeau : 02 51 86 10 32.
- Orléans, Marc Aupest : 02 38 96 58 35.
- Paris, Charles Girard : 01 43 37 26 59 (ou 55).
- Strasbourg, Guillaume Richy : 03 88 30 44 79.

Initiatives

Vous faites quoi cet été ?

Deux options. Soit les Semaines de l'Hexagone qui se tiendront du 14 au 27 juillet (wargames) et du 21 juillet au 3 août (JpC et JdR) dans la région de Commercy-en-Meuse.

Rien à dire, c'est rigolo, varié, bien rodé (comprendre bordélique juste ce qu'il faut), on ne dort pas beaucoup mais on s'amuse bien (ce n'est pas l'organisateur Xavier Jacus qui démentira).

✉ : Espace ludique c/o le Cercle de stratégie, centre des Roises, 55200 Commercy. ☎ : 03 29 91 17 69.

Soit Rêves de jeux, dont c'est déjà la treizième édition et qui se déroulera du 11 au 29 juillet et du 1er au 19 août. Il s'agit d'un genre de « stage » (ou colonie ou joyeuse réunion ou ce que vous voulez du moment que l'ambiance est bonne) ludique, recevant un agrément ministériel et le label « tourisme, jeunesse et sport » et encadré par du personnel diplômé. Rêves de Jeux s'adresse plus particulièrement aux jeunes de 12 à 17 ans et aux jeunes adultes et c'est très bien (ce n'est pas Jean-Pierre Boillon l'organisateur qui dira le contraire).

✉ : Association Gael, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39.

Devenez riche et célèbre en créant votre jeu !

Depuis 1977 la municipalité de Boulogne-Billancourt organise le Concours international des créateurs de jeux de société. Chaque année plusieurs créations sont récompensées et certaines, éditées, connaissent depuis pas mal de succès : Méditerranée, Condottiere, Formule Dé, Abalone, etc. Alors si vous pensez être l'auteur d'un jeu original et inédit, vous pouvez participer à l'édition 97.

✉ : XVIIIe concours international de créateurs de jeux de société, 22 rue de la Belle-feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 47 12 77 09.

Musclez-vous le cerveau

La fraternelle famille de l'olympisme s'agrandit. Après les sports, ces jeux du corps, voici les jeux de réflexion, ces défis de l'esprit. En effet aura lieu à Londres,

du 18 au 24 août prochain, la première olympiade des jeux de réflexion. Au programme, des compétitions sur des jeux aussi différents que les échecs, Magic, Mastermind, le bridge, le backgammon, Abalone, les jeux Games Workshop (Warhammer Bataille, discipline intellectuelle chez les Orques) et d'autres encore.

Alors si vous êtes en Angleterre à cette époque-là, n'hésitez pas à venir vous muscler le cerveau.

✉ : Mind sports olympiad, PO box 13388, London NW3 2ZF, Angleterre. ☎ : 44 171 485 9146. Site web :

<http://www.mindsports.co.uk>.

Jouer sur la côte

L'An Jeux organise pendant les mois de juillet et août, tous les mercredis, des tournois de Magic ainsi que des rencontres Warhammer. Ça change de la plage. ✉ : L'An Jeux, 31 rue de Châteaudun, 83700 St-Raphaël. ☎ : 04 94 82 30 22.

Site web

Voici un petit site sympa où vous obtiendrez toutes sortes d'infos concernant essentiellement la région lyonnaise. Il y a bien sûr aussi une entrée consacrée aux JdR. <http://www.cybergone.com>.



Vos zines

Du monde, ce mois-ci, même si la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Et Tristan, occupé par ailleurs, abandonne la rubrique en d'autres mains.

Nouveaux

● **Odyssées** n° 1, 64 p., 25 F. Consacré à l'imaginaire littéraire; essentiellement des critiques de livres et des nouvelles. Association Ère Odyssées, Nicolas Cluzeau 18 bd St-Marcel, 75005 Paris.

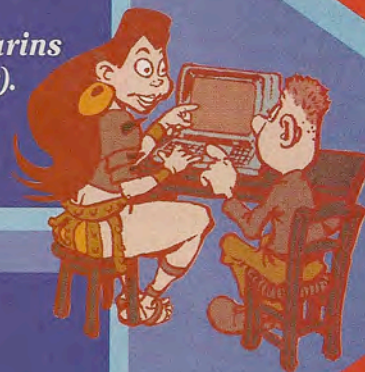
● **Le Cyber-Kobold Vampire Magicien** n° 1, 34 p., 30 F + 10 F de port. Aides de jeu diverses (AD&D, Vampire et scénario Shadowrun). Le Cyber-Kobold, 47 rue Gambetta, 33140 Villenave d'Ornon. ➤

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).

Casus Internet

<http://www.excelsior.fr>



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 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, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.

Les Clubs d'initiation Casus Belli

L'actualité du jeu

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ?

Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :

- vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
- vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse

4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.
Horaires : samedi de 14h30 à 19h ; le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. **Responsable** : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. **Boutique** : « La Réserve », 4 rue Henri Rivière, 78200 Mantes-la-Jolie ; tél. : 01 30 94 53 23.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen

624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. **Horaires** : mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).

Responsable : Fabrice Barboni.
Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb

Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. **Horaires** : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32. **Responsable** : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. **Boutique** : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL

19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. **Horaires** : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). **Responsable** : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02/5118077. **Boutique** : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon

MJC Montchapet

3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 51 65. **Horaires** : samedi de 14h à 20h. **Responsable** : Régis Nuke ; tél. : 03 80 78 16 66 (le soir). **Boutique** : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.

MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle

Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. **Horaires** : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). **Responsable** : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95. **Boutique** : voir ci-dessus.

Limoges

La Compagnie grise

44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. **Horaires** : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. **Responsables** : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. **Boutique** : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes

Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. **Horaires** : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85. **Responsable** : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis

Lud'Avag

MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03. **Horaires** : vendredi à partir de 20h30. **Responsable** : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31. **Boutique** : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier

Le Dragon des Brumes

14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. **Horaires** : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. **Responsable** : Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège

Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. **Horaires** : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. **Responsable** : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. **Boutique** : « L'Euf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes

MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. **Horaires** : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. **Responsable** : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. **Boutique** : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine

Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M^o Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. **Horaires** : vendredi de 18h à 24h. **Responsable** : Frédéric Savary ; tél. : 01 47 55 02 36.

Tours

Hommes & Démons

86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. **Horaires** : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. **Responsable** : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55. **Boutique** : « Poker d'as », Pagineira, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Qu'est ce qu'on fait de l'actu, Lulu ?

Les dernières pages de *Casus* sont occupées par la rubrique *L'actualité du jeu* dont l'intitulé est en même temps éloquent et pas assez précis. Alors hop, un petit tour d'horizon !

- **Debriefing** : compte rendu de certaines manifestations ou conventions.
- **Vos zines** : revue des fanzines bien sûr.
- **Courrier des lecteurs** : si vous avez quelque chose à dire, écrivez-nous ! Si vous n'avez rien à dire, écrivez-nous aussi : les petits mots d'encouragement entretiennent l'amitié (de même que ceux d'insultes : qui aime bien châtie bien ; enfin allez-y mollo quand même, pensez à notre amour-propre).
- **Initiatives** : tout ce qui s'organise de sympa autour du jeu : promotions organisées par des boutiques et/ou des éditeurs, dédicaces, etc. N'hésitez pas à nous écrire : la chambre d'écho de Casus est à votre disposition.
- **Notre minitel** : chronique de la vie minitelique du 3615 Casus.
- **Calendrier** : annonces des conventions, tournois, GN. Faites bien attention, pour toutes vos annonces, à la date limite indiquée à la fin du Calendrier. Elle est impérative. Tout courrier ou fax reçu au-delà de cette date ne figurera pas dans le numéro à venir, mais dans le suivant seulement. Téléphoner est inutile : le responsable de cette rubrique est sourd et muet. Il est fortement conseillé, pour les grandeur-natures en particulier, de nous prévenir longtemps à l'avance.

Les clubs d'initiation Casus Belli

De quoi s'agit-il ? De clubs qui proposent un accueil spécialement chaleureux et compétent aux débutants et plus largement à tous ceux qui veulent découvrir le jeu de rôle. Aujourd'hui, plus encore qu'avant, aller vers les non-joueurs, les prendre par la main et leur faire découvrir de l'intérieur l'univers fabuleux – mais pas toujours très accessible – des JdR est un devoir de tout rôliste. Parce que notre passion est menacée par son image négative et que face à un a priori négatif, la meilleure des réponses à apporter reste de faire jouer. *Casus Belli* souhaite agrandir son cercle de clubs d'initiation de façon à ce que partout en France néophytes et curieux aient la possibilité de découvrir le JdR. Aussi, si vous êtes responsable d'un club et que vous vous sentez la fibre pédagogique, vous pouvez vous porter candidat pour figurer, tous les mois, dans notre liste. Il y a quelques conditions à respecter :

- Disposer d'un local facilement accessible.
- Être ouvert relativement souvent et surtout régulièrement.
- Disposer d'une ludothèque garnie.
- Qu'une ou plusieurs personnes soient facilement disponibles pour prendre en mains néophytes et curieux.

Si votre club réunit tous ces critères, écrivez à **Casus Belli**, **Serge Olivier**, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

CyberCasus on the web

Vous pouvez retrouver *Casus* sur internet à l'adresse suivante : <http://www.excelsior.fr>. Vous y trouverez entre autres un forum de discussion qui pète le feu même si, on sait, on sait, il est plutôt encombré et trop long à charger. Amis surfers, on y travaille (quand on a le temps, c'est ça le problème) et ça devrait bientôt changer. D'ailleurs, dès le prochain numéro, il y aura dans CB un cyber-écho similaire à l'écho des murs du minitel. Qu'on se le dise.

CONCOURS

Les résultats

De nombreux concours organisés en partie avec Casus Belli ont eu lieu récemment. Voici les listes des gagnants.

Kaze Animation

Dans notre n° 103, le concours organisé avec Kaze Animation permettait de gagner des T-shirts Kaze Animation, des cassettes vidéos de *Yoma* ou des *Chroniques de Lodoss*, et des posters des *Chroniques de Lodoss*.

Les gagnants sont :

— Pour le T-shirt (5 gagnants) : Arnaud Bossut, 06 Nice • John Rendu, 38 Voiron • Muriel Vergé, 93 Villemomble • Pascal Lhonneur, 52 Chaumont • Claire Salvatori, 38 Saint-Martin-d'Heres.

— Pour les cassettes vidéos de *Yoma* (10 gagnants) : Arnaud Dumetz, 62 Saily-Labourse • Guillaume Thomazet, 69 Pusignan • Christophe Paris, 1420 Braine-L'Alleud (Belgique) • Tony Krumhorn, 93 Aulnay-sous-Bois • Pierre Cothenet, 17 Rochefort-sur-Mer • Fabien Pettex, 25 Lora • Yon Caidessus-Lacoste, 29 Brest • Frédéric Navez, 1080 Bruxelles (Belgique) • Cyrille Morge, 77 Chelles • Jean-Paul Guiraud, 33 Bordeaux.

— Pour les cassettes vidéos des *Chroniques de Lodoss* (50 gagnants) : Marc Poursin, 92 Courbevoie • Alain Castaingts, 33 Villenave-d'Ornon • François Delepine, 91 Ris-Orangis • Alain Gotnich, 06 Le Cannet • Josselin Moreau, 61 Châlons-en-Champagne • Thomas Rougee, 27 Le Plessis-Hebert • Sébastien Geraud, 31 Toulouse • Guillaume Chaudière, 31 Blagnac • Romain Gardon, 78 Elancourt • Eric Jolicard, 77 Pontault-Combault • Zbigniew Skulski, 92 Nanterre • Julien Creuels, 4683 Vivegnis (Belgique) • Philippe Pilat, 47 Francecas • Yohann Sommacal, 33 Mérignac • Edouard Deckers, 78 Epone • Philippe Hoehe, 67 Fegersheim • Nicolas Guy, 27 Vernon • Yan Gutierrez, 90 Sevenans • Corine Lacur, 88 Epinal • Benoît Maisseu, 78 Montigny-le-Bretonneux • Johny Ciclaire, 49 Angers • Olivier Bailly, 95 Champagne-sur-Oise • Gérald Gonneau, 97 Ste-Clotilde (Réunion) • Denis Codis, 57 Sarrebourg • Fouad Ouali, 89 Paron • Roland Paillat, 83 Brignoles • Grégory Neveu, 44 Saint-Nazaire • Michaël Mathieu, 1050 Bruxelles (Belgique) • Justine Holliger, 06 St-Jeanne • Antoine Feuillet, 95 Deuil-la-Barre

• Cyril Corbaz, 1010 Lausanne (Suisse) • Franck Prévost, 60 La Croix St-Ouen • Arnaud Bourdin, 92 Asnières • Luc Navarro, 31 Blagnac • Frédéric Mabon, 44 Carquefou • Pierre-François Periquet, 91 Palaiseau • Nicolas Dumant, 94 Maisons-Alfort • Adrien Tievant, 95 Parmain • Julien Falgas, 57 Metz • Olivier Beining, 68 Volgelsheim • Hervé Toda, 11 Narbonne • Delphine Cartalier, 18 St-Florent-sur-Cher • Johann Seixas, 46 Les Junies • Tony Molard, 36 Pouligny-St-Martin • Xavier Villeneuve, 76 Le Havre • Alexandre Schockaert, 59 Villeneuve-d'Ascq • Franck Jeandinot, 55 Gondrecourt • Romuald Dagan, 75 Paris • Thomas Imbert, 33 Bordeaux-Cauderan • Sébastien Mollier, 25 Jougue.

— Pour les posters des *Chroniques de Lodoss* (50 gagnants) : Guillaume Douché, 59 Lauwin-Planque • Amélie Quirion, 91 Brétigny-sur-Orge • Matthieu Knoll, 67 Ostwald • Cédric Bordi, 83 Saint-Aygule • Charles Vernay, 69 Grézieu-La Varenne • Renaud Cabaret, 04 Le Brusquet • Olivier Malpuech, 78 Versailles • Guillaume Dubois, 94 Gentilly • Patrick Lamplé, 91 Draveil • Manuel Merlin, 59 Malo-les-Bains • Natacha Chautard, 69 Ecully • Arnaud Vergé, 33 Gradignan • Conrad Kaczmarczyk, 51 Reims • Yann Peixoto, 34 Lavérune • Laurent Grandier, 49 Bagneux • David Londero, 68 Issenheim • Sébastien Pechart, 51 Reims • Dit Bram St-Amand Bertrand, 38 Seyssinet • Jérôme Lanners, 83 Le Pradet • Frédéric Rappe, 5150 Floriffoux (Belgique) • Alexandre Delpeut, 70 Noidans-les-Vesoul • Pierre Champiaux, 75 Paris • Oliver Christen, 1236 Cartigny (Suisse) • Christian Keller, 98 Nouméa (Nouvelle-Calédonie) • Frédéric Lebis, 76 St-Etienne-du-Rouvray • Raphaël Parnaudeau, 79 Vasles • Lucas Delabos, 76 Fontaine-sous-Préaux • Thomas François, 6900 Marche (Belgique) • Yves Chevaldonné, 75 Paris • Jérôme Massari, 34 Lattes • Camille Chanavat, 69 St-Genis-Laval • Christophe Jacquier, 92 Antony • Douan Singhavara, 93 Epinay-sur-Seine • Gauthier Perret, 42 St-Médard-en-Forez • Franck Gillers, 62 Wisques • Martin Lalisie, 45 Olivet • Raphaël Mazier, 51 Sillery • Jean-Pierre Debrito, 63 Riom • Cédric Cleophax, 91 Montgeron • Axel Levillayer, 85 Aizenay • Sébastien Busson, 36 Châteauroux • Frédéric Meunier, 94 Charenton-le-Pont • Jean-Philippe Alvarez, 75 Paris • Etienne Randier, 75 Paris • Renaud Clausin, 78 Fourqueux • Mickaël Ivorra,

76 Le Havre • Thomas Lafon, 16 Cognac • Stéphane Jacquin, 50 La Glacière • Julien Bellet, 13 Paradou • Claire Barret, 13 Marseille.

Hors-série n°18 Cartes à collectionner et Wizards of the Coast France

De très nombreuses bonnes réponses (plus de 500) nous sont parvenues, nous obligeant à tirer au sort les cinq gagnants. Quelques participants ont remarqué qu'une ou deux imprécisions dans la liste de cartes de la *Cinquième Édition* donnaient un nombre de cartes avec de nouveaux dessins un peu inférieur à 230. La réponse 230 étant de toute façon donnée par ailleurs, et les autres étant vraiment fausses, cela n'a invalidé aucun bulletin. A gagné une boîte complète de douze paquets de base de *Magic : L'Assemblée Cinquième Édition* : Michel Duvauchelle, 59 Douai. Ont gagné chacun trois paquets de base de *Magic : L'Assemblée Cinquième Édition* : Céline Agier, 63 Riom • Benjamin Baudel, 24 Sarlat • Gilles Yven, 59 Dunkerque • Alexandre Debriffe, 73 Bassens.

Concours Boutiques Descartes, Wizards of the Coast France et CASUS BELL

Ce concours permettait de gagner un voyage aller retour à New York, des abonnements d'un an à *Casus Belli* et des T-shirts *Magic : L'Assemblée Cinquième Édition*.

— 1^{er} prix, un billet d'avion aller retour Paris-New York :

Wilfried Mareglia, 13 Vitrolles.

— 2^e au 33^e prix, un abonnement d'un an à *Casus Belli* :

Pascal Bertin, 94 Valenton • Pascal Saille, 44 Saint-Nazaire • Florian Bailleul, 75 Paris • John Body, 52 Saint-Dizier • Mathieu Quenez, 75 Paris • Yanick Porchet, 91 Evry • Karl Bontemps, 77 Dampmart • Fabien Meniel, 87 Limoges • Alexander Barel, 1200 Bruxelles (Belgique) • Thierry Schmitt, 69 Lyon • Cécile Folliat, 37 La Riche • Céline Monfort-Moros, 76 Le Havre • Paul Bresteau, 30 Nîmes • François Gaio, 84 Avignon • Tom Murat, 63 Clermont-Ferrand • Jacques Gassot, 50 La Glacière • Camille Gleyzes, 34 Béziers • Guillaume Allain, 86 Poitiers • Clément Dikanic, 93 Le Raincy • Michael Arrouas, 13 Aix-en-Provence • Arnaud Perrouin, 49 Angers • Luc Lequan, 92 Châtenay • Sébastien Brin, 29 Brest • Nicolas Godet, 74 Bonneville • Marc Lefaix, 14 Honfleur • Guillaume Simon,

13 Marseille • Abid Guemidi, 38 Pont-de-Claix • Mathias Alexandre, 28 Chartres • Arnaud Tajan, 31 Auterive • Guillaume Saelen, 10 Clerey • Alexandre Lecas, 53 Laval • Boris Trechniewski, 49 Angers.

— 34^e au 97^e prix, un T-shirt *Magic : L'Assemblée Cinquième Édition* : Pierre-Jean Rivière, 75 Paris • Vincent David, 75 Paris • Annaëlle Bernaudeau, 94 Sucy-en-Brie • Philippe Maniglier, 94 St-Maur • Bruno Martinez, 92 Levallois • Lionel Davoust, 75 Paris • Jean-Cyril Amiot, 14 Caen • Christophe Mouchel, 14 Caen • JP Daviez, 73 Aix-les-Bains • Julien Gay-Perret, 74 Meythet • Mikaël Henry, 29 Portsall • Myriam Guillermin, 29 Pont-de-Buis • Lydian Lefevre, 51 Reims • Laurent Varoqueaux, 51 Reims • Gaëtan Fanchtein, 10 St-André • Frédéric Sanseigne, 89 Fleys • Peter Leman, 34 Montpellier • Guillaume Pincemin, 34 Castelnau • Romaric Cadeau, 44 St-Nazaire • Frédéric Martienne, 44 St Nazaire • Marc Pichares, 63 Clermont Ferrand • Jean-Baptiste Don, 03 Montluçon • Jérôme Lapassas, 29 Rosporden • Manuel Riou, 29 Rosporden • Stéphanie Mottais, 31 Toulouse • Paul Benoit, 13 Aix-en-Provence • Mélusine Rogerieux, 92 Antony • Rachel Delph, 91 Ris-Orangis • Fabien Bertelli, 51 Cormontreuil • Delphine Paillon, 31 Toulouse • Damien Liapis, 38 Fontaine • Stéphane Chalmet, 38 Fontaine • Dimitri Morin, 28 Chartres • Romain Clair, 28 Chartres • Gaël Camus, 20 Mezzavia • Youcef Benkhera, 13 Marseille • Nicolas Caulier, 84 Avignon • Frédéric Wickel, 84 Avignon • Yannick Dreux, 86 Poitiers • Mathias Dujardin, 86 Vouneuil • Stéphane Labasque, 30 Nîmes • Eric Alheras, 30 Nîmes • Matthieu Feraille, 76 Le Havre • Damien Guillemard, 76 Heuqueville • Fabienne Forfait, 45 Orléans • Isabelle Cottencin, 37 Tours • Douglas Duncan, 1200 Bruxelles (Belgique) • Robert Cibulla, 1040 Bruxelles (Belgique) • Romain Hennebicq, 77 St-Thibault-des-Vignes • Céline Paletta, 77 Thorigny-sur-Marne • Nicolas Chen, 92 Bourg-la-Reine • Olivier Perin, 92 Plessis Robinson • Vincent Medart, 50 Equeudreville • Thomas Planquette, 50 Cherbourg • Bernard Guilhot, 31 Toulouse • Patricia Combes, 34 Espondeilhan • Benoît Dupuis, 53 Argentré • Jean-Etienne Languille, 53 Chailland • Nicolas Cussot, 49 Angers • Alexandre Lemesle, 49 Le Louroux Beconnais • Sophie Jacquier, 69 Lyon • Damien Becavin, 69 Lyon • Paul-André Braud, 87 Limoges • Sébastien Lansade, 87 Le Palais-sur-Vienne.

Chouchou

● **Falstaff** n° 1, 180 p., 45 F + 21 F de port. Édité par des anciens de Palantir avec le concours du club de Polytechnique, Falstaff est tout simplement luxueux. Au sommaire : aides de jeu (AD&D, Pendragon, un système de jeu (Shantar), une murder-party et des scénarios JRTM, Rêve de Dragon, Cthulhu, Vampire et Shantar XIXe siècle. Association Shantar, 42 rue Brancas, 92310 Sèvres.

● **Chasseurs de Rêves** n° 1, 54 p., 24 F en timbres, périodicité chaotic evil. Un scénario Cthulhu, deux dossiers (Tim Burton et Dave McKean, pas mal faits) et des nouvelles. A noter une aide de jeu pour Lunch Money. Karen Guillorel, 37 bd Émile Zola, 92000 Nanterre.

● **U-Zine** n° 0, 12 p., 5 F, irrégulier. Humeurs, AD&D, Shadowrun et scénario Mega III. David Barre, c/o Mlle Brest, 12 rue Joliet, 21000 Dijon.

Anciens

● **La Bulle Volante** n° 2, 12 p., 10 F. Zine consacré à Rêve de Dragon : un scénario et quelques aides de jeu.

● **Les Elfes se torchent aussi** n° 3, 20 p., 2 timbres à 4,20 F ou abon. 1 an 50 F, bimestriel. Scénario Cthulhu et aides de jeu diverses.

● **Zombi** n° 8, 40 p., 15 F + 5 F de port, trimestriel. Scénarios Star Wars, Rêve de Dragon, Marvel SH et Simulacres/Horreur, aides de jeu Cyberpunk et Cthulhu, plus un petit dossier serial-killers.

● **Vents de Rêves** n° 16, 46 p., 15 F + 8,40 F de port, trimestriel. Un scénario AD&D, plusieurs nouvelles ou feuilletons et de la guerre de Sécession (dont une variante de règles pour Dixie : Bull Run) au sommaire de ce zine.

● **Tumulte et Trahison** n° 3, 40 p., 20 F + 2 timbres et n° 4, 62 p., 40 F + 2 timbres ; apériodique. Deux numéros d'un coup, remplis de scénarios (n° 3 : Space Hulk, Eléckasë

et Table ronde ; n° 4 : Dylan Dog et Stormbringer), d'aides de jeu (Ars Magica et Stormbringer, respectivement), de critiques (Eléckasë, Murphy's World, Dés Dragons, et Dylan Dog), dossiers (JpC, jeux de plateau) et de jeux (n° 3 : une simulation d'affrontement entre nains de jardin ; n° 4 un jeu de cartes « pas à collectionner »).

● **Vampire Dark News** n° 7, 36 p., 20 F + 8 F de port, bimestriel. Fanzine vampirique abordant le thème sous tous ses aspects : livres, films, musique et JdR avec des aides de jeu pour Vampire.

● **Franç-Rêveur** n° 7, 50 p., 30 F + 8 F de port, trimestriel. Des news, opinions et humeurs, aides de jeu (Rêve de Dragon et générique : les armes à feu), plus un scénario Mage.

● **Magistri Liber** n° 5, 40 p., 10 F + 10 F de port, trimestriel. Spécial Siroz : aides de jeu pour Bitume et Scales, scénarios Bloodlust, INS/MV/Chill/Conspirations, et des articles sur Magic, Ambre et L5R.

● **Le Dodécamaître** n° 2, 4 p., gratuit, 5 F à partir du prochain numéro, apériodique. Bulletin des Arpenteurs de Réalités, consacré à la région Alsace.

GN

● **La Lutine** n° 10, 20 p., 10 F, bimestriel. Bulletin de l'association Lutinel ; échos et infos sur les GN.

● **D'Rôle d'Ère** n° 9, 12 p., gratuit pour ceux qui participent aux GN de D'Rôle d'Ère, trimestriel. Toujours les GNistes belges. Infos sur leurs GN.

Patrice Mermoud



Échos des murs

● « J'ai acheté aujourd'hui votre numéro de mai, dans lequel on confirme une bien triste rumeur... TSR serait racheté par WotC. Je pense aussi que c'est un symbole : une majorité de joueurs préfère une partie de Magic à une partie de JdR, pour ne pas avoir à se prendre la tête avec un scénario, un monde, des règles diverses. Par contre, AD&D s'insère parfaitement dans la politique de WotC avec son armada de manuels. Si ça continue, il y en aura presque autant que de cartes Magic. Ah, où est le bon vieux temps de Gygax où seulement trois livres, un écran et beaucoup d'imagination étaient nécessaires pour jouer à « l'ancêtre » ? Salut, vieux frère, ô jeu initiateur de je ne sais combien d'entre nous. Je continuerai de t'aduler, sans regarder ce que nous, pauvres joueurs irrespectueux, avons laissé faire de toi... » Uriel.

● « C'est pas un peu fini ? Tous les jeux de rôle de Mark Hagen sont des resucés (pardon « resaucés ») de Vampire !... » A. Nonyme.

● « Je rêve ! L'Appel de je-ne-sais-plus-comment-ça-s'écrit interdit pour cause de... violence ! Là, je ris (gole) ! L'Appel de Machin, violent ? Dans ce cas, autant dire qu'AD&D fait dans la recherche ! » A. Nonyme.

● « Vous avez vu ça ? Fabrice Colin s'en va. Il quitte la rédaction de Casus. Ben merde, moi, il va me manquer. Bon, consolons-nous, il reste Tristan Lhomme... mais, Casus sans Fabrice, c'est plus vraiment Casus. » Gros Ours un peu triste.

● « ... Je suis sûr que les rôlistes de Chine ou du Tibet auraient autre chose à faire qu'une partie de jeu de rôle s'ils avaient le droit d'aller voter... » A. Nonyme.

● « ... Je maintiens que RuneQuest est un jeu parfaitement réac, qui envisage le monde sous la forme d'une dégénérescence continue, en prônant que les valeurs sont données et établies par les dieux, et non choisies par les hommes. S'il en était autrement, les Lunars et sorciers auraient des sorts moins ridicules... » Eblis.

● « ... Lorsque je vois des parutions comme Kult, par exemple, je me demande où va le monde du JdR et je me dis que rien ne vaut un grand ancien (RuneQuest) qui en a séduit plus d'un. » A. Nonyme.

● « ... Il est clair que Casus, vu sa position au sein de ce marché étriqué qu'est celui des jeux de simulation, a des quotas à respecter (sujet bien d'actualité...) : un scénar d'AD&D, un autre de l'ADC, etc. C'est un choix, mais c'est celui du profit et de la quantité, plutôt que celui de la qualité... Il est également clair que Casus se vend mieux auprès des « adeptes » de tels jeux (les plus vendus, il me semble), que de ceux de Jorune et, a fortiori, de RuneQuest... » A. Nonyme.

● « Magic serait-il l'instrument du diable ? Dernièrement, au salon des jeux, le stand de Wizards of the Coast était le plus important (corruption des responsables ?). Dans mon club et mon lycée, les rôlistes se comptent sur les doigts d'une main, alors que les amateurs de jeux de cartes nous considèrent avec un mépris humiliant. Finissons-nous, rôlistes, dans des paquets à collectionner ? » Hunte.

Notre minitel

Sérieux. Sérieux. Sérieux. Le milieu des jeux de simulation serait-il finalement arrivé à maturité ? C'est ce que l'on serait porté à croire en constatant combien, ces temps-ci, les habitués de 3615 Casus se montrent de plus en plus préoccupés par des questions existentielles de tous ordres. Et dire qu'il y en

a encore pour croire que les joueurs ne pensent qu'à s'amuser...

Où sont les zines ?

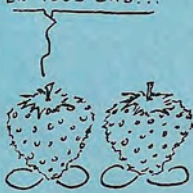
Vous savez qu'il existe une rubrique réservée aux fanzines sur 3615 Casus ? Si, si. Et en plus, elle permet aux rédac'chefs amateurs de faire connaître leur publication ! Malheureusement, beaucoup d'entre eux négligent

Tous les fanzines sur
3615 Casus
rubrique ZIN

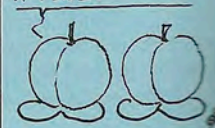
Monghol B. Ghotu



EN TOUS CAS...



ON POURRA PAS
REPROCHER A L'AUTEUR
DE NE PAS AVOIR
EXPLOITÉ SON IDÉE
A FOND.



CASUS

Belli
jeux de rôle,
de cartes,
et C^{ie}...

&

DEL COURT

avec

CANAL BD
Association des Libraires de Bandes Dessinées



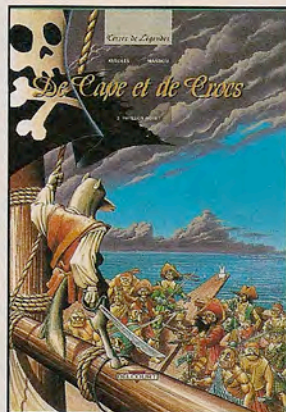
vous offrent de
gagner des albums de BD,
le Guide collector des Terres de Légendes,
l'affiche (50x70) introuvable et
des tryptiques de Lidwine, au total plus
de 200 prix!

Liste des prix:

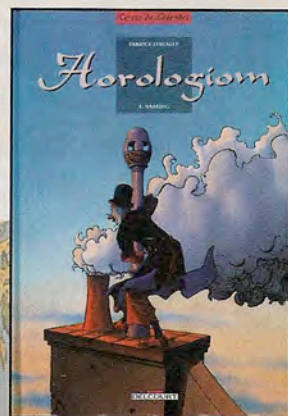
1 à 10 : 3 albums d'une série + 1 guide
+ 1 affiche + 1 tryptique
11 à 30 : 2 albums + 1 guide + 1 tryptique
31 à 80 : 1 album + 1 guide
Les gagnants seront départagés d'après
la question subsidiaire



Question 1 : de quelle
pièce de Molière est
extraite la citation suivante:
«Que diable allait-il faire
dans cette galère?»



Question 2 : qui est
l'auteur du roman
«Le meilleur
des mondes»?

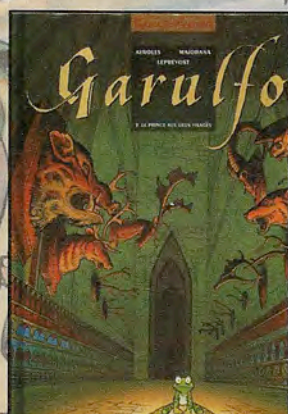
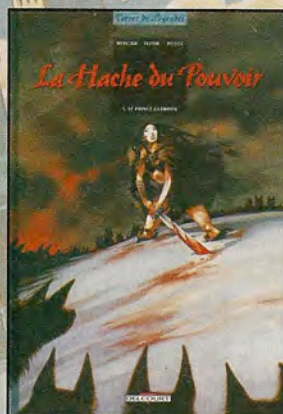


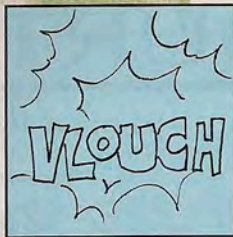
Question 3 : dans la
mythologie nordique,
comment se nomme le
Domaine des Dieux?

Comment jouer?

- Inscrivez sur papier libre, en **MAJUSCULES** lisibles, votre nom, votre adresse, et les réponses aux quatre questions posées dans les bulles ci-contre.
- Envoyez vos réponses, avant le 15 juillet 1997 à:
Casus Belli, concours Guides des Terres de Légendes, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.
- Attention, un seul envoi par foyer. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de septembre de Casus Belli.

Question subsidiaire: Combien allons-nous recevoir de bonnes réponses à ce concours?





cette possibilité de promotion. Quatre explications paraissent envisageables : soit ils se moquent éperdument de diffuser leur opuscule, soit ils ont déjà abandonné l'idée de sortir un autre numéro, soit ils n'ont pas le minitel (évidemment), soit ils ignoraient l'existence de notre répertoire. Dans ce dernier cas, il ne leur reste plus qu'à se connecter pour s'inscrire en tapant « ZIN + Envoi ». Cela ne prend que deux minutes...

Keep on netting

Si vous parlez pas des masses l'angliche, but you voulez tout savoir sur les roleplaying games par l'Internet, don't forget notre adresse on ze oueb : <http://www.excelsior.fr>

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de *Casus* — pour ne pas les rater, soyez vigilant !
« Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda.
« Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. Juin à août. L'OEIL, c'est-à-dire l'Organisation des Écrivains d'Intérêts Ludiques, organise une SCIP, soit une **Simulation de Conspiration Interactive et Permanente**. Pour plus de renseignements, testez votre chance auprès de Denis « Mulder » Dermul au 06 11 64 28 85.

Provins. 7/8 juin. Le club Pythagore de Provins organise les **7^e journées Chimères/Hurlements/Miles Christi** en présence des auteurs de ces jeux et de la Guilde des Veneurs. Au programme : parties sur table, rencontres, discussions et grandeur-nature (la Cour de Champagne + la Caravane + les Templiers...) dans le donjon de Provins. ☒ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalaud-la-Petite.

Menetou-Salon. 14 juin. Le Cercle des Compagnons d'Oniros organise sa **Nuit du jeu de rôle** à partir de 20 h. Il y aura du JdR, donc, mais aussi des jeux de plateau et des jeux de cartes (Élixir, Il était une fois), ainsi que des parties d'initiation. On nous promet une soirée amicale et bon enfant... ☒ : Cercle des Compagnons d'Oniros, 10 route des Aix, 18510 Menetou-Salon. ☎ : Nicolas ou Jérémie au 02 48 64 83 31.

Paris. 14/15 juin. L'association Faërie Act présente son premier **grandeur-nature médiéval-fantastique**, à 40 km de Paris en forêt. ☒ : Ulric Maes et Delphine Lelièvre, 14 rue Saussier Leroy, 75017 Paris. ☎ : 01 47 66 12 37.

Lavardens. 14/15 juin. Les Cadets de Gascogne organisent une **convention de jeux de simulation** au château de Lavardens. Au programme : jeux de plateau, jeux d'histoire (antique, médiéval, napoléonien), Warhammer Bataille, exposition de figurines, jeux médiévaux, etc., puis spectacle et banquet servant de point de départ à une murder-party (faites gaffe à ce que vous mangez). ☒ : Les Cadets de Gascogne, Presbytère, 32360 Lavardens. ☎ : 05 62 64 57 15.

Grenoble. 14/15 juin. Les Deux Tours organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Les habitants de deux villages perdus dans les montagnes se retrouvent autour d'un méchoui pour fêter l'été. Pour jouer et pour le méchoui : ☒ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères. ☎ : 06 11 28 96 68.

FUTUR

Montmédy. 27/29 juin. Les Pèlerins du Temps organisent **Bilos 3517**, un **jeu grandeur nature de théâtre-aventure** (comme ils disent). A première vue, c'est du techno-médiéval (comme ils disent). ☒ : Les Pèlerins du Temps Asbl, 15 rue de Houdain, 7000 Mons, Belgique. ☎ : 32 65 84 21 03.

Hérault. 27/29 juin. L'association Flamen Temporis organise **Les brumes de Malecombe**, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'univers du Seigneur des Anneaux, sur un site du XI^e siècle à 30 km de Montpellier. ☒ : Flamen Temporis, 9 route de Méze, 34560 Villeveyrac. ☎ : Olivier au 04 67 63 09 71.

Rennes. 5 juillet. L'association L'Auberge de la Lune Noire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** avec une dose de diplomatie, aux alentours de Rennes. ☒ : Laurence Delorme ou Benoît Gérard, 9A rue Surcouf, 35000 Rennes. ☎ : 02 99 67 16 11.

Oise. 5/6 juillet. L'Association Ludique Et Lucrative Uniquement Inspirée par l'Argent (Aleluia — il fallait y penser) organise **Le peuple du Soleil**, un **grandeur-nature** ayant pour cadre l'Amérique du Sud. ☎ : 01 34 90 13 63.

Sèvres. 5/6 juillet. L'association Clepsydre organise son trente-troisième (!) **grandeur-nature** dans le monde médiéval-fantastique du Haut-Royaume ; soit quelque part dans une forêt d'Île de France encore non déterminée.

☒ : Association Clepsydre c/o Joël Frangne, 9 rue Victor Hugo, 92310 Sèvres. ☎ : 01 45 07 11 18 ou e-mail : bourgeoi@biotec.jouy.inra.fr.

Grenoble. 5/6 juillet. Les Deux Tours et Don Quichotte organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se déroule, nous dit-on, dans les contrées du nord du monde d'Argentor. ☒ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères. ☎ : 06 11 28 96 68.

Paris. 12 juillet. Les Créateurs de Rêves de Montmartre vous invitent à participer, au centre d'animation des Abbesses et à partir de 10 h, à une « **opération jardin** ». Au programme : parties libres (amenez vos scénars et vos tables), grillades, buvette et concours de nains (si, si, vraiment). ☎ : 01 42 62 12 12 (journée) ou 01 42 58 58 64 (soir).

Soissons. 12/14 juillet. Le SEMIC organise un **grandeur-nature** d'inspiration « mille et une nuits » au fort de Condé-sur-Aisne. On nous promet de l'aventure, du mystère et du sable. Important ça, le sable... ☒ : Éric Boissier ; 32 rue Claude Tillier, 75012 Paris. ☎ : 01 46 59 09 93. E-mail : eric_b@club-internet.fr.

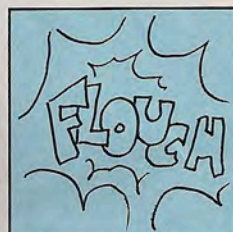
Poitiers. Nuit du 12 au 13 juillet. Le Cerisier en Fleurs organise un mini **grandeur-nature** diplomatique et historique à Chauvigny : le mariage entre la nièce de l'évêque de Poitiers et un seigneur français, en 1362. ☎ : Emmanuel au 01 42 37 74 34.

Besançon. 13/14 juillet. Les EDN organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le site de Montfaucon, à 10 km de Besançon. L'ambiance sera en partie « japonisante » et il sera possible de jouer un « Asiatique » ou un « Européen ». ☒ : Arnaud Hougue, 53 rue Battant, 25000 Besançon. ☎ : 03 81 83 08 54.

Sens. 19/20 juillet. L'Odyssée de l'Imaginaire organise sa 6^e **Convention de jeux de simulation** au centre d'animation des Champs-Plaisants à Sens. L'entrée est libre. ☒ : Odyssée de l'Imaginaire, 64 bd Georges Clémenceau, 89100 Sens. ☎ : Nathalie au 03 86 97 68 08.

Bollène (Vaucluse). 25/27 juillet. Les Deux Tours organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé : *Onyr III*. ☒ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères. ☎ : 06 11 28 96 68.

Soissons. 1er/3 août. Les Créateurs d'Univers organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Condé-sur-Aisne. Particularité : il se déroulera dans le monde de Hårn. ☒ : CDU, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ☎ : 03 20 35 72 37. E-mail : Christophe.ghesquier@hol.fr.



NOTE DE L'AUTEUR : J'ESAI BIEN, LA CASE 2, C'EST RENSEIGNÉ ADES COUVILLES J'Y PEUX RIEN, C'EST LES KINS CA A DES POILS ET CA RENSEIGNÉ ADES COUVILLES. CEUX QUE J'AI CHOISI PEUVENT M'ADRESSER LEURS LETTRES D'INTERETS AU JOURNAL, MAIS A CEUX LÀ JE RÉPONDRAI, POURQUOI TANT DE HÂNE ? OUI, POURQUOI ? LA VIE, L'AMOUR, LES FEMMES ? HEIN ? POURQUOI ? HEIN ? ...

Toutes les
3615 Casus

Sauternes, 8/11 août. Les Apprentis du Mage Mahlow organisent un grandeur-nature médiéval-fantastique sur le thème de Stormbringer dans le site magnifique du château Filhot (très bon cru) à Sauternes. Nous espérons que l'aventure se déroulera dans les caves de la propriété... ☐ : Les Apprentis du Mage Mahlow, 85 rue Jean-Philippe Rameau, 33130 Bègles.
☎ : Stéphane au 05 56 79 04 89 ou Thierry au 05 56 85 88 41.

Belley (Ain), 8/10 août. Grand raout grandeur nature organisé par Anachrone dans un château qu'on nous promet fantastique, avec plein de participants, des repas médiévaux, etc. ☐ : Anachrone, c/o Thierry Darley, 30 rue d'Eguison, 13010 Marseille. ☎ : 04 91 78 48 27.

Nieul-les-Saintes (Charente-Maritime), 22 au 24 août. Les Boïens des Catacombes organisent au château de Nieul-les-Saintes, un grandeur-nature médiéval-

CÔTÉ JARDIN

Belgique, 29 juin. Le centre des jeunes d'Arlon organise une journée d'initiation aux jeux de rôle qui se tiendra au 40 rue de la Caserne. Seront proposés à la découverte, entre autres : AD&D, Pendragon, Rolemaster (idéal pour l'initiation comme chacun sait), Cyberpunk, Empire Galactique. ☐ : Thierry Lussion, 49 rue de Diekirch, B-6700 Arlon.
☎ : 00 32 63 23 65 90.

Suisse, 6/7 septembre. Venez nombreux à la grande convention de jeu qui aura lieu à l'EPFL, avec au menu moult jeux de rôle, wargames (ASL), cartes (Magic), etc. ☐ : L'Ellicry, ruelle du Grand Pont 6, ch-1003 Lausanne, Suisse.
☎ : 41 21 320 03 40.
E-mail : argundel@hotmail.com.

Suisse, 13/14 septembre. Les Réveurs d'Ombre et Concilium organisent La tour d'Abolie, un grandeur-nature médiéval-

fantastique.

☐ : Les Réveurs d'Ombre, c/o Manuel Schmlstieg, 1 chemin du Clédar, CH-2502 Bienne, Suisse. ☎ : (41) 32 323 21 15. E-mail : ombres@hotmail.com.
Inscriptions par internet possibles sur

<http://www.club.ch/fil/ombres/warning.html>.



fantastique (semi-itinérant) qui a pour titre *La ballade des pendards*. ☐ : Les Boïens des Catacombes, c/o Dominique Junca MMJ d'Arcachon, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Arcachon.
☎ : Dominique au 05 56 83 19 52 ou Alexandra au 05 56 66 26 06.

Bollène (Vaucluse), 29/31 août. Les Deux Tours organisent un grandeur-nature médiéval-fantastique arabisant qui se déroule dans le monde d'Argenton (voir la manif du 5/6 juillet). ☐ : Les Deux Tours, 4 rue du Commandant Komarov, 38400 Saint-Martin d'Hères.
☎ : 06 11 28 96 68.

Nancy, 30/31 août. Les Derniers Chevaliers du Temple organisent un grandeur-nature Star Wars dans le site du fort de Frouard. Alors venez donc passer un week-end sur Aargh lors de la fête de Gretnagreen! ☐ : Les Derniers Chevaliers du Temple, 19 allée de Fourasses, 54520 Laxou. ☎ : 03 83 98 31 43.

Périgueux, 29 au 31 août. Avalon organise un grandeur-nature médiéval-fantastique dans un monde original, forcément original, à 30 km de Périgueux. ☐ : Emmanuel Oriot, 25 rue Bodin, 24000 Périgueux.
☎ : 05 53 53 32 59 ou 05 53 09 82 02 ou 05 53 53 56 56.



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 :
4 juillet (n° 107)
et 4 septembre (n° 108)
Date limite de réception des annonces de manifestations :
9 juin pour le n° 107,
8 août pour le n° 108.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...
...changez de personnage
chaque mois !

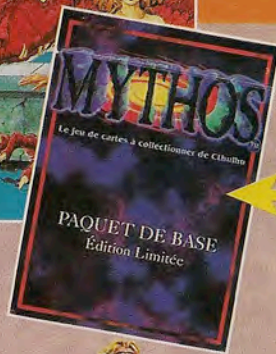


1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

**EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS**



Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
**UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.**

**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 et je recevrai en
cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS.

• Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM
Prénom
Adresse
Code postal VILLE

L'année de votre naissance (facultatif) 19

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au
01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.**

Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 0146 48 47 08 ou 01 46 48 47 11

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire 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

* prix de vente chez votre marchand de journaux

CB 106

**manifs sur
rubrique CAL**

le 18 juin

en kiosques et boutiques



une production



Les Irrecupérables

TEXTES : MEHDI
DESSINS : CHRISTOPHER



L'AVION, C'EST MAGIC

Wizards of the Coast aime les jeunes, l'avion et les voyages. Wizards aime moins les stocks d'inventus. Alors Wizards a trouvé la solution : offrir des cartes aux jeunes qui prennent l'avion pour voyager ! Si de mai à août vous prenez un vol d'AOM pour la Guyane, Cuba, la Réunion, les Antilles françaises, les Bahamas, Nouméa via Sidney, Tahiti via Los Angeles, ou un vol Air Liberté pour les Antilles françaises ou la Réunion, et si vous avez entre 15 et 25 ans, alors on vous offrira une « version simplifiée pour 2 joueurs débutants » de *Magic: L'Assemblée*. Évidemment, vu les destinations, ça fait un peu cher de l'initiation. Mieux vaut attendre la sortie de *Portal* en septembre.

Alerte au dé violet !

Nous, à Casus, on n'est pas du genre à cafter, mais là, quand même, on se sent un peu obligés de le faire, sinon les donjons les plus dangereux risquent de devenir de simples promenades de santé. Le responsable ? Le d20 de Formule Dé. Pour les besoins du jeu il est numéroté deux fois de 11 à 20... Et on voit le parti que les grosbills d'AD&D peuvent tirer de cette particularité... Aux MJ d'avoir l'œil !



BACKSTAGE

Confesses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !
par Scarlet M.

A L'ÉCOUTE DES EXTRATERRESTRES

Haute protection ça vous dit quelque chose ? Non ? Normal, c'est un magazine plutôt confidentiel sur les complots et machinations des autorités, les risques sécuritaires (terrorisme, délinquance), ce genre de choses. Récemment, cette revue très sérieuse a consacré un dossier sur les ovnis : un « documentaliste expert espace défense » y révélait que des terroristes informatiques extraterrestres menacent la France. Bien. On n'est pas étonnés un instant car nous on regarde *X-Files* depuis le début. Ah, un petit détail : le directeur de publication de *Haute Protection* n'est autre que le capitaine Paul Barril, responsable de la cellule écoutes téléphoniques sous Mitterrand.

Arcane c'est fini
Arcane, l'excellente revue anglaise, met la clé sous la porte. Le n° 20 actuellement en vente est le dernier. Arcane, apparu depuis un peu moins de deux ans, a su faire souffler un vent nouveau et intéressant sur la presse jeu de rôle (ce n'est pas *Backstab*, qui y puise une partie de son contenu, qui me contredira). La disparition de ce magazine qui, pourtant, était intégré à un véritable groupe de presse (Future Publishing), n'a donc rien de réjouissant. Alors crise de la presse, ou du jeu de rôle ? Dan Joyce, le rédac chef, répond à Casus.

Trois questions à...

Dan Joyce, rédac chef d'Arcane

CB : Pourquoi cette cessation de parution ?

DJ : Fondamentalement, on ne gagnait pas d'argent. Pour deux raisons. Premièrement, les revenus publicitaires ont chuté. TSR était un annonceur majeur et a bien sûr cessé de communiquer ces derniers temps.

Et il s'est avéré qu'il n'y a pas assez de gens dans l'industrie qui peuvent ou souhaitent passer de la pub dans *Arcane*. Deuxièmement, les ventes n'étaient pas assez élevées. Elles étaient en progression mais ce n'était pas suffisant. Pour qu'un magazine ait des chances de survivre au sein de Future Publishing et du marché anglais, il doit vendre environ 20 000 exemplaires. *Arcane* n'y parvenait pas.

CB : Quelle est la situation du jeu de rôle en Grande-Bretagne ?

DJ : Les gens continuent à jouer mais je pense qu'il n'y a pas assez de nouveaux joueurs. En tant qu'industrie, les jeux de rôle n'existent pas vraiment en dehors des boutiques qui vendent des produits importés des États-Unis.

CB : Que penses-tu de l'évolution des jeux de rôle et du rachat de TSR par Wizards ?

DJ : Je crois que le rachat de TSR par Wizards est une bonne chose. Cela signifie que l'industrie du jeu de rôle existe toujours, aux États-Unis du moins.

J'aimerais croire que les jeux de rôle vont devenir de plus en plus populaires, avec des systèmes de règles plus simples, jusqu'à devenir un loisir comme les autres, au même titre que lire ou regarder la télé (en mieux !). Mais pour être honnête, je crois qu'ils vont rester le loisir d'une minorité.



LE JEU DE RÔLE MÈNE À TOUT, ETC.

Dans la série « je ne suis pas mort, je reviens et je suis content », je voudrais Hervé Fontanières. Le cocréateur de l'excellent *Maléfices* et du moins excellent *Multimondes* s'est reconverti dans les livres pour enfants. Trois romans sont déjà parus chez Rageot (collection Cascade) : *Mon voisin est un pirate*, *Le vampire contre-attaque* et *Le tueur mène le bal*. Les deux derniers sont des polars. A offrir à votre petit cousin.

Dans Casus Belli n°107

parution le 4 juillet 1997

Des goûts et des couleurs

Après *The art of storytelling*, que nous vous avons proposé p. 74-76, vous découvrirez *La pratique de l'aventure*, une façon de jouer pas si antique que cela!

Kê-Thaarn, le pays des Hommes-bêtes

Dans notre numéro 100, le poster central évoquait la découverte d'une cité volante par un groupe d'explorateurs montés à dos de félin géant! Cet été, découvrez l'intégralité de ce pays nommé Kê-Thaarn, ses changeformes et ses êtres magiques venus d'une autre dimension. Et en plus de ce méga background compatible AD&D/BASIC, un scénario Grand Écran AD&D vous entraînera à la recherche de l'épée mythique forgée dans les temps immémoriaux de la bataille des dieux-animaux.

En juillet, c'est

L'ÉTÉ

et donc l'occasion de vous présenter un

numéro GÉANT

de 124 pages (avec plein de bonnes choses dedans). Jouez, reposez-vous, amusez-vous. Et ensuite, rendez-vous en septembre (on a nous aussi des maillots de bain en cote de mailles à essayer).



La Bellamiette du mois, par Bruno Bellamy

Les cinq meilleurs suppléments de jeu de rôle de tous les temps!

Un aéropage de personnalités diverses et variées, dont la rédaction de Casus Belli au complet, vous livre avec commentaires la liste de leurs suppléments de jeu de rôle préférés!

Le dicton du mois prochain:
Quand on publie les résultats
d'un sondage après les élections,
on a moins de chances
de se tromper (mais pas toujours)!

CASUS BELLi n°106 juin 1997. 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: 2^e trimestre 1997. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLi 1997. Excelsior Publications S.A., capital social: 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés: Yveline Dupuy, 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. **REDACTION.** Rédacteur en chef: Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction: Serge Olivier. Coordination wargame: Frank Stora. Coordination minitel: Jean-Balczesak. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction: Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Saloua Arbja. Illustrateurs: Olivier Bédoué, Léo Beker, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, David Cochard, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Caroline Rézeau, Nicolas Ryser. **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: 0800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations extérieures: Serge Olivier. Tél.: 01 46 48 48 41. **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, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Atlantys est édité par SPSR; Guildes est édité par Multisim; AD&D est édité en français par TSR; L'appel de Cthulhu est édité en français par Descartes sous licence Chaosium. 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 39 44 07 08 et SIEP, tél.: 01 60 69 56 16.

DESCARTES

BOUTIQUE PARIS 17^e

PARIS

75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
 75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
 75017 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY
 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
 92330 **SCEAUX** - LE CARRE MAGIQUE,
 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
 94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE**
 L'ELECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire,
 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
 77000 **MELUN** - CELLULES GRISES,
 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
 77400 **LAGNY** - LE CENTAURE, 128, rue St Denis
 Tél. 01.64.30.90.35

PROVINCE

13100 **AIX EN PROVENCE**
 L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne
 27, rue de la Couronne angle rue Brueys
 Tél. 04.42.38.54.00
 80000 **AMIENS** - JOUPE JOUETS JEUX,
 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
 49100 **ANGERS** - SORTILEGES,
 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
 74000 **ANNECY** - NEURONES,
 Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac -
 Tél. 04.50.51.58.70
 84000 **AVIGNON** - LA VOUVRE,
 15, rue des Lices - Tél. 04.90.85.33.57
 64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS,
 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
 34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX,
 10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
 29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven
 Tél. 02.98.44.25.30
 33000 **BORDEAUX** - JEUX DESCARTES,
 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
 18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron
 Tél. 02.48.24.49.90
 14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras
 Tél. 02.31.85.93.70 - 02.31.85.17.77
 28000 **CHARTRES** - LA PETITE BOUTIQUE,
 29, rue des Châges - Tél. 02.37.21.13.52
 50100 **CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé -
 Tél. 02.33.01.21.15
 63000 **CLERMONT FERRAND** - LABYRINTHE,
 14, place Renoux
 Tél. 04.73.90.22.81
 21000 **DIJON** - EXCALIBUR,
 44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99

27000 **EVREUX** -
 LE VALET DE
 CŒUR,
 13, rue Franklin
 Roosevelt
 Tél. 02.32.31.04.41
 38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER,
 25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81
 53000 **LAVAL** - SORTILEGES,
 41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22

76600 **LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue
 Tél. 02.35.41.71.91

72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale
 Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
 59800 **LILLE** - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
 87000 **LOMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
 69002 **LYON** - JEUX DESCARTES,
 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
 13006 **MARSEILLE** - LA CRYPTÉ DU JEU,
 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50

57000 **METZ** - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du
 parking souterrain de la République - Tél. 03.87.74.95
 58

34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR,
 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33

54000 **NANCY** - EXCALIBUR,
 35, rue de la Commanderie - Tél. 03.83.40.07.44

06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION,
 16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70
 30000 **NIMES** - LA VOUVRE, 7, rue des Marchands
 Tél. 04.66.76.20.04

45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet
 Tél. 02.38.53.23.62

64000 **PAU** - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier
 Tél. 05.59.98.08.56

66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES,
 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39

86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES,
 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10

29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE,
 Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50

51100 **REIMS** - DOMINO, 26, rue de l'Étape
 Tél. 03.26.47.79.91

35000 **RENNES** - L'AMUSANCE,
 CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97

76000 **ROUEN** - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec
 Tél. 02.35.15.47.46

42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
 23, avenue de la Libération - Tél. 04.77.32.46.25

44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD,
 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64

67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT,
 12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35

65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse -
 Tél. 05.62.44.17.53

83000 **TOULON** - CHOCHO'S,
 8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78

31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
 Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille - Tél.
 05.61.23.73.88

37000 **TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau -
 Tél. 02.47.64.89.81

10000 **TROYES** - JEUX ET STRATÉGIE,
 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du
 Cinquantenaire,
 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55

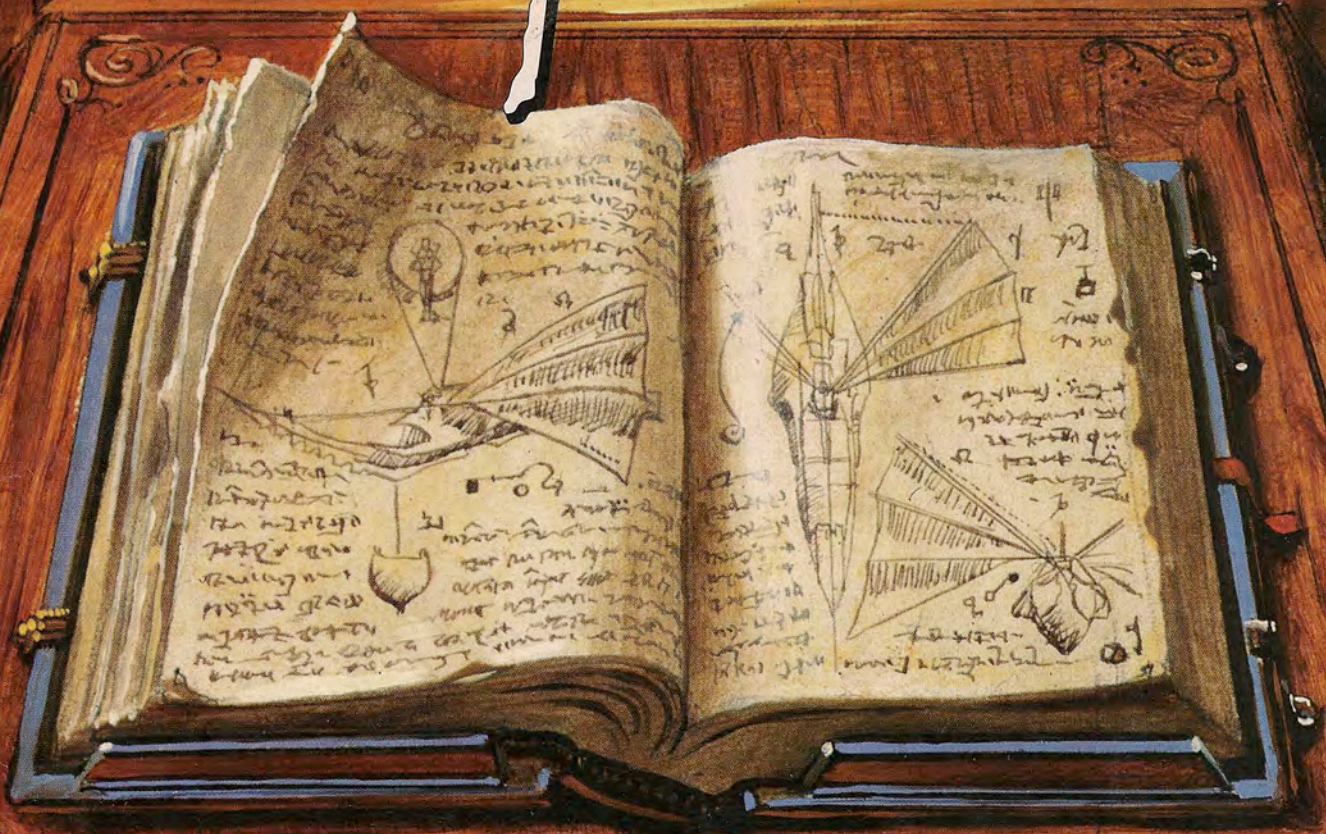
CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,
 4408, ST-DENIS - Tél. 00.1.514.499.9970

SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22.734.25.76



PLUS DE 50 BOUTIQUES À VOTRE SERVICE

Aquilon™



Une nouvelle page dans l'histoire de Magic: L'Assemblée®.

Embarquez-vous à bord du vaisseau volant de Sissay et tournez les pages du livre de la grande aventure. Vous voguerez entre ciel et mer à travers le port de Bénalia, la forêt de Llanowar et les volcans de Bogardân.

Avec cette nouvelle extension de plus de 160 cartes en édition limitée, vous allez découvrir d'étonnantes capacités de jeu, de remarquables illustrations et un univers passionnant.

Laissez-vous porter par le vent de cette enivrante épopée !



MAGIC
L'Assemblée®

Wizards
OF THE COAST®

Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Service Consommateurs : 01.43.96.35.65 - 3615 Wizards (1,29 F la minute).

WIZARDS OF THE COAST, Magic: L'Assemblée et Aquilon sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. © 1997 Wizards of the Coast. Tous droits réservés.